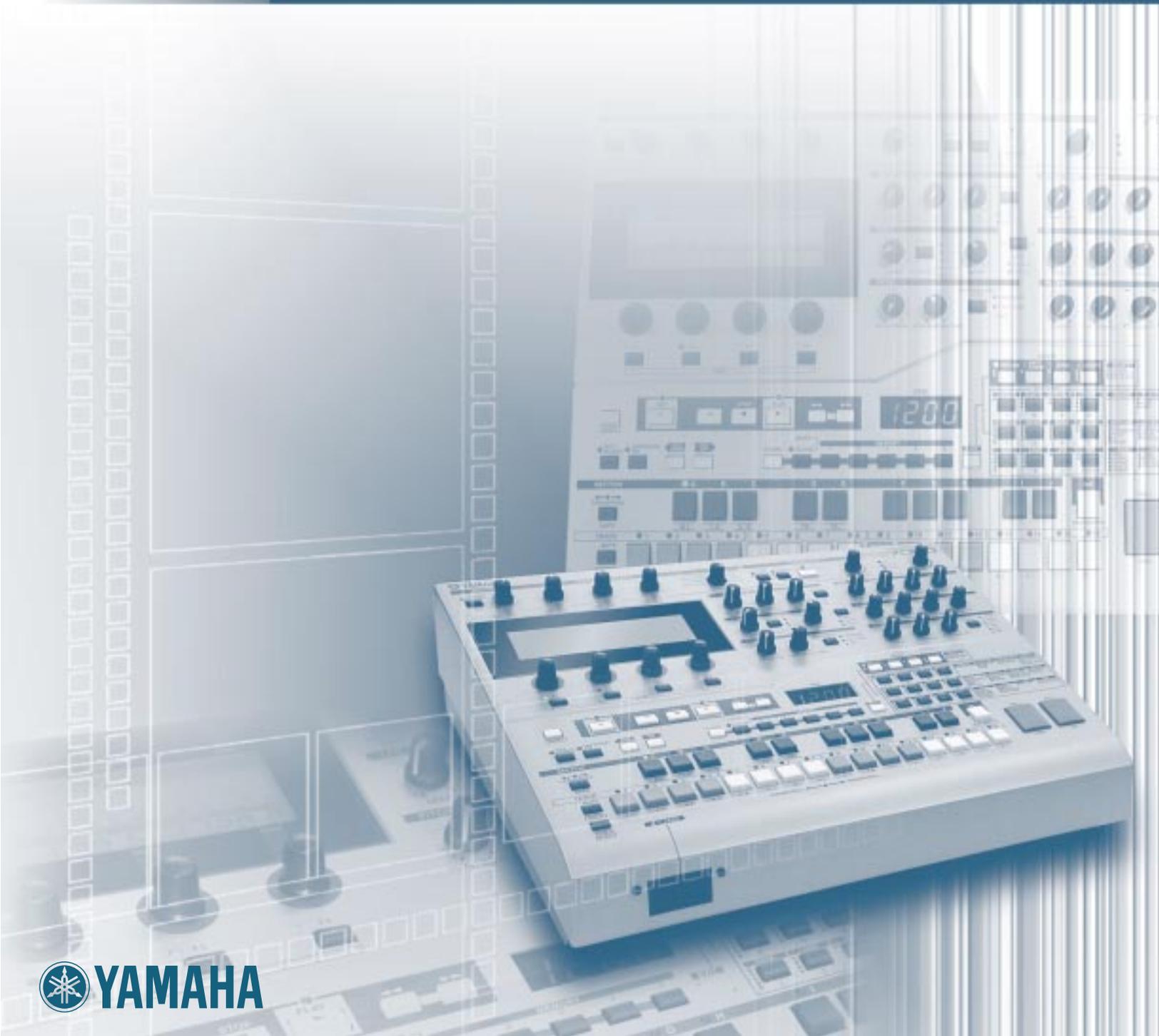


MODE D'EMPLOI

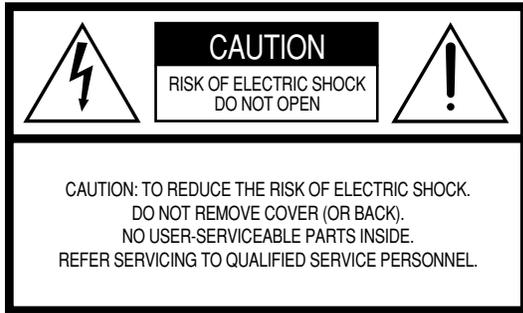
MUSIC PRODUCTION STUDIO

# RS7000



# SPECIAL MESSAGE SECTION

**PRODUCT SAFETY MARKINGS:** Yamaha electronic products may have either labels similar to the graphics shown below or molded/stamped facsimiles of these graphics on the enclosure. The explanation of these graphics appears on this page. Please observe all cautions indicated on this page and those indicated in the safety instruction section.



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



The lightning flash with arrowhead symbol, within the equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated “dangerous voltage” within the product’s enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electrical shock.

**IMPORTANT NOTICE:** All Yamaha electronic products are tested and approved by an independent safety testing laboratory in order that you may be sure that when it is properly installed and used in its normal and customary manner, all foreseeable risks have been eliminated. **DO NOT** modify this unit or commission others to do so unless specifically authorized by Yamaha. Product performance and/or safety standards may be diminished. Claims filed under the expressed warranty may be denied if the unit is/has been modified. Implied warranties may also be affected.

**SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:** The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

**ENVIRONMENTAL ISSUES:** Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

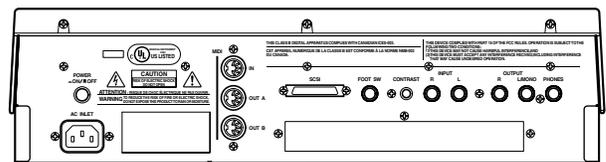
**Battery Notice:** This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

**Warning:** Do not attempt to recharge, disassemble, or incinerate this type of battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by applicable laws. Note: In some areas, the servicer is required by law to return the defective parts. However, you do have the option of having the servicer dispose of these parts for you.

**Disposal Notice:** Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc.

**NOTICE:** Service charges incurred due to lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer’s warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

**NAME PLATE LOCATION:** The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



Rear Panel

**Model** \_\_\_\_\_

**Serial No.** \_\_\_\_\_

**Purchase Date** \_\_\_\_\_

# PRÉCAUTIONS D'USAGE

## PRIÈRE DE LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE PROCÉDER À TOUTE MANIPULATION

\* Ranger soigneusement ce manuel pour pouvoir le consulter par la suite.



### AVERTISSEMENT

Toujours observer les précautions élémentaires énumérées ci-après pour éviter de graves blessures, voire la mort, causées par l'électrocution, les courts-circuits, dégâts, incendie et autres accidents. La liste des précautions données ci-dessous n'est pas exhaustive :

#### Alimentation/cordon d'alimentation

- Utiliser seulement la tension requise par l'instrument. Celle-ci est imprimée sur la plaque du constructeur de l'instrument.
- Vérifier périodiquement l'état de la prise électrique, la dépoussiérer et la nettoyer.
- Utiliser uniquement le cordon ou la fiche d'alimentation livrés avec l'appareil.
- Ne pas laisser le cordon d'alimentation à proximité des sources de chaleur, telles que radiateurs et appareils chauffants. Éviter de tordre ou plier excessivement le cordon, ou de l'endommager de façon générale, également de placer dessus des objets pesants, ou de le laisser traîner là où l'on marchera dessus ou se prendra le pied dedans; ne pas y déposer d'autres câbles enroulés.

#### Ne pas ouvrir

- Aucun des éléments internes de l'instrument n'est réparable par l'utilisateur. Ne jamais tenter de démonter l'instrument ou d'en modifier les éléments internes de quelque manière que ce soit.

#### Avertissement en cas de présence d'eau

- Éviter de laisser l'instrument sous la pluie, de l'utiliser près de l'eau, dans l'humidité ou lorsqu'il est mouillé. Ne pas y déposer des récipients contenant des liquides qui risquent de s'épancher dans ses ouvertures.
- Ne jamais toucher une prise électrique avec les mains mouillées.

#### Avertissement en cas de feu

- Ne pas déposer d'articles allumés, tels que des bougies, sur l'appareil. Ceux-ci pourraient tomber et provoquer un incendie.

#### En cas d'anomalie

- Si le cordon d'alimentation s'effiloche ou est endommagé ou si l'on constate une brusque perte de son en cours d'interprétation, ou encore si l'on décele une odeur insolite, voire de la fumée, couper immédiatement l'interrupteur principal, retirer la fiche de la prise et donner l'instrument à réviser à un technicien Yamaha.



### ATTENTION

Toujours observer les précautions élémentaires ci-dessous pour éviter à soi-même et à son entourage des blessures corporelles, de détériorer l'instrument ou le matériel avoisinant. La liste de ces précautions n'est pas exhaustive :

#### Alimentation/cordon d'alimentation

- Toujours brancher la prise tripolaire à une source d'alimentation correctement mise à la terre. (Pour plus d'information sur l'alimentation secteur, voir page 22).
- Toujours saisir la fiche elle-même, et non le câble, pour la retirer de l'instrument ou de la prise d'alimentation. Tirer directement sur le câble est commode mais finit par l'endommager.
- Retirer la fiche de la prise secteur lorsqu'on n'utilisera pas l'instrument pendant un certain temps, ou pendant les orages.
- Ne pas utiliser de connecteur multiple pour brancher l'instrument sur une prise électrique du secteur. Cela risque d'affecter la qualité du son, ou éventuellement de faire chauffer la prise.

#### Emplacement

- Ne pas abandonner l'instrument dans un milieu trop poussiéreux, ou un local soumis à des vibrations. Éviter également les températures extrêmes (exposition directe au soleil, près d'un chauffage, ou dans une voiture le midi) qui risquent de déformer le panneau ou d'endommager les éléments internes.
- Ne pas utiliser l'instrument à proximité d'une TV, d'une radio, d'un équipement stéréo, d'un téléphone portable ou d'autres appareils électriques. En effet, l'instrument, la TV ou la radio pourraient produire des bruits.
- Ne pas installer l'instrument dans une position instable où il risquerait de se renverser.
- Débrancher tous les câbles connectés avant de déplacer l'instrument.

## Connexions

- Avant de raccorder l'instrument à d'autres éléments électroniques, mettre ces derniers hors tension. Et avant de mettre sous/hors tension tous les éléments, toujours ramener le volume au minimum. En outre, veillez à régler le volume de tous les composants au minimum et à augmenter progressivement le volume sonore des instruments pour définir le niveau d'écoute désiré.

## Entretien

- Utiliser un linge doux et sec pour le nettoyage de l'instrument. Ne jamais utiliser de diluants de peinture, dissolvants, produits de nettoyage, ou tampons nettoyeurs à imprégnations chimiques.

## Précautions d'utilisation

- Veiller à ne pas vous coincer les doigts sous le couvercle du clavier et à ne pas glisser vos doigts ou votre main dans les fentes du couvercle ou de l'instrument.
- Ne jamais insérer d'objets en papier, en métal ou autres dans les fentes du panneau. Si c'est le cas, mettre immédiatement l'appareil hors tension et débrancher le cordon d'alimentation de la prise secteur. Faire ensuite contrôler l'appareil par un technicien qualifié Yamaha.
- Ne pas déposer d'objets en plastique, en vinyle ou en caoutchouc sur l'instrument, ce qui risque de décolorer le panneau ou le clavier.
- Ne pas s'appuyer sur l'instrument, ni y déposer des objets pesants. Ne pas manipuler trop brutalement les boutons, commutateurs et connecteurs.
- Ne pas jouer trop longtemps sur l'instrument à des volumes trop élevés, ce qui risque d'endommager durablement l'ouïe. Si l'on constate une baisse de l'acuité auditive ou des sifflements d'oreille, consulter un médecin sans tarder.

## Pile auxiliaire

- L'instrument possède une pile au lithium auxiliaire intégrée. Lorsque le cordon d'alimentation de la prise secteur est débranché, les données de configuration (Mode Utility [voir page 255] et autres réglages) sont conservées. Si la pile auxiliaire est totalement déchargée, ces données seront toutefois perdues. Lorsque la pile auxiliaire est faible, l'écran indique « Backup Battery Low ». Dans ce cas, il faut immédiatement sauvegarder les données sur une carte mémoire (SmartMedia)/un disque SCSI (voir pages 114, 166, 204), puis demander à une personne qualifiée du service Yamaha de remplacer la pile auxiliaire.

## Sauvegarde des données

### Sauvegarde des données

- Les données de voix et de séquence sont perdues lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Sauvegardez les données sur une carte mémoire (SmartMedia)/un disque SCSI (voir pages 114, 166, 204).
- Les données de configuration (Mode Utility [page 255] et autres réglages) sont conservées lorsque l'appareil est éteint, tant que la pile auxiliaire est chargée. Les données peuvent toutefois être perdues en raison d'une défectuosité ou d'une opération incorrecte. Sauvegardez toutes les données importantes sur une carte mémoire (SmartMedia)/un disque SCSI.

### Sauvegarde de la carte mémoire (SmartMedia)/du disque SCSI

- Pour éviter la perte de données à cause d'un support endommagé, nous vous conseillons de sauvegarder toutes les données importantes sur deux cartes mémoires (SmartMedia)/disques SCSI.

Yamaha n'est pas responsable des détériorations causées par une utilisation impropre de l'instrument, ou par des modifications apportées par l'utilisateur, pas plus qu'il ne peut couvrir les données perdues ou détruites.

Toujours laisser l'appareil hors tension lorsqu'il est inutilisé.

Veiller à éliminer les piles usées selon les réglementations locales en vigueur.

## Manipulation et installation des options



### **AVERTISSEMENT**

---

- Avant toute installation, couper l'alimentation du RS7000 et des périphériques qui y sont connectés et débrancher les cordons d'alimentation de la prise secteur pour chaque élément. Débrancher ensuite tous les câbles qui relient le RS7000 à ses périphériques. (Ne pas laisser le cordon d'alimentation dans la prise secteur lors des manipulations car il y a risque d'électrocution. Ne laisser aucun autre câble connecté car cela risque de gêner les manipulations).
- Ne pas démonter, modifier ou forcer les emplacements des cartes et des connecteurs des options et des barrettes de mémoire. Altérer ou plier les cartes ou les connecteurs crée des risques d'électrocution, d'incendie, ou de défaillance matérielle.



### **ATTENTION**

---

- Avant de manipuler une carte d'extension ou une barrette SIMM, touchez légèrement le boîtier métallique du RS7000 (ou toute autre partie métallique) à main nue afin de drainer toute l'électricité statique de votre corps. N'oubliez pas que même la plus petite décharge électrique peut endommager les composants.
- Il est recommandé de porter des gants pour protéger vos mains des parties métalliques du RS7000, des barrettes SIMM, des cartes d'extension et de tout autre composant. Ne pas toucher les contacts ou les connecteurs à main nue sous peine de blessures aux mains, ou de dommages électriques ou électrostatiques.
- Veiller à ne pas laisser tomber de vis dans le RS7000. Si c'était le cas, veiller à retirer la vis tombée avant de remonter l'unité et de la mettre sous tension car la faire fonctionner avec une vis égarée à l'intérieur peut créer des dysfonctionnements et des défaillances matérielles. En cas de difficultés pour extraire la vis tombée, consulter votre revendeur Yamaha.

\* Consultez votre revendeur Yamaha pour toute question sur les procédures d'installation de carte d'extension ou de barrettes de mémoire SIMM.

\* En cas de défaillance quelconque des barrettes de mémoire SIMM, consultez votre fournisseur.

# INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir porté votre choix sur le Yamaha MUSIC PRODUCTION STUDIO RS7000

Le Yamaha RS7000 est la solution tout en un parfaite. Cette boîte à outils contient tous les incontournables pour la production musicale et les “remix” à son top niveau – plus particulièrement pour la Dance, la Techno, le Hip Hop, le R&B et d'autres genres en vogue – au sein d'un système conçu spécialement pour faciliter les techniques de production musicale moderne. Le RS7000 combine un séquenceur puissant et flexible à un générateur de sons AWM2 du dernier cri débordant d'une formidable sélection de sons de batterie et d'autres sons (“Voices”), plus un échantillonneur vous permettant de créer vos propres échantillons et boucles et de les intégrer en toute facilité à vos séquences. Cet arsenal de fonctions est présenté au travers d'une interface très simple d'utilisation, conviviale et répondant à toutes les exigences posées en matière de puissance et de contrôle en temps réel dans le domaine des applications professionnelles.

Afin de bénéficier au maximum des nombreuses fonctions évoluées et des possibilités offertes par le RS7000, veuillez lire attentivement ce manuel; une fois sa lecture terminée, rangez-le dans un endroit sûr et facile d'accès car il vous sera très utile lors de références ultérieures.

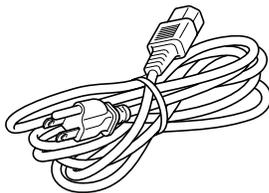
- \* Les noms des sociétés ainsi que les noms des produits figurant dans ce manuel sont des marques ou des marques déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.
- \* La copie non-autorisée de logiciels protégés à des fins autres que l'utilisation personnelle et privée est interdite.

## Accessoires

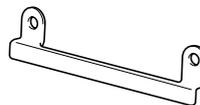
Veuillez vérifier que les accessoires suivants sont inclus dans l'emballage du RS7000.

- CD-ROM × 1
- Carte de mémoire × 1
- Cordon d'alimentation secteur × 1
- Adaptateur antiviol pour carte de mémoire × 1
- Manuel de l'utilisateur (ce document) × 1
- Document “À propos de la carte de mémoire et du CD-ROM” × 1

- Cordon d'alimentation secteur



- Adaptateur antiviol pour carte de mémoire



- \* Pour en savoir plus sur le contenu de la carte de mémoire et du CD-ROM fournis, reportez-vous au document intitulé “À propos de la carte de mémoire et du CD-ROM”.

## Caractéristiques du RS7000

### ● Puissant séquenceur 16 pistes

Le mode PATTERN, reposant sur l'exploitation de phrases, permet de créer rapidement des motifs ("Patterns") complets en combinant des phrases individuelles puisées dans l'impressionnante sélection de phrases préprogrammées fournies, mais aussi d'enregistrer ses propres phrases à l'aide de l'arsenal de sons de batterie et d'autres sons ("Voices") proposés par le générateur de sons AWM2 interne. Vous pouvez aussi ajouter avec la même facilité des échantillons, boucles et phrases de Break Beat à vos séquences et ainsi insuffler un maximum de groove dans votre musique. Utilisez vos motifs de manière individuelle ou faites appel au mode PATTERN CHAIN pour générer automatiquement des chaînes de motifs spécifiques et produire ainsi des arrangements même très denses.

Vous disposez aussi d'un mode SONG fonctionnant comme un séquenceur 16 pistes et offrant toutes les fonctions et la puissance que vous êtes en droit d'attendre d'un séquenceur indépendant professionnel digne de ce nom... et bien davantage encore.

### ● Générateur de sons AWM2

Les sons électroniques aussi changent avec les époques; à cet égard, le RS7000 est on ne peut plus à la page. Son générateur de sons AWM2 interne vous propose plus de 1054 sons mélodiques et effets sonores, plus 63 sons de batterie de qualité irréprochable – vous trouverez donc toujours le son qui vous convient, quelle que soit votre direction musicale. La palette complète de fonctions d'édition acoustique vous permet de donner un cachet personnel à votre son en toute simplicité et de laisser s'exprimer votre sensibilité musicale.

### ● Une myriade de phrases préprogrammées

Cette extraordinaire sélection propose naturellement des phrases préprogrammées au goût du jour. Assemblez ces phrases préprogrammées en mode PATTERN et bénéficiez ainsi d'un choix illimité de variations de motifs.

### ● Fonction Arpeggio (arpèges)

Vous disposez de 5 types d'arpèges automatiques qui feront fureur dans vos compos Dance et Techno. Vous pouvez enregistrer les phrases arpégiées avec le séquenceur et les éditer comme bon vous semble ou encore les transmettre à d'autres appareils MIDI.

### ● Des fonctions d'échantillonnage et d'édition à la hauteur

Outre le chargement direct d'échantillons dans une série de formats populaires, le RS7000 vous permet aussi d'enregistrer vos propres échantillons sur base de CD ou de toute source de niveau ligne ou micro. Une fois que vous avez enregistré vos échantillons, vous pouvez les délimiter, les découper en tranches, en faire des boucles ou les préparer autrement à la reproduction, tout cela en bénéficiant du même degré de puissance et de souplesse qu'avec un échantillonneur indépendant. Une fois vos échantillons fin prêts, il ne vous reste plus qu'à les intégrer dans vos motifs et séquences, et cela avec la même facilité que pour les sons du moteur acoustique. Vous pouvez même utiliser l'échantillonneur pour enregistrer des parties de chant et mener ainsi vos projets au stade final de production en effectuant tout le travail exclusivement avec le RS7000.

### ● Fonction Real Time Loop Remix et effets de jeu en temps réel

Vous pouvez automatiquement scinder les données de jeu et les réarranger de manière aléatoire pour créer ainsi des sons aux couleurs totalement inédites. Cela vous permet de produire instantanément une série de variations sur base d'un motif de batterie, par exemple.

Les effets de jeu (Play Effects) constituent aussi un outil irremplaçable de variation créative en temps réel: utilisez-les pour triturer le timing, les paramètres de note ou l'harmonisation, tout cela sans modifier nullement les données de séquence.

### ● Pilotage en temps réel

Le pilotage du son en temps réel est bien naturellement un autre facteur-clé pour obtenir toute la liberté de créativité nécessaire à l'épanouissement musical moderne. Le RS7000 déborde de possibilités de manipulations soniques et comporte une série complète de commandes garantissant un contrôle du bout des doigts du tempo, des paramètres de filtre, des enveloppes, de la hauteur, du LFO, et bien d'autres encore. Le RS7000 est en outre muni d'un clavier et de pads sensibles au toucher permettant de piloter les sons et les échantillons en temps réel, de changer de section de séquence et de piste et de contrôler les fonctions d'étouffement de piste et solo. Les fonctions de mémoire de scène et d'étouffement du RS7000 permettent de prendre des "clichés" des réglages d'étouffement de piste ou de la configuration complète des commandes en face avant, ce qui permet de rappeler instantanément les réglages au moment opportun.

### ● **Archivage sur carte de mémoire, disque SCSI et extension de la mémoire**

Vous pouvez sauvegarder vos séquences, phrases et échantillons sur des cartes de mémoire compactes et de grande capacité ou sur pratiquement tout type de support externe d'archivage SCSI (disque dur, disque MO, ZIP, etc.) branché à la prise SCSI du RS7000. Vous pouvez aussi charger facilement des échantillons et d'autres types de données en branchant un lecteur (CD-ROM ou autre). Les 2 fentes pour barrettes SIMM prévues sur le RS7000 permettent de gonfler sa mémoire RAM jusqu'à 64 méga-octets et d'allonger ainsi la durée d'échantillonnage.

### ● **Possibilités d'expansion des E/S**

En installant la carte d'expansion d'E/S AIEB2 en option dans le RS7000, vous bénéficiez de 6 sorties analogiques individuelles supplémentaires ainsi que d'un set d'entrées et de sorties numériques coaxiales et optiques.

### ● **Une gamme complète d'effets**

Les effets occupent dans la musique d'aujourd'hui une place presque aussi prépondérante que les sons qu'ils transforment. Le RS7000 vous garantit toute la puissance de traitement acoustique nécessaire; il comporte ainsi une fonction PLAY FX active au stade du séquenceur et gérant les harmonies, les variations de note et de timing, un processeur d'effets à trois étages comprenant des blocs VARIATION, DELAY et REVERB ainsi qu'un étage MASTER EFFECT doté d'effets de mastérisation des plus modernes.

### ● **Des fonctions ("jobs") et une édition en profondeur**

Créer des séquences qui ont le juste impact sonore n'est pas toujours une mince affaire; toutefois le RS7000 a le don de faciliter à l'extrême cette tâche grâce à sa palette complète de "jobs" et d'outils d'édition. Ainsi, par exemple, la fonction Grid Groove vous permet d'insuffler un degré de groove et un feeling dans vos morceaux impossibles à obtenir avec un système de séquenceur conventionnel. Cette fonction ultra-souple du RS7000 fonctionne sur base d'échantillons et de données du générateur de sons, pour un pilotage plein de feeling et totalement inédit. Real Time Loop Remix est une autre fonction d'échantillonnage vous permettant de gérer votre potentiel de créativité du bout des doigts – un outil à la fois puissant et simple pour "remixer" vos boucles d'échantillons tout en "visionnant" le travail en temps réel. D'autres fonctions permettent de créer automatiquement des glissements, roulements, crescendos et autres subtilités capables d'exercer une influence décisive sur l'humeur musicale. Les limites du RS7000 s'arrêtent sans doute à celles de votre créativité. Si jamais vous voulez vous lancer dans l'édition pointue, le mode EDIT vous fournit un accès direct aux paramètres individuels de note et d'événement.

## Utilisation du Mode d'emploi

### Structure du Mode d'emploi

Le Mode d'emploi du RS7000 est divisé grosso modo en 3 sections principales: la section Initiation, la section Références et l'Appendice.

#### ● **Section Initiation**

Cette section introduit des notions élémentaires telles que la structure du système du RS7000, la procédure de sélection des sons, d'enregistrement, d'échantillonnage et d'autres opérations fondamentales du RS7000.

#### ● **Section Références**

Cette section fournit une description ainsi qu'une procédure détaillées pour toutes les fonctions et paramètres du RS7000. C'est en quelque sorte une "encyclopédie des fonctions" où vous trouverez toutes les informations spécifiques voulues.

La section Références comprend les chapitres suivants:

Chapitre 1. Bases ... (page 51)

Ce chapitre décrit les concepts fondamentaux, les procédures, affichages et fonctions spéciales que vous devrez assimiler pour pouvoir utiliser efficacement votre RS7000. Ne manquez donc pas de lire ce chapitre avant d'utiliser le RS7000 pour la première fois.

Chapitre 2. Mode Pattern ... (page 69) à Chapitre 6: Mode Utility ... (page 255)

Il s'agit d'une description complète, détaillée et organisée par mode de toutes les fonctions et paramètres. Ces chapitres répondront à toutes les questions que vous vous posez éventuellement sur des fonctions précises.

Chapitre 7. Autres informations ... (page 263)

Informations élémentaires sur le MIDI et les événements MIDI gérés par le RS7000. Si vous comptez utiliser le RS7000 avec d'autres dispositifs MIDI et souhaitez des infos à ce sujet, consultez ce chapitre.

Appendice ... (page 271)

Dans ce chapitre, vous trouverez des informations sur la procédure d'installation d'équipement en option, les caractéristiques du RS7000, la liste des sons, la liste des effets, les messages d'erreur, le format des données MIDI et d'autres informations détaillées.

## Pour trouver des informations sur un sujet précis

Recherchez les informations voulues en suivant une des méthodes décrites ci-dessous.

### ● Sommaire ... (page 10)

Le Sommaire offre le moyen le plus rapide de retrouver les chapitres ou sections du manuel contenant le type d'informations recherchées.

### ● Index ... (page 343)

L'Index est l'outil de référence par excellence quand vous recherchez l'emplacement d'une fonction donnée ou des informations sur un thème spécifique.

### ● Commandes & connecteurs ... (page 12)

Cette section décrit les commandes et connecteurs du RS7000 tout en fournissant des références sur les informations connexes contenues dans le manuel.

### ● Organigramme des fonctions ... (page 55)

L'organigramme des fonctions dresse la liste de toutes les fonctions du RS7000 en les divisant par mode et en indiquant les références de page.

### ● Avec les titres de bas de page, les marges et en-têtes

La zone du bas de chaque page indique le numéro de page. Les numéros et titres de chapitre sont aussi imprimés sur la marge à l'extrême droite de chaque double page. L'en-tête (la marge supérieure) donne l'intitulé des informations contenues dans la page en question. Vous pouvez donc aussi rechercher les informations voulues en feuilletant les pages du manuel.

## Symboles

Voici les symboles utilisés dans ce manuel pour repérer divers types d'informations.

 <b>IMPORTANT</b>	..... Informations importantes! Lisez ces sections afin d'éviter l'effacement accidentel de données importantes ou d'autres erreurs potentiellement graves.
<b>REMARQUE</b>	..... Complément d'informations. Il s'agit d'informations utiles mais qui ne sont pas nécessairement d'importance vitale. Vous les lirez donc selon vos besoins spécifiques.
[Étape]	..... Procédure. Il s'agit de la description étape par étape d'une opération.
[PLAY]	..... Boutons. Ces ainsi que les boutons du RS7000 sont décrits dans le manuel.
P**	..... Référence de page. Ces références vous renvoient à des pages contenant des informations connexes.

Les illustrations et les affichages apparaissant dans ce manuel ne sont donnés qu'à titre indicatif et peuvent différer légèrement de ce que vous voyez sur votre instrument.

## SOMMAIRE

<b>Caractéristiques du RS7000</b> .....	7
<b>Utilisation du Mode d'emploi</b> .....	8
<b>Pour trouver des informations sur un sujet précis</b> ...	9
<b>Symboles</b> .....	9
<b>Commandes &amp; connecteurs</b> .....	12
<b>Remarques à propos des droits d'auteur</b> .....	21
<b>Préparatifs et branchements</b> .....	22
Connexion au secteur .....	22
Connexion à du matériel audio .....	22
Branchement d'un commutateur au pied ...	23
Branchement de dispositifs MIDI externes ...	23
Mise sous tension et hors tension .....	24
<b>Initialisation des réglages d'usine</b> .....	25

### Initiation

<b>1. Survol du système du RS7000</b> .....	28
<b>2. Assembler un motif à l'aide de phrases préprogrammées</b> .....	30
<b>3. Pilotage du son en temps réel</b> .....	38
<b>4. Enregistrement de phrases originales</b> .....	39
<b>5. Ajouter des échantillons</b> .....	43
<b>6. Finalisation de votre son</b> .....	46

### Références

<b>Chapitre 1. Bases</b> .....	51
<b>1. Survol du système du RS7000</b> .....	52
Structure des modes .....	52
Organigramme des fonctions .....	55
<b>2. Structure interne du RS7000</b> .....	58
Les six blocs principaux .....	58
Séquenceur .....	59
Générateur de sons .....	60
Contrôleurs .....	62
Arpégiateur .....	63
Effets .....	63
Égalisation et effets maîtres .....	63
Configuration de la mémoire .....	63
<b>3. Opérations élémentaires</b> .....	64
Sélection des modes .....	64
Sélection de modes secondaires .....	64
Lorsqu'un bouton donne accès à plusieurs pages .....	65
Éditer des valeurs de paramètres .....	66
Sélection et exécution de commande .....	66
Sélection de job .....	67
Entrée de caractères .....	67

Sélection de piste .....	67
Entrée empirique du tempo (Tap Tempo) ...	68
Affichage de la mémoire disponible .....	68
Initialisation des réglages de l'effet maître ...	68
Undo/Redo .....	68
Répétition automatique .....	68
Chargement automatique .....	68

## Chapitre 2. Mode Pattern

<b>À propos du mode Pattern</b> .....	70
<b>1. Reproduction de motifs</b> .....	72
<b>2. Combinaison de phrases en motifs (Patch)</b> .....	75
<b>3. Enregistrement de phrases</b> .....	77
Préparation à l'enregistrement .....	78
Enregistrement en temps réel .....	80
Enregistrement pas à pas .....	80
Enregistrement pas à pas sur grille (grid step) ...	83
<b>4. Ajout de groove à un motif</b> .....	85
<b>5. Effets de jeu</b> .....	87
<b>6. MIDI Delay</b> .....	90
<b>7. Réglage du niveau et des effets pour chaque piste (Mixer)</b> .....	93
<b>8. Changer les sons (Voice Edit)</b> .....	97
<b>9. Ajouter des effets</b> .....	104
<b>10. Fonction Arpeggio &amp; commandes assignables (Setup)</b> .....	107
<b>11. Master EQ et Master Effect</b> .....	111
<b>12. Sauvegarde sur carte de mémoire ou disque</b> .....	114
<b>13. Chargement d'une carte de mémoire ou d'un disque</b> .....	126
<b>14. Édition de motifs et de phrases — Les jobs pour motifs</b> .....	133
<b>15. Phrase Edit</b> .....	154

## Chapitre 3. Mode Pattern Chain

<b>À propos du mode Pattern Chain</b> .....	158
<b>1. Reproduction séquentielle de motifs (Pattern Chain Play)</b> .....	159
<b>2. Créer des chaînes de motifs (enregistrement des chaînes de motifs)</b> .....	161
Préparation à l'enregistrement .....	161
Enregistrement en temps réel .....	162
Enregistrement pas à pas .....	163
<b>3. Égaliseur et effet maîtres</b> .....	164
<b>4. Sauvegarde sur carte de mémoire ou disque</b> .....	166
<b>5. Chargement d'une carte de mémoire ou d'un disque</b> .....	169
<b>6. Jobs pour chaînes de motifs</b> .....	171
<b>7. Édition de chaînes de motifs</b> .....	175

## Chapitre 4. Mode Song

<b>À propos du mode Song</b> .....	180
<b>1. Song Playback (reproduction de morceaux)</b> .....	182
<b>2. Enregistrement de morceau</b> .....	184
Préparation à l'enregistrement .....	184

Enregistrement en temps réel.....	186
Enregistrement pas à pas.....	187
Enregistrement pas à pas sur grille (Grid Step)....	189
<b>3. Ajout de groove à un motif.....</b>	<b>191</b>
<b>4. Effets de jeu.....</b>	<b>192</b>
<b>5. MIDI Delay .....</b>	<b>193</b>
<b>6. Réglage du niveau et des effets</b>	
pour chaque piste (Mixer).....	194
<b>7. Changer les sons (Voice Edit).....</b>	<b>196</b>
<b>8. Ajouter des effets .....</b>	<b>198</b>
<b>9. Fonction Arpeggio &amp; commandes</b>	
assignables (configuration) .....	200
<b>10. Master EQ et Master Effects.....</b>	<b>202</b>
<b>11. Sauvegarde sur carte de mémoire ou disque... 204</b>	
<b>12. Chargement d'une carte de mémoire</b>	
ou d'un disque.....	208
<b>13. Les jobs pour morceau.....</b>	<b>212</b>
<b>14. Édition de morceau.....</b>	<b>225</b>

## **Chapitre 5. Mode Sampling** 227

À propos du mode Sampling (échantillonnage).....	228
<b>1. Enregistrement d'échantillons (Sampling) .....</b>	<b>229</b>
<b>2. Fonction Loop Remix.....</b>	<b>239</b>
<b>3. Édition d'échantillons.....</b>	<b>241</b>
<b>4. Jobs pour échantillons.....</b>	<b>244</b>

## **Chapitre 6. Mode Utility** 255

À propos du Mode Utility .....	256
<b>1. System.....</b>	<b>257</b>
<b>2. MIDI Setup.....</b>	<b>260</b>
<b>3. MIDI Filter.....</b>	<b>262</b>

## **Chapitre 7. Autres informations** 263

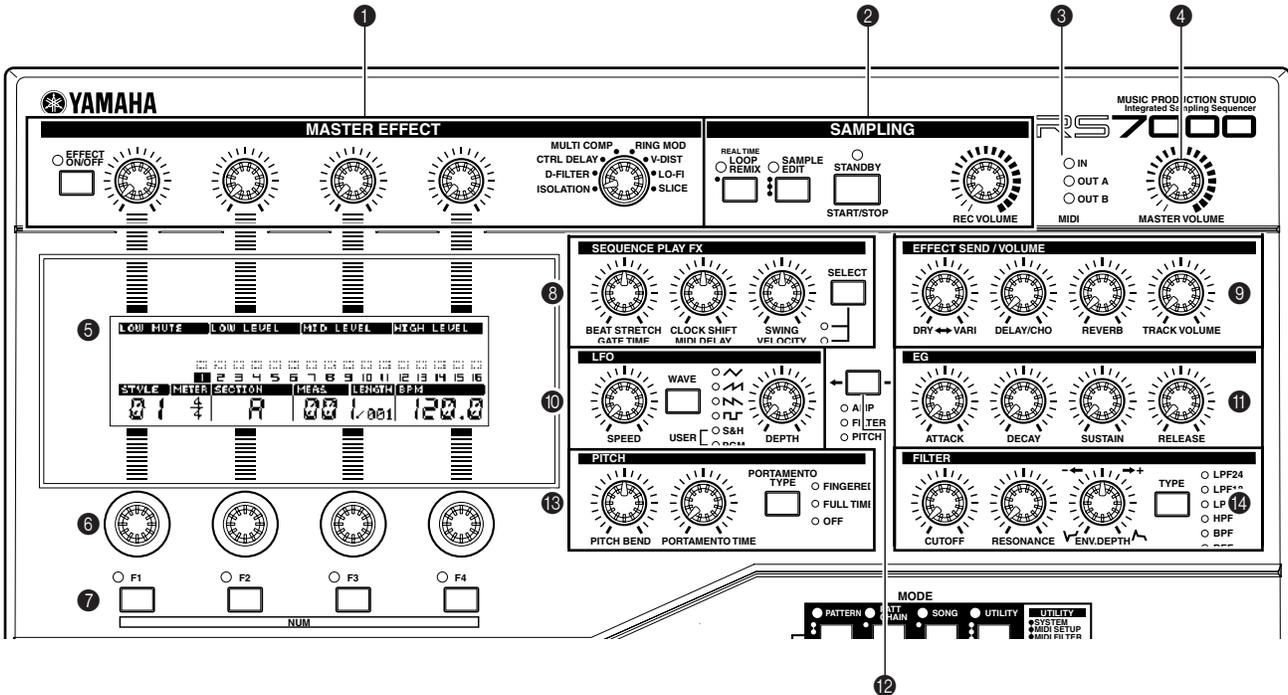
<b>1. MIDI en quelques mots .....</b>	<b>264</b>
<b>2. Événements MIDI reconnus par le RS7000.....</b>	<b>266</b>

## **Appendice** 271

<b>1. Installer des options .....</b>	<b>272</b>
<b>2. Fiche technique.....</b>	<b>282</b>
<b>3. Dépannage .....</b>	<b>286</b>
<b>4. Liste de messages d'erreur.....</b>	<b>288</b>
<b>5. Liste de sons (sons normaux) .....</b>	<b>291</b>
<b>6. Sons de batterie .....</b>	<b>295</b>
<b>7. Liste de catégories de phrase.....</b>	<b>313</b>
<b>8. Liste des types d'effets.....</b>	<b>313</b>
<b>9. Liste des paramètres d'effets.....</b>	<b>315</b>
<b>10. Tableau des données/valeurs d'effets .....</b>	<b>323</b>
<b>11. Format des données MIDI.....</b>	<b>325</b>
<b>12. Glossaire.....</b>	<b>334</b>
<b>13. Index.....</b>	<b>343</b>

# Commandes & connecteurs

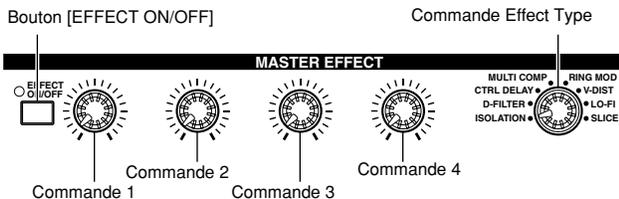
## Face avant (section supérieure)



### 1 MASTER EFFECT (page 63)

Ces commandes permettent de contrôler l'étage final de l'effet maître appliqué au signal stéréo présent aux sorties stéréo du RS7000.

Elles permettent d'effectuer des réglages détaillés dans le mode secondaire MASTER des modes PATTERN, PATTERN CHAIN et SONG (pages 111, 164 et 202).



#### Bouton [EFFECT ON/OFF]

Active et coupe l'étage de l'effet maître. Le témoin s'allume quand les effets maîtres sont actifs.

Pour activer temporairement l'effet maître, appuyez sur le bouton [EFFECT ON/OFF] tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé. L'effet maître est appliqué au son uniquement tant que vous maintenez le bouton enfoncé.

### Commande 1 à Commande 4

Ces quatre commandes servent à piloter les paramètres d'effet maître imprimés en dessous de chaque commande et en haut de l'écran LCD.

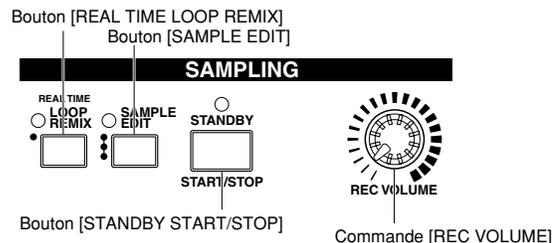
Vous pouvez aussi sélectionner et éditer les paramètres pilotés par ces commandes via l'affichage secondaire MASTER du mode PATTERN, PATTERN PATCH, et du mode SONG (pages 111, 164 et 202).

### Commande Effect Type (page 63)

Sélectionne le type d'effet maître.

### 2 SAMPLING

Les commandes de cette section servent à piloter l'échantillonnage du signal reçu via les connecteurs INPUT L et R du RS7000 et permettent d'éditer les échantillons enregistrés.



**Bouton [REAL TIME LOOP REMIX] (page 239)**

Active et coupe la fonction Real Time Loop Remix. Le témoin s'allume quand la fonction de remix en temps réel est active.

**Bouton [SAMPLE EDIT] (page 241)**

Active le mode SAMPLE EDIT. Le témoin s'allume quand le mode SAMPLE EDIT est actif.

**Bouton [STANDBY START/STOP] (page 229)**

Active le mode Sampling et lance/arrête l'échantillonnage.

**Commande [REC VOLUME]**

Règle le niveau d'entrée du signal analogique présent aux connecteurs INPUT L et R. Elle sert au réglage de niveau pour l'échantillonnage et pour le signal d'entrée A/N.

Bien que l'ajout de la carte d'extension d'E/S AIEB2 en option permette d'exploiter les entrées numériques DIGITAL IN et OPTICAL IN, la commande [REC VOLUME] n'a aucun effet sur le niveau de ces entrées.

**③ Témoin MIDI IN/OUT**

Le témoin ad hoc clignote quand le RS7000 transmet ou reçoit des messages MIDI. Ce témoin permet donc de vérifier la réception ou le transfert de messages MIDI.

**④ Commande [MASTER VOLUME]**

Règle le niveau du signal présent aux connecteurs OUTPUT L/MONO et R du RS7000 ainsi qu'à sa prise PHONES.

L'ajout de la carte d'extension d'E/S AIEB2 en option permet de bénéficier des sorties assignables ASSIGNABLE OUT (AS1 à 6) et des sorties numériques DIGITAL OUT et OPTICAL OUT, mais la commande [MASTER VOLUME] n'a aucun effet sur le niveau de ces sorties.

**⑤ Écran**

Cet écran LCD (à cristaux liquides) rétroéclairé affiche tous les paramètres et informations nécessaires au pilotage du RS7000.

**⑥ [Commande 1] à [Commande 4]**

Ces quatre commandes règlent la valeur des paramètres affichés juste au dessus d'elles à l'écran. En tournant une de ces commandes tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé, vous pouvez effectuer un réglage environ 10x plus grossier qu'en mode normal.

**⑦ Boutons de fonction [F1] à [F4]**

Permettent de choisir des paramètres affichés à la dernière ligne de l'écran LCD, d'exécuter des opérations et de naviguer dans les pages d'écran.

Quand plusieurs paramètres sont assignés à une seule commande de fonction ([Commande 1] à [Commande 4]), le bouton de fonction correspondant permet de choisir le paramètre à éditer.

Quand une commande de fonction est active (c.-à-d. quand elle est disponible pour effectuer une opération), le témoin correspondant s'allume.

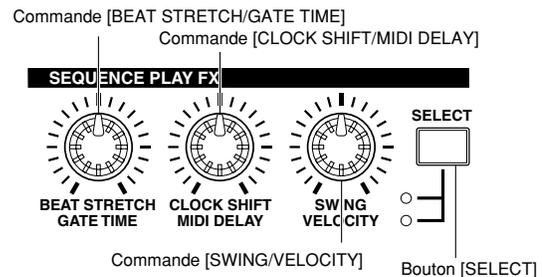
Quand vous souhaitez éditer un paramètre numérique, vous pouvez parfois utiliser les boutons SUB MODE comme un pavé numérique afin d'entrer directement la valeur tout en maintenant enfoncés le bouton [SHIFT] et le bouton de fonction adéquat ([F1] à [F4]) (page 66).

**⑧ Commandes SEQUENCE PLAY FX**

Outre les fonctions décrites ici, vous êtes libre d'affecter d'autres rôles à ces commandes et de piloter ainsi une série complète de fonctions et de paramètres.

Vu que les commandes offrent un contrôle continu des paramètres au sein de la piste en question, vous pouvez les exploiter afin d'obtenir un contrôle créatif et en temps réel du son de votre jeu. Vous pouvez assigner 2 fonctions à chaque commande, que vous choisissiez avec le bouton [SELECT] à leur droite; au total, ces commandes vous permettent de piloter 6 fonctions ou paramètres différents.

Par défaut, ce sont les paramètres principaux PLAY EFFECT et MIDI DELAY qui sont affectés à ces commandes. Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 2: Mode Pattern", pages 87 et 90 pour en savoir plus sur les paramètres PLAY EFFECTS et MIDI DELAY.

**Commande [BEAT STRETCH/GATE TIME]**

Par défaut, cette commande sert à piloter les paramètres PLAY FX BEAT STRETCH et GATE TIME en temps réel.

BEAT STRETCH sert à comprimer ou à étirer les mesures (page 89), tandis que GATE TIME modifie la longueur des notes (page 88).

**Commande [CLOCK SHIFT/MIDI DELAY]**

Par défaut, cette commande sert à piloter les paramètres PLAY FX CLOCK SHIFT et MIDI DELAY en temps réel.

CLOCK SHIFT décale le timing des notes (page 89), tandis que MIDI DELAY sert à régler le temps de retard de l'effet MIDI DELAY (page 91).

### Commande [SWING/VELOCITY]

Par défaut, cette commande sert à piloter les paramètres PLAY FX SWING et VELOCITY en temps réel.

SWING permet de régler le timing des temps faibles de croche et de créer ainsi un effet de syncope et de swing (page 89). VELOCITY sert à spécifier le toucher des notes (page 88).

### Bouton [SELECT]

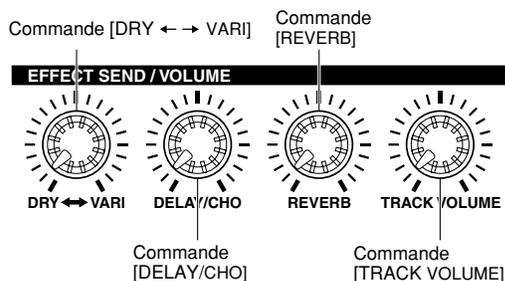
Permet de choisir un des deux fonctions/paramètres affectés à chaque commande. Le témoin à côté du paramètre sélectionné s'allume alors.

## 9 Commandes [EFFECT SEND/VOLUME]

Outre les fonctions décrites ici, vous êtes libre d'affecter d'autres rôles à ces commandes et de piloter ainsi une série complète de fonctions et de paramètres.

Vu que les commandes offrent un contrôle continu des paramètres au sein de la piste en question, vous pouvez les exploiter afin d'obtenir un contrôle créatif et en temps réel du son de votre jeu.

Par défaut, les paramètres principaux MIXER sont assignés à ces commandes. Pour en savoir plus sur les paramètres MIXER, voyez le "Chapitre 2: Mode Pattern", à la page 69.



### Commande [DRY ↔ VARI] (page 96)

Par défaut, cette commande offre un contrôle en temps réel du paramètre MIXER DRY SEND LEVEL. Ce dernier règle le niveau du signal envoyé à la ligne sans effet.

### Commande [DELAY/CHO] (page 96)

Par défaut, cette commande offre un contrôle en temps réel du paramètre MIXER DELAY/CHORUS SEND LEVEL. Ce dernier règle le niveau du signal envoyé au bloc DELAY ou CHORUS.

### Commande [REVERB] (page 96)

Par défaut, cette commande offre un contrôle en temps réel du paramètre MIXER REVERB SEND LEVEL. Ce dernier règle le niveau du signal envoyé au bloc d'effet REVERB.

### Commande [TRACK VOLUME] (page 94)

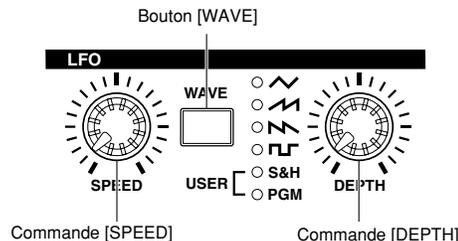
Par défaut, cette commande offre un contrôle en temps réel du volume de la piste sélectionnée.

## 10 Commandes LFO

Outre les fonctions décrites ici, vous êtes libre d'affecter d'autres rôles à ces commandes et de piloter ainsi une série complète de fonctions et de paramètres.

Vu que les commandes offrent un contrôle continu des paramètres au sein de la piste en question, vous pouvez les exploiter afin d'obtenir un contrôle créatif et en temps réel du son de votre jeu. Vous pouvez assigner 3 fonctions à la commande [DEPTH], que vous choisissez avec le bouton [AMP/FILTER/PITCH] 12 à sa droite.

Par défaut, les paramètres principaux LFO sont assignés à ces commandes.



### Commande [SPEED] (page 98)

Par défaut, cette commande offre un contrôle en temps réel du paramètre LFO SPEED.

### Commande [DEPTH] (page 98)

Par défaut, cette commande offre un contrôle en temps réel du paramètre LFO DEPTH. Selon la fonction choisie avec le bouton [AMP/FILTER/PITCH] 12, la commande [DEPTH] pilote l'intensité du trémolo, de l'effet Wah ou du vibrato.

### Bouton [WAVE] (page 98)

Sélectionne la forme d'onde du LFO.

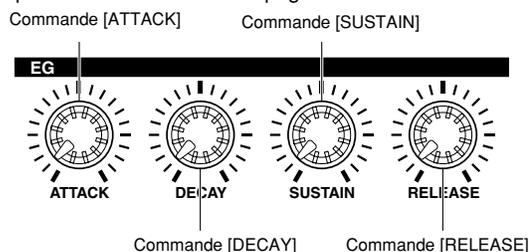
## 11 Commandes [EG]

Outre les fonctions décrites ici, vous êtes libre d'affecter d'autres rôles à ces commandes et de piloter ainsi une série complète de fonctions et de paramètres.

Vous pouvez assigner 3 paramètres à chaque commande, que vous choisissez avec le bouton [AMP/FILTER/PITCH] 12.

Vu que les commandes offrent un contrôle continu des paramètres au sein de la piste en question, vous pouvez les exploiter afin d'obtenir un contrôle créatif et en temps réel du son de votre jeu.

Par défaut, les paramètres principaux MIXER sont assignés à ces commandes. Pour en savoir plus sur les paramètres MIXER, voyez le "Chapitre 2: Mode Pattern" à la page 69.



### Commande [ATTACK]

Par défaut, cette commande offre un contrôle temps réel du paramètre AMPLITUDE EG, FILTER EG ou PITCH EG ATTACK. C'est le bouton [AMP/FILTER/PITCH] 12 qui permet de choisir l'enveloppe.

### Commande [DECAY]

Par défaut, cette commande offre un contrôle temps réel du paramètre AMPLITUDE EG, FILTER EG ou PITCH EG DECAY. C'est le bouton [AMP/FILTER/PITCH] 12 qui permet de choisir l'enveloppe.

### Commande [SUSTAIN]

Par défaut, cette commande offre un contrôle temps réel du paramètre AMPLITUDE EG, FILTER EG ou PITCH EG SUSTAIN. C'est le bouton [AMP/FILTER/PITCH] 12 qui permet de choisir l'enveloppe.

### Commande [RELEASE]

Par défaut, cette commande offre un contrôle temps réel du paramètre AMPLITUDE EG, FILTER EG ou PITCH EG RELEASE. C'est le bouton [AMP/FILTER/PITCH] 12 qui permet de choisir l'enveloppe.

## 12 Bouton [AMP/FILTER/PITCH]

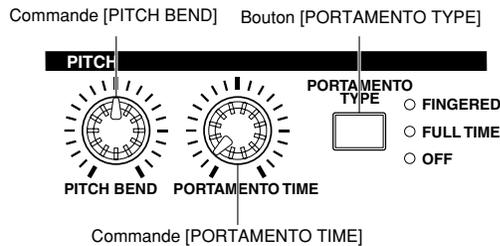
Spécifie l'enveloppe pilotée par les commandes LFO et EG. À chaque pression sur ce bouton, un témoin s'allume pour indiquer l'enveloppe choisie: AMP → FILTER → PITCH → AMP, etc.

## 13 Commandes PITCH

Outre les fonctions décrites ici, vous êtes libre d'affecter d'autres rôles à ces commandes et de piloter ainsi une série complète de fonctions et de paramètres.

Vu que les commandes offrent un contrôle continu des paramètres au sein de la piste en question, vous pouvez les exploiter afin d'obtenir un contrôle créatif et en temps réel du son de votre jeu.

Par défaut, les paramètres PITCH BEND et PORTAMENTO TIME sont assignés à ces commandes.



### Commande [PITCH BEND] (page 101)

Par défaut, cette commande offre un contrôle temps réel du paramètre PITCH BEND.

### Commande [PORTAMENTO TIME] (page 100)

Par défaut, cette commande offre un contrôle en temps réel du paramètre PORTAMENTO TIME.

### Bouton [PORTAMENTO TYPE] (page 100)

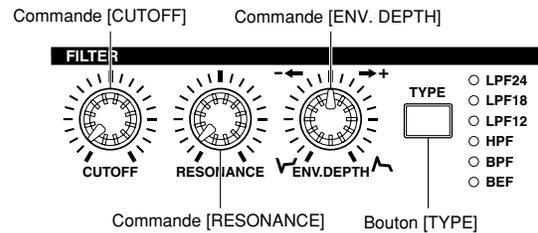
Sélectionne le type PORTAMENTO. Chaque pression sur ce bouton permet de choisir un des types disponibles.

## 14 Commandes FILTER

Outre les fonctions décrites ici, vous êtes libre d'affecter d'autres rôles à ces commandes et de piloter ainsi une série complète de fonctions et de paramètres.

Vu que les commandes offrent un contrôle continu des paramètres au sein de la piste en question, vous pouvez les exploiter afin d'obtenir un contrôle créatif et en temps réel du son de votre jeu.

Par défaut, les paramètres principaux FILTER sont assignés à ces commandes.



### Commande [CUTOFF] (page 103)

Par défaut, cette commande offre un contrôle temps réel du paramètre CUTOFF du filtre.

### Commande [RESONANCE] (page 103)

Par défaut, cette commande offre un contrôle temps réel du paramètre RESONANCE du filtre.

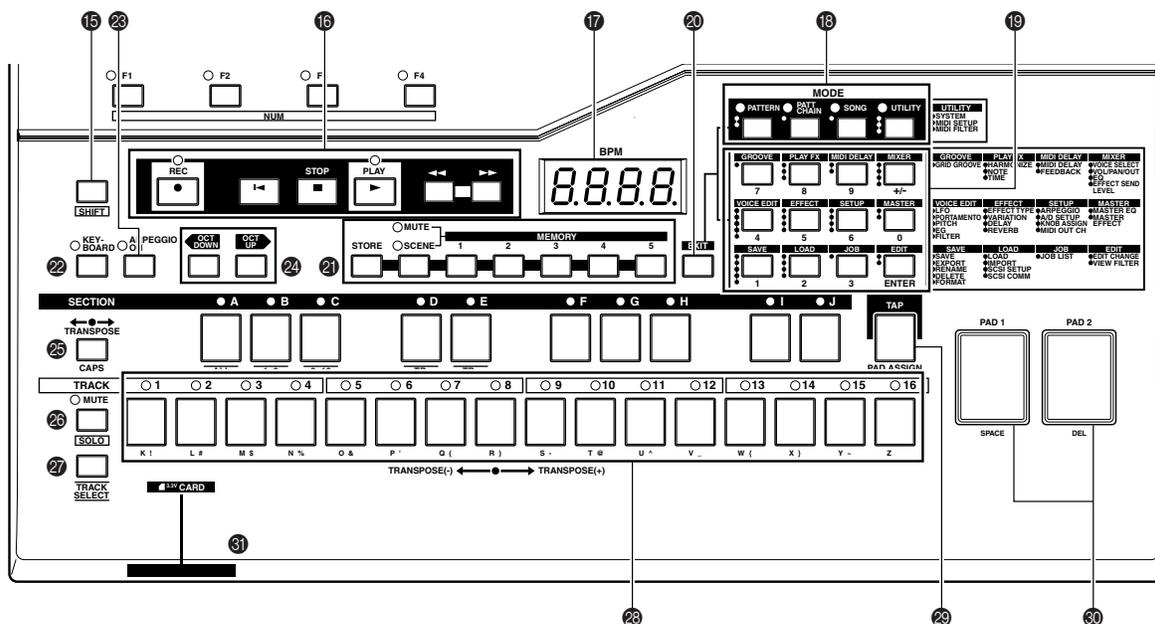
### Commande [ENV. DEPTH] (page 103)

Par défaut, cette commande offre un contrôle temps réel du paramètre ENVELOPE DEPTH du filtre.

### Bouton [TYPE] (page 103)

Spécifie le type de filtre. Chaque pression sur ce bouton permet de choisir un des types disponibles.

## Face avant (section inférieure)

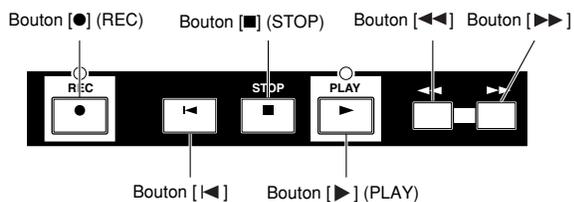


### 15 Bouton [SHIFT]

Offre l'accès à diverses fonctions secondaires quand il est utilisé en conjonction avec d'autres boutons et commandes.

### 16 Boutons du séquenceur

Les boutons du séquenceur servent à piloter l'enregistrement et la reproduction en modes PATTERN et SONG.



### Bouton [●] (REC)

Active l'affichage d'enregistrement de phrase ou de morceau. Le témoin s'allume quand vous enfoncez ce bouton pour activer le mode prêt à enregistrer.

### Bouton [◀] (Retour au début)

Retourne directement à la première mesure du motif ou du morceau actuel.

### Bouton [■] (STOP)

Arrête la reproduction ou l'enregistrement de motif ou de morceau.

### Bouton [▶] (PLAY)

Lance la reproduction de motif ou de morceau et démarre l'enregistrement de phrase ou de morceau. Quand vous lancez la reproduction ou l'enregistrement, le témoin du bouton [▶] se met à clignoter sur le tempo en vigueur (ce témoin reste allumé en mode d'enregistrement STEP).

### Bouton [◀◀] (Recul rapide)

Permet de reculer d'une mesure quand vous l'enfoncez brièvement et de reculer rapidement lorsqu'il est maintenu enfoncé.

### Bouton [▶▶] (Avance rapide)

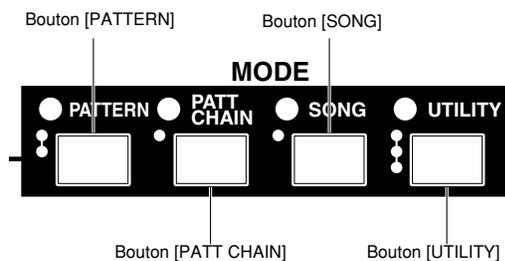
Permet d'avancer d'une mesure quand vous l'enfoncez brièvement et d'avancer rapidement lorsqu'il est maintenu enfoncé.

### 17 Affichage à diodes

Affiche le réglage de tempo (BPM) ou le numéro de mesure actuelle. L'affichage à diodes indique aussi brièvement la valeur en vigueur pour une commande quand vous la manipulez. C'est la page System du mode UTILITY (page 258) qui permet de spécifier si l'affichage à diodes indique en temps normal le réglage de tempo ou le numéro de mesure.

## 18 Boutons MODE

Servent à choisir le mode de fonctionnement principal du RS7000. Le témoin au-dessus du bouton MODE choisi s'allume.



### Bouton [PATTERN] (page 70)

Sélectionne le mode PATTERN. Chaque pression sur ce bouton permet d'alterner entre le mode PATTERN Play et PATTERN Patch.

### Bouton [PATT CHAIN] (page 158)

Sélectionne le mode PATTERN CHAIN.

### Bouton [SONG] (page 180)

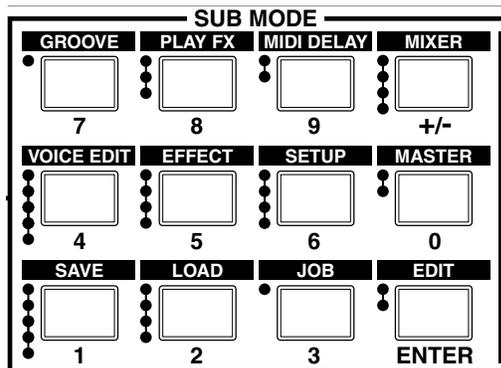
Sélectionne le mode SONG.

### Bouton [UTILITY] (page 256)

Sélectionne le mode UTILITY. Une fois le mode UTILITY actif, le bouton [UTILITY] sert à alterner entre les diverses pages disponibles.

## 19 Boutons SUB MODE

Ces boutons permettent d'accéder aux divers modes secondaires (SUB) disponibles pour chacun des modes principaux. Lorsqu'un mode secondaire propose plusieurs pages d'écran, vous pouvez activer chacune de ces pages en appuyant sur ce bouton.



### Bouton [GROOVE]

Sélectionne le mode secondaire GROOVE QUANTIZE.

### Bouton [PLAY FX]

Sélectionne le mode secondaire PLAY FX et les diverses pages d'écran disponibles.

### Bouton [MIDI DELAY]

Sélectionne le mode secondaire MIDI DELAY et les diverses pages d'écran disponibles.

### Bouton [MIXER]

Sélectionne le mode secondaire MIXER et les diverses pages d'écran disponibles.

### Bouton [VOICE EDIT]

Sélectionne le mode secondaire VOICE EDIT et les diverses pages d'écran disponibles.

### Bouton [EFFECT]

Sélectionne le mode secondaire EFFECT et les diverses pages d'écran disponibles.

### Bouton [SETUP]

Sélectionne le mode secondaire SETUP et les diverses pages d'écran disponibles.

### Bouton [MASTER]

Sélectionne le mode secondaire MASTER et les diverses pages d'écran disponibles.

### Bouton [SAVE]

Sélectionne le mode secondaire SAVE et les diverses pages d'écran disponibles.

### Bouton [LOAD]

Sélectionne le mode secondaire LOAD et les diverses pages d'écran disponibles.

### Bouton [JOB]

Sélectionne le mode secondaire PATTERN, PATTERN CHAIN ou SONG JOB et les diverses pages d'écran disponibles.

### Bouton [EDIT]

Sélectionne le mode secondaire PATTERN, PATTERN CHAIN ou SONG EDIT et les diverses pages d'écran disponibles.

## 20 Bouton [EXIT]

Permet de retourner en arrière (vers le haut) dans les séries de pages d'écran des modes secondaires ou de quitter le mode secondaire actif et de retourner au mode principal.

## 21 Boutons SCENE/MUTE

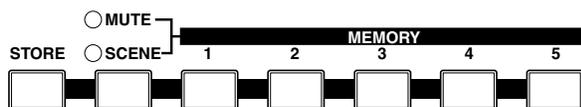
Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 5 configurations complètes de scène et d'étouffement (Mute) pour les charger quand bon vous semble en appuyant simplement sur un bouton.

Une "scène" contient tous les réglages de paramètres pour toutes les pistes (tous les réglages de commande et d'activation/de coupure d'étouffement). Une configuration d'étouffement contient les réglages Mute On/Off pour toutes les pistes.

La possibilité de sauvegarder et de charger instantanément des configurations complètes de scène et d'étouffement signifie que vous pouvez rappeler d'une simple pression sur un bouton des configurations complexes dont la programmation en temps réel nécessiterait un temps considérable. Les opérations de rappel peuvent d'ailleurs être enregistrées dans des chaînes de motifs et des morceaux.

### REMARQUE

- Les scènes ne comprennent pas les données de séquence.
- La sauvegarde des configurations de scène/d'étouffement n'est pas possible durant l'enregistrement de séquences. Les opérations de sauvegarde sont disponibles pendant la reproduction.



### Bouton [STORE]

Permet de sauvegarder les réglages de scène ou d'étouffement actuels dans une des 5 mémoires disponibles: [MEMORY 1] à [MEMORY 5]. Les données des types sélectionnés sont sauvegardées quand vous appuyez sur un des boutons de mémoire de scène/d'étouffement [MEMORY 1] à [MEMORY 5] tout en maintenant le bouton [STORE] enfoncé.

### Bouton [SCENE/MUTE]

Permet d'alterner entre les fonctions de mémoire de scène et d'étouffement. Les témoins SCENE et MUTE s'allument en alternance chaque fois que vous appuyez sur le bouton.

### Boutons [MEMORY 1] à [MEMORY 5]

Ces boutons sont utilisés en combinaison avec le bouton [STORE] (voyez ci-dessus) pour mémoriser les configurations de scène ou d'étouffement; utilisés seuls, ils servent à rappeler les réglages de scène ou d'étouffement mémorisés.

## 22 Bouton [KEYBOARD]

Sert à activer la fonction musicale (c.-à-d. d'entrée de notes) du clavier du RS7000. Quand vous appuyez sur le bouton [KEYBOARD] et que son témoin s'allume, le clavier fonctionne alors comme un clavier conventionnel et sert donc à jouer des notes. Si vous appuyez alors à nouveau sur ce bouton de sorte que son témoin s'éteigne, le clavier permet alors de choisir des sections, des pistes et peut même servir à étouffer les pistes.

## 23 Bouton [ARPEGGIO ON]

Sert à activer et à couper la fonction d'arpège automatique du RS7000. Le témoin du bouton [ARPEGGIO ON] s'allume quand la fonction ARPEGGIO est active; les notes que vous jouez sur le clavier sont alors reproduites sous forme d'arpèges. Pour couper la fonction ARPEGGIO, appuyez à nouveau sur ce bouton de sorte que son témoin s'éteigne.

## 24 Boutons [OCT DOWN] et [OCT UP]

Les boutons [OCT DOWN] et [OCT UP] permettent de décaler la hauteur du clavier vers le bas et vers le haut par pas d'une octave. Pour retourner à la hauteur normale, appuyez simultanément sur ces deux boutons. L'écran LCD indique le réglage de transposition d'octave en vigueur. (page 73)

## 25 Bouton [TRANPOSE] (page 73)

Ce bouton est utilisé conjointement avec les touches du clavier pour transposer la hauteur globale de l'instrument. Pour régler la transposition, gardez le bouton [TRANPOSE] enfoncé pendant que vous appuyez sur la touche du clavier située à gauche ou à droite de la touche Mi (piste 8) correspondant à l'intervalle souhaité. Tant que vous gardez le bouton [TRANPOSE] enfoncé, le témoin de la touche Mi reste allumé, tandis que le témoin de la touche désignant l'intervalle choisi clignote. Pour transposer de plus d'une octave vers le haut ou le bas, appuyez d'abord sur le bouton [OCT UP] ou [OCT DOWN], puis utilisez le clavier pour y ajouter les demi-tons requis.

## 26 Bouton [MUTE] (page 74)

Ce bouton sert à effectuer les réglages d'étouffement de piste et les réglages solo. Pour définir les réglages d'étouffement, appuyez sur le bouton [MUTE] de sorte que son témoin s'allume. Pour effectuer les réglages solo, maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé tout en appuyant sur le bouton [MUTE] de sorte que son témoin s'allume. Quand vous faites cette manip., les témoins des pads du clavier (touches blanches) s'allument pour les pistes contenant des données; vous pouvez alors étouffer ou placer en solo chacune de ces pistes en appuyant sur la touche correspondante – le témoin se met alors à clignoter. Pour désactiver l'étouffement d'une piste, appuyez à nouveau sur la même touche. Pour couper la fonction solo, appuyez sur le bouton [MUTE].

## 27 Bouton [TRACK SELECT] (page 67)

Ce bouton est utilisé conjointement avec le clavier afin de choisir une piste pour l'enregistrement ou pour d'autres opérations. Pour sélectionner les pistes, appuyez sur la touche blanche ad hoc du clavier tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé.

## 28 Clavier

Ce clavier peut être utilisé comme un clavier conventionnel afin d'entrer des données de jeu, mais aussi pour choisir des sections, sélectionner des pistes, étouffer les pistes et les placer en solo, régler la transposition, et d'autres opérations. Normalement, la touche numéro "6" correspond au Do médian. Le clavier n'est sensible ni au toucher ni à l'Aftertouch.

## 29 Bouton [TAP]

Réglez automatiquement le tempo en "tappant" sur ce bouton au tempo voulu.

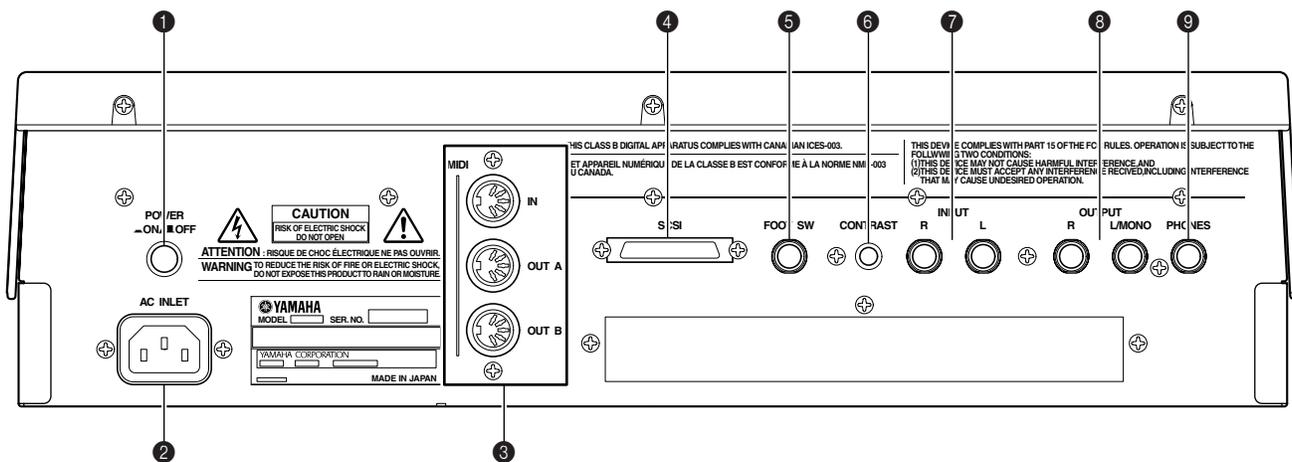
## 30 [PAD 1] et [PAD 2]

Ces pads sensibles au toucher sont pratiques pour entrer les données de jeu. Il suffit de taper sur ces pads pour entrer les données de note spécifiées au préalable à la hauteur déterminée. Pour déterminer la hauteur de chaque pad, actionnez la touche appropriée sur le clavier tout en maintenant le bouton [TAP] enfoncé ainsi que [PAD 1] ou [PAD 2].

## 31 Fente CARD

Cette fente est destinée à recevoir une carte de mémoire.

### Face arrière



### 1 Bouton POWER

Appuyez sur ce bouton pour mettre le RS7000 sous tension et enfoncez-le à nouveau pour le mettre hors tension.

### 2 Prise AC INLET

Branchez ici le cordon d'alimentation secteur fourni avec le RS7000. Utilisez exclusivement le cordon fourni.

### 3 Connecteurs MIDI IN, OUT A et OUT B

Si vous comptez utiliser un clavier MIDI ou tout autre instrument MIDI pour piloter et programmer le RS7000, branchez-le au connecteur MIDI IN.

Vous pouvez utiliser les connecteurs MIDI OUT A et B pour brancher un générateur de sons externe ou un synthétiseur au RS7000 et transmettre au dispositif externe les données de jeu, les manipulations des boutons et commandes et l'utilisation des pads à partir du RS7000.

### 4 Port SCSI

Branchez ici un dispositif d'archivage SCSI externe (disques dur, graveur de CD-ROM, etc.). Le connecteur est du type "Half Pitch" à 50 broches.

### 5 Connecteur FOOT SW

Permet de brancher un commutateur au pied Yamaha FC4 ou FC5 en option et de l'utiliser pour lancer/arrêter les opérations, choisir des sections, comme pédale forte ou pour entrer le tempo de façon rythmique (Tap).

### 6 Commande CONTRAST

Servez-vous de la commande CONTRAST pour obtenir la meilleure lisibilité à écran LCD (celle-ci varie selon l'angle de vision).

### 7 Connecteurs INPUT L et R

Vous pouvez brancher ici une source analogique mono ou stéréo à échantillonner (enregistrer). Si votre source est mono, branchez-la au connecteur L ou R.

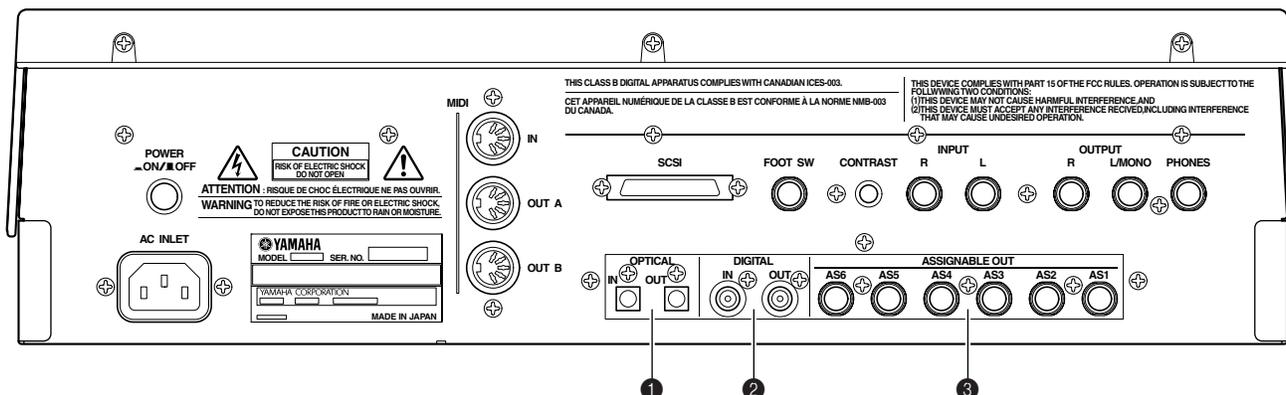
### 8 Connecteurs OUTPUT L/MONO & R

Il s'agit des sorties stéréo principales du RS7000. Quand vous effectuez la connexion uniquement via le connecteur L/MONO, les signaux combinés des canaux gauche et droit sont mélangés et transmis à cette sortie, ce qui permet d'effectuer directement un branchement à une installation mono.

### 9 Prise PHONES

Cette prise permet de brancher tout casque d'écoute stéréo doté d'une fiche stéréo d'1/4". Vous pouvez régler le niveau de sortie de la prise PHONES avec la commande MASTER VOLUME.

## Face arrière avec carte d'extension d'E/S AIEB2 en option installée



### ① Connecteurs OPTICAL IN, OUT

Il s'agit d'une entrée et d'une sortie numériques pour une connexion via câble optique. Vous pouvez brancher les sources numériques (fs: 48 kHz, 44,1 kHz ou 32 kHz) à enregistrer au connecteur OPTICAL IN. OPTICAL OUT produit le même signal que les prises OUTPUT L/MONO et R mais en format numérique (fs = 44,1 kHz).

### ② Connecteurs DIGITAL IN, OUT

Il s'agit d'une entrée et d'une sortie numériques de format S/PDIF (c.-à-d. le format habituellement utilisé pour les lecteurs CD ou DAT de type Consumer) pour une connexion via câble coaxial (prise RCA). Vous pouvez brancher les sources numériques (fs: 48 kHz, 44,1 kHz ou 32 kHz) à enregistrer au connecteur DIGITAL IN. DIGITAL OUT produit le même signal que les prises OUTPUT L/MONO et R mais en format numérique (fs = 44,1 kHz).

### ③ Prises ASSIGNABLE OUT 1 à 6

Contrairement aux sorties STEREO OUT, vous pouvez assigner le signal des pistes individuelles à ces sorties. (page 21)

Vous pouvez utiliser les prises ASSIGNABLE OUT comme sorties mono ou par paires stéréo (1&2, 3&4, 5&6).

## Options

Vous pouvez encore augmenter le potentiel de productivité musicale du RS7000 grâce à la série d'options disponibles.

### Extension de mémoire (SIMM)

Pour pouvoir être reproduits, les échantillons que vous enregistrez ou que vous chargez depuis la carte de mémoire doivent être sauvegardés dans la mémoire interne.

Le RS7000 est doté de 4 Mo de mémoire, ce qui permet d'échantillonner ou de reproduire jusqu'à 46 secondes de signal mono à la fréquence d'échantillonnage maximum de 44,1 kHz. Vous pouvez installer des barrettes SIMM supplémentaires afin d'augmenter les capacités d'enregistrement et de reproduction d'échantillon. Si vous voulez augmenter la durée d'enregistrement ou de reproduction d'échantillon ou que vous souhaitez pouvoir disposer simultanément de nombreux échantillons en mémoire interne, alors vous devrez peut-être installer de la mémoire supplémentaire. Pour en savoir plus sur l'installation de mémoire supplémentaire, voyez la page 274 de la section Appendice.

### Précautions liées à l'achat de barrettes SIMM d'extension

Certains types de barrettes SIMM disponibles dans le commerce pourraient ne pas fonctionner correctement avec le RS7000; nous ne pouvons pas garantir le bon fonctionnement de types de barrettes n'ayant pas fait l'objet d'un test. Avant d'acheter des barrettes SIMM, demandez conseil au revendeur chez qui vous avez acheté le RS7000 ou adressez-vous à un distributeur Yamaha agréé.

#### IMPORTANT

- Utilisez exclusivement des barrettes SIMM à 72 broches de 4, 8, 16 ou 32 méga-octets et d'une vitesse d'accès supérieure à 70ns. Les barrettes SIMM x32bit sont la norme, mais vous pouvez aussi utiliser des barrettes de type x36bit (avec parité).
- Installez toujours les barrettes SIMM par paire de capacité identique. Une barrette SIMM seule ne fonctionnera donc pas.
- À la sortie d'usine, le RS7000 est équipé de 4 Mo de mémoire d'échantillonnage. Si vous installez une paire de barrettes SIMM de 16 Mo (soit un total de 32 méga-octets), vous disposerez donc d'une mémoire d'échantillonnage de 36 Mo (32 + 4 Mo). Toutefois, vu que la mémoire d'échantillonnage du RS7000 est limitée à 64 Mo, si vous installez une paire de barrettes SIMM de 32 Mo (total de 64 Mo), les 4 Mo de mémoire initiale ne seront pas utilisés.
- Les barrettes SIMM utilisant plus de 19 puces de mémoire par unité pourraient ne pas fonctionner correctement avec le RS7000. Veillez donc à choisir des barrettes SIMM utilisant 18 puces de mémoire ou moins.

- Nous vous recommandons d'utiliser des barrettes SIMM conformes à la norme JEDEC\*. Toutefois, bien qu'une barrette SIMM conforme à la configuration des circuits internes de la norme JEDEC fonctionne parfaitement sur un ordinateur, nous n'offrons aucune garantie que cette barrette fonctionne correctement sur le RS7000.

\*JEDEC est l'acronyme de "Joint Electron Device Engineering Council", qui désigne un groupe chargé d'établir des normes relatives à la configuration des équipements électroniques.

### Carte d'extension d'E/S AIEB2

À l'origine, le RS7000 permet d'enregistrer uniquement des signaux de sources analogiques et produit seulement un signal de sortie analogique. Cependant, une fois la carte d'extension d'E/S AIEB2 en option installée, vous disposez d'entrées et de sorties numériques directes via des connecteurs optiques et coaxiaux. Cette carte propose aussi 6 sorties assignables (ASSIGNABLE OUT 1 à 6) en plus des sorties OUTPUT standard. Pour en savoir plus sur l'installation de la carte d'extension d'E/S AIEB2 en option, voyez la page 276 dans la section Appendice.

#### REMARQUE

Vous ne pouvez pas utiliser la carte d'extension d'E/S AIEB1.

## Remarques à propos des droits d'auteur

Le RS7000 intègre le système SCMS (Serial Copy Management System) destiné à protéger les œuvres musicales faisant l'objet de droits d'auteur. Les données qui ont été échantillonnées dans le domaine numérique à partir d'un CD ou d'une autre source ne peuvent pas être sauvegardées sur une carte de mémoire ou sur un disque SCSI en format WAV. Elles ne peuvent pas non plus être transférées via le TWE Wave Editor sous forme d'échantillons. Si vous voulez sauvegarder ces données, vous devez le faire dans le format propre du RS7000.

Il est interdit d'utiliser des chansons et des données sonores (enregistrées avec le RS7000) protégées par des droits d'auteur à des fins commerciales. Il est en outre défendu de copier, transférer ou distribuer ces données ou de les reproduire à des fins commerciales sans la permission du détenteur de ces droits d'auteur, si ce n'est pour une utilisation personnelle ou dans le cadre d'une utilisation ne violant pas les droits d'auteur. Si vous souhaitez utiliser ces données à des fins autres que personnelles, adressez-vous à un expert en matière de droits d'auteur. Yamaha n'assume aucune responsabilité pour la création, la copie et l'édition de données sur le RS7000, ni pour la reproduction et l'utilisation de ces données.

## Préparatifs et branchements

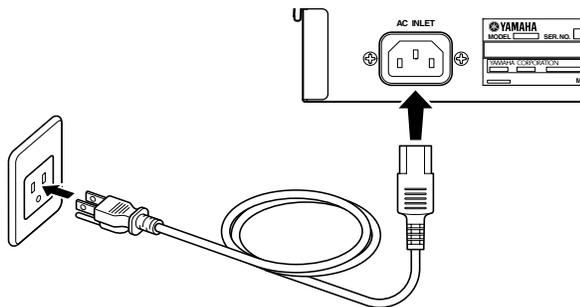
Cette section décrit le branchement au secteur et la connexion à d'autres appareils.

### Connexion au secteur

#### ⚠ AVERTISSEMENT

- Avant de brancher le cordon d'alimentation secteur, vérifiez que le bouton de mise sous tension du RS7000 est en position OFF.
- Veillez à ce que la tension du secteur dans votre région corresponde bien aux spécifications (indiquées en face arrière) du RS7000. Toute erreur de connexion au secteur risque d'endommager sérieusement les circuits internes et pose en outre des risques d'électrocution!
- Utilisez uniquement le cordon d'alimentation secteur fourni avec le RS7000. Si jamais le cordon fourni est endommagé ou égaré et qu'il vous en faut un nouveau, contactez votre revendeur Yamaha. L'utilisation d'un cordon de remplacement inapproprié pourrait provoquer un incendie et une électrocution!
- Le type de cordon d'alimentation secteur fourni avec le RS7000 pourrait différer selon le pays d'achat (il pourrait comporter une troisième broche de mise à la terre). Toute erreur de branchement du conducteur de mise à la terre pose le risque d'une électrocution. Ne modifiez PAS la fiche du cordon fourni avec le RS7000. Si la fiche n'est pas compatible avec la prise de courant, demandez à un électricien qualifié d'installer le type correct de prise. N'utilisez jamais d'adaptateur secteur contournant l'utilisation du conducteur de mise à la terre.
- Le RS7000 est conçu pour être utilisé avec une ligne de mise à la terre (prise à trois broches). Le cordon d'alimentation secteur fourni comporte une broche de mise à la terre conçue pour éviter une électrocution et un endommagement de l'équipement.

Branchez le cordon d'alimentation secteur fourni à la prise AC INLET en face arrière. Branchez ensuite l'autre bout du cordon dans une prise murale à 3 pôles.



### Connexion à du matériel audio

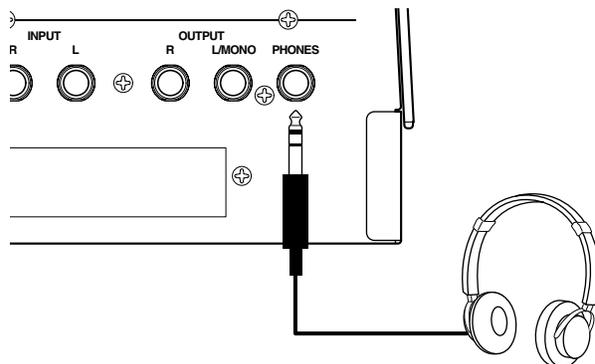
#### ⚠ ATTENTION

Avant d'effectuer toute connexion à des appareils externes, vous devez mettre le RS7000 et tous les appareils branchés hors tension. Si vous effectuez des branchements sans mettre l'appareil hors tension, vous risquez d'endommager votre ampli ou vos enceintes.

Le RS7000 ne dispose pas d'amplificateur interne ni d'enceintes propres. Pour écouter le son du RS7000, branchez-y un casque, des enceintes actives ou tout autre système d'écoute adapté à vos besoins spécifiques.

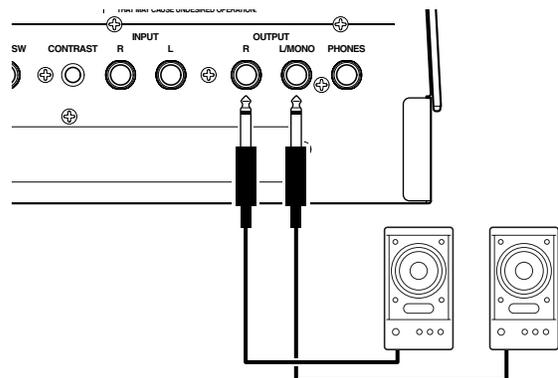
#### ■ Casque d'écoute

Si vous utilisez un casque d'écoute, branchez-le à la prise PHONES en face arrière. Quand vous utilisez un casque, réglez le volume sur un niveau d'écoute confortable avec la commande MASTER VOLUME pour éviter d'endommager votre ouïe. Les connecteurs OUTPUT L/MONO et R en face arrière sont actifs même quand le casque d'écoute est branché.



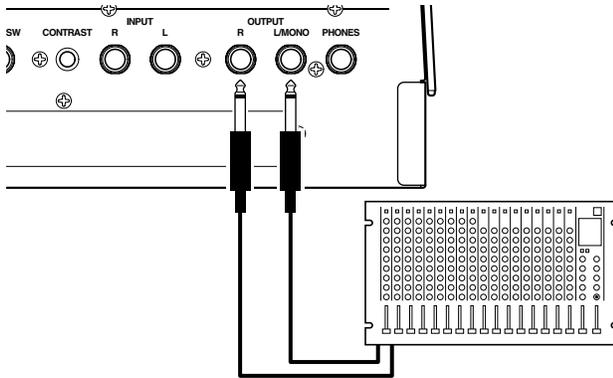
#### ■ Enceintes actives

Branchez une paire d'enceintes actives (comme les Yamaha CBX-S3) aux connecteurs de sortie (L/MONO, R) à l'aide des câbles ad hoc. Si vous branchez une seule enceinte active, faites-le via le connecteur L/MONO.



### ■ Branchement à une console de mixage

Branchez les connecteurs de sortie (L/MONO, R) à deux canaux de la console de mixage. Placez le signal du canal branché à la sortie L/MONO à gauche de l'image stéréo et celui du canal branché à la sortie R à droite de l'image stéréo.

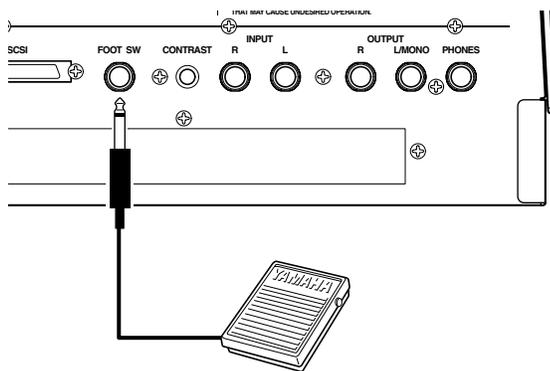


### ⚠ ATTENTION

Ne branchez pas les sorties du RS7000 aux entrées micro d'un amplificateur ou d'une platine à cassette, etc. Ce branchement aux entrées micro risquerait d'affecter la qualité du son et même d'endommager l'appareil. En outre, quand vous branchez le RS7000 à une console de mixage ou à un appareil similaire, choisissez le niveau d'entrée ligne des canaux.

### ■ Branchement d'un commutateur au pied

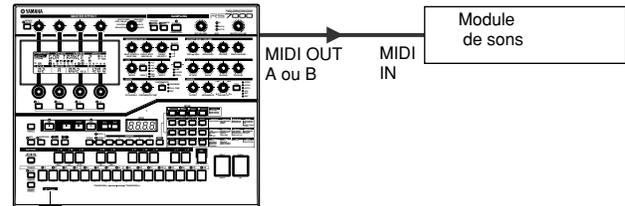
Si vous utilisez un commutateur au pied FC4 ou FC5 en option, insérez la fiche du commutateur dans le connecteur FOOT SW en face arrière. Vous pouvez définir la fonction du commutateur au pied avec le paramètre FOOT SWITCH de la page SYSTEM en mode UTILITY (page 257).



### ■ Branchement de dispositifs MIDI externes

#### ■ Branchement d'un module de sons

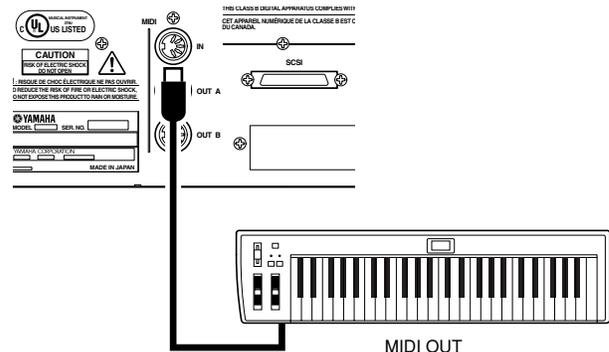
Vous pouvez vous servir des données de séquence du RS7000 pour piloter un module de sons externe. Branchez le connecteur MIDI OUT en face arrière au connecteur MIDI IN de l'équipement MIDI externe.



#### ■ Branchement d'un clavier MIDI

Vous pouvez brancher un clavier MIDI pour faciliter l'enregistrement de données en temps réel.

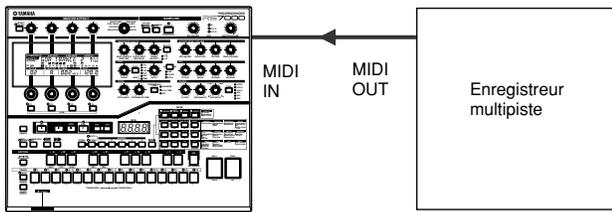
Branchez le connecteur MIDI IN en face arrière au connecteur MIDI OUT du clavier MIDI externe avec un câble MIDI.



#### ■ Branchement à un enregistreur multipiste (MTR)

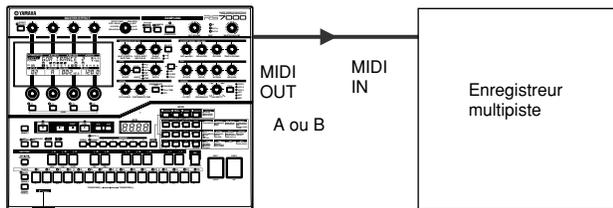
Vu que le RS7000 adopte les formats de synchronisation MTC (MIDI Time Code) et MMC (MIDI Machine Control), vous pouvez l'utiliser pour travailler en synchronisation avec un enregistreur multipiste compatible MTC ou MMC. Le RS7000 ne génère pas de code MTC; vous devez donc utiliser un dispositif MTC en option comme le Yamaha AW4416. Branchez les prises MIDI OUT et MIDI IN du RS7000 respectivement aux connecteurs MIDI IN et MIDI OUT de l'enregistreur multipiste. Le RS7000 se synchronise alors sur le signal d'horloge MTC transmis par le dispositif externe. Si votre enregistreur reconnaît le code MMC, alors vous pourrez commander ses fonctions démarrage/arrêt, avance rapide et recul rapide à distance avec le RS7000. Si c'est le cas, activez la page MIDI du mode UTILITY et réglez le paramètre MIDI Sync sur "MTC" (page 260).

### Synchronisation du RS7000 avec un dispositif MTC externe



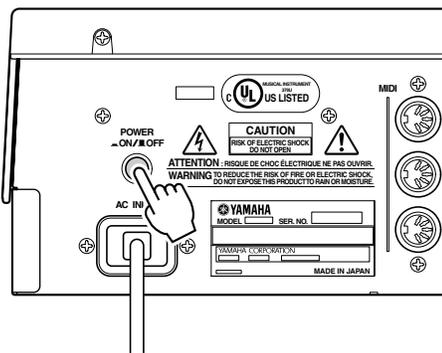
\* Dans ce cas, vous devez transmettre le signal MTC au RS7000 depuis un dispositif MIDI externe.

### Pilotage d'un dispositif externe avec le RS7000 via code MMC



## Mise sous tension et hors tension

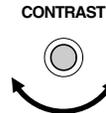
1. Vérifiez que tous les appareils périphériques sont correctement branchés au RS7000 et placez toutes les commandes de volume en position minimum.
2. Mettez d'abord les appareils périphériques, puis le RS7000 sous tension.



3. Mettez l'installation audio sous tension, puis placez les commandes du RS7000 et de volume de l'installation sur un niveau d'écoute confortable.



4. Si la lisibilité de l'écran laisse à désirer, vous pouvez la régler avec la commande CONTRAST.



5. Avant de mettre le RS7000 hors tension, réglez d'abord le volume au niveau minimum et mettez tout l'équipement audio connecté hors tension.

### **!** ATTENTION

Les données de configuration du système du RS7000 sont conservées dans la mémoire grâce à une pile de sauvegarde. Quand la pile de sauvegarde commence à s'épuiser, le message "Backup Battery Low!" s'affiche à l'écran. Quand la batterie est complètement épuisée, vous perdez le contenu de la mémoire. Si jamais vous voyez le message "Backup Battery Low!", sauvegardez immédiatement les données sur une carte de mémoire (Smart Media) ou un lecteur SCSI et faites remplacer la pile par un centre de réparations Yamaha agréé.

## Initialisation des réglages d'usine

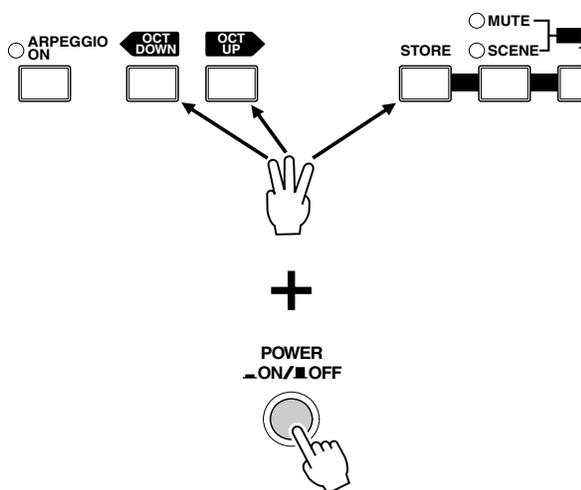
Voici comment le RS7000 permet de retrouver ses réglages d'usine et le contenu original de sa mémoire.



L'initialisation des réglages signifie la perte de tous les sons, données de séquence et réglages de configuration du système que vous avez créés. Veuillez donc bien à sauvegarder toutes vos données importantes sur carte de mémoire (Smart Media) ou sur lecteur SCSI (p.114, 166, 204) avant d'effectuer cette opération.

### [Procédure]

1. Mettez l'appareil hors tension.
2. Mettez l'appareil sous tension en maintenant enfoncés les boutons [OCT DOWN], [OCT UP] et [STORE].





# Initiation

Bien que toutes les informations nécessaires à l'utilisation du RS7000 soit disponible dans le chapitre "Références" de ce manuel, il peut s'avérer utile de suivre cette initiation afin de vous familiariser avec quelques-unes de ses fonctions les plus importantes pas à pas, de manière suivie. Cette initiation comporte 6 sections, brièvement présentées ci-dessous. Chacune de ces sections s'appuie sur la précédente.

## **1. Survol du système du RS7000..... 28**

Une présentation rapide du RS7000 dans son ensemble et de ses possibilités.

## **2. Assembler un motif à l'aide de phrases préprogrammées ..... 30**

Comment créer rapidement et facilement des motifs. Là, vous apprendrez à créer un motif qui vous servira pour les sections suivantes.

## **3. Pilotage du son en temps réel ..... 38**

Un aparté rapide pour vous montrer quelques-unes des incroyables possibilités du RS7000 en matière de pilotage en temps réel.

## **4. Enregistrement de phrases originales ..... 39**

Enregistrez une phrase originale et ajoutez-la au motif de base que vous venez de créer avec la section 2.

## **5. Ajouter des échantillons ..... 43**

Enregistrez un nouvel échantillon et ajoutez-le à votre motif.

## **6. Finalisation de votre son..... 46**

Finalisez votre son : peaufinez votre groove et ajoutez des effets.

N'oubliez pas que l'initiation ne couvre bien sûr pas toutes les fonctions et les possibilités du RS7000. Les fonctions importantes qui ne sont pas décrites ici (tels que les modes SONG, EDIT, et UTILITY pour n'en citer que quelques-uns) sont abordées en détail dans la partie "Références" du manuel. Utilisez le sommaire et l'index pour localiser l'information précise dont vous avez besoin sur les fonctions et les possibilités qui vous intéressent. Il en va de même pour les fonctions décrites dans cette initiation : reportez-vous au chapitre "Références" pour de plus amples informations sur la fonction de votre choix.

## 1. Survol du système du RS7000

Le Yamaha RS7000 est la solution tout en un parfaite. Cette boîte à outils contient tous les incontournables pour la production musicale à son top niveau – plus particulièrement pour la Dance, la Techno, le R&B et d'autres genres en vogue – au sein d'un système conçu spécialement pour faciliter les techniques de production musicale moderne. Le RS7000 combine un séquenceur puissant et flexible à un générateur de sons du dernier cri débordant d'une formidable sélection de sons de batterie et d'autres sons ("Voices"), plus un échantillonneur vous permettant de créer vos propres échantillons et boucles et de les intégrer en toute facilité à vos séquences. Cet arsenal de fonctions est présenté au travers d'une interface très simple d'utilisation, conviviale et répondant à toutes les exigences posées en matière de puissance et de contrôle en temps réel dans le domaine des applications professionnelles.

### Puissant séquenceur 16 pistes

Le mode PATTERN, reposant sur l'exploitation de phrases, permet de créer rapidement des motifs ("Patterns") complets en combinant des phrases individuelles puisées dans l'impressionnante sélection de 5980 phrases préprogrammées, mais aussi d'enregistrer ses propres phrases à l'aide de l'arsenal de sons de batterie et d'autres sons ("Voices") proposés par le générateur de sons AWM2 interne. Vous pouvez aussi ajouter avec la même facilité des échantillons, boucles et phrases de Break Beat à vos séquences et ainsi insuffler un maximum de groove dans votre musique. Utilisez vos motifs de manière individuelle ou faites appel au mode PATTERN CHAIN pour générer automatiquement des chaînes de motifs spécifiques et produire ainsi des arrangements même très denses.

Vous disposez aussi d'un mode SONG fonctionnant comme un séquenceur 16 pistes et offrant toutes les fonctions et la puissance que vous êtes en droit d'attendre d'un séquenceur indépendant professionnel digne de ce nom.

### Pilotage en temps réel

Le pilotage du son en temps réel est bien naturellement un autre facteur-clé pour obtenir toute la liberté de créativité nécessaire à l'épanouissement musical moderne. Le RS7000 déborde de possibilités de manipulations soniques et comporte une série complète de commandes garantissant un contrôle du bout des doigts du tempo, des paramètres de filtre, des enveloppes, de la hauteur, du LFO, et bien d'autres encore. Le RS7000 est en outre muni d'un clavier et de pads sensibles au toucher permettant de piloter les sons et les échantillons en temps réel, de changer de section de séquence et de piste et de contrôler les fonctions d'étouffement de piste et solo. Les fonctions de mémoire de scène et d'étouffement permettent de prendre des "clichés" des réglages d'étouffement de piste ou de la configuration complète des commandes en face avant, ce qui permet de rappeler instantanément les réglages au moment opportun.

### Des fonctions d'échantillonnage et d'édition à la hauteur

Outre le chargement direct d'échantillons dans une série de formats populaires, le RS7000 vous permet aussi d'enregistrer vos propres échantillons sur base de CD ou de toute source de niveau ligne ou micro. Une fois que vous avez enregistré vos échantillons, vous pouvez les délimiter, les découper en tranches, en faire des boucles ou les préparer autrement à la reproduction, tout cela en bénéficiant du même degré de puissance et de souplesse qu'avec un échantillonneur indépendant. Une fois vos échantillons fin prêts, il ne vous reste plus qu'à les intégrer dans vos motifs et morceaux, et cela avec la même facilité que pour les sons du moteur acoustique. Vous pouvez même utiliser l'échantillonneur pour enregistrer des parties de chant et mener ainsi vos projets au stade final de production en effectuant tout le travail exclusivement avec le RS7000.

### Générateur de sons AWM2

Les sons électroniques aussi changent avec les époques; à cet égard, le RS7000 est on ne peut plus à la page. Son générateur de sons AWM2 interne vous propose plus de 63 sons de batterie ainsi que 1054 sons mélodiques de qualité irréprochable – vous trouverez donc toujours le son qui vous convient, quelle que soit votre direction musicale. La palette complète de fonctions d'édition acoustique vous permet de donner un cachet personnel à votre son en toute simplicité et de laisser s'exprimer votre sensibilité musicale.

### Une gamme complète d'effets

Les effets occupent dans la musique d'aujourd'hui une place presque aussi prépondérante que les sons qu'ils transforment. Le RS7000 vous garantit toute la puissance de traitement acoustique nécessaire; elle comporte ainsi une fonction PLAY FX active au stade du séquenceur et gérant les harmonies, les variations de note et de timing, un processeur d'effets à trois étages comprenant des blocs VARIATION, DELAY/CHORUS et REVERB, ainsi qu'un étage MASTER EFFECT doté d'effets de mastérisation des plus modernes.

## Des fonctions (“jobs”) et une édition en profondeur

Créer des séquences qui ont le juste impact sonore n’est pas toujours une mince affaire; toutefois le RS7000 a le don de faciliter à l’extrême cette tâche grâce à sa palette complète de “jobs” et d’outils d’édition. Ainsi, par exemple, la fonction GRID GROOVE vous permet d’insuffler dans vos morceaux un degré de groove et un feeling impossibles à obtenir avec un système de séquenceur conventionnel. Cette fonction ultra-souple du RS7000 fonctionne sur base de tranches d’échantillons – le RS7000 se fera aussi un plaisir de “découper” automatiquement vos échantillons de Break Beat en segments rythmiques individuels – tout comme les données du générateur de sons, pour un pilotage tout en feeling et totalement inédit. REAL TIME LOOP REMIX est une autre fonction d’échantillonnage vous permettant de gérer votre potentiel de créativité du bout des doigts – un outil à la fois puissant et simple pour “remixer” vos boucles et tranches d’échantillons tout en “visionnant” votre travail en temps réel. D’autres fonctions permettent de créer automatiquement des glissements, roulements, crescendos et autres subtilités capables d’exercer une influence décisive sur l’humeur musicale. Les limites du RS7000 s’arrêtent sans doute à celles de votre créativité. Si jamais vous voulez vous lancer dans l’édition pointue, le mode EDIT vous fournit un accès direct aux paramètres individuels de note et d’événement.

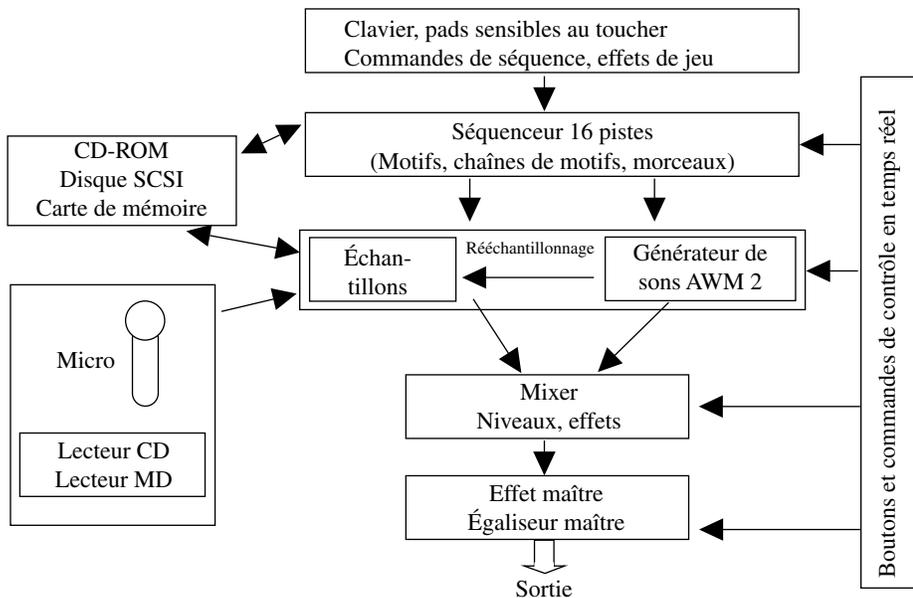
## Capacité d’archivage sur carte de mémoire (SmartMedia™\*) & possibilité d’expansion SCSI

Vous pouvez sauvegarder vos séquences, phrases et échantillons sur des cartes de mémoire compactes et de haute capacité ou via une série de supports externes d’archivage SCSI (disque dur, disque MO, ZIP, etc.) branchés à la prise SCSI du RS7000. Vous pouvez aussi charger facilement des échantillons et d’autres types de données en branchant un lecteur (CD-ROM ou autre).

\* SmartMedia est une marque de Toshiba Corporation.

## Possibilités d’expansion des E/S

En installant la carte d’extension d’E/S AIEB2 en option dans le RS7000, vous bénéficiez de 6 sorties analogiques individuelles supplémentaires ainsi que d’un set d’entrées et de sorties numériques coaxiales et optiques.



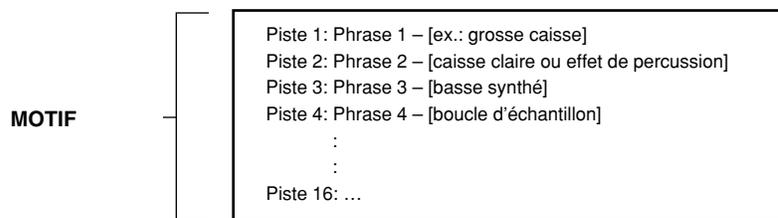
## 2. Assembler un motif à l'aide de phrases préprogrammées

Nous allons commencer la partie “pratique” de cette initiation en vous montrant à quel point il est facile de créer des grooves qui déménagent en choisissant et en combinant simplement quelques-unes des phrases préprogrammées de le RS7000. Le RS7000 possède une gigantesque base de données de 5980 phrases préprogrammées... soit un nombre de combinaisons faramineux. N'oubliez pas non plus qu'une fois que vous avez assemblé une esquisse de motif, vous disposez encore d'une infinité de possibilités pour le peaufiner dans ses moindres détails et le marquer ainsi de votre griffe.

### Définition: Motifs & phrases

#### • Motifs

Dans le jargon du RS7000, un motif (ou “Pattern”) est un fragment musical dont la longueur varie entre 1 et 256 mesures et comportant jusqu'à 16 pistes individuelles. Chaque “piste” peut être considérée comme une “partie” indépendante du motif: par ex. une partie de grosse caisse, de cymbales, de basse synthé, un échantillon en boucle, etc. Les motifs sont en outre organisés par “sections” et “styles”. La mémoire du RS7000 peut contenir jusqu'à 1.024 motifs divisés en 64 styles, comportant chacun 16 sections organisées par ordre alphabétique de “A” à “P”.



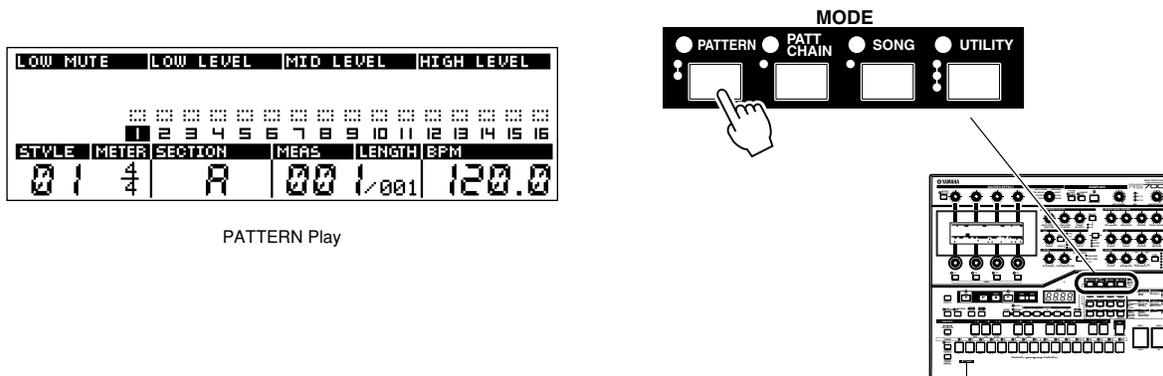
#### • Phrases

Les phrases constituent principalement des “parties” préprogrammées pour la création de vos motifs. Le RS7000 vous propose une vaste sélection de phrases préprogrammées de batterie et de percussion. Il vous suffit de choisir une piste de motif, de lui assigner une phrase et de répéter cette procédure pour toutes les pistes voulues. Vous pouvez aussi naturellement enregistrer vos propres phrases et les intégrer dans vos motifs. Les phrases peuvent utiliser soit les sons du générateur de sons interne du RS7000, soit les échantillons contenus dans la mémoire d'échantillon de l'instrument.

## Procédure

### 1 Activez le mode PATTERN Play

Si le mode PATTERN Play n'est pas déjà actif, appuyez sur le bouton [PATTERN] pour l'activer.



### 2 Choisissez un style

Utilisez la [Commande 1] pour choisir le “Style” (c.-à-d. le groupe de 16 “sections” – si vous n'êtes pas sûr de bien vous souvenir du sens de ce concept, rafraîchissez-vous la mémoire en retournant à la section “Définitions” ci-dessus) que vous voulez enregistrer. Les styles sont numérotés de “01” à “64”. Dans le cadre de cette initiation, veuillez choisir le style 01.

### 3 Choisissez une section

Utilisez la [Commande 2] pour choisir la “section” du style (“A” à “P”) spécifié que vous voulez enregistrer: dans le cadre de cette initiation, choisissez la section A.

#### Conseil

Quand vous assignez des sections, il vaut mieux suivre une méthode logique, de sorte à pouvoir facilement identifier les sections, à plus forte raison si vous comptez changer de section en temps réel. En règle générale, les différentes sections d’un style correspondent aux diverses sections d’un morceau entier ou d’un groove de Dance. Il vaut ainsi sans doute mieux procéder en enregistrant l’intro dans la section A, le “couplet” principal dans la section B, un Fill dans la section C, le “refrain” dans la section D, et ainsi de suite.

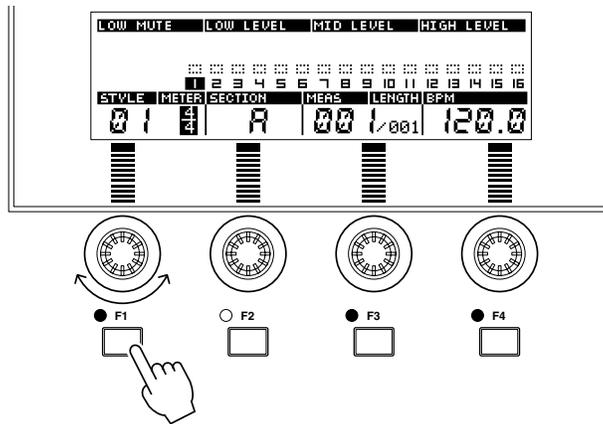
#### Méthode alternative de choix des pistes

Quand le témoin du bouton [KEYBOARD] est éteint (appuyez sur le bouton [KEYBOARD] si ce n’est pas le cas), les touches noires du clavier du RS7000 permettent de choisir directement les sections “A” à “J” – voyez les indications au-dessus des touches noires.

### 4 Réglez si nécessaire la mesure (METER) du motif

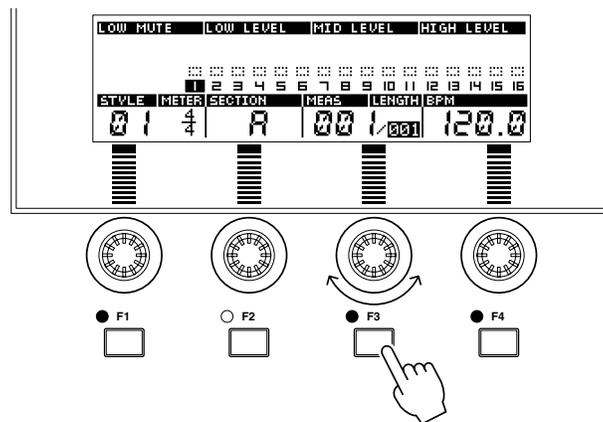
La “mesure” est ici synonyme “d’armure de temps”. Vu que dans cette initiation nous travaillons avec un motif en 4/4 (réglage par défaut), nous ne devons pas effectuer ce réglage; toutefois, si jamais vous voulez créer un motif d’une autre armure de temps, voici comment procéder:

Appuyez sur le bouton de fonction [F1] de sorte que le paramètre METER soit affiché en contrasté. Servez-vous de la [Commande 1] pour sélectionner l’armure de temps voulue.



### 5 Réglez si nécessaire la longueur (LENGTH) du motif

Pour régler la longueur du motif en mesures, appuyez sur le bouton de fonction [F3] de sorte que le paramètre LENGTH soit affiché en contrasté, puis choisissez la longueur voulue (de 001 à 256 mesures) avec la [Commande 3]. Dans notre exemple, la longueur du motif est d’une mesure; choisissez donc “001” si LENGTH n’est pas déjà réglé sur cette valeur.

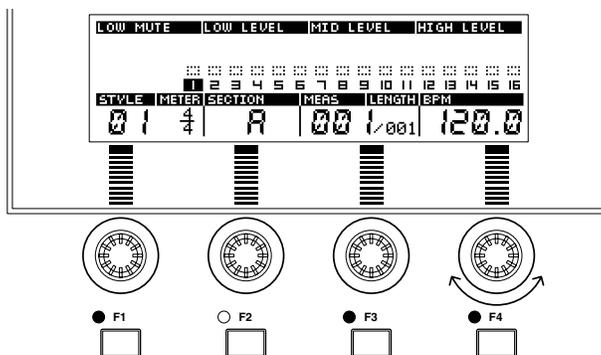


### 6 Effectuez un réglage approximatif de tempo (BPM)

Vous pouvez modifier le réglage BPM (battements par minute) à tout moment (même en temps réel pendant la reproduction); toutefois, nous vous conseillons de choisir ici un réglage BPM proche du tempo final escompté, car cela vous permettra d'anticiper correctement le "feel" de la version définitive du motif en question.

Pour régler le tempo, tournez simplement la [Commande 4].

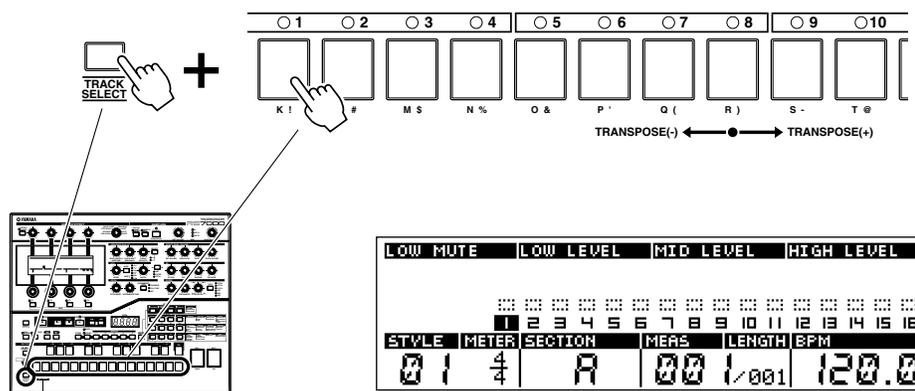
Le motif illustrant cette initiation est destiné à être joué à un tempo d'environ 120 BPM.



### 7 Sélectionnez une piste

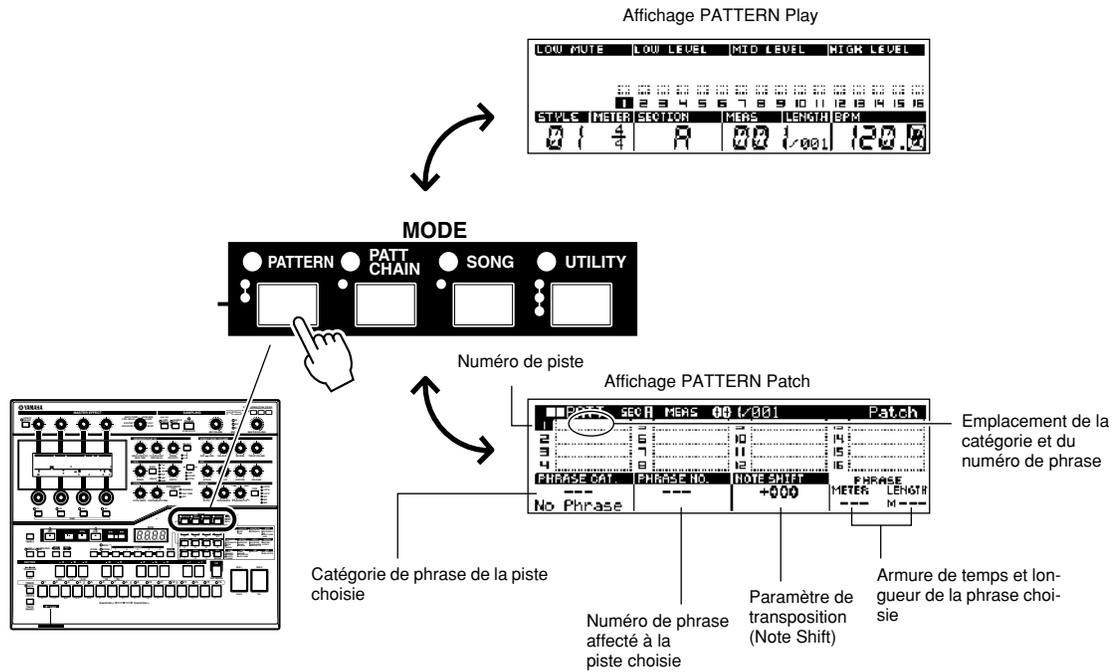
Sélectionnez la piste à laquelle vous voulez affecter une phrase via le clavier du RS7000. Appuyez sur la touche inférieure (blanche ou grise) correspondant au numéro de la piste voulue (1 à 16) tout en maintenant enfoncé le bouton [TRACK SELECT]. La diode du clavier correspondant à la piste active clignote tant que vous maintenez enfoncé le bouton [TRACK SELECT]. Quand vous choisissez une piste, le numéro correspondant apparaît en contrasté à l'affichage PATTERN Play.

La piste 1 est le point de départ logique; choisissez-la donc.



## 8 Passez au mode PATTERN Patch

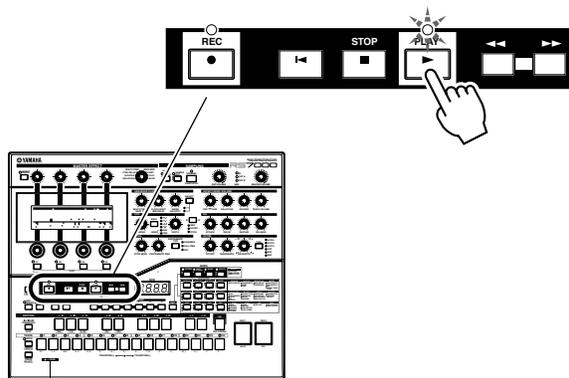
L'assignation des phrases aux pistes du motif se fait via l'affichage PATTERN Patch. Pour activer l'affichage PATTERN Patch, appuyez sur le bouton [PATTERN] (le bouton [PATTERN] permet d'alterner entre l'affichage PATTERN Play principal et l'affichage PATTERN Patch).



Notez que l'affichage PATTERN Patch représente toutes les 16 pistes avec des emplacements à droite de chaque numéro de piste réservés à la catégorie et au numéro de phrase spécifiés. Tout comme dans l'affichage PATTERN Play, le numéro de la piste active est affiché en contrasté. Vous pouvez changer de piste quand l'affichage PATTERN Patch est affiché tout comme dans la page PATTERN principale: appuyez sur la touche blanche ou grise du clavier de RS7000 tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé.

## 9 Appuyez sur le bouton [PLAY]

Appuyez sur le bouton [PLAY]. Vous n'entendez alors aucun son car nous n'avons en effet encore choisi aucune phrase à ce stade; toutefois la diode [PLAY] clignote sur le tempo en vigueur, vous indiquant que la reproduction est en cours.

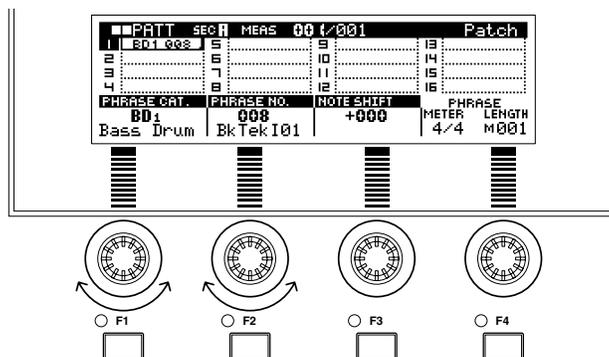


Pendant la reproduction, la diode PLAY clignote sur le tempo en vigueur.

**10 Choisissez une phrase pour la première piste**

Les phrases préprogrammées du RS7000 sont divisées en plusieurs catégories. Vous trouverez la liste complète des catégories de phrases dans la section "Liste des catégories de phrases" à la page 313. Pour choisir une phrase, vous devez spécifier sa catégorie et son numéro.

Choisissez la catégorie de phrase avec la [Commande 1] et spécifiez le numéro de la phrase voulue pour la première piste avec la [Commande 2]. Dans le cadre de cet exemple, choisissez la catégorie de phrase "BD1" et le numéro de phrase "008". Cette phrase fournira les fondations rythmiques de notre motif. Vu que le séquenceur se trouve en mode PLAY, la phrase est reproduite dès que vous la sélectionnez.

**11 Choisissez la piste suivante**

Sélectionnez la piste suivante (la piste 2 dans le cadre de notre exemple) en suivant la méthode utilisée pour la première piste: appuyez sur la touche blanche ou grise du clavier du RS7000 tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé.

**12 Choisissez une phrase pour la piste 2**

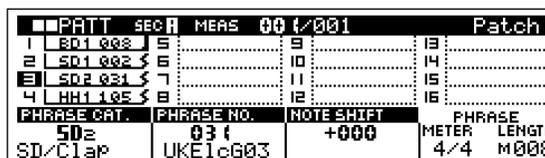
Choisissez la catégorie de phrase "SD1" et le numéro de phrase "002" pour la piste 2 en suivant la méthode utilisée pour la piste 1 à l'étape 10 ci-dessus.

**13 Choisissez les phrases pour les autres pistes**

Plus que deux pistes à régler. Sélectionnez les pistes et affectez-leur les phrases suivantes en répétant les étapes 11 et 12 décrites ci-dessus.

**Choix des phrases pour la section A du style 01**

Piste 1	Phrase: BD1 008
Piste 2	Phrase: SD1 002
Piste 3	Phrase: SD2 031
Piste 4	Phrase: HH1 105

**14 Créez une nouvelle section**

Maintenant que vous connaissez la marche à suivre, créez une nouvelle section utilisant les phrases reprises dans le tableau ci-dessous au lieu de celles utilisées dans la section A.

Choisissez la section B pour le nouveau motif. Pour ce faire, vous pouvez soit retourner à l'affichage PATTERN Play (en appuyant sur le bouton [PLAY]) et utiliser la [Commande 2], soit choisir la nouvelle section directement via le clavier du RS7000 quand la page PATTERN Play ou PATTERN Patch est affichée: appuyez sur le bouton [KEYBOARD] de sorte que son témoin s'éteigne et enfoncez la touche noire du clavier correspondant à la section B (notez que les touches noires comportent des indications pour les sections "A" à "J").

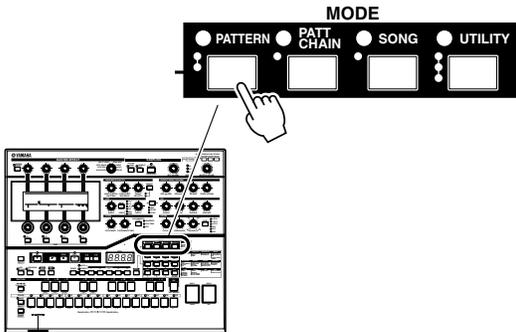
Quelle que soit la méthode choisie, le reste de la procédure est conforme aux explications ci-dessus: choisissez les pistes et affectez-leur chacune une phrase.

**Choix des phrases pour la section B du style 01**

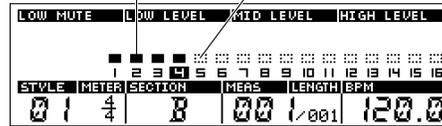
Piste 1	Phrase: BD1 008
Piste 2	Phrase: SD2 066
Piste 3	Phrase: SD2 031
Piste 4	Phrase: HH4 179

**15 Retournez à l’affichage PATTERN Play**

Appuyez sur le bouton [PATTERN] pour activer l’affichage PATTERN Play. Vous pouvez activer cet affichage quand le motif est reproduit ou est à l’arrêt. Notez que lorsque vous retournez à l’affichage PATTERN Play, les pistes qui contiennent alors des données – à savoir les pistes auxquelles vous avez assigné des phrases – sont repérées par des blocs pleins affichés au-dessus des numéros de piste. Dans le cas des pistes vides, seul le pourtour de ces blocs est affiché en pointillés.



Ces pistes contiennent des données de séquence.      Ces pistes ne contiennent aucune donnée de séquence.

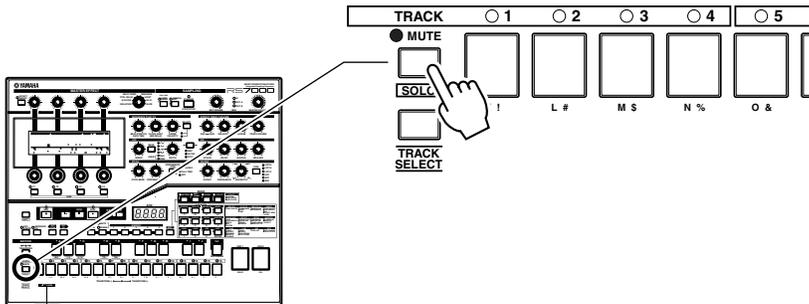


**16 Essayez les fonctions d’étouffement de piste et solo**

Tant que nous y sommes, nous allons essayer deux fonctions d’écoute pratiques du RS7000: étouffement (MUTE) et solo.

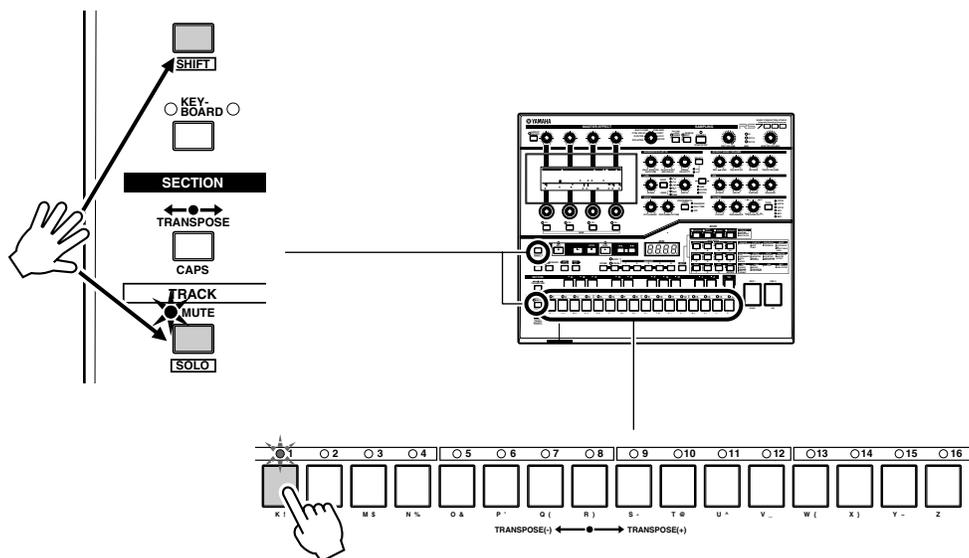
**Étouffement**

Vous pouvez étouffer (désactiver) les pistes individuellement afin de faciliter l’écoute d’autres pistes... ou vous en servir pour piloter la reproduction en temps réel et de manière créative. Pour étouffer des pistes, appuyez sur le bouton [MUTE] pour allumer son témoin; vous pouvez alors étouffer et réactiver alternativement les pistes avec les touches inférieures (blanches et grises) correspondantes du clavier. Quand vous étouffez une piste, l’indication “[M]” remplace le numéro de la piste en question à l’écran.



## SOLO

La fonction solo est en quelque sorte une version inversée de l'étouffement: quand une piste est "placée en mode solo", seule cette piste est audible; toutes les autres pistes sont étouffées. Appuyez sur le bouton [MUTE] (notez que ce dernier comporte aussi l'appellation "SOLO") tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé pour placer la piste couramment sélectionnée (c.-à-d. la piste dont le numéro est affiché en contrasté) en mode solo. Appuyez sur le bouton [MUTE] pour couper la fonction solo. Vous ne pouvez mettre en solo qu'une seule piste à la fois; toutefois, vous pouvez rapidement changer de piste solo en appuyant simplement sur la touche blanche du clavier quand la fonction solo est active. Quand une piste est placée en mode solo, son numéro est remplacé à l'écran par l'indication "[S]".



### 17 Jouez le motif et changez de section en temps réel

Quand un motif est en cours de reproduction en mode PATTERN Play et que le témoin du bouton [KEYBOARD] est éteint (si ce témoin est allumé, appuyez sur le bouton [KEYBOARD] pour l'éteindre), vous pouvez utiliser les touches noires du clavier du RS7000 pour changer directement de section (choix de "A" à "J"). Vu que nous avons déjà créé une section "A" et une section "B", nous allons maintenant essayer d'alterner entre ces deux sections à l'aide du clavier.

### 18 Sauvegardez le motif

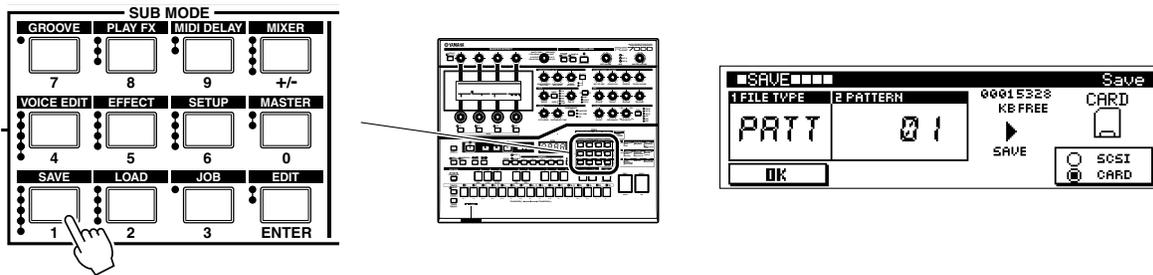
Le RS7000 sauvegarde toutes les données de motifs (et autres données) dans une mémoire RAM volatile; le contenu de cette mémoire est donc perdu dès que vous mettez l'instrument hors tension. Si vous voulez conserver les motifs, phrases, morceaux ou échantillons que vous avez créés, vous devez les sauvegarder sur une carte de mémoire ou sur un disque SCSI externe avant de mettre le RS7000 hors tension. Les cartes de mémoire offrent la solution la plus pratique, la plus simple d'utilisation et aussi la plus portable, tandis que les disques SCSI possèdent eux de plus grandes capacités de stockage. Vous trouverez des informations complètes sur les cartes de mémoire, les disques SCSI et les procédures de sauvegarde dans la section "Sauvegarde sur carte de mémoire ou disque" à la page 114 du chapitre 2. Voici un bref résumé qui vous évitera de devoir vous y rendre.

## ! ATTENTION

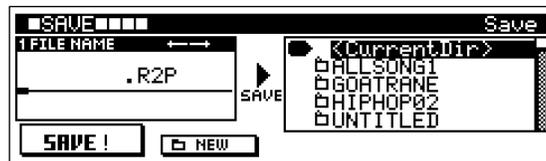
La carte de mémoire fournie contient des données de style préprogrammées à l'usine. Si vous voulez conserver ces données de style, utilisez une autre carte de mémoire ou sauvegardez vos données de style sur un disque SCSI externe.

### Procédure de sauvegarde

1. Quand la reproduction de motif est à l'arrêt, appuyez sur le bouton [SAVE] en mode PATTERN Play ou Patch pour afficher la page Save.



2. Utilisez la [Commande 1] (FILE TYPE) pour sélectionner "PATT" si ce n'est pas déjà fait.
3. Utilisez la [Commande 2] (PATTERN) pour spécifier le style à sauvegarder – "01" devrait déjà être sélectionné.
4. Appuyez sur [F4] (CARD/SCSI) pour spécifier le support de sauvegarde (carte de mémoire ou disque). [F4] permet d'alterner entre les options "CARD" et "SCSI".
5. Appuyez sur [F1] (OK) pour passer à la page d'exécution de la sauvegarde.



6. Servez-vous de la [Commande 1] (FILE NAME) et du clavier pour entrer un nom de fichier: utilisez la [Commande 1] pour déplacer le curseur à gauche et à droite dans le nom de fichier jusqu'à l'emplacement voulu, puis entrez le caractère souhaité à cet emplacement à l'aide du clavier. Les caractères disponibles via les touches noires sont indiqués au-dessus de ces touches et ceux accessibles via les touches blanches/grises sont indiqués en dessous de ces touches. Vous pouvez entrer le deuxième caractère disponible avec les touches blanches/grises en appuyant sur la touche en question tout en enfonçant le bouton [SHIFT]. Les boutons SUB MODE permettent d'entrer des nombres.
7. Choisissez "CurrentDir" en tête de liste avec la [Commande 3] pour sauvegarder le dossier actuellement sélectionné. Si la carte de mémoire ou le disque choisi contient plusieurs dossiers, servez-vous de la [Commande 3] pour sélectionner le dossier de destination du fichier. Si nécessaire, utilisez [F3] (↑) [F4] (OPEN) pour vous déplacer parmi les dossiers disponibles ou utilisez [F2] (NEW) pour créer un nouveau dossier.
8. Appuyez sur [F1] (SAVE) pour effectuer la sauvegarde.  
Si un fichier du même nom existe déjà sur la carte de mémoire ou sur le disque, un message "Overwrite? NO [F2]/YES [F3]" s'affiche. Appuyez sur [F3] si vous souhaitez remplacer l'ancien fichier par le nouveau. Appuyez sur [F2] pour annuler la sauvegarde et revenir à l'étape précédant la pression du bouton [F1] (étape 5, ci-dessus).
9. Appuyez deux fois sur [EXIT] pour retourner à l'affichage PATTERN Play ou Patch.

## 3. Pilotage du son en temps réel

Notre motif n'est toutefois pas encore terminé – nous devons encore enregistrer une phrase originale et y ajouter des échantillons – mais le moment nous semble opportun de faire un petit détour et d'examiner certaines des options de pilotage en temps réel offertes par les commandes du RS7000. Bien que le RS7000 soit orienté vers la "production" plutôt que vers l'utilisation live (ce qui ne l'empêche toutefois nullement d'être une véritable "bête de scène"), il répond à toutes les exigences de pilotage créatif du son en temps réel imposées dans le monde de la production musicale moderne. Le pilotage en temps réel est le garant d'une "spontanéité" dans les productions musicales de pointe.

### Procédure

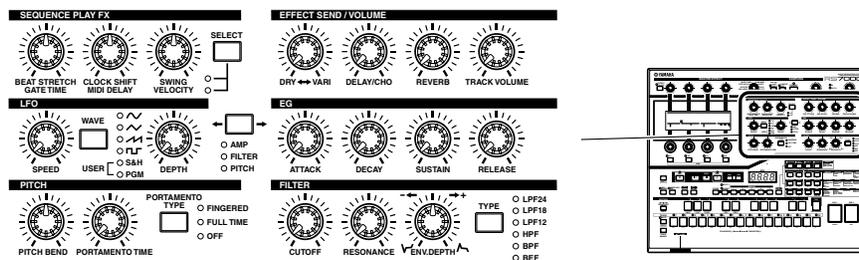
Effectuez le réglage suivant quand le motif est en cours de reproduction en mode PATTERN Play:

#### 1 Réglez le tempo

La [Commande 4] permet de changer le tempo (BPM) du motif en temps réel.

#### 2 Choisissez une piste et essayez les réglages suivants

Les commandes que nous allons exploiter ici jouent sur le son de la piste sélectionnée. Choisissez donc la piste dont vous voulez piloter le son, puis essayez les réglages décrits ci-dessous.



#### FILTER (filtre)

Manipulez les commandes [CUTOFF], [RESONANCE] et ENV. DEPTH et voyez l'impact qu'elles ont sur le son de la piste sélectionnée. Vu le degré assez interactif de ces commandes, vous devrez peut-être les triturer quelque peu pour obtenir le son voulu. Vous pouvez aussi changer de type de filtre avec le bouton [TYPE].

#### EG (enveloppe)

Ces commandes d'enveloppe vous permettent d'exercer un impact considérable sur le son d'une simple manip. Le bouton [AMP/FILTER/PITCH] permet de déterminer si les commandes d'enveloppe affectent l'enveloppe d'amplificateur, de filtre ou de hauteur. Choisissez "FILTER" et testez l'effet des commandes sur la piste de grosse caisse (piste 1); voyez par exemple la manière dont la commande ATTACK permet d'ajouter un effet de filtre dynamique au son.

#### EFFECT SEND/VOLUME (envoi aux blocs d'effets/volume)

Ces commandes sont directement liées aux réglages de mixage correspondants de la piste choisie sur le RS7000 (nous examinerons les fonctions Mixer dans la section 6 de cette initiation). Les trois premières commandes – [DRY ↔ VARI.], [DELAY/CHO] et [REVERB] – pilotent tout simplement le niveau d'envoi aux blocs d'effet correspondants du RS7000. La commande [TRACK VOLUME] fait ce que son nom indique – elle définit le volume de la piste choisie par rapport à celui des autres pistes.

#### PITCH (hauteur)

La commande [PITCH BEND] permet de changer directement la hauteur de la piste choisie (la position centrale de la commande correspond à la hauteur normale). Quand la piste choisie contient une ligne mélodique, la commande [PORTAMENTO TIME] spécifie la longueur du glissement de hauteur entre les notes consécutives quand le type FINGERED ou FULL TIME PORTAMENTO TYPE est choisi. Pour en savoir plus sur le Portamento et les types de Portamento, voyez la page 100 dans la section Références.

#### LFO

À l'instar du LFO sur un synthé analogique, ces commandes permettent d'appliquer une modulation LFO (oscillateur basse fréquence) à la piste choisie. Sélectionnez une forme d'onde pour le LFO avec le bouton [WAVE] puis réglez la modulation du LFO comme bon vous semble avec les commandes [SPEED] et [DEPTH].

#### SEQUENCE PLAY FX

Ces commandes agissent directement sur un nombre de paramètres PLAY FX du RS7000. Les "effets de jeu" sont actifs dans la section séquenceur; leur rôle consiste à produire l'harmonisation et les variations de note et de timing sans affecter les données de séquence de manière permanente. Ces trois commandes donnent l'accès à six paramètres Play Effect influençant les notes et le timing, que le bouton [SELECT] permet de choisir par groupe de trois (il s'agit des indications au-dessus et en dessous des commandes).

## 4. Enregistrement de phrases originales

Jusqu'ici, nous avons créé un motif de base de 4 pistes, exploitant les phrases préprogrammées du RS7000. Nous allons maintenant enregistrer une phrase et l'ajouter au motif existant de la section A. Rien d'extravagant – par exemple quelques “hits” empruntant le son “HiQ 1”.

### Enregistrement en temps réel

#### 1 Choisissez une nouvelle piste

En mode PATTERN Patch (si nécessaire, activez-le avec le bouton [PATTERN]), choisissez la section A avec la [Commande 2] et sélectionnez une nouvelle piste pour l'enregistrement en suivant la procédure habituelle de sélection de piste. Vu que les pistes 1 à 4 sont déjà utilisées, choisissez la piste 5.

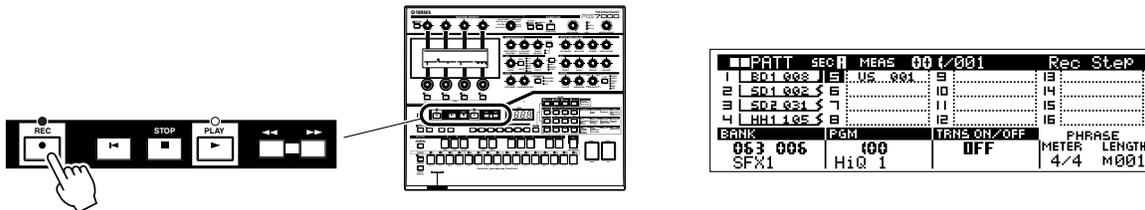
#### 2 Choisissez une phrase utilisateur pour l'enregistrement

Toujours en mode PATTERN Patch, choisissez la catégorie de phrases “User” (utilisateur) avec la [Commande 1] et utilisez la [Commande 2] pour spécifier le numéro de la phrase utilisateur à enregistrer. Le RS7000 peut mémoriser jusqu'à 256 phrases utilisateur par style. Pour notre exemple, veuillez choisir la mémoire “001”

PATT	SEC	MERS	001/001	Patch	
1	SD1 002	5	US...001	9	
2	SD1 002	6		10	
3	SD2 001	7		11	
4	HH1 105	8		12	
				13	
				14	
				15	
				16	
PHRASE CAT.	PHRASE NO.	NOTE SHIFT	PHRASE	METER	LENGTH
User	001	+000		---	M---

#### 3 Activez le mode prêt à enregistrer (PATTERN Patch) et choisissez un son

Appuyez sur le bouton [REC] pour activer le mode prêt à enregistrer (PATTERN Patch); l'affichage change alors et vous permet de choisir un son pour la nouvelle phrase utilisateur. Le témoin rouge au-dessus du bouton [REC] s'allume alors.



Choisissez la banque de sons “SFX 1” (063 006) avec la [Commande 1] (BANK), puis sélectionnez le son “HiQ 1” (100) avec la [Commande 2] (PGM).

#### 4 Passez à l'affichage Rec Standby (PATTERN Play)

Appuyez sur le bouton [PATTERN] pour passer à l'affichage PATTERN Rec Standby (PATTERN Play).

REC LOOP	REC TYPE	REC QUANTIZE	BPM
ON	REPLACE	VALUE OFF SWING OFF	120.0

### 5 Choisissez un mode d'enregistrement

En temps normal, quand vous enregistrez une nouvelle piste de A à Z, il vaut mieux utiliser le mode d'enregistrement REPLACE. Actionnez la [Commande 2] pour sélectionner "REPLACE" (si ce n'est pas déjà fait).

Si votre piste contient déjà des données et que vous voulez les conserver tout en enregistrant de nouvelles données, choisissez le mode d'enregistrement OVERDUB plutôt que le mode REPLACE. Vous disposez aussi d'un mode STEP qui permet d'entrer les données note par note ou événement par événement et qui évite donc de devoir jouer la partie en question en temps réel (page 80), ainsi que d'un mode GRID permettant d'entrer facilement des notes à l'aide des touches blanches/grises du clavier, dans une grille de 16<sup>èmes</sup> de temps (page 83).

### 6 Choisissez un mode REC LOOP

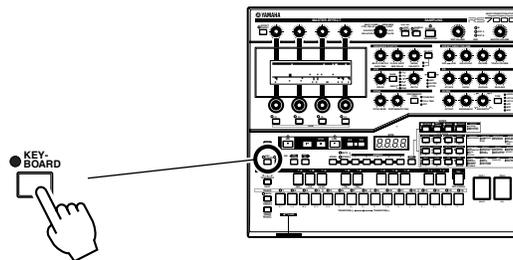
Utilisez la [Commande 1] pour activer/couper (ON/OFF) le mode REC LOOP. Si vous avez activé (ON) REC LOOP, le motif est répété en boucle, ce qui vous permet d'ajouter de nouvelles données à chaque passage – ou simplement d'écouter plusieurs fois un motif tout en vous préparant à l'enregistrement. Si REC LOOP est coupé (OFF), vous ne pourrez effectuer qu'un seul passage d'enregistrement. Activez (ON) REC LOOP.

#### Fonction REC QUANTIZE

Cette fonction pratique vous permet de quantifier les données "sur le vif", durant l'enregistrement en temps réel. Si vous enregistrez avec le paramètre REC QUANTIZE réglé sur "OFF", toutes les notes que vous jouez sur le clavier seront enregistrées à la résolution maximum (480 clocks par note sur le RS7000). En revanche, si vous utilisez la [Commande 3] et que vous choisissez une valeur de note de quantification (les valeurs de quantification sont représentées à l'écran sous forme de clocks et de symboles de notes), toutes les notes que vous jouez pendant l'enregistrement seront alors alignées sur la valeur de note spécifiée la plus proche. Vous pouvez même régler la valeur de swing pour chaque option de quantification en appuyant sur le bouton de fonction [F3] afin d'afficher le paramètre SWING en contrasté et en manipulant la [Commande 3]. Pour en savoir plus sur les réglages de quantification et de swing, voyez la page 78 dans la section Références de ce manuel.

### 7 Enregistrement

Une fois que vous avez effectué tous les réglages de paramètres requis, appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer l'enregistrement. Le RS7000 vous donne un décompte d'une mesure puis démarre l'enregistrement. Veillez à ce que le témoin du bouton [KEYBOARD] soit allumé (appuyez sur le bouton [KEYBOARD] si ce n'est pas le cas) et jouez votre propre partie sur le clavier du RS7000.



#### Changement de longueur du décompte

Si un décompte d'une mesure vous semble trop bref, vous pouvez changer le nombre de mesures de décompte avec la fonction REC COUNT du mode UTILITY, décrite à la page 257.

### 8 Arrêtez l'enregistrement

Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur le bouton [STOP].

### 9 Lancez la reproduction et écoutez les résultats

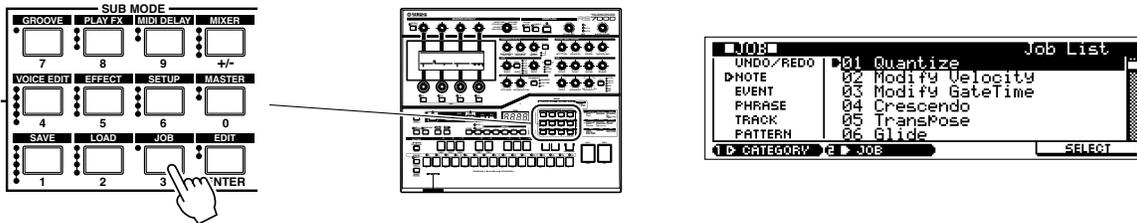
Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction du motif et écoutez le résultat de votre échantillonnage.

### 10 Réglez la quantification (optionnel)

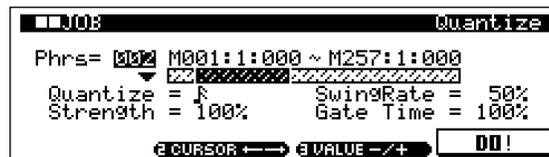
Si votre timing est parfait ou que vous voulez conserver un caractère "humain" à votre motif, vous n'aurez sans doute pas besoin de cette fonction; toutefois, nous vous la décrivons ici car nous sommes confiants que vous souhaitez exploiter au maximum les nombreux "jobs" pratiques du RS7000 pour créer vos propres phrases et séquences. Pour la liste complète des jobs et des paramètres disponibles, voyez la section "Édition de motifs et de phrases – Les jobs pour motifs" à la page 133.

### Procédure de sélection (Quantize) et d'exécution de job

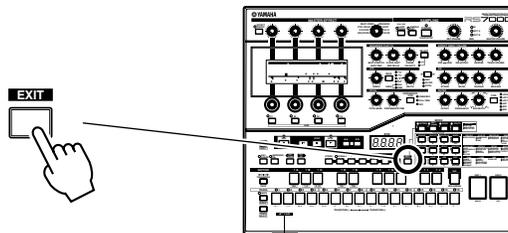
1. Choisissez la piste contenant les données à traiter (la piste 5 pour notre exemple) et appuyez sur le bouton [JOB] en mode PATTERN Play ou Patch pour afficher la liste des tâches (jobs).



2. Utilisez les commandes [1] (CATEGORY) et [2] (JOB) pour amener le curseur sur le job voulu. Dans le cas présent, vous allez choisir le job "01 Quantize" au sein de la catégorie "NOTE".
3. Appuyez sur [F4] (SELECT) pour passer à la page Job choisie.



4. Utilisez la [Commande 2] (CURSOR  $\leftrightarrow$ ) pour amener le curseur sur les divers paramètres de la page Quantize, puis servez-vous de la [Commande 3] (VALUE -/+) pour régler les valeurs des paramètres. La première fois que vous activez la page Quantize, les paramètres sont réglés pour une quantification rigoureuse de 16<sup>ème</sup> de temps convenant parfaitement pour le but visé ici; vous pouvez donc passer directement à l'étape suivante. Toutefois, si vous voulez découvrir le rôle des divers paramètres et effectuer des réglages fins, voyez la page 135 du manuel.
5. Une fois les paramètres réglés, appuyez sur le bouton [F4] (DO!) afin d'exécuter l'opération Quantize. "Completed" apparaît pour marquer la fin de l'opération.
6. Appuyez 2 fois sur [EXIT] pour revenir en mode PATTERN Play ou Patch, puis appuyez sur [PLAY] pour jouer le motif et écouter les résultats du réglage.



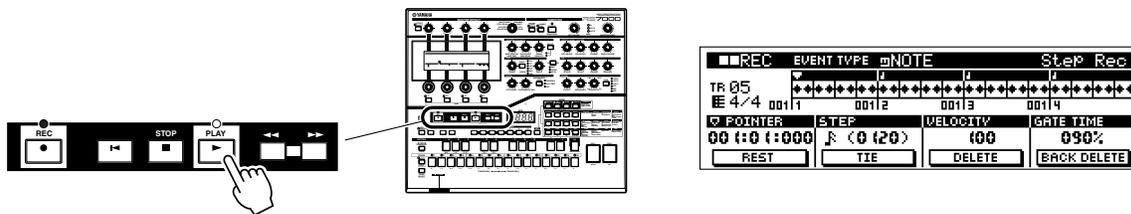
## Enregistrement pas à pas

L'enregistrement en temps réel convient parfaitement pour une foule de tâches d'enregistrement; toutefois, si vous voulez conserver un contrôle précis sur l'emplacement des notes ou que vous projetez d'enregistrer une phrase difficile à jouer en temps réel, alors le mode d'enregistrement pas à pas (Step) est votre meilleur allié.

Vous trouverez une description détaillée du mode d'enregistrement en pas à pas à la page 80. Voici un bref aperçu de la procédure qui vous donnera une idée du fonctionnement de ce mode.

### Procédure d'enregistrement pas à pas (Note Data)

1. Démarrez la procédure à partir de l'étape 5 de l'enregistrement en temps réel décrit ci-avant, mais choisissez le mode d'enregistrement "STEP" au lieu de "REPLACE".
2. Utilisez la [Commande 3] pour sélectionner le type de données à enregistrer: des notes, des données de Pitch Bend ou de commande de contrôle. Vu que vous projetez d'enregistrer des notes, veillez à ce que l'option "NOTE" soit sélectionnée.
3. Appuyez sur [PLAY] pour afficher la page Step Rec (enregistrement pas à pas).



4. La page Step Rec affiche une mesure de triples croches. Chaque repère en forme de losange correspond à un 32<sup>ème</sup> de temps. Le pointeur triangulaire situé au-dessus des repères de 32<sup>ème</sup> de temps indique la position de note courante. Servez-vous de la [Commande 1] afin d'amener le pointeur à la position voulue pour l'entrée de note. Utilisez la [Commande 2] pour régler la longueur de la note, puis servez-vous de la [Commande 3] pour spécifier le toucher et de la [Commande 4] pour régler la durée.
5. Entrez la note en appuyant sur la touche correspondante du clavier. En mode d'enregistrement pas à pas, les notes ne sont réellement entrées que lorsque vous relâchez la touche. Lorsque vous entrez des accords, veillez donc à actionner toutes les touches voulues avant de les relâcher. Appuyez sur [F1] pour entrer un silence ou sur [F2] pour entrer une liaison. Vous pouvez vous servir des boutons [F3] (DELETE) et [F4] (BACK DELETE) pour effacer des notes entrées.  
Si vous appuyez sur le bouton [PLAY], le témoin [PLAY] clignote et vous pouvez alors écouter la forme que prend votre phrase enregistrée pas à pas. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction et continuez ensuite à entrer des notes pas à pas.
6. Pour arrêter l'enregistrement et retourner en mode PATTERN Play (ou PATTERN Patch), appuyez sur le bouton [STOP].

## 5. Ajouter des échantillons

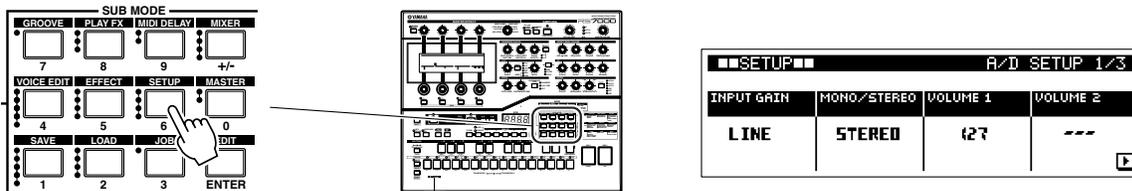
Bien qu'il soit plus facile de charger directement un des échantillons préenregistrés fournis dans la carte de mémoire SmartMedia accompagnant le RS7000 et de l'ajouter à notre motif, nous vous recommandons néanmoins de vous familiariser avec la manière d'enregistrer vos propres échantillons.

### La source

Vous devez disposer d'une source à échantillonner. Il peut s'agir par exemple d'un lecteur CD, d'une platine à cassette ou de toute autre source capable de produire un signal de niveau ligne. Vous pouvez aussi cependant utiliser un microphone, car le RS7000 permet d'adapter très facilement son niveau d'entrée pour un micro.

#### Pour des sources de niveau ligne

Appuyez deux fois sur le bouton [SETUP] pour afficher la page A/D SETUP et vérifiez que le paramètre INPUT GAIN est réglé sur LINE. Si nécessaire, utilisez la [Commande 1] pour sélectionner l'option LINE.



#### Pour des microphones

Appuyez deux fois sur le bouton [SETUP] pour afficher la page A/D SETUP et vérifiez que le paramètre INPUT GAIN est bien réglé sur MIC. Si nécessaire, utilisez la [Commande 1] pour sélectionner l'option MIC.

#### Sources mono

Si votre source est mono – si vous avez branché un seul microphone, par exemple, branchez-la à la prise INPUT L en face arrière.

#### Sources stéréo

Branchez les sorties gauche et droite de votre source stéréo respectivement aux prises INPUT L et R.

### Quelles données enregistrer?

Vous pouvez naturellement échantillonner tout son ou instrument dont vous pensez avoir besoin dans vos morceaux. Le RS7000 est doté d'une série de fonctions permettant de créer facilement des échantillons, quel que soit leur degré de complexité. Le mode d'échantillonnage SLICE+SEQ permet par exemple de "découper" les phrases de Break Beat ou phrases musicales que vous enregistrez en tranches d'un temps, qui sont ensuite placées dans la piste de motif choisie avec les données de note requises pour une reproduction conforme à l'enregistrement. Vous pouvez ensuite faire un "remix" de ces tranches d'échantillons et produire ainsi des variations personnelles.

Dans le cadre de cette initiation, nous vous conseillons toutefois de vous en tenir à des opérations simples. Enregistrez un son unique qui pourra servir de "hit" dans notre motif. Une méthode très simple consiste à brancher un microphone et à enregistrer un son de percussion vocale: "Ah!", "Yo!", "Boou"... bref tout son qui a de l'impact. Vous obtiendrez aussi un bel effet de distorsion sur vos percussions vocales en tenant le micro tout contre votre bouche durant l'enregistrement. Vous pouvez aussi naturellement traiter le son à un stade ultérieur avec les effets sophistiqués du RS7000. Laissez donc parler votre imagination.

## Procédure élémentaire d'échantillonnage

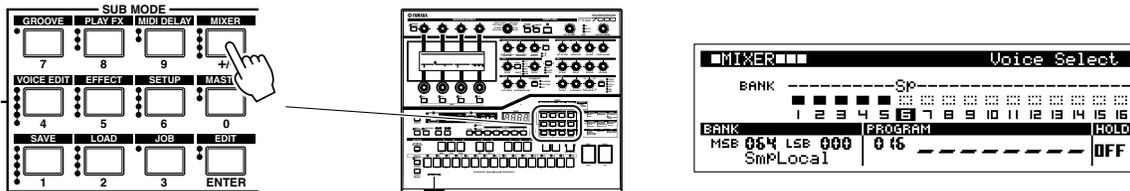
### 1 Choisissez une piste pour l'échantillon

En mode PATTERN, utilisez la [Commande 2] pour choisir la section A puis sélectionnez la piste voulue pour l'échantillonnage en appuyant sur une touche blanche/grise du clavier tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé. Pour notre exemple, veuillez choisir la piste 6.

### 2 Choisissez un numéro de son échantillonné

Appuyez sur [MIXER] pour passer à la page MIXER et sélectionnez le numéro de son échantillonné sous lequel le nouvel échantillon doit être enregistré: utilisez la [Commande 1] pour choisir la banque SmpLocal (sons échantillonnés locaux) ou la banque SmpCmn (sons échantillonnés communs) et choisissez un numéro de son de 001 à 128 pour enregistrer votre échantillon à l'aide de la [Commande 3]. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur [EXIT] pour retourner à l'affichage PATTERN.

Pour en savoir plus sur les sons échantillonnés locaux et les sons échantillonnés communs, voyez la page 61.

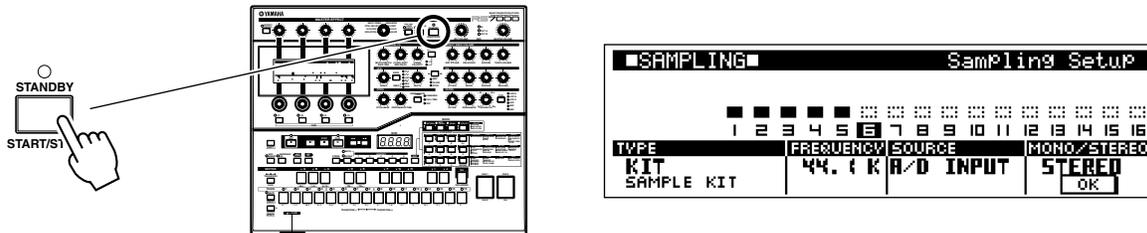


### 3 Réglez le niveau d'entrée (INPUT GAIN)

Si ce n'est pas déjà fait, appuyez deux fois sur le bouton [SETUP] en mode PATTERN pour passer à la page A/D Setup et servez-vous de la [Commande 1] pour régler le niveau d'entrée (INPUT GAIN). Quand vous avez terminé, appuyez 2 fois sur [EXIT] pour revenir à l'affichage PATTERN. Pour en savoir plus sur les réglages appropriés en fonction des diverses sources, voyez la section "La source" (page 43).

### 4 Passez à la page Sampling Setup

En mode PATTERN, appuyez sur le bouton [STANDBY/START/STOP] pour passer à la page Sampling Setup (page 45).



### 5 Réglez les paramètres Sampling Setup

Utilisez les commandes [1] à [4] pour régler le type, la fréquence, la source d'échantillonnage et le paramètre mono/stéréo (TYPE, FREQUENCY, SOURCE et MONO/STEREO) comme suit:

TYPE	Choisissez "KIT+NOTE", car en effet nous allons enregistrer ici un simple échantillon en un passage, synchronisé avec la reproduction du séquenceur.
FREQUENCY	Vous pouvez choisir n'importe quelle fréquence d'échantillonnage; toutefois, si vous n'avez aucune préférence, nous vous conseillons le réglage "44,1 K" car ce dernier assure en effet la meilleure qualité de son.
SOURCE	Choisissez "A/D INPUT" si vous enregistrez la source via les entrées analogiques du RS7000. Si vous avez installé la carte d'extension d'E/S AIEB2, alors vous pouvez choisir l'option "DIGITAL" ou "OPTICAL", en fonction des branchements effectués.
MONO/STEREO	Ce réglage dépend de la source enregistrée. Si vous avez branché un microphone mono à la prise INPUT L, choisissez "MONO L". Si votre micro est branché à la prise INPUT R, alors réglez ce paramètre sur "MONO R". Choisissez le réglage "STEREO" pour créer un échantillon stéréo sur base d'une source stéréo branchée aux entrées L et R, ou "MONO L+R" pour générer un échantillon mono à partir d'une source stéréo branchée aux entrées L et R.

## 6 Passez à la page Sampling Standby

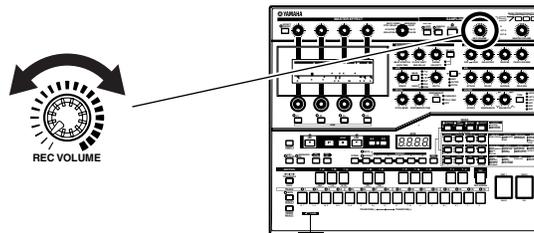
Appuyez sur [F4] (OK) pour passer à la page de préparation à l'échantillonnage.



## 7 Réglez le mode et le niveau de déclenchement (Trigger Mode/Level)

Choisissez le mode de déclenchement "LEVEL" avec la [Commande 3] (TRIGGER MODE) et réglez le niveau de déclenchement sur "64" avec la [Commande 4] (TRIGGER LEVEL). Lancez la reproduction de votre source ou parlez dans le micro pour vous assurer que le niveau dépasse bien le repère triangulaire de l'affichage à segments indiquant le niveau de déclenchement sans toutefois jamais saturer (vous n'échantillonnez pas encore à ce stade). Si le niveau d'enregistrement est trop élevé ou trop bas, réglez-le correctement avec la commande REC VOLUME. Si la commande REC VOLUME ne permet pas d'obtenir un niveau correct, vérifiez à nouveau votre réglage INPUT GAIN (étape 3, voyez ci-dessus) ou réglez correctement le paramètre Trigger Level.

Pour en savoir plus sur les autres modes de déclenchement disponibles, voyez la page 232.



## 8 Appuyez sur [STANDBY/START/STOP] pour lancer l'échantillonnage.

Une pression sur [STANDBY/START/STOP] vous fait passer en mode d'attente et l'échantillonnage débutera dès que le signal d'entrée excède le niveau de déclenchement spécifié. Avec le type d'échantillonnage KIT+NOTE, la reproduction de la séquence commence automatiquement quand vous appuyez sur le bouton [STANDBY/START/STOP]. L'échantillonnage est toujours synchronisé avec la reproduction du séquenceur – en d'autres mots, votre échantillon est placé dans le motif à l'endroit précis où vous démarrez l'enregistrement.

## 9 Arrêtez l'échantillonnage

L'échantillonnage cesse quand vous appuyez sur le bouton [STANDBY/START/STOP]. L'échantillonnage s'arrête aussi automatiquement dès que la fin du motif est atteint. Le mode Sampling est désactivé une fois que l'échantillonnage se termine.

## 10 Lancez la reproduction et écoutez les résultats

Appuyez sur [PATTERN] pour activer la page PATTERN Play ou PATTERN Patch, puis appuyez sur [PLAY] pour jouer le motif et écouter les résultats du réglage.

### Édition de votre échantillon

Si tout s'est bien déroulé, vous entendez maintenant votre son de percussion vocale reproduit dans le motif, à l'endroit précis où vous l'avez enregistré (ceci est dû au choix du type d'échantillonnage KIT+NOTE). Vous pouvez aussi mettre votre échantillon en boucle, le découper en tranches ou influencer autrement la manière dont il est reproduit. Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 5: Mode Sampling (échantillonnage)" à partir de la page 227.

## 6. Finalisation de votre son

Dans cette section, nous allons nous attarder à quelques fonctions importantes du RS7000 vous permettant de peaufiner et de porter votre son à maturité.

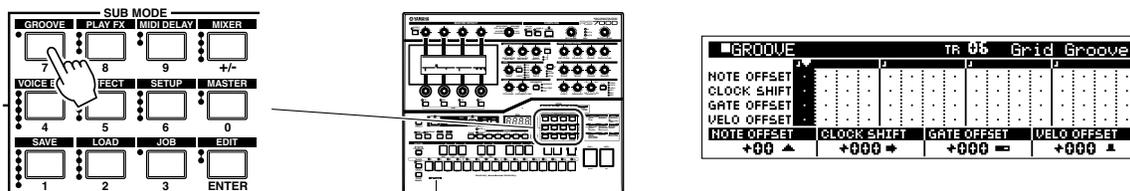
### Grid Groove

Le RS7000 vous propose un nombre étonnant d'options d'édition du son, même après l'enregistrement des pistes. Grid Groove compte parmi ces fonctions. Grid Groove permet de modifier les notes, le timing, la longueur et le toucher des temps individuels de vos motifs ou morceaux afin de produire un "groove" optimum. La fonction Grid Groove produit par exemple des résultats remarquables appliquée à des tranches d'échantillons de Break Beat. Voici comment elle fonctionne:

### Procédure

#### 1 Choisissez le mode Grid Groove

Appuyez sur le bouton SUB MODE [GROOVE] pour activer la fonction Grid Groove.



#### 2 Sélectionnez une piste

Choisissez la piste dans laquelle vous voulez travailler selon la méthode de sélection habituelle (appuyez sur une touche grise ou blanche du clavier tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé). Le numéro de la piste choisie s'affiche dans la barre de titre en haut de l'écran.

#### 3 Choisissez un ou plusieurs temps

La grille entière affichée par la fonction Grid Groove correspond à une mesure de 4/4 et les divisions verticales à des 16<sup>èmes</sup> de temps. Les 16 touches grises ou blanches du clavier correspondent à chacun de ces 16<sup>èmes</sup> de temps. Enfoncez les touches du clavier correspondant au(x) temps que vous voulez contrôler avec les commandes de groove. Les portions ainsi choisies dans l'affichage Grid Groove sont affichées en contrasté.

#### 4 Jouez le motif et réglez les paramètres Groove de manière appropriée

Lancez la reproduction en enfonçant le bouton [PLAY] puis utilisez les commandes [1] à [4] pour régler les paramètres de groove correspondants dans les temps sélectionnés. Les petites icônes affichées dans la grille vous indiquent dès qu'un paramètre s'est écarté de sa valeur "0".

##### NOTE OFFSET

Transpose la ou les notes choisie(s) vers le haut ou vers le bas par demi-tons. Dans le cas des sons mélodiques, ce paramètre sert bien entendu à changer la hauteur, mais pour les sons de batterie ou les "tranches" de Break-Beat, il change l'instrument joué sur le ou les temps spécifiés(s).

##### CLOCK SHIFT

Permet de décaler le timing du temps ou des temps spécifiés vers l'avant ou vers l'arrière par unité de clock (une noire comporte 480 clocks) jusqu'à un maximum de plus ou moins 120 clocks (c.-à-d. un 16<sup>ème</sup> de temps).

##### GATE OFFSET

Règle la longueur du ou des temps choisi(s). Les réglages positifs allongent les notes et les réglages négatifs les raccourcissent.

**VELO OFFSET**

Augmente ou diminue le toucher dans le ou les temps sélectionné(s). Les réglages positifs augmentent la sensibilité au toucher et les réglages négatifs la diminuent. Les réglages de toucher permettent ainsi d'exercer une influence considérable sur le "feel" rythmique d'un motif.

**Possibilité d'enregistrement des changements définis avec Grid Groove**

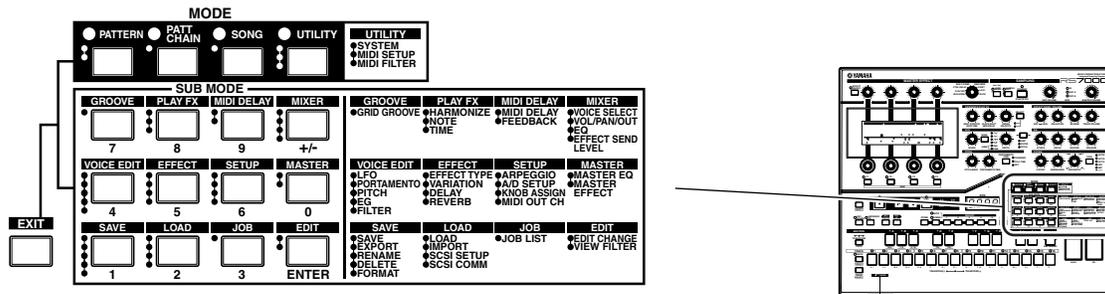
Même quand vous travaillez dans une phrase préprogrammée, vous pouvez enregistrer les résultats des réglages effectués avec Grid Groove. Pour en savoir plus à ce sujet et sur d'autres fonctions Grid Groove, voyez la page 85 de la section Références.

**Les paramètres de mixage (Mixer)**

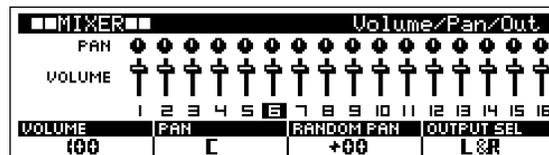
Comme son nom le suggère, la section Mixer du RS7000 ressemble fortement à une table de mixage conventionnelle. Vous l'utiliserez pour assigner les sons aux pistes individuelles, régler les niveaux, le panoramique et l'égalisation, et pour spécifier les niveaux d'envoi aux blocs d'effet.

**Choix des pages SUB MODE**

Ces diverses fonctions de mixage sont réparties dans plusieurs pages d'écran accessibles via le bouton SUB MODE [MIXER]. Les quatre petits points à côté du bouton indiquent que ce dernier permet de sélectionner quatre pages; le nom de ces pages est indiqué en face avant, en-dessous de "MIXER" et à droite des boutons SUB MODE. Chaque pression sur le bouton [MIXER] permet de passer à la page suivante de la liste, cela jusqu'à la dernière page. Pour revenir sur vos pas, utilisez le bouton [EXIT]. Cette explication s'applique à toutes les fonctions SUB MODE.

**Procédure****\* Niveaux & panoramique****1 Choisissez la page MIXER Volume/Pan/Out**

Choisissez la page MIXER Volume/Pan/Out avec le bouton [MIXER] (ou le bouton [EXIT] si vous vous trouvez déjà plus bas dans les pages Mixer).

**2 Sélectionnez une piste**

Choisissez la piste dans laquelle vous voulez travailler selon la méthode de sélection habituelle (appuyez sur une touche grise ou blanche du clavier tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé). Le numéro de la piste choisie est affiché en contrasté.

### 3 Réglez les paramètres comme bon vous semble

Réglez les paramètres voulus en manipulant les commandes. Utilisez la [Commande 1] pour régler le volume de la piste choisie. Le “ curseur ” graphique se déplace conformément à votre réglage. La [Commande 2] sert à régler l’emplacement du son dans l’image stéréo. La [Commande 3] règle l’intensité du panoramique aléatoire et la [Commande 4] permet de choisir la destination de sortie de la piste spécifiée – pour en savoir plus, voyez la page 94 de la section Références.

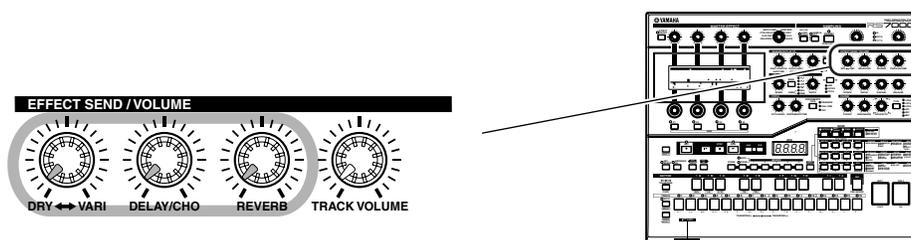
Profitez de l’occasion pour effectuer un mix de votre motif en fonction de vos goûts et avec les paramètres de volume et de panoramique.

#### \* Égalisation et effets

Maintenant que vous êtes familiarisé avec la procédure de base (choix de la page Mixer → sélection de piste → réglages), vous n’éprouverez sans doute aucune difficulté à sélectionner et à régler l’égaliseur et les paramètres Effect Send du Mixer.

Les paramètres d’égalisation parlent d’eux-mêmes; notez que vous avez en outre le choix entre plusieurs types d’égaliseurs pour chaque piste. Chaque fois que vous souhaitez un complément d’informations, reportez-vous simplement au chapitre en question de la section Références du manuel: il s’agit de la page 94 pour l’égaliseur et de la page 96 pour les paramètres Effect Send.

La page Effect Send du Mixer comporte des commandes de niveau d’envoi pour chacun des trois blocs d’effet du RS7000: VARIATION, DELAY/CHORUS et REVERB. Les commandes [DRY ↔ VARI.], [DELAY/CHO] et [REVERB] en face avant sont directement liées aux réglages Effect Send du Mixer pour la piste sélectionnée; vous pouvez donc les utiliser au lieu des commandes de fonction pour effectuer vos réglages. Le RS7000 vous propose une riche palette d’effets de superbe qualité pour chaque bloc et propose pour chacun une série complète de paramètres modifiables.



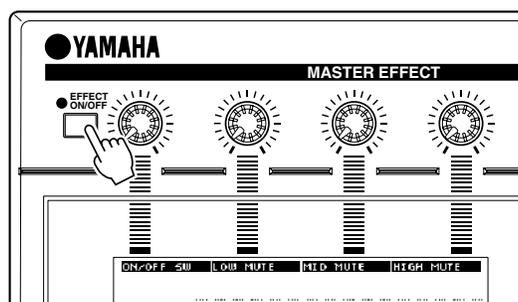
### Master Effects (effets maîtres)

À cette série complète d’effets proposée par la section Mixer, Yamaha a ajouté un bloc Master Effect (effet maître) polyvalent et destiné à apporter un traitement supplémentaire au son maître. Prenez le temps d’explorer la série d’effets proposés afin de découvrir l’impact qu’ils ont sur votre motif.

## Procédure

### 1 Activez (ON) le bloc MASTER EFFECT

Choisissez la page PATTERN Play avec [PATTERN], puis activez (ON) le bloc MASTER EFFECT en enfonceant le bouton [EFFECT ON/OFF] de sorte que son témoin s’allume.



### 2 Choisissez un effet

Choisissez un effet – ISOLATION, D-FILTER, CTRL DELAY, MULTI COMP, RING MOD, V-DIST, LO-FI ou SLICE – avec la commande MASTER EFFECT. Notez que lors du choix d'un effet, les noms des paramètres liés à l'effet en question apparaissent à la ligne supérieure de l'écran.

**YAMAHA** MASTER EFFECT

EFFECT ON/OFF

MULTI COMP • RING MOD  
CTRL DELAY • V-DIST  
D-FILTER • LO-FI  
ISOLATION • SLICE

ISOLATION	LOW MUTE	LOW LEVEL	MID LEVEL	HIGH LEVEL
D-FILTER	SENSITIVITY	QWNA LEVEL	RESONANCE	DRY/WET
CTRL DELAY	DLV OFFSET	TRANSITION	FB LEVEL	DRY/WET
MULTI COMP	THRESH OFST	LOW OFFSET	MID OFFSET	HIGH OFFSET
RING MOD	FREQ COARSE	FREQ FINE	LFO SPEED	DRY/WET
V-DIST	OVER DRIVE	DEVICE	SPEAKER	PRESENCE
LO-FI	SAMPLE FREQ	WORD LENGTH	LFP CUTOFF	FILTER TPYE
SLICE	GATE TIME	DIVIDE TPYE	PAN DEPTH	DRY/WET

LOW MUTE | LOW LEVEL | MID LEVEL | HIGH LEVEL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

STYLE	METER	SECTION	MERS	LENGTH	BPM
01	4	A	001	001	120.0

### 3 Réglez les paramètres d'effet

Les quatre commandes au-dessus de l'écran servent à régler les paramètres figurant juste en dessous. D'autres paramètres sont disponibles dans le mode secondaire MASTER (page 111). Nous vous invitons à explorer les divers effets et leurs paramètres durant la reproduction de votre motif afin de saisir pleinement tout le potentiel de traitement que vous offre le RS7000 avec ses effets maîtres.

**YAMAHA** MASTER EFFECT

EFFECT ON/OFF

MULTI COMP • RING MOD  
CTRL DELAY • V-DIST  
D-FILTER • LO-FI  
ISOLATION • SLICE

LOW MUTE | LOW LEVEL | MID LEVEL | HIGH LEVEL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

STYLE	METER	SECTION	MERS	LENGTH	BPM
01	4	A	001	001	120.0



# Chapitre 1. Bases

1. Survol du système du RS7000.....	52
2. Structure interne du RS7000.....	58
3. Opérations élémentaires .....	64

# 1. Survol du système du RS7000

## Structure des modes

Afin de rendre les opérations sur le RS7000 aussi complètes que simples, toutes les fonctions ont été regroupées sous des modes qui comportent chacun un certain nombre de modes secondaires.

L'enregistrement, la reproduction, l'édition et bien d'autres fonctions sont disponibles sous les 5 modes suivants.

- Mode PATTERN .....Création et reproduction de phrases et de motifs.
- Mode PATTERN CHAIN.....Reproduction séquentielle de motifs.
- Mode SONG .....Création et reproduction de morceaux.
- Mode UTILITY .....Réglages de base du RS7000.
- Mode SAMPLING.....Enregistrement et édition d'échantillons.

Ces modes sont encore divisés en différents modes secondaires.

La sélection de mode et de mode secondaire se fait au moyen des boutons correspondants. Nous vous suggérons de passer d'un mode à l'autre tout en suivant leur description donnée ci-dessous afin de bien saisir la structure générale du système du RS7000.

### Mode PATTERN [PATTERN] ... (Page 70)

Ce mode permet de reproduire et de programmer des motifs rythmiques ("Pattern"). Ces motifs peuvent comprendre jusqu'à 16 pistes. Les phrases musicales constituant le motif peuvent également être enregistrées et éditées dans ce mode.

Appuyez sur le bouton [PATTERN] pour passer en mode PATTERN. Le mode PATTERN propose les 15 modes secondaires suivants.

- **PATTERN Play [PATTERN] ... (Page 72)**  
Permet de sélectionner et de reproduire des motifs. Cette page apparaît chaque fois que vous passez en mode PATTERN.



- **PATTERN Patch [PATTERN] ... (Page 75)**  
Permet de combiner des phrases musicales en motifs (ou "Pattern").
- **Phrase Recording [REC] ... (Page 77)**  
Permet d'enregistrer de nouvelles phrases qui sont alors considérées comme des phrases "utilisateur".

- **Groove [GROOVE] ... (Page 85)**  
Permet de modifier le "groove" ainsi que le feeling de certaines pistes.
- **Play Effects [PLAY FX] ... (Page 87)**  
Permet de conférer plus de relief, voire des harmonies aux pistes voulues.
- **MIDI Delay [MIDI DELAY] ... (Page 90)**  
Permet d'ajouter des effets Delay à certaines pistes. Ces effets sont pilotés via MIDI.
- **Mixer [MIXER] ... (Page 93)**  
Permet de régler le volume, le niveau d'envoi aux effets ainsi que d'autres paramètres pour les différentes pistes.
- **Voice Edit [VOICE EDIT] ... (Page 97)**  
Permet d'éditer les sons ("Voice") affectés aux différentes pistes.
- **Effect [EFFECT] ... (Page 104)**  
Permet de régler les paramètres des blocs d'effets REVERB, DELAY/CHORUS et VARIATION.
- **Setup [SETUP] ... (Page 107)**  
Permet d'accéder à l'arpégiateur, aux assignations des commandes et aux réglages de canal.
- **Master [MASTER] ... (Page 111)**  
C'est ici que vous trouverez l'égaliseur maître ainsi que les paramètres des effets maîtres.
- **Save [SAVE] ... (Page 114)**  
Permet de sauvegarder des données sur une carte de mémoire ou une disquette.
- **Load [LOAD] ... (Page 126)**  
Chargement de données depuis une carte mémoire ou une disquette
- **Job [JOB] ... (Page 133)**  
Permet d'accéder aux différentes fonctions ("jobs") pour l'édition de motifs et de phrases.
- **Phrase Edit [EDIT] ... (Page 154)**  
Permet d'éditer et d'insérer des données dans une phrase déjà enregistrée.

### Mode PATTERN CHAIN [PATT CHAIN] ... (Page 158)

Permet de reproduire une séquence de motifs. Les motifs peuvent être "enchaînés" afin de créer des morceaux et le résultat peut être transformé en morceau du RS7000.

Appuyez sur le bouton [PATT CHAIN] pour passer en mode PATTERN CHAIN. Le mode PATTERN propose les 6 modes secondaires suivants.

- **CHAÎNE DE MOTIFS [PATT CHAIN] ... (Page 159)**

Ce mode permet de constituer une séquence de motifs et de reproduire la chaîne en question. L'écran suivant apparaît toujours lorsque vous choisissez le mode PATTERN CHAIN.

DELAY TIME	TRANS RATE	DELAY OFST	CTRL TYPE
OCT>>>>	*****	*****	*****
PATT	BPM	SCENE	12345678910111213141516
CHAIN	STYLE	SECTION	MERS
01	OFF	A	001
--off--			120.0

- **Master [MASTER] ... (Page 164)**

C'est ici que vous trouverez l'égaliseur maître ainsi que les paramètres des effets maîtres.

- **Save [SAVE] ... (Page 166)**

Permet de sauvegarder des données sur une carte de mémoire ou une disquette.

- **Load [LOAD] ... (Page 169)**

Chargement de données depuis une carte mémoire ou une disquette.

- **Job [JOB] ... (Page 171)**

Donne accès aux fonctions d'édition de chaînes de motif.

- **Phrase Edit [EDIT] ... (Page 175)**

Permet d'éditer ou d'insérer de nouvelles données dans les chaînes de motifs.

## Mode SONG [SONG] ... (Page 180)

Ce mode permet de reproduire et de programmer des morceaux (song) en utilisant jusqu'à 16 pistes de séquenceur.

Appuyez sur le bouton [SONG] pour passer en mode SONG Play.

Le mode SONG comprend les 14 modes secondaires suivants.

- **Song Play [SONG] ... (Page 182)**

Permet de sélectionner et de reproduire des morceaux. Cette page apparaît chaque fois que vous passez en mode SONG.

F& COURSE	F& FINE	HPF CUTOFF	LPF CUTOFF
RS7000	New Song		
BPM SCENE	1 2 3 4 5 6 7 8 (M)	10 11 12 13 14 15 16	
SONG	METER	1 JUMP	MERS
02	4	010	002:1
			120.0

- **Song Recording [REC] ... (Page 184)**

Ce mode permet d'enregistrer des morceaux originaux.

- **Groove [GROOVE] ... (Page 191)**

Permet de modifier le "groove" ainsi que le feeling de certaines pistes.

- **Play Effects [PLAY FX] ... (Page 192)**

Permet de conférer plus de relief, voire des harmonies aux pistes voulues.

- **MIDI Delay [MIDI DELAY] ... (Page 193)**

Permet d'ajouter des effets Delay à certaines pistes. Ces effets sont pilotés via MIDI.

- **Mixer [MIXER] ... (Page 194)**

Permet de régler le volume, le niveau d'envoi aux effets ainsi que d'autres paramètres pour les différentes pistes.

- **Voice Edit [VOICE EDIT] ... (Page 196)**

Permet d'éditer les sons ("Voice") affectés aux différentes pistes.

- **Effect [EFFECT] ... (Page 198)**

Permet de régler les paramètres des blocs d'effets REVERB, DELAY/CHORUS et VARIATION.

- **Setup [SETUP] ... (Page 200)**

Permet d'accéder à l'arpégiateur, aux assignations des commandes et aux réglages de canal.

- **Master [MASTER] ... (Page 202)**

C'est ici que vous trouverez l'égaliseur maître ainsi que les paramètres des effets maîtres.

- **Save [SAVE] ... (Page 204)**

Permet de sauvegarder des données sur une carte de mémoire ou une disquette.

- **Load [LOAD] ... (Page 208)**

Chargement de données depuis une carte mémoire ou une disquette.

- **Job [JOB] ... (Page 212)**

Donne accès aux fonctions (jobs) d'édition de morceaux.

- **Song Edit [EDIT] ... (Page 225)**

Permet d'éditer et d'insérer des données dans des morceaux déjà enregistrés.

## Mode UTILITY [UTILITY] ... (Page 256)

Donne accès aux réglages de base ainsi qu'aux paramètres MIDI du RS7000.

Appuyez sur le bouton [UTILITY] pour passer en mode UTILITY.

Le mode UTILITY comprend les 3 modes secondaires suivants.

- **System Setup [UTILITY] ... (Page 257)**

Accord maître, réglages de contrôleurs et autres paramètres maîtres du système.

- **MIDI Setup [UTILITY] ... (Page 260)**

Synchronisation MIDI, Echo Back et autres paramètres de configuration MIDI.

- **MIDI Filter [UTILITY] ... (Page 262)**

Filtre les événements MIDI transmis ou reçus via le connecteur MIDI IN/OUT.

## Mode SAMPLING ... (Page 228)

Ce mode permet d'enregistrer et d'éditer des échantillons.

Le mode SAMPLING comprend les 3 modes secondaires suivants.

- **Sampling [STANDBY/START/STOP] ... (Page 229)**

Enregistre des échantillons.

**REMARQUE**

Un "échantillon" est constitué de données d'onde (Wave) enregistrées numériquement; elles comprennent des paramètres d'échantillon qui définissent la manière dont il doit être déclenché et reproduit.

- **Real-time Loop Remix [REAL TIME LOOP REMIX] ... (Page 239)**

Permet de remixer en temps réel des phrases d'échantillons enregistrés.

**REMARQUE**

La fonction REAL TIME LOOP REMIX divise les données de jeu de la piste sélectionnée et les réarrange de manière aléatoire afin de créer une série de variations. Comme cette fonction travaille avec des données MIDI, elle peut également s'appliquer aux pistes qui n'utilisent pas d'échantillons.

- **Sample Edit [SAMPLE EDIT] ... (Page 241)**

Permet d'éditer des échantillons. Les "jobs" ou fonctions d'échantillonnage sont également inclus dans ce mode secondaire.

## Organigramme des fonctions

### ● Mode PATTERN

— Pattern Play [PATTERN].....	P.72
— Pattern Patch [PATTERN].....	P.75
— Enregistrement de phrase [REC]	
— Prêt-à-l'enregistrement .....	P.78
— Enregistrement en temps réel.....	P.80
— Enregistrement pas à pas.....	P.80
— Enregistrement pas à pas sur grille .....	P.83
— Groove [GROOVE]	
— Ajout de groove .....	P.85
— Effets de jeu [PLAY FX]	
— Harmonisation.....	P.88
— NOTE.....	P.88
— Temps.....	P.89
— Delay MIDI [MIDI DELAY]	
— Édition du Delay MIDI .....	P.91
— Édition du Feedback .....	P.91
— Mixer [MIXER]	
— Sélection des sons .....	P.93
— Volume/Panoramique/Sortie .....	P.94
— Égalisation .....	P.94
— Niveau d'envoi d'effet .....	P.96
— Édition des sons [VOICE EDIT]	
— LFO.....	P.97
— Portamento.....	P.100
— Hauteur .....	P.100
— Générateur d'enveloppe.....	P.101
— Filtre.....	P.102
— Effet [EFFECT]	
— Type d'effet .....	P.104
— Paramètres Variation .....	P.105
— Paramètres Delay/Chorus .....	P.105
— Paramètres Reverb .....	P.106
— Réglages [SETUP]	
— Réglages Arpeggio (arpège).....	P.108
— Réglages A/N.....	P.108
— Affectation des commandes.....	P.109
— Canal sortie MIDI.....	P.110
— Maître [MASTER]	
— Égaliseur maître .....	P.111
— Effet maître .....	P.112

### Sauvegarder [SAVE]

— Sauvegarder.....	P.118
— Exporter.....	P.120
— Renommer.....	P.122
— Supprimer.....	P.123
— Formater.....	P.124

### Charger [LOAD]

— Charger.....	P.126
— Importer.....	P.129
— Réglager SCSI.....	P.131
— Communication SCSI .....	P.132

### Fonction [JOB]

— Liste des fonctions.....	P.133
— 00 Undo/Redo (annuler/rétablir) .....	P.134
— 01 Quantize (quantifier).....	P.135
— 02 Modify Velocity (modifier le toucher).....	P.136
— 03 Modify Gate Time (modifier la durée) .....	P.137
— 04 Crescendo .....	P.138
— 05 Transpose (transposer).....	P.138
— 06 Glide (glissement).....	P.138
— 07 Create Roll (créer des roulements).....	P.139
— 08 Chord Sort (agencer les accords).....	P.139
— 09 Chord Separate (séparer les accords).....	P.140
— 10 Shift Clock (décalage d'horloge).....	P.140
— 11 Copy Event (copier l'événement).....	P.141
— 12 Erase Event (effacer l'événement).....	P.141
— 13 Extract Event (extraire l'événement).....	P.142
— 14 Create Continuous Data (créer des données continues).....	P.142
— 15 Thin Out (réduction).....	P.143
— 16 Modify Control Data (modifier les données de contrôle) .....	P.143
— 17 Beat Stretch (changement de la durée des notes).....	P.144
— 18 Copy Phrase (copier la phrase).....	P.144
— 19 Exchange Phrase (échanger la phrase).....	P.145
— 20 Mix Phrase (mixer la phrase).....	P.145
— 21 Append Phrase (annexer la phrase).....	P.146
— 22 Split Phrase (diviser la phrase) .....	P.146
— 23 Get Phrase (prendre la phrase).....	P.147
— 24 Put Phrase (placer la phrase) .....	P.147
— 25 Clear Phrase (effacer la phrase).....	P.148
— 26 Phrase Name (nom de phrase).....	P.148
— 27 Copy Track (copier la piste).....	P.148
— 28 Exchange Track (échanger la piste).....	P.149
— 29 Create Track (créer la piste).....	P.150
— 30 Normalize Play Effects (normaliser les effets de jeu).....	P.150
— 31 Divide Drum Track (diviser la piste de batterie).....	P.150
— 32 Copy Pattern (copier le motif).....	P.151
— 33 Append Pattern (annexer le motif).....	P.151
— 34 Split Pattern (diviser le motif) .....	P.152
— 35 Clear Pattern (effacer le motif) .....	P.153
— 36 Style Name (nom de style) .....	P.153

### Éditer la phrase [EDIT]

— Éditer les changements.....	P.154
— Voir les filtres .....	P.156

● **Mode SONG**

- Morceau [SONG]..... P.182
  - Enregistrement du morceau [REC]
    - Prêt-à-l'enregistrement ..... P.184
    - Enregistrement en temps réel..... P.186
    - Enregistrement pas à pas..... P.187
    - Enregistrement pas à pas sur grille ..... P.189
  - Groove [GROOVE]
    - Ajout de groove ..... P.191
  - Effets de jeu [PLAY FX]
    - Harmonisation..... P.192
    - NOTE..... P.192
    - Temps..... P.192
  - Delay MIDI [MIDI DELAY]
    - Édition du Delay MIDI ..... P.193
    - Édition du Feedback ..... P.193
  - Mixer [MIXER]
    - Sélection des sons ..... P.194
    - Volume/Panoramique/Sortie ..... P.194
    - Égalisation (EQ) ..... P.195
    - Niveau d'envoi d'effet ..... P.195
  - Édition des sons [VOICE EDIT]
    - LFO..... P.196
    - Portamento..... P.196
    - Hauteur ..... P.197
    - Générateur d'enveloppe..... P.197
    - Filtre..... P.197
  - Effet [EFFECT]
    - Type d'effet..... P.198
    - Paramètres Variation ..... P.198
    - Paramètres Delay/Chorus ..... P.199
    - Paramètres Reverb ..... P.199
  - Réglages [SETUP]
    - Réglages Arpeggio (arpège)..... P.200
    - Réglages A/N (A/D) ..... P.200
    - Affectation des commandes..... P.201
    - Canal sortie MIDI ..... P.201
  - Maître [MASTER]
    - Égaliseur maître ..... P.202
    - Effet maître ..... P.203

- Sauvegarder [SAVE]
  - Sauvegarder..... P.205
  - Exporter..... P.206
  - Renommer ..... P.206
  - Supprimer ..... P.207
  - Formater ..... P.207
- Charger [LOAD]
  - Charger ..... P.208
  - Importer..... P.210
  - Réglager SCSI..... P.211
  - Communication SCSI ..... P.211
- Fonction [JOB]
  - Liste des fonctions..... P.212
    - 00 Undo/Redo (annuler/rétablir) ..... P.213
    - 01 Quantize (quantifier)..... P.214
    - 02 Modify Velocity (modifier le toucher) ..... P.214
    - 03 Modify Gate Time (modifier la durée) ..... P.214
    - 04 Crescendo ..... P.215
    - 05 Transpose (transposer)..... P.215
    - 06 Glide (glissement)..... P.215
    - 07 Create Roll (créer des roulements) ..... P.216
    - 08 Chord Sort (agencer les accords)..... P.216
    - 09 Chord Separate (séparer les accords)..... P.216
    - 10 Shift Clock (décalage d'horloge)..... P.216
    - 11 Copy Event (copier l'événement) ..... P.217
    - 12 Erase Event (effacer l'événement)..... P.217
    - 13 Extract Event (extraire l'événement)..... P.218
    - 14 Create Continuous Data  
(créer des données continues)..... P.218
    - 15 Thin Out (réduction)..... P.219
    - 16 Modify Control Data  
(modifier les données de contrôle) ..... P.219
    - 17 Beat Stretch  
(changement de la durée des notes) ..... P.220
    - 18 Create Measure (créer la mesure)..... P.220
    - 19 Delete Measure (supprimer la mesure)..... P.220
    - 20 Copy Track (copier la piste) ..... P.221
    - 21 Exchange Track (échanger la piste)..... P.221
    - 22 Mix Track (mixer la piste) ..... P.222
    - 23 Clear Track (effacer la piste) ..... P.222
    - 24 Normalize Play Effects  
(normaliser les effets de jeu)..... P.222
    - 25 Divide Drum Track  
(diviser la piste de batterie)..... P.223
    - 26 Copy Song (copier le morceau)..... P.223
    - 27 Split Song To Pattern  
(partager le morceau en motif) ..... P.223
    - 28 Clear Song (effacer le morceau)..... P.224
    - 29 Nom de morceau..... P.224
- Édition de morceaux [EDIT]
  - Page Edit Change ..... P.226
  - Voir les filtres ..... P.226

● **Mode PATTERN CHAIN**

CHAÎNE DE MOTIFS [PATT CHAIN] .....	P.159
— Enregistrement Pattern Chain [REC]	
— Prêt-à-l'enregistrement .....	P.161
— Enregistrement en temps réel.....	P.162
— Enregistrement pas à pas.....	P.163
— Maître [MASTER]	
— Égaliseur maître (Master EQ) .....	P.164
— Effet maître .....	P.165
— Sauvegarder [SAVE]	
— Sauvegarder.....	P.167
— Exporter .....	P.167
— Renommer.....	P.167
— Supprimer .....	P.168
— Formater.....	P.168
— Charger [LOAD]	
— Charger.....	P.169
— Réglager SCSI .....	P.170
— Fonction [JOB]	
— Liste des fonctions .....	P.171
— 00 Undo/Redo (annuler/rétablir) .....	P.172
— 01 Copy Event (copier l'événement) .....	P.172
— 02 Erase Event (effacer l'événement) .....	P.172
— 03 Create Measure (créer la mesure) .....	P.173
— 04 Delete Measure (supprimer la mesure) .....	P.173
— 05 Convert to Song (convertir en morceau) ...	P.173
— 06 Copy Chain (copier la chaîne).....	P.174
— 07 Clear Chain (effacer la chaîne).....	P.174
— 08 Chain Name (nom de chaîne).....	P.174
— Édition de chaîne de motifs [EDIT]	
— Éditer la liste .....	P.175

● **Mode UTILITY**

Utility [UTILITY] .....	P.256
— Système .....	P.257
— Réglages MIDI.....	P.260
— Filtre MIDI.....	P.262

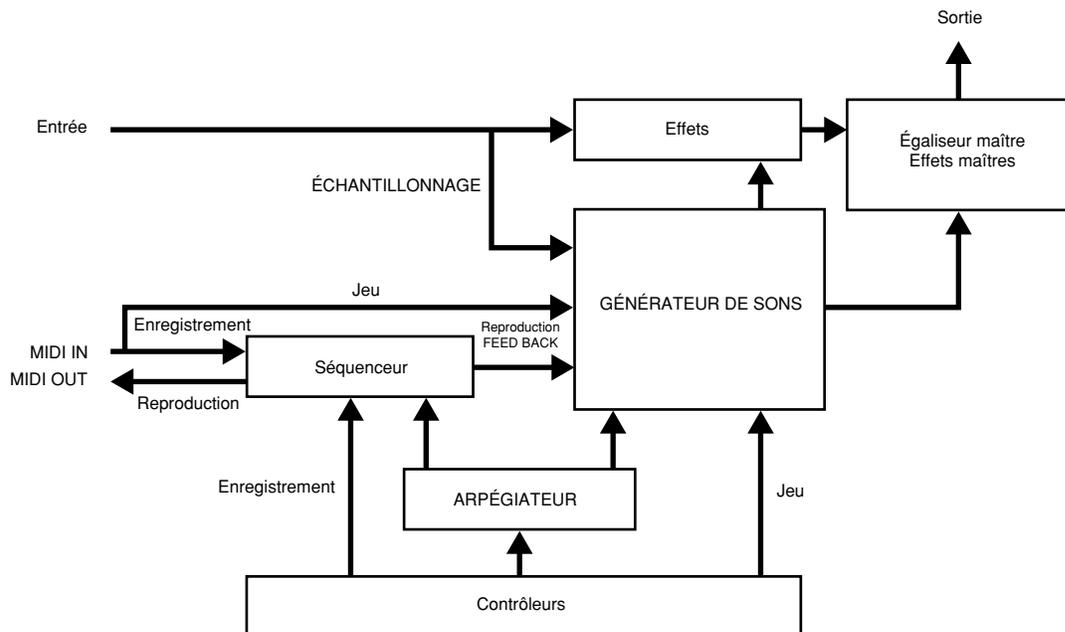
● **Mode SAMPLING**

SAMPLING .....	P.228
— Échantillonnage [STANDBY/START/STOP]	
— Réglages échantillonnage.....	P.231
— Préparation à l'échantillonnage.....	P.232
— Trim (délimiter).....	P.234
— Slice (découper) .....	P.235
— Loop Remix en temps réel [REAL TIME LOOP REMIX]	
— Loop Remix en temps réel .....	p.239
— Édition d'échantillons [SAMPLE EDIT]	
— Trim (délimiter).....	P.241
— Paramètre d'échantillon.....	P.242
— Liste des Sample Jobs (jobs d'échantillonnage) .....	p.244
— 01 Copy (copier).....	P.245
— 02 Delete (supprimer).....	P.246
— 03 Extract (extraire).....	P.246
— 04 Move (déplacer).....	P.246
— 05 Normalize (normaliser).....	P.247
— 06 Time Stretch (modification de longueur)...	P.248
— 07 Pitch Convert (modification de hauteur)...	P.248
— 08 Fade In/Out .....	P.249
— 09 Frequency Convert (conversion de fréquence).....	P.250
— 10 Stereo To Mono (stéréo vers mono) .....	P.251
— 11 Loop Remix .....	P.251
— 12 Slice (découper).....	P.252
— 13 Sample Name (nom d'échantillon).....	P.253

## 2. Structure interne du RS7000

### Les six blocs principaux

Le RS7000 est constitué de six blocs principaux: le séquenceur, le générateur de sons, les contrôleurs, l'arpégiateur, les effets et le bloc d'égalisation et des effets maître.



#### ● Séquenceur ... (Page 59)

Le séquenceur enregistre des données de jeu venant des contrôleurs du RS7000 ou d'instruments MIDI externes et reproduit les données en se servant du générateur de sons interne ou d'instruments MIDI externes.

#### ● Générateur de sons ... (Page 60)

Le générateur de sons produit des sons pilotés par le séquenceur, les contrôleurs, l'arpégiateur du RS7000 ou des données MIDI venant d'instruments MIDI externes.

#### ● Contrôleurs ... (Page 62)

Ce bloc comprend tous les éléments contrôlant le séquenceur et le générateur de sons: le clavier, les commandes assignables, les boutons du séquenceur etc. Les données de jeu produites sur le clavier sont envoyées au séquenceur et au générateur de sons sous forme de données MIDI. Les boutons du séquenceur pilotent la reproduction de motif ou de morceau.

#### ● Arpégiateur ... (Page 63)

Cette fonction transforme automatiquement les notes et les accords joués sur le clavier sous forme d'arpèges. Outre le pilotage du générateur de sons, les données d'arpège peuvent être envoyées au séquenceur et enregistrées sous forme de données de séquence pour une phrase ou un morceau. Elles peuvent également être transmises à des instruments externes via les connecteurs MIDI OUT.

#### ● Effets ... (Page 63)

Le bloc d'effets permet de traiter les signaux de sortie du générateur de sons. Vous disposez de trois effets différents — réverbération, delay/chorus et variation — et vous pouvez appliquer différents effets à chaque piste.

#### ● Égalisation et effets maîtres ... (Page 63)

Ce bloc applique de l'égalisation et des effets sur le signal de sortie stéréo final. Il est idéal pour "mastériser" le son maître du RS7000.

## Séquenceur

Le séquenceur enregistre des données de jeu venant des contrôleurs du RS7000 ou d'instruments MIDI externes et reproduit les données en se servant du générateur de sons interne ou d'instruments MIDI externes.

### ⚠ ATTENTION

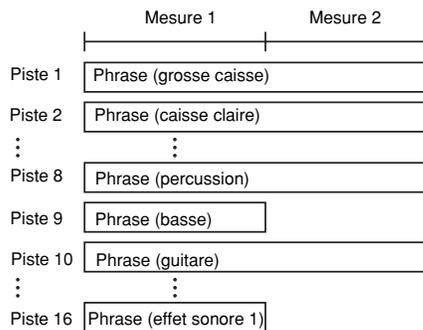
Toutes les données se trouvant dans la mémoire du séquenceur interne sont perdues lors de la mise hors tension. Veuillez donc à sauvegarder vos données importantes sur carte de mémoire ou sur support SCSI avant de couper l'alimentation.

### ● Motifs & phrases

Les "motifs" (ou Patterns) sont des motifs musicaux pouvant être reproduits, répétés ou changés en mode PATTERN. Les motifs sont constitués de 1 à 16 phrases assignées aux 16 pistes du motif.

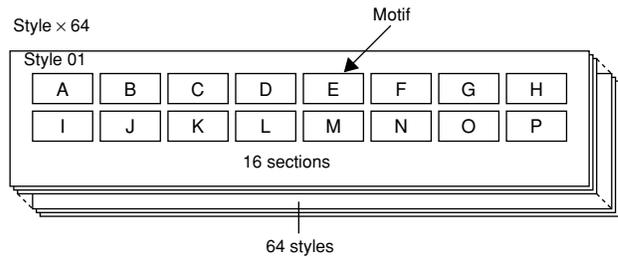
Chaque phrase peut être considérée comme une "partie" du motif: une partie de batterie, une partie de basse, une partie d'accompagnement d'accords de guitare ou de piano ou n'importe quelle autre partie musicale. En plus des nombreuses phrases préprogrammées du RS7000, vous pouvez créer des phrases originales afin de produire des motifs totalement inédits.

#### Structure interne d'un motif



### ● Organisation des motifs (styles & sections)

Les motifs sont groupés sous forme de "styles". Chaque style peut comprendre jusqu'à 16 motifs, chacun étant appelé "section". Au sein d'un style, vous pouvez passer directement d'une section à une autre en vous servant du clavier du RS7000. La mémoire interne du RS7000 peut contenir jusqu'à 64 styles (01 à 64), comprenant chacun 16 sections (sections A à P), ce qui fait un total de 1024 motifs ( $64 \times 16 = 1024$ ).



### ● Chaînes de motifs

Une "chaîne de motifs" est une suite de motifs reproduits les uns après les autres afin de constituer un morceau complet. Vous pouvez créer des chaînes de motifs pour changer automatiquement de styles et de sections. Outre une piste Pattern qui contient les données pour les changements de motifs, il y a aussi une piste Scène/Mute qui permet de charger les mémoires de scène et d'étouffement (Mute) ainsi que diverses opérations d'étouffement de piste. Vous disposez également d'une piste Tempo qui permet d'effectuer des variations de tempo. Les chaînes de motifs peuvent être converties en morceaux et constituent donc des points de départ pratiques pour l'élaboration d'un morceau. Le RS7000 peut mémoriser 20 chaînes de motifs (01 à 20).

#### Structure de piste d'une chaîne de motifs

Piste	Type de données	1	2	3	4	5	...
Piste de motif	Style	01		Répéti-tion		Répéti-tion	...
	Section	A	B		C		
Piste Scène/Mute	Numéro de mémoire de scène		3		4	2	...
	Numéro de mémoire Mute	1		2	5		...
Piste BPM	Changement de tempo		120	158		72	...

## ● SONG

Les morceaux du RS7000 ressemblent fort aux morceaux que vous pourriez créer sur un séquenceur conventionnel. Les morceaux diffèrent des motifs par les traits suivants:

- Les données de jeu peuvent être directement enregistrées dans les pistes.
- Vous pouvez créer des morceaux longs pouvant aller jusqu'à 999 mesures.
- Les changements Scène/Mute ainsi que les changements de tempo peuvent être enregistrés dans les pistes Scène/Mute et BPM respectivement.
- Le type de mesure ou "armure de temps" (Meter) peut être modifié pour chaque mesure.
- Vous pouvez enregistrer en mode Punch-in (correction).
- Le mode d'enregistrement multiple permet d'enregistrer jusqu'à 16 pistes simultanément.

Le RS7000 peut mémoriser 20 morceaux (01 à 20).

### Structure de piste de morceau

Piste		1	2	3	4	5	... Mesures
Piste séquenceur	Piste 1	[Musique]					
	Piste 2	[Musique]					
	Piste 3	[Musique]					
	Piste 4	[Musique]					
	:	[Musique]					
	Piste 16	[Musique]					
Piste Scène/Mute	Numéro de mémoire de scène		3		4	2	...
	Numéro de mémoire Mute	1		2	5		...
Piste BPM	Changement de tempo		120	158		72	...

## ● Données enregistrées avec des styles et des morceaux

Les données suivantes sont enregistrées avec chaque style et chaque morceau.

- BPM (tempo)
- Mémoire Scène/Mute
- Transposition (morceaux uniquement)
- Phrases (styles uniquement)
- Décalage de note (styles uniquement)
- Groove
- Play Effects
- MIDI Delay
- Mixer
- Voice Effect
- Effect
- Setup
- Échantillon local

## Générateur de sons

Le générateur de sons produit des sons pilotés par le séquenceur, les contrôleurs, l'arpégiateur du RS7000 ou des données MIDI venant d'instruments MIDI externes.

### ! ATTENTION

Toutes les données de sons que vous avez créées seront perdues lors de la mise hors tension. Veuillez donc à sauvegarder vos données importantes sur carte de mémoire ou sur support SCSI avant de couper l'alimentation.

## ● Sons & sons échantillonnés

Le RS7000 se sert de deux types de sons: de "sons" et de "sons échantillonnés".

Les "sons" (voices) représentent les sons internes produits par le générateur de sons AWM2 du RS7000. Ils sont préprogrammés et sont donc prêts à l'usage dès la mise sous tension.

Les "sons échantillonnés" ou (sample voices) sont enregistrés à l'aide de la fonction d'échantillonnage du RS7000 ou importés d'ailleurs. La mémoire de sons échantillonnés est toujours vide lors de la mise sous tension.

## ● Sons normaux & sons de batterie

Les sons sont également soumis à une autre division en deux types: il y a les "sons normaux" d'une part et les "sons de batterie" d'autre part.

Les sons normaux sont joués normalement sur le clavier ou via un contrôleur MIDI; chaque note est jouée à la hauteur correspondant à la touche enfoncée. Ces types de sons sont généralement utilisés comme des instruments de musique individuels. Sur le RS7000, la commande de sélection de banque MSB = 0, 63 sélectionne des sons normaux.

Les sons de batterie, par contre, sont spécialement conçus pour batterie et percussions: chaque note produit le son d'un instrument différent. Sur le RS7000, la commande de sélection de banque MSB = 126, 127 sélectionne des sons de batterie.

À la page 295 de l'"Appendice", vous trouverez les listes complètes des affectations instruments/touches pour les sons de batteries.

Son normal



Chaque touche joue le son choisi à la hauteur correspondante.

Son de batterie



Son de grosse Caisse claire Charleston  
caisse

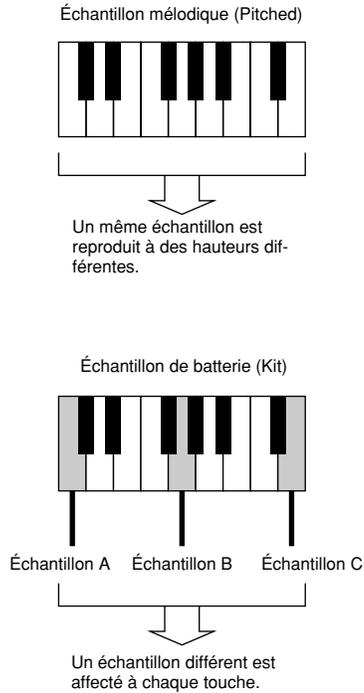
Chaque touche déclenche le son d'un instrument différent.

## ● Sons échantillonnés de batterie et sons mélodiques

Les échantillons sont également divisés en deux types: les “sons échantillonnés de batterie” et les “sons échantillonnés mélodiques”.

Les échantillons de batterie permettent d’affecter jusqu’à 128 échantillons aux notes allant de C-2 à G8. Il est donc possible de jouer avec différents échantillons individuellement ou simultanément. Les échantillons stéréo exploitent deux assignations, ce qui explique que vous pouvez assigner jusqu’à 64 échantillons stéréo à un son échantillonné de batterie.

Les sons mélodiques produisent un même échantillon mais à des hauteurs différentes sur toute la plage du clavier.



## ● Sons échantillonnés locaux & sons échantillonnés communs

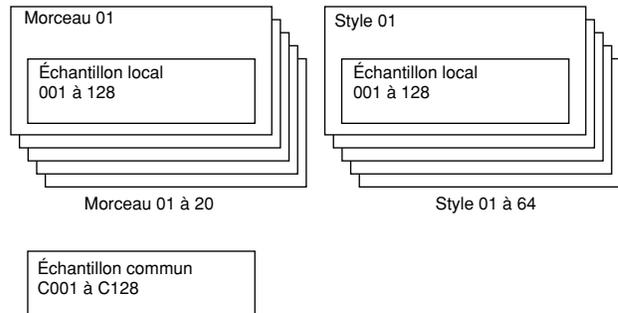
Les sons échantillonnés peuvent être “locaux” ou “communs”.

Les sons échantillonnés locaux ne sont utilisés que par un morceau ou un style particulier. Chaque morceau ou style peut contenir jusqu’à 128 sons échantillonnés locaux. Si vous avez des échantillons que vous souhaitez utiliser dans plusieurs styles ou morceaux, utilisez-les comme échantillons “communs” (voyez plus bas).

Les sons échantillonnés communs sont disponibles pour tous les morceaux et styles.

La mémoire du RS7000 peut contenir jusqu’à 128 sons échantillonnés communs. Le contenu des échantillons et la relation numéro de programme/son reste identique même lorsque vous passez d’un morceau ou d’un style à un autre.

Le nombre total de sons échantillonnés (locaux pour tous les styles/morceaux ainsi que communs) pouvant être mémorisés simultanément dans le RS7000 est de 256.



## ● Banques de sons

Les banques de sons classent les sons du RS7000 par catégories et sont sélectionnées par les commandes MIDI Bank Select MSB et LSB. Le RS7000 dispose de 5 catégories de sons principales, subdivisées en 15 banques de sons. Chaque banque peut contenir 128 sons maximum.

- (MSB LSB) = (000 000) est la banque de sons GM\*. Cette banque contient 128 sons normaux répondant à la norme GM.
- (MSB LSB) = (063 000) à (063 009) sont les banques de sons du RS7000 qui proposent une série de sons de qualité exceptionnelle, idéaux pour la musique contemporaine. Voici leur agencement:
  - (063 000) ..... SyBa&Ld1: Banque 1 de sons de basse et solo synthé.
  - (063 007) ..... SyBa&Ld2: Banque 2 de sons de basse et solo synthé.
  - (063 001) ..... SyPd&Fx1: Banque 1 de nappes de synthé et d’effets mélodiques.
  - (063 008) ..... SyBa&Fx2: Banque 2 de nappes de synthé et d’effets mélodiques.
  - (063 002) ..... SyMaterl: Sons analogiques et de type synthèse FM — ces derniers sont idéaux pour l’édition.
  - (063 003) ..... BandInst: Piano, orgue, guitare, basse électrique, et autres instruments courants dans un groupe.

- (063 004).....Cls&Wind: Cordes et instruments à vent classiques.
- (063 005).....Eth&Perc: Instruments du monde et percussion.
- (063 006).....SFX1: Banque 1 d'effets spéciaux.
- (063 009).....SFX2: Banque 2 d'effets spéciaux.
- (MSB LSB) = (126 000) Contient les sons de batterie du RS7000 — tous à la pointe de ce qui se fait à l'heure actuelle, parfaitement adaptés à la musique d'aujourd'hui.
- (MSB LSB) = (127 000) est la banque de sons de batterie GM; elle contient une batterie standard.
- (MSB LSB) = (064 000) à (064 001) sont les banques de sons échantillonnés. Les sons échantillonnés sont de deux types: sons échantillonnés locaux et sons échantillonnés communs.
  - (064 000).....Sons échantillonnés locaux: Les 128 sons de la banque sont changés lorsque le morceau ou le style est changé.
  - (064 001).....Sons échantillonnés communs: Les sons restent identiques lorsque vous changez de style ou de morceau.

**REMARQUE**

\*GM est une norme qui assigne des sons identiques à des numéros de son bien précis de sorte que des données MIDI jouées sur différents instruments compatibles GM produisent un résultat similaire. La banque de sons GM du RS7000 (000 000) ainsi que la banque de sons de batterie GM (127 000) sont fournies afin de vous permettre de reproduire des données GM mais ne sont pas entièrement conformes à la norme GM.

### ● Polyphonie maximum

Le RS7000 peut jouer jusqu'à 62 notes simultanément. Si vous recevez des données de jeu qui se servent d'un nombre de notes plus important, certaines notes seront coupées. Veillez à ne pas excéder la polyphonie maximum, notamment lorsque vous faites appel à des notes ayant un temps de chute ou de relâchement particulièrement long.

En outre, la polyphonie maximale dépend du nombre d'éléments de son utilisés et non du nombre de sons. Les sons normaux peuvent se servir d'un ou de deux éléments. Il est donc possible que le nombre maximum de notes pouvant être jouées simultanément soit inférieur à 62. Voyez la liste des sons (page 291): vous y trouverez le nombre d'éléments utilisés par les différents sons.

Les sons échantillonnés utilisent un élément mais les échantillons stéréo en utilisent deux.

## Contrôleurs

Ce bloc comprend tous les éléments contrôlant le séquenceur et le générateur de sons: le clavier, les commandes assignables, les boutons du séquenceur etc. Les données de jeu produites sur le clavier sont envoyées au séquenceur et au générateur de sons sous forme de données MIDI. Les boutons du séquenceur pilotent la reproduction de motif ou de morceau.

### ● Clavier

Outre l'envoi des données de jeu au séquenceur et au générateur de sons, la combinaison des boutons [KEYBOARD], [TRACK SELECT], [MUTE] et [TRANSPOSE] avec le clavier du RS7000 permet de changer de section, de sélectionner des pistes, d'éteindre des pistes, de transposer des notes et d'autres fonctions encore.

### ● Commandes assignables

Les commandes assignables permettent un contrôle en temps réel des effets de jeu, des paramètres de sons et de mixage, ce qui offre un contrôle créatif sur le son en temps réel. En plus des fonctions indiquées en face avant, vous pouvez assigner d'autres fonctions qui seront mémorisées et automatiquement rappelées avec chaque style ou morceau.

### ● Pads de toucher (Velocity)

Ces pads sensibles au toucher sont pratiques pour l'entrée de données de jeu. Il suffit de taper sur ces pads pour entrer les données de note spécifiques au préalable à la hauteur déterminée.

Pour déterminer la hauteur de chaque pad, actionnez la touche appropriée sur le clavier tout en maintenant le bouton [TAP] enfoncé ainsi que [PAD 1] ou [PAD 2].

### ● Mémoire Scène/Mute

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 5 configurations complètes de scène et d'éteuffement (Mute) pour chaque morceau et style en vue de les charger quand bon vous semble.

Une "scène" contient tous les réglages de paramètres pour toutes les pistes (tous les réglages de mixage, d'édition de son, d'éteuffement, de groove, d'effets de jeu, de MIDI Delay, de tempo (BPM) et de transposition). Une configuration d'éteuffement contient les réglages Mute On/Off pour toutes les pistes.

La possibilité de sauvegarder et de charger instantanément des configurations complètes de scène et d'éteuffement signifie que vous pouvez rappeler d'une simple pression sur un bouton des configurations complexes dont la programmation en temps réel nécessiterait un temps considérable. Les opérations de rappel peuvent d'ailleurs être enregistrées dans des chaînes de motifs et des morceaux.

Le bouton [SCENE/MUTE] alterne entre les fonctions de mémoire de scène et d'éteuffement. Les témoins SCENE et MUTE s'allument en alternance chaque fois que vous appuyez sur le bouton.

Le bouton [STORE] permet de sauvegarder les réglages de scène ou d'étouffement actuels dans une des 5 mémoires disponibles: [MEMORY 1] à [MEMORY 5]. Les données des types sélectionnés sont sauvegardées quand vous appuyez sur un des boutons de mémoire de scène/d'étouffement [MEMORY 1] à [MEMORY 5] tout en maintenant le bouton [STORE] enfoncé. Lorsque vous appuyez sur un des boutons [MEMORY 1] à [MEMORY 5] seul, vous rappelez la mémoire de scène ou d'étouffement.

Les opérations de mémorisation et de rappel ne sont pas disponibles en mode Sampling.

### ● Boutons du séquenceur

Ces boutons pilotent les fonctions de base du séquenceur.

[◀]	.....Va directement à la première mesure du motif ou du morceau actuel.
[▶▶]	.....Avance d'une mesure lorsque vous l'actionnez brièvement ou avance rapide lorsqu'il est maintenu enfoncé.
[◀◀]	.....Recul d'une mesure lorsque vous l'actionnez brièvement ou recul rapide lorsqu'il est maintenu enfoncé.
[●] (REC)	.....Passe à l'affichage d'enregistrement de phrase ou de morceau.
[■] (STOP)	.....Arrête la reproduction de motif ou de morceau.
[▶] (PLAY)	.....Lance la reproduction de motif ou de morceau et fait démarrer l'enregistrement de phrase ou de morceau.

## Arpegiateur

Cette fonction transforme automatiquement les notes et les accords joués sur le clavier sous forme d'arpèges. Outre le pilotage du générateur de sons, les données d'arpège peuvent être envoyées au séquenceur et enregistrées sous forme de données de séquence pour une phrase ou un morceau. Elles peuvent également être transmises à des instruments externes via les connecteurs MIDI OUT.

Les arpèges sont parfois appelés "accords brisés" et sont souvent utilisés dans la musique Dance et Techno. Pour jouer des arpèges automatiques, appuyez sur le bouton [ARPEGGIO ON] de sorte à éteindre son témoin et jouez un accord sur le clavier.

## Effets

Le bloc d'effets permet de traiter les signaux de sortie du générateur de sons. Vous disposez de trois effets différents — réverbération, delay/chorus et variation — et vous pouvez appliquer différents effets à chaque piste.

### ● Réverbération

Cet effet est principalement dédié à la réverbération. Il confère une sensation d'espace et d'atmosphère au son.

12 types de réverbération sont disponibles:

Pour plus d'informations, voyez la "Liste des effets" à la page 313.

### ● Effets Delay/Chorus

Vous disposez de 25 effets de Delay et de Chorus:

Pour plus d'informations, voyez la "Liste des effets" à la page 313.

### ● Effets Variation

Vous disposez de 100 effets de variation comprenant de la réverb, de la distorsion, de l'overdrive et bien d'autres effets encore:

Pour plus d'informations, voyez la "Liste des effets" à la page 313.

## Égalisation et effets maîtres

Ce bloc applique de l'égalisation et des effets sur le signal de sortie stéréo final. Il est idéal pour "mastériser" le son maître du RS7000.

Vous disposez de 8 types d'effet:

Pour plus d'informations, voyez la "Liste des effets" à la page 313.

## Configuration de la mémoire

La mémoire interne du RS7000 est divisée selon les catégories suivantes: mémoire système, mémoire de présélections et mémoire utilisateur.

### ● Mémoire système

Le système de fonctionnement du RS7000 est conservé dans cette mémoire: configuration du système, configuration MIDI et paramètres de filtre MIDI.

### ● Mémoire de présélections

Il s'agit d'une mémoire ROM (qui ne peut être que lue; il est impossible d'y consigner ou d'y modifier des données) qui contient les phrases et les sons préprogrammés.

### ● Mémoire utilisateur

La mémoire utilisateur est une mémoire volatile (son contenu peut être effacé et remplacé) qui permet de sauvegarder des phrases, des motifs et des échantillons enregistrés. Une fonction de protection de la mémoire permet d'éviter tout effacement accidentel. La mémoire peut contenir jusqu'à 128 échantillons locaux pour chaque style ou morceau, 128 échantillons communs, 5 scènes et 5 configurations d'étouffement, 256 phrases utilisateur pour chaque style, 1024 motifs (64 styles × 16 sections), 20 chaînes de motifs et 20 morceaux.

La mémoire utilisateur est vide à la sortie d'usine.

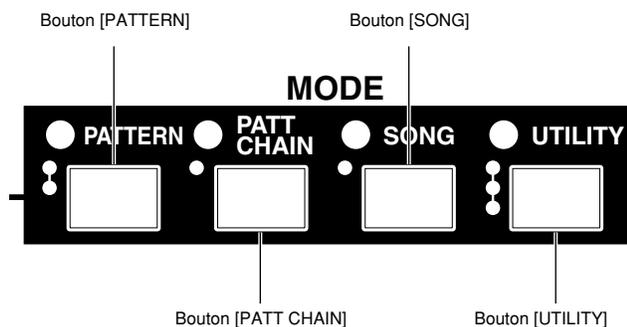
### ⚠ ATTENTION

Toutes les données contenues dans la mémoire utilisateur sont perdues quand vous mettez l'instrument hors tension. Veillez donc bien à sauvegarder toutes les données que vous souhaitez conserver sur une carte de mémoire ou un support SCSI externe.

## 3. Opérations élémentaires

### Sélection des modes

Les boutons MODE permettent de changer de mode. Lorsque vous appuyez sur un bouton MODE, son témoin s'allume et le mode correspondant entre en vigueur.



- [PATTERN].....Sélectionne en alternance le mode PATTERN Play et PATTERN Patch.  
 [PATT CHAIN] .....Sélectionne le mode PATTERN CHAIN.  
 [SONG].....Sélectionne le mode SONG.  
 [STANDBY/START/STOP], [SAMPLE EDIT], [REAL TIME LOOP REMIX] .....Sélectionne les modes correspondants.  
 [UTILITY] .....Sélectionne le mode UTILITY. Les pages System, MIDI Setup et MIDI Filter sont successivement sélectionnées à chaque pression sur le bouton. Le bouton [EXIT] permet de retourner vers les pages précédentes.

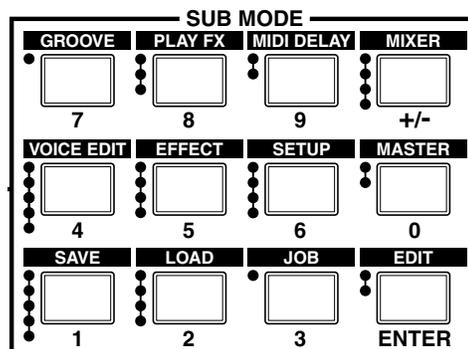
#### REMARQUE

Il est impossible de sélectionner un mode durant la reproduction ou l'enregistrement.

### Sélection de modes secondaires

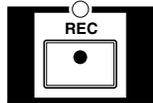
La plupart des modes ont un certain nombre de modes secondaires accessibles via les boutons SUB MODE ou le bouton [REC].

Le bouton [EXIT] permet de quitter les modes secondaires.

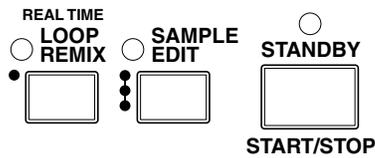


- [GROOVE]..... Permet de modifier le “groove” ainsi que le feeling de certaines pistes.  
 [PLAY FX] .....Sélectionne les pages PLAY FX Harmonize, Note et Time.  
 [MIDI DELAY]..... Sélectionne les pages MIDI DELAY MIDI Delay et Feedback pages.  
 [MIXER] .....Sélectionne les pages MIXER Voice Select, Vol/Pan/Out, EQ, et Effect Send Level.  
 [VOICE EDIT] .....Sélectionne les pages VOICE EDIT LFO, Portamento, Pitch, EG et Filter.  
 [EFFECT].....Sélectionne les pages EFFECT Effect Type, Variation, Delay/Chorus et Reverb.

- [SETUP].....Sélectionne les pages SETUP Arpeggio, A/D Setup, Knob Assign et MIDI Out Ch.
- [MASTER].....Sélectionne les pages MASTER Master EQ et Master Effect.
- [SAVE].....Sélectionne les pages SAVE Save, Export, Rename, Delete et Format.
- [LOAD].....Sélectionne les pages LOAD Load, Import, SCSI Setup et SCSI Communication.
- [JOB].....Donne accès à la liste de jobs.
- [EDIT].....Sélectionne les pages Edit Change et View Filter.



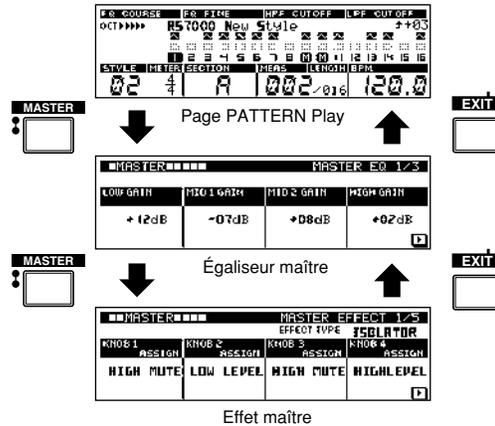
[REC] .....Sélectionne la page Rec Standby.



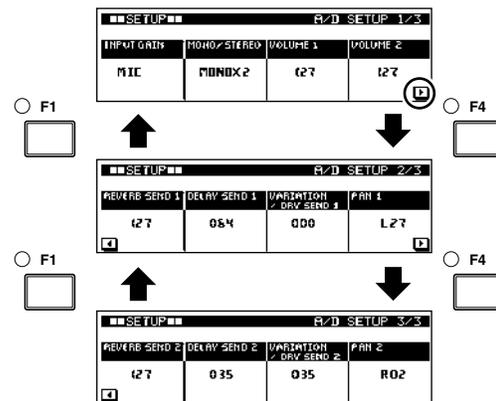
- [STANDBY/START/STOP] .....Sélectionne les pages SAMPLING Set up et Execution.
- [SAMPLE EDIT].....Sélectionne les pages SAMPLE Trim et les pages de paramètres ainsi que la liste des jobs concernant les échantillons.
- [REAL TIME LOOP REMIX] .....Sélectionne la page Real Time Loop Remix.

### Lorsqu'un bouton donne accès à plusieurs pages

Certains modes et modes secondaires comptent plus d'une page d'écran. Dans ce cas, vous avez accès aux diverses pages en appuyant plusieurs fois sur le bouton approprié afin de faire défiler les pages disponibles. Pour revenir sur vos pas, utilisez le bouton [EXIT].



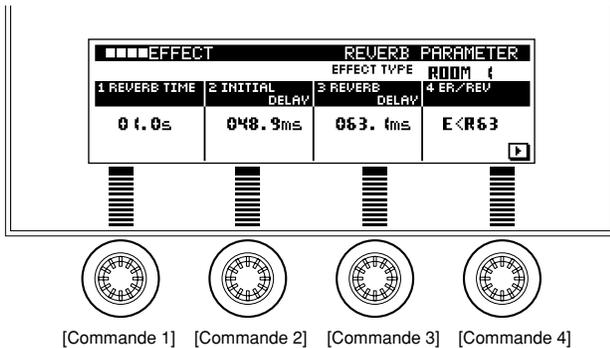
Immédiatement à gauche des boutons MODE et SUB MODE, se trouvent une série de points qui indiquent le nombre de pages accessibles via ce bouton. Les titres des pages accessibles sont repris en face avant à droite des groupes de boutons MODE et SUB MODE. En outre, les affichages de certains modes et modes secondaires sont pourvus de flèches dans le bas de l'écran qui indiquent la présence d'autres pages. Dans ce cas, servez-vous du bouton [F1] ou [F4] pour passer à la page suivante.



## Éditer des valeurs de paramètres

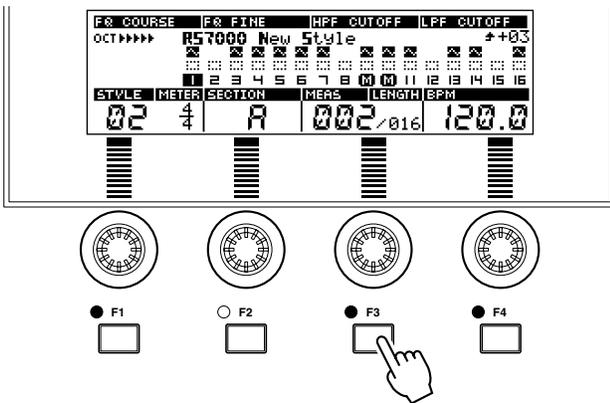
Vous pouvez généralement éditer des paramètres avec les commandes [1] à [4].

Les paramètres pouvant être ajustés par les différentes commandes sont affichés immédiatement au-dessus de la commande en question à chaque page d'écran.



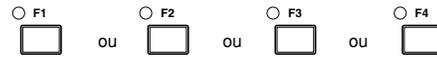
Dans certains cas, une seule commande peut être assignée à deux paramètres.

Utilisez le bouton de fonction adéquat ([F1] à [F4]) pour choisir le paramètre voulu et éditez-le ensuite avec la commande.



Lorsqu'un paramètre numérique doit être édité, vous pouvez parfois utiliser les boutons SUB MODE comme un pavé numérique afin d'entrer directement la valeur tout en maintenant enfoncés le bouton [SHIFT] et le bouton de fonction adéquat ([F1] à [F4]). Après avoir entré la valeur voulue, appuyez sur le bouton [EDIT] (ENTER) pour entériner cette valeur (elle cesse de clignoter à l'écran).

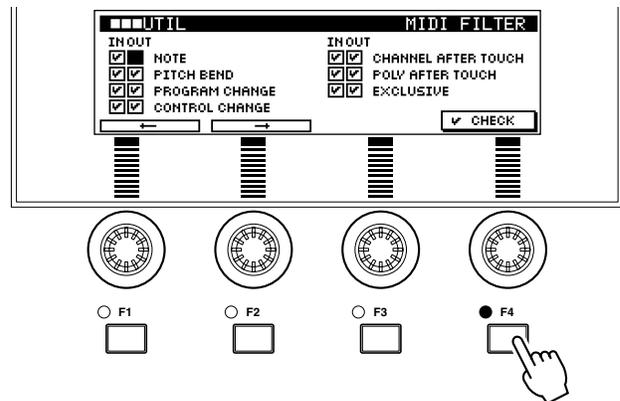
(Cette méthode n'est pas disponible pour tous les paramètres.)



## Sélection et exécution de commande

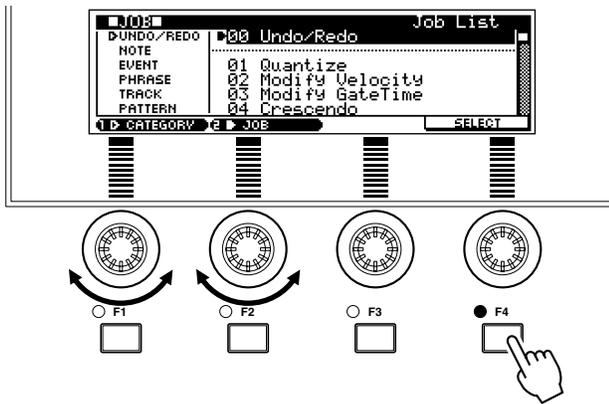
La sélection et l'exécution de commande se fait via les boutons [F1] à [F4].

Lorsque c'est possible, le nom de la commande s'affiche au-dessus du bouton de fonction dans le bas de l'écran et le témoin du bouton de fonction correspondant s'allume.



## Sélection de job

Aux pages affichant la liste des jobs des modes PATTERN, PATTERN CHAIN, SONG et SAMPLING, les commandes [1] et [2] permettent d'amener le curseur sur le job voulu. Appuyez ensuite sur [F4] pour sélectionner effectivement le job.



## Entrée de caractères

Les noms de styles, de morceaux, de fichiers pour le stockage sur disque, etc. sont tous entrés selon une procédure identique. A titre d'exemple, voici comment entrer un nom de fichier.

Pour l'entrée de nom, vous avez besoin d'une commande, de deux boutons de fonction, du clavier, du bouton [CAPS] et des boutons [PAD1] et [PAD2].

1. Utilisez la [Commande 2] pour amener le curseur à la position voulue pour l'entrée de caractère.
2. Appuyez sur une touche blanche ou noire du clavier afin de sélectionner le caractère voulu.

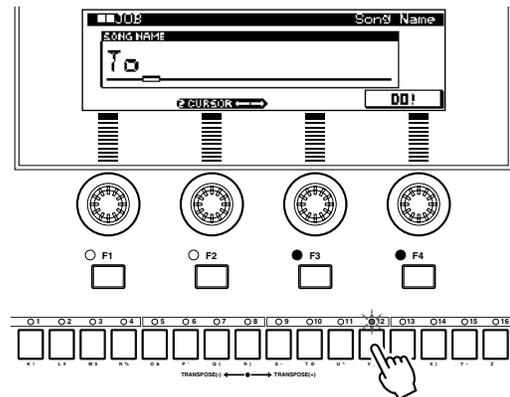
Pour entrer une lettre majuscule, maintenez enfoncé le bouton [CAPS] tout en appuyant sur la touche voulue.

Maintenez [SHIFT] enfoncé, et utilisez les touches du clavier des pads pour entrer des symboles.

Pour entrer un espace, appuyez sur le bouton [PAD1] (SPACE).

Appuyez sur [PAD2] (DEL) pour supprimer le caractère se trouvant à la position du curseur.

3. Appuyez ensuite sur [F4] pour entrer effectivement le caractère sélectionné.



### REMARQUE

Les noms de fichiers et de dossiers sont automatiquement entrés en majuscules.

## Sélection de piste

Maintenez le bouton [TRACK SELECT] enfoncé et appuyez sur la touche blanche qui est affectée à la piste dont vous avez besoin. Le témoin de la touche en question se met à clignoter.

Les numéros de piste sont indiqués au-dessus des touches blanches.

Vous pouvez également sélectionner des pistes en appuyant sur les touches noires [TR-] et [TR+] tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé.

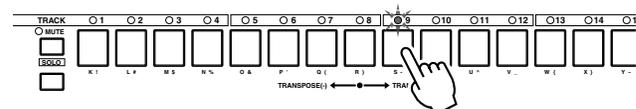
Vous pouvez sélectionner des groupes de pistes en actionnant les touches noires [ALL], [1-8] ou [9-16] tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé.

Tant que vous gardez le bouton [TRACK SELECT] enfoncé, les témoins au-dessus des touches s'allument, clignotent ou s'éteignent pour indiquer le statut des différentes pistes. En voici la signification :

Allumé ..... La piste en question contient des données.

Clignote ..... La piste en question est sélectionnée.

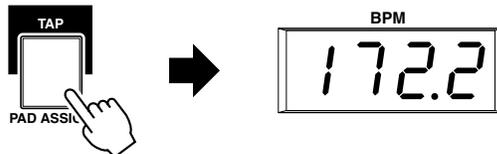
Éteint ..... La piste en question ne contient pas de données.



## Entrée empirique du tempo (Tap Tempo)

Cette fonction vous permet d'entrer un réglage BPM en tapant le bouton [TAP] selon le tempo souhaité.

Tapez trois ou quatre fois sur le bouton [TAP] en mode PATTERN, PATTERN CHAIN ou SONG afin d'entrer automatiquement la valeur BPM correspondante.



Pour obtenir le tempo voulu, vous devez taper plusieurs fois.

## Affichage de la mémoire disponible

Appuyez sur [UTILITY] tout en maintenant [SHIFT] enfoncé pour afficher la quantité de mémoire disponible. La quantité de mémoire d'enregistrement (la mémoire disponible pour enregistrer ou charger des échantillons) peut être augmentée si la fonction d'optimisation de la mémoire d'onde du mode UTILITY est activée.

Cette possibilité ne s'affichera pas en mode d'attente de déclenchement de l'enregistrement de la séquence ou de l'échantillon, ni pendant l'enregistrement.



## Initialisation des réglages de l'effet maître

Appuyez sur [MASTER] tout en maintenant [SHIFT] enfoncé pour initialiser l'effet maître sélectionné.

## Undo/Redo

Annule le changement effectué en dernier lieu et rétablit l'état des données prévalant avant la dernière opération.

Le job Redo (rétablir) annule l'effet Undo et rétablit les changements effectués.

Les fonctions Undo/Redo sont accessibles à n'importe quelle page d'écran à l'exception des pages Save, Load et Edit. Appuyez sur le bouton [JOB] tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé. Les fonctions Undo et Redo sont sélectionnées en alternance avec chaque pression du bouton [JOB].

### REMARQUE

- La fonction Undo/Redo est inaccessible pendant la reproduction ou l'enregistrement de la séquence, et pendant l'utilisation de la fonction Arpeggio.
- Undo/Redo ne fonctionne pas pour des opérations avec des échantillons.

## Répétition automatique

Les boutons du séquenceur [◀◀] et [▶▶] ont une fonction de répétition automatique. Si vous maintenez l'un ou l'autre de ces boutons enfoncés, vous faites défiler les mesures dans la direction correspondante.

## Chargement automatique

Si vous mettez l'appareil sous tension tout en maintenant une des touches blanches du clavier reprises ci-dessous, la fonction de chargement automatique est activée et le fichier en question est chargé automatiquement.

Les fichiers à charger avec la fonction Auto Load doivent d'abord être créés et sauvegardés via la page adéquate du mode SAVE avec le nom de fichier "AUTOLOAD\_1" à "AUTOLOAD\_9", et le type de fichier "ALL".

Une fois ces réglages effectués, les fichiers en question seront chargés automatiquement à la mise sous tension sans que vous ne deviez appuyer sur une touche du clavier.

Touche blanche [1]	.....	AUTOLD_2.R2A
Touche blanche [2]	.....	AUTOLD_2.R2A
Touche blanche [3]	.....	AUTOLD_3.R2A
Touche blanche [4]	.....	AUTOLD_4.R2A
Touche blanche [5]	.....	AUTOLD_5.R2A
Touche blanche [6]	.....	AUTOLD_6.R2A
Touche blanche [7]	.....	AUTOLD_7.R2A
Touche blanche [8]	.....	AUTOLD_8.R2A
Touche blanche [9]	.....	AUTOLD_9.R2A
Touche blanche [10]	.....	Arrêt de la fonction (Auto Load)

Si, par exemple, vous travaillez sur un projet mais que vous devez vous arrêter et couper l'alimentation durant un certain temps, sauvegardez le projet sous le nom de fichier "AUTOLD\_1". Il suffit ensuite de maintenir la touche blanche [1] enfoncée lors de la prochaine mise sous tension pour charger automatiquement le projet.

### REMARQUE

- Si vous avez branché un support SCSI, les supports immatriculés SCSI ID 0 à 7 sont fouillés par ordre croissant puis ce sera au tour de la carte de mémoire d'être fouillée selon l'ordre des fichiers. Le premier fichier correspondant sera chargé.
- Le nom de fichier "AUTOLD\_1.R2A" est une donnée initiale d'usine et elle se charge automatiquement.

# Chapitre 2. Mode Pattern

À propos du mode Pattern .....	70
1. Reproduction de motifs.....	72
2. Combinaison de phrases en motifs (Patch).....	75
3. Enregistrement de phrases.....	77
4. Ajout de groove à un motif.....	85
5. Effets de jeu.....	87
6. MIDI Delay .....	90
7. Réglage du niveau et des effets pour chaque piste (Mixer) .....	93
8. Changer les sons (Voice Edit) .....	97
9. Ajouter des effets.....	104
10. Fonction Arpeggio & commandes assignables (Setup) .....	107
11. Master EQ et Master Effect.....	111
12. Sauvegarde sur carte de mémoire ou disque .....	114
13. Chargement d'une carte de mémoire ou d'un disque.....	126
14. Édition de motifs et de phrases — Les jobs pour motifs.....	133
15. Phrase Edit .....	154

## À propos du mode Pattern

Ce mode permet de reproduire et de programmer des motifs rythmiques ("Pattern"). Ces motifs peuvent comprendre jusqu'à 16 pistes. Les phrases musicales constituant le motif peuvent également être enregistrées et éditées dans ce mode. Appuyez sur le bouton [PATTERN] pour passer en mode PATTERN Play. La page PATTERN play s'affiche alors sur l'écran LCD.

PATTERN Play

P& COURSE		P& FINE		HPF CUTOFF		LPF CUTOFF																	
OCT>>>> R57000 New Style +03																							
<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr> </table>								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16								
STYLE	METER	SECTION	MERS	LENGTH	BPM																		
02	4	A	002	016	120.0																		

### Modes secondaires du mode PATTERN

Le mode PATTERN comprend les 15 modes secondaires suivants.

#### ● PATTERN Play ... (Page 72)

Permet de sélectionner et de reproduire des motifs. Cette page apparaît chaque fois que vous passez en mode PATTERN.

#### ● PATTERN Patch ... (Page 75)

Permet de combiner des phrases musicales en motifs (ou "Pattern").

PATT		SEC	MERS	001/001		Patch	
1	MED1 001	5	BD1 001	9	ET1 001	13	
2	MED1 001	6		10	SE1 001	14	
3	HHE 001	7	US...R10	11		15	
4	RD1 001	8	PC1 001	12	ET1 001	16	
PHRASE CAT.		PHRASE NO.	NOTE SHIFT	PHRASE			
Pc1		001	+002	METER	LENGTH		
Percussion		TrancA08		1/4	M001		

#### ● Phrase Recording ... (Page 77)

Permet d'enregistrer de nouvelles phrases qui sont alors considérées comme des phrases "utilisateur".

REC		MERS		001/001		Rec Standby																	
<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr> </table>								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16								
REC LOOP	REC TYPE	REC QUANTIZE	BPM																				
OFF	REPLACE	VALUE	240	120.0																			
		SWING	66%																				

#### ● Groove ... (Page 85)

Permet de modifier le "groove" ainsi que le feeling de certaines pistes.

GROOVE		TR 03		Grid Groove	
NOTE OFFSET	CLOCK SHIFT	GATE OFFSET	VELO OFFSET		
+01	+003	+001	-004		

#### REMARQUE

Pour en savoir plus sur les motifs et les phrases, reportez-vous au "Chapitre 1 : Opérations élémentaires", page 59.

#### ● Play Effects ... (Page 87)

Permet de conférer plus de relief, voire des harmonies aux pistes voulues.

PLAY FX		Note																	
OCT>>>>																			
<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr> </table>				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16				
NOTE OFFSET	GATE TIME	VELOCITY																	
+04	100%	+000																	

#### ● MIDI Delay ... (Page 90)

Permet d'ajouter des effets Delay à certaines pistes. Ces effets sont pilotés via MIDI.

MIDI DELAY		Midi Delay Edit.																	
OCT>>>>																			
<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr> </table>				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16				
DELAY TIME	DELAY LEVEL	REPEAT TIMES																	
0120	100	04																	

#### ● Mixer ... (Page 93)

Permet de régler le volume, le niveau d'envoi aux effets ainsi que d'autres paramètres pour les différentes pistes.

MIXER		EQ																		
TYPE	B	PK	LH -- PK LH PK LH LH LH PK LH LH LH																	
GAIN1	12	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr> </table>			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16					
GAIN2																				
FREQ																				
EQ TYPE																				
THRU																				

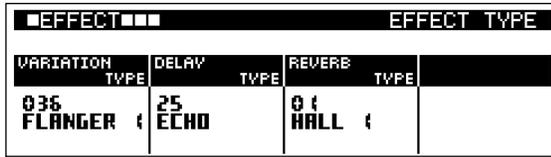
#### ● Voice Edit ... (Page 97)

Permet d'éditer les sons ("Voice") affectés aux différentes pistes.

VOICE EDIT		LFO 1/3																	
<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr> </table>				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16				
KEY ON RESET	BPM SWNG	LFO RATE	LFO PHASE																
EACH-ON	ON	8th/3	270																

● **Effect ... (Page 104)**

Permet de régler les paramètres des blocs d'effets REVERB, DELAY/ CHORUS et VARIATION.



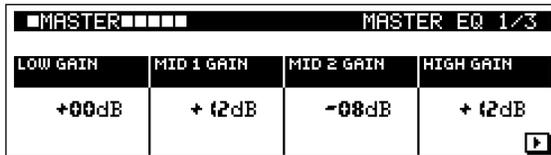
● **Setup ... (Page 107)**

Permet d'accéder à l'arpégiateur, aux assignations des commandes, au canal MIDI et au réglage de l'entrée A/N.



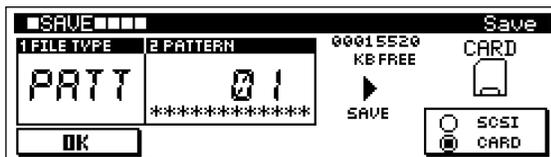
● **Master ... (Page 111)**

C'est ici que vous trouverez l'égaliseur maître ainsi que les paramètres des effets maîtres.



● **Save ... (Page 114)**

Permet de sauvegarder des données sur une carte de mémoire ou une disquette.



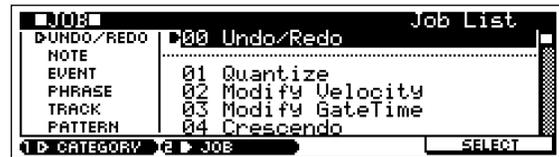
● **Load ... (Page 126)**

Chargement de données depuis une carte mémoire ou une disquette.



● **Job ... (Page 133)**

Permet d'accéder aux différentes fonctions ("jobs") pour l'édition de motifs et de phrases.



● **Phrase Edit ... (Page 154)**

Permet d'éditer et d'insérer des données dans une phrase déjà enregistrée.



# 1. Reproduction de motifs

## Sélection et reproduction de motifs.

Cette page apparaît chaque fois que vous appuyez sur la touche [PATTERN] pour activer le mode PATTERN.

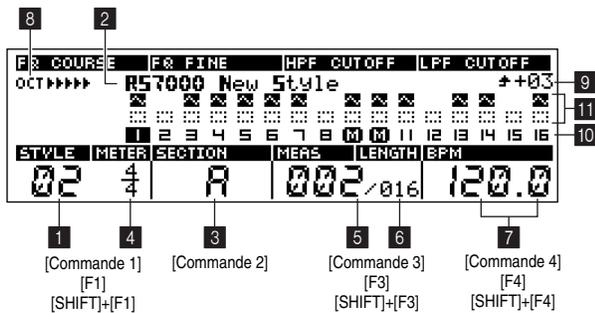
### Procédure de reproduction de motifs

1. Sélectionnez le motif que vous désirez reproduire au moyen des paramètres STYLE et SECTION.
2. Dès que vous appuyez sur le bouton [PLAY], le témoin PLAY se met à clignoter et la reproduction du motif commence.
3. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur [STOP].

**REMARQUE**

Les paramètres affichés à la page PATTERN Play peuvent être modifiés pendant la reproduction. Toute modification effectuée durant la reproduction est sauvegardée en tant que données de motif. (Du moins, si la fonction MEMORY PROTECT est réglée sur OFF).

### Paramètres affichés



- 1 N° de style (STYLE) .....[Commande 1], [SHIFT]+[F1] → Pavé numérique
- 2 Nom de style
- 3 Section ..... [Commande 2] [Réglages]
  - N° de style 01 à 64
  - Nom de style Uniquement affiché
  - Section A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

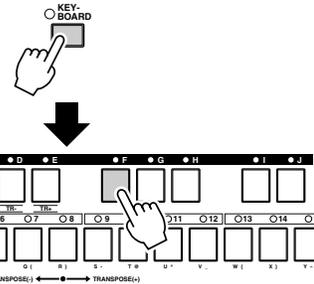
Le motif que vous souhaitez reproduire peut être choisi en spécifiant le numéro de style et la section.

**REMARQUE**

Pour en savoir plus sur les styles et les sections, reportez-vous au "Chapitre 1. Opérations élémentaires", page 59.

### [Sélection d'une section]

Les sections A à J peuvent aussi être sélectionnées via le clavier. Appuyez sur le bouton [KEYBOARD] pour que son témoin s'éteigne et enfoncez une touche noire pour sélectionner la section qui y est affectée.



Les témoins des touches noires indiquent le statut des sections comme suit :

- Allumé ..... La section en question contient des données pouvant être reproduites.
- Clignote ..... La section en question a été sélectionnée.
- Éteint ..... La section en question ne contient pas de données.

- 4 Armure de temps (METER) .... [F1] → [Commande 1] [Réglages] 1/16 à 16/16, 1/8 à 16/8, 1/4 à 8/4  
Définit l'armure de temps (le nombre de temps) de la mesure sélectionnée. Amenez le curseur au paramètre de mesure avec [F1] et utilisez la [Commande 1] pour choisir l'armure de temps.
- 5 Mesure (MEAS) ..... [Commande 3], [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique
- 6 Longueur (LENGTH) ..... [F3] → [Commande 3], [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique [Réglages]
  - Mesure ..... 001 à Longueur
  - Longueur ..... 001 à 256

MEAS indique chaque fois le numéro de la mesure qui est reproduite. La [Commande 3] permet de choisir une autre mesure et donc de changer la position de reproduction. LENGTH indique le nombre de mesures de ce motif. La longueur du motif peut être spécifiée en appuyant sur [F3], en amenant le curseur sur LENGTH et en utilisant la [Commande 3].

**REMARQUE**

- Les boutons [◀], [◀◀] et [▶▶] permettent également de choisir une autre mesure (même durant la reproduction).
- Appuyez sur [STOP] tout en maintenant [SHIFT] enfoncé pour choisir la mesure actuelle comme destination du saut (la mesure à laquelle on revient à la fin de la reproduction). Le réglage du saut peut être annulé d'une pression sur [◀◀] ou [▶▶] tout en maintenant [SHIFT] enfoncé.

**7 BPM (tempo) ....[Commande 4], [F4] → [Commande 4], [SHIFT]+[F4] → Pavé numérique [Réglages] 001,0 à 300,0 (BPM)**

Permet de régler le tempo de reproduction du motif. Utilisez la [Commande 4] pour régler le nombre de battements par minute (BPM) par unités de "1" ou appuyez sur [F4] pour amener le curseur à droite de la virgule décimale et utilisez la [Commande 4] pour modifier le tempo par pas de "0,1".

**REMARQUE**  
Le tempo (BPM) peut en outre être réglé avec le bouton [TAP] (page 68).

**8 OCT (changement d'octave) [Réglages] -5 octaves à +5 octaves**

Indique le réglage d'octave du clavier. Chaque "◀" à l'écran correspond à un abaissement d'une octave, tandis que chaque "▶" renvoie à un saut d'octave vers le haut. Pour modifier l'octave du clavier, appuyez sur le bouton [KEYBOARD] pour que son témoin s'allume. Ensuite, utilisez les boutons [OCT DOWN] et [OCT UP] pour sélectionner l'octave voulue.

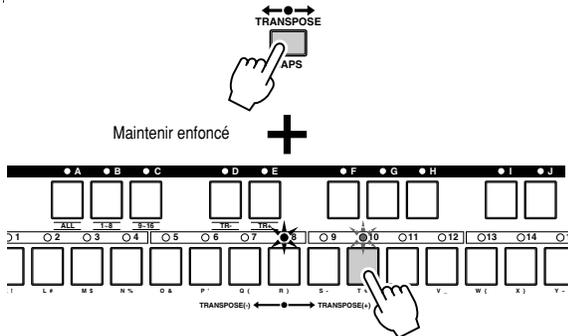
Appuyez simultanément sur [OCT DOWN] et [OCT UP] pour retourner au réglage d'octave normal pour le clavier (pas de changement d'octave).

**9 Transposition [Réglages] -36 à 0 à +36 (demi-tons)**

Permet de transposer le motif durant la reproduction. La transposition peut être réglée par demi-tons. La valeur "12" correspond à une transposition d'une octave.

**[Procédure]**  
Pour régler la transposition, gardez le bouton [TRANPOSE] enfoncé pendant que vous appuyez sur la touche du clavier située à gauche ou à droite de la touche Do médian (piste 8) correspondant à l'intervalle souhaité. Tant que vous gardez le bouton [TRANPOSE] enfoncé, le témoin de la touche Do médian reste allumé, tandis que le témoin de la touche désignant l'intervalle choisi clignote. Si vous avez appuyé sur une touche noire, les témoins de part et d'autre de cette touche se mettent à clignoter.

Pour transposer de plus d'une octave vers le haut ou le bas, appuyez d'abord sur le bouton [OCT DOWN] ou [OCT UP], puis utilisez le clavier pour y ajouter les demi-tons requis.



**10 Piste [Réglages] 01 à 16**

Indique les numéros de pistes. Le numéro de la piste actuellement sélectionnée est contrasté.

**[Sélection d'une piste]**

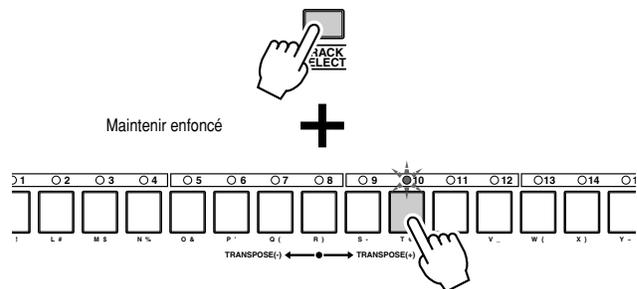
Maintenez le bouton [TRACK SELECT] enfoncé et appuyez sur la touche blanche qui est affectée à la piste dont vous avez besoin. Le témoin de la touche en question se met à clignoter.

Les numéros de piste sont indiqués au-dessus des touches blanches. Tant que vous gardez le bouton [TRACK SELECT] enfoncé, les témoins au-dessus des touches s'allument, clignotent ou s'éteignent pour indiquer le statut des différentes pistes. En voici la signification:

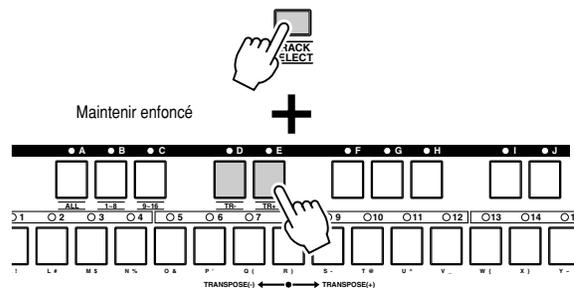
Allumé ..... La piste en question contient des données.

Clignote ..... La piste en question est sélectionnée.

Éteint ..... La piste en question ne contient pas de données.



**REMARQUE**  
Lorsque les témoins des boutons [KEYBOARD] et [MUTE] sont éteints, il est possible de sélectionner directement les pistes souhaitées en appuyant sur les touches blanches correspondantes. La séquence de la piste en question est alors reproduite, tant que la touche est maintenue enfoncée. Vous pouvez également sélectionner des pistes en appuyant sur les touches noires [TR-] et [TR+] tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé.



## 11 Statut de piste

Indique si la piste en question contient des données, si elle est étouffée ou si elle est placée en mode solo.

■ : La piste contient des données de séquence.

□ : La piste ne contient pas de données.

■ (avec barre) : La piste est étouffée (et reste donc inaudible).

[S] : La piste est placée en mode solo (toutes les autres pistes sont momentanément étouffées; seule cette piste est audible).

■ (avec onde) : La piste pilote des données échantillonnées.

### [Étouffement et activation du mode solo]

1. Pour étouffer une piste, appuyez d'abord sur le bouton [MUTE] pour que son témoin s'allume.

Pour placer une piste en mode solo, appuyez sur le bouton [MUTE] tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé de sorte que le témoin s'allume.

#### REMARQUE

Tant que le témoin du bouton [MUTE] est allumé ou clignote, les témoins au-dessus des touches blanches du clavier s'allument, clignotent ou s'éteignent pour indiquer le statut des pistes. En voici la signification :

Allumé.....La piste en question contient des données.

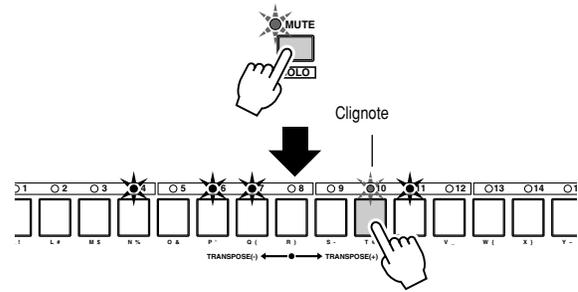
Clignote .....La piste en question est étouffée ou placée en mode solo.

Éteint .....La piste en question ne contient pas de données.

2. Appuyez sur une touche blanche du clavier pour étouffer la piste correspondante ou pour la placer en mode solo.

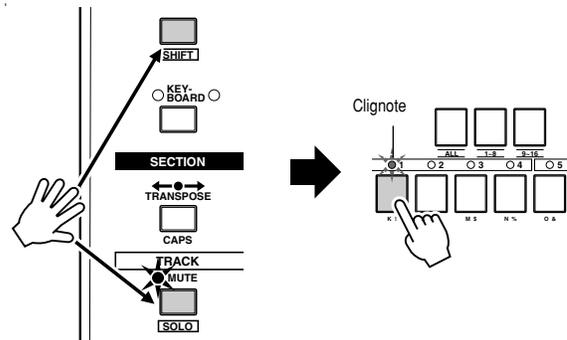
### • Étouffement

Lorsque vous appuyez sur une touche blanche pour étouffer la piste en question, le témoin correspondant se met à clignoter. Il est parfaitement possible d'appuyer sur d'autres touches blanches pour étouffer davantage de pistes.



### • Passage en solo

Lorsque vous appuyez sur une touche blanche pour placer la piste en question en mode solo, son témoin se met à clignoter. Si, par la suite, vous appuyez sur une autre touche blanche, c'est celle-là qui sera placée en mode solo (la fonction solo ne s'applique qu'à une seule piste à la fois).

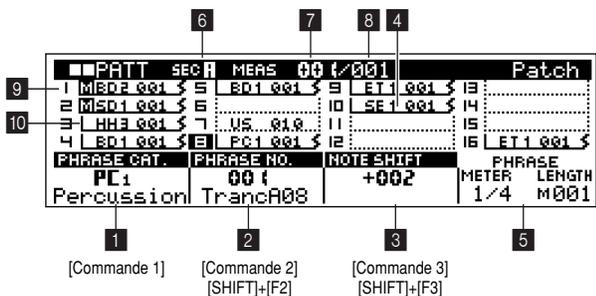


3. Dès que vous appuyez sur le bouton [MUTE] pour éteindre son témoin, la fonction solo est désactivée et vous entendez à nouveau toutes les pistes. Les pistes éventuellement étouffées ne sont cependant pas activées automatiquement.

## 2. Combinaison de phrases en motifs (Patch)

Vous pouvez combiner des phrases pour créer des motifs. En appuyant plusieurs fois sur le bouton [PATTERN], vous alternez entre la page d'écran PATTERN Play et cette page-ci (PATTERN Patch).

### Paramètres affichés



**1 PHRASE CAT.** ..... [Commande 1]

**2 PHRASE NO.**  
.....[Commande 2], [SHIFT]+[F2] → Pavé numérique [Réglages]

**Catégorie de phrase** N° de phrase, US (utilisateur)  
Pour de plus amples informations sur les catégories de phrases préprogrammées, reportez-vous à "Appendice" (page 313).

**Numéro de phrase** 001 à 256 (la plage de réglage varie selon la catégorie de phrase choisie)

Sélectionnez une catégorie et un numéro pour affecter la phrase en question à la piste actuellement sélectionnée.

**REMARQUE**  
Pour en savoir plus sur la sélection de piste, voyez "1. Reproduction de motifs" à la page 72.

**3 NOTE SHIFT**  
.....[Commande 3], [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique [Réglages] -127 à +127 (demi-tons)

Permet de décaler (transposer) par demi-tons la hauteur des données de note de la phrase choisie.

**REMARQUE**  
Lorsque vous transposez une phrase musicale qui pilote une batterie, la partie de batterie utilise d'autres sons.

**4 PHRASE**

Affiche les phrases affectées aux différentes pistes. Utilisez la [Commande 1] et la [Commande 2] pour affecter des phrases aux pistes. Les "cases" des phrases à l'écran indiquent ce qui suit:

.....Phrase utilisateur qui ne contient pas encore de données.

FX:001.....La phrase est plus courte que la longueur spécifiée du motif.

FX:001\$.....La phrase est plus longue que la longueur spécifiée du motif.

FX:001#.....La phrase est plus courte que la longueur spécifiée du motif.

**5 PHRASE METER, PHRASE LENGTH**

Affiche l'armure de temps (type de mesure) et la longueur en mesures de la phrase affectée à la piste actuellement choisie.

**6 SEC**

[Réglages]

Section **A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P**

Affiche la section actuellement choisie.

**REMARQUE**  
Pour en savoir plus sur la sélection de section, voyez "1. Reproduction de motifs" à la page 72.

**7 MEAS**

**8 LENGTH**

MEAS affiche le numéro de la mesure en cours de reproduction. Ce paramètre indique la longueur du motif en mesures.

**REMARQUE**  
Les boutons [◀], [◀◀] et [▶▶] permettent de choisir une autre mesure (ce qui est même possible pendant la reproduction).

## 9 PISTE

Numéros des pistes

Le numéro de la piste actuellement sélectionnée est contrasté.

### REMARQUE

Pour en savoir plus sur la sélection de piste, voyez “1. Reproduction de motifs” à la page 72.

## 10 STATUT DE PISTE

Indique si la piste en question contient des données ainsi que son statut.

: La piste pilote des données échantillonnées.

: La piste est étouffée (et reste donc inaudible).

[S]: La piste est placée en mode solo (toutes les autres pistes sont momentanément étouffées; seule cette piste est audible).

### REMARQUE

Pour en savoir plus sur l'étouffement et la mise en solo, voyez “1. Reproduction de motifs” à la page 72.

## Assemblage de motifs

1. Utilisez le bouton de mode [UTILITY] pour sauter à la page SYSTEM. Ensuite, utilisez la [Commande 4] (MEMORY PROTECT) pour régler MEMORY PROTECT sur “OFF” (page 257).
2. Appuyez sur le bouton [PATTERN] pour passer à la page PATTERN Play et utilisez les paramètres STYLE et SECTION pour sélectionner le motif que vous souhaitez créer.  
En cas de besoin, vous pouvez aussi nommer votre style (page 153).
3. Appuyez sur [F3] pour amener le curseur au paramètre LENGTH, puis spécifiez la longueur du motif avec la [Commande 3] (LENGTH).
4. Appuyez sur [F1] pour amener le curseur au paramètre METER, puis utilisez la [Commande 1] (METER) pour spécifier l'armure de temps du motif.
5. Appuyez sur la touche [PATTERN] pour passer à la page PATTERN Patch.
6. Sélectionnez la piste à laquelle vous souhaitez affecter une phrase (page 67).
7. Choisissez la phrase que vous souhaitez affecter à la piste choisie au moyen de la [Commande 1] (PHRASE CAT) et de la [Commande 2] (PHRASE NO). Appuyez sur [PLAY] pour pouvoir écouter les phrases lors de la sélection.
8. En cas de besoin, modifiez le réglage Note Shift (transposition) de la phrase avec la [Commande 3] (NOTE SHIFT).

9. Pour modifier le tempo (BPM) de la phrase, appuyez sur [PATTERN] afin de repasser en mode PATTERN Play, puis entrez le tempo avec la [Commande 4] (BPM).

10. Utilisez les touches SUB MODE (GROOVE ... SETUP) pour éventuellement régler les autres paramètres disponibles (reportez-vous aux différentes sections “Modes secondaires” dans ce manuel).

## 3. Enregistrement de phrases

Création de nouvelles phrases en enregistrant des données de jeu dans une phrase utilisateur.

Il existe trois modes d'enregistrement : enregistrement en temps réel, enregistrement pas à pas et enregistrement par grille.

### REMARQUE

Avant de vous mettre à enregistrer, vérifiez si la fonction MEMORY PROTECT du mode UTILITY est bien réglée sur "OFF" (page 257). Tant que la mémoire est verrouillée, vous ne pouvez en effet rien enregistrer.

### Pages d'enregistrement de phrases

Pour l'enregistrement de phrases, vous disposez des pages d'écran suivantes :

#### ● Mode prêt à enregistrer (PATTERN Play) ... (Page 78)

Cette page sert à préparer l'enregistrement de données au sein de la phrase choisie.

Cette page vous donne accès à certains paramètres tels que l'enregistrement en boucle (Loop Record), le type d'enregistrement et la quantification de l'enregistrement.

REC		MEAS 00 / 001		Rec Standby	
REC LOOP	OFF	REC TYPE	REPLACE	REC QUANTIZE	VALUE 240 J SWING 55%
BPM	120.0				

#### ● Mode prêt à enregistrer (PATTERN Patch) ... (Page 79)

Cette page sert à effectuer d'autres préparations pour l'enregistrement de données de jeu au sein d'une phrase.

Cette page vous permet de choisir un son ("voix") et de régler la transposition.

PATT		SECT		MEAS 00 / 001		Rec Step	
1	MIRP 001	5	BD1 001	5	13		
2	SD1 001	6	10	US 010	14		
3	HH3 001	7	US 001	11	15		
4	RF2 001	8	MPC1 001	12	US 001	16	
BANK	053 007	PGM	031	TRNS ON/OFF	OFF	PHRASE	
	SyBa&Ld2		FatLoBas	METER	LENGTH		
					4/4	M001	

#### ● Enregistrement en temps réel ... (Page 80)

Ce mode d'enregistrement permet de saisir, en temps réel, les notes jouées sur le RS7000, la manipulation des commandes et les messages de jeu reçus via MIDI. Il est possible d'enregistrer tout en écoutant les pistes déjà enregistrées.

##### Enregistrement en temps réel : Replace (écrasement) ... (Page 80)

Toutes les données éventuellement présentes sur la piste sont écrasées (effacées) au profit de nouvelles données de jeu. Choisissez cette option lorsque la partie que vous comptez enregistrer vous pose quelques problèmes et doit être refaite plusieurs fois.

#### Enregistrement en temps réel: Overdub (ajout) ... (Page 80)

Ce mode permet d'ajouter de nouvelles données à une piste qui en contient déjà. Dans ce cas, les données enregistrées préalablement ne sont pas écrasées. Servez-vous de ce mode lorsque vous avez l'habitude d'enregistrer vos parties couche par couche ou en plusieurs étapes.

#### ● Enregistrement pas à pas ... (Page 80)

Ce mode permet d'entrer les notes une à une. Ce mode facilite l'enregistrement de phrases utilisateur trop difficiles à jouer en temps réel.

La programmation de nouvelles notes s'effectue en deux étapes : vous spécifiez d'abord le type de note et déterminez ensuite la hauteur en appuyant sur une touche du clavier.

REC		EVENT TYPE		NOTE		Step Rec	
OCT	12						
TR	4/4	0011	0012	0013	0014		
POINTER	001:03:000	STEP	0 (120)	VELOCITY	120	GATE TIME	090%
	REST		TIE		DELETE		BACK DELETE

#### ● Enregistrement par grille ... (Page 83)

Comme en mode pas à pas, les notes sont entrées une à une. Après avoir spécifié la hauteur d'une nouvelle note, vous pouvez l'affecter à une position de grille en appuyant sur la touche correspondante du clavier.

Cette approche convient particulièrement pour la programmation de parties de batterie ainsi que de motifs/riffs utilisant souvent des notes de la même hauteur.

REC		MEAS 00 / 001		Grid Step	
NOTE	C#-2	GATE TIME	143%	VELOCITY	103
				BPM	120.0

## Préparation à l'enregistrement

Préparatifs pour enregistrer la phrase utilisateur choisie.

### Préparatifs pour l'enregistrement

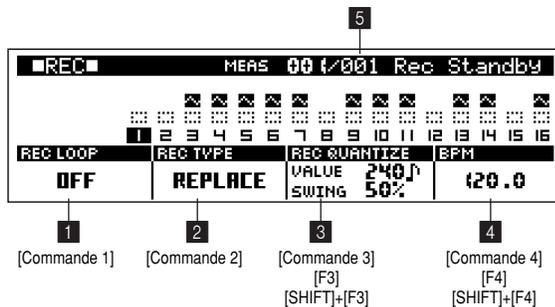
1. Appuyez sur le bouton [PATTERN] pour passer en mode PATTERN Play.
2. Sélectionnez le motif pour lequel vous souhaitez enregistrer une phrase.
3. Maintenez le bouton [TRACK SELECT] enfoncé pendant que vous appuyez sur une touche blanche pour choisir une piste vide.
4. Appuyez sur le bouton [REC] pour sauter à la page Standby (prêt-à-l'enregistrement). Si vous appuyez sur le bouton [REC] alors que l'écran affiche la page PATTERN Play, la page PATTERN Play Rec Standby apparaît.

Si vous appuyez sur le bouton [REC] alors que l'écran affiche la page PATTERN Patch, vous sautez à la page PATTERN Patch Rec Standby.

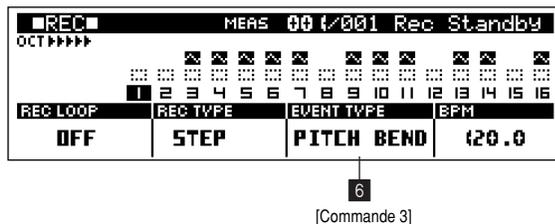
### Paramètres affichés

#### Préparation à l'enregistrement (PATTERN Play)

REC TYPE (type d'enregistrement) = REPLACE (écrasement) ou OVERDUB (ajout)



REC TYPE (type d'enregistrement) = STEP (pas à pas)



## 1 REC LOOP (Enregistrement en boucle)

..... [Commande 1]

[Réglages] ON, OFF

Permet d'activer et de désactiver l'enregistrement en boucle.

Si vous choisissez ON, la phrase est répétée durant l'enregistrement en temps réel. Vous pourriez vous en servir pour enregistrer une partie de batterie instrument par instrument.

Si vous choisissez OFF, l'enregistrement en temps réel s'arrête à la fin de la phrase.

## 2 REC TYPE (type d'enregistrement)

..... [Commande 2]

[Réglages] REPLACE (écrasement), OVERDUB (ajout), STEP (pas à pas), GRIDSTEP (par grille)

Permet de choisir le mode d'enregistrement.

Pour de plus amples informations sur ces modes, reportez-vous à "3. Enregistrement de phrases" à la page précédente.

## 3 REC QUANTIZE (quantification d'enregistrement)

..... [Commande 3], [F3] → [Commande 3],

[SHIFT]+[F3] → Pavé numérique

[Réglages]

VALUE (valeur)

OFF, 60  $\underline{\underline{F}}$  (triple croche), 80  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{F}}$  (triolet de doubles croches),

120  $\underline{\underline{F}}$  (double croche), 160  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{F}}\underline{\underline{F}}$  (triolet de croches),

240  $\underline{\underline{F}}$  (croche), 320  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{F}}\underline{\underline{F}}\underline{\underline{F}}$  (triolet de noires),

480  $\underline{\underline{F}}$  (noire)

SWING

Désactivé (OFF) quand VALUE (valeur) = OFF (désactivé)

50% à 75% lorsque VALUE = 60  $\underline{\underline{F}}$ , 120  $\underline{\underline{F}}$ , 240  $\underline{\underline{F}}$ ,

480  $\underline{\underline{F}}$

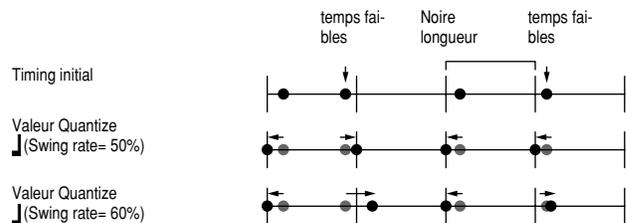
66% à 83% lorsque VALUE = 80  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{F}}$ , 160  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{F}}\underline{\underline{F}}$ , 320  $\underline{\underline{F}}\underline{\underline{F}}\underline{\underline{F}}\underline{\underline{F}}$

REC QUANTIZE (quantification d'enregistrement) corrige automatiquement le timing de notes jouées un peu trop tôt ou trop tard par rapport au rythme correct.

Les paramètres REC QUANTIZE peuvent uniquement être réglés en mode Rec Standby (prêt-à-l'enregistrement) si vous avez sélectionné le type REPLACE (écrasement) ou OVERDUB (ajout)

Le paramètre VALUE sert à spécifier la durée de la note la plus courte que vous souhaitez conserver lors de cette correction ; de ce fait, il détermine aussi les emplacements possibles au sein d'une mesure.

Le paramètre SWING permet de spécifier à quel point les notes des temps pairs doivent être retardées afin d'obtenir un rythme plus ou moins syncopé qui crée une impression de "swing". Si vous avez réglé VALUE sur un triolet de notes, seule la troisième note de chaque groupe est retardée par le paramètre SWING.



Pour spécifier la valeur SWING, appuyez sur [F3] afin d'amener le curseur au paramètre SWING, puis utilisez la [Commande 3] pour entrer la valeur.

**REMARQUE**

- Si vous avez choisi le type OVERDUB, la quantification automatique corrigera aussi le timing des notes enregistrées préalablement. Vous ne remarquerez pas tout de suite la différence (car la correction est effectuée lors de la première reproduction des données déjà enregistrées).
- Quand REC QUANTIZE n'est pas réglé sur OFF, la quantification s'applique à toutes les données de pilotage en plus des données de note. Pour quantifier uniquement les données de note, utilisez le job Quantize.

#### 4 BPM (tempo).....[Commande 4], [F4] → [Commande 4], [SHIFT]+[F4] → Pavé numérique

Ce paramètre a la même fonction qu'en mode PATTERN Play. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la page 72.

#### 5 LENGTH (longueur)

Ce paramètre permet de spécifier la longueur en mesures de la phrase à enregistrer.

Ce paramètre ne peut pas être réglé en mode Rec Standby (prêt-à-l'enregistrement). Veuillez donc à régler le paramètre LENGTH en mode PATTERN Play avant de vous préparer à enregistrer.

**REMARQUE**

- À titre d'exemple, pour créer une phrase d'une mesure qui doit être répétée durant un motif de 8 mesures, procédez comme suit :
1. En mode PATTERN Play, réglez LENGTH sur "1".
  2. Enregistrez la nouvelle phrase.
  3. En mode PATTERN Play, réglez LENGTH à nouveau sur "8".

#### 6 EVENT TYPE (type d'évènement)... [Commande 3]

Lorsque vous avez choisi le type d'enregistrement STEP (pas à pas), ce paramètre permet de spécifier quel type d'évènement doit être enregistré.

**[Réglages] NOTE (note), PITCH BEND (effet de hauteur), CC[000] à CC[119]**

Définit le type d'évènement à enregistrer.

Choisissez NOTE pour pouvoir enregistrer des commandes de note. Choisissez PITCH BEND pour enregistrer des données d'effet de hauteur (Pitch Bend).

Choisissez CC[000] à CC[119] pour pouvoir enregistrer la commande de contrôle correspondante : volume, panoramique, expression, etc.

Pour CC[000] à CC[119], choisissez le numéro de commande des données (volume, panoramique, expression, etc.) que vous souhaitez enregistrer. Vous pouvez utiliser [SHIFT] + [F3] pour entrer par le pavé numérique le numéro de la commande de contrôle.

### Rec Standby (prêt-à-l'enregistrement) (PATTERN Patch)

PATT	SEC	MEAS	00 1/001	Rec Step
1	BDP 001	5	BD1 002	9
2	SD1 001	6	10: US_010	14
3	HHE 001	7	US_010	11
4	SD3 001	8	PC1 001	12
BANK		PGM	TRNS ON/OFF	PHRASE
063 007		031	ON	METER LENGTH
SyBa&Ld2		FatLoBas		4/4 M001

- 1 [Commande 1]  
[F1]  
[SHIFT]+[F1]
- 2 [Commande 2]  
[SHIFT]+[F2]
- 3 [Commande 3]

#### 1 BANK (Banque de voix).....[Commande 1], [F1] → [Commande 1], [SHIFT]+[F1] → Pavé numérique

#### 2 PGM (numéro de programme) .....[Commande 2], [SHIFT]+[F2] → Pavé numérique [Réglages]

Banque de sons (sélection de banque MSB, LSB)

\*\*\* \*\*\* (Phrase), 000 000 (GM)

063 000 (SyBa&Ld), 063 001 (SyPd&Fx1),

063 002 (SyMater1), 063 003 (BandInst),

063 004 (Cl&Wind), 063 005 (Eth&Perc),

063 006 (SFX1), 063 007 (SyBa&Ld2),

063 008 (SyPd&FX2), 063 009 (SFX2),

064 000 (SmpLocal), 064 001 (SmpCmn),

126 000 (DrumKit), 127 000 (GM Drum)

Numéro de programme

001 à 128 (selon la banque de voix choisie)

Sert à choisir le son ("voix") qui sera utilisé pour l'enregistrement de la phrase.

Les banques de sons agencent les sons par catégories; la sélection de ces sons se fait par des messages MIDI de sélection de banque MSB et LSB. Pour de plus amples informations, reportez-vous au "Chapitre 1: Opérations élémentaires", page 61.

Le numéro de programme permet la sélection d'un son particulier au sein d'une banque.

Pour accéder à la banque LSB, appuyez sur [F1] pour amener le curseur sur la valeur LSB puis actionnez la [Commande 1] pour effectuer le réglage.

**REMARQUE**

Le son choisi est uniquement utilisé lorsque le paramètre de banque à la page MIXER du mode PATTERN (page 93) est réglé sur "Phrase".

#### 3 TRNS ON/OFF (activation/coupage de la transposition) ..... [Commande 3] [Réglages] ON, OFF

Permet de spécifier si une éventuelle transposition sera prise en compte lors de l'enregistrement de la phrase.

Si vous choisissez ON, les commandes de note sont enregistrées en version transposée (nouveaux numéros de note).

Si vous choisissez OFF, la transposition n'influence en rien les commandes de note qui sont enregistrées.

Il vaut mieux choisir OFF pour des parties de batteries et toute autre phrase qui ne doit pas être transposée.

## Enregistrement en temps réel

Ce mode d'enregistrement permet de saisir, en temps réel, les notes jouées sur le RS7000, la manipulation des commandes et les messages de jeu reçus via MIDI.

Dans cette section, vous apprendrez comment fonctionne l'enregistrement en temps réel en modes REPLACE (écrasement) et OVERDUB (ajout).

### Enregistrement (REPLACE, OVERDUB) (écrasement, ajout)

- Appuyez sur [PATTERN] pour passer en mode PATTERN Play (reproduction de motifs).
- Spécifiez le style et la section afin d'identifier le motif pour lequel vous désirez enregistrer la phrase (page 72).
- Appuyez sur la touche [PATTERN] afin de passer en mode PATTERN Patch (combinaison de phrase).
- Choisissez une piste et une phrase utilisateur (page 75).
- Appuyez sur [REC] pour passer en mode Rec Standby (prêt-à-l'enregistrement) (PATTERN Patch).
- Utilisez la [Commande 1] (BANK) et la [Commande 2] (PGM) pour sélectionner une voix pour la phrase.  
Si nécessaire, utilisez aussi la [Commande 3] (TRNS ON/OFF) pour activer la transposition (ON) ou la couper (OFF).
- Appuyez sur [PATTERN] pour passer en mode Rec Standby (prêt-à-l'enregistrement) (PATTERN Play).
- Actionnez la [Commande 2] (REC TYPE) (type d'enregistrement) pour sélectionner le type d'enregistrement : REPLACE (écrasement) ou OVERDUB (ajout).  
Utilisez la [Commande 1] (REC LOOP) pour activer/couper (ON/OFF) le paramètre REC LOOP. Servez-vous également de la [Commande 3] (REC QUANTIZE) et de [F3] afin de déterminer la quantification de l'enregistrement (quantize) ainsi que de la [Commande 4] (BPM) pour définir le tempo (BPM).
- Appuyez sur [PLAY] et lancez l'enregistrement après le décompte.
- Jouez la partie sur le clavier et servez-vous des commandes assignables.
- Vous pouvez changer de pistes pendant l'enregistrement

#### REMARQUE

- Si REC LOOP (enregistrement par boucle) est sur ON (activé), la phrase enregistrée est mise en boucle jusqu'à ce que vous pressiez le bouton [STOP].
- Vous pouvez effacer les erreurs en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé et en actionnant la touche correspondant à la note ou à l'instrument que vous souhaitez effacer.
- Vous pouvez aussi effacer les données des commandes assignables en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé et en actionnant la commande en question. Les données de la commande sont effacées à partir de l'endroit où vous avez enfoncé le bouton [SHIFT] et actionné la commande jusqu'au moment où vous relâchez le bouton [SHIFT].

- Pour arrêter l'enregistrement et retourner en mode PATTERN Play (ou PATTERN Patch), appuyez sur le bouton [STOP].

#### REMARQUE

Une pression simultanée sur les boutons [SHIFT] et [JOB] vous offre un accès direct aux tâches "00 Undo/Redo" (annuler/rétablir la phrase) (page 68, page 134), ce qui vous permet d'annuler la dernière opération d'enregistrement. C'est notamment pratique si vous avez effacé par inadvertance des données que vous souhaitez conserver (en utilisant le mode REPLACE (écrasement), par exemple).

### Enregistrement pas à pas

Vous pouvez enregistrer pas à pas les notes des phrases utilisateur, les données de Pitch Bend (effet de hauteur) et de commande de contrôle.

### Enregistrement

- Appuyez sur [PATTERN] pour passer en mode PATTERN Play (reproduction de motifs).
- Spécifiez un style et une section afin de sélectionner le motif de destination de la phrase à enregistrer (page 72).
- Appuyez sur la touche [PATTERN] afin de passer en mode PATTERN Patch (combinaison de phrase).
- Sélectionnez une piste et une phrase utilisateur (page 75).
- Appuyez sur [REC] pour passer en mode Rec Standby (prêt-à-l'enregistrement) (PATTERN Patch).
- Utilisez la [Commande 1] (BANK) et la [Commande 2] (PGM) pour sélectionner une voix pour la phrase.  
Si nécessaire, utilisez aussi la [Commande 3] (TRNS ON/OFF) pour activer la transposition (ON) ou la couper (OFF).
- Appuyez sur [PATTERN] pour passer en mode Rec Standby (prêt-à-l'enregistrement) (PATTERN Play).
- Servez-vous de la [Commande 2] (REC TYPE) pour sélectionner le type d'enregistrement STEP (pas à pas).
- Utilisez la [Commande 3] (EVENT TYPE) pour sélectionner le type de données à enregistrer: des notes, des données de Pitch Bend ou de commande de contrôle.
- Appuyez sur [PLAY] pour afficher la page Step Rec (enregistrement pas à pas).

#### ● Enregistrement des notes

- Servez-vous de la [Commande 1] (POINTER) pour amener le pointeur à la position voulue pour l'entrée de note. Utilisez la [Commande 2] (STEP) pour déterminer la longueur de la note, puis servez-vous de la [Commande 3] (VELOCITY) pour régler le toucher et de la [Commande 4] (GATE TIME) pour régler la durée.
- Entrez la note en appuyant sur la touche correspondante du clavier. Appuyez sur [F1] (REST) pour entrer un silence ou sur [F2] (TIE) pour entrer une liaison.  
Les boutons [F3] (DELETE) et [F4] (BACK DELETE) permettent d'effacer des notes erronées.

**REMARQUE**

Si vous appuyez sur le bouton [PLAY], le témoin [PLAY] clignote et vous serez en mesure d'écouter la forme que prend votre phrase enregistrée pas à pas. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction et continuez ensuite à entrer des notes pas à pas.

13. Pour arrêter l'enregistrement et retourner en mode PATTERN Play (ou PATTERN Patch), appuyez sur le bouton [STOP].

**REMARQUE**

En mode d'enregistrement pas à pas, les notes ne sont réellement entrées que lorsque vous relâchez la touche. Lorsque vous entrez des accords, veillez donc à actionner toutes les touches voulues avant de les relâcher.

● **Enregistrement de données d'effet de hauteur (Pitch Bend) ou de commandes de contrôle**

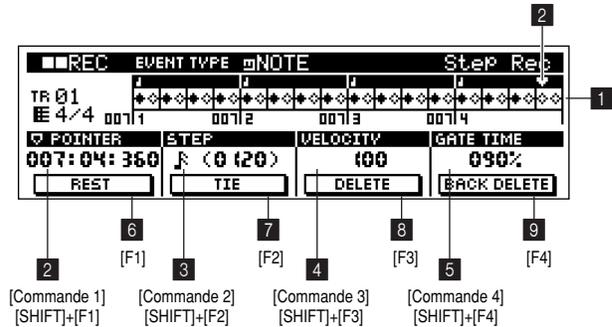
11. Servez-vous de la [Commande 1] (POINTER) pour amener le pointeur à la position voulue pour l'entrée des données. Utilisez ensuite la [Commande 2] (STEP) pour déterminer le type de données puis la [Commande 3] (VALUE) pour en préciser la valeur.
12. Entrez les données spécifiées en appuyant sur une touche du clavier. Toutes les touches ont le même effet sauf si vous avez sélectionné "KEYBOARD" avec la [Commande 3] (VALUE); dans ce cas, la touche enfoncée sur le clavier détermine la valeur. Appuyez sur [F1] (REST) pour entrer un silence. Vous pouvez vous servir des boutons [F3] (DELETE) et [F4] (BACK DELETE) pour effacer des notes entrées.
13. Appuyez sur le bouton [PLAY] pour écouter la phrase que vous construisez en mode pas à pas. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.
14. Pour arrêter l'enregistrement et retourner en mode PATTERN Play (ou PATTERN Patch), appuyez sur le bouton [STOP].

**REMARQUE**

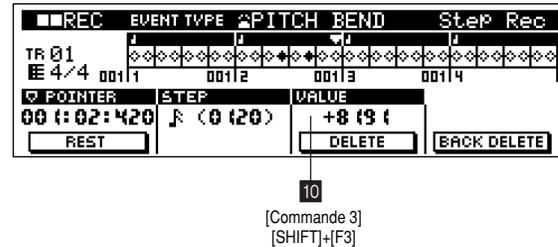
Lorsque vous souhaitez effectuer des changements de valeur importants, actionnez une commande tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé afin de modifier la valeur par paliers de 10 au lieu de 1.

## Paramètres affichés

### Lorsque "NOTE" a été sélectionné avec la commande EVENT



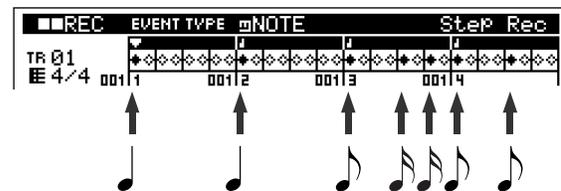
### Lorsque EVENT TYPE n'est pas sur "NOTE"



## 1 Graphique des temps

C'est l'endroit où les notes sont "placées" durant l'enregistrement pas à pas.

Avec une mesure (Meter) 4/4, le graphique est divisé en 4 temps (une mesure). Chaque repère en forme de losange représente un 32<sup>ème</sup> de temps (chaque note (1/4 de note) est divisée en huit 32<sup>ème</sup> de temps). Ainsi, si le motif rythmique suivant  est entré en 4/4, le graphique aura l'aspect suivant.



## 2 POINTER

.....[Commande 1], [SHIFT]+[F1] → Pavé numérique  
[Réglages] 001:01:000 à Longueur de motif

Détermine la position d'entrée.

Le pointeur triangulaire situé au-dessus du graphique de temps indique la position d'entrée de données.

Actionnez la [Commande 1] vers la gauche ou vers la droite pour déplacer le pointeur dans la direction correspondante.

**3 STEP (Durée du pas)**

.....[Commande 2], [SHIFT]+[F2] → Pavé numérique

**[Réglages]****Réglages effectués avec la commande**

0001 à 0059, Triple croche ♪, triolet de doubles croches ♪♪♪,

double croche ♪, triolet de croches ♪♪♪, croche ♪,

Triolet de noires ♪♪♪, noire ♪, blanche ♪, ,

ronde ♪

**Réglages effectués avec le pavé numérique**

0001 à 9999 clocks

Détermine la figure de note ou de silence (longueur) à entrer.

Si vous avez choisi un événement de type PB ou CC (Pitch Bend ou commande de contrôle), ce paramètre en détermine la durée :

Cette durée correspond au pas que fera le pointeur pour passer à la position suivante après l'entrée de l'événement.

**4 VELOCITY**

.....[Commande 3], [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique

**[Réglages]** 001 à 127, RND1 à RND4 ("random" ou aléatoire)

Détermine la valeur de toucher de la note.

La valeur choisie (1 à 127) correspond à la valeur de toucher MIDI.

Si vous optez pour un des réglages Random (RND1 à RND4), vous obtiendrez une valeur de toucher aléatoire.

Les réglages RND1 à RND4 peuvent être spécifiés avec [SHIFT] + [F3] → Pavé numérique pour entrer 128 à 131.

**5 GATE TIME**

.....[Commande 4], [SHIFT]+[F4] → Pavé numérique

**[Réglages]** 001% à 200%

Détermine la durée pour les liaisons, les notes staccato, etc.

Le paramètre Gate Time correspond à la durée réelle durant laquelle une note est audible. Pour une même noire, par exemple, un réglage Gate Time long produira une liaison tandis qu'un réglage court produira un effet staccato.

La valeur Gate Time est exprimée sous forme de pourcentage de la valeur Step Time (durée du pas).

Un réglage de 50% produit un effet staccato tandis qu'une valeur comprise entre 80% et 90% produit une longueur de note normale.

Une valeur de 99% entraîne une liaison.

**6 REST .....[F1]**

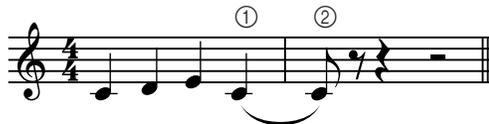
Appuyez sur [F1] pour entrer un silence d'une durée équivalente à celle du pas (Step). Le point se déplace vers la position d'entrée de données suivante. Les silences n'apparaissent pas à l'écran.

**REMARQUE**

Les silences ne sont représentés par aucune donnée. Lorsque vous entrez un silence, le pointeur passe simplement à la position suivante d'entrée de données en laissant un silence.

**7 TIE (liaison rythmique)..... [F2]**

Lorsque vous actionnez [F2] pour entrer une liaison rythmique, la note précédente est maintenue sur toute la durée du pas (STEP). Par exemple, dans la phrase suivante, la note ① est entrée avec une durée STEP d'une noire. Si vous changez la durée STEP pour en faire une croche et appuyez sur [F2], vous entrez la note ②.



La fonction TIE (liaison rythmique) vous permet aussi d'entrer des notes pointées. Pour produire une note pointée, vous pouvez, par exemple, entrer une noire, ramener la durée STEP à l'équivalent d'une croche et appuyer ensuite deux fois sur [F2].

**8 DELETE (supprimer) ..... [F3]**

Efface toutes les notes à la position du pointeur.

Utilisez la [Commande 1] (POINTER) tout en maintenant le bouton [F3] enfoncé, pour supprimer toutes les notes à l'emplacement du pointeur.

**9 BACK DELETE ..... [F4]**

Permet de déplacer le pointeur d'un pas vers l'arrière et d'effacer toutes les notes à cet emplacement.

**REMARQUE**

Vous pouvez effacer les notes erronées en appuyant sur [F4] immédiatement après les avoir entrées (avant de modifier la durée STEP).

**10 VALUE...[Commande 3], [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique [Réglages]****Lorsque le type d'événement choisi est Pitch Bend (EVENT TYPE = PB)****-8192 à +8191, KEYBOARD (Clavier)****Lorsque le type d'événement choisi est une commande de contrôle (EVENT TYPE = CC) :****000 à 127, KEYBOARD**

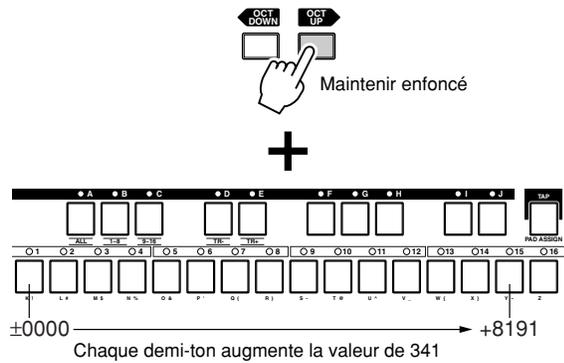
Détermine la valeur des données à entrer.

Si vous avez opté pour KEYBOARD, vous pouvez entrer directement la valeur via le clavier du RS7000.

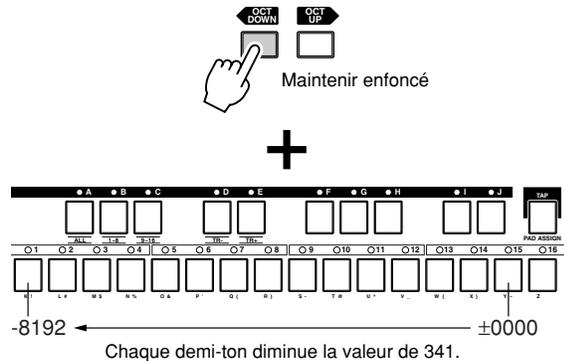
**[Procédure]****Lorsque le type d'événement choisi est Pitch Bend (EVENT TYPE=PB)**

Les valeurs Pitch Bend (effet de hauteur) allant de -8192 à +8191 sont assignées au clavier.

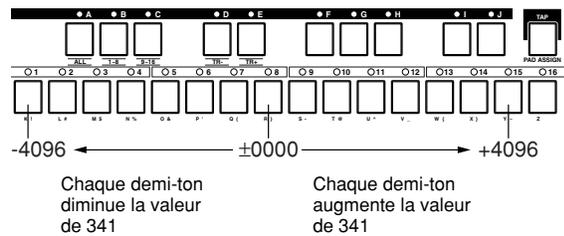
Une pression sur la touche blanche située à l'extrême gauche (Mi) tout en maintenant le bouton [OCT UP] enfoncé entre la valeur ±0000 et chaque touche située à sa droite augmente cette valeur par paliers de 341 (paliers d'un demi-ton) jusqu'à ce que +8191 soit atteint au niveau de la touche Mi la plus haute (avant-dernière touche blanche à l'extrême droite).



Le bouton [OCT DOWN] inverse les opérations: la touche Mi la plus haute entre la valeur  $\pm 0000$  et chaque touche située à gauche diminue cette valeur de  $\pm 341$  jusqu'à obtention de  $-8192$  sur la touche blanche située à l'extrême gauche du clavier.



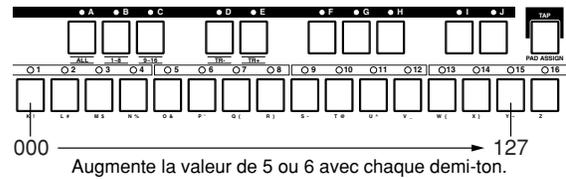
Lorsque vous n'utilisez que le clavier, la touche blanche de la section H (Do central) correspond à  $\pm 0000$ ; chaque demi-ton joué à droite de cette touche augmente la valeur d'environ 341 et ceux joués à gauche la diminue d'autant. L'avant-dernière touche blanche à droite du clavier produit une valeur de  $+4096$  tandis que la touche située à l'extrême gauche produit une valeur de  $-4096$ .



#### Lorsque le type d'événement choisi est une commande de contrôle (EVENT TYPE = CC) :

Les valeurs de commande de contrôle allant de 000 à 127 sont assignées au clavier.

La touche à l'extrême gauche du clavier (Mi) donne la valeur minimum 000 et chaque touche située à droite de ce point permet d'augmenter la valeur de 5 ou 6 jusqu'à ce que l'avant-dernière touche blanche à droite soit atteinte (Mi).



### Enregistrement pas à pas sur grille (grid step)

Comme pour l'enregistrement pas à pas, l'enregistrement pas à pas sur grille vous permet d'enregistrer une par une les notes d'une phrase utilisateur. Avec l'enregistrement sur grille, cependant, la hauteur des notes est spécifiée au préalable et la position d'entrée des données est déterminée via le clavier. Cette méthode est idéale pour entrer des motifs de batterie ou des séquences qui font appel à plusieurs notes consécutives de même hauteur.

### Enregistrement

1. Appuyez sur [PATTERN] pour passer en mode PATTERN Play (reproduction de motifs).
2. Spécifiez un style et une section afin de sélectionner le motif de destination de la phrase à enregistrer (page 72).
3. Appuyez sur la touche [PATTERN] afin de passer en mode PATTERN Patch (combinaison de phrase).
4. Sélectionnez une piste et une phrase utilisateur (page 75).
5. Appuyez sur [REC] pour passer en mode Rec Standby (prêt-à-l'enregistrement) (PATTERN Patch).
6. Utilisez la [Commande 1] (BANK) et la [Commande 2] (PGM) pour sélectionner une voix pour la phrase. Si nécessaire, utilisez aussi la [Commande 3] (TRNS ON/OFF) pour activer la transposition (ON) ou la couper (OFF).
7. Appuyez sur [PATTERN] pour passer en mode Rec Standby (prêt-à-l'enregistrement) (PATTERN Play).
8. Utilisez la [Commande 2] pour sélectionner le type d'enregistrement GRID (par grille).
9. Appuyez ensuite sur [PLAY] pour afficher la page d'enregistrement Grid Step.
10. Déterminez la hauteur des notes à entrer avec la [Commande 1] (NOTE). Si nécessaire, vous pouvez aussi régler les paramètres Gate Time avec la [Commande 2] (GATE TIME) et Velocity avec la [Commande 3] (VELOCITY).
11. Utilisez le clavier pour déterminer le point d'entrée de note sur la grille.

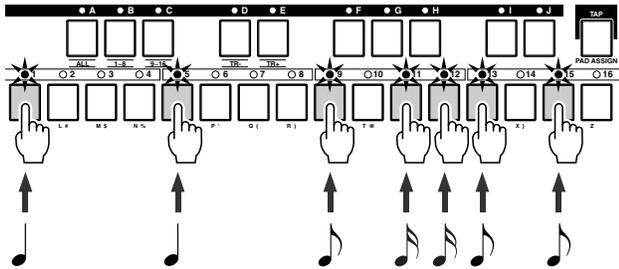
La grille divise une mesure en  $16^{\text{èmes}}$  de note et les 16 touches blanches du clavier correspondent à ces positions sur la grille.

La touche blanche située à l'extrême gauche entre une note sur le premier temps de la mesure, la cinquième touche blanche (Si) entre une note sur le deuxième temps de la mesure, etc.

Chaque fois que vous enfoncez une touche blanche et que son témoin s'allume, vous entrez une note. Pour effacer la note à cette position, appuyez une seconde fois sur la même touche blanche afin d'éteindre son témoin.

Lorsque la mesure (Meter) compte plus de quatre temps (5/4, par exemple), utilisez le bouton [OCT UP] pour entrer les notes à partir du cinquième temps. Appuyez sur [OCT DOWN] pour revenir aux temps 1 à 4.

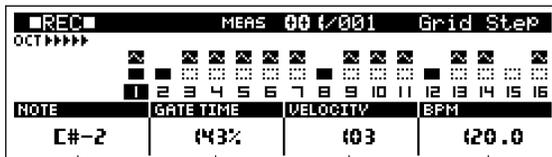
Vous pouvez, par exemple, entrer ce motif rythmique en 4/4 de la façon suivante (♩ ♪ ♪ ♪ ♪).



Lorsque la phrase dure plus de deux mesures, servez-vous du bouton [▶▶] pour passer à la mesure suivante.

- 12. Si vous appuyez sur le bouton [PLAY], le témoin [PLAY] clignote et vous permet d'écouter la forme que prend la phrase. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.
- 13. Pour arrêter l'enregistrement et retourner en mode PATTERN Play (ou PATTERN Patch), appuyez sur le bouton [STOP].

### Paramètres affichés



- 1 [Commande 1] [SHIFT]+[F1]
- 2 [Commande 2] [SHIFT]+[F2]
- 3 [Commande 3] [SHIFT]+[F3]
- 4 [Commande 4] [F4] [SHIFT]+[F4]

### 1 NOTE.....[Commande 1], [SHIFT]+[F1] → Pavé numérique [Réglages] C-2 à G8

Définit la hauteur des notes à entrer. En plus de la [Commande 1], vous pouvez également régler la hauteur en appuyant sur une touche du clavier tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

### 2 GATE TIME (durée) .....[Commande 2], [SHIFT]+[F2] → Pavé numérique [Réglages] 001% à 999%

Détermine la durée durant laquelle la note sera audible en tant que pourcentage de la valeur d'une croche de la grille. Les réglages inférieurs à 99% produisent des notes plus brèves que des croches entières et créent un effet staccato. Les réglages supérieurs à 101% produisent des notes plus longues et donc un effet lié des notes qui vont se fondre avec les suivantes.

### 3 VELOCITY (toucher) .....[Commande 3], [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique

Effet identique que pour l'enregistrement pas à pas. Pour de plus amples informations, voyez la section "Enregistrement pas à pas" à la page 82.

### 4 BPM (tempo) ..... [Commande 4], [F4], [SHIFT]+[F4] → Pavé numérique

Paramètre identique que pour le mode PATTERN Play. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section "Reproduction de motifs", page 72.

## 4. Ajout de groove à un motif

La fonction GROOVE permet d'ajouter du groove aux motifs.

Pour cela, vous pouvez faire varier le timing des notes, les réglages Gate Time et Velocity sur une grille simple. La fonction GROOVE permet de modifier les phrases préprogrammées et les phrases utilisateur et de dynamiser des motifs un peu secs ou artificiels.

Appuyez sur le bouton [GROOVE] en mode PATTERN Play ou Patch pour afficher la page Grid Groove.

### Caractéristiques de la fonction Groove

- Vous pouvez changer le groove de vos motifs en modifiant la hauteur et le timing des notes ainsi que les réglages Gate Time et Velocity sans, pour autant, changer les données originales.



- Les changements de paramètres modifient la reproduction du motif en temps réel. Vous pouvez donc ajuster le groove de vos motifs tout en écoutant le résultat afin d'obtenir exactement ce que vous voulez.

- Ajout de groove aux phrases préprogrammées.

Bien qu'il ne soit pas possible de modifier directement les phrases préprogrammées, vous pouvez exploiter la fonction Grid Groove pour en changer indirectement la sonorité.

- Les réglages de groove peuvent être appliqués aux motifs lorsqu'ils sont terminés.

Il y a deux manières d'ajouter du groove aux motifs :

- En faisant appel au PATTERN JOB "Normalize Effect" (page 150).
- En vous servant du mode d'enregistrement OVERDUB (ajout) en temps réel (page 80).

#### REMARQUE

Le mode d'enregistrement OVERDUB en temps réel ne peut cependant pas être utilisé avec une phrase préprogrammée. Dans ce cas, copiez d'abord la phrase préprogrammée dans une phrase utilisateur et affectez cette phrase à la piste.

- Vous pouvez effectuer des réglages de groove différents pour chaque piste.

Vous pouvez ainsi appliquer des réglages de groove différents pour les pistes de la grosse caisse et du charleston, par exemple.

- Les réglages de groove des 16 pistes sont mémorisés avec le style.

Aucune sauvegarde supplémentaire n'est nécessaire. Vos réglages de groove sont sauvegardés avec les données de style et sont chargés automatiquement dès que vous sélectionnez le style en question.

Si MEMORY PROTECT est ON, cependant (page 257), les réglages de groove ne sont pas sauvegardés et ils sont perdus dès que vous sélectionnez un autre style.

### Ajout de groove (Grid Groove)

1. Appuyez sur [GROOVE] en mode PATTERN PLAY ou Patch pour afficher la page Grid Groove.
2. Appuyez sur une touche du clavier tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé pour sélectionner la piste à laquelle le groove doit être appliqué.
3. Enfoncez une touche blanche sur le clavier pour sélectionner le segment de la grille à éditer.

La grille est divisée en segments équivalant à une double croche; pour les sélectionner, enfoncez la touche du clavier correspondante. La touche blanche située à l'extrême gauche correspond au premier temps de la mesure, la 5<sup>ème</sup> touche blanche correspond au 2<sup>ème</sup> temps (d'une noire) etc. Pour renoncer à la sélection d'un segment, appuyez une fois de plus sur la même touche.

Lorsque vous enfoncez une touche, le segment de grille correspondant est contrasté.

Vous pouvez sélectionner plus d'un segment à la fois pour l'ajout de groove. Lorsque vous avez sélectionné plusieurs segments, vous pouvez en isoler un d'une pression simultanée sur la touche correspondante et sur le bouton [SHIFT].

#### REMARQUE

Le segment sélectionné est indiqué à la fois par les témoins du clavier et à l'écran. Dans l'exemple ci-dessous, le troisième temps (d'une valeur d'une noire) a été sélectionné.

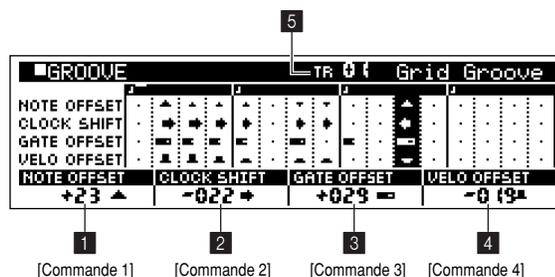
GROOVE		TR 04 Grid Groove	
NOTE OFFSET	▲ ▼	▲ ▼	▲ ▼
CLOCK SHIFT	▲ ▼	▲ ▼	▲ ▼
GATE OFFSET	▲ ▼	▲ ▼	▲ ▼
VELO OFFSET	▲ ▼	▲ ▼	▲ ▼
NOTE OFFSET	CLOCK SHIFT	GATE OFFSET	VELO OFFSET
+00 ▲	+000 ▲	+000 ▼	+000 ▲

- Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction et servez-vous des commandes [1] à [4] pour régler les paramètres de groove.
- Appuyez sur la touche [EXIT] pour retourner en mode PATTERN Play ou Patch.

**REMARQUE**

Lorsque vous souhaitez effectuer des changements de valeur importants, actionnez une commande tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé afin de modifier la valeur par paliers de 10 au lieu de 1.

### Paramètres affichés



- NOTE OFFSET (décalage de note)**  
 ..... [Commande 1]  
**[Réglages]** -99 à +99   
 Transpose par demi-tons, vers le haut ou vers le bas, les notes du (des) segment(s) sélectionné(s).
- CLOCK SHIFT (décalage d'horloge)**  
 ..... [Commande 2]  
**[Réglages]** -120 à +120   
 Décale les notes du (des) segment(s) sélectionné(s) vers l'avant ou vers l'arrière par clocks (unités d'horloge).
- GATE OFFSET (décalage de durée)**  
 ..... [Commande 3]  
**[Réglages]** -120 à +120   
 Augmente ou diminue la durée (Gate Time) des notes du (des) segment(s) sélectionné(s) par clocks (unités d'horloge).
- VELO OFFSET (Décalage de toucher)**  
 ..... [Commande 4]  
**[Réglages]** -127 à +127   
 Augmente ou diminue le toucher des notes des segments sélectionnés.

**5 TR (Piste)****[Réglages] TR01 à 16**

Sélection de la piste de destination des réglages de groove.

Pour de plus amples informations sur la sélection d'une piste, reportez-vous à "Reproduction de motifs" (page 72).

### Enregistrer les réglages de groove dans une phrase Avec le mode d'enregistrement Overdub (ajout)

Si la piste sur laquelle vous souhaitez ajouter du groove contient une phrase utilisateur, vous pouvez suivre la procédure suivante pour enregistrer les paramètres de groove dans la piste.

- Réglez les paramètres GROOVE comme bon vous semble.
- Appuyez sur [PATTERN] pour afficher la page PATTERN Play.
- Appuyez sur [REC] pour passer en mode Rec Standby.
- Servez-vous de la [Commande 2] (REC TYPE) pour sélectionner le type d'enregistrement OVERDUB (ajout).
- Servez-vous de la [Commande 3] (REC QUANTIZE) pour régler la valeur REC QUANTIZE sur "OFF" (OFF).
- Appuyez sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement.
- Lorsque la phrase entière a été reproduite une fois, appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

Les réglages de groove ont été ajoutés à la phrase et les paramètres de groove de cette piste sont initialisés.

**REMARQUE**

- Notez que durant cette procédure, tout actionnement des touches du clavier et des commandes en face avant ainsi que les données provenant d'un contrôleur MIDI externe sont aussi enregistrés.
- Si MEMORY PROTECT est sur ON, "Memory Protected" (mémoire protégée) s'affiche dès que vous appuyez sur le bouton [REC]; dans ce cas, l'instrument ne passe pas en mode Rec Standby. Pour couper la protection de la mémoire, passez en mode UTILITY et sélectionnez MEMORY PROTECT OFF (protection désactivée) (page 257) puis reprenez la procédure décrite ci-dessus à partir de l'étape 2.

## 5. Effets de jeu

Les effets de jeu permettent de modifier temporairement des paramètres tels que Gate Time ou Velocity ou, encore, d'ajouter des effets d'harmonie afin d'enrichir le son durant la reproduction de motifs. Ce mode secondaire permet de régler et d'appliquer les effets de jeu. Vous disposez de trois pages d'écran: Harmonisation, Note et Timing. Appuyez sur [PLAY FX] en mode PATTERN Play ou Patch pour accéder aux effets de jeu.

### Caractéristiques des effets de jeu

- Les effets de jeu vous permettent de modifier temporairement le timing et le toucher des notes sans changer les données de motif originales. Vous pouvez aussi ajouter des effets d'unisson, de transposition d'octave et d'harmonie pour obtenir une sonorité plus riche.



- Les changements de paramètres modifient la reproduction du motif en temps réel. Vous pouvez donc ajuster le groove de vos motifs tout en écoutant le résultat afin d'obtenir exactement ce que vous voulez.
- Ajoutez des effets de jeu aux phrases préprogrammées.

Bien que vous ne puissiez pas modifier directement les phrases préprogrammées, vous pouvez les changer indirectement avec les effets de jeu.

- Les réglages d'effets de jeu peuvent être ajoutés aux motifs lorsque ces derniers sont prêts.

Il y a deux manières d'ajouter des effets de jeu aux motifs:

- En faisant appel au PATTERN JOB "Normalize Effect" (page 150).
- En vous servant du mode d'enregistrement OVERDUB (ajout en temps réel (page 80).

#### REMARQUE

Les réglages d'effets de jeu ne peuvent pas être enregistrés dans des phrases préprogrammées. Pour ajouter définitivement des effets de jeu à une phrase préprogrammée, copiez d'abord cette phrase dans une phrase utilisateur et affectez la nouvelle phrase utilisateur à la piste à laquelle les effets de jeu doivent s'appliquer puis enregistrez les réglages d'effets de jeu selon la procédure décrite dans cette page.

- Les effets d'unisson, de transposition par octave et d'harmonisation exploitent la polyphonie.

Les effets Octave et Harmonize 1/2 se servent chacun d'une note (2 notes lorsque le son en question se sert de deux éléments). L'effet Unisson fait appel au nombre de notes déterminé par les réglages d'unisson (ou au double lorsque le son en question se sert de deux éléments).

Si l'effet Unisson est réglé sur "8", par exemple, l'effet se servira de 8 (ou 16) notes simultanément.

Veillez donc à ne pas excéder la polyphonie maximale de 62 notes lors de l'utilisation d'effets. Pour de plus amples informations sur la polyphonie maximum, reportez-vous au Chapitre 1 : Opérations élémentaires", page 62.

- Vous pouvez effectuer des réglages d'effets de jeu différents pour chaque piste.
- Les réglages d'effets de jeu des 16 pistes sont mémorisés avec les données du style.

Aucune sauvegarde supplémentaire n'est nécessaire. Les réglages d'effets de jeu sont sauvegardés avec les données de style et automatiquement chargés lorsque le style est sélectionné.

Cependant, si MEMORY PROTECT est ON (protection activée) (page 257), les réglages d'effets de jeu ne sont pas sauvegardés et sont perdus dès que vous sélectionnez un autre style.

### Utilisation des effets de jeu

1. Appuyez sur [PLAY FX] en mode PATTERN Play ou Patch pour accéder à la page Harmonize.
2. Actionnez une touche du clavier tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé pour sélectionner la piste devant bénéficier des effets de jeu.
3. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
4. Appuyez sur [PLAY FX] pour passer à la page Note.
5. Utilisez les commandes [1] à [3] pour effectuer les réglages nécessaires.
6. Appuyez sur [PLAY FX] pour passer à la page Timing.
7. Utilisez les commandes [1] à [3] pour effectuer les réglages nécessaires.
8. Utilisez le bouton [EXIT] pour retourner aux pages Note et Harmonize puis finalement au mode PATTERN Play (ou Patch).

#### REMARQUE

- Lorsque vous souhaitez effectuer des changements de valeur importants, actionnez une commande tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé afin de modifier la valeur par paliers de 10 au lieu de 1.
- Les trois commandes SEQUENCE PLAY FX vous permettent d'éditer directement les paramètres correspondants des pages Note et Timing (à l'exception du paramètre NOTE OFFSET).

## Paramètres affichés

### [1] Page Harmonize

[PATTERN] → [PLAY FX]



1 [Commande 1]      2 [Commande 2]      3 [Commande 3]      4 [Commande 4]

#### 1 UNISON (unisson) ..... [Commande 1]

[Réglages] Off (désactivé), ×2, ×3, ×4, ×5, ×6, ×7, ×8

Joue une phrase à l'unisson; cette phrase a des notes et un timing identiques aux données enregistrées dans la phrase de destination.

La phrase jouée à l'unisson sera légèrement déphasée par rapport à l'originale, ce qui produira un effet flanging "épaississant".

#### 2 OCTAVER ..... [Commande 2]

[Réglages] -10 à -1, OFF, +1 à +10

Produit une phrase transposée en augmentant ou diminuant la hauteur des notes originales du nombre spécifié d'octaves.

#### 3 HARMONIZE 1 ..... [Commande 3]

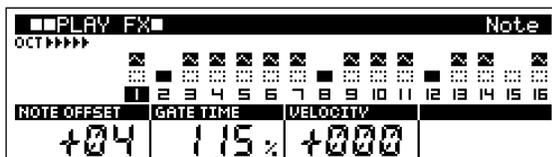
#### 4 HARMONIZE 2 ..... [Commande 4]

[Réglages] -99 à -1, OFF, +1 à +99

Ajoute une phrase harmonisée aux données de la phrase enregistrée afin de créer un son particulièrement riche. Vous pouvez faire appel à deux effets d'harmonisation simultanément afin d'épaissir encore davantage le son.

### [2] Page Note

[PATTERN] → [PLAY FX] × 2



1 [Commande 1]      2 [Commande 2]      3 [Commande 3]

#### 1 NOTE OFFSET (décalage) ..... [Commande 1]

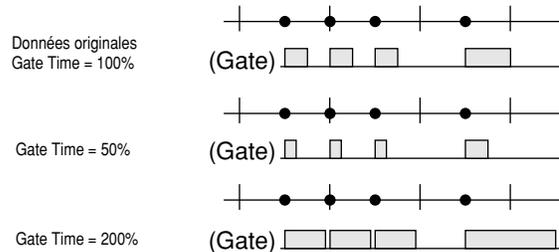
[Réglages] -99 à +99

Transpose les notes de la phrase vers le haut ou vers le bas par demi-tons.

#### 2 GATE TIME (durée) ..... [Commande 2]

[Réglages] 000% à 200%

Modifie la durée (Gate Time) des notes dans la phrase selon le pourcentage spécifié.



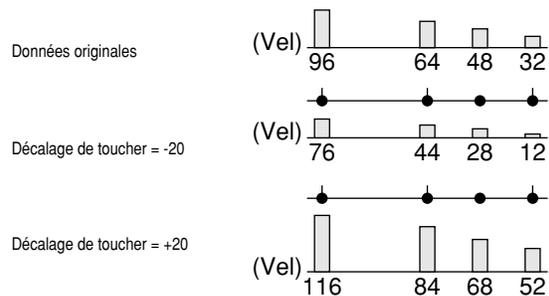
#### REMARQUE

Si la durée résultante est inférieure à 0, elle sera ramenée à 1.

#### 3 VELOCITY (décalage de toucher) ... [Commande 3]

[Réglages] -127 à +127

Augmente ou diminue le toucher (velocity) des notes de la phrase en fonction de la valeur choisie.

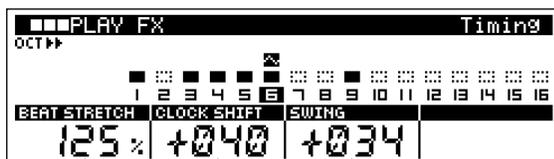


#### REMARQUE

Si la valeur de toucher qui en résulte est inférieure à 0, elle sera ramenée à 1; si elle est supérieure à 128, elle sera ramenée à 127.

## [3] Page Timing

[PATTERN] → [PLAY FX] × 3



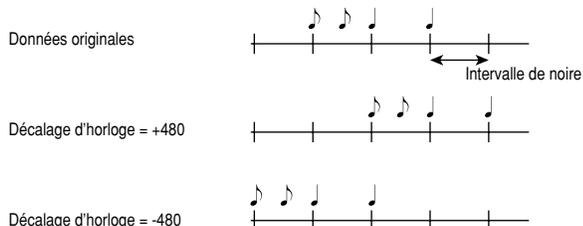
1 [Commande 1]      2 [Commande 2]      3 [Commande 3]

### 1 BEAT STRETCH..... [Commande 1] [Réglages] 25%, 33%, 50%, 66%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 300%, 400%

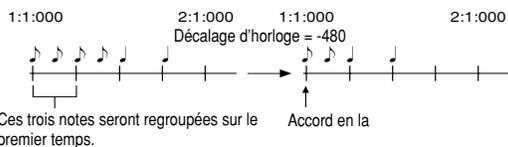
Raccourcit ou allonge la phrase en fonction du pourcentage spécifié. Le taux de raccourcissement ou d'allongement de la phrase est un pourcentage des figures de notes déterminant la mesure de la phrase. Un réglage de 50% ramène donc la phrase à la moitié de sa longueur originale tandis qu'un réglage de 200% double la longueur originale de la phrase. Un réglage de 100% ne produit aucun changement.

### 2 CLOCK SHIFT (décalage d'horloge) ..... [Commande 2] [Réglages] -480 à +480

Décale le timing des notes vers l'avant ou vers l'arrière par clocks (unités d'horloge).

**REMARQUE**

Il est impossible d'amener les notes à une position située avant le début de la phrase. Si le réglage du paramètre Clock Shift amène les notes avant le début de la phrase, ces notes seront produites au début de la phrase. Dans l'exemple ci-dessous, si le paramètre Clock Shift est réglé sur -480 (une noire), les trois premières croches seront groupées au début du motif.



### 3 SWING ..... [Commande 3] [Réglages] -120 à +120

Retarde les croches situées sur des temps faibles (pairs) par clocks (unités d'horloge).

## Enregistrer les réglages des effets de jeu dans phrase en mode Overdub (ajout)

Si vous assignez une phrase utilisateur à la piste à laquelle les effets de jeu ont été appliqués, suivez la procédure suivante pour enregistrer réellement les réglages d'effets de jeu dans la piste.

1. Réglez les paramètres d'effets de jeu comme bon vous semble.
2. Appuyez sur [PATTERN] pour afficher la page PATTERN Play.
3. Appuyez sur [REC] pour passer en mode Rec Standby.
4. Servez-vous de la [Commande 2] (REC TYPE) pour sélectionner le type d'enregistrement OVERDUB (ajout).
5. Appuyez sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement.
6. Lorsque la phrase entière a été reproduite une fois, appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

Les réglages d'effet de jeu sont alors enregistrés avec les données de la phrase. Les réglages d'effet de jeu de la piste sont alors initialisés.

**REMARQUE**

- Notez que durant cette procédure, tout actionnement des touches du clavier et des commandes en face avant ainsi que les données provenant d'un contrôleur MIDI externe seront également enregistrés.
- Si MEMORY PROTECT est sur ON, "Memory Protected" (mémoire protégée) s'affiche dès que vous appuyez sur le bouton [REC]; dans ce cas, l'instrument ne passe pas en mode Rec Standby. Pour couper la protection de la mémoire, passez en mode UTILITY et sélectionnez MEMORY PROTECT Off (protection désactivée) (page 257) puis reprenez la procédure décrite ci-dessus à partir de l'étape 2.

## 6. MIDI Delay

Ce mode secondaire peut servir à appliquer un effet spécial de Delay MIDI au motif.

La fonction MIDI Delay crée une copie des données originales et les reproduit plusieurs fois un peu après les données originales afin de simuler un effet Delay (retard) normal. La fonction MIDI Delay offre cependant des caractéristiques spéciales qui ne sont pas disponibles avec un effet Delay normal.

Vous disposez de deux pages d'écran : Delay et Feedback.

En mode PATTERN Play ou Patch, appuyez sur le bouton [MIDI DELAY] pour accéder aux pages MIDI Delay.

### Caractéristiques de la fonction MIDI Delay

- **À la différence des effets Delay conventionnels, MIDI Delay ajoute des données MIDI, ce qui signifie que vous pouvez contrôler librement la hauteur, le toucher et la durée (Gate Time) du son retardé. Vous pouvez en outre jouer sur des variations d'horloge pour le feedback.**

Exemple : La hauteur du son retardé peut être augmentée ou diminuée par demi-tons ou tons; le volume du son retardé peut également être augmenté ou diminué progressivement. Le contrôle de l'horloge du feedback permet notamment de raccourcir ou d'allonger progressivement le temps de retard.

- **Comme la fonction MIDI Delay se sert de l'horloge MIDI pour les temps de retard, il est facile de créer des retards d'une durée correspondant exactement à des valeurs de note.**

Avec les systèmes Delay conventionnels, le temps de retard est spécifié en millisecondes. Il est donc nécessaire de calculer le rapport entre les millisecondes et la longueur de note si vous souhaitez créer des retards ayant des valeurs de note. En outre, si le tempo change durant la reproduction il faut adapter le temps de retard aux changements de tempo.

La fonction MIDI Delay, par contre, permet de régler le temps de retard par unités d'horloge (clocks): le temps de retard sera donc toujours lié au tempo en vigueur.

- **La fonction MIDI Delay fait appel à la polyphonie.**

Comme la fonction MIDI Delay se sert du générateur de sons pour produire le son de retard, elle utilise 1 note (2 si le son choisi comporte 2 éléments) de la polyphonie du RS7000. Veillez donc à ne pas excéder la polyphonie maximale de 62 notes lors de l'utilisation d'effets. Pour de plus amples informations, reportez-vous au Chapitre 1 : Opérations élémentaires", page 62.

- **Vous pouvez effectuer des réglages MIDI Delay différents pour chaque piste.**

- **Les réglages MIDI Delay des 16 pistes sont mémorisés avec le style.**

Aucune sauvegarde supplémentaire n'est nécessaire. Vos réglages MIDI Delay sont sauvegardés avec les données du style et automatiquement chargés lors de la sélection de ce dernier.

Si MEMORY PROTECT est sur ON (mémoire protégée), page 257, les réglages MIDI Delay ne sont pas sauvegardés et sont perdus dès que vous sélectionnez un autre style.

- **Les réglages de MIDI Delay peuvent être appliqués aux motifs lorsqu'ils sont terminés.**

Vous pouvez le faire de deux manières :

- En faisant appel au PATTERN JOB "Normalize Effect" (page 150).
- En vous servant du mode d'enregistrement OVERDUB (ajout en temps réel (page 80).

#### REMARQUE

Le mode d'enregistrement OVERDUB en temps réel ne peut cependant pas être utilisé si vous avez assigné une phrase préprogrammée à la piste en question. Dans ce cas, copiez d'abord la phrase préprogrammée dans une phrase utilisateur et affectez cette phrase à la piste.

### Configuration de la fonction MIDI Delay

1. Appuyez sur [MIDI DELAY] en mode PATTERN Play ou Patch pour afficher la première page MIDI Delay.
2. Appuyez sur une touche du clavier tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé pour sélectionner la piste devant être affectée par le retard.
3. Utilisez les commandes [1] à [3] pour effectuer les réglages nécessaires.
4. Appuyez sur [MIDI DELAY] pour passer à la page Feedback.
5. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.

- Utilisez le bouton [EXIT] pour revenir à la page Delay puis pour revenir au mode PATTERN Play (ou Patch).

**REMARQUE**

- Lorsque vous souhaitez effectuer des changements de valeur importants, actionnez une commande tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé afin de modifier la valeur par paliers de 10 au lieu de 1.
- Pour éditer directement le paramètre DELAY LEVEL de la page Delay, vous pouvez utiliser la commande SEQUENCE PLAY FX MIDI DELAY.

### Paramètres affichés

#### [1] Page Delay

[PATTERN] → [MIDI DELAY]

The screenshot shows the 'MIDI DELAY' edit screen with three main parameters: DELAY TIME (0120), DELAY LEVEL (100), and REPEAT TIMES (04). Each parameter is associated with a command number: 1 for DELAY TIME, 2 for DELAY LEVEL, and 3 for REPEAT TIMES.

- 1 DELAY TIME (temps de retard)..... [Commande 1]**  
[Réglages] 0030 à 1920 (clocks)

Détermine le temps de retard. Le temps de retard est le temps qui s'écoule entre la reproduction des notes originales et des notes retardées; il est exprimé en clocks (unités d'horloge: une noire = 480 clocks).

- 2 DELAY LEVEL (niveau)..... [Commande 2]**  
[Réglages] 000 à 127 (%)

Détermine le niveau du son retardé en pourcentage.

- 3 REPEAT TIMES (nombre de répétitions)..... [Commande 3]**  
[Réglages] 00 à 64

Définit le nombre de répétitions de la partie retardée.

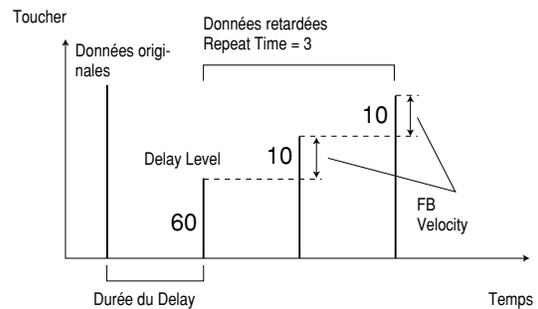
#### [2] Page Feedback

[PATTERN] → [MIDI DELAY] × 2

The screenshot shows the 'MIDI DELAY' Feedback Edit screen with four parameters: FB VELOCITY (+000), FB NOTE (+00), FB GATE TIME (+000), and FB CLOCK (+000). Each parameter is associated with a command number: 1 for FB VELOCITY, 2 for FB NOTE, 3 for FB GATE TIME, and 4 for FB CLOCK.

- 1 FB VELOCITY (toucher des répétitions)..... [Commande 1]**  
[Réglages] -127 à +127

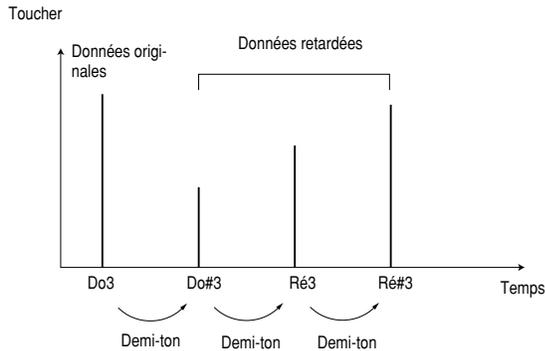
Lorsque MIDI Delay est configuré de sorte à produire plusieurs répétitions, une diminution/augmentation de la valeur Velocity produit des changements progressifs du niveau des répétitions. Si, par exemple, la valeur Velocity des données originales est de 100 avec une valeur FB VELOCITY de +10 et si la valeur Velocity de la première répétition est de 60, la seconde sera de 70, la troisième de 80 etc.



- 2 FB NOTE (hauteur des répétitions)..... [Commande 2]**  
[Réglages] -24 à +24, RDN

Lorsque MIDI Delay est configuré de sorte à produire plusieurs répétitions, vous pouvez modifier la hauteur des répétitions par pas de demi-tons ou de tons. Si, par exemple, la hauteur d'une note originale est Do#3 et si la valeur FB NOTE est réglée sur +1, la hauteur de la première répétition sera Do#3, celle de la seconde répétition sera Ré3, celle de la troisième Ré#3 etc.

La hauteur des notes retardées varie aléatoirement quand RND (RANDOM) est sélectionné.



### 3 FB GATE TIME (durée des répétitions)

..... [Commande 3]

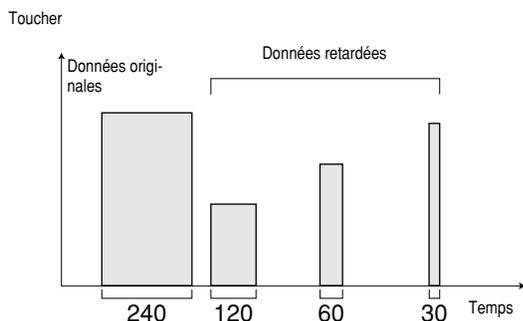
[Réglages] -100 à +100 (%)

Lorsque MIDI Delay est configuré de sorte à produire plusieurs répétitions, vous pouvez utiliser ce paramètre pour changer progressivement la durée (Gate time) des répétitions. La durée des répétitions change comme suit :

**La durée de la première répétition =  
le réglage Gate Time original × le réglage TIME.**

**La durée de la deuxième répétition =  
la durée de la répétition précédente × le réglage TIME.**

Avec un réglage Gate Time de 240 clocks pour la note originale, par exemple, et un réglage TIME de -50%, la durée de la première répétition sera de 120 clocks, celle de la deuxième de 60 clocks, celle de la troisième de 30 etc.



### 4 FB CLOCK (retard des répétitions)

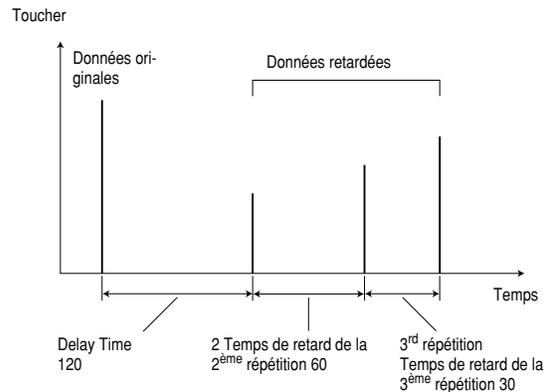
..... [Commande 4]

[Réglages] -100 à +100 (%)

Lorsque MIDI Delay est configuré de sorte à produire plusieurs répétitions, vous pouvez utiliser ce paramètre pour changer progressivement le temps de retard des répétitions. Le temps de retard des répétitions change de la façon suivante :

**Le temps de retard de la deuxième répétition et des suivantes = Le temps de retard de la répétition précédente × la valeur FB Clock.**

Avec un réglage Delay Time de 240 clocks pour la note originale, par exemple, et un réglage FB CLOCK de -50%, le temps de retard de la première répétition sera de 120 clocks, celui de la deuxième de 60 clocks, celui de la troisième de 30 etc.



## Enregistrement des réglages MIDI Delay dans une phrase avec le mode Overdub (Ajout)

Si vous avez assigné une phrase utilisateur à la piste traitée par la fonction MIDI Delay, vous pouvez suivre la procédure suivante pour enregistrer définitivement les réglages MIDI Delay dans la piste.

1. Réglez les paramètres MIDI Delay comme bon vous semble.
2. Appuyez sur [PATTERN] pour afficher la page PATTERN Play.
3. Appuyez sur [REC] pour passer en mode Rec Standby.
4. Servez-vous de la [Commande 2] (REC TYPE) pour sélectionner le type d'enregistrement OVERDUB (ajout).
5. Appuyez sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement.
6. Lorsque la phrase entière a été reproduite une fois, appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

Les réglages MIDI Delay sont enregistrés aux côtés des données de la phrase et les réglages MIDI Delay sont alors initialisés pour cette piste.

#### REMARQUE

- Notez que durant cette procédure, tout actionnement des touches du clavier et des commandes en face avant ainsi que les données provenant d'un contrôleur MIDI externe seront également enregistrés.
- Si MEMORY PROTECT est sur ON, "Memory Protected" (mémoire protégée) s'affiche dès que vous appuyez sur le bouton [REC]; dans ce cas, l'instrument ne passe pas en mode Rec Standby. Pour couper la protection de la mémoire, passez en mode UTILITY et sélectionnez MEMORY PROTECT OFF (protection désactivée) (page 257) puis reprenez la procédure décrite ci-dessus à partir de l'étape 2.

## 7. Réglage du niveau et des effets pour chaque piste (Mixer)

Ce mode secondaire permet de régler le volume de reproduction de motif, les niveaux d'effet ainsi que d'autres paramètres pour chaque piste individuellement.

Il propose 4 pages d'écran: Voice Select, Volume/Pan/Out, Equalizer et Effect Send. Les paramètres d'égaliseur sont disponibles dans 2 pages secondaires accessibles via les boutons [F1] et [F4].

Appuyez sur le bouton [MIXER] en mode PATTERN Play ou Patch mode pour afficher la page MIXER Voice Select.

### Caractéristiques de la fonction Voice Edit

- Ce mode fait office de "mélangeur" et permet de régler le niveau, le panoramique, l'envoi aux effets et d'autres paramètres des pistes individuelles durant la reproduction de motifs.

- Indépendamment des sons spécifiés pour les phrases utilisées, vous pouvez assigner des sons pour chaque style.

- Les paramètres Mixer sont également sauvegardés lors de la sauvegarde d'un motif sur carte de mémoire ou disquette sous forme de fichier standard MIDI (SMF).

- Les réglages Mixer sont sauvegardés avec le style. Aucune sauvegarde supplémentaire n'est nécessaire. Vos réglages de mixage et de sons sont sauvegardés avec les données du style et sont automatiquement chargés lors de la sélection du style. Toutefois, si MEMORY PROTECT est sur ON (page 261), ces réglages ne sont pas sauvegardés et sont donc perdus dès que vous sélectionnez un autre style.

- Paramètres absolus et relatifs.

Les paramètres absolus contrôlent directement la fonction correspondante.

Les paramètres relatifs, par contre, font office de paramètre de décalage et modifient des valeurs existantes en fonction de leur valeur propre.

En mode Mixer, seul le paramètre RANDOM PAN DEPTH (panoramique aléatoire) est relatif.

### Utilisation de la fonction Mixer

1. Appuyez sur le bouton [MIXER] en mode PATTERN Play ou Patch pour afficher la page Voice Select.
2. Sélectionnez la piste à régler (page 69).
3. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
4. Appuyez sur [MIXER] pour passer à la page Volume/Pan/Out.
5. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
6. Appuyez sur [MIXER] pour passer à la page EQ 1/2.

7. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
8. Appuyez sur [MIXER] pour passer à la page Effect Send.
9. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
10. Utilisez le bouton [EXIT] pour revenir sur vos pas via les pages EQ 1/2, Volume/Pan/Out et Voice Select afin de revenir finalement au mode PATTERN Play (ou Patch).

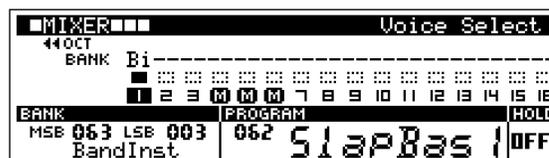
#### REMARQUE

- Lorsque vous souhaitez effectuer des changements de valeur importants, actionnez une commande tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé afin de modifier la valeur par paliers de 10 au lieu de 1.
- Les quatre commandes EFFECT SEND/VOLUME en face avant vous permettent d'éditer directement les paramètres Mixer correspondants sans devoir passer par les pages Mixer.

### Paramètres affichés

[1] Page Voice Select

[PATTERN] → [MIXER]



1 [Commande 1]      2 [Commande 3]      3 [Commande 4]

- 1 BANK ..... [Commande 1]

**2 PROGRAM (numéro de programme) ..... [Commande 3]**

[Réglages]

**Banque de sons (sélection de banque MSB, LSB)**

- \*\*\* \*\*\* (Phrase), 000 000 (GM)
- 063 000 (SyBa&Ld1), 063 001 (SyPd&FX1),
- 063 002 (SyMater1), 063 003 (BandInst),
- 063 004 (Cl&Wind), 063 005 (Eth&Perc),
- 063 006 (SFX1), 063 007 (SyBa&Ld2),
- 063 008 (SyPd&FX2), 063 009 (SFX2),
- 064 000 (SmpLocal), 064 001 (SmpCmn),
- 126 000 (DrumKit), 127 000 (GM Drum)

**Numéro de programme 001 à 128**  
(dépend de la banque de sons)

Affecte un son (une voix) à chaque piste pour la reproduction de motif. Les banques de sons agencent les sons par catégories; la sélection de ces sons se fait par des messages MIDI de sélection de banque MSB et LSB.

Le numéro de programme permet la sélection d'un son particulier au sein d'une banque.

Lorsque les paramètres BANK MSB et LSB sont réglés sur "\*\*\*\*" (Phrase), le son spécifié pour la phrase assignée à cette piste est utilisé (page 79).

**REMARQUE**

Pour de plus amples informations sur les banques de sons, reportez-vous au "Chapitre 1 : Opérations élémentaires", page 61.

**3 HOLD (Voice Parameter Hold)..... [Commande 4]**

[Réglages] Désactivé, activé (OFF, ON)

**OFF (désactivé)**

..... les paramètres de son absolus édités sont initialisés.

**ON..... les paramètres de son absolus édités sont conservés.**

Détermine si les paramètres de son absolus édités sont conservés lors de la sélection d'un autre son.

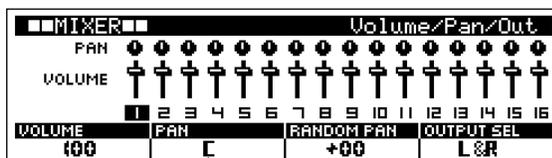
Avec un réglage "OFF", les paramètres de son absolus sont initialisés chaque fois que vous sélectionnez un nouveau son. Avec un réglage "ON", les paramètres de son absolus sont conservés.

**REMARQUE**

Les paramètres LFO User Wave, Coarse Tune, Detune, Pitch Bend Range et Pitch Bend sont tous des paramètres absolus mais leur valeur est maintenue, qu'ils soient actifs ou coupés.

**[2] Page Volume/Pan/Out (Volume/Panoramique/Sortie)**

[PATTERN] → [MIXER] × 2



[Commande 1] [Commande 2] [Commande 3] [Commande 4]

**1 VOLUME ..... [Commande 1]**  
[Réglages] 000 à 127

Détermine le niveau de la piste sélectionnée.

**2 PAN (panoramique) ..... [Commande 2]**  
[Réglages] L63 à L01, C, R01 à R63

Détermine la position de la piste sélectionnée dans l'image stéréo (panoramique).

**3 RANDOM PAN (panoramique aléatoire) ..... [Commande 3]**

[Réglages] -64 à 0 à 63

Détermine l'intensité de panoramique aléatoire pour la piste sélectionnée.

Avec un réglage "0", il n'y a pas de panoramique aléatoire.

D'autres valeurs génèrent une position stéréo aléatoire pour chaque note produite.

**4 OUTPUT SEL (sélection de sortie) ..... [Commande 4]**

[Réglages] L&R, AS1, AS2, AS3, AS4, AS5, AS6, AS1&2, AS3&4, AS5&6

**L&R ..... Sortie via les prises OUTPUT du RS7000.**

**AS1, AS2, AS3, AS4, AS5, AS6, AS1&2, AS3&4, AS5&6 ..... Ces paramètres permettent de faire appel aux sorties individuelles correspondantes de la carte d'extension AIEB2 I/O disponible en option (page 20).**

Détermine la sortie pour chaque piste.

Les sorties assignables de la carte d'extension AIEB2 I/O disponible en option peuvent servir de sorties individuelles à des motifs ou des échantillons bien déterminés pour qu'ils puissent être traités par des appareils audio externes différents. Les réglages AS1 à AS6 sont mono tandis que les réglages AS1&2, AS3&4 et AS5&6 constituent des sorties stéréo.

**[3] Page Equalizer**

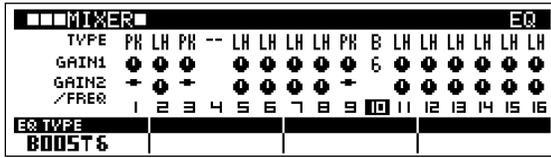
[PATTERN] → [MIXER] × 3

**EQ TYPE (type d'égalisation) = PEQ**

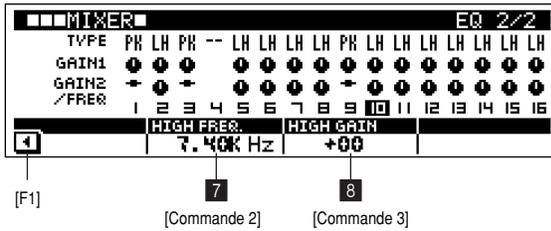
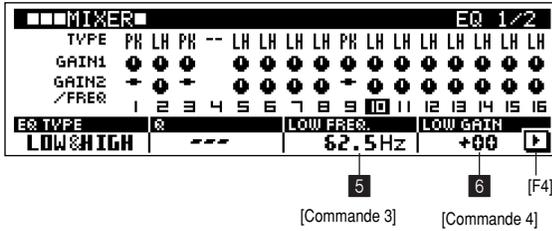


[Commande 1] [Commande 2] [Commande 3] [Commande 4]

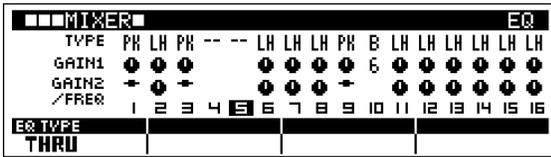
**EQ TYPE = BOOST**



**EQ TYPE = LOW&HIGH**



**EQ TYPE = THRU**

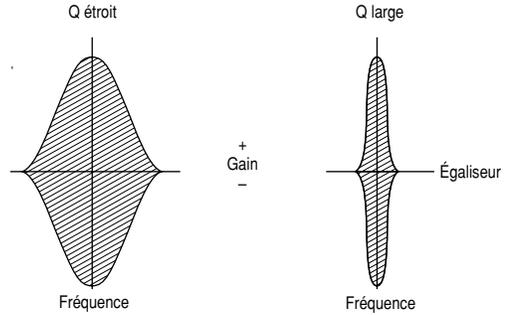


- 1 EQ TYPE (type d'égalisation)..... [Commande 1]**  
[Réglages] Low&High, PEQ, Boost6, Boost12, Boost18, Thru  
 Low&High .....Contrôle indépendant du grave et de l'aigu.  
 PEQ.....Égalisateur paramétrique — contrôle de la fréquence centrale et de la bande passante (Q) et accentuation/atténuation.  
 Boost6.....Accentue le niveau de 6 dB.  
 Boost12.....Accentue le niveau de 12 dB.  
 Boost18.....Accentue le niveau de 18 dB.  
 Thru .....L'égaliseur est ignoré.

Définit le type d'égalisation pour chaque piste.

**2 Q (largeur de bande) ..... [Commande 2]**  
[Réglages] 0 à 31

Détermine la bande passante du filtre (la plage de fréquences) devant être accentuée ou atténuée lorsque vous avez sélectionné PEQ. La plage de fréquence spécifiée est centrée autour de la fréquence EQ indiquée (voyez ci-dessous).



**3 FREQUENCY (fréquence) ..... [Commande 3]**  
[Réglages] 139,7 Hz à 12,9 kHz

Détermine la fréquence centrale (ou fréquence de coupure) de la bande à égaliser.

**4 GAIN (sélection de sortie) ..... [Commande 4]**  
[Réglages] -32 à +32

Détermine le taux d'accroissement ou d'atténuation de la bande de fréquence.

**5 LOW FREQ. .... [Commande 3]**  
[Réglages] 50,1 Hz à 2,00 kHz

Détermine la fréquence de coupure pour la bande pilotée par le paramètre LOW GAIN, décrit ci-dessous.

**6 LOW GAIN ..... [Commande 4]**  
[Réglages] -32 à +32

Accentue ou atténue la bande du grave située sous la fréquence de coupure, déterminée par le paramètre LOW FREQ décrit ci-dessus.

**7 HIGH FREQ. (high Frequency)..... [Commande 2]**  
[Réglages] 503,8 Hz à 10,1 kHz

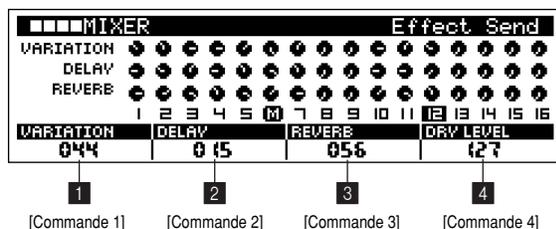
Détermine la fréquence de coupure pour la bande pilotée par le paramètre HIGH GAIN, décrit ci-dessous.

**8 HIGH GAIN ..... [Commande 3]**  
[Réglages] -32 à +32

Accentue ou atténue la bande du grave située sous la fréquence de coupure, déterminée par le paramètre HIGH FREQ décrit ci-dessus.

**[4] Page Effect Send (envoi à l'effet)**

[PATTERN] → [MIXER] × 4



**1 VARIATION..... [Comande 1]**

[Réglages] 000 à 127

Détermine le niveau d'envoi à l'effet Variation pour la piste sélectionnée et donc l'intensité de l'effet Variation pour cette piste.

**2 DELAY ..... [Comande 2]**

[Réglages] 000 à 127

Détermine le niveau d'envoi à l'effet Delay pour la piste sélectionnée et donc l'intensité de l'effet Delay pour cette piste.

**3 REVERB (réverbération)..... [Comande 3]**

[Réglages] 000 à 127

Détermine le niveau d'envoi à l'effet Réverb pour la piste sélectionnée et donc l'intensité de la réverbération pour cette piste

**4 DRY LEVEL (niveau de signal sec) ..... [Comande 4]**

[Réglages] 000 à 127

Détermine le niveau du signal sec pour chaque piste.  
 Le signal sec est envoyé directement aux sorties, sans passer par les effets. Il s'agit en fait d'un circuit de contournement des effets. Ce signal est stéréo afin de conserver la position panoramique stéréo de chaque piste.  
 Si le niveau du signal sec baisse, celui du signal d'effet augmente mais, avec certains effets, le son peut apparaître en position stéréo centrale.

## 8. Changer les sons (Voice Edit)

Ce mode secondaire vous permet d'éditer les sons pour chaque piste de motif. Vous pouvez modifier la brillance, l'attaque et d'autres paramètres afin de personnaliser le son. Vous disposez de 5 pages d'écran: LFO, Portamento, Pitch, EG (enveloppe) et Filter. Les pages LFO et EG comportent chacune 3 pages secondaires accessibles via les boutons [F1] et [F4].

Appuyez sur le bouton [VOICE EDIT] en mode PATTERN Play ou Patch pour afficher la page VOICE EDIT LFO (édition des sons).

### Fonctions Voice Edit (édition des sons)

- **Édition souple et relative des paramètres de son.**
- **Les paramètres EG, LFO, Filter et autres paramètres de type synthétiseur facilitent l'édition en profondeur du son.**
- **Les réglages de son sont mémorisés avec le style.**  
Aucune sauvegarde supplémentaire n'est nécessaire. Vos réglages de son sont sauvegardés avec les données de style et chargés automatiquement lors de la sélection du style. Toutefois, si MEMORY PROTECT est sur ON (page 257), ces réglages ne sont pas sauvegardés et sont donc perdus dès que vous sélectionnez un autre style.
- **Paramètres absolus et relatifs.**  
Les paramètres absolus sont des paramètres qui contrôlent directement la fonction correspondante (Pitch Bend, plage de Pitch Bend, Portamento ON/OFF, Portamento Time, intensité de la modulation de hauteur, intensité de la modulation du filtre, intensité de la modulation d'amplitude).  
Les paramètres relatifs, par contre, font office de paramètre de décalage et modifient des valeurs existantes en fonction de leur valeur propre. Tous les paramètres de son autres que ceux repris ci-dessus sont relatifs.  
Dans les sections suivantes, le statut absolu ou relatif du paramètre est indiqué à côté du nom du paramètre.
- **Les paramètres Voice Edit ne sont pas sauvegardés lors de la sauvegarde d'un motif sur carte de mémoire ou disquette sous forme de fichier standard MIDI (SMF).**

### Utilisation des effets

1. Appuyez sur le bouton [VOICE EDIT] en mode PATTERN Play ou Patch pour afficher la page LFO.
2. Sélectionnez la piste à régler (page 67).
3. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
4. Appuyez sur [VOICE EDIT] pour afficher la page Portamento.
5. Utilisez les commandes [1] à [3] pour effectuer les réglages nécessaires.
6. Appuyez sur [VOICE EDIT] pour afficher la page Pitch.

7. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
8. Appuyez sur [VOICE EDIT] pour afficher la page EG.
9. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
10. Appuyez sur [VOICE EDIT] pour afficher la page Filter.
11. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
12. Actionnez le bouton [EXIT] pour revenir en arrière via les pages EG, Pitch, Portamento et LFO puis finalement au mode PATTERN Play (ou Patch).

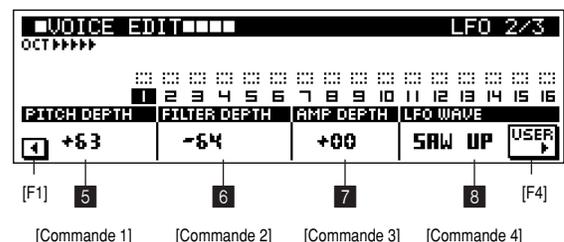
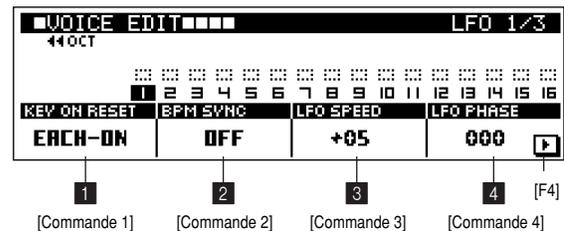
#### REMARQUE

- Lorsque vous souhaitez effectuer des changements de valeur importants, actionnez une commande tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé afin de modifier la valeur par paliers de 10 au lieu de 1.
- Les commandes et boutons LFO, PITCH, EG FILTER en face avant vous permettent d'éditer directement les paramètres correspondants sans devoir faire appel aux pages d'écran Voice Edit.

### Paramètres affichés

[1] Page LFO

[PATTERN] → [VOICE EDIT]



### 1 KEY ON RESET ..... [Commande 1] Absolu

[Réglages] OFF, EACH-ON, 1st-ON  
**OFF (Reset Off) ..... Pas d'initialisation de phase**  
**EACH-ON ..... Initialisation de phase pour chaque note produite.**  
**1st-ON ..... Initialisation de phase sur la première note pour des phrases liées (lorsque les notes suivantes sont jouées alors que la première note est encore maintenue).**

Détermine le mode d'initialisation de phase du LFO.

### 2 BPM SYNC (synchronisation BPM) ..... [Commande 2] Absolu

[Réglages] Désactivé, activé (OFF, ON)

Détermine si la vitesse du LFO doit être synchronisée avec le tempo de reproduction (BPM SYNC ON) ou non.

### 3 LFO SPEED (vitesse du LFO) ..... [Commande 3] [Réglages]

Quand BPM SYNC est désactivé (OFF) : -64 à +63  
(Relatif)

Lorsque BPM SYNC est activé (ON) : 16th, 8th/3, 16th.,  
8th, 4th/3, 8th., 4th, 2nd/3,  
4th., 2nd, whole/3, 2nd.,  
4th × 4, 4th × 5, 4th × 6,  
4th × 7, 4th × 8  
(Absolu)

16th ..... Double-croche  
 8th/3 ..... Triolet de croches  
 16th. .... Double-croche pointée  
 8th ..... Croche  
 4th/3 ..... Triolet de noires  
 8th. .... Croche pointée  
 4th ..... Noire  
 2nd/3 ..... Triolet de blanches  
 4th. .... Noire pointée  
 2nd ..... Blanche  
 whole/3 ..... Triolet de rondes  
 2nd. .... Blanche pointée  
 4th × 4 à 4th × 8 ..... Un cycle LFO par 4 = 8 noires

Détermine la vitesse du LFO pour les effets vibrato, wah, trémolo et autres effets LFO.

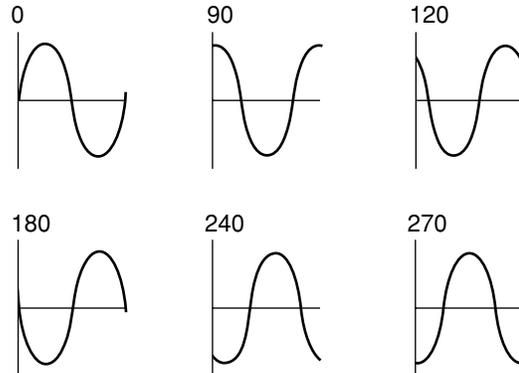
Lorsque BPM SYNC est sur OFF, la vitesse du LFO est définie sous forme de nombre.

Lorsque BPM SYNC est activé, la vitesse du LFO est définie par le type ou le nombre de temps par cycle.

### 4 LFO PHASE (phase du LFO) ..... [Commande 4] Absolu

[Réglages] 0, 90, 120, 180, 240, 270

Détermine la phase à partir de laquelle le LFO commence l'oscillation après initialisation.



### 5 PITCH DEPTH (intensité de hauteur) ..... [Commande 1] Relatif

[Réglages] -64 à +63

Définit l'intensité de modulation de hauteur (effet vibrato).

### 6 FILTER DEPTH (intensité du filtre) ..... [Commande 2] Relatif

[Réglages] -64 à +63

Définit l'intensité de modulation de filtre (effet Wah).

### 7 AMP DEPTH (intensité de l'amplitude) ..... [Commande 3] Relatif

[Réglages] -64 à +63

Définit l'intensité de modulation d'amplitude (effet trémolo).

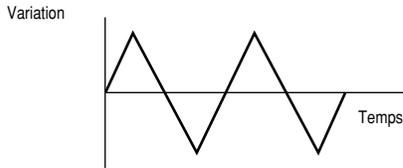
### 8 LFO WAVE (onde LFO) ..... [Commande 4] Absolu

[Réglages] TRI, SAW UP, SAW DOWN, SQU, S/H, PGM, USER

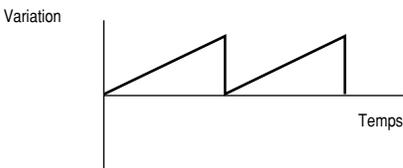
TRI ..... Onde triangulaire  
 SAW UP ..... Dent de scie ascendante  
 SAW DOWN ..... Dent de scie descendante  
 SQU ..... Onde rectangulaire  
 S/H ..... Sample & Hold (échantillon et maintien)  
 PGM ..... Onde programmée (ne peut être sélectionnée que pour des sons préprogrammés qui se servent d'une forme d'onde originale)  
 USER ..... Onde utilisateur

Sélectionne la forme d'onde du LFO. Un total de 7 types sont disponibles.  
 Actionnez [F4] pour passer à la page USER WAVE (configuration de forme d'onde utilisateur).

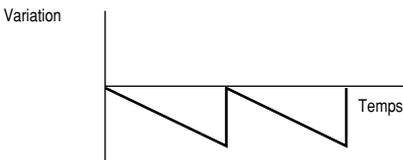
**TRI (Onde triangulaire)**



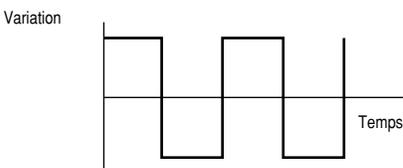
**SAW UP (Dent de scie ascendante)**



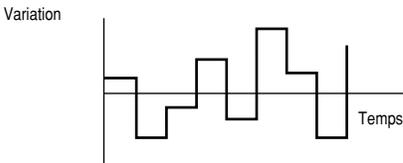
**SAW DOWN (Dent de scie descendante)**



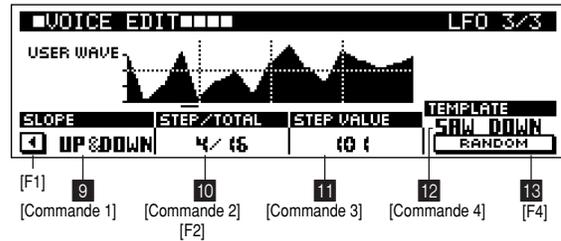
**SQU (Onde rectangulaire)**



**S/H (échantillon et maintien) ..... Variation aléatoire**



**Page User Wave (onde utilisateur)**



**9 SLOPE (pente) ..... [Commande 1] Absolu**

[Réglages] OFF, UP, DOWN, UP&DOWN

**OFF** ..... Les paliers de la forme d'onde ne sont pas reliés par des pentes (slope). L'onde ressemblera à une onde rectangulaire ou S/H.

**UP** ..... Les pentes ne relient que des paliers dont l'amplitude augmente. Cela génère des formes d'onde composées en dents de scie ascendantes.

**DOWN** ..... Les pentes ne relient que des paliers dont l'amplitude diminue. Cela génère des formes d'onde composées en dents de scie descendantes.

**UP&DOWN** ..... Les pentes relient tous les paliers. Cela génère des formes d'onde composées triangulaires.

Détermine si les paliers d'une forme d'onde utilisateur seront ou non reliés par des pentes.

**10 STEP/TOTAL ..... [Commande 2], [F2] → [Commande 2] Absolu**

[Réglages]

**STEP (palier) .... 1 à TOTAL STEP (nombre total de paliers)**

**TOTAL ..... 2, 3, 4, 5, 6, 8, 12, 16**

STEP sélectionne le palier de la forme d'onde utilisateur dont l'amplitude sera spécifiée par le paramètre STEP VALUE décrit plus bas.

TOTAL détermine le nombre total de paliers par cycle de la forme d'onde utilisateur. Plus vous avez de paliers, plus la forme d'onde est complexe.

Appuyez sur [F2] pour amener le curseur sur le paramètre TOTAL et choisissez le nombre de paliers avec la [Commande 2].

**11 STEP VALUE (valeur de palier)..... [Commande 3] Absolu**

[Réglages] 0 à 127

Détermine l'amplitude du palier actuellement sélectionné dans la forme d'onde utilisateur. Sélectionnez les paliers avec le paramètre STEP décrit ci-dessus et servez-vous de STEP VALUE pour modifier le volume des paliers afin de créer la forme d'onde.

**12 TEMPLATE ..... [Commande 4] Absolu**

[Réglages] ALL 0, ALL 64, ALL 127, SAW UP, SAW DOWN, EVEN STEPS, ODD STEPS

- ALL 0 ..... Règle le paramètre STEP VALUE de tous les paliers sur 0.
- ALL 64 ..... Règle le paramètre STEP VALUE de tous les paliers sur 64.
- ALL 127 ..... Règle le paramètre STEP VALUE de tous les paliers sur 127.
- SAW UP ..... Génère une onde composite en dent de scie ascendante.
- SAW DOWN ..... Génère une onde composite en dent de scie descendante.
- EVEN STEP ..... Les paramètres STEP VALUE de tous les paliers pairs sont réglés sur 127 et ceux des paliers impairs sur 0.
- ODD STEP ..... Les paramètres STEP VALUE de tous les paliers impairs sont réglés sur 127 et ceux des paliers pairs sur 0.

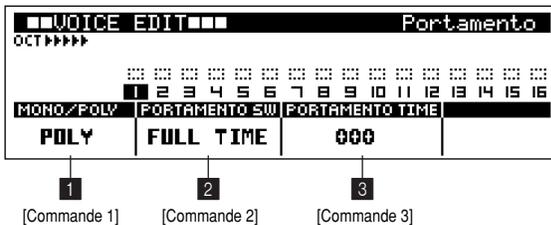
Offre un choix de 7 "modèles" différents pouvant servir de base aux formes d'ondes utilisateur.

**13 RANDOM ..... [F4]**

Les paramètres SLOPE et STEP VALUE de l'onde utilisateur sont sélectionnés de manière aléatoire à chaque pression sur le bouton [F4].

**[2] Page Portamento**

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 2



**1 MONO/POLY ..... [Commande 1] Absolu**

[Réglages] MONO, POLY

Sélectionne le mode MONO (il n'est possible de produire qu'une seule note à la fois) ou POLYPHONIQUE (plusieurs notes peuvent être produites simultanément).

**2 PORTAMENTO SW (commutateur portamento) ..... [Commande 2] Absolu**

[Réglages] OFF, FINGERED, FULL TIME

- OFF ..... Le portamento est coupé
- FINGERED ..... Le portamento ne s'applique qu'à des notes liées (note maintenue alors que vous jouez déjà la suivante)
- FULL TIME ..... Le portamento s'applique à toutes les notes

Sélectionne le type de portamento.

Le portamento est un glissement progressif entre des notes de hauteurs différentes.

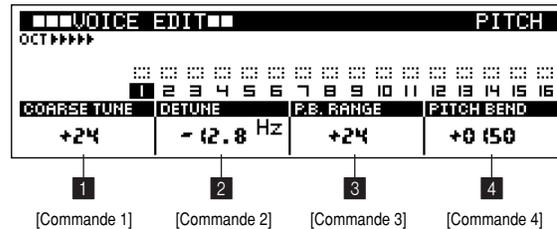
**3 PORTAMENTO TIME (durée de portamento) ..... [Commande 3] Absolu**

[Réglages] 000 à 127

Détermine la durée du glissement de portamento entre deux notes successives. Plus la valeur est faible, plus le portamento est rapide. Avec un réglage 000, aucun effet de portamento n'est discernable.

**[3] Page Pitch**

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 3



**1 COARSE TUNE ..... [Commande 1] Absolu**

[Réglages] -24 à +24 (demi-tons)

Règle la hauteur par demi-tons.

**2 DETUNE ..... [Commande 2] Absolu**

[Réglages] -12,8 Hz à +12,7 (Hz)

Permet de régler la hauteur avec précision par paliers de 0,1 Hz.

**3 P.B. RANGE (plage de variation de hauteur) ..... [Commande 3] Absolu**

[Réglages] -24 à +24

Détermine la plage maximum de variation de hauteur par demi-tons. (12 demi-tons = 1 octave)

**4 PITCH BEND (effet de hauteur)..... [Commande 4]**

**Absolu**

[Réglages] -8192 à +8191

Règle le niveau de variation de hauteur.

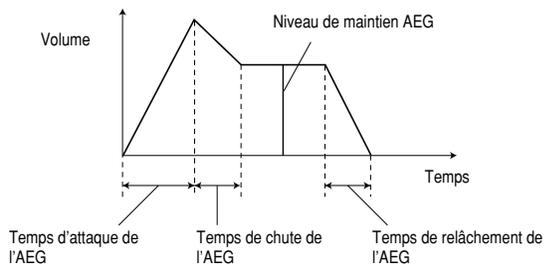
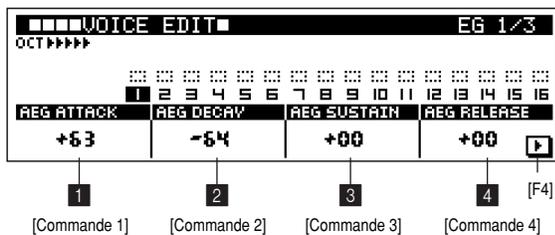
[4] Page EG

[PATTERN]→ [VOICE EDIT] × 4

Vous disposez de trois pages EG (AEG, FEG et PEG). Vous pouvez y accéder avec les boutons [F1] et [F4].

Chaque page est décrite séparément ci-dessous.

■ Page AEG



**1 AEG ATTACK (attaque de l'enveloppe d'amplitude)..... [Commande 1]**

**Relatif**

[Réglages] -64 à +63

Détermine la vitesse de l'attaque entre le moment où une note est jouée et celui où le niveau initial culminant de l'enveloppe est atteint. Plus la valeur est petite, plus l'attaque est rapide.

**2 AEG DECAY (chute de l'enveloppe d'amplitude)..... [Commande 2]**

**Relatif**

[Réglages] -64 à +63

Détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe passe du niveau d'attaque maximum au niveau de maintien. Plus la valeur est petite, plus la chute (decay) est rapide.

**3 AEG SUSTAIN (maintien de l'enveloppe d'amplitude)..... [Commande 3]**

**Relatif**

[Réglages] -64 à +63

Détermine le niveau auquel l'enveloppe se maintient tant que la note est maintenue, après l'attaque et la chute.

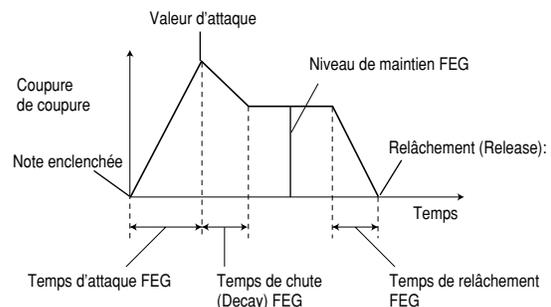
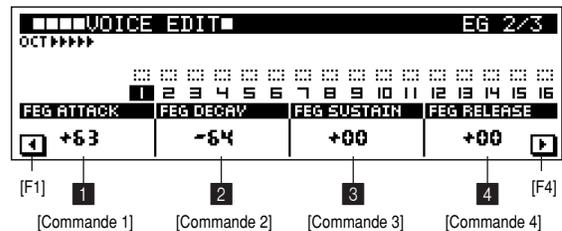
**4 AEG RELEASE (relâchement de l'enveloppe d'amplitude)..... [Commande 4]**

**Relatif**

[Réglages] -64 à +63

Détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe passe du niveau de maintien au niveau zéro après le relâchement d'une note. Plus la valeur est faible plus le relâchement est rapide.

■ Page FEG



**1 FEG ATTACK (attaque de l'enveloppe de filtre)..... [Commande 1]**

**Relatif**

[Réglages] -64 à +63

Détermine la vitesse de variation du filtre depuis le déclenchement de la note jusqu'au niveau initial maximum de l'enveloppe. Plus la valeur est petite, plus l'attaque est rapide.

**2 FEG DECAY (chute de l'enveloppe de filtre)..... [Commande 2]**

**Relatif**

[Réglages] -64 à +63

Détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe passe du niveau d'attaque maximum au niveau de maintien. Plus la valeur est petite, plus la chute (decay) est rapide.

**3 FEG SUSTAIN (maintien de l'enveloppe de filtre)**

..... [Commande 3]

Relatif

[Réglages] -64 à +63

Détermine le niveau auquel l'enveloppe se maintient tant que la note est maintenue, après l'attaque et la chute.

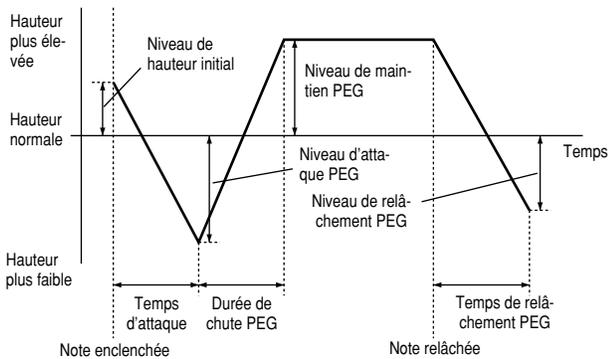
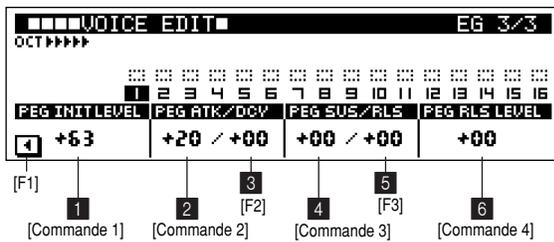
**4 FEG RELEASE (relâchement de l'enveloppe de filtre)**..... [Commande 4]

Relatif

[Réglages] -64 à +63

Détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe passe du niveau de maintien au niveau zéro après le relâchement d'une note. Plus la valeur est faible plus le relâchement est rapide.

**Page PEG**



**1 PEG INIT LEVEL (niveau initial de l'enveloppe de hauteur)**..... [Commande 1]

Relatif

[Réglages] -64 à +63

Définit la hauteur initiale de la note. Des valeurs basses diminuent la hauteur.

**2 PEG ATK (attaque de l'enveloppe de hauteur)**..... [Commande 2]

Relatif

[Réglages] -64 à +63

Détermine la vitesse de l'attaque pour passer de la hauteur initiale à la hauteur normale. Plus la valeur est petite, plus l'attaque est rapide.

**3 REG DCY (chute de l'enveloppe de hauteur)**

..... [F2] → [Commande 2]

Relatif

[Réglages] -64 à +63

Détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe tombe de la hauteur normale du son au niveau de maintien (sustain). Plus la valeur est petite, plus la chute (decay) est rapide.

Appuyez sur [F2] pour sélectionner ce paramètre.

**4 PEG SUS (maintien de l'enveloppe de hauteur)**

..... [Commande 3]

Relatif

[Réglages] -64 à +63

Détermine la hauteur de l'enveloppe tant que la note est maintenue.

**5 PEG RLS (relâchement de l'enveloppe de hauteur)**..... [F3] → [Commande 3]

Relatif

[Réglages] -64 à +63

Détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe passe du niveau de maintien (sustain) au niveau de relâchement (release) lorsqu'une note est relâchée. Appuyez sur [F3] pour sélectionner ce paramètre.

**6 PEG RLS LEVEL (niveau de relâchement de l'enveloppe de hauteur)**..... [Commande 4]

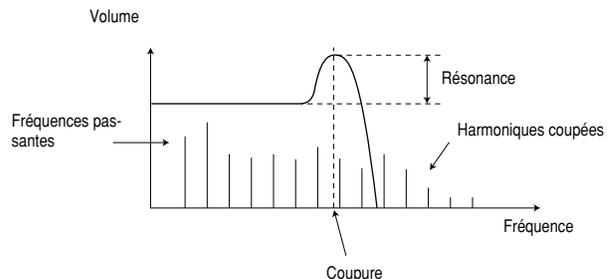
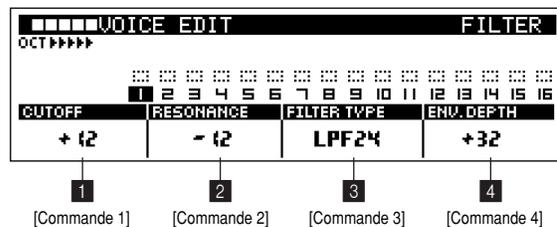
Relatif

[Réglages] -64 à +63

Détermine la hauteur finale après le relâchement de la note.

**[5] Page Filter**

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 5



**1 CUTOFF (fréquence de coupure du filtre)**  
..... [Commande 1]  
**Relatif**

[Réglages] -64 à +63

Règle la fréquence de coupure du filtre. Des valeurs positives entraînent la fréquence de coupure vers des fréquences plus élevées tandis que des valeurs négatives l'entraînent vers des fréquences plus basses.  
L'effet de la fréquence de coupure varie en fonction du type de filtre.

**2 RESONANCE (résonance)**..... [Commande 2]  
**Relatif**

[Réglages] -64 à +63

Produit une crête de résonance centrée sur la fréquence de coupure du filtre.  
Avec un filtre passe-bande (BPF), des valeurs de résonance plus élevées rétrécissent la bande passante au niveau de la fréquence de coupure.  
Avec un filtre de bande (BEF), des valeurs de résonance plus élevées rétrécissent la bande d'élimination au niveau de la fréquence de coupure.

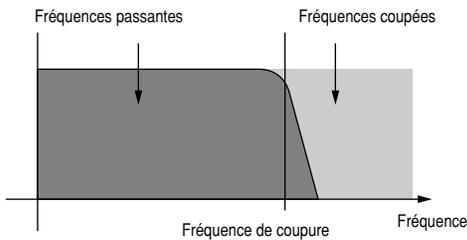
**REMARQUE**  
Un réglage de résonance trop élevé risque de produire de la distorsion avec certains sons.

**3 FILTER TYPE (type de filtre)**..... [Commande 3]  
**Absolu**

[Réglages] **BYPASS, LPF24, LPF18, LPF12, HPF, BPF, BEF**  
**BYPASS** .....Le filtre est coupé. Les témoins de type de filtre en face avant sont tous éteints.

Détermine le type de filtre.

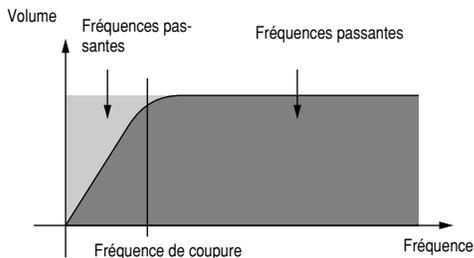
LPF24, LPF18, LPF12.....Filtres passe-bas



Les fréquences plus élevées que la fréquence de coupure sont coupées.

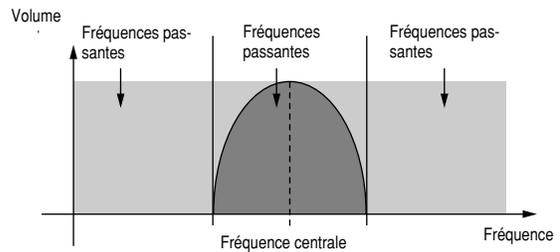
Vous avez le choix entre trois pentes de coupure — 24 dB/oct, 18 dB/oct et 12 dB/oct — chacune produisant un son caractéristique.

HPF .....Filtre passe-haut



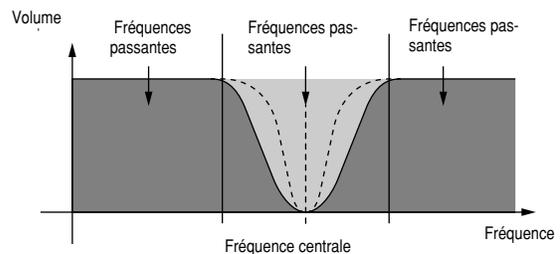
Les fréquences plus basses que la fréquence de coupure sont coupées.

BPF..... Filtre passe-bande



Les fréquences autour de la fréquence centrale passent mais toutes les autres sont coupées.

BEF..... Filtre de bande



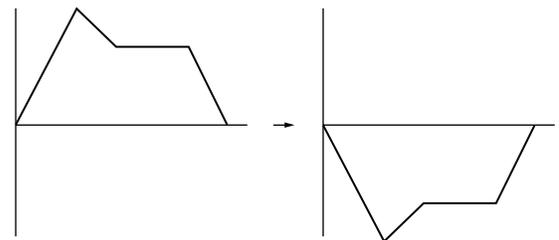
Les fréquences autour de la fréquence centrale sont coupées mais toutes les autres passent.

**REMARQUE**  
Certains sons à 2 éléments utilisent un filtre différent pour chaque élément. Le filtre de l'élément 1 est affiché par défaut. Si vous changez de filtre, le changement s'applique aux deux éléments.

**4 ENV. DEPTH (profondeur de l'enveloppe)**  
..... [Commande 4]  
**Relatif**

[Réglages] -64 à +63

Détermine la profondeur de l'enveloppe de filtre définie via la page d'écran FEG (page 101). Des valeurs négatives inversent l'enveloppe du filtre.



## 9. Ajouter des effets

Ce mode permet de sélectionner des effets pour la reproduction de motifs et d'en changer les réglages. Il propose 4 pages d'écran: Effect Type (type d'effet), Variation Parameters (paramètres de variation), Delay/Chorus Parameters (paramètres de Delay/Chorus) et Reverb Parameters (paramètres de réverb). Les paramètres Variation sont répartis dans 5 pages secondaires, les paramètres Delay/Chorus dans 4 pages secondaires et les paramètres Reverb dans 3 pages secondaires; chaque type de paramètre est accessible via les boutons [F1] et [F4]. Appuyez sur le bouton [EFFECT] en mode PATTERN Play ou Patch pour passer en mode EFFECT.

### Caractéristiques du mode Effect

- 3 types d'effets intégrés de haute performance peuvent être appliqués individuellement à chaque piste.
- Le signal d'effet est envoyé aux sorties OUTPUT.
- Les modifications des réglages d'effets sont mémorisés avec chaque style.

Aucune sauvegarde supplémentaire n'est nécessaire. Vos réglages d'effets sont sauvegardés avec les données de style et chargés automatiquement lors de la sélection du style.

L'intensité de l'effet appliqué à chaque piste dépend de la valeur Effect Send.

Si MEMORY PROTECT est ON, cependant (page 257), les réglages d'effet ne sont pas sauvegardés et ils sont perdus dès que vous sélectionnez un autre style.

### Utilisation des effets

1. Appuyez sur [EFFECT] en mode PATTERN Play ou Patch pour afficher la page Effect Type.
2. Utilisez les commandes [1] à [3] pour effectuer les réglages nécessaires.
3. Appuyez sur [EFFECT] pour afficher la page Variation Parameter.
4. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
5. Appuyez sur [EFFECT] pour afficher la page Delay/Chorus Parameter.
6. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
7. Appuyez sur [EFFECT] pour afficher la page Reverb Parameter.
8. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
9. Actionnez le bouton [EXIT] pour revenir en arrière via les pages Delay/Chorus Parameter, Variation Parameter et Effect Type jusqu'au mode PATTERN Play (ou Patch).

**REMARQUE**

Lorsque vous souhaitez effectuer des changements de valeur importants, actionnez une commande tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé afin de modifier la valeur par paliers de 10 au lieu de 1.

### Paramètres affichés

[1] Page Effect Type

[PATTERN] → [EFFECT]

EFFECT TYPE		EFFECT TYPE		EFFECT TYPE	
058	#8	03			
DIST	DELAY LR	ROOM			

1
2
3  
 [Commande 1]      [Commande 2]      [Commande 3]

- 1 VARIATION TYPE (type de variation) ..... [Commande 1]**  
 [Réglages] 0 à 100  
**Voyez la liste des types d'effets, page 313.**  
 Sélectionne le type d'effet de variation.
- 2 DELAY TYPE (type de delay) ..... [Commande 2]**  
 [Réglages] 0 à 25  
**Voyez la liste des types d'effets, page 313.**  
 Sélectionne le type d'effet de Delay.
- 3 REVERB ..... [Commande 3]**  
 [Réglages] 01 à 12  
**Voyez la liste des types d'effets, page 313.**  
 Sélectionne le type d'effet de réverbération.

[2] Page Variation Parameter

[PATTERN] → [EFFECT] × 2

■■EFFECT■■ VARIATION PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>DIS</b>			
1 DRIVE	2 LFF	3 OUTPUT LEVEL	4 EDGE
30	9.0KHz	70	120

1 [Commande 1]    2 [Commande 2]    3 [Commande 3]    4 [Commande 4]    [F4]

■■EFFECT■■ VARIATION PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>DIS</b>			
SEND VAR. TO DELAY	SEND VAR. TO REVERB	RETURN LEVEL	PAN
000	000	064	CENTER

[F1]    5 [Commande 1]    6 [Commande 2]    7 [Commande 3]    8 [Commande 4]

**1 à 4 PARAMÈTRES D'EFFETS**

.....[Commande 1] à [Commande 4]

Permet de régler avec précision les paramètres pour chaque effet. Les paramètres disponibles sont différents pour chaque effet. Pour en savoir plus sur les paramètres individuels, voyez l'Appendice, page 315.

**5 SEND VAR. VERS DELAY** ..... [Commande 1]  
[Réglages] 000 à 127

Règle le niveau du signal envoyé du bloc d'effet VARIATION au bloc d'effet DELAY/CHORUS.

**6 SEND VAR. TO REVERB** ..... [Commande 2]  
[Réglages] 000 à 127

Règle le niveau du signal envoyé du bloc d'effet VARIATION au bloc d'effet REVERB.

**7 RETURN LEVEL (niveau de retour)** [Commande 3]  
[Réglages] 000 à 127

Règle le niveau du signal envoyé du bloc d'effet VARIATION (le signal d'effet) aux sorties stéréo du RS7000.

**8 PAN (Variation Pan)**..... [Commande 4]  
[Réglages] L63 à CENTER à R63.

Détermine la position stéréo du signal émanant du bloc d'effet VARIATION.

[3] Page Delay/Chorus

[PATTERN] → [EFFECT] × 3

■■EFFECT■■ DELAY PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>TMP-DLY</b>			
1 DELAY TIME	2 LAG	3 L/R DIFFUSION	
8TH	+48ms	+63ms	

1 [Commande 1]    2 [Commande 2]    3 [Commande 3]    4 [Commande 4]    [F4]

■■EFFECT■■ DELAY PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>TMP-DLY</b>			
	SEND DELAY TO REVERB	RETURN LEVEL	PAN
	000	127	CENTER

[F1]    5 [Commande 2]    6 [Commande 3]    7 [Commande 4]

**1 à 4 PARAMÈTRES D'EFFETS**

.....[Commande 1] à [Commande 4]

Permet de régler avec précision les paramètres pour chaque effet. Les paramètres disponibles sont différents pour chaque effet. Pour en savoir plus sur les paramètres individuels, voyez l'Appendice, page 315.

**5 SEND DELAY TO REVERB**..... [Commande 2]  
[Réglages] 000 à 127

Règle le niveau du signal envoyé du bloc d'effet DELAY/CHORUS au bloc d'effet REVERB.

**6 RETURN LEVEL (niveau de retour)**  
..... [Commande 3]  
[Réglages] 000 à 127

Règle le niveau du signal envoyé du bloc d'effet DELAY/CHORUS (le signal d'effet) aux sorties stéréo du RS7000.

**7 PAN (panoramique de Delay)**..... [Commande 4]  
[Réglages] L63 à CENTER à R63.

Règle la position stéréo du signal émanant du bloc DELAY/CHORUS.

[4] Page Reverb

[PATTERN] → [EFFECT] × 4

■■■■EFFECT				REVERB PARAMETER			
				EFFECT TYPE ROOM			
1 REVERB TIME	2 INITIAL DELAY	3 REVERB DELAY	4 ER/REV				
01.0s	048.9ms	063.4ms	E<R63				

1 [Commande 1]      2 [Commande 2]      3 [Commande 3]      4 [Commande 4]      [F4]

■■■■EFFECT				REVERB PARAMETER			
				EFFECT TYPE ROOM			
9 FEEDBACK LEVEL	10 FEEDBACK HIGH DAMP	RETURN LEVEL		PAN			
+00	0.8	064		CENTER			

[F1] 1 [Commande 1]      2 [Commande 2]      5 [Commande 3]      6 [Commande 4]

**1 à 4 PARAMÈTRES D'EFFET**

..... [Commande 1] à [Commande 4]

Permet de régler avec précision les paramètres pour chaque effet. Les paramètres disponibles sont différents pour chaque effet. Pour en savoir plus sur les paramètres individuels, voyez l'Appendice, page 315.

**5 RETURN LEVEL (niveau de retour)**

..... [Commande 3]

[Réglages] 000 à 127

Détermine le niveau du signal provenant du bloc REVERB (le signal d'effet) et envoyé aux sorties stéréo du RS7000.

**6 PAN (panoramique de réverb)..... [Commande 4]**

[Réglages] L63 à CENTER à R63.

Règle la position stéréo du signal émanant du bloc REVERB.

## 10. Fonction Arpeggio & commandes assignables (Setup)

Ce mode secondaire permet de configurer les arpèges, les commandes assignables et d'autres fonctions du RS7000.

Il propose 4 pages d'écran: Arpeggio Setting, A/D Setup, Knob Assign et MIDI Out Channel. Les paramètres A/D Setup se trouvent sur trois pages secondaires, accessibles avec les boutons [F1] et [F4].

Appuyez sur le bouton [SETUP] en mode PATTERN Play ou Patch pour passer en mode SETUP (configuration).

### Caractéristiques du mode SETUP

- **Les réglages Setup sont sauvegardés avec chaque style.**

Aucune sauvegarde supplémentaire n'est nécessaire. Vos paramètres de configuration sont sauvegardés avec les données du style et sont automatiquement chargés lors de la sélection du style.

Si MEMORY PROTECT est sur ON (page 257), cependant, les réglages de configuration ne seront pas sauvegardés; ils seront donc perdus dès que vous choisirez un autre style.

### Caractéristiques de la fonction Arpeggio (arpège)

- **Vous pouvez enregistrer des arpèges dans des phrases en temps réel.**

- **Ces arpèges peuvent être traités par des effets de jeu.**

Cela vous permet de créer une gamme illimitée de motifs arpégés.

- **Les réglages Arpeggio s'appliquent à toutes les pistes.**

- **Ils sont mémorisés avec chaque style.**

Aucune sauvegarde supplémentaire n'est nécessaire. Vos réglages Arpeggio sont sauvegardés avec les données du style et sont automatiquement chargés lors de la sélection du style.

Si MEMORY PROTECT est sur ON (page 257), cependant, les réglages Arpeggio ne seront pas sauvegardés et seront perdus lors de la sélection d'un autre style.

### Configuration

1. Appuyez sur [SETUP] en mode PATTERN Play ou Patch pour afficher la page Arpeggio Setting.
2. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
3. Appuyez sur [SETUP] pour passer à la page A/D Setup.
4. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
5. Appuyez sur [SETUP] pour passer à la page Knob Assign.
6. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
7. Appuyez sur [SETUP] pour passer à la page Out Channel.

8. Appuyez sur une touche du clavier tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] pour sélectionner la piste à laquelle vous destinez le réglage de canal de sortie MIDI.
9. Utilisez les commandes [3] et [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
10. Utilisez le bouton [EXIT] pour revenir en arrière via les pages Knob Assign, A/D Setup et Arpeggio Setting pour retrouver finalement le mode PATTERN Play (ou Patch).

#### REMARQUE

Lorsque vous souhaitez effectuer des changements de valeur importants, actionnez une commande tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé afin de modifier la valeur par paliers de 10 au lieu de 1.

### Utilisation de la fonction Arpeggio

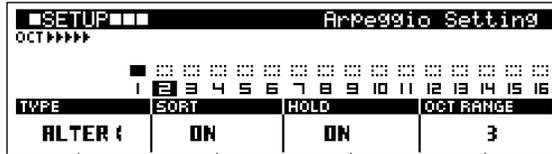
1. En mode PATTERN Play ou Patch, appuyez sur le bouton [ARPEGGIO ON] de sorte à allumer son témoin. Le témoin du bouton [KEYBOARD] s'allume aussi.
2. La reproduction en arpège démarre dès que vous maintenez une ou plusieurs touches enfoncées sur le clavier.
3. Si le paramètre HOLD de la page Arpeggio Setting est sur OFF, l'arpège cesse dès que vous relâchez les touches. Si le paramètre HOLD est sur ON, arrêtez la reproduction en arpèges en appuyant sur le bouton [ARPEGGIO ON] de sorte à éteindre son témoin.

## Paramètres affichés

### [1] Page Arpeggio Setting

[PATTERN] → [SETUP]

Les arpèges automatiques créés par le RS7000 constituent un élément indispensable de la musique Techno et Dance.



1 [Commande 1]    2 [Commande 2]    3 [Commande 3]    4 [Commande 4]

#### REMARQUE

Si vous lancez l'enregistrement en temps réel durant la reproduction d'arpège, l'enregistrement commencera sans décompte.  
Les réglages Arpeggio s'appliquent à toutes les pistes.

### 1 TYPE..... [Commande 1]

[Réglages] OFF, UP, DOWN, ALTER1, ALTER2, RANDOM

- OFF ..... Reproduction en mode Arpeggio coupée.
- UP ..... Lorsque le paramètre SORT est ON, les notes sont jouées de manière séquentielle depuis la plus basse jusqu'à la plus haute. Lorsque le paramètre SORT est OFF, les notes sont jouées de manière séquentielle depuis la première touche enfoncée jusqu'à la dernière.
- DOWN..... Lorsque le paramètre SORT est ON, les notes sont jouées de manière séquentielle depuis la plus haute jusqu'à la plus basse. Lorsque le paramètre SORT est OFF, les notes sont jouées de manière séquentielle depuis la dernière touche enfoncée jusqu'à la première.
- ALTER1 ..... Alterne les arpèges UP et DOWN. La note "pivot" n'est jouée qu'une fois.
- ALTER2 ..... Alterne les arpèges UP et DOWN. La note "pivot" est jouée deux fois.
- RANDOM ..... Les notes sont jouées selon un ordre aléatoire.

Sélectionne le type d'arpège.

### 2 SORT..... [Commande 2]

[Réglages] Désactivé, activé (OFF, ON)

Détermine si les notes d'arpège sont agencées en fonction de leur hauteur ou non.

Avec un réglage ON, les notes d'arpèges sont agencées et reproduites de la plus basse à la plus haute ou vice versa. C'est la manière habituelle de jouer des arpèges.

Avec un réglage OFF, les notes arpégées ne sont pas agencées en fonction de leur hauteur. Elles sont jouées de manière séquentielle, depuis la première touche enfoncée jusqu'à la dernière ou vice versa. Cela permet de produire des arpèges différents selon la façon dont l'accord est joué.

### 3 HOLD..... [Commande 3]

[Réglages] Désactivé, activé OFF, ON)

Détermine si oui ou non l'arpège continue une fois que les touches du clavier sont relâchées.

### 4 OCT RANGE ..... [Commande 4]

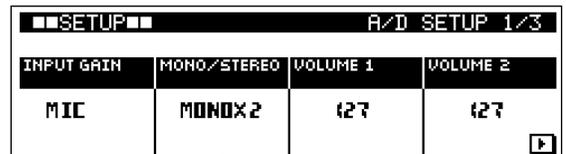
[Réglages] 1 à 4

Détermine la plage d'arpège maximum en octaves.

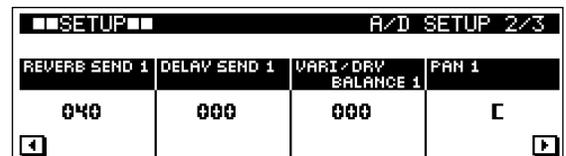
### [2] Page A/D Setup

[PATTERN] → [SETUP] × 2

Les entrées L et R du RS7000 permettent de faire entrer un signal audio externe et de le mélanger au son du générateur interne. Le signal audio externe peut même être traité avec les blocs d'effets REVERB, DELAY et VARIATION du RS7000.



1 [Commande 1]    2 [Commande 2]    3 [Commande 3]    4 [Commande 4]    [F4]



5 [Commande 1]    6 [Commande 2]    7 [Commande 3]    8 [Commande 4]    [F4]

**REMARQUE**

Lorsque le paramètre MONO/STEREO est sur MONO × 2, les boutons [F1] et [F4] peuvent servir à changer de page et à afficher les paramètres REVERB SEND 1/2, DELAY SEND 1/2, VARIATION SEND 1/2 et PAN 1/2 pour chaque canal.

Les paramètres A/D pour l'entrée L sont disponibles à la page A/D Setup 2/3 et les paramètres pour l'entrée R se trouvent à la page A/D Setup 3/3.

**1 INPUT GAIN (réglage de gain) ..... [Commande 1]  
[Réglages] MIC, LINE**

Sélectionne le gain d'entrée des entrées INPUT L et R en fonction de la source utilisée. Le réglage MIC engendre un gain d'entrée assez élevé pour permettre une entrée directe de microphone tandis que le réglage LINE diminue le gain de sorte à pouvoir accueillir idéalement des sources de niveau ligne.

Ce réglage INPUT GAIN s'applique également à la procédure SAMPLING (page 229).

**2 MONO/STEREO..... [Commande 2]  
[Réglages] MONO × 2, STEREO**

Détermine si les signaux d'entrée arrivant via les entrées INPUT L et R sont traités sous forme de signaux mono distincts (MONO × 2) ou en tant que paire stéréo (STEREO).

**3 VOLUME 1 ..... [Commande 3]  
[Réglages] 0 à 127**

Règle le volume du signal d'entrée. Avec un signal mono, ce paramètre règle le volume du signal de l'entrée INPUT L tandis qu'avec un signal stéréo, il règle le volume des entrées L et R.

**4 VOLUME 2 ..... [Commande 4]  
[Réglages] 0 à 127**

Règle le volume du signal d'entrée. Avec un signal mono, ce paramètre règle le volume du signal de l'entrée INPUT R. Ce paramètre ne peut pas être réglé avec le signal STEREO activé.

**5 REVERB SEND LEVEL 1/2 (niveau d'envoi vers delay) ..... [Commande 1]  
[Réglages] 0 à 127**

Règle le niveau du signal envoyé au bloc d'effet REVERB.

**6 DELAY SEND LEVEL 1/2 (niveau d'envoi vers delay) ..... [Commande 2]  
[Réglages] 0 à 127**

Règle le niveau du signal envoyé au bloc d'effet DELAY/CHORUS.

**7 VARIATION SEND 1/2 ..... [Commande 3]  
[Réglages] 0 à 127**

Règle le niveau du signal envoyé au bloc d'effet VARIATION. Un réglage "0" produit un signal sec uniquement, et un réglage "127" ne produit que la variation du son.

**8 PAN 1/2 ..... [Commande 4]  
[Réglages] L63 à CENTER à R53.**

Règle la position stéréo du signal d'entrée A/D.

**[3] Page Knob Assign**

[PATTERN] → [SETUP] × 3

Cette page permet d'assigner une série de paramètres et de pistes aux commandes ("knobs") situées en face avant.

Les 4 commandes LFO DEPTH et EG peuvent être individuellement réglées sur AMO, FILTER et PITCH. Vous pouvez définir jusqu'à 31 affectations de commandes.

Knob Select	Parameter (MIDI Out)	Track
01 BeatSwitch	BeatSwitch	AUTO
02 ClockShift	ClockShift	AUTO
03 Swing	Swing	AUTO
04 GateTime	GateTime	AUTO
05 MidiDelay	DlyLevel	AUTO

1 [Commande 1]      2 [Commande 2]      3 [Commande 4]

**1 KNOB SELECT ..... [Commande 1]  
[Réglages] 1 à 31**

Détermine la commande à laquelle un paramètre ou une piste donnée sera assignée.

**2 PARAMETER (MIDI OUT)..... [Commande 2]**

Sélectionne le paramètre à assigner à la commande sélectionnée avec KNOB SELECT, ci-dessus. Les contrôles 001 à 119 (sauf 32), le Pitch Bend, le tempo, ainsi que les effets de jeu et les paramètres de délai MIDI peuvent être assignés.

**3 TRACK..... [Commande 4]  
[Réglages] AUTO, 01 à 16**

Définit la piste contrôlée par la commande sélectionnée avec KNOB SELECT, ci-dessus. Lorsqu'il est sur AUTO, la piste sélectionnée est automatiquement assignée à la commande. Avec un réglage 01 à 16, la piste spécifiée est assignée à la commande quelle que soit la piste actuellement sélectionnée.

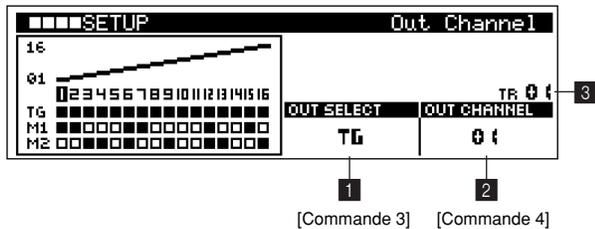
**REMARQUE**

Lorsque vous actionnez une commande durant la reproduction d'un motif, la reproduction des données du style correspondant au paramètre assigné à cette commande s'arrête. Par exemple, si vous actionnez une commande assignée au paramètre Reverb Send (envoi vers la réverb) durant la reproduction de motif, les données d'envoi vers la réverbération du style cessent d'être produites. La reproduction reprendra normalement une fois que vous aurez arrêté la reproduction ou changé de numéro de style voire de section.

**[4] Page Out Channel**

**[PATTERN] → [SETUP] × 4**

Les paramètres de cette page assignent le canal de transmission MIDI pour chaque piste et chaque sortie: le générateur de sons et les connecteurs MIDI A et B.



**1 OUT SELECT ..... [Comande 3]**

[Réglages] TG, MIDI A, MIDI B

**TG** ..... La sortie est envoyée au générateur de sons du RS7000.

**MIDI A** ..... La sortie est envoyée au connecteur MIDI OUT A.

**MIDI B** ..... La sortie est envoyée au connecteur MIDI OUT B.

Ce paramètre détermine la sortie MIDI à laquelle un numéro de canal doit être assigné.

**2 OUT CHANNEL ..... [Comande 4]**

[Réglages] OFF, 01 à 16

**OFF** ..... Aucune donnée MIDI n'est transmise.

**01 à 16** ..... Les données MIDI sont transmises via le canal spécifié.

Détermine le canal de transmission MIDI.

**3 TR (Piste)**

**[Réglages] 01 à 16**

Sélectionne la piste à laquelle un canal de transmission doit être assigné.

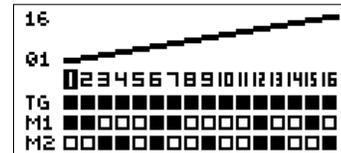
Pour sélectionner une piste, appuyez simplement sur la touche appropriée du clavier tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé.

**REMARQUE**

L'affichage graphique à gauche de l'écran LCD indique les assignations de canaux MIDI pour TG (le générateur de sons interne), MA (MIDI A) et MB (MIDI B).

La zone supérieure de cet affichage montre les assignations de canal de transmission MIDI pour chaque piste.

Les cases de la zone inférieure indiquent si les assignations de canal MIDI pour chaque destination sont effectives ou non. Une case vide indique une assignation désactivée tandis qu'une case pleine indique qu'un canal de transmission (01 à 16) est assigné.



## 11. Master EQ et Master Effect

Le mode secondaire MASTER donne accès aux paramètres d'égalisation maître (Master EQ) qui permettent d'effectuer les derniers réglages avant la sortie ainsi qu'aux paramètres d'effets maîtres (Master Effect).

La page Master EQ dispose de 3 pages d'écran secondaires accessibles via les boutons [F1] et [F4]; la page Master Effect offre 5 pages, accessibles également avec les boutons [F1] et [F4].

Appuyez sur le bouton [MASTER] en mode PATTERN Play ou Patch afin de passer en mode MASTER.

Les réglages MASTER s'appliquent à tous les styles et à tous les morceaux.

### Utilisation de la fonction Master

1. Appuyez sur [MASTER] en mode PATTERN Play ou Patch pour afficher la page Master EQ.
2. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
3. Appuyez sur [MASTER] pour passer à la page Master Effect.
4. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
5. Actionnez le bouton [EXIT] pour revenir en arrière à la page Master EQ et puis au mode PATTERN Play (ou Patch).

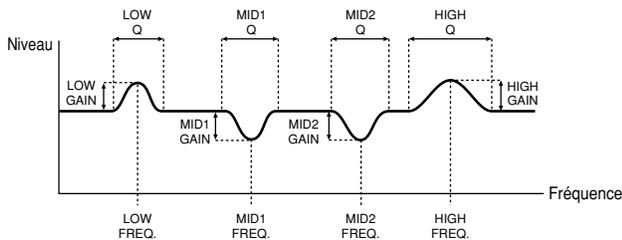
#### REMARQUE

Lorsque vous souhaitez effectuer des changements de valeur importants, actionnez une commande tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé afin de modifier la valeur par paliers de 10 au lieu de 1.

### Égaliseur maître (Master EQ)

Master EQ est un égaliseur à 4 bandes qui permet d'ajuster le son juste avant la sortie du RS7000.

La fonction Master EQ permet de contrôler la réponse de la manière indiquée dans le graphique ci-dessous via 3 pages de paramètres: GAIN, FREQUENCY et Q (largeur de bande).



### Effet maître

Master Effect offre toute une gamme de possibilités extrêmement sophistiquées de traitement du son juste avant la sortie du RS7000.

Vous trouverez ci-dessous un schéma fonctionnel du bloc Master Effect.

#### REMARQUE

- Les fonctions Master EQ et Master Effect ne s'appliquent pas aux sorties assignables.
- Les fonctions Master EQ et Master Effect s'appliquent à tous les signaux produits via les sorties stéréo et sont idéaux pour un traitement de masterisation final du son.

### Paramètres affichés

#### [1] Page Master EQ

[PATTERN]→ [MASTER]

MASTER EQ 1/3			
LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+00dB	+12dB	-08dB	+12dB
1	2	3	4 [F4]
[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]

- 1 LOW GAIN** ..... [Commande 1]  
[Réglages] -24 dB à +24 dB

Définit l'intensité d'accentuation ou de coupeure des graves.

- 2 MID 1 GAIN** ..... [Commande 2]  
[Réglages] -12 dB à +12 dB

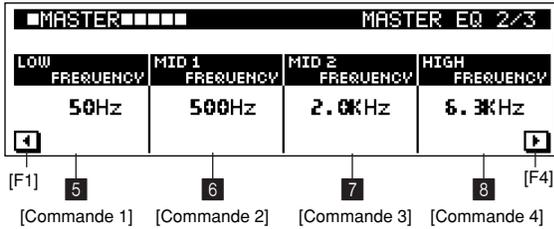
Définit l'intensité d'accentuation ou de coupeure du médium grave.

**3 MID 2 GAIN** ..... [Commande 3]  
 [Réglages] -12 dB à +12 dB

Définit l'intensité d'accentuation ou de coupure du médium aigu.

**4 HIGH GAIN** ..... [Commande 4]  
 [Réglages] -12 dB à +12 dB

Définit l'intensité d'accentuation ou de coupure des aigus.



**5 LOW FREQUENCY** ..... [Commande 1]  
 [Réglages] 63 Hz à 2,0 kHz

Détermine la fréquence de la bande des graves.

**6 MID 1 FREQUENCY** ..... [Commande 2]  
 [Réglages] 100 Hz à 10,0 kHz

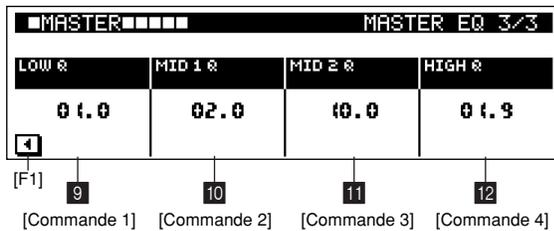
Détermine la fréquence de la bande du médium grave.

**7 MID 2 FREQUENCY** ..... [Commande 3]  
 [Réglages] 100 Hz à 10,0 kHz

Détermine la fréquence de la bande EQ du médium aigu.

**8 HIGH FREQUENCY** ..... [Commande 4]  
 [Réglages] 500 Hz à 16,0 kHz

Détermine la fréquence de la bande des aigus.



**9 LOW Q** ..... [Commande 1]  
 [Réglages] 0,01 à 12,0

Ce paramètre détermine la largeur (Q) de la bande des graves. Des valeurs basses produisent une bande passante plus large — la plage de fréquences accentuées ou atténuées sera plus large.

**10 MID 1 Q** ..... [Commande 2]  
 [Réglages] 0,01 à 12,0

Ce paramètre détermine la largeur (Q) de la bande EQ du médium grave. Des valeurs basses produisent une bande passante plus large — la plage de fréquences accentuées ou atténuées sera plus large.

**11 MID 2 Q** ..... [Commande 3]  
 [Réglages] 0,01 à 12,0

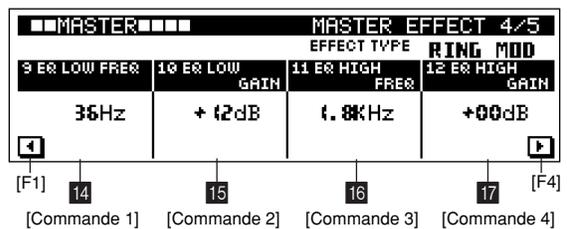
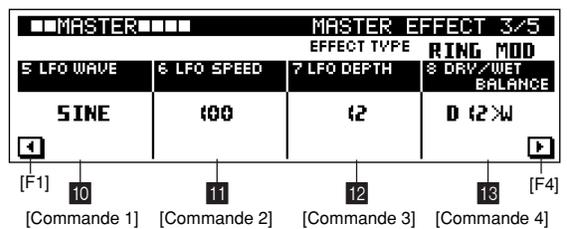
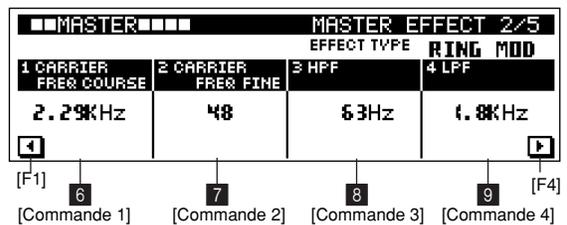
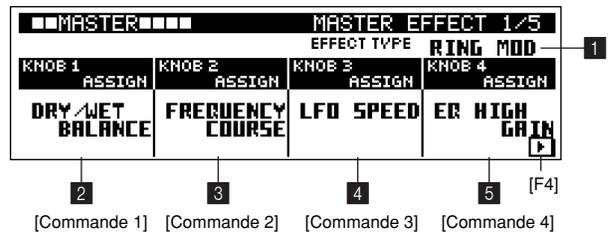
Ce paramètre détermine la largeur (Q) de la bande EQ du médium aigu. Des valeurs basses produisent une bande passante plus large — la plage de fréquences accentuées ou atténuées sera plus large.

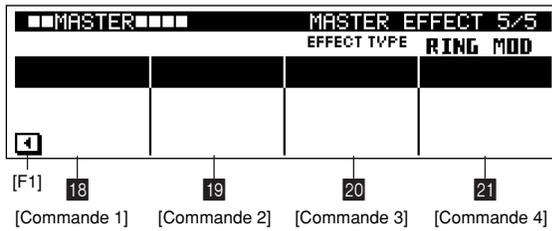
**12 HIGH Q** ..... [Commande 4]  
 [Réglages] 0,01 à 12,0

Ce paramètre détermine la largeur (Q) de la bande des aigus. Des valeurs basses produisent une bande passante plus large — la plage de fréquences accentuées ou atténuées sera plus large.

[2] Page Master Effect

[PATTERN] → [MASTER] × 2





### 1 TYPE D'EFFET

..... [Commande de sélection MASTER EFFECT]

[Réglages] ISOLATION, D-FILTER, CONTROL DELAY, MULTI COMP, RING MOD, V-DIST, LO-FI, SLICE

Sélectionne le type d'effet maître parmi huit types disponibles.

### 2 KNOB 1 ASSIGN ..... [Commande 1]

[Réglages]

Paramètres d'effets 1 à 16 (voyez la "Liste de paramètres d'effets" page 315)

Détermine le paramètre contrôlé par la [Commande 1] (Knob).

Les paramètres pouvant être contrôlés varient en fonction du type d'effet sélectionné.

Vous pouvez choisir le paramètre d'effet devant être contrôlé par la commande pour chaque type d'effet.

### 3 KNOB 2 ASSIGN ..... [Commande 2]

[Réglages]

Paramètres d'effets 1 à 16 (voyez la "Liste de paramètres d'effets" page 315)

Détermine le paramètre contrôlé par la [Commande 2] (Knob).

Les paramètres pouvant être contrôlés varient en fonction du type d'effet sélectionné.

Vous pouvez choisir le paramètre d'effet devant être contrôlé par la commande pour chaque type d'effet.

### 4 KNOB 3 ASSIGN ..... [Commande 3]

[Réglages]

Paramètres d'effets 1 à 16 (voyez la "Liste de paramètres d'effets" page 315)

Détermine le paramètre contrôlé par la [Commande 3] (Knob).

Les paramètres pouvant être contrôlés varient en fonction du type d'effet sélectionné.

Vous pouvez choisir le paramètre d'effet devant être contrôlé par la commande pour chaque type d'effet.

### 5 KNOB 4 ASSIGN ..... [Commande 4]

[Réglages]

Paramètres d'effets 1 à 16 (voyez la "Liste de paramètres d'effets" page 315)

Détermine le paramètre contrôlé par la [Commande 4] (Knob).

Les paramètres pouvant être contrôlés varient en fonction du type d'effet sélectionné.

Vous pouvez choisir le paramètre d'effet devant être contrôlé par la commande pour chaque type d'effet.

### 6 à 21 PARAMÈTRES D'EFFET 1 à 16

..... [Commande 1] à [Commande 4]

Ces réglages concernent les paramètres d'effet correspondants et déterminent ainsi le son de l'effet.

Le nombre et type de paramètres disponibles varient en fonction du type d'effet sélectionné.

Pour de plus amples informations sur chaque type d'effet, reportez-vous à la page 315 de l'Appendice.

## 12. Sauvegarde sur carte de mémoire ou disque

Le mode secondaire SAVE vous permet de sauvegarder et de charger des données de ou vers une carte de mémoire standard (disponible dans de nombreux magasins de matériel électronique et informatique) ou sur support SCSI.

Il propose 5 pages d'écran: Save, Export, Rename, Delete et Format.

Appuyez sur le bouton [SAVE] en mode PATTERN Play ou Patch pour accéder au mode secondaire SAVE (sauvegarde). Le mode secondaire SAVE ne peut cependant pas être sélectionné durant la reproduction ou l'enregistrement de motif.

### Manipulation de la carte de mémoire (SmartMedia™\*)

Veillez à manipuler les cartes mémoire avec précaution. Suivez les consignes ci-dessous.

#### ● Type de carte de mémoire compatible

Vous pouvez utiliser les cartes mémoire 3,3V(3V) Les cartes mémoire 5V ne sont pas compatibles avec votre instrument.

Une carte de mémoire vierge de 8 Mo est fournie avec votre instrument.

\* SmartMedia est une marque de Toshiba Corporation.

#### ● Capacité mémoire

Il existe cinq sortes de cartes mémoire : 2 Mo/4 Mo/8 Mo/16 Mo/32 Mo.

Vous pouvez également utiliser une carte dont la capacité mémoire est supérieure à 32 Mo, pourvu qu'elle soit conforme aux normes SSFDC (carte Solid State Memory Card, l'autre nom de SmartMedia) Forum.

#### ● Insertion/Retrait des cartes mémoire

##### Pour insérer une carte de mémoire :

Tenez la carte de mémoire de manière à ce que sa partie connecteur (dorée) soit face vers le bas, orientée en direction de la fente destinée à la carte de mémoire. Introduisez délicatement la carte de mémoire dans la fente, en l'enfonçant lentement jusqu'au bout.

\* N'insérez pas la carte de mémoire dans le mauvais sens.

\* N'insérez rien d'autre que la carte de mémoire dans la fente.

##### Pour retirer une carte de mémoire :

Avant de retirer la carte de mémoire, assurez-vous qu'elle ne soit pas en cours d'utilisation (voyez la remarque suivante) et que l'instrument ne soit pas en communication avec elle. Ensuite, retirez-la doucement.

#### REMARQUE

\* La "communication" comprend les opérations de sauvegarde, de chargement, d'effacement et de création de répertoire. En outre, si vous insérez la carte de mémoire tant que l'instrument est sous tension, ce dernier va automatiquement entrer en communication avec elle pour vérifier le type de support.

#### ⚠ ATTENTION

Ne tentez jamais de retirer la carte de mémoire ou de mettre l'instrument hors tension pendant qu'il y accède. Vous risqueriez d'endommager les données résidant sur l'instrument/la carte de mémoire et, éventuellement, la carte elle-même.

#### Formatage des cartes de mémoire

Avant d'utiliser une carte de mémoire avec votre instrument, vous devez la formater. Une fois l'initialisation effectuée, toutes les données contenues seront irrémédiablement perdues. N'oubliez pas de vérifier au préalable si elle contient des données importantes.

#### ⚠ ATTENTION

La carte de mémoire fournie contient des données de style à la sortie d'usine. Servez-vous d'une autre carte de mémoire ou sauvegardez les données de style sur un support SCSI externe si vous souhaitez conserver ces données de style.

#### REMARQUE

\* Les cartes mémoire formatées avec cet instrument peuvent devenir inutilisables avec d'autres instruments.

## ● À propos des cartes mémoire

### Pour manipuler les cartes mémoire avec soin, procédez comme suit :

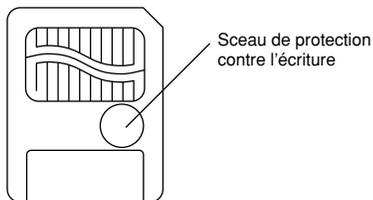
- Il peut arriver que l'électricité statique affecte les cartes mémoire. Aussi avant de les manipuler, touchez les composants métalliques reliés à la terre, par exemple un bouton de porte, pour ôter l'électricité statique de votre main.
- Pensez à retirer la carte de mémoire de sa fente si vous prévoyez de ne pas l'utiliser pendant une période prolongée.
- N'exposez pas la carte à la lumière directe du soleil, à des températures excessivement basses ou élevées, à l'humidité ou à la poussière et faites attention de ne pas renverser de liquide dessus.
- Ne placez pas d'objet lourd sur la carte mémoire, ne la pliez pas et ne lui appliquez aucune pression.
- Ne touchez pas la partie métallique (dorée) et ne placez pas de plaque en métal dessus.
- N'exposez pas la carte à des champs magnétiques, tels que ceux produits par les téléviseurs, les enceintes, les moteurs électriques, etc. Ces champs magnétiques risqueraient d'effacer partiellement ou complètement les données et de rendre cette dernière illisible.
- Ne collez rien d'autre sur la carte mémoire que les étiquettes fournies. En outre, les étiquettes doivent être placées à l'endroit conçu à cet effet.

### Pour protéger vos données (protection en écriture) :

Pour empêcher tout effacement accidentel de données importantes, collez le sceau de protection en écriture (livré avec la carte de mémoire) à l'endroit prévu à cet effet (sur le cercle).

À l'inverse, pour enregistrer des données sur la carte de mémoire, n'oubliez pas de retirer le sceau de protection en écriture de la carte.

Ne réutilisez pas un sceau usagé.

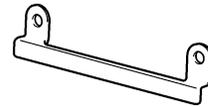


### Copie de sauvegarde des données

Pour une protection optimale de vos données, Yamaha vous recommande de conserver deux copies de sauvegarde de vos données importantes sur deux cartes mémoire différentes. Ainsi, en cas de perte ou de détérioration d'une de vos cartes mémoire, vous disposerez d'une sauvegarde.

## Installation du verrou antivol

Vous pouvez installer un verrou antivol disponible en option pour éviter le vol de votre carte. Montez-le si nécessaire.

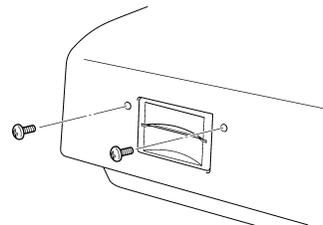


### IMPORTANT

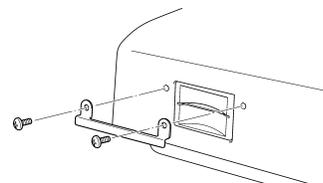
Une fois le verrou antivol placé, il est impossible d'insérer ou d'extraire la carte de mémoire. Avant d'installer le verrou antivol, assurez-vous que la carte de mémoire se trouve bien dans la fente.

## Procédure

1. Veillez à disposer du matériel suivant pour le montage.
  - Verrou antivol
  - Tournevis cruciforme: Nous vous recommandons un tournevis à pointe magnétique.
2. Dévissez les deux vis situées de part et d'autre de la fente de la carte de mémoire. Servez-vous d'un tournevis cruciforme pour dévisser les vis des emplacements indiqués ci-dessous.



3. Fixez le verrou antivol.
4. Placez le verrou antivol dans le bon sens (voyez l'illustration ci-dessous) et servez-vous des deux vis extraites à l'étape 2 pour le fixer.



## Remarques concernant les disques

- Vous ne pouvez utiliser que des disques formatés DOS avec le RS7000 (le format de CD-ROM est ISO9660 Level 1). Les disques formatés par le RS7000 le sont en DOS.
- La RS7000 n'est pas en mesure de graver des disques CD-R/RW.
- Vous pouvez utiliser des disques formatés en DOS sur ordinateur avec le RS7000 mais nous recommandons de les formater sur le RS7000.
- Lorsque vous formatez sur le RS7000, les disques d'une capacité inférieure à 260 Mo sont formatés en format FAT16 tandis que les disques plus importants le sont en format FAT32.
- Vous pouvez utiliser les disques MO suivants avec le RS7000: 128 Mo, 230 Mo et 540 Mo. Vous ne pouvez pas utiliser de disques MO d'une capacité égale ou supérieure à 640 Mo.
- Le RS7000 accepte des disques amovibles pouvant aller jusqu'à 2 Go. Si vous utilisez un support plus important, le RS7000 se servira de 2 Go maximum. De plus, tous les disques amovibles sont formatés au format FAT16.

## Types de fichier

### Types de fichiers traités dans la page de sauvegarde (Save)

Les styles de fichier traités via la page SAVE (Chapitre 2 : Mode Pattern, Chapitre 3 : Mode Pattern Chain (chaînes de motifs), Chapitre 4 : Mode Song) sont décrits dans cette section.

#### ● PATT (Pattern)

Toutes les données du style sélectionné sont sauvegardées dans un seul fichier.

Outre les 16 motifs du style, correspondant aux sections A à P, et toutes les phrases utilisateur, les fichiers PATT comprennent également des réglages de groove, d'effets de jeu, de Delay MIDI, de mixage, d'édition de son, de configuration d'effet ainsi que des réglages Master. De plus, si le style fait appel à des échantillons locaux ou communs, ces derniers sont également sauvegardés.

#### ● SONG

Toutes les données du style sélectionné sont sauvegardées dans un seul fichier.

Les fichiers Song comprennent également les données MIDI enregistrées sur les pistes 1 à 16, le groove, l'effet de jeu, le Delay MIDI, le mixage, l'édition des sons, les effets et les réglages de configuration. De plus, si un morceau fait appel à des échantillons locaux ou communs, ces derniers sont également sauvegardés.

#### ● SMF (Fichier standard MIDI)

Seules les données de jeu du motif sélectionné sont sauvegardées dans un fichier standard MIDI de format 0.

#### ● WAV (Wave)

L'échantillon sélectionné est sauvegardé en format WAV.

#### ● ALL

Toutes les données se trouvant dans la mémoire de le RS7000 sont sauvegardées dans un fichier unique.

Les fichiers ALL comprennent les données suivantes.

Toutes les données de style ... Les styles 01 à 64 (comprenant 16 motifs et 256 phrases par style).

Toutes les données de chaîne de motifs ... Chaînes de motifs 01 à 20

Toutes les données de morceau ..... Morceaux 01 à 20

Tous les échantillons ..... Les échantillons spécifiques (Local) 001 à 128 et les échantillons communs 001 à 128 pour chaque style et morceau.

Configuration système ..... Mode Utility et autres réglages.

### Extensions de fichier

Lorsqu'un des fichiers décrits ci-dessus est sauvegardé, une extension correspondante de 3 caractères est ajoutée automatiquement au nom de fichier pour en indiquer le type.

PATT ..... .R2P  
 SONG..... .R2S  
 SMF ..... .MID  
 WAV ..... .WAV  
 ALL..... .R2A

Quand un fichier PATT, SONG ou ALL est sauvegardé, les données des échantillons sont automatiquement sauvegardées avec les extensions respectives suivantes: R3P, R3S, ou R3A. Quand un de ces fichiers est chargé, l'échantillon correspondant est également chargé automatiquement.

Lorsque vous rangez les fichiers sur un ordinateur, placez les fichiers ".R2P" et ".R3P", ".R2S" et ".R3S", ".R2A" et ".R3A" ensemble, dans leurs dossiers respectifs. Veillez également à donner le même nom pour les 8 premiers caractères aux fichiers de données d'échantillons liés aux fichiers de données ; seule l'extension change de nom.

### Types de fichiers traités dans la page de chargement (page Load)

Les styles de fichier traités via la page LOAD (Chapitre 2 : Mode Pattern, Chapitre 3 : Mode Pattern Chain (chaînes de motifs), Chapitre 4 : Mode Song) sont décrits dans cette section.

#### ● PATT (Pattern)

Un seul style est chargé en mémoire interne sous le numéro de style spécifié à partir d'un fichier de type PATT (.R2P) ou ALL (.R2A).

Si vous avez sélectionné un fichier de type ALL (.R2A), vous pouvez choisir le style à charger parmi tous les styles sauvegardés dans ce fichier ALL.

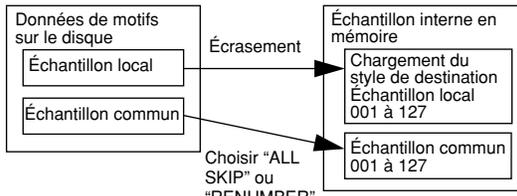
Outre les 16 motifs du style, correspondant aux sections A à P, et toutes les phrases utilisateur, les fichiers PATT comprennent également des réglages de groove, d'effets de jeu, de Delay MIDI, de mixage, d'édition de son, de configuration d'effet ainsi que des réglages Master. De plus, si le style fait appel à des échantillons, ces derniers sont également sauvegardés dans le fichier.

**REMARQUE**

Lorsque le style devant être chargé contient des échantillons communs portant des numéros identiques à des échantillons communs résidant déjà en mémoire interne, les options "ALL SKIP" (passer tout) et "RENUMBER" (renuméroter) deviennent disponibles.

Si vous optez pour "ALL SKIP", les échantillons dont le numéro existe déjà en mémoire interne ne sont pas chargés.

Si vous optez pour "RENUMBER", les échantillons communs sélectionnés sont chargés sous des numéros encore disponibles.



### ● SONG

Un seul morceau est chargé en mémoire interne sous le numéro de morceau spécifié à partir d'un fichier de type SONG (.R2S) ou ALL (.R2A).

Si vous avez sélectionné un fichier de type ALL (.R2A), vous pouvez choisir le style à charger parmi tous les styles sauvegardés dans ce fichier ALL.

Outre les 16 pistes de séquence, la piste BPM et la piste Scène/Mute, les fichiers SONG comprennent également des réglages de groove, d'effet de jeu, de Delay MIDI, de mixage, d'édition de son, de configuration d'effet ainsi que des réglages Master. De plus, si le morceau fait appel à des échantillons, ces derniers sont également sauvegardés dans le fichier.

**REMARQUE**

Lorsque le morceau devant être chargé contient des échantillons communs, la procédure est la même que celle des fichiers PATT ci-dessus.

### ● ALL

Un fichier de type ALL (.R2A) est chargé et le contenu entier de la mémoire interne à l'exception de la configuration système est écrasé au profit des nouvelles données.

### ● ALL+SYSTEM

Un fichier de type ALL (.R2A) est chargé et le contenu entier de la mémoire interne, y compris la configuration système, est écrasé au profit des nouvelles données.

**REMARQUE**

Les fichiers ALL (.R2A) contiennent toutes les données résidant en mémoire interne du RS7000 :

Toutes les données de style  
 ..... Les styles 01 à 64 (comprenant 16 motifs et 256 phrases par style).  
 Toutes les données de chaîne de motifs  
 ..... Chaînes de motifs 01 à 20  
 Toutes les données de morceau  
 ..... Morceaux 01 à 20  
 Tous les échantillons  
 ..... Les échantillons spécifiques (Local) 001 à 128 et les échantillons communs 001 à 128 pour chaque style et morceau.  
 Configuration système  
 ..... Mode Utility et autres réglages.

### ● SMPL (échantillon)

Permet de charger un échantillon particulier parmi les divers échantillons d'un fichier PATT (.R2P), SONG (.R2S) ou ALL (.R2A) sous le numéro d'échantillon spécifié.

### ● SMF (Fichier standard MIDI)

Les données de séquence peuvent être chargées dans le motif (Pattern) actuellement sélectionné à partir d'un fichier SMF (standard MIDI) de format 0.

### ● PATT RM1x

Les données de motif sauvegardées en format de motif RM1x peuvent être chargées dans le style sélectionné du RS7000.

### ● SONG RM1x

Les fichiers de type SONG RM1x peuvent être chargés dans le numéro de morceau sélectionné.

### ● SAMPLE

Les données d'échantillonnage et les fichiers WAV peuvent être chargés sous le numéro d'échantillon interne spécifié.

Les données sauvegardées sur disque SCSI par les instruments repris ci-dessous peuvent être importées:

A5000, A4000, A3000..... Échantillons (à partir d'un disque SCSI)

SU700..... Échantillon (à partir d'un disque SCSI)

Ordinateur..... Fichier AIFF (.AIF),

fichier WAV (.WAV, à partir d'un disque SCSI ou d'une carte mémoire, linéaires à 8/16 bits, mono/stéréo)

**REMARQUE**

- Il est possible que certains échantillons importés soient reproduits à des hauteurs inattendues, que la reproduction en boucle change et que la qualité du son varie.
- Les programmes et les échantillons sauvegardés sur disques SCSI en format AKAI S1000 ou S3000 peuvent être importés par le RS7000 (à quelques exceptions près).
- Les disques au format AKAI et autres CD-ROMs ne peuvent pas être utilisés en même temps.
- \* Les noms des sociétés ainsi que les noms des produits figurant dans ce document sont des marques ou des marques déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

## Structure de la page SAVE

Le mode secondaire SAVE propose les pages d'écran suivantes.

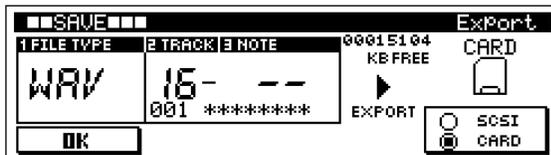
### ● Save ... (enregistrer) (page 118)

Sauvegarde les données de la mémoire interne sur carte de mémoire ou disque.



### ● Export ... (exporter) (page 120)

Sauvegarde l'échantillon ou le motif sélectionné sur carte de mémoire ou disque en format standard (SMF ou WAV) pouvant être géré par un ordinateur.



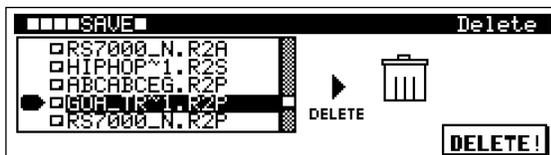
### ● Rename ... (renommer) (page 122)

Change le nom d'un fichier sauvegardé sur carte de mémoire ou disque.



### ● Delete ... (supprimer) (page 123)

Efface un fichier spécifié de la carte de mémoire ou du disque.



### ● Format ... (page 124)

Formate une carte de mémoire ou un disque.



## [1] Page Save

Sauvegarde les données internes sur carte de mémoire ou disque.

## Procédure de sauvegarde

1. En mode PATTERN Play ou Patch, appuyez sur le bouton [SAVE] pour afficher la page Save.
2. Utilisez la [Commande 1] (FILE TYPE) pour sélectionner le type de fichier à sauvegarder.
3. S'il s'agit d'un fichier de type "PATT", servez-vous de la [Commande 2] (PATTERN) pour sélectionner le style à sauvegarder.
4. Appuyez sur [F4] (CARD/SCSI) pour spécifier le support de sauvegarde (carte de mémoire ou disque).
5. Appuyez sur [F1] (OK) pour passer à la page d'exécution de la sauvegarde.
6. Utilisez la [Commande 1] (FILE NAME) et le clavier pour entrer un nom de fichier.
7. Servez-vous de la [Commande 3] pour sélectionner le dossier de destination du fichier.

Sélectionnez "CurrentDir" en tête de liste pour sauvegarder dans le dossier actuellement sélectionné.

Si nécessaire, utilisez [F3] (↑) / [F4] (OPEN) pour naviguer parmi les dossiers disponibles ou utilisez [F2] (NEW) pour créer un nouveau dossier.

### REMARQUE

Quand la sauvegarde se fait sur SCSI, il faut sélectionner l'identification (SCSI ID) et la partition SCSI appropriées dans la page de configuration SCSI (SCSI Setup).

8. Appuyez sur [F1] (SAVE) pour effectuer la sauvegarde. Si un fichier du même nom existe déjà sur la carte de mémoire ou sur le disque, une demande de confirmation s'affiche: "Overwrite? No [F2]/Yes [F3]". Appuyez sur [F3] si vous souhaitez remplacer l'ancien fichier par le nouveau. Appuyez sur [F2] pour annuler la sauvegarde et revenir à l'étape précédant la pression du bouton [F1] (étape 5, ci-dessus).
9. Appuyez sur la touche [EXIT] pour retourner en mode PATTERN Play ou Patch.

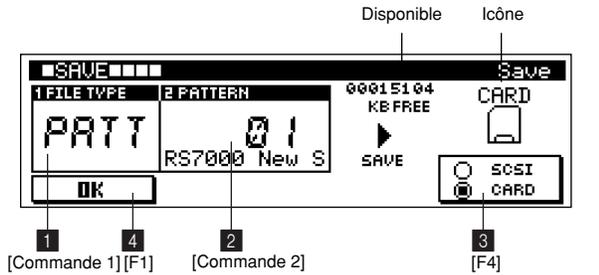
### REMARQUE

Lorsque la destination de sauvegarde choisie est SCSI, seuls les disques formatés en DOS sont acceptés (les disques formatés par le RS7000 sont formatés en DOS).

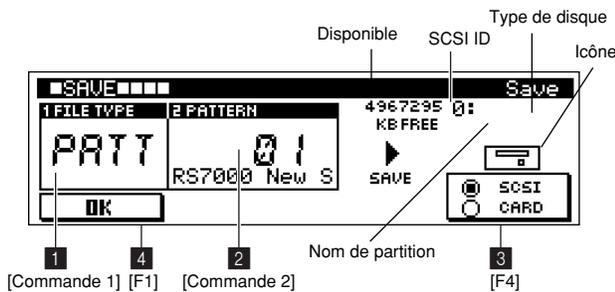
## Paramètres affichés

[PATTERN] → [SAVE]

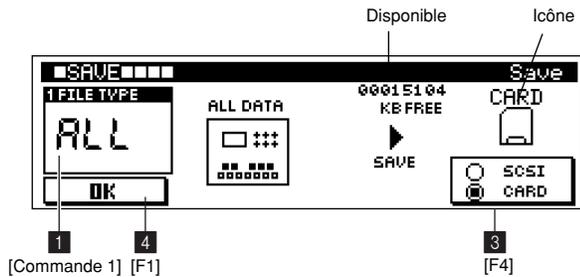
Type de fichier = PATTERN, CARD ou DISK = CARD



Type de fichier = PATTERN, CARD ou DISK = SCSI



Type de fichier = ALL, CARD ou SCSI = CARD



**1 FILE TYPE (type de fichier)..... [Commande 1]**  
[Réglages] PATT, ALL

Définit le type de fichier à sauvegarder.  
Pour de plus amples informations sur les différents types de fichiers, reportez-vous à “Types de fichiers” à la page 116.

**2 PATTERN..... [Commande 2]**  
[Réglages] Style ..... 01 à 64

Sélectionne le motif à sauvegarder.  
Ce paramètre n’est pas accessible lorsque le paramètre FILE TYPE est réglé sur “ALL”.

**REMARQUE**

Il est impossible de sauvegarder des styles qui ne contiennent pas de données.

**3 SCSI/CARD ..... [F4]**  
[Réglages] SCSI, CARD

SCSI.....Disque dur, lecteur ZIP, ou tout autre support SCSI branché au connecteur SCSI.

CARD.....Une carte de mémoire insérée dans la fente.

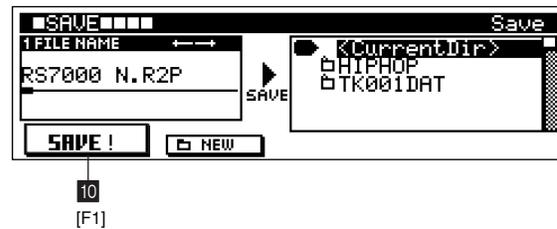
Détermine le support sur lequel les données sont sauvegardées.  
Si vous avez sélectionné CARD et si une carte de mémoire convenablement est insérée, une icône de carte et la mémoire disponible sur la carte s’affichent à l’écran.  
Si vous avez sélectionné SCSI et qu’un support formaté convenablement est branché au connecteur SCSI, une icône de disque apparaît, accompagnée de la description du support, du no. SCSI ID, du nom de partition ainsi que de l’espace disponible sur la partition.

**4 OK..... [F1]**

Passé à la page d’exécution de la sauvegarde.

**Page d’exécution de la sauvegarde**

[PATTERN] → [SAVE] → [F1]



**5 FILE NAME ..... [Commande 1]**

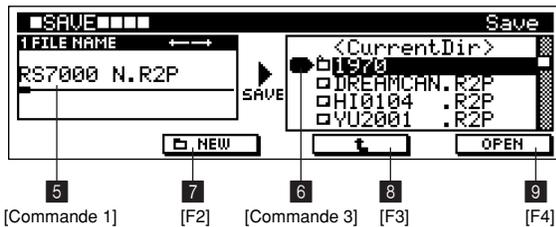
Déplace le curseur pour l’entrée de nom de fichier.  
Utilisez la [Commande 1] pour amener le curseur à la position voulue et entrez le caractère avec le clavier.  
Pour une description complète de toutes les fonctions d’édition d’échantillon proposées par le RS7000, voyez le “Chapitre 1: Bases” à la page 67.

**REMARQUE**

Un nom de fichier peut contenir maximum 8 caractères (sans compter l'extension). Il est impossible de modifier l'extension du nom de fichier.  
Les caractères qui ne peuvent pas être utilisés dans le nom des fichiers sont automatiquement changés en “\_”.

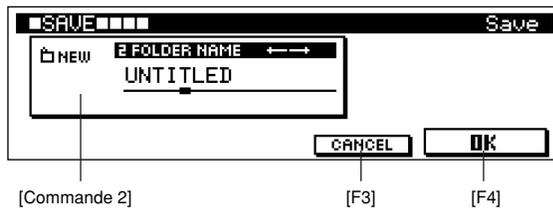
**6 FOLDER (sélection de dossier) ..... [Commande 3]**

Sélectionne le dossier dans lequel le fichier sera sauvegardé  
Sélectionnez “CurrentDir” en tête de liste pour sauvegarder le fichier dans le dossier actuellement sélectionné.



**7 NEW ..... [F2]**

Crée un nouveau dossier.  
La case d'entrée du nom de dossier (folder) apparaît.



Cette page permet d'entrer des noms de fichier de 8 caractères maximum.  
La [Commande 2] amène le curseur à la position voulue.  
Utilisez le clavier pour entrer un caractère à la position du curseur.  
Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le “Chapitre 1: Bases” à la page 67.  
Appuyez sur [F4] pour créer un dossier et revenir à la page d'exécution de sauvegarde.  
Appuyez sur [F3] pour annuler la création de dossier et revenir à la page d'exécution de sauvegarde.

**8 ↑ (UP) (haut) ..... [F3]**

Permet de passer au dossier se trouvant un niveau plus haut dans la hiérarchie.

**9 OPEN ..... [F4]**

Ouvre le dossier sélectionné en descendant d'un niveau dans la hiérarchie de dossiers.

**10 SAVE ..... [F1]**

Sauvegarde le fichier dans le dossier sélectionné.  
Si vous sélectionnez “CurrentDir”, le fichier est sauvegardé dans le dossier actuellement sélectionné.

**[2] Page Export**

Permet de sauvegarder l'échantillon ou le motif sélectionné sur carte de mémoire ou disque dans un format standard (WAV ou SMF) pouvant être traité par un ordinateur.

**Procédure d'exportation**

1. Sélectionnez le motif contenant les données à exporter en mode PATTERN Play ou Patch.
2. En mode PATTERN Play ou Patch, appuyez deux fois sur le bouton [SAVE] pour afficher la page Save.
3. Utilisez la [Commande 1] (FILE TYPE) pour sélectionner le type de fichier à sauvegarder.
4. Si vous avez opté pour un fichier de type WAV, servez-vous de la [Commande 2] (TRACK) pour sélectionner la piste qui utilise l'échantillon à sauvegarder.
5. Si l'échantillon assigné à la piste sélectionnée est un son de batterie, servez-vous de la [Commande 3] (NOTE) pour sélectionner la touche (note) du clavier à laquelle l'échantillon à exporter est assigné.
6. Appuyez sur [F4] (CARD/SCSI) pour spécifier le support de sauvegarde (carte de mémoire ou disque).
7. Appuyez sur [F1] (OK) pour passer à la page d'exécution de la sauvegarde.
8. Utilisez la [Commande 1] (FILE NAME) et le clavier pour entrer un nom de fichier.
9. Servez-vous de la [Commande 3] pour sélectionner le dossier de destination du fichier.  
Sélectionnez “CurrentDir” en tête de liste pour sauvegarder dans le dossier actuellement sélectionné.  
Si nécessaire, utilisez [F3] (↑) / [F4] (OPEN) pour naviguer parmi les dossiers disponibles ou utilisez [F2] (NEW) pour créer un nouveau dossier.
10. Appuyez sur [F1] (EXPORT) pour effectuer l'exportation.  
Si un fichier du même nom existe déjà sur la carte de mémoire ou sur le disque, une demande de confirmation “Overwrite? No [F2]/Yes [F3]” s'affiche.  
Appuyez sur [F3] si vous souhaitez remplacer l'ancien fichier par le nouveau.  
Appuyez sur [F2] pour annuler la sauvegarde et revenir à l'étape précédant la pression du bouton [F1] (étape 5, ci-dessus).
11. Appuyez deux fois sur [EXIT] pour revenir en mode PATTERN Play ou Patch.

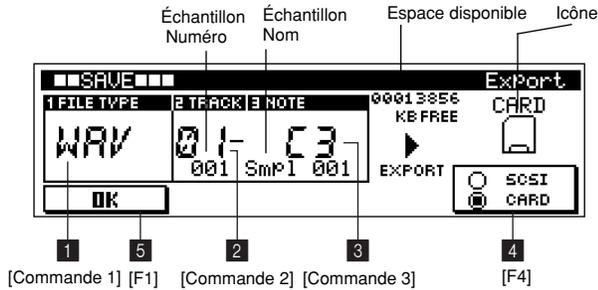
**REMARQUE**

- Lorsque la destination de sauvegarde choisie est SCSI, seuls les disques formatés en DOS sont acceptés (les disques formatés par le RS7000 sont formatés en DOS).
- Quand l'exportation se fait sur SCSI, il faut sélectionner l'identification (SCSI ID) et la partition SCSI appropriées dans la page de configuration SCSI (SCSI Setup).

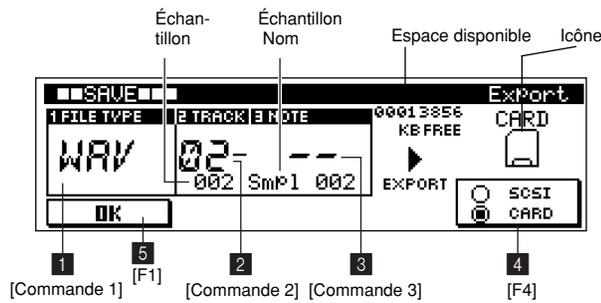
## Paramètres affichés

[PATTERN] → [SAVE] × 2

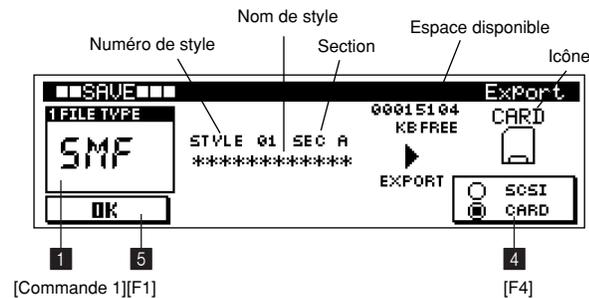
### FILE TYPE = WAV, échantillon de batterie sélectionné



### FILE TYPE = WAV, échantillon mélodique sélectionné



### FILE TYPE = SMF



### 1 FILE TYPE (type de fichier)..... [Commande 1] [Réglages] WAV, SMF

Définit le type de fichier à exporter.  
 Pour de plus amples informations sur les différents types de fichiers, reportez-vous à "Types de fichiers" à la page 116.  
 Les fichiers d'échantillons protégés contre la copie ne peuvent pas être exportés en fichiers WAV. Voyez les "Remarques sur le copyright musical", page 21.

### 2 TRACK ..... [Commande 2] [Réglages] 01 à 16

Sélectionne la piste qui utilise l'échantillon à exporter.  
 Si l'échantillon utilisé par la piste est un échantillon mélodique, le numéro et le nom de l'échantillon s'affichent à l'écran.

### 3 NOTE ..... [Commande 3] [Réglages] C-2 à G8

Si l'échantillon utilisé par la piste est un échantillon de batterie, ce paramètre permet de sélectionner la touche (note) à laquelle l'échantillon à exporter est assigné.  
 Si l'échantillon utilisé par la piste est un échantillon mélodique, le numéro et le nom de l'échantillon s'affichent à l'écran.

### 4 SCSI/CARD ..... [F4] [Réglages] SCSI, CARD

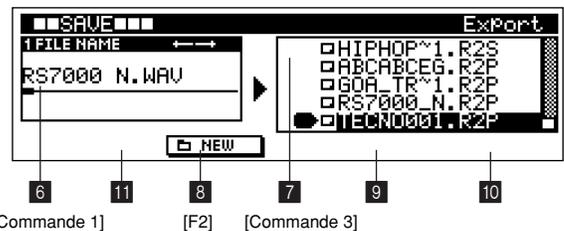
SCSI.....Disque dur, lecteur ZIP, ou tout autre support SCSI branché au connecteur SCSI.  
 CARD.....Une carte de mémoire insérée dans la fente.

Détermine le support sur lequel les données doivent être exportées.  
 Si vous avez sélectionné CARD et si une carte de mémoire formatée convenablement est insérée, une icône de carte et la mémoire disponible sur la carte s'affichent à l'écran.  
 Si vous avez sélectionné SCSI et qu'un support formaté convenablement est branché au connecteur SCSI, une icône de disque apparaît, accompagnée de la description du support, du no. SCSI ID, du nom de partition ainsi que de l'espace disponible sur la partition.

### 5 OK..... [F1]

Passé à la page d'exécution de l'exportation.

### Page d'exécution de l'exportation [PATTERN] → [SAVE] × 2 → [F1]



### 6 FILE NAME ..... [Commande 1]

Déplace le curseur pour l'entrée de nom de fichier.  
 Utilisez la [Commande 1] pour amener le curseur à la position voulue et entrez le caractère avec le clavier.  
 Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 1: Bases" à la page 67.

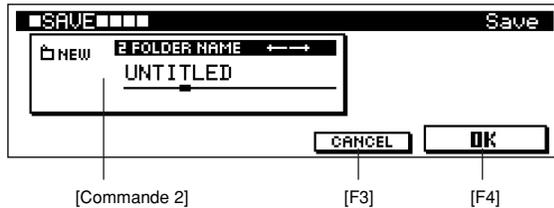
**REMARQUE**  
 Un nom de fichier peut contenir au maximum 8 caractères (sans compter l'extension). Il est impossible de modifier l'extension du nom de fichier.  
 Les caractères qui ne peuvent pas être utilisés dans le nom des fichiers sont automatiquement changés en "\_".

**7 FOLDER (Sélection de dossier)..... [Commande 3]**

Sélectionne le dossier dans lequel le fichier sera sauvegardé  
 Pour sauvegarder le fichier dans le dossier actuellement sélectionné, choisissez "Current" en tête de liste.

**8 NEW .....[F2]**

Crée un nouveau dossier.  
 La case d'entrée du nom de dossier (folder) apparaît.



Cette page permet d'entrer des noms de fichier de 8 caractères maximum.  
 La [Commande 2] amène le curseur à la position voulue.  
 Utilisez le clavier pour entrer un caractère à la position du curseur.  
 Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 1: Bases" à la page 67.  
 Appuyez sur [F4] pour créer un dossier et revenir à la page d'exécution d'exportation.  
 Appuyez sur [F3] pour annuler la création de dossier et revenir à la page d'exécution d'exportation.

**9 ↑ (UP) (haut) .....[F3]**

Permet de passer au dossier se trouvant un niveau plus haut dans la hiérarchie.

**10 OPEN.....[F4]**

Ouvre le dossier sélectionné en descendant d'un niveau dans la hiérarchie de dossiers.

**11 EXPORT .....[F1]**

Si vous sélectionnez "CurrentDir", le fichier est sauvegardé dans le dossier actuellement sélectionné.

**[3] Page Rename**

Permet de changer le nom d'un fichier ou d'un dossier.

**REMARQUE**

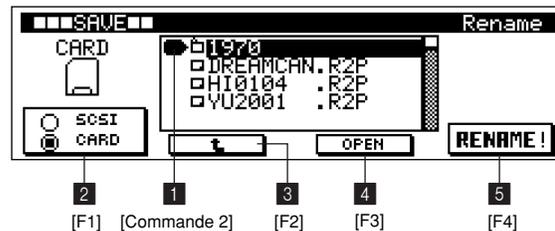
Lorsque le support est un disque SCSI, il est possible renommer les fichiers et les dossiers se trouvant sur des disques formatés en DOS.

**Procédure de changement de nom (Rename)**

1. Appuyez trois fois sur le bouton [SAVE] en mode PATTERN Play ou Patch pour afficher la page d'écran Rename.
2. Appuyez sur [F1] (CARD/SCSI) pour indiquer le support du fichier dont vous souhaitez changer le nom: une carte de mémoire ou un disque.
3. Utilisez [F2] (↑) et [F3] (OPEN) pour sélectionner un dossier.
4. Servez-vous de la [Commande 2] pour sélectionner le dossier et le fichier à renommer.
5. Appuyez sur [F4] (RENAME) pour afficher la page permettant d'entrer un nom.
6. Utilisez la [Commande 2] (FILE NAME) et le clavier pour entrer un nom de fichier.
7. Appuyez sur [F4] pour effectuer le changement de nom (Rename) et refermer la boîte de dialogue.
8. Appuyez 3 fois sur [EXIT] pour revenir en mode PATTERN Play ou Patch.

**Paramètres affichés**

[PATTERN] → [SAVE] × 3



**1 FILE (Fichier).....[Commande 2]**

Le fichier ou dossier à renommer.

**REMARQUE**

Cette fonction permet de changer le nom de n'importe quel fichier ou dossier résidant sur carte de mémoire ou disque.

**2 SCSI/CARD ..... [F1]**

[Réglages] SCSI, CARD

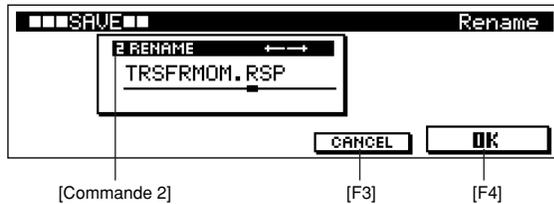
SCSI.....Disque dur, lecteur ZIP, ou tout autre support SCSI branché au connecteur SCSI.

CARD.....Une carte de mémoire insérée dans la fente.

Sélectionne le disque ou la carte de mémoire contenant le fichier ou le dossier à renommer.

Si vous avez sélectionné CARD et si une carte de mémoire formatée convenablement est insérée, une icône de carte s'affiche à l'écran. Si vous avez sélectionné SCSI et qu'un support formaté convenablement est branché au connecteur SCSI, une icône de disque apparaît, accompagnée de la description du support, du no. SCSI ID ainsi que du nom de la partition.

- 3** ↑ (UP) (haut) .....[F2]  
Permet de passer au dossier se trouvant un niveau plus haut dans la hiérarchie.
- 4** OPEN (ouvrir).....[F3]  
Ouvre le dossier sélectionné en descendant d'un niveau dans la hiérarchie de dossiers.
- 5** RENAME! (renommer) .....[F4]  
Ouvre les écrans de dialogue "file rename" (renommer le fichier) et "folder rename" (renommer le dossier).



Cette page permet d'entrer des noms de fichier de 8 caractères maximum. La [Commande 2] amène le curseur à la position voulue. Utilisez le clavier pour entrer un caractère à la position du curseur. Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 1: Bases" à la page 67. Appuyez sur [F4] pour renommer le dossier ou le fichier et revenir à la page précédente. Appuyez sur [F3] pour annuler le changement de nom et revenir à la page précédente.

**REMARQUE**  
Un nom de dossier peut contenir maximum 8 caractères. Vous pouvez changer le nom et l'extension du fichier. Veillez à ce que le nom du fichier n'excède pas huit caractères et l'extension trois. Les caractères qui ne peuvent pas être utilisés dans le nom des fichiers sont automatiquement changés en "\_".

[4] Page Delete

Efface des fichiers et des dossiers

**Procédure d'effacement**

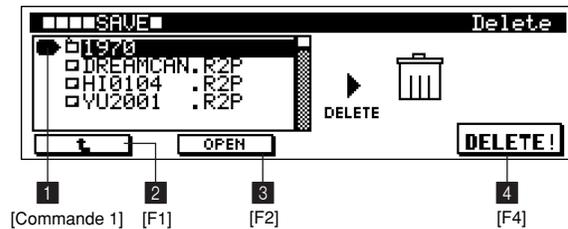
- 1. En mode PATTERN Play ou Patch, appuyez sur le bouton [SAVE] pour afficher la page Save.
- 2. Appuyez sur [F4] (CARD/SCSI) pour choisir le support sur lequel vous souhaitez effacer un fichier: carte de mémoire ou disque.

- 3. Appuyez trois fois sur [SAVE] pour afficher la page Delete.
- 4. Utilisez [F1] (↑) et [F2] (OPEN) pour sélectionner un dossier.
- 5. Servez-vous de la [Commande 1] pour sélectionner le dossier à effacer.
- 6. Appuyez sur [F4] pour effacer le fichier.
- 7. Le message de confirmation "Are you sure? La demande de confirmation No [F2]/Yes [F3]" s'affiche. Appuyez sur [F3] si vous voulez effacer le fichier. Appuyez sur [F2] pour renoncer à l'effacement.
- 8. Appuyez 4 fois sur [EXIT] pour revenir en mode PATTERN Play ou Patch.

**REMARQUE**  
L'effacement est irréversible. Soyez donc prudent. Il est impossible d'effacer des dossiers contenant des fichiers. Commencez donc par effacer les fichiers se trouvant dans le dossier avant d'effacer le dossier même.

**Paramètres affichés**

[PATTERN] → [SAVE] × 4



- 1** FILE (ficher)..... [Commande 1]  
Le fichier ou dossier à supprimer

**REMARQUE**  
Cette fonction permet d'effacer un fichier ou un dossier résidant sur carte de mémoire ou disque.

- 2** ↑ (UP) (haut) ..... [F1]  
Permet de passer au dossier se trouvant un niveau plus haut dans la hiérarchie.
- 3** OPEN (ouvrir)..... [F2]  
Ouvre le dossier sélectionné en descendant d'un niveau dans la hiérarchie de dossiers.
- 4** DELETE! (effacer) ..... [F4]  
Efface le fichier ou dossier sélectionné.

[5] Page Format

Cette fonction permet de formater des cartes et des disques.

**Format**

1. Appuyez 5 fois sur le bouton [SAVE] en mode PATTERN Play ou Patch pour afficher la page Format.
2. Appuyez sur [F1] (CARD/SCSI) pour indiquer le support que vous souhaitez formater: une carte de mémoire ou un disque.
3. Si vous optez pour un disque SCSI, servez-vous de la [Commande 3] pour choisir le type de formatage.

**REMARQUE**

En général, lorsque vous formatez un disque dur, un disque ZIP etc, il vaut mieux commencer par un formatage logique (LOGICAL). Si le formatage logique produit une erreur, essayez le formatage physique (PHYSICAL).

4. Si vous avez opté pour un formatage de partition (PARTITION), utilisez la [Commande 4] pour sélectionner la partition du disque à formater.
5. Appuyez sur [F4] pour faire démarrer le formatage.
6. Le message de confirmation "Are you sure? La demande de confirmation No [F2]/Yes [F3]" s'affiche. Appuyez sur [F3] si vous souhaitez effectuer le formatage. Appuyez sur [F2] pour annuler l'opération.
7. Appuyez 5 fois sur [EXIT] pour revenir en mode PATTERN Play ou Patch.

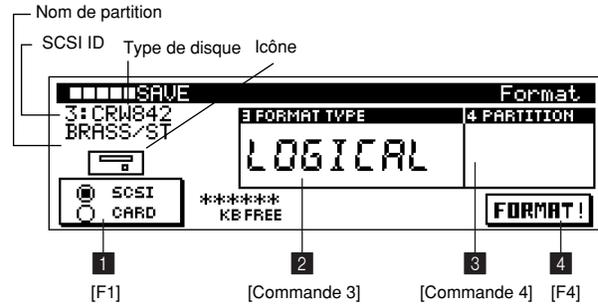
**REMARQUE**

- Le formatage efface irréversiblement toutes les données de la carte ou du disque. Soyez donc prudent.
- Avant de pouvoir procéder au formatage d'un disque SCSI il faut :
  1. Appuyer 3 fois sur [LOAD] en mode PATTERN Play ou Patch pour afficher la page SCSI Setup.
  2. Utiliser la [Commande 1] (MOUNT ID) pour déterminer le numéro SCSI ID du RS7000.

**Paramètres affichés**

[PATTERN] → [SAVE] × 5

**CARD ou DISK = SCSI**



**CARD ou DISK = CARD**



**1 SCSI/CARD ..... [F1]**

[Réglages] SCSI, CARD

SCSI.....Disque dur, lecteur ZIP, ou tout autre support SCSI branché au connecteur SCSI.

CARD.....Une carte de mémoire insérée dans la fente.

Détermine le support devant être formaté : carte de mémoire ou disque.

Si vous avez sélectionné CARD et si une carte de mémoire formatée convenablement est insérée, une icône de carte s'affiche à l'écran.

Si vous avez sélectionné SCSI et qu'un support formaté convenablement est branché au connecteur SCSI, une icône de disque apparaît, accompagnée de la description du support, du no. SCSI ID ainsi que du nom de la partition.

**2 FORMAT TYPE (type de format)..... [Commande 3]****[Réglages] LOGICAL, PHYSICAL, PARTITION****LOGICAL.....** Formatage logique du disque SCSI sélectionné.**PHYSICAL.....** Formatage physique du disque SCSI sélectionné. Choisissez cette option lorsque le formatage logique produit une erreur. Le formatage physique prend plus de temps que le formatage logique.**PARTITION.....** Formatage d'une partition sélectionnée sur un disque déjà formaté. Ce formatage n'affecte pas les autres partitions du disque.

Permet de sélectionner le type de formatage pour un disque SCSI.

**3 PARTITION ..... [Commande 4]****[Réglages] 1 à 4**

Permet de sélectionner la partition à formater lorsque vous avez opté pour le type de format PARTITION.

**4 FORMAT ! (formater).....[F4]**

Exécute le formatage et initialise ainsi la carte ou le disque sélectionné.

**REMARQUE**

- Les disques formatés sous DOS par ordinateur peuvent être utilisés avec le RS7000, mais certaines partitions peuvent ne pas monter.
- Seuls 2 Go d'espace peuvent être utilisés sur les disques de plus de 2 Go.
- Les disques de plus de 640 Mo ne peuvent pas être utilisés.

## 13. Chargement d'une carte de mémoire ou d'un disque

Ce mode secondaire permet de charger des données d'une carte de mémoire ou d'un disque.

Il propose 4 pages d'écran: Load (charger), Import (importer), SCSI Setup (Configuration SCSI) et SCSI Communication.

En mode PATTERN Play ou Patch, appuyez sur le bouton [LOAD] pour afficher la page Load.

### REMARQUE

- Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 12: Sauvegarde sur carte de mémoire ou disque". (page 114)
- Si la fonction de protection de la mémoire est activée, "Memory Protect" apparaît à l'écran lorsque vous appuyez sur le bouton [F1] et il est impossible de charger les données. Dans ce cas, passez en mode UTILITY, à la page System (page 257) pour désactiver la protection de la mémoire (Memory Protect off).

### Structure de la page Load

Le mode secondaire LOAD propose les pages d'écran suivantes.

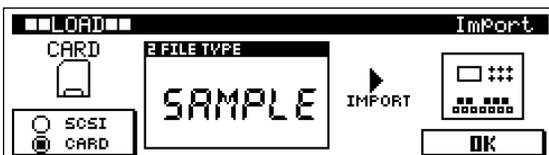
#### ● Load (charger) ... (Page 126)

Permet de charger des données en mémoire interne à partir d'une carte de mémoire ou d'un disque.



#### ● Import (importer) ... (Page 129)

Charge des données de séquence ou d'échantillon sauvegardées sur disque au moyen d'autres appareils ou sauvegardées sur carte de mémoire ou disque par un ordinateur.



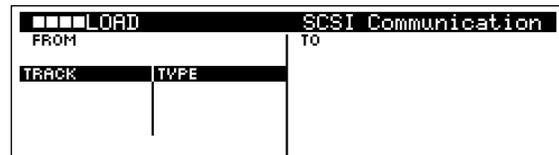
#### ● SCSI Setup (réglages SCSI) ... (Page 131)

Offre accès à un certain nombre de paramètres SCSI.



#### ● SCSI Communication ... (Page 132)

Permet de communiquer avec le programme YAMAHA TWE Wave Editor tournant sur ordinateur.



### [1] Page Load

Charge des données provenant d'une carte de mémoire ou d'un disque en mémoire interne.

### Chargement

1. En mode PATTERN Play ou Patch, appuyez sur le bouton [LOAD] pour afficher la page Load.
2. Utilisez la [Commande 2] (FILE TYPE) pour sélectionner le type de fichier à charger.
3. Appuyez sur [F1] (CARD/SCSI) pour spécifier le support source (une carte de mémoire ou un disque).
4. Appuyez sur [F4] (OK) pour passer à la page d'exécution du chargement.
5. Utilisez la [Commande 1] pour sélectionner le fichier à charger. Si le fichier à charger se trouve à l'intérieur d'un dossier, utilisez les boutons [F1] (↑) et [F2] (OPEN) pour accéder au dossier contenant le fichier voulu.
6. Utilisez la [Commande 4] pour sélectionner le style ou la piste dans lequel/laquelle les données doivent être chargées. Si vous avez opté pour un fichier de type ALL à l'étape 2, ce paramètre est superflu et n'apparaîtra pas à l'écran.

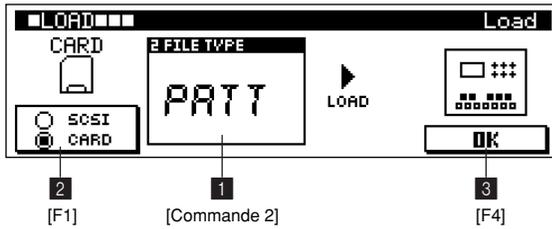
7. Appuyez sur [F1] pour effectuer le chargement.  
Si le style ou l'échantillon de destination contient déjà des données, le message "Are You Sure? No [F2]/Yes [F3]" s'affiche.  
Ce message de confirmation apparaît toujours lorsque vous choisissez le type de fichier "ALL".  
Appuyez sur [F3] si vous voulez remplacer les anciennes données par les nouvelles.  
Appuyez sur [F2] pour annuler le chargement et revenir à l'état où se trouvait le RS7000 avant que vous n'actionniez le bouton [F1].
8. Appuyez sur la touche [EXIT] pour retourner en mode PATTERN Play ou Patch.

**REMARQUE**  
Quand le chargement se fait sur SCSI, il faut sélectionner l'identification (SCSI ID) et la partition SCSI appropriées dans la page de configuration SCSI (SCSI Setup).

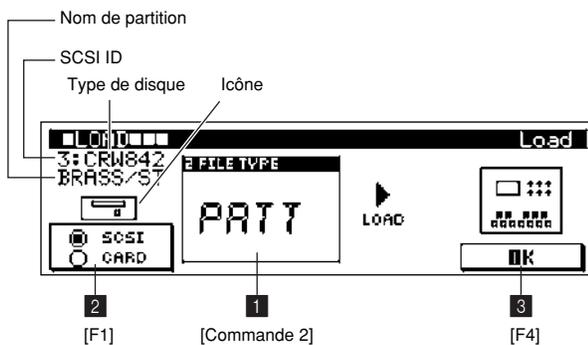
### Paramètres affichés

[PATTERN] → [LOAD]

#### CARD ou DISK = CARD



#### CARD ou DISK = SCSI



- 1 **FILE TYPE (type de fichier)** ..... [Commande 2]  
[Réglages] PATT, ALL, ALL+SYSTEM, SMPL  
PATT (Pattern)  
..... Un seul style est chargé en mémoire interne sous le numéro de style spécifié à partir d'un fichier de type PATT (.R2P) ou ALL (.R2A).  
ALL ..... Un fichier de type ALL (.R2A) est chargé et le contenu entier de la mémoire interne à l'exception de la configuration système est écrasé au profit des nouvelles données.  
ALL+SYSTEM  
..... Un fichier de type ALL (.R2A) est chargé et le contenu entier de la mémoire interne, y compris la configuration système, est écrasé au profit des nouvelles données.  
SMPL ..... Permet de charger un échantillon particulier parmi les divers échantillons d'un fichier PATT (.R2P), SONG (.R2S) ou ALL (.R2A) sous le numéro d'échantillon spécifié.

Précise le type de fichier à charger.  
Pour de plus amples informations sur les différents types de fichiers, reportez-vous à "Types de fichiers" à la page 116.

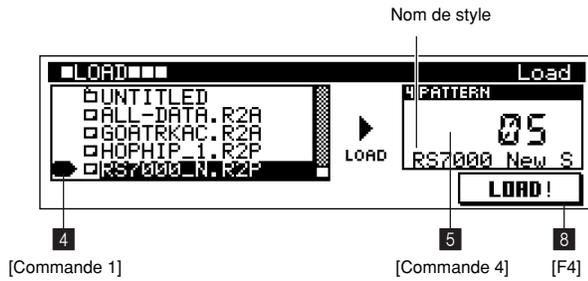
- 2 **SCSI/CARD** ..... [F1]  
[Réglages] SCSI, CARD  
SCSI ..... Disque dur, lecteur ZIP, ou tout autre support SCSI branché au connecteur SCSI.  
CARD ..... Une carte de mémoire insérée dans la fente.

Déterminez le support source: carte de mémoire ou disque.  
Si vous avez sélectionné CARD et si une carte de mémoire formatée convenablement est insérée, une icône de carte et la mémoire disponible sur la carte s'affichent à l'écran.  
Si vous avez sélectionné SCSI et qu'un support formaté convenablement est branché au connecteur SCSI, une icône de disque apparaît, accompagnée de la description du support, du no. SCSI ID ainsi que du nom de la partition.

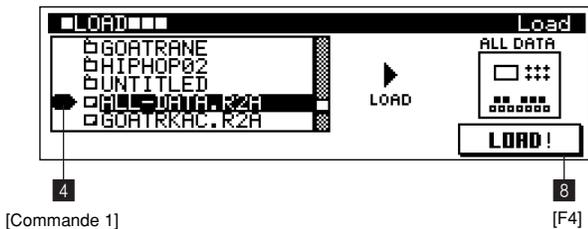
- 3 **OK** ..... [F4]  
Passe à la page d'exécution du chargement.

- **Page d'exécution du chargement**  
[PATTERN] → [LOAD] → [F4]

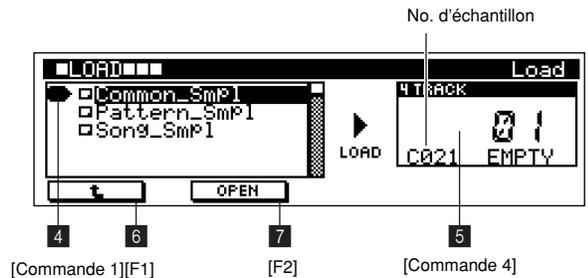
**FILE TYPE (type de fichier) = PATT**



**FILE TYPE = ALL, ALL+SYSTEM**



**FILE TYPE = SMPL**



**4 Sélection de fichier ..... [Commande 1]**

Sélectionne le fichier à charger.  
Seuls les fichiers correspondant au type de fichier sélectionné apparaissent dans la liste.  
Si le fichier à charger se trouve à l'intérieur d'un dossier, utilisez les boutons [F1] (↑) et [F2] (OPEN) pour accéder au dossier contenant le fichier voulu.

**5 PATTERN, TRACK (motif, piste).....[Knob 4]**

[Réglages]  
Sélection de style (lorsque FILE TYPE = PATT) 01 à 64  
Sélection de piste (lorsque FILE TYPE = SMPL) 01 à 16

**Lorsque le type de fichier choisi est PATT**

Sélectionne le style dans lequel les données seront chargées.  
Le nom du style choisi s'affiche.

**Lorsque le type de fichier choisi est SMPL**

Sélectionne la piste dans laquelle les données seront chargées.  
Si la piste sélectionnée contient un échantillon dont le numéro est identique à celui de l'échantillon à charger, "REPLACE" s'affiche pour indiquer que l'échantillon d'origine sera remplacé par l'échantillon chargé.  
Si la piste sélectionnée ne contient pas d'échantillons, le numéro d'échantillon reste vide et "EMPTY" s'affiche pour indiquer que l'échantillon à charger le sera dans une mémoire vide.

**REMARQUE**

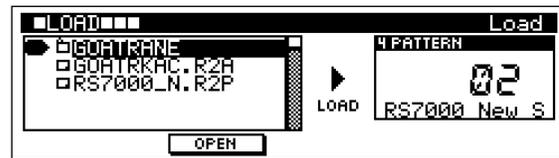
- Sélectionnez le style de destination via la page PLAY.
- Après le chargement, les données éventuellement présentes sous le numéro de style ou d'échantillon choisi sont remplacées par les données chargées.

**6 ↑ (UP) (haut) ..... [F1]**

Permet de passer au dossier se trouvant un niveau plus haut dans la hiérarchie.

**7 OPEN (ouverts) ..... [F2]**

Ouvre le dossier sélectionné en descendant d'un niveau dans la hiérarchie de dossiers.  
Lorsque FILE TYPE est réglé sur PATT ou SMPL, ALL (.R2A) et PATT (.R2P) — uniquement lorsque FILE TYPE = SMPL, vous pouvez ouvrir les fichiers comme des dossiers afin de pouvoir sélectionner des styles ou des échantillons individuels pour le chargement.



**8 LOAD ! (charger) ..... [F4]**

Permet d'effectuer l'opération de chargement.  
Si le style ou l'échantillon de destination contient déjà des données, un message de confirmation "Are You Sure? No [F2]/Yes [F3]" s'affiche.  
Ce message de confirmation apparaît toujours lorsque vous choisissez le type de fichier "ALL".  
Appuyez sur [F3] si vous voulez remplacer les anciennes données par les nouvelles.  
Appuyez sur [F2] pour annuler l'importation et revenir à l'état où se trouvait le RS7000 avant que vous n'actionniez le bouton [F1].



**REMARQUE**

Lorsque le fichier est de type PATT et que le style devant être chargé contient des échantillons communs portant des numéros identiques à des échantillons communs résidant déjà en mémoire interne, les options "ALL SKIP" (passer tout) et "RENUMBER" (renuméroter) deviennent disponibles.  
 Si vous optez pour "ALL SKIP", les échantillons dont le numéro existe déjà en mémoire interne ne sont pas chargés.  
 Si vous optez pour "RENUMBER", les échantillons communs sélectionnés sont chargés sous des numéros encore disponibles.  
 Pour de plus amples informations sur les différents types de fichiers, reportez-vous à "Types de fichiers" à la page 116.

**[2] Page Import**

Charge des données de séquence ou d'échantillon sauvegardées sur carte de mémoire ou disque SCSI par d'autres instruments de musique ou un ordinateur.

**Import**

1. Sélectionnez le motif dans lequel les données doivent être importées en mode PATTERN Play ou Patch.
2. En mode PATTERN Play ou Patch, appuyez deux fois sur le bouton [LOAD] pour afficher la page Import.
3. Utilisez la [Commande 2] (FILE TYPE) pour sélectionner le type de fichier à importer.
4. Appuyez sur [F1] (CARD/SCSI) pour spécifier le support source (une carte de mémoire ou un disque).
5. Appuyez sur [F4] (OK) pour passer à la page d'exécution de l'importation.
6. Utilisez la [Commande 1] pour sélectionner le fichier à importer. Si le fichier à importer se trouve à l'intérieur d'un dossier, utilisez les boutons [F1] (↑) et [F2] (OPEN) pour accéder au dossier contenant le fichier voulu.
7. Si le fichier à importer est un échantillon, servez-vous des commandes [3] (TRACK) et [4] (TYPE) pour sélectionner la piste et l'échantillon de destination.
8. Appuyez sur [F4] pour effectuer l'importation.  
 Si le style ou l'échantillon de destination contient déjà des données, le message "Are You Sure? No [F2]/Yes [F3]" s'affiche. Ce message de confirmation apparaît toujours lorsque vous choisissez un fichier de type "ALL".  
 Appuyez sur [F3] si vous voulez remplacer les anciennes données par les nouvelles.  
 Appuyez sur [F2] pour annuler l'importation et revenir à l'état où se trouvait le RS7000 avant que vous n'actionniez le bouton [F1]

9. Appuyez deux fois sur [EXIT] pour revenir en mode PATTERN Play ou Patch.

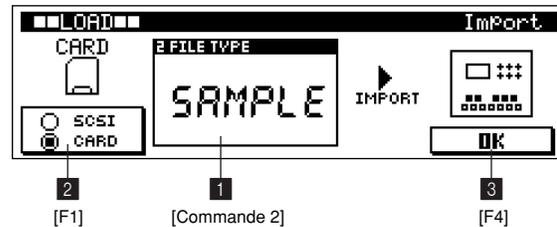
**REMARQUE**

Quand l'importation se fait à partir d'un support SCSI, il faut sélectionner l'identification (SCSI ID) et la partition SCSI appropriées dans la page de configuration SCSI (SCSI Setup).

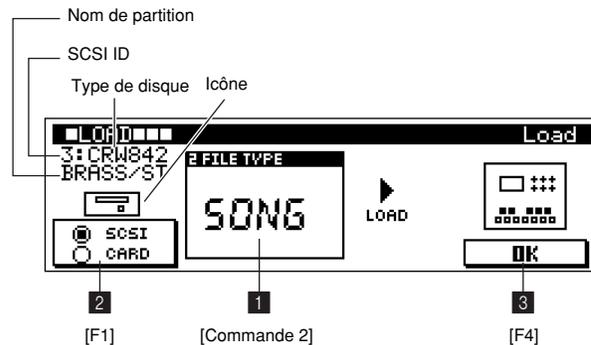
**Paramètres affichés**

[PATTERN] → [LOAD] × 2

**CARD ou DISK = CARD**



**CARD ou DISK = SCSI**



- 1 **FILE TYPE (type de fichier) ..... [Commande 2]**  
**[Réglages] SAMPLE, SMF, RM1x PATT**  
**SAMPLE ..... Vous pouvez charger les données d'échantillonnage, les fichiers WAV (.WAV) et AIFF (.AIF) dans la mémoire d'échantillon interne choisie.**  
**SMF (fichier standard MIDI) ..... Vous pouvez charger les données de séquence dans le motif actuellement sélectionné à partir d'un fichier SMF (standard MIDI) de format 0 ou 1.**  
**RM1x PATT ..... Les données de motifs sauvegardées en format RM1x peuvent être chargées dans le style actuellement sélectionné du RS7000.**

Définit le type de fichier devant être importé.

Il est possible que certains échantillons importés soient reproduits à des hauteurs inattendues, que la reproduction en boucle change et que la qualité du son varie.

Les réglages d'édition de son et d'effet ne sont pas reproduits quand le fichier importé est de type RM1x PATT Les sons peuvent aussi changer. De plus, les données de séquence des pistes qui utilisent des phrases préprogrammées ne peuvent pas être reproduites. Pour de plus amples informations sur les différents types de fichiers, reportez-vous à "Types de fichiers" à la page 116.

**2 SCSI/CARD .....[F1]**

[Réglages] SCSI, CARD

SCSI.....Disque dur, lecteur ZIP, ou tout autre support SCSI branché au connecteur SCSI.

CARD.....Une carte de mémoire insérée dans la fente.

Sélectionne le disque ou la carte source pour l'importation des données.

Si vous avez sélectionné CARD et si une carte de mémoire formatée convenablement est insérée, une icône de carte et la mémoire disponible sur la carte s'affichent à l'écran.

Si vous avez sélectionné SCSI et qu'un support formaté convenablement est branché au connecteur SCSI, une icône de disque apparaît, accompagnée de la description du support, du no. SCSI ID ainsi que du nom de la partition.

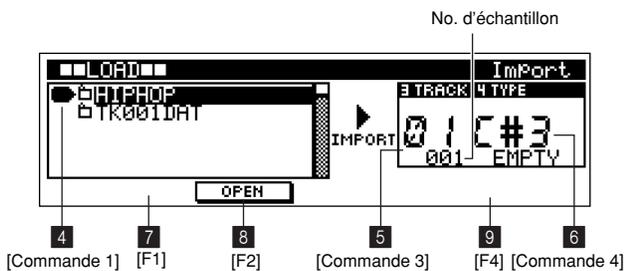
**3 OK.....[F4]**

Passé à la page d'exécution de l'importation.

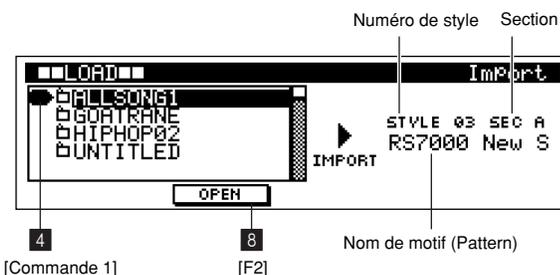
**Page d'exécution de l'importation**

[PATTERN] → [LOAD] × 2 → [F4]

FILE TYPE = SAMPLE



FILE TYPE (type de fichier) = SMF, RM1x PATT



**4 Sélection de fichier .....[Commande 1]**

Sélectionne le fichier à importer.

Seuls les fichiers correspondant au type de fichier sélectionné apparaissent dans la liste.

Si le fichier à charger se trouve à l'intérieur d'un dossier, utilisez les commandes [F1] (↑) et [F2] (OPEN) pour accéder au dossier contenant le fichier voulu.

**5 TRACK (piste).....[Commande 3]**

[Réglages] 01 à 16

Sélectionne la piste vers laquelle les données seront importées si FILE TYPE = SAMPLE (le type de fichier choisi est un fichier d'échantillon).

**6 TYPE.....[Commande 4]**

[Réglages] PITCHED, KIT C-2 à G8

Lorsque le paramètre FILE TYPE est sur SAMPLE (échantillon), ce paramètre permet de sélectionner l'échantillon à importer.

Les paramètres disponibles dépendent du type d'échantillon assigné à la piste sélectionnée.

**● Lorsqu'un échantillon mélodique est assigné à la piste sélectionnée.**

Vous avez le choix entre deux possibilités: PITCHED SAMPLE (échantillon mélodique) et KIT SAMPLE (échantillon de batterie). Si vous optez pour un échantillon de batterie (KIT), il faut également spécifier un nom de note.

"REPLACE" apparaît à l'écran et les données existantes sont remplacées par les données importées.

**● Lorsqu'un échantillon de batterie est assigné à la piste sélectionnée.**

Il est impossible de changer de type d'échantillon. Vous devez donc spécifier une note de destination pour les données.

Si la note en question n'a pas d'affectation, "EMPTY" s'affiche.

Si la note s'est déjà vu affecter un échantillon, "REPLACE" s'affiche et les données déjà présentes seront alors écrasées.

**● Lorsqu'un échantillon est assigné à la piste sélectionnée.**

Vous avez le choix entre deux possibilités: PITCHED SAMPLE (échantillon mélodique) et KIT SAMPLE (échantillon de batterie). Si vous optez pour un échantillon de batterie (KIT), il faut également spécifier un nom de note.

"EMPTY" apparaît à l'écran et le numéro de l'échantillon nouvellement créé est affiché.

**7 ↑ (UP) (haut).....[F1]**

Permet de passer au dossier se trouvant un niveau plus haut dans la hiérarchie.

**8 OPEN (ouvrir).....[F2]**

Ouvre le dossier sélectionné en descendant d'un niveau dans la hiérarchie de dossiers.

**9 IMPORT (importer) .....[F4]**

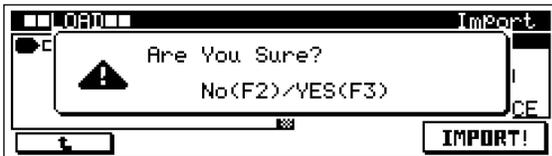
Permet d'effectuer l'importation.

Si le motif ou l'échantillon de destination contient déjà des données, un message de confirmation "Are You Sure? No [F2]/Yes [F3]" s'affiche.

Appuyez sur [F3] si vous voulez remplacer les anciennes données par les nouvelles.

Appuyez sur [F2] pour annuler le chargement et revenir à l'état où se trouvait le RS7000 avant que vous n'actionniez le bouton [F1].

**REMARQUE**  
Quand le fichier importé est au format RM1x PATT, toutes les données d'origine du style de destination sont écrasées.



**[3] Page SCSI Setup**

Donne accès à des paramètres SCSI.

Sélectionne le disque et la partition pour les opérations d'enregistrement et de chargement de données.

**Configuration SCSI**

1. En mode PATTERN Play ou Patch, appuyez 3 fois sur le bouton [LOAD] pour afficher la page SCSI Setup.
2. Utilisez la [Commande 4] (SELF ID) pour déterminer le numéro d'identité SCSI du RS7000.

**REMARQUE**  
Le nouveau numéro SCSI ID entre en vigueur dès la mise sous tension suivante du RS7000. N'oubliez donc pas de redémarrer le RS7000 (coupez l'alimentation puis rétablissez-la) après avoir changé l'identité SCSI.

3. Utilisez la [Commande 1] (MOUNT ID) afin de sélectionner le numéro SCSI ID du disque à monter puis appuyez sur [F1] pour monter le support sélectionné.

4. Utilisez la [Commande 2] (MOUNT PARTITION) pour sélectionner la partition à monter.  
16 partitions s'affichent dans la liste.  
Appuyez sur [F3] (NEXT) pour passer aux 16 partitions suivantes. Actionnez [F3] (PREV) pour revenir aux 16 partitions précédentes.
5. Appuyez 3 fois sur [EXIT] pour revenir en mode PATTERN Play ou Patch.

**Paramètres affichés**

[PATTERN] → [LOAD] × 3



- 1 MOUNT ID ..... [Commande 1], [F1]**  
[Réglages] 0 à 7 (il est impossible de sélectionner le numéro SELF ID actuel)

Sélectionne et monte le support SCSI qui servira au transfert de fichiers.

Utilisez la [Commande 1] pour sélectionner le numéro SCSI ID puis appuyez sur [F1] pour monter le support. Une fois le support monté, il est possible de sélectionner une partition sur le support.

- 2 MOUNT PARTITION ..... [Commande 2]**

Sélectionne une partition pour des opérations de transfert de fichiers parmi les partitions du support monté.

- 3 SCSI SELF ID ..... [Commande 4]**  
[Réglages] 0 à 7 (il est impossible de sélectionner le numéro MOUNT ID actuel)

Détermine le numéro d'identité SCSI ID du RS7000.

Les changements SELF ID entrent en vigueur après redémarrage du RS7000.

- 4 NEXT/PREV ..... [F3]**

16 partitions apparaissent dans la liste des partitions.

Appuyez sur [F3] (NEXT) pour passer aux 16 partitions suivantes. Ou appuyez sur [F3] (PREV) pour revenir aux 16 partitions précédentes.

## [4] Page SCSI Communication

## Logiciel d'édition YAMAHA TWE Wave Editor

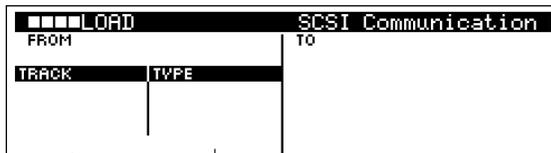
Le Yamaha TWE Wave Editor permet d'éditer les données Wave du RS7000 sur ordinateur.

## Communication avec l'éditeur TWE

1. Branchez le RS7000 à un ordinateur via son connecteur SCSI.
2. Faites démarrer TWE sur l'ordinateur.
3. En mode PATTERN Play, sélectionnez le motif auquel l'échantillon que vous souhaitez éditer est assigné.
4. En mode PATTERN Play ou Patch, appuyez 4 fois sur le bouton [LOAD] pour afficher la page SCSI Communication.
5. En vous servant de TWE, transférez l'échantillon à éditer sur l'ordinateur.  
Les échantillons protégés contre la copie sont invisibles pour TWE. Voyez les "Remarques sur le copyright musical", page 21.
6. Éditez les données Wave (Onde) avec TWE.
7. Utilisez la [Commande 1] (TRACK) pour sélectionner la piste dans laquelle les données wave éditées doivent être renvoyées.
8. Utilisez la [Commande 2] (TYPE) pour sélectionner le type d'échantillon.
9. Avec TWE, transférez les données Wave éditées vers le RS7000.
10. Appuyez 4 fois sur [EXIT] pour revenir en mode PATTERN Play ou Patch.

## Paramètres affichés

[PATTERN] → [LOAD] × 4



[Commande 1] [Commande 2]

### 1 TRACK (piste).....[Commande 1]

[Réglages] 01 à 16

Sélectionne la piste dans laquelle les données wave éditées doivent être renvoyées.

### 2 TYPE.....[Commande 2]

[Réglages] PITCHED, KIT C-2 à G8

Ce paramètre permet de sélectionner l'échantillon devant être renvoyé par TWE.

Les paramètres disponibles dépendent du type d'échantillon assigné à la piste sélectionnée.

#### ● Lorsqu'un échantillon mélodique est assigné à la piste sélectionnée.

Vous avez le choix entre deux possibilités: PITCHED SAMPLE (échantillon mélodique) et KIT SAMPLE (échantillon de batterie). Si vous optez pour un échantillon de batterie (KIT), il faut également spécifier un nom de note.

"REPLACE" apparaît à l'écran et les données existantes sont remplacées par les données importées.

#### ● Lorsqu'un échantillon de batterie est assigné à la piste sélectionnée.

Il est impossible de changer de type d'échantillon. Vous devrez donc spécifier une note de destination pour les données.

Si la note en question n'a pas d'affectation, "EMPTY" s'affiche.

Si la note s'est déjà vu assigner un échantillon, "USED" apparaît et il est alors impossible d'importer les données.

#### ● Lorsqu'un échantillon est assigné à la piste sélectionnée.

Vous avez le choix entre deux possibilités: PITCHED SAMPLE (échantillon mélodique) et KIT SAMPLE (échantillon de batterie). Si vous optez pour un échantillon de batterie (KIT), il faut également spécifier un nom de note.

"EMPTY" apparaît à l'écran et le numéro de l'échantillon nouvellement créé est affiché.

## 14. Édition de motifs et de phrases — Les jobs pour motifs

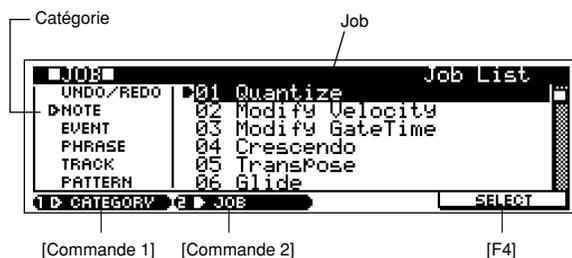
Le RS7000 propose 37 tâches ou jobs pour motifs (Pattern) pouvant être utilisés pour modifier les données de motifs et de phrases.

### ● Liste des jobs

<b>[Undo/Redo Category] (Catégorie Undo/Redo)</b>		
00 Undo/Redo	Undo annule le changement effectué en dernier lieu et rétablit l'état des données prévalant avant la dernière opération. Redo annule Undo et rétablit les changements.	P.134
<b>[Note Category] (Catégorie Note)</b>		
01 Quantize	Ajuste le timing des événements en les ramenant vers le temps exact le plus proche.	P.135
02 Modify Velocity	Modifie la valeur de toucher de la plage de notes spécifiée.	P.136
03 Modify Gate Time	Modifie la durée (Gate Time) de la plage de notes spécifiée.	P.137
04 Crescendo	Crée un mouvement crescendo ou decrescendo sur la plage de notes spécifiée.	P.138
05 Transposition	Transpose les notes de la plage spécifiée par demi-tons.	P.138
06 Glide	Ce job est idéal pour reproduire des glissements de guitare ou des effets de changements de hauteur des notes (Pitch Bend).	P.138
07 Create Roll	Ce job permet de créer des effets de roulements rapides.	P.139
08 Chord Sort	Ce job permet d'agencer les accords par ordre de hauteur.	P.139
09 Chord Separate	Utilisez ce job après vous être servi du job Chord Sort pour créer des effets de grattement de cordes de guitare vers le haut ou vers le bas.	P.140
<b>[Event Category] (catégorie d'événement)</b>		
10 Shift Clock	Décale vers l'avant ou vers l'arrière tous les événements au sein de la plage spécifiée en fonction du nombre de clocks choisi.	P.140
11 Copy Event	Copie toutes les données d'une plage source déterminée vers une destination spécifiée.	P.141
12 Erase Event	Efface tous les événements spécifiés de la plage déterminée.	P.141
13 Extract Event	Ce job déplace tous les événements du type spécifié d'une plage déterminée de la phrase vers une plage identique dans une autre phrase.	P.142
14 Create Continuous Data	Génère en continu des données de Pitch Bend ou de commande de contrôle sur la plage définie.	P.142
15 Thin Out	Réduit le type de données continues, spécifié dans la plage choisie, afin d'économiser de la mémoire.	P.143
16 Modify Control Data	Change les valeurs d'un certain type de données de commande de contrôle sur une plage donnée.	P.143
17 Beat Stretch	Ce job permet d'effectuer une expansion ou une compression temporelle sur la plage sélectionnée.	P.144
<b>[Phras Category] (Catégorie Phrase)</b>		
18 Copy Phrase	Copie la phrase sélectionnée dans une phrase de destination.	P.144
19 Exchange Phrase	Cette opération vous permet d'échanger le contenu de deux phrases déterminées.	P.145
20 Mélange des phrases	Cette opération permet de mélanger toutes les données de deux phrases utilisateur "a" et "b" et place le résultat dans la phrase "b".	P.145
21 Jonction de phrase	Annexe une phrase à la fin d'une autre afin de créer une phrase plus longue.	P.146
22 Division de phrase	Cette opération vous permet de diviser la phrase sélectionnée en deux phrases distinctes.	P.146
23 Get Phrase	Copie un segment de piste de séquence d'un morceau dans la phrase de destination sélectionnée.	P.147
24 Put Phrase	Cette opération vous permet d'insérer (en copiant) une phrase utilisateur dans un segment donné d'un morceau.	P.147
25 Clear Phrase	Cette opération efface toutes les données contenues dans la phrase sélectionnée.	P.148
26 Nom de phrase	Cette opération permet d'entrer ou de modifier le nom d'une phrase.	P.148

[Track Category] (Catégorie Track)		
27 Copy Track	Cette opération copie toutes les données d'un type défini d'une piste dans une autre piste.	P.148
28 Exchange Track	Cette opération permet d'échanger le contenu de deux pistes déterminées.	P.149
29 Clear Track	Cette opération vous permet d'effacer toutes les données d'un type défini d'une piste sélectionnée ou de toutes les pistes d'un motif.	P.150
30 Normalize Play Effect	Cette opération vous permet de redéfinir les données de la piste sélectionnée pour y intégrer les réglages Play FX, Groove et MIDI Delay définis.	P.150
31 Divide Drum Track	Sépare les événements de note d'une phrase de batterie et place les notes correspondant à différents instruments de batterie dans des pistes distinctes.	P.150
[Pattern Category] (Catégorie Pattern)		
32 Copy Pattern	Cette opération vous permet de copier toutes les données du motif source vers un motif de destination.	P.151
33 Jonction de motif	Annexe un motif à la fin d'un autre afin de créer un motif plus long.	P.151
34 Split Pattern	Permet de partager un motif en deux.	P.152
35 Clear Pattern	Cette opération vous permet d'effacer toutes les données du motif sélectionné ou de tous les motifs.	P.153
36 Nom de style	Cette opération vous permet d'entrer ou de modifier le nom du style.	P.153

## Utilisation des jobs pour motif



- Appuyez sur le bouton [JOB] en mode PATTERN Play ou Patch pour afficher la liste des tâches (jobs).
- Utilisez les [Commande 1] (CATEGORY) et [Commande 2] (JOB) pour amener le curseur sur le job voulu.
- Appuyez sur [F4] (SELECT) pour passer à la page Job choisie.
- Utilisez la [Commande 2] (CURSOR ← →) pour amener le curseur sur les divers paramètres puis servez-vous de la [Commande 3] (VALUE -/+)-/+ ou de [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique pour régler les valeurs des paramètres.
- Une fois les paramètres réglés, appuyez sur le bouton [F4] (DO!) afin d'exécuter l'opération.  
Lorsque le job est terminé, "Completed" s'affiche.
- Appuyez 2 fois sur [EXIT] pour revenir en mode PATTERN Play ou Patch.

### REMARQUE

Si la fonction de protection de la mémoire est activée, "Memory Protected" apparaît à l'écran lorsque vous appuyez sur le bouton [JOB] et il est impossible d'accéder à la liste de jobs. Dans ce cas, passez en mode UTILITY, à la page System (page 257) pour désactiver la protection de la mémoire (Memory Protect off).

## Précautions

- S'il n'y a pas de données dans la plage spécifiée, "No Data" s'affiche et le job n'est pas exécuté.
- Si vous faites une erreur ou si vous souhaitez comparer le son avant et après l'exécution d'un job, faites appel à la fonction "00 Undo/Redo" (Annuler/Rétablir) (page 134).
- La plage d'application du job est spécifiée en mesures et temps comme suit:

**Si la plage est de 001:1:000 à 004:1:000, le job concernera les données à partir du premier temps de la première mesure jusqu'au 4<sup>ème</sup> temps (le dernier) de la 3<sup>ème</sup> mesure.**

- La plage disponible dépend du type de mesure (Meter). Vous pouvez choisir 1 à 4 avec une mesure 4/4, 1 à 8 avec une mesure 8/4, etc.

## 00 Undo/Redo

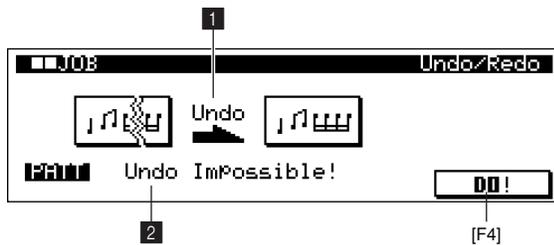
Le job Undo (annulation) annule tous les changements réalisés lors de la dernière opération et permet de récupérer les données telles qu'elles étaient avant les changements effectués.

Le job Redo (rétablir) annule l'effet Undo et rétablit les changements effectués.

Undo/Redo peuvent aussi être exécutés à partir de l'écran Play etc. en appuyant sur [SHIFT]+[JOB].

### REMARQUE

Undo/Redo ne fonctionne pas pour des opérations avec des échantillons.



**1 Affichage Undo/Redo**

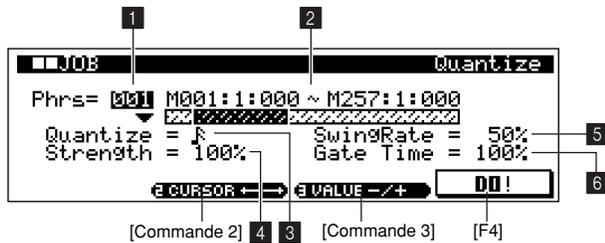
L'écran affiche "Undo" ou "Redo" pour vous indiquer l'opération que vous pouvez sélectionner. Undo et Redo sont sélectionnés en alternance.

**2 Cible de l'opération Undo/Redo**

Identifie l'opération que la fonction Undo ou Redo peut effectuer. "Undo Impossible" s'affiche quand Undo/Redo ne peuvent être exécutés.

**01 Quantize**

La quantification est un procédé consistant à régler la synchronisation des événements de note en les approchant du temps exact le plus proche. Cette opération vous permet, par exemple, d'améliorer la précision d'un enregistrement effectué en temps réel.



**1 Phrase (phrase source)**

[Réglages] 001 à 256

**2 Source Range (plage source)**

[Réglages] Mesure, Beat et Clock  
001:1:000 à 257:1:000

Détermine la plage à quantifier en mesures/temps/clocks.

**3 Quantize Value (valeur quantize)**

- [Réglages] Triple croche ♪
- Triolet de doubles croches ♪♩ et double croche ♪
- Triolet de croches ♪♩♩, croche ♪
- Triolet de noires ♪♩♩, noire ♪
- double croche et triolet de doubles croches ♪♩♩
- croche et de triolet de croches ♪♩♩

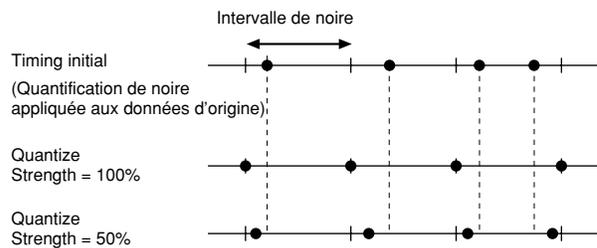
Ce paramètre vous permet de définir la valeur de quantification (le timing sur lequel les notes devront s'aligner).

**4 Strength (force)**

[Réglages] 000% à 100%

Le paramètre Strength détermine la force avec laquelle les notes sont attirées vers la ligne de quantification la plus proche.

Un réglage de 100% produit un timing exact. Un réglage de 0% signifie qu'aucune quantification (correction) n'est appliquée.



**5 SwingRate (swing)**

[Réglages]

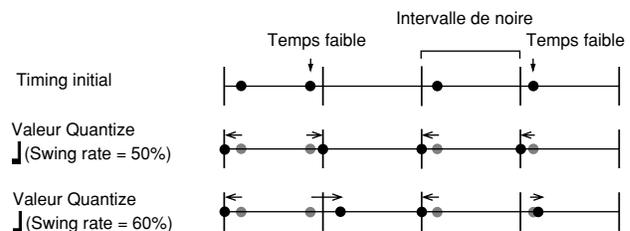
- Pour une valeur de quantification ♪, ♪, ♪ ou ♪ : .....50% à 75%
- Pour une valeur de quantification ♪♩, ♪♩ ou ♪♩ : .....66% à 83%
- Pour une valeur de quantification ♪♩♩ ou ♪♩♩ : .....50% à 66%

Retarde les notes des temps pairs (temps faibles) pour ajouter du swing.

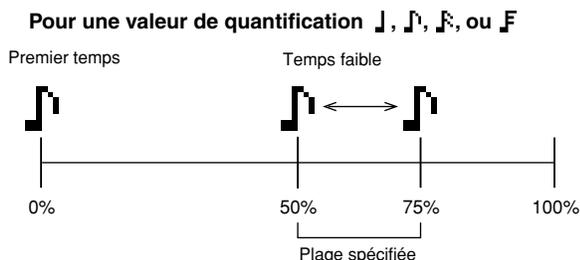
Pour une mesure 4/4 et une valeur de quantification de noires, par exemple, les 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> temps de la mesure seront retardés.

Lorsque la valeur de quantification est un triolet, la dernière note de chaque triolet est retardée.

Lorsque la valeur de quantification est ♪♩♩ ou ♪♩♩, les temps pairs ♪ ou ♪ sont retardés.



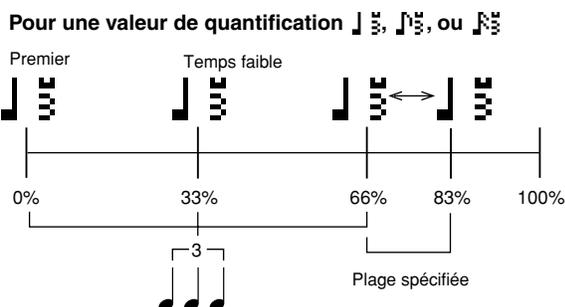
La plage du Swing Rate dépend de la valeur de quantification.



Un réglage de 100% équivaut à deux fois la durée de la valeur de quantification spécifiée.

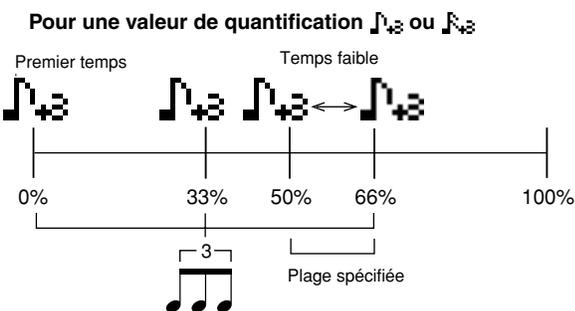
Un réglage de "50%" génère un timing exact et ne produit aucun Swing. Des réglages plus élevés que 51% augmentent le swing; 75% correspond à un retard équivalant à une note pointée.

**[Réglages] 50 à 75% (50% correspond à la valeur initiale)**



A réglage de 100% équivaut à trois fois la durée de la valeur de quantification. Un réglage de "66%" génère un timing exact et ne produit aucun Swing. Des réglages plus élevés que 66% augmentent le swing; 83% correspond à un retard équivalant à un sextolet.

**[Réglages] 66% à 83% (66% correspond à la valeur initiale)**



Un réglage de 100% équivaut à deux fois la durée de la valeur de quantification choisie ♪ ou ♫. Un réglage de "50%" génère un timing exact et ne produit aucun Swing. Des réglages plus élevés que 51% augmentent le swing; 66% correspond à un retard équivalant à un triolet.

**[Réglages] 50% à 66% (50% correspond à la valeur initiale)**

**REMARQUE**

Si une valeur swing autre que 100% déplace des notes derrière des notes dépourvues d'effet swing, ces dernières sont retardées proportionnellement.

**6 Swing Gate Time (durée swing)**

**[Réglages] 000% à 200%**

Permet de régler le temps durant lequel la note est audible (Gate Time) pour les temps faibles (pairs) afin d'accentuer l'effet swing.

Avec une valeur de quantification équivalant à un triolet, le paramètre Gate Time porte sur la dernière note de chaque triolet.

Avec une valeur de quantification ♪₃ ou ♫₃, le paramètre Gate Time porte sur les ♪ ou ♫ des temps pairs.

Un réglage de 100% conserve le paramètre Gate Time d'origine.

Si la durée résultante est inférieure à 0, elle sera ramenée à 1.

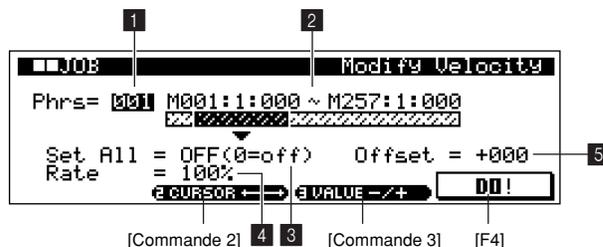
**02 Modify Velocity**

Ce job modifie les valeurs de toucher (Velocity) des plages de notes spécifiées.

Les changements de toucher sont calculés de la manière suivante:

$$\text{Nouveau toucher} = (\text{Velocity} \times \text{Rate}) + \text{Offset}$$

Avec un résultat égal ou inférieur à 0, la valeur est ramenée à 1. Si le résultat excède 127, il est ramené à 127.



**1 Phrase (phrase source)**

**[Réglages] 001 à 256**

**2 Source Range (plage source)**

**[Réglages] Mesure, Beat et Clock  
001:1:000 à 257:1:000**

Détermine la plage concernée par le «job» en mesures/temps/clocks.

**3 Set All (tout définir)**

**[Réglages] OFF (0), 001 à 127**

Ce paramètre vous permet d'appliquer une valeur fixe (1 à 127) de toucher identique à toutes les notes du segment défini.

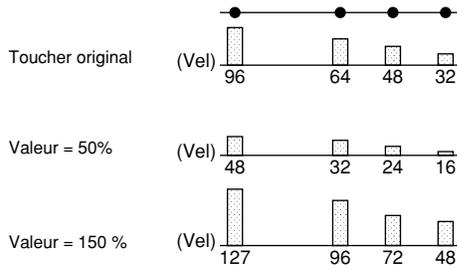
Avec un réglage "Off" (désactivé), le paramètre Set All n'a aucun effet. Avec un réglage autre que OFF, les paramètres Rate et Offset sont inaccessibles comme l'indique l'affichage "\*\*\*".

**4 Rate (valeur)**

[Réglages] 000% à 200%, \*\*\*

Détermine le décalage des notes concernées par rapport à leur valeur de toucher originale.

Des réglages inférieurs à 100% réduisent le toucher et des réglages supérieurs à 100% l'augmente proportionnellement. Lorsque le paramètre Set All n'est pas sur OFF, ce paramètre est inaccessible et ne peut donc pas être modifié comme l'indique l'affichage "\*\*\*".

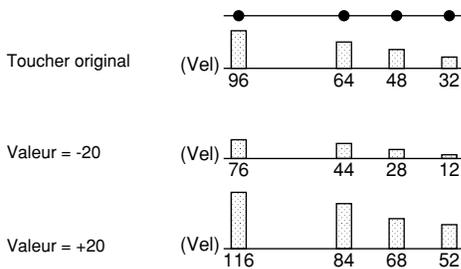


**5 Offset (décalage)**

[Réglages] -127 à +127, \*\*\*

Ce paramètre ajoute une valeur fixe aux valeurs de toucher réglées avec le paramètre Rate.

Un réglage 0 ne produit pas de changement. Des réglages inférieurs à 0 réduisent le toucher tandis que des réglages supérieurs l'augmentent. Lorsque le paramètre Set All n'est pas sur OFF, ce paramètre est inaccessible et ne peut donc pas être modifié comme l'indique l'affichage "\*\*\*".



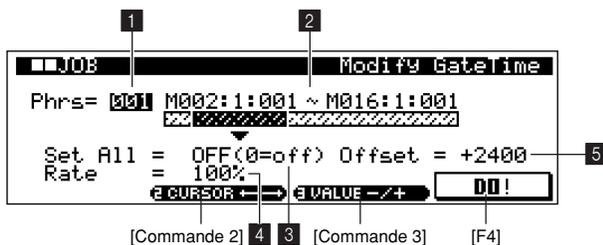
**03 Modify Gate Time**

Ce job permet de régler le temps durant lequel les notes de la plage spécifiée sont audibles.

Les changements Gate Time sont calculés de la manière suivante:

$$\text{Nouveau Gate Time} = (\text{Gate Time original} \times \text{Rate}) + \text{Offset}$$

Avec un résultat égal ou inférieur à 0, la valeur est ramenée à 1.



**1 Phrase (phrase source)**

[Réglages] 001 à 256

**2 Source Range (plage source)**

[Réglages] Mesure, Beat et Clock  
001:1:000 à 257:1:000

Détermine la plage concernée par le "job" en mesures/temps/clocks.

**3 Set All (tout définir)**

[Réglages] OFF (0), 0001 à 9999

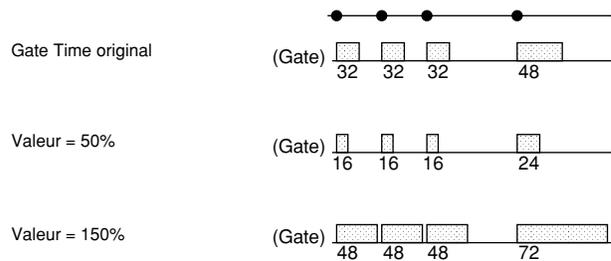
Attribue une valeur Gate Time fixe et identique à toutes les notes de la plage spécifiée. Avec un réglage "OFF" (désactivé), le paramètre Set All n'a aucun effet. Avec un réglage autre que OFF, les paramètres Rate et Offset sont inaccessibles comme l'indique l'affichage "\*\*\*".

**4 Rate (valeur)**

[Réglages] 000% à 200%, \*\*\*

Détermine le taux de modification du paramètre Gate Time pour les notes concernées.

Des réglages inférieurs à 100% raccourcissent les notes tandis que des réglages supérieurs à 100% les allongent proportionnellement. Lorsque le paramètre Set All n'est pas sur OFF, ce paramètre est inaccessible et ne peut donc pas être modifié comme l'indique l'affichage "\*\*\*".

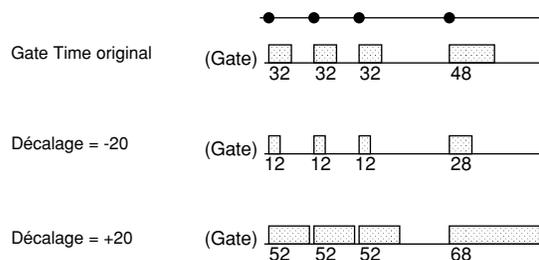


**5 Offset (décalage)**

[Réglages] -9999 à +9999, \*\*\*\*

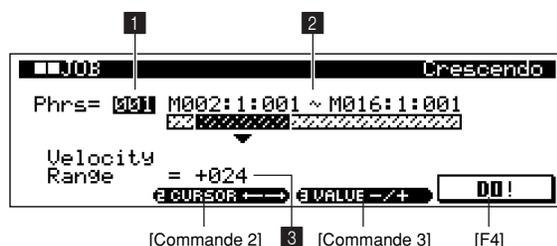
Ce paramètre ajoute une valeur fixe aux valeurs Gate Time ajustées avec le paramètre Rate.

Un réglage 0 ne produit pas de changement. Des réglages inférieurs à 0 réduisent la durée de la note (Gate Time) tandis que des réglages supérieurs l'augmentent. Lorsque le paramètre Set All n'est pas sur OFF, ce paramètre est inaccessible et ne peut donc pas être modifié comme l'indique l'affichage "\*\*\*".



## 04 Crescendo

Crée un mouvement crescendo ou decrescendo sur la plage de notes spécifiée.



### 1 Phrase (phrase source)

[Réglages] 001 à 256

### 2 Source Range (plage source)

[Réglages] Mesure, Beat et Clock  
001:1:000 à 257:1:000

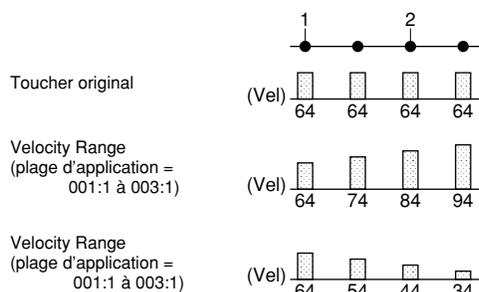
Détermine la plage concernée par le «job» en mesures/temps/clocks.

### 3 Velocity Range (plage de toucher)

[Réglages] -127 à +127

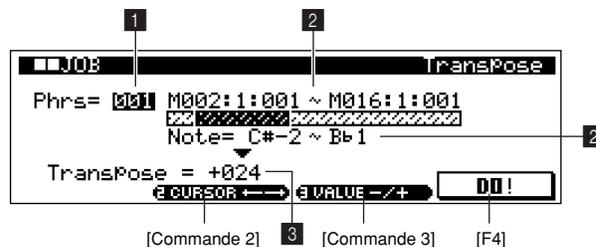
Détermine l'intensité du crescendo ou decrescendo.

Les valeurs de toucher des notes de la plage spécifiée augmentent/diminuent progressivement dès la première note. Le toucher de la dernière note de la plage correspond à la somme des valeurs Velocity + Velocity Range. Si le résultat excède la plage 1 à 127, il est ramené à 1 ou 127. Des réglages supérieurs à 0 produisent un crescendo et des réglages inférieurs engendrent un decrescendo. Un réglage 0 ne produit pas de changement.



## 05 Transpose

Transpose les notes de la plage spécifiée par demi-tons.



### 1 Phrase (phrase source)

[Réglages] 001 à 256

### 2 Source Range (plage source)

[Réglages] Mesure, Beat et Clock  
001:1:000 à 257:1:000  
Note (C-2 à G8)

Détermine la plage concernée par le «job» en mesures/temps/clocks.

### 3 Transpose (Transposition)

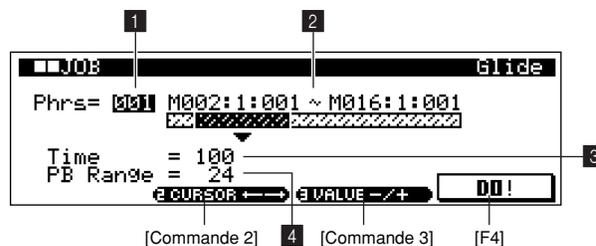
[Réglages] -127 à +127

Transpose les notes de la plage spécifiée par demi-tons. Un réglage de +12 transpose d'une octave vers le haut tandis qu'un réglage de -12 transpose d'une octave vers le bas. Un réglage 0 ne produit pas de changement.

## 06 Glide

Cette opération vous permet de produire des glissements (glide) d'une note à l'autre en remplaçant toutes les notes suivant la note initiale de la plage choisie par des données de variation de hauteur.

Ce job est idéal pour reproduire des glissements de guitare ou des effets de changements de hauteur des notes (Pitch Bend).



**1 Phrase (phrase source)**

[Réglages] 001 à 256

**2 Source Range (plage source)**

[Réglages] **Mesure, Beat et Clock**  
001:1:000 à 257:1:000

Détermine la plage concernée par le «job» en mesures/temps/clocks.

**3 Time (temps)**

[Réglages] 000 à 100

Définit la longueur du glissement. Des valeurs élevées produisent de plus longs glissements de note.

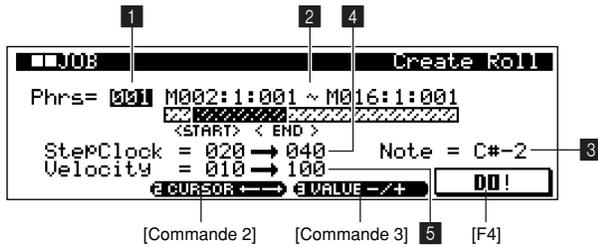
**4 PB Range (valeur PB)**

[Réglages] 01 à 24

Ce paramètre permet de définir par demi-tons la plage de variation de hauteur maximum du glissement.

**07 Create Roll**

Crée une série de notes répétées sur une plage spécifiée avec des changements continus de valeurs Step Clock et Velocity. Ce job permet de créer des effets de roulements rapides.



**1 Phrase (phrase source)**

[Réglages] 001 à 256

**2 Source Range (plage source)**

[Réglages] **Mesure, Beat et Clock**  
001:1:000 à 256:16:479

Détermine la plage concernée par le «job» en mesures/temps/clocks.

**3 Note**

[Réglages] C-2 à G8

Détermine la note (et donc l'instrument avec des sons de batterie) qui doit produire un roulement.

Vous pouvez aussi vous servir du clavier du RS7000 pour entrer la note.

**4 Step Clock (valeur clock)**

[Réglages] **Start** 001 à 999  
**End** 001 à 999

Ce paramètre vous permet de définir l'intervalle (c.-à-d. le nombre de clocks) entre chaque note composant le roulement.

Vous pouvez définir une valeur initiale et finale en clocks et créer ainsi des roulements où les intervalles varient note après note.

**5 Velocity (toucher)**

[Réglages] **Start** 001 à 127  
**End** 001 à 127

Ce paramètre vous permet de définir le toucher de chaque note du roulement.

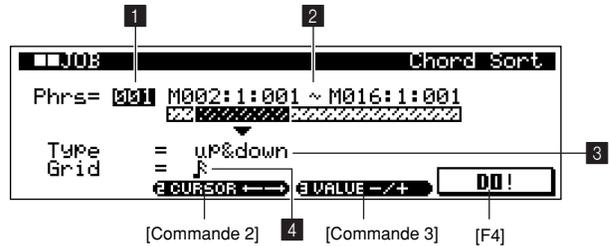
Vous pouvez définir une valeur de toucher initiale et finale et ainsi créer facilement des roulements dans lesquels le toucher varie de note en note.

**08 Chord Sort**

Ce job vous permet d'agencer les événements d'accords (notes simultanées) par ordre de hauteur.

**REMARQUE**

- L'opération d'agencement concerne l'ordre des notes dans la liste de la page EDIT (page 154) mais elle ne change pas le timing des notes.
- Lorsque vous utilisez le job Chord Sort pour prétraiter les accords avant d'avoir recours au job Chord Separate (voyez plus loin), vous pouvez également vous en servir pour simuler le son de "grattement" de cordes des guitares et instruments apparentés.



**1 Phrase (phrase source)**

[Réglages] 001 à 256

**2 Source Range (plage source)**

[Réglages] **Mesure, Beat et Clock**  
001:1:000 à 257:1:000

Détermine la plage concernée par le «job» en mesures/temps/clocks.

### 3 Type

[Réglages] UP, DOWN, UP&DOWN, DOWN&UP

Avec l'option UP, les notes sont agencées par ordre ascendant.

Avec l'option DOWN, les notes sont agencées par ordre descendant.

UP&DOWN agence les notes des temps faibles par ordre ascendant et celles des temps forts de l'accord par ordre descendant en se basant sur la grille (Grid) choisie (voir plus loin).

DOWN&UP agence les notes des temps faibles par ordre descendant et celles des temps forts de l'accord par ordre ascendant.

Ce paramètre détermine la manière dont les notes des accords sont agencées.

#### REMARQUE

Un grattement de guitare vers le bas est joué de la 6<sup>ème</sup> corde (la plus grave) vers la 1<sup>ère</sup> (la plus aiguë) tandis qu'un grattement vers le haut va de la 1<sup>ère</sup> corde (la plus aiguë) à la 6<sup>ème</sup> (la plus grave).

### 4 Grid

[Réglages] Triple croche  $\frac{F}{3}$ , triolet de doubles croches  $\frac{F}{3}$ ,

double croche  $\frac{F}{2}$ , triolet de croches  $\frac{F}{3}$ ,

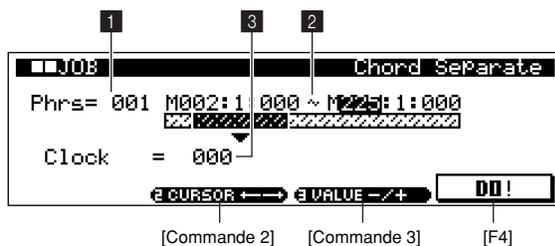
croche  $\frac{F}{1}$ , triolet de noires  $\frac{F}{3}$

Noire  $\frac{F}{1}$

Détermine le type de note qui servira de base pour le job Chord Sort.

## 09 Chord Separate

Ce job sépare légèrement les notes des accords sur une plage donnée et insère un nombre spécifié de clocks entre chaque note. Utilisez ce job après vous être servi du job Chord Sort pour créer des effets de grattement de cordes de guitare vers le haut ou vers le bas.



#### 1 Phrase (phrase source)

[Réglages] 001 à 256

#### 2 Source Range (plage source)

[Réglages] Mesure, Beat et Clock  
001:1:000 à 257:1:000

Détermine la plage concernée par le «job» en mesures/temps/clocks.

### 3 Clock

[Réglages] 000 à 999

Ce paramètre vous permet de définir le nombre de clocks (impulsions d'horloge) insérées entre chaque note composant un accord.

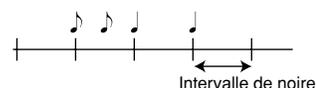
#### REMARQUE

- Chaque noire est constituée de 480 clocks.
- Il est impossible de décomposer un accord en empiétant sur la mesure ou sur l'accord suivant.

## 10 Shift Clock

Décalle vers l'avant ou vers l'arrière tous les événements au sein de la plage spécifiée en fonction du nombre de clocks choisi.

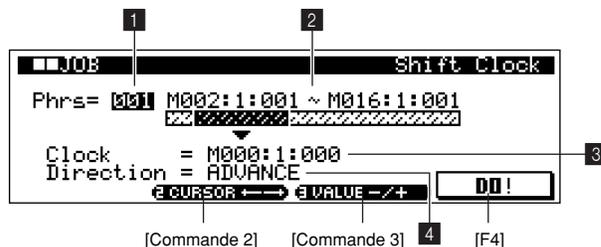
Données originales



Clock = 000:1:000  
Direction = Delay



Clock = 000:1:000  
Direction = Advance



#### 1 Phrase (phrase source)

[Réglages] 001 à 256

#### 2 Source Range (plage source)

[Réglages] Mesure, Beat et Clock  
001:1:000 à 257:1:000

Détermine la plage concernée par le «job» en mesures/temps/clocks.

#### 3 Clock

[Réglages] Mesure, Beat et Clock  
000:0:000 à 255:15:479

Détermine le décalage des données (retard ou avance) en mesures/temps/clocks.

**REMARQUE**

- Chaque note est constituée de 480 clocks.
- Si l'opération Clock Shift a pour résultat de décaler des données au-delà du début du motif, ces données sont groupées au début du motif.
- Si l'opération Clock Shift a pour résultat de décaler des données au-delà de la fin du motif, ces données sont effacées.

**4 Direction****[Réglages] ADVANCE, DELAY**

Ce paramètre permet de définir la direction du décalage (avance ou retard).

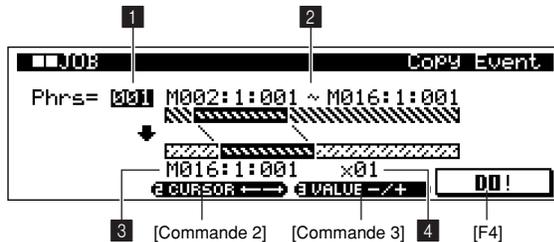
«ADVANCE» déplace les données vers le début de la phrase (la reproduction des notes est donc avancée), tandis que «DELAY» déplace les données vers la fin de la phrase (la reproduction des notes est donc retardée).

**11 Copy Event**

Cette opération vous permet de copier toutes les données d'une plage source sélectionnée vers une destination déterminée.

**! ATTENTION**

Après exécution du job Copy Event, toutes les données éventuellement présentes à l'emplacement de destination sont irrémédiablement effacées.

**1 Phrase (phrase source)****[Réglages] 001 à 256****2 Source Range (plage source)****[Réglages] Mesure, Beat et Clock  
001:1:000 à 257:1:000**

Détermine la plage concernée par le «job» en mesures/temps/clocks.

**3 Destination****[Réglages] Mesure, Beat et Clock  
001:1:000 à 256:16:479**

Détermine l'emplacement de destination des données à copier.

**4 Times (répétition des données créées)****[Réglages] 01 à 99**

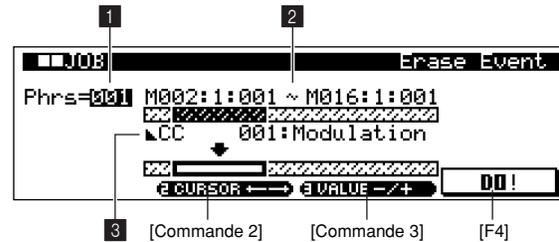
Ce paramètre permet de définir le nombre de fois que le segment sera copié.

**12 Erase Event**

Ce job efface tous les événements spécifiés de la plage définie et produit une plage de silence.

**REMARQUE**

Lorsque vous utilisez cette fonction sur une phrase qui fait appel à des échantillons, elle efface les événements de note qui déclenchent l'échantillon; l'échantillon n'est donc plus audible mais il n'est pas effacé pour autant.

**1 Phrase (phrase source)****[Réglages] 001 à 256****2 Source Range (plage source)****[Réglages] Mesure, Beat et Clock  
001:1:000 à 257:1:000**

Détermine la plage concernée par le «job» en mesures/temps/clocks.

**3 Events (Événements)**

**[Réglages] Note (événements de note)**  
 PC (changement de programme)  
 PB (Pitch Bend)  
 CC (commande de contrôle) : 000 à 127, ALL  
 CAT (aftertouch de canal)  
 PAT (aftertouch polyphonique)  
 EXC (SysEx)  
 ALL (Tous les événements)

Définit le type d'événement à effacer.

Avec ALL, tous les événements sont effacés.

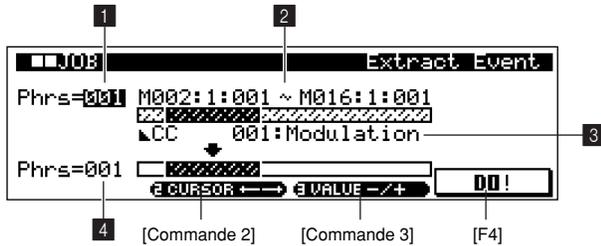
Il est possible de spécifier des numéros de commandes de contrôle individuels lorsque vous effacez des événements de commande de contrôle.

## 13 Extract Event

Ce job déplace tous les événements du type spécifié d'une plage déterminée de la phrase vers une plage identique dans une autre phrase.

**REMARQUE**

Si vous appliquez cette fonction à une phrase qui utilise un échantillon, les données de notes qui jouent cet échantillon dans la plage spécifiée seront déplacées (quand le type d'événement est "Note") et l'échantillon ne sera plus audible. Si vous désirez qu'un échantillon soit audible dans la phrase de destination, réglez les paramètres de cet échantillon pour cette piste sur "Sample voice" à la page MIXER (page 93).



### 1 Phrase (phrase source)

[Réglages] 001 à 256

Ce paramètre vous permet de sélectionner la phrase de laquelle vous souhaitez extraire des données.

### 2 Source Range (plage source)

[Réglages] Measure, Beat et Clock  
001:1:000 à 257:1:000

Détermine la plage de laquelle les données seront extraites en mesures/temps/clocks.

### 3 Events (événements)

[Réglages]

Type d'événement	Plage
Note .....	C-2 à G8, ALL
PC (changement de programme).....	—
PB (Pitch Bend).....	—
CC (commande de contrôle).....	000 à 127, ALL
CAT (aftertouch de canal) .....	—
PAT (aftertouch polyphonique) .....	—
EXC (SysEx) .....	—

Définit le type d'événement à extraire.

Il est aussi possible de spécifier des numéros de note et de commande de contrôle déterminés.

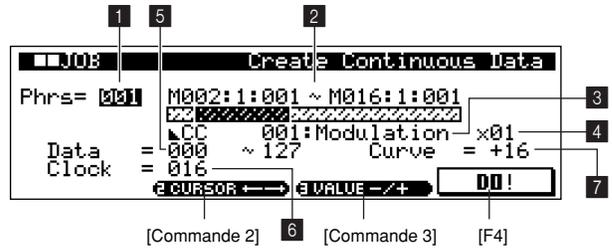
### 4 Destination Phrase (phrase de destination)

[Réglages] 001 à 256

Sélectionne la phrase de destination.

## 14 Create Continuous Data

Génère en continu des données de Pitch Bend ou de commande de contrôle sur la plage définie.



### 1 Phrase (phrase source)

[Réglages] 001 à 256

### 2 Source Range (plage source)

[Réglages] Measure, Beat et Clock  
001:1:000 à 257:1:000

Détermine la plage concernée par le «job» en mesures/temps/clocks.

### 3 Event Type (type d'événement)

[Réglages] PB (Pitch Bend)  
CC (commande de contrôle): 000 à 127  
CAT (aftertouch de canal)  
EXC (SysEx)

Définit le type d'événement à créer.

### 4 Times (répétition des données créées)

[Réglages] 01 à 99

Ce paramètre permet de définir le nombre de fois que la création de données doit être répétée.

Prenons un exemple: Si vous créez des données sur la plage M001:1:000 à M003:1:000 et si le paramètre "nombre de fois" est sur 03, des données identiques seront créées sur les plages M003:1:000 à M005:1:000 et M005:1:000 à M007:1:000.

Vous pouvez vous servir de ce job pour insérer des variations continues de volume ou de fréquence de coupure de filtre afin de créer des effets trémolo ou wah.

**5 Data (données)**

[Réglages] 000 à 127  
(-8192 à +8191 pour les données de Pitch Bend)

Ce paramètre vous permet de définir les limites inférieures et supérieures des données à créer. La valeur gauche correspond à la limite inférieure, la valeur droite à la limite supérieure.

**6 Clock**

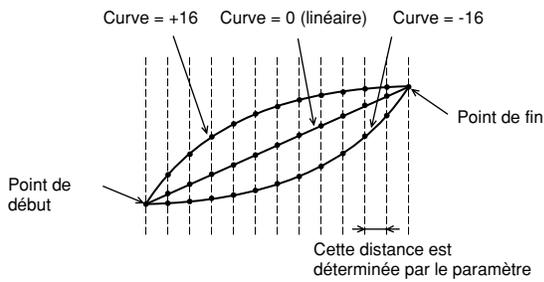
[Réglages] 001 à 999

Détermine le nombre de clocks à insérer entre chaque événement créé.

**7 Curve (courbe)**

[Réglages] -16 à +16

Détermine la "courbe" des données continues. Le graphique ci-dessous donne des formes approximatives de courbes.

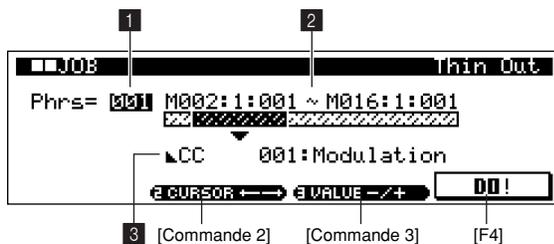


**15 Thin Out**

Réduit le type de données continues, spécifié dans la plage choisie, afin d'économiser de la mémoire.

**REMARQUE**

Le job Thin Out ne fonctionne pas avec des données continues dont l'intervalle Clock excède 60 clocks par événement.



**1 Phrase (phrase source)**

[Réglages] 001 à 256

**2 Source Range (plage source)**

[Réglages] Mesure, Beat et Clock  
001:1:000 à 257:1:000

Détermine la plage concernée par le «job» en mesures/temps/clocks.

**3 Event Type (type d'événement)**

[Réglages] PB (Pitch Bend)  
CC (commande de contrôle) 000 à 127, ALL  
CAT (aftertouch de canal)  
PAT (aftertouch polyphonique)

Définit le type d'événement à «dégraisser».

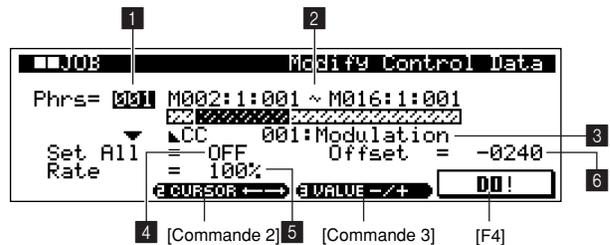
**16 Modify Control Data**

Modifie les valeurs des données de commande de contrôle d'un type déterminé (Pitch Bend, Aftertouch, commande de contrôle, etc.) sur la plage spécifiée.

La valeur des données se calcule comme suit.

$$\text{Valeur} = \text{données d'origine} \times \text{Rate} + \text{Offset.}$$

Si la valeur qui en résulte se situe en dehors de la plage autorisée, elle sera ramenée à la valeur minimale ou maximale, selon le cas.



**1 Phrase (phrase source)**

[Réglages] 001 à 256

**2 Source Range (plage source)**

[Réglages] Mesure, Beat et Clock  
001:1:000 à 257:1:000

Détermine la plage concernée par le «job» en mesures/temps/clocks.

**3 Event Type (type d'événement)**

[Réglages] PB (Pitch Bend)  
CC (commande de contrôle): 000 à 127, ALL  
CAT (aftertouch de canal)  
PAT (aftertouch polyphonique)

Définit le type d'événement à modifier.

#### 4 Set All (tout définir)

[Réglages] Off (0), 000 à 127  
(-8192 à +8191 pour le Pitch Bend)

Ramène tous les événements ciblés à une valeur identique fixe. Avec un réglage "OFF" (désactivé), le paramètre Set All n'a aucun effet. Avec un réglage autre que OFF, les paramètres Rate et Offset sont inaccessibles comme l'indique l'affichage "\*\*\*".

#### 5 Rate (valeur)

[Réglages] 000% à 200%, \*\*\*

Détermine le décalage des notes concernées par rapport à leur valeur originale.

Lorsque le paramètre Set All n'est pas sur OFF, ce paramètre est inaccessible et ne peut donc pas être modifié comme l'indique l'affichage "\*\*\*".

#### 6 Offset (décalage)

[Réglages] -127 à +127, \*\*\*  
(-8192 à +8191 pour le Pitch Bend, \*\*\*)

Ce paramètre ajoute une valeur fixe à chacune des valeurs de toucher réglées via le paramètre Rate.

Lorsque le paramètre Set All n'est pas sur OFF, ce paramètre est inaccessible et ne peut donc pas être modifié comme l'indique l'affichage "\*\*\*".

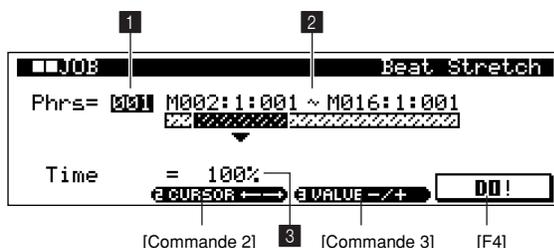
### 17 Beat Stretch

Ce job permet d'effectuer une expansion ou une compression temporelle sur la plage sélectionnée. Tous les événements se trouvant dans la plage spécifiée (longueur des pas (Step Time), durée d'audibilité (Gate Time), positions de tous les événements etc.) subissent une expansion ou une compression.

#### REMARQUE

Seules les données MIDI sont concernées par ce job. Les échantillons ne sont ni compressibles ni expansibles.

Cependant, pour des échantillons enregistrés avec la fonction SLICE+SEQ, le job Beat Stretch permet d'étendre ou de comprimer le timing des notes, la durée des pas (Step Time) et la durée d'audibilité (Gate Time) qui contrôlent la reproduction des tranches d'échantillons. L'échantillon lui-même n'est pas affecté.



#### 1 Phrase (phrase source)

[Réglages] 001 à 256

#### 2 Source Range (plage source)

[Réglages] Mesure, Beat et Clock  
001:1:000 à 257:1:000

Détermine la plage concernée par le «job» en mesures/temps/clocks.

#### 3 Times (temps)

[Réglages] 025% à 400%

Détermine l'expansion/la compression temporelle sous forme de pourcentage.

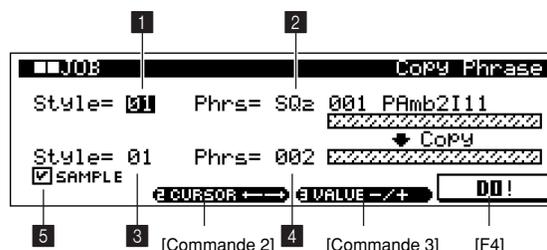
Des réglages supérieurs à 100% produisent une expansion et des réglages inférieurs à 100% produisent une compression.

### 18 Copy Phrase

Copie la phrase sélectionnée dans une phrase de destination.

#### ATTENTION

Toutes les données contenues à l'emplacement de destination sont effacées.



#### 1 Source Style (style source)

[Réglages] 01 à 64

Sélectionne le style contenant la phrase à copier.

#### 2 Phase (Phrase source)

[Réglages]  
Catégorie de phrase

US (phrase utilisateur)

Pour en savoir plus sur les catégories de phrases présélectionnées, voyez l'"Appendice", (page 271)

Numéro de phrase

001 à (dépend de la catégorie de phrase)

Sélectionne la phrase à copier.

#### 3 Destination Style (style de destination)

[Réglages] 01 à 64

Détermine le style de destination.

**4 Destination Phrase (phrase de destination)**

[Réglages] 001 à 256

Détermine la phrase de destination.

**5 Sample (échantillon)**

Lorsque la case est cochée, les échantillons utilisés par la phrase source sont copiés dans le style de destination sous forme d'échantillons locaux (spécifiques) et sont assignés à la phrase de destination.

Ce paramètre est sans effet lorsque la phrase source ne se sert d'aucun échantillon.

**REMARQUE**

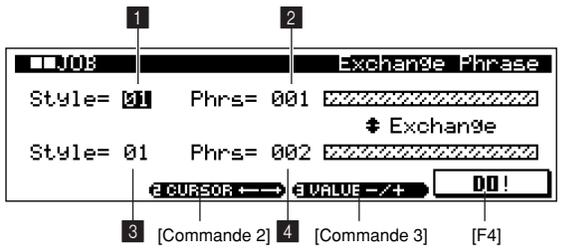
- Lorsque le style de destination n'a plus de mémoire disponible pour des données d'échantillons locaux, "Too Many Local Sample Voices" s'affiche et les données d'échantillons ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez le job pour échantillons "02 Delete" (page 246) pour effacer des échantillons locaux dont vous n'avez pas besoin et réessayez.
- La fonction Undo/Redo (page 134) est disponible après une opération de copie de voix échantillonnée mais ne s'applique pas à cette voix échantillonnée.
- Lorsque la case Sample est cochée et que vous appuyez sur le bouton [F4] (DO!), le message "Are you sure? Cancel [F2]/OK [F3]" s'affiche. [F3] exécute la copie de la phrase.

**19 Exchange Phrase**

Cette opération vous permet d'échanger le contenu de deux phrases déterminées.

**REMARQUE**

Ce job n'affecte pas les échantillons utilisés dans les phrases spécifiées.



**1 Style, 3 Style**

[Réglages] 01 à 64

Détermine les styles contenant les phrases à échanger.

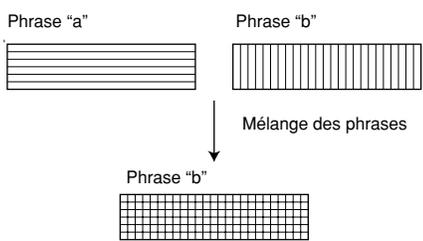
**2 Phrase, 4 Phrase**

[Réglages] 001 à 256

Spécifie les phrases à échanger.

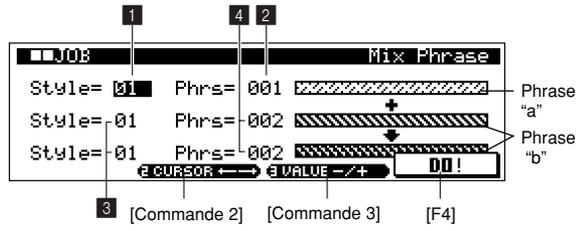
**20 Mix Phrase**

Cette opération permet de mélanger toutes les données de deux phrases utilisateur "a" et "b" et place le résultat dans la phrase "b".



**REMARQUE**

Si vous appliquez cette fonction à des phrases qui se servent d'échantillons, les échantillons ne seront ni copiés ni mélangés.



**1 Style "a", 2 Phrase "a"**

[Réglages] Style "a" ..... 01 à 64  
Phrase "a" ..... 001 à 256

Détermine la phrase "a".

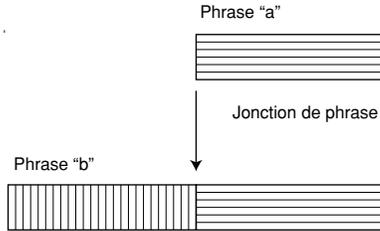
**3 Style "b", 4 Phrase "b"**

[Réglages] Style "b" ..... 01 à 64  
Phrase "b" ..... 001 à 256

Détermine la phrase "b".

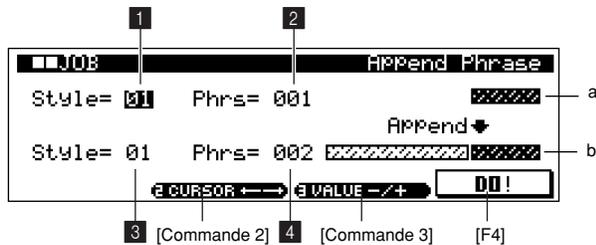
## 21 Append Phrase

Annexe une phrase à la fin d'une autre afin de créer une phrase plus longue.



**REMARQUE**

Si vous appliquez cette fonction à des phrases qui se servent d'échantillons, les échantillons ne seront pas annexés.



**1 Style "a", 2 Phrase "a"**

[Réglages] Style "a" ..... 01 à 64  
Phrase "a" ..... 001 à 256

Détermine la phrase "a" qui sera annexée à la phrase "b".

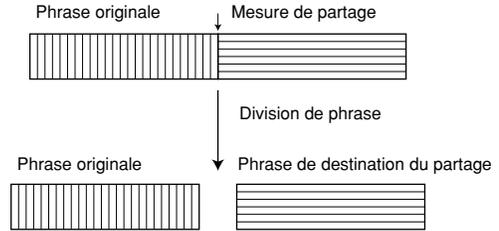
**3 Style "b", 4 Phrase "b"**

[Réglages] Style "b" ..... 01 à 64  
Phrase "b" ..... 001 à 256

Détermine la phrase "b" à laquelle la phrase "a" est annexée.

## 22 Split Phrase

Cette opération vous permet de diviser la phrase sélectionnée en deux phrases distinctes.

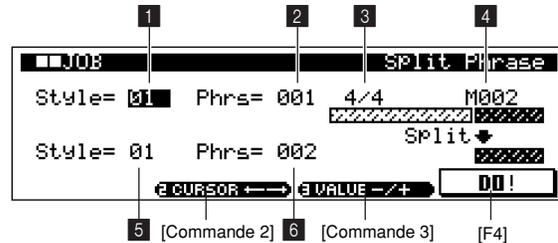


**REMARQUE**

Si vous appliquez cette fonction à des phrases qui se servent d'échantillons, les échantillons ne seront pas divisés.

**ATTENTION**

Cette opération écrase toutes les données déjà contenues dans la phrase de destination.



**1 Source Style (style source),**

**2 Source Phrase (phrase source)**

[Réglages] Style ..... 01 à 64  
Phrase ..... 001 à 256

Détermine le style et la phrase source. Après le partage, la section de la phrase située avant la mesure de partage demeure tandis que la section suivant le point de partage est transférée dans la phrase de destination du partage **6**.

**3 Meter (mesure)**

[Réglages] 1/16 à 16/16; 1/8 à 16/8; 1/4 à 8/4

Détermine la mesure des segments de la phrase divisée après le partage.

Vous pouvez changer la mesure de la phrase ultérieurement.

**4 Split Measure (mesure de partage)**  
[Réglages] 002 à longueur de la phrase de source (en mesures)

Spécifie la mesure où la phrase sera partagée.

**5 Split Destination Style (style de destination après partage),**

**6 Split Destination Phrase (phrase de destination après partage)**  
[Réglages] Style..... OFF, 01 à 64  
Phrase..... OFF, 001 à 256

Définit le style et la phrase de destination. Après le partage, la section de la phrase précédant le point de partage reste dans la phrase source tandis que la section suivant le point de partage est transférée dans la phrase de destination après partage.

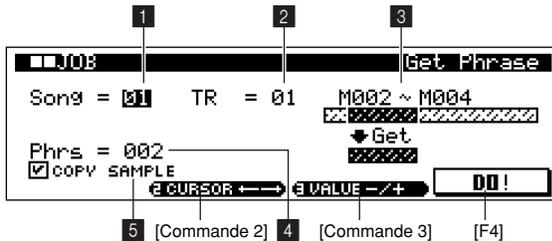
Lorsque le style ou la section de destination après partage sont coupés, les mesures suivant le point de partage sont effacées.

## 23 Get Phrase

Copie un segment de piste de séquence d'un morceau dans la phrase de destination sélectionnée.

**! ATTENTION**

Cette opération écrase toutes les données déjà contenues dans la phrase de destination.



**1 Source Song (morceau source),**  
**2 Source Track (piste source)**

[Réglages] Song (morceau) ... 01 à 20  
Track (piste) ..... 01 à 16

Détermine le morceau et la piste sources pour la copie.

**3 Source Range (plage source)**

[Réglages] 001 à 999

Détermine la plage à copier en mesure.

**4 Destination Phrase (phrase de destination)**

[Réglages] 001 à 256

Détermine la phrase de destination.

**5 Copy Sample (copie d'échantillon)**

Lorsque la case est cochée, les échantillons utilisés par la piste source sont copiés dans le style de destination sous forme d'échantillons locaux et sont assignés à la phrase de destination.

Ce paramètre est sans effet lorsque la piste source ne se sert d'aucun échantillon.

**REMARQUE**

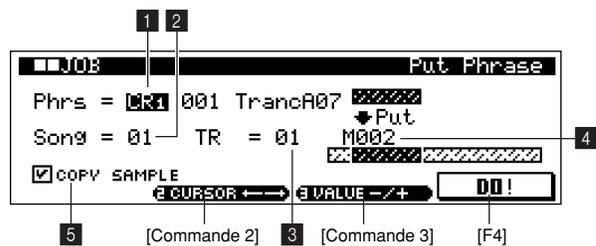
- Lorsque le style de destination n'a plus de mémoire disponible pour des données d'échantillons locaux, "Too Many Local Sample Voices" s'affiche et les données d'échantillons ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez le job pour échantillons "02 Delete" (page 246) pour effacer des échantillons locaux dont vous n'avez pas besoin et réessayez.
- La fonction Undo/Redo (page 134) est disponible après une opération de copie de voix échantillonnée mais ne s'applique pas à cette voix échantillonnée.
- Lorsque la case "5. Copy Sample" est cochée et que vous appuyez sur le bouton [F4] (DO!), le message "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" s'affiche. [F3] exécute le job Get Phrase.

## 24 Put Phrase

Cette opération vous permet d'insérer (en copiant) une phrase utilisateur dans un segment donné d'un morceau.

**! ATTENTION**

Cette opération écrase toutes les données déjà contenues dans la phrase de destination.



**1 Source Phrase (phrase source)**

[Réglages]

Catégorie de phrase US (utilisateur), Preset Phrase (phrase préprogrammée) ; pour de plus amples informations sur les catégories de phrase, reportez-vous à l'Appendice (page 313).

Numéro de phrase 001 à 256 (la plage disponible peut changer selon la catégorie).

Détermine la phrase source.

**2 Destination Song (morceau de destination),**

**3 Destination Track (piste de destination)**

[Réglages] Song (morceau) ..... 01 à 20  
Track (piste) ..... 01 à 16

Détermine le morceau et la piste de destination.

**4 Copy Measure (mesure de copie)**

[Réglages] 001 à 999

Détermine la mesure où la phrase est insérée dans la piste de destination. La phrase est copiée telle quelle, sans modification, indépendamment du type de mesure (Meter).

**5 Copy Sample (copie d'échantillon)**

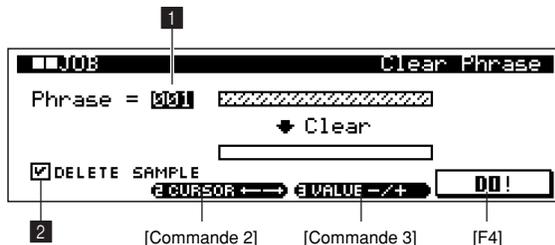
Lorsque la case est cochée, les échantillons utilisés par la piste source sont copiés dans le morceau de destination sous forme d'échantillons locaux et sont assignés à la piste de destination. Ce paramètre est sans effet lorsque la phrase source ne se sert d'aucun échantillon.

**REMARQUE**

- Lorsque le style de destination n'a plus de mémoire disponible pour des données d'échantillons locaux, "Too Many Local Sample Voices" s'affiche et les données d'échantillons ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez le job pour échantillons "02 Delete" (page 246) pour effacer des échantillons locaux dont vous n'avez pas besoin et réessayez.
- La fonction Undo/Redo (page 134) peut être utilisée après une opération de copie d'échantillon mais elle ne s'applique pas à l'échantillon.
- Lorsque la case "4. Copy Sample" est cochée et que vous appuyez sur le bouton [F4] (DO!), le message "Are you sure? Cancel [F2]/OK [F3]" s'affiche. [F3] exécute le job Put Phrase.

**25 Clear Phrase**

Cette opération efface toutes les données contenues dans la phrase sélectionnée.



**1 Phrase (phrase source)**

[Réglages] 001 à 256

**2 Delete Sample (effacer l'échantillon)**

Lorsque la case est cochée, les données d'échantillon assignées à la phrase sélectionnées sont effacées.

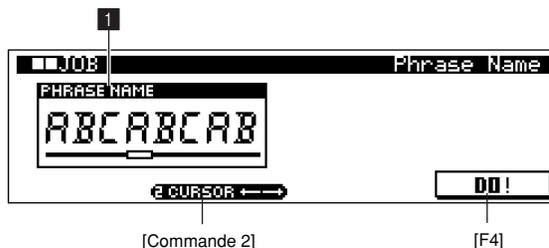
Ce paramètre est sans effet lorsque la phrase sélectionnée ne se sert d'aucun échantillon.

**REMARQUE**

- La fonction Undo/Redo (page 134) peut être utilisée après une opération d'effacement d'échantillon mais elle ne s'applique pas à l'échantillon.
- Lorsque la case "2. Delete Sample" est cochée et que vous appuyez sur le bouton [F4] (DO!), le message "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" s'affiche. [F3] efface la phrase.

**26 Phrase Name**

Cette opération permet d'entrer ou de modifier le nom d'une phrase. Ce nom peut contenir jusqu'à 12 caractères.



**1 Phrase Name (nom de phrase)**

Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 1: Bases", page 67.

**REMARQUE**

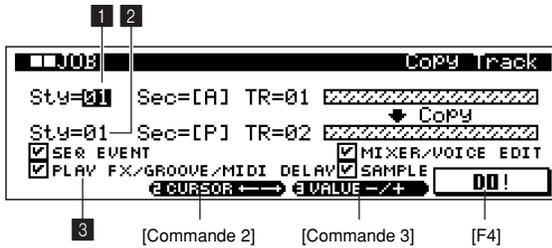
- Vous ne pouvez pas sélectionner les phrases à partir de cette page d'écran. Sélectionnez la phrase que vous souhaitez nommer ou renommer en mode PATTERN Play (page 75).
- Il est impossible d'attribuer un nom à une phrase vide.

**27 Copy Track**

Cette opération copie toutes les données d'un type défini d'une piste dans une autre piste.

**! ATTENTION**

Cette opération écrase toutes les données déjà contenues dans la piste de destination.



### 1 Source Style, Section, and Track (style, section et piste source)

[Réglages] Style source ..... 01 à 64  
 Section source (Sec) ..... A à P  
 Piste source ..... 01 à 16

Ces trois premiers paramètres permettent de sélectionner le style, la section et la piste source.

### 2 Destination Style, Section, and Track (style, section et piste de destination)

[Réglages] Style de destination ..... 01 à 64  
 Section de destination (Sec) .... A à P  
 Piste de destination ..... 01 à 16

Sélectionnent le style, la section et la piste de destination.

### 3 Data Type (type de données)

[Réglages]

SEQ EVENT

Tous les événements de la piste.

PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

Réglages PLAY FX, GROOVE et MIDI DELAY de la piste.

MIXER/VOICE EDIT

Réglages de mixage et d'édition de voix de la piste.

SAMPLE

Si un échantillon est sélectionné via Voice Select (page 93)... l'échantillon sélectionné.

Si une phrase est sélectionnée via Voice Select ... l'échantillon utilisé par la phrase assignée à la piste source.

Les cases à cocher dans le bas de cette page d'écran vous permettent de définir le ou les types de données à copier. Lorsqu'une case est cochée, les données correspondantes sont copiées.

#### REMARQUE

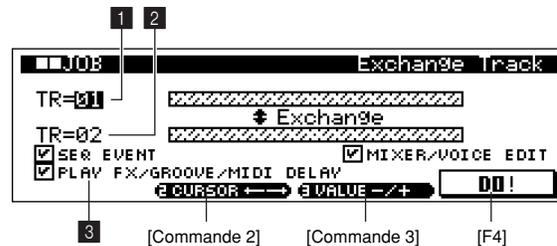
- Lorsque le style de destination n'a plus de mémoire disponible pour des données d'échantillons locaux, "Too Many Local Sample Voices" s'affiche et les données d'échantillons ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez le job pour échantillons "02 Delete" (page 246) pour effacer des échantillons locaux dont vous n'avez pas besoin et réessayez.
- La fonction Undo/Redo (page 134) est disponible après une opération de copie de voix échantillonnée mais ne s'applique pas à cette voix échantillonnée.
- Lorsque la case Sample est cochée et que vous appuyez sur le bouton [F4] (DO!), le message "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" s'affiche. [F3] exécute le job Copy Track (Copier la piste).

## 28 Exchange Track

Cette opération vous permet d'échanger le contenu de deux pistes déterminées au sein du style et de la section actuels.

#### REMARQUE

La sélection du style et de la section ne peuvent pas se faire via ce job. Veillez donc à sélectionner le style et la section contenant les pistes à échanger au préalable.



### 1 TR (piste), 2 TR (piste)

[Réglages] 01 à 16

Sélectionne les deux pistes faisant l'objet d'un échange de données.

### 3 Data Type (type de données)

[Réglages]

SEQ EVENT

Tous les événements de la piste.

PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

Réglages PLAY FX, GROOVE et MIDI DELAY de la piste.

MIXER/VOICE EDIT

Réglages de mixage et d'édition de voix de la piste.

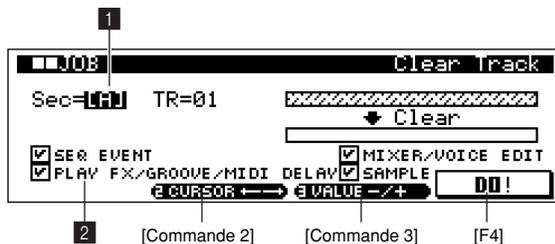
Les cases à cocher dans le bas de cette page d'écran vous permettent de définir le ou les types de données à copier. Lorsqu'une case est cochée, les données correspondantes sont échangées.

## 29 Clear Track

Cette opération vous permet d'effacer toutes les données d'un type défini d'une piste sélectionnée ou de toutes les pistes d'un motif.

### REMARQUE

La sélection du style ne peut pas se faire via ce job. Veuillez donc à sélectionner le style contenant les pistes à effacer au préalable.



### 1 Source Section and Track (section et piste source)

[Réglages] Section source A à P, ALL  
Piste source 01 à 16, ALL

### 2 Data Type (type de données)

[Réglages]

SEQ EVENT

Tous les événements de la piste.

PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

Réglages PLAY FX, GROOVE et MIDI DELAY de la piste.

MIXER/VOICE EDIT

Réglages de mixage et d'édition de voix de la piste.

SAMPLE

Échantillon assigné à la piste sélectionnée.

Les cases à cocher dans le bas de cette page d'écran vous permettent de définir le ou les types de données à effacer. Lorsqu'une case est cochée, les données correspondantes sont effacées.

### REMARQUE

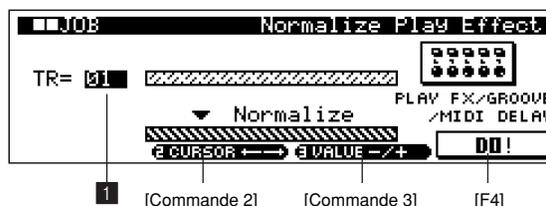
- Il est impossible d'utiliser la fonction Undo/Redo (page 134) pour annuler/rétablir une opération de copie d'échantillon.
- Lorsque la case "Sample" est cochée et que vous appuyez sur le bouton [F4] (DO!), le message "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" s'affiche. [F3] exécute le job Clear Track (Effacer la piste).

## 30 Normalize Play Effect

Cette opération vous permet de redéfinir les données de la piste sélectionnée pour y intégrer les réglages Play FX, Groove et MIDI Delay définis.

### REMARQUE

- Après exécution du job Normalize Play Effect, les paramètres PLAY FX, GROOVE et MIDI DELAY de la piste sont initialisés.
- La sélection du style et de la section ne peuvent pas se faire via ce job. Veuillez donc à sélectionner le style et la section contenant les pistes à normaliser au préalable.



### 1 Track (piste)

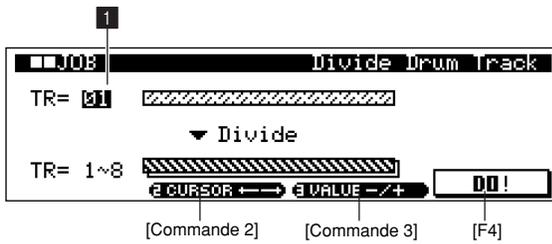
[Réglages] 01 à 16, ALL (toutes les données de séquence)

## 31 Divide Drum Track

L'opération Divide Drum Track vous permet de séparer les événements de note d'une phrase assignée à une piste déterminée et de placer les notes correspondant aux divers instruments de batterie dans des pistes distinctes (pistes 1 à 8).

### REMARQUE

- Ce job nécessite 8 phrases utilisateur vides permettant de stocker les données de note séparées. Si les phrases nécessaires sont indisponibles, le message "Phrase Number Overflow" apparaît et le job est annulé. Dans ce cas, faites appel au Job 25 (Clear Phrase) pour effacer des phrases inutilisées et recommencez.
- La sélection du style et de la section ne peuvent pas se faire via ce job. Veuillez donc à sélectionner le style et la section contenant les pistes à échanger au préalable.
- Les données de note sont divisées et copiées sur les pistes 1 à 8 des définitions de notes des sons de batterie GM. Les sons qui appartiennent au même groupe – comme les sons tom-tom par exemple – sont copiés sur la même piste.
- Les sons de batterie Full-Edit et SFX ne sont pas au format GM de définition de notes, et ne peuvent donc pas être proprement divisées.



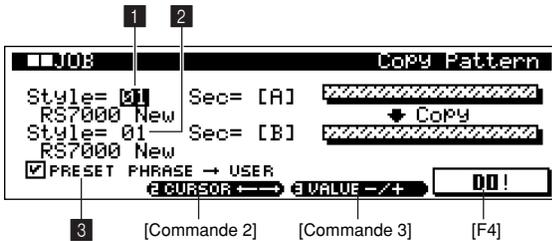
**1 Track (piste)**

[Réglages] 01 à 16

Détermine la piste de batterie à diviser.

### 32 Copy Pattern

Cette opération vous permet de copier toutes les données du motif source vers un motif de destination.



**1 Source Style and Section (style et section source)**

[Réglages] Style source ..... 01 à 64  
Section source ..... A à P, ALL

Définit le style et la section source. Si vous sélectionnez ALL pour la section source, la section de destination est automatiquement réglée sur ALL.

**2 Destination Style and Section (style et section de destination)**

[Réglages] Style de destination..... 01 à 64  
Section de destination ..... A à P, ALL

Définit le style et la section de destination. Si vous sélectionnez ALL pour la section de destination, la section source est automatiquement réglée sur ALL.

Quand le style de destination est vide ou que la section source ou destination est réglée sur "ALL", le contenu de la mémoire Scène/Mute est également copié.

**3 Data Type (type de données)**

[Réglages]

PRESET PHRASE → USER

Si le style contient des phrases préprogrammées, celles-ci sont copiées dans une phrase utilisateur.

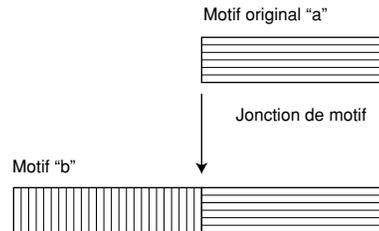
Les cases à cocher dans le bas de cette page d'écran vous permettent de définir le ou les types de données à copier. Lorsqu'une case est cochée, les données correspondantes sont copiées.

**REMARQUE**

- Lorsque le style de destination n'a plus de mémoire disponible pour des données d'échantillons locaux, "Too Many Local Sample Voices" s'affiche et les données d'échantillons ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez le job pour échantillons "02 Delete" (page 246) pour effacer des échantillons locaux dont vous n'avez pas besoin et réessayez.
- La fonction Undo/Redo (page 134) peut être utilisée après une opération de copie d'échantillon mais elle ne s'applique pas à l'échantillon. Quand vous appuyez sur le bouton [F4] (DO!), le message "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" s'affiche. [F3] exécute le job Copy Pattern (Copier le motif).

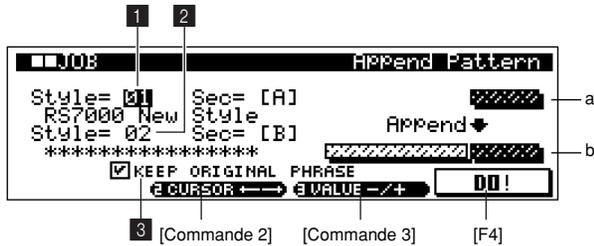
### 33 Append Pattern

Annexe un motif à la fin d'un autre afin de créer un motif plus long.



**REMARQUE**

- Si vous appliquez cette fonction à des motifs qui se servent d'échantillons, les échantillons ne seront pas annexés.
- Si la longueur du motif excède 256 mesures suite à l'exécution du job Append Pattern, un message d'erreur apparaît et le job est annulé.



**1 Source Style a and Section a (style “a” et section “a” (source))**

[Réglages] Style “a” ..... 01 à 64  
Section “a” ..... A à P

Détermine le motif “a” qui sera annexé au motif “b”.

**2 Destination Style b and Section b (style “b” et section “b” (destination))**

[Réglages] Style “b” ..... 01 à 64  
Section “b” ..... A à P

Détermine le motif “b” auquel le motif “a” est annexé.

**3 Keep Original Phrase (garder la phrase)**

Si la case est vide, les phrases qui constituent le motif “a” sont annexées aux phrases qui constituent le motif “b” et les phrases originales du motif “b” sont écrasées.

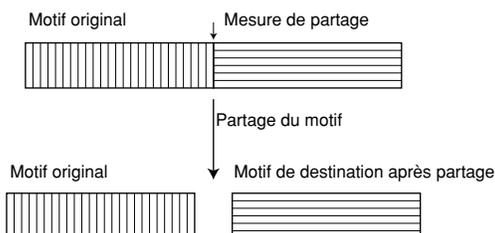
Si la case est cochée, les phrases qui constituent le motif “b” sont conservées et le résultat de la jonction des deux motifs est sauvegardé dans des phrases vides.

**REMARQUE**

Lorsque la case KEEP ORIGINAL PHRASE est cochée, ce job nécessite deux fois plus de phrases utilisateur vides que le nombre de pistes contenant des données afin de pouvoir y sauvegarder les données annexées. Si les phrases nécessaires sont indisponibles, le message “Phrase Number Overflow” apparaît et le job est annulé. Dans ce cas, faites appel au Job 25 (Clear Phrase) pour effacer des phrases inutilisées et recommencez.

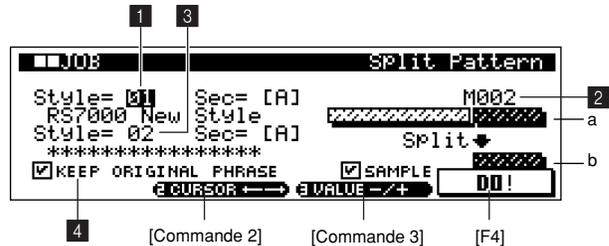
## 34 Split Pattern

Permet de partager un motif en deux.



**ATTENTION**

Cette opération écrase toutes les données déjà contenues dans le motif de destination.



**1 Source Style and Section (style et section source)**

[Réglages] Style “a” ..... 01 à 64  
Section “a” ..... A à P

Définit le style et la section source. Après le partage, la section du motif précédant le point de partage reste dans le motif source tandis que la section, suivant le point de partage, est transférée dans le motif de destination après partage.

**2 Split Measure (mesure de partage)**

[Réglages] 001 à longueur du motif de source (en mesures)

Spécifie la mesure où le motif sera partagé.

**3 Split Destination Style and Section (Style et section de destination après partage)**

[Réglages] Style ..... OFF, 01 à 64  
Section ..... OFF, A à P

Définit le style et la section de destination. Après le partage, la section du motif précédant le point de partage reste dans le motif source tandis que la section suivant le point de partage est transférée dans le motif de destination après partage.

Lorsque le style ou la section de destination après partage sont coupés, les mesures suivant le point de partage sont effacées.

Les données de mémoire Scène/Mute ne peuvent être copiées que si le style de destination après partage est vide ou si la case “ SAMPLE” est cochée.

**4 Split Data Type (type de données de partage)**

[Réglages]

KEEP ORIGINAL PHRASE

Si la case est vide, les phrases qui constituent le motif “a” sont annexées aux phrases qui constituent le motif “b” et les phrases originales du motif “b” sont écrasées. Si la case est cochée, les phrases qui constituent le motif “b” sont conservées et le résultat de la jonction des deux motifs est sauvegardé dans des phrases vides.

SAMPLE

Si la case est cochée, les échantillons assignés aux différentes pistes du motif source sont copiés dans le style de destination après partage sous forme d'échantillons locaux et sont assignés aux pistes correspondantes de ce motif.

Cette fonction n'a pas d'effet si aucun échantillon n'est assigné aux pistes du motif source.

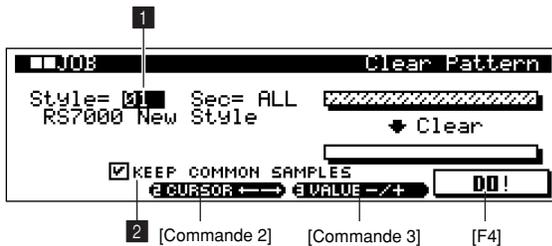
Définit les types de données à partager.

**REMARQUE**

- Lorsque le style de destination n'a plus de mémoire disponible pour des données d'échantillons locaux, "Too Many Local Sample Voices" s'affiche et les données d'échantillons ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez le job pour échantillons "02 Delete" (page 246) pour effacer des échantillons locaux dont vous n'avez pas besoin et réessayez.
- La fonction Undo/Redo (page 134) peut être utilisée après une opération d'effacement d'échantillon mais elle ne s'applique pas à l'échantillon.
- Lorsque la case Sample est cochée et que vous appuyez sur le bouton [F4] (DO!), le message "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" s'affiche. [F3] exécute le job Copy Pattern (Copier le motif).
- Lorsque la case KEEP ORIGINAL PHRASE est cochée, ce job nécessite deux fois plus de phrases utilisateur vides que le nombre de pistes contenant des données afin de pouvoir y sauvegarder les données annexées. Si les phrases nécessaires sont indisponibles, le message "Phrase Number Overflow" apparaît et le job est annulé. Dans ce cas, faites appel au Job 25 (Clear Phrase) pour effacer des phrases inutilisées et recommencez.

### 35 Clear Pattern

Cette opération vous permet d'effacer toutes les données du motif sélectionné ou de tous les motifs. Avec le réglage Section = All, les données de la mémoire Scène/Mute sont aussi effacées.



#### 1 Style and Section (style et section)

[Réglages] Style..... 01 à 64, ALL  
Section..... A à P, ALL

Ce paramètre vous permet de sélectionner le style et la section contenant des données que vous souhaitez effacer.

**REMARQUE**

Si vous exécutez le job Clear Pattern (Effacer le motif) alors que le paramètre STYLE est sur ALL, il est impossible de recourir à la fonction Undo.

#### 2 Keep Common Samples (garder les échantillons communs)

Si la case est cochée, les échantillons communs utilisés par les motifs spécifiés ne seront pas effacés.

**REMARQUE**

Les échantillons locaux utilisés par le motif en question seront effacés quel que soit le réglage choisi.

### 36 Style Name

Cette opération vous permet d'entrer ou de modifier le nom du style. Ce nom peut contenir jusqu'à 16 caractères.

**REMARQUE**

Il est impossible de sélectionner des styles à partir de cette page d'écran. Sélectionnez le style que vous souhaitez nommer ou renommer en mode PATTERN Play.



#### 1 Style Name (nom de style)

Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 1: Bases", page 67.

## 15. Phrase Edit

Outre l'édition et l'effacement de données enregistrées dans des phrases utilisateur, ce mode secondaire permet d'insérer de nouveaux événements. Cela peut servir à corriger des erreurs ainsi qu'à ajouter des effets de dynamique ou de jeu tels que du vibrato afin de parfaire la phrase.

En mode PATTERN Play ou Patch, appuyez sur [EDIT] pour passer à la page d'édition de phrase Edit Change.

### REMARQUE

- Si la protection de la mémoire est activée, "Memory Protect" apparaît et il est alors impossible d'éditer, de supprimer ou d'insérer des événements. Dans ce cas, passez en mode UTILITY, à la page System (page 257) pour désactiver la protection de la mémoire (Memory Protect off).
- Les "événements" comprennent aussi les notes jouées sur le clavier, les changements de sons (changements de programme) et toutes les autres données de jeu enregistrées dans une piste.

### Édition de phrases

1. Sélectionnez la piste à laquelle la phrase utilisateur est assignée en mode PATTERN Play ou Patch..  
Pour sélectionner les pistes, appuyez sur la touche correspondante du clavier tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé.
2. Appuyez sur [EDIT] pour passer à la page Edit Change du mode PHRASE EDIT.



- Vous pouvez y éditer ou effacer des événements. Pour insérer un nouvel événement, appuyez sur [F3] pour passer à la page de sélection de type d'événement.

#### ● Édition et suppression d'événements existants

3. Utilisez la [Commande 1] pour amener le curseur sur l'événement à éditer.
  - Lorsque vous amenez le curseur sur un événement de note, la note correspondante se fait entendre.
4. Utilisez la [Commande 2] pour amener le curseur sur le paramètre d'événement à éditer et changez la valeur. L'événement édité clignote alors à l'écran.
  - Pour en savoir plus sur les événements et les paramètres, voyez le "Chapitre 7: Autres informations", page 263.
  - Vous pouvez changer les réglages des paramètres mesure, temps et clock pour déplacer un événement.
  - Durant l'édition d'un événement (il clignote à l'écran), vous pouvez vous servir des boutons SUB MODE comme d'un pavé numérique pour entrer directement les valeurs de paramètres.

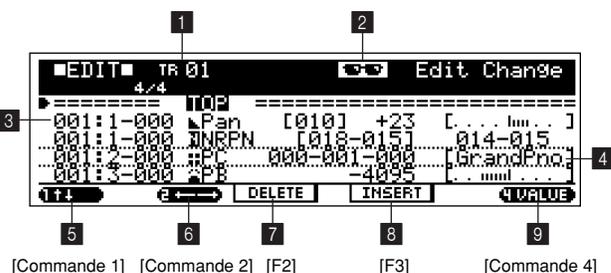
- 1 TR (N° de piste)**  
[Réglages] TR01 à 16

5. Lorsque le paramètre est édité, appuyez sur [ENTER] pour confirmer et valider l'édition (l'événement cesse de clignoter).
  - Si vous amenez le curseur sur un autre événement alors que le premier clignote encore, l'édition de celui-ci est annulée.
6. Appuyez sur [F2] pour effacer l'événement à la position du curseur.
- Insertion de nouveaux événements
7. Appuyez sur [F3] pour passer à la page Edit Insert.



8. Utilisez cette page pour spécifier l'événement à insérer, effectuer les réglages mesure, temps et clock ainsi que choisir le type d'événement.
9. Appuyez sur [F3] pour insérer l'événement déterminé à la position spécifiée.
10. Appuyez sur [EDIT] pour revenir à la page EDIT Change (édition des changements).

### Paramètres affichés



Sélectionnez la piste à laquelle la phrase à éditer est assignée. Sélectionnez la piste avec les touches du clavier tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé.

Pour de plus amples informations, reportez-vous au “Chapitre 1 : Bases”, page 67.

**2 View Filter Icon (icône de filtrage)**

Indique que le filtre d’affichage est réglé de sorte à ce que certains types d’événements ne soient pas affichés. Les réglages du filtre d’affichage se font à la page d’écran View Filter (page 156).

**3 Measure, Beat, and Clock (mesure, Beat et Clock)**

[Réglages]	Mesure	001 à 256
	Temps	1 à 16 (dépend du type de mesure)
	Clock	000 à 479 (dépend du type de mesure)

Indique l’emplacement de l’événement correspondant. Tout changement d’une de ces valeurs change l’emplacement de l’événement.

**4 Event and Parameters (événements et paramètres)**

- [Réglages]  
Événements (pistes de séquence)
- : Note
  - : PB (Pitch Bend)
  - : PC (changement de programme)
  - : CC (commande de contrôle)
  - : CAT (aftertouch de canal)
  - : PAT (aftertouch polyphonique)
  - : RPN
  - : NRRPN
  - : SEXC (SysEx)

Paramètres  
Dépend du type d’événement.

Affiche le type de chaque événement. Pour de plus amples informations sur les types d’événements et leurs paramètres, reportez-vous au “Chapitre 7: Autres informations”, page 263.

**REMARQUE**

“TOP” et “END” marquent respectivement le début et la fin des données. “TOP” et “END” ne sont pas des données de phrase et ne peuvent donc pas être édité.

**5 ↑ ↓ (Curseur ↑ et ↓)..... [Commande 1]**

Déplace le curseur vers le haut et vers le bas dans la liste d’événements afin de pouvoir en sélectionner un pour l’édition.

**6 ← → (Curseur ← et →)..... [Commande 2]**

Déplace le curseur vers la gauche et vers la droite afin de sélectionner un paramètre à éditer pour l’événement choisi.

**7 DELETE (supprimer) ..... [F2]**

Efface l’événement sélectionné.

**8 INSERT (insertion)..... [F3]**

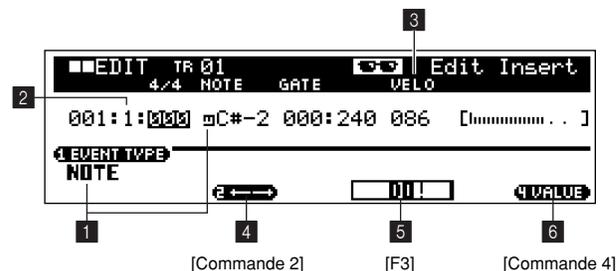
Insère un nouvel événement.

**9 VALUE (valeur)..... [Commande 4]**

Règle la valeur du paramètre sélectionné. Lorsque toute la ligne d’événement clignote après que vous ayez actionné la [Commande 4], vous pouvez entrer directement la valeur en maintenant les boutons [SHIFT] et [F4] enfoncés et en vous servant des boutons SUB MODE comme d’un pavé numérique.

Page Insert

Appuyez sur [F3] à la page EDIT pour accéder à cette page.



**1 Event (événement)**

- [Réglages]  
Événements (pistes de séquence)
- : Note
  - : PB (Pitch Bend)
  - : PC (changement de programme)
  - : CC (commande de contrôle)
  - : CAT (aftertouch de canal)
  - : PAT (aftertouch polyphonique)
  - : RPN
  - : NRRPN
  - : SEXC (SysEx)

Définit le type d’événement à insérer. Pour de plus amples informations sur les types d’événements et leurs paramètres, reportez-vous au “Chapitre 7: Autres informations”, page 263.

**2 Measure, Beat, and Clock (mesure, Beat, et Clock)**

[Réglages]	Mesure	001 à 256
	Temps	1 à 16 (dépend du type de mesure)
	Clock	000 à 479 (dépend du type de mesure)

Permet de déterminer la position où l’événement sera inséré.

**3 Parameter (paramètre)**

La valeur de l’événement sélectionné. Les paramètres disponibles dépendent de l’événement sélectionné.

**4** ← → (Curseur ← et →)..... [Commande 2]

Déplace le curseur vers la gauche et vers la droite afin de sélectionner un paramètre à éditer pour l'événement choisi.

**5** DO..... [F3]

Insère l'événement spécifié.

**6** VALUE (valeur)..... [Commande 4]

Règle la valeur du paramètre sélectionné.

Vous pouvez aussi entrer directement la valeur en maintenant les boutons [SHIFT] et [F4] enfoncés et en vous servant des boutons SUB MODE comme d'un pavé numérique.

**Page View Filter**

Fixe le type de filtre.

Cette fonction constitue un filtre d'affichage qui détermine les types d'événements qui apparaîtront dans la liste d'édition. Vous pourriez configurer ce filtre de sorte à ne faire apparaître que les événements de notes, par exemple.

Appuyez deux fois sur [EDIT] en mode PATTERN Play ou Patch pour passer à la page View Filter du mode EDIT.

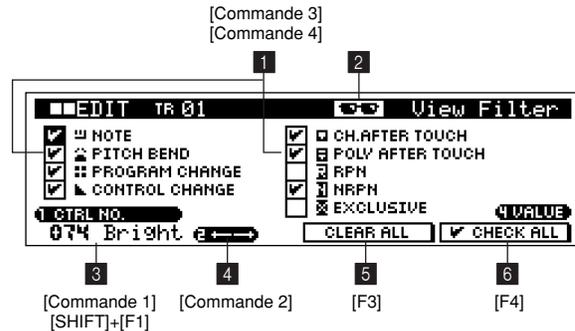
**REMARQUE**

Les "événements" comprennent aussi les notes jouées sur le clavier, les changements de sons (changements de programme) et toutes les autres données de jeu enregistrées dans une piste.

**Filtrage de type d'événement**

1. Sélectionnez la piste à laquelle la phrase utilisateur est assignée en mode PATTERN Play ou Patch.  
Pour sélectionner les pistes, appuyez sur la touche correspondante du clavier tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé.
2. Appuyez deux fois sur [EDIT] pour passer à la page View Filter du mode PHRASE EDIT.
3. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les réglages nécessaires.
4. Appuyez deux fois sur [EXIT] pour revenir en mode PATTERN Play ou Patch.

**Paramètres affichés**



**1** Event Checkboxes (cases d'événements) ..... [Commande 3], [Commande 4]

[Réglages]  ON (activé),  OFF (désactivé)

Seuls les événements dont la case est cochée apparaissent dans la liste d'événements.

**2** View Filter Icon (icône de filtrage)

Cette icône apparaît dès qu'un événement n'a pas été coché **1** (lorsqu'un ou plusieurs événements sont désactivés).

**3** CTRL NO (N° de contrôle)

..... [Commande 1], [SHIFT]+[F1] → Pavé numérique [Réglages] 000 à 119, ALL

Détermine les numéros de commandes de contrôle qui apparaissent dans la liste d'édition.

Lorsque la case de l'événement CONTROL CHANGE est cochée, seules les commandes de contrôle dont le numéro apparaît ici apparaîtront dans la liste d'événements.

**4** ← → (Curseur ← et →) ..... [Commande 2]

Déplace le curseur pour sélectionner un paramètre.

**5** CLEAR ALL (tout effacer) ..... [F3]

Efface toutes les cases et désactive l'affichage de tous les événements.

**6** CHECK ALL (tout cocher)..... [F4]

Coche toutes les cases et active l'affichage de tous les événements.

# Chapitre 3. Mode Pattern Chain

À propos du mode Pattern Chain .....	158
1. Reproduction séquentielle de motifs (Pattern Chain Play) .....	159
2. Créer des chaînes de motifs (enregistrement des chaînes de motifs)....	161
3. Égaliseur et effet maîtres .....	164
4. Sauvegarde sur carte de mémoire ou disque .....	166
5. Chargement d'une carte de mémoire ou d'un disque.....	169
6. Jobs pour chaînes de motifs .....	171
7. Édition de chaînes de motifs .....	175

## À propos du mode Pattern Chain

Ce mode permet de reproduire des motifs de façon séquentielle. Vous pouvez relier les motifs afin de créer des morceaux entiers. La chaîne de motifs peut être convertie en morceau du RS7000.

Appuyez sur [PATT CHAIN] pour passer à la page Pattern Chain Play du mode PATTERN CHAIN Play. La page Pattern Chain Play s'affiche.

CHAÎNE DE MOTIFS

FILTER TYPE	SENSITIVE	CUTOFF	OFST	RESONANCE
OCT>>>>	RS7000	New	Chain	#+03
PATT	BPM	SCENE	12345678910111213141516	
CHAIN	STYLE	SECTION	MERS	BPM
01	RS7000	New S	001	120.0

**REMARQUE**

Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 1: Bases", page 51 pour en savoir davantage sur les motifs et les morceaux.

### Modes secondaires (SUB MODES) du mode PATTERN CHAIN

Le mode PATTERN CHAIN propose les 7 modes secondaires suivants.

● **CHAÎNE DE MOTIFS [PATT CHAIN] ... (Page 159)**

Ce mode permet de constituer une séquence de motifs et de reproduire la chaîne en question. L'affichage suivant apparaît toujours lors de la sélection du mode PATTERN CHAIN.

● **Enregistrement avec PATTERN CHAIN [REC] ... (Page 161)**

Enregistre des changements de motif, de tempo, de réglages de Scène/Mute (étouffement) ainsi que d'autres éléments d'une chaîne de motifs.

REC TRACK	STYLE	SECTION	REC TYPE	BPM
PATT	01	-	R	
RS7000	New S	REPLACE		120.0

● **Master [MASTER]... (Page 164)**

C'est ici que vous trouverez l'égaliseur maître ainsi que les paramètres des effets maîtres.

LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+00dB	+12dB	-08dB	+12dB

● **Save (sauvegarder) [SAVE] ... (Page 166)**

Permet de sauvegarder des données sur une carte de mémoire ou une disquette.

FILE TYPE	KB FREE	SAVE	CARD
ALL	00015744		
OK			SCSI CARD

● **Load (charger) [LOAD] ... (Page 169)**

Chargement de données d'une carte mémoire ou d'une disquette

FILE TYPE	LOAD	CARD
ALL		
OK		SCSI CARD

● **Job (fonction) [JOB] ... (Page 171)**

Permet d'accéder aux jobs (fonctions) d'édition de la chaîne de motifs.

UNDO/REDO	EVENT	MEASURE	CONVERT	CHAIN
00 Undo/Redo	01 Copy Event	02 Erase Event		
	03 Create Measure			

● **Edit (éditer) [EDIT]... (Page 175)**

Permet d'éditer l'ordre des motifs enregistrés dans une chaîne de motifs et d'insérer de nouveaux événements de tempo ou de Scène/Mute (étouffement).

MEAS	METER	STYLE	SECTION
001	4/4	01 RS7000 New S	A
002	4/4		
003	4/4	02 RS7000 hip h	C
004	4/4	02 RS7000 hip h	B
005	4/4	03 RS7000 hip h	

# 1. Reproduction séquentielle de motifs (Pattern Chain Play)

Ce mode permet de créer et de reproduire les chaînes de motifs.  
Appuyez sur [PATT CHAIN] pour passer en mode PATTERN CHAIN.

## REMARQUE

Pour de plus amples informations sur l'enregistrement de chaînes de motifs, reportez-vous à "2. Enregistrement de chaînes de motifs" à la page 161.

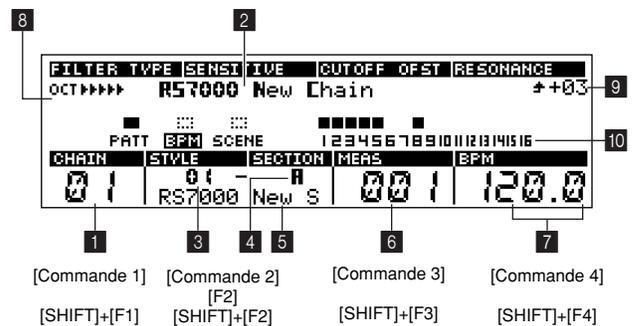
## Reproduction de chaînes de motifs

1. Appuyez sur [PATT CHAIN] pour afficher l'écran PATTERN CHAIN Play.
2. Utilisez la [Commande 1] (CHAIN) pour sélectionner la chaîne de motifs à reproduire.
3. Appuyez sur le bouton [PLAY] du séquenceur pour lancer la reproduction de la chaîne.

## REMARQUE

- Les paramètres de la page d'écran PATTERN CHAIN Play peuvent être édités durant la reproduction de la chaîne de motifs. Ces changements effectués en cours de reproduction sont toutefois temporaires et ne remplacent pas les réglages de la chaîne de motifs. Pour de plus amples informations sur l'enregistrement de changements dans les chaînes de motifs, reportez-vous à "2. Enregistrement de chaînes de motifs" à la page 161.
- Lorsque vous souhaitez effectuer des changements de valeur importants, actionnez une commande tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé afin de modifier la valeur par paliers de 10 au lieu de 1.
- Vous pouvez également vous servir des boutons SUB MODE comme d'un pavé numérique pour entrer des valeurs tout en maintenant les boutons [SHIFT] et [F1] à [F4] enfoncés.

## Paramètres affichés



### 1 CHAIN (chaîne)

..... [Commande 1], [SHIFT]+[F1] → Pavé numérique

### 2 Chain Name (nom de la chaîne)

[Réglages]

Numéro de la chaîne de motifs 01 à 20

Nom de la chaîne Affichage uniquement.

Détermine le numéro de la chaîne de motifs à reproduire.

### 3 STYLE

..... [Commande 2], [SHIFT]+[F2] → Pavé numérique

### 4 SECTION ..... [F2] → [Commande 2]

## 5 Style Name (nom de style)

### [Réglages]

**Numéro de style** OFF, 01 à 64, END

**Section** A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

**Nom de style** Uniquement affiché.

Affiche le style et la section en cours de reproduction. Permet aussi de changer le style et la section.

Si vous enregistrez d'autres changements de style ou de section dans la chaîne, ces changements auront toutefois priorité.

Le paramètre STYLE peut être réglé sur OFF pour créer des breaks (sections vides) dans la chaîne (la reproduction de la chaîne continue). Lorsque STYLE est réglé sur END, la reproduction s'arrête à cet endroit.

Appuyez sur [F2] pour déplacer le curseur et servez-vous de la [Commande 2] pour définir la section.

#### REMARQUE

- Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 1: Bases", page 51.
- Vous pouvez changer de section en appuyant sur le bouton [KEYBOARD] pour éteindre son témoin avant d'appuyer sur la touche noire du clavier correspondant à la section voulue. (page 72)

## 6 MEAS (mesure)

..... [Commande 3], [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique

[Réglages] 001 à 999

Affiche le numéro de mesure actuelle. Peut également servir à changer le numéro de mesure actuelle.

#### REMARQUE

- Les boutons [◀]/[▶] permettent un déplacement de mesure en mesure (même durant la reproduction).
- Appuyez sur [STOP] tout en maintenant [SHIFT] enfoncé pour choisir la mesure actuelle comme destination du sant (la mesure à laquelle on revient à la fin de la reproduction). Le réglage du sant peut être annulé d'une pression sur [◀◀] ou [▶▶] tout en maintenant [SHIFT] enfoncé.

## 7 BPM (tempo)

..... [Commande 4], [SHIFT]+[F4] → Pavé numérique

[Réglages] 001,0 à 300,0 (BPM)

Permet de régler le tempo de reproduction de la chaîne de motifs.

Utilisez la [Commande 4] pour régler le nombre de battements par minute (BPM) par unités de "1" ou appuyez sur [F4] pour amener le curseur à droite de la virgule décimale et utilisez la [Commande 4] pour modifier le tempo par pas de "0,1".

#### REMARQUE

Le tempo (BPM) peut en outre être réglé avec le bouton [TAP] (page 68).

## 8 OCT (Octave)

[Réglages] -5 à +5 octaves

Indique le réglage d'octave du clavier.

Chaque "◀" à l'écran correspond à un abaissement d'une octave, tandis que chaque "▶" renvoie à un saut d'octave vers le haut.

Pour modifier l'octave du clavier, appuyez sur le bouton [KEYBOARD] pour que son témoin s'allume. Ensuite, utilisez les boutons [OCT DOWN] et [OCT UP] pour sélectionner l'octave voulue.

Appuyez simultanément sur [OCT DOWN] et [OCT UP] pour retourner au réglage d'octave normal pour le clavier (pas de changement d'octave).

## 9 Transpose (transposition)

[Réglages] -36 à 0 à +36 (demi-tons)

Permet de transposer la reproduction de la chaîne de motifs.

La transposition peut être réglée par demi-tons. La valeur "12" correspond à une transposition d'une octave.

### [Procédure]

La procédure de transposition est identique à celle du mode PATTERN (page 73).

## 10 Track (piste)

Affiche les numéros de piste et indique si la piste correspondante contient des données et si elle est en mode solo ou étouffée (Mute). Les trois types de piste disponibles en mode PATTERN CHAIN (PATT, SCENE et BPM) ainsi que les pistes du motif en cours (1 à 16) apparaissent à l'écran.

■: La piste contient des données de séquence.

□: La piste est étouffée (et reste donc inaudible). (TR01 à TR16)

□: La piste est vide (TR01 à TR16).

□: La piste est vide (PATTERN, SCENE/MUTE, BPM).

### [Sélection d'une piste]

La sélection d'une piste se fait comme la sélection d'une piste de motif, avec la possibilité de sélectionner la piste BPM, la piste Scène/Étouffement ou la piste de motif. La piste BPM (tempo) et la piste Scène/Étouffement sont sélectionnées en maintenant [TRACK SELECT] enfoncé tout en appuyant sur [TR-]/[TR+].

Le nom ou le numéro de la piste choisie s'affiche en inversé (noir).

### [Étouffement et activation du mode solo]

L'utilisation des fonctions Mute et Solo est identique à celle du mode PATTERN (page 74).

## 2. Créer des chaînes de motifs (enregistrement des chaînes de motifs)

Cette fonction permet de sélectionner une série de motifs pour une reproduction en chaîne. Les changements de section, l'étouffement des pistes, les changements de scène/de statut Mute (étouffement) ainsi que les changements de tempo (BPM) peuvent être enregistrés en temps réel.

### REMARQUE

- Les événements enregistrés en temps réel peuvent être édités et de nouveaux événements peuvent être insérés individuellement dans la chaîne de motifs en mode Pattern Chain Edit (page 175).
- Avant d'enregistrer une chaîne de motifs, veillez à couper la protection de la mémoire en mode UTILITY (page 257). Si la fonction Memory Protect est réglée sur ON, il sera impossible d'enregistrer.

### Page Pattern Chain Rec

La fonction d'enregistrement de chaînes de motifs comprend les pages suivantes.

#### ● Record Standby (préparation à l'enregistrement) ... (Page 161)

Cette page permet de sélectionner la piste à enregistrer et d'effectuer d'autres préparations pour l'enregistrement.



#### ● Real Time Recording (enregistrement en temps réel) ... (Page 162)

Les opérations effectuées via le clavier du RS7000 et les boutons de mémoire Scène/Mute ainsi que les changements de motif et de tempo peuvent être enregistrés en temps réel.

### REMARQUE

- L'enregistrement de chaînes de motifs en temps réel se fait toujours en mode Replace (les anciennes données de la piste sont remplacées par de nouvelles données).
- Les changements de style et de section peuvent être enregistrés une fois par mesure sur la piste de motif. Si vous changez de style ou de section au milieu d'une mesure, les changements seront enregistrés au début de la mesure suivante.

### Préparation à l'enregistrement

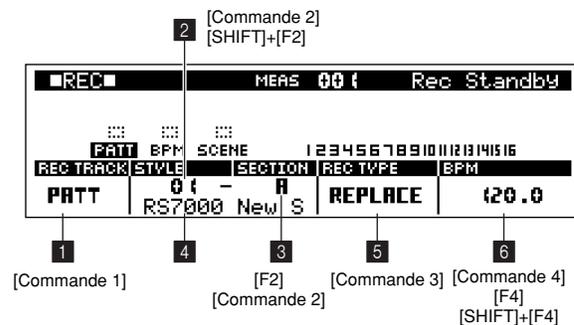
Sélectionnez la piste à enregistrer.

### Préparatifs pour l'enregistrement

1. Appuyez sur [PATT CHAIN] pour passer en mode PATTERN CHAIN Play.

2. Utilisez la [Commande 1] (CHAIN) pour sélectionner le numéro de chaîne à enregistrer.
3. Appuyez sur [REC] pour passer en mode Rec Standby.

### Paramètres affichés



#### 1 REC TRACK (piste d'enregistrement) ..... [Commande 1]

[Réglages] PATT, BPM, SCENE

PATT ..... Piste de motif

BPM ..... Piste de tempo

SCENE ..... Piste SCENE/MUTE

Sélectionne la piste à enregistrer.

#### 2 STYLE

..... [Commande 2], [SHIFT]+[F2] → Pavé numérique

#### 3 SECTION ..... [F2] → [Commande 2]

#### 4 STYLE NAME (nom de style)

[Réglages]

Numéro de style OFF, 01 à 64, END

Section A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

Nom de style Uniquement affiché.

Affiche le style et la section en cours de reproduction. Permet aussi d'enregistrer le style et la section au début de la mesure suivante à enregistrer pendant l'enregistrement de piste de motif.

Si vous enregistrez d'autres changements de style ou de section dans la chaîne, ces changements auront toutefois priorité.

Le paramètre STYLE peut être réglé sur OFF pour créer des breaks (sections vides) dans la chaîne (la reproduction de la chaîne continue). Lorsque STYLE est réglé sur END, la reproduction s'arrête à cet endroit.

Appuyez sur [F2] pour déplacer le curseur et servez-vous de la [Commande 2] pour définir la section.

**REMARQUE**

- Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 1: Bases", page 59.
- Vous pouvez changer de section en appuyant sur le bouton [KEYBOARD] pour éteindre son témoin avant d'appuyer sur la touche noire du clavier correspondant à la section voulue. (page 72)

**5 REC TYPE (type d'enregistrement)**

..... [Commande 3]

[Réglages] REPLACE, STEP

**REPLACE..... Toutes les données éventuellement présentes sur la piste sont écrasées (effacées) au profit de nouvelles données.**

**STEP..... Ce mode permet d'entrer un événement à la fois. Il n'est disponible que lorsque la piste BPM est sélectionnée.**

Permet de choisir le mode d'enregistrement.

Avec toute autre piste que la piste BPM, seule l'option REPLACE est disponible.

**6 BPM (tempo)..... [Commande 4], [F4] → [Commande 4],**

**[SHIFT]+[F4] → Pavé numérique**

[Réglages] 001,0 à 300,0 (BPM)

Permet de régler le tempo de reproduction de la chaîne de motifs.

Utilisez la [Commande 4] pour régler le nombre de battements par minute (BPM) par unités de "1" ou appuyez sur [F4] pour amener le curseur à droite de la virgule décimale et utilisez la [Commande 4] pour modifier le tempo par pas de "0,1".

**Enregistrement en temps réel**

Les opérations effectuées via le clavier du RS7000 et les boutons de mémoire Scène/Mute ainsi que les changements de motif et de tempo peuvent être enregistrés en temps réel.

**Enregistrement en temps réel**

1. Appuyez sur [PATT CHAIN] pour passer en mode PATTERN CHAIN Play.

2. Utilisez la [Commande 1] (CHAIN) pour sélectionner le numéro de chaîne à enregistrer.
3. Appuyez sur [REC] pour passer en mode Rec Standby.
4. Utilisez la [Commande 1] (REC TRACK) pour sélectionner la piste BPM à enregistrer.
5. Si vous avez choisi la piste BPM pour l'enregistrement, servez-vous de la [Commande 3] (REC TYPE) pour sélectionner le mode d'enregistrement REPLACE.
6. Utilisez la [Commande 4] pour régler le tempo (BPM).
7. Si la piste de motif doit être enregistrée en temps réel, utilisez la [Commande 2] (STYLE) et le bouton [F2] → [Commande 2] (SECTION) pour définir le style et la section pour la première mesure.
8. Appuyez sur [PLAY] pour que son témoin clignote puis lancez l'enregistrement après le décompte.
9. Actionnez la [Commande 2] (STYLE), [F2] → [Commande 2] (SECTION), [Commande 4] (BPM), [F4] → [Commande 4] (BPM), le clavier et les boutons de mémoire Scene/Mute selon vos besoins.

**REMARQUE**

- Si la piste de motif est sélectionnée, vous pouvez utiliser la [Commande 2] et [F2] → [Commande 2] pour enregistrer les changements de style et de section. Les sections A à J peuvent également être sélectionnées via les touches noires du clavier après que vous ayez actionné le bouton [KEYBOARD] et que son témoin se soit éteint. Ces changements seront enregistrés au début de la mesure suivante.
- Si vous avez sélectionné la piste BPM, utilisez la [Commande 4] ou [F4] → [Commande 4] pour enregistrer les changements de tempo.
- Si vous avez sélectionné la piste SCENE (Scène/Mute), utilisez les boutons [SCENE/MUTE] et [MEMORY 1] à [MEMORY 5] pour enregistrer les opérations d'une mémoire de scène ou d'étouffement. De plus, si vous actionnez le bouton [MUTE] de sorte à allumer son témoin, vous pouvez alors utiliser les touches blanches du clavier pour enregistrer des données d'étouffement et de réactivation de pistes.

10. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [STOP].

**REMARQUE**

- Une pression simultanée sur les boutons [SHIFT] et [JOB] vous offre un accès direct à la fonction "00 Undo/Redo" (annuler/rétablir, page 134), ce qui vous permet d'annuler la dernière opération d'enregistrement. C'est pratique si vous avez effacé par inadvertance des données auxquelles vous teniez.
- Lorsque vous souhaitez effectuer des changements de valeur importants, actionnez une commande tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé afin de modifier la valeur par paliers de 10 au lieu de 1.
- Vous pouvez également vous servir des boutons SUB MODE comme d'un pavé numérique pour entrer des valeurs tout en maintenant les boutons [SHIFT] et [F4] enfoncés.

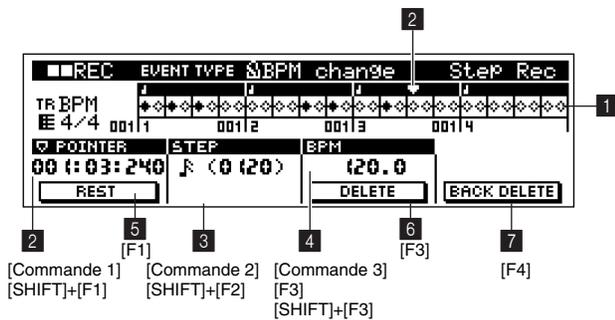
## Enregistrement pas à pas

Permet d'enregistrer des événements de tempo un par un.  
L'enregistrement pas à pas ne s'applique qu'à la piste BPM. Les affichages et le fonctionnement sont identiques à ceux de l'enregistrement de piste BPM avec le mode SONG.

### Enregistrement pas à pas

1. Appuyez sur [PATT CHAIN] pour passer en mode PATTERN CHAIN Play.
2. Utilisez la [Commande 1] (CHAIN) pour sélectionner le numéro de chaîne à enregistrer.
3. Appuyez sur [REC] pour passer en mode Rec Standby.
4. Utilisez la [Commande 1] (REC TRACK) pour sélectionner la piste BPM à enregistrer.
5. Servez-vous de la [Commande 3] (REC TYPE) pour sélectionner le type d'enregistrement STEP (pas à pas).
6. Appuyez sur [PLAY] de sorte à allumer son témoin et à faire apparaître la page d'enregistrement pas à pas.
7. Servez-vous de la [Commande 1] (POINTER) pour amener le pointeur à la position voulue pour l'entrée du changement de tempo. Utilisez ensuite la [Commande 2] (STEP) pour déterminer la longueur de l'événement puis la [Commande 3] (BPM) pour en préciser la valeur BPM.  
Lorsque vous souhaitez effectuer des changements de valeur importants, actionnez une commande tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé afin de modifier la valeur par paliers de 10 au lieu de 1.
8. Entrez la valeur spécifiée en appuyant sur n'importe quelle touche du clavier.
9. Si vous appuyez sur le bouton [PLAY], le témoin [PLAY] clignote et vous serez en mesure d'écouter la forme que prend votre chaîne enregistrée pas à pas. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.
10. Pour arrêter l'enregistrement et retourner au mode SONG Play, appuyez sur le bouton [STOP].

### Paramètres affichés



#### 1 Beat Graph (graphique des temps)

C'est l'endroit où les événements sont placés durant l'enregistrement pas à pas.  
Avec une mesure (Meter) 4/4, le graphique est divisé en 4 temps (une mesure). Chaque repère en forme de losange représente un 32<sup>ème</sup> de temps (chaque noire (1/4 de note) est divisée en huit 32<sup>ème</sup> de temps).

#### 2 POINTER (pointeur)

..... [Commande 1], [SHIFT]+[F1] → Pavé numérique  
Détermine la position d'entrée.  
Le pointeur triangulaire situé au-dessus du graphique de temps indique la position d'entrée de données. Utilisez la [Commande 1] pour vous déplacer vers la gauche ou la droite. Il est aussi possible d'entrer les numéros de mesure en appuyant sur [SHIFT] + [F1] + pavé numérique.

#### 3 STEP (durée des pas)

..... [Commande 2], [SHIFT]+[F2] → Pavé numérique  
[Réglages]  
**Réglages effectués avec la commande**  
0001 à 0059, triple croche  $\text{F}$ , triolet de doubles croches  $\text{F}$ , double croche  $\text{F}$ , triolet de croches  $\text{F}$ , croche  $\text{F}$ ,  
Triolet de noires  $\text{J}$ , noire  $\text{J}$ , blanche  $\text{J}$ , ronde  $\text{O}$   
**Réglages effectués via le pavé numérique**  
0001 à 9999 clocks

Détermine la durée des pas (Step Time): Cette durée correspond au pas que fera le pointeur pour passer à la position suivante après l'entrée de l'événement.

#### 4 BPM (tempo)

..... [Commande 3], [F3], [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique  
[Réglages] 001,0 à 300,0  
Détermine la valeur BPM.

#### 5 REST (silence) ..... [F1]

Appuyez sur [F1] pour déplacer le pointeur d'une durée équivalente à celle du pas.

#### 6 DELETE (supprimer) ..... [F3]

Utilisez la [Commande 1] (POINTER) tout en maintenant le bouton [F3] enfoncé, pour supprimer toutes les notes que le pointeur croise.

#### 7 BACK DELETE ..... [F4]

Permet de déplacer le pointeur d'un pas vers l'arrière et d'effacer tous les événements à cet emplacement.

**REMARQUE**

Vous pouvez effacer les événements erronés en appuyant sur [F4] immédiatement après les avoir entrés (avant de modifier la durée STEP).

## 3. Égaliseur et effet maîtres

Le mode secondaire MASTER donne accès aux paramètres d'égalisation maître (Master EQ) qui permettent d'effectuer les derniers réglages avant la sortie ainsi qu'aux paramètres d'effets maîtres (Master Effect).

La page Master EQ dispose de 3 pages d'écran secondaires accessibles via les boutons [F1] et [F4]; la page Master Effect offre 5 pages accessibles via [F1] et [F4].

Appuyez sur le bouton [MASTER] en mode PATTERN Chain pour passer en mode MASTER.

Les caractéristiques sont les mêmes qu'en mode PATTERN (page 111).

### Paramètres affichés

#### [1] Page Master EQ

[PATT CHAIN] → [MASTER]

MASTER EQ 1/3			
LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+00dB	+12dB	-08dB	+12dB
1	2	3	4 [F4]
[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]

MASTER EQ 2/3			
LOW FREQUENCY	MID 1 FREQUENCY	MID 2 FREQUENCY	HIGH FREQUENCY
50Hz	500Hz	2.0KHz	5.3KHz
4 [F1]	5	6	7 8 [F4]
[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]

MASTER EQ 3/3			
LOW Q	MID 1 Q	MID 2 Q	HIGH Q
01.0	02.0	10.0	01.9
4 [F1]	9	10	11 12
[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]

- 1 LOW GAIN ..... [Commande 1]
- 2 MID1 GAIN ..... [Commande 2]
- 3 MID2 GAIN ..... [Commande 3]
- 4 HIGH GAIN ..... [Commande 4]
- 5 LOW FREQUENCY ..... [Commande 1]
- 6 MID1 FREQUENCY ..... [Commande 2]
- 7 MID2 FREQUENCY ..... [Commande 3]
- 8 HIGH FREQUENCY ..... [Commande 4]
- 9 LOW Q ..... [Commande 1]
- 10 MID1 Q ..... [Commande 2]
- 11 MID2 Q ..... [Commande 3]
- 12 HIGH Q ..... [Commande 4]

[2] Page Master Effect

[PATT CHAIN] → [MASTER] × 2

MASTER EFFECT 1/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
1 KNOB 1 ASSIGN	2 KNOB 2 ASSIGN	3 KNOB 3 ASSIGN	4 KNOB 4 ASSIGN
DRY/WET BALANCE	FREQUENCY COURSE	LFO SPEED	EQ HIGH GAIN
[2]	[3]	[4]	[5] [F4]
[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]

MASTER EFFECT 2/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
1 CARRIER FREQ COURSE	2 CARRIER FREQ FINE	3 HPF	4 LFP
2.29KHz	40	63Hz	1.8KHz
[6]	[7]	[8]	[9] [F4]
[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]

MASTER EFFECT 3/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
5 LFO WAVE	6 LFO SPEED	7 LFO DEPTH	8 DRY/WET BALANCE
SINE	100	12	0 (12%)
[10]	[11]	[12]	[13] [F4]
[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]

MASTER EFFECT 4/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
9 EQ LOW FREQ	10 EQ LOW GAIN	11 EQ HIGH FREQ	12 EQ HIGH GAIN
36Hz	+12dB	1.8KHz	+00dB
[14]	[15]	[16]	[17] [F4]
[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]

MASTER EFFECT 5/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
[18]	[19]	[20]	[21]
[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]

1 TYPE D'EFFET

.....[Commande de sélection MASTER EFFECT]

2 KNOB 1 ASSIGN .....[Commande 1]

3 KNOB 2 ASSIGN .....[Commande 2]

4 KNOB 3 ASSIGN .....[Commande 3]

5 KNOB 4 ASSIGN .....[Commande 4]

6 Paramètre d'effet 1 .....[Commande 1]

7 Paramètre d'effet 2 .....[Commande 2]

8 Paramètre d'effet 3 .....[Commande 3]

9 Paramètre d'effet 4 .....[Commande 4]

10 Paramètre d'effet 5 .....[Commande 1]

11 Paramètre d'effet 6 .....[Commande 2]

12 Paramètre d'effet 7 .....[Commande 3]

13 Paramètre d'effet 8 .....[Commande 4]

14 Paramètre d'effet 9 .....[Commande 1]

15 Paramètre d'effet 10 .....[Commande 2]

16 Paramètre d'effet 11 .....[Commande 3]

17 Paramètre d'effet 12 .....[Commande 4]

18 Paramètre d'effet 13 .....[Commande 1]

19 Paramètre d'effet 14 .....[Commande 2]

20 Paramètre d'effet 15 .....[Commande 3]

21 Paramètre d'effet 16 .....[Commande 4]

## 4. Sauvegarde sur carte de mémoire ou disque

Le mode secondaire SAVE vous permet de sauvegarder et de charger des données de ou vers une carte de mémoire standard (disponible dans de nombreux magasins de matériel électronique et informatique) ou sur disquette.

Il propose 5 pages d'écran: Save, Export, Rename, Delete et Format. Appuyez sur le bouton [SAVE] en mode PATTERN Chain pour accéder au mode secondaire SAVE (sauvegarde). Le mode secondaire SAVE ne peut cependant pas être sélectionné durant la reproduction ou l'enregistrement de chaîne de motifs.

### REMARQUE

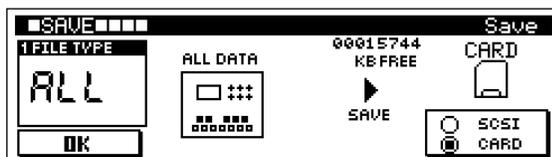
Pour de plus amples informations sur les cartes de mémoire, les disques, les fichiers de données, les extensions de fichiers, etc, reportez-vous au "Chapitre 2 : Mode Pattern", page 114.

### Structure de la page SAVE

Le mode secondaire SAVE propose les pages d'écran suivantes.

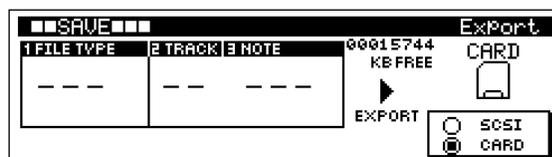
#### ● Save (sauvegarder) ... (Page 167)

Sauvegarde les données de la mémoire interne sur carte de mémoire ou disque.



#### ● Export (exporter) ... (Page 167)

Les fonctions d'exportation ne sont pas disponibles en mode Pattern Chain.



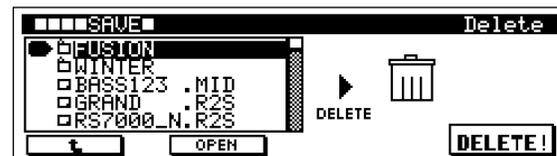
#### ● Rename (renommer) ... (Page 167)

Change le nom d'un fichier sauvegardé sur carte de mémoire ou disque.



#### ● Delete (supprimer) ... (Page 168)

Efface un fichier spécifié de la carte de mémoire ou du disque.



#### ● Format (formater) ... (Page 168)

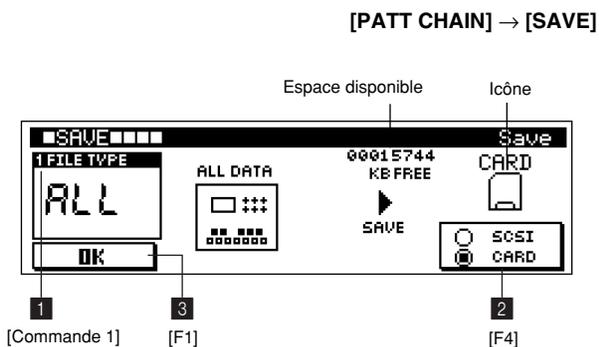
Formate une carte de mémoire ou un disque.



[1] Page Save

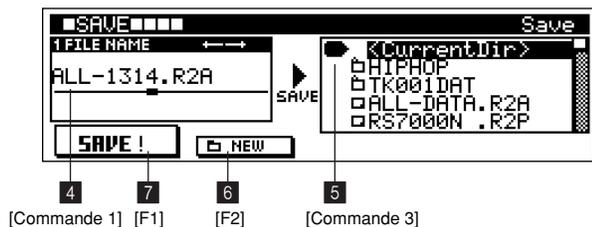
Sauvegarde les données internes sur carte de mémoire ou disque. Les caractéristiques sont les mêmes que la page SAVE du mode PATTERN (page 114). Seuls les paramètres qui diffèrent du mode PATTERN peuvent être entrés ici.

Paramètres affichés



- 1 FILE TYPE (type de fichier)..... [Commande 1] [Réglages] ALL  
Le type de données à sauvegarder est réglé sur ALL et ne peut être modifié.  
Pour de plus amples informations sur les différents types de fichiers, reportez-vous à “Types de fichiers” à la page 116.
- 2 SCSI/CARD .....[F4]
- 3 OK.....[F1]

Page d'exécution de la sauvegarde [PATT CHAIN] (chaîne de motifs) → [SAVE] → [F1]



- 4 FILE NAME (nom de fichier) ..... [Commande 1]
- 5 Folder select (sélection de dossier) ..... [Commande 3]
- 6 NEW (nouveau) ..... [F2]
- 7 SAVE! (Sauvegarder!) ..... [F1]

[2] Page Export

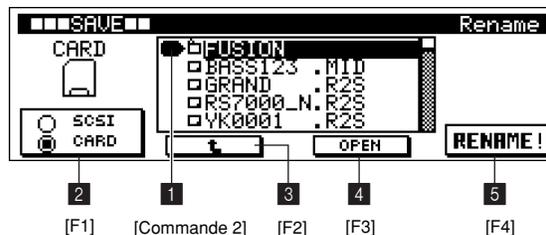
[PATT CHAIN] → [SAVE] × 2  
Les fonctions d'exportation ne sont pas disponibles en mode Pattern Chain.

[3] Page Rename

Permet de changer le nom d'un fichier ou d'un dossier. Les caractéristiques sont les mêmes que la page SAVE du mode PATTERN. (page 114)

Paramètres affichés

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 3



3 Mode Pattern Chain

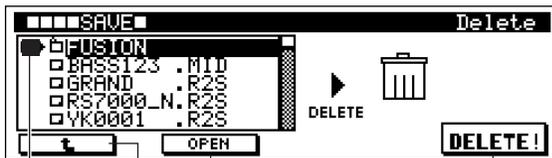
- 1 FILE (fichier) ..... [Commande 2]
- 2 SCSI/CARD ..... [F1]
- 3 ↑ (UP) (haut) ..... [F2]
- 4 OPEN (ouvrir) ..... [F3]
- 5 RENAME! (Renommer!) ..... [F4]

[4] Page Delete

Efface des fichiers et des dossiers

Paramètres affichés

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 4



- 1 [Commande 1]
- 2 [F1]
- 3 [F2]
- 4 [F4]

- 1 FILE (fichier) ..... [Commande 1]
- 2 ↑ (UP) (haut) ..... [F1]
- 3 OPEN (ouvrir) ..... [F2]
- 4 DELETE (supprimer) ..... [F4]

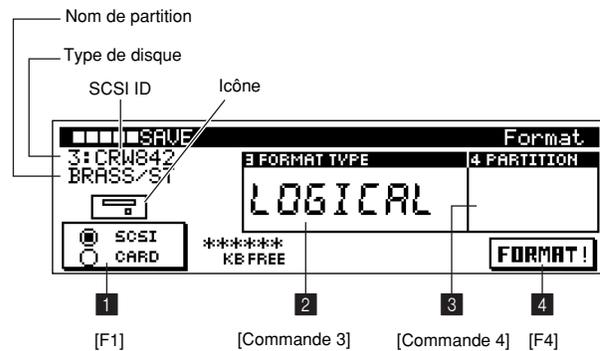
[5] Page Format

Cette fonction permet de formater des cartes et des disques.

Paramètres affichés

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 5

CARD ou DISK = SCSI



- 1 [F1]
- 2 [Commande 3]
- 3 [Commande 4]
- 4 [F4]

CARD ou DISK = CARD



- 1 [F1]
- 4 [F4]

- 1 SCSI/CARD ..... [F1]
- 2 FORMAT TYPE (type de format) ..... [Commande 3]
- 3 PARTITION ..... [Commande 4]
- 4 FORMAT! (formater!) ..... [F4]

## 5. Chargement d'une carte de mémoire ou d'un disque

Ce mode secondaire permet de charger des données d'une carte de mémoire ou d'un disque. Il propose 3 pages d'écran: Load, Import, et SCSI Setup (chargement, importation, configuration SCSI). En mode PATTERN Chain, appuyez sur le bouton [LOAD] pour afficher la page Load.

### REMARQUE

Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 2: Mode Pattern", page 116.

### Structure de la page Load

Le mode secondaire LOAD propose les pages d'écran suivantes.

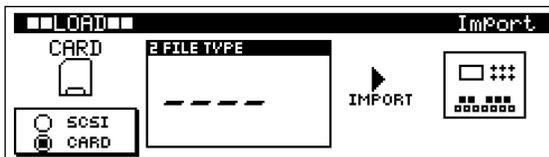
#### ● Load (chargement) ... (Page 169)

Permet de charger des données en mémoire interne à partir d'une carte de mémoire ou d'un disque.



#### ● Import (importer) ... (Page 170)

Les fonctions d'importation ne sont pas disponibles en mode Pattern Chain.



#### ● SCSI Setup (réglages SCSI) ... (Page 170)

Offre accès à un certain nombre de paramètres SCSI.



### [1] Page Load

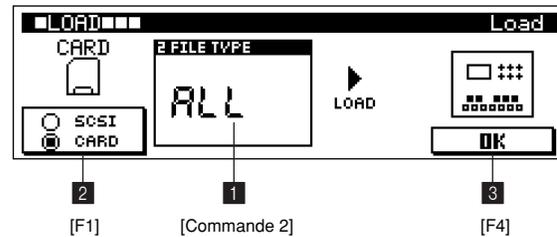
Charge des données provenant d'une carte de mémoire ou d'un disque en mémoire interne.

Les caractéristiques sont les mêmes que la page LOAD du mode PATTERN (page 126). Seuls les paramètres qui diffèrent du mode PATTERN peuvent être entrés ici.

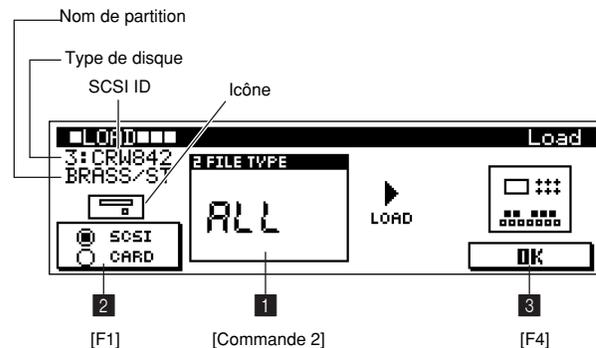
### Paramètres affichés

[PATT CHAIN] → [LOAD]

CARD ou DISK = CARD



CARD ou DISK = SCSI



**1 FILE TYPE (type de fichier)..... [Commande 2]**

[Réglages] ALL, ALL+SYSTEM

**ALL** ..... Un fichier de type ALL (.R2A) est chargé et le contenu entier de la mémoire interne à l'exception de la configuration système est écrasé au profit des nouvelles données.

**ALL+SYSTEM** ..... Un fichier de type ALL (.R2A) est chargé et le contenu entier de la mémoire interne, y compris la configuration système, est écrasé au profit des nouvelles données.

Précise le type de fichier à charger.

Pour de plus amples informations sur les différents types de fichiers, reportez-vous à "Chapitre 2 : Mode Pattern", page 116.

**2 SCSI/CARD ..... [F1]**

**3 OK..... [F4]**

**■ Page d'exécution du chargement**

[PATT CHAIN] → [LOAD] → [F4]



4

[Commande 1]

7

[F4]

**4 File Select (sélection de fichier)..... [Commande 1]**

**5 ↑ (UP) (haut)..... [F1]**

**6 OPEN (ouvrir)..... [F2]**

**7 LOAD! (chargez!)..... [F4]**

**[2] Page Import**

Les fonctions d'importation ne sont pas disponibles en mode Pattern Chain.

**[3] Page SCSI Setup**

Donne accès à des paramètres SCSI.

Les caractéristiques sont les mêmes que la page LOAD du mode PATTERN (page 126).

**Paramètres affichés**

[PATT CHAIN] → [LOAD] × 3



1

[Commande 1]  
[F1]

2

[Commande 2]

4

[F3]

3

[Commande 4]

**1 MOUNT ID (ID d'installation)..... [Commande 1], [F1]**

**2 MOUNT PARTITION (monter la partition)..... [Commande 2]**

**3 SCSI SELF ID (auto-identification SCSI)..... [Commande 4]**

**4 NEXT/PREV (suiv./préc.) ..... [F3]**

## 6. Jobs pour chaînes de motifs

Les 9 fonctions du mode Pattern Chain (chaîne de motifs) du RS7000 permettent d'éditer et de modifier des données de chaînes de motifs de diverses manières.

### ● Liste des jobs

[Undo/Redo Category] (Catégorie Undo/Redo)		
00 Undo/Redo	Undo annule le changement effectué en dernier lieu et rétablit l'état des données prévalant avant la dernière opération ; Redo rétablit le changement en annulant l'annulation.	P.172
[Event Category] (catégorie d'événement)		
01 Copy Event	Copie toutes les données d'une plage source déterminée vers une destination spécifiée.	P.172
02 Erase Event	Efface tous les événements spécifiés de la plage déterminée.	P.172
[Measure Category] (catégorie de mesure)		
03 Create Measure	Crée des mesures vides à l'emplacement spécifié.	P.173
04 Delete Measure	Supprime les mesures spécifiées.	P.173
[Convert Category] (catégorie de conversion)		
05 Convert To Song	Convertit la chaîne de motifs sélectionnée en données de jeu et copie ces données dans un morceau spécifié.	P.173
[Chain Category] (catégorie de chaîne)		
06 Copy Chain	Cette opération copie toutes les données d'une chaîne de motifs dans une autre.	P.174
07 Clear Chain	Ce job efface toutes les données de la chaîne de motifs sélectionnée.	P.174
08 Chain Name	Cette opération permet d'entrer ou de modifier le nom d'une chaîne de motifs.	P.174

### Utilisation des jobs du mode Pattern Chain



1. Appuyez sur le bouton [JOB] en mode PATTERN pour afficher la liste des fonctions (jobs).
2. Utilisez les commandes [1] (CATEGORY) et [2] (JOB) pour amener le curseur sur le job voulu.
3. Appuyez sur [F4] (SELECT) pour passer à la page Job choisie.
4. Utilisez la [Commande 2] (CURSOR ← →) pour amener le curseur sur les divers paramètres puis servez-vous de la [Commande 3] (VALUE -/+) ou de [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique pour régler les valeurs des paramètres.

5. Une fois les paramètres réglés, appuyez sur le bouton [F4] (DO!) afin d'exécuter l'opération. "Completed" apparaît pour marquer la fin de l'opération.
6. Appuyez 2 fois sur [EXIT] pour revenir en mode PATTERN Play ou Patch.

#### REMARQUE

Si la fonction de protection de la mémoire est activée, "Memory Protected" apparaît à l'écran lorsque vous appuyez sur le bouton [JOB] et il est impossible d'accéder à la liste de jobs. Dans ce cas, passez en mode UTILITY, à la page System (page 257) pour désactiver la protection de la mémoire (Memory Protect "OFF").

### Précautions

- Si la plage spécifiée ne contient pas de données, "No Data" apparaît à l'écran et le job n'est pas exécuté.
- Si vous faites une erreur ou si vous souhaitez comparer le son avant et après l'exécution d'un job, faites appel à la fonction Undo/Redo (page 172).

## 00 Undo/Redo

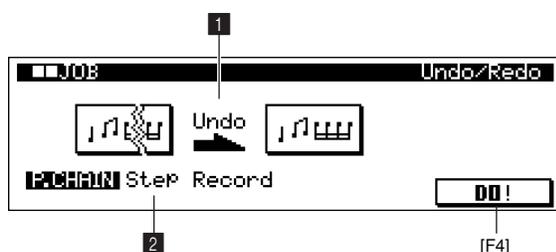
Le job Undo (annulation) annule tous les changements réalisés lors de la dernière opération et permet de récupérer les données telles qu'elles étaient avant les changements effectués.

La fonction Redo annule l'effet Undo et rétablit les changements effectués.

Undo/Redo peut aussi être exécuté à partir des pages telles que l'écran Play en appuyant sur [SHIFT] + [JOB].

### REMARQUE

Undo/Redo ne fonctionne pas pour des opérations avec des échantillons.



### 1 Undo/Redo Indication (affichage Undo/Redo)

L'écran affiche "Undo" ou "Redo" pour vous indiquer l'opération que vous pouvez sélectionner. Undo et Redo sont sélectionnés en alternance.

### 2 Undo/Redo target (cible de l'opération Undo/Redo)

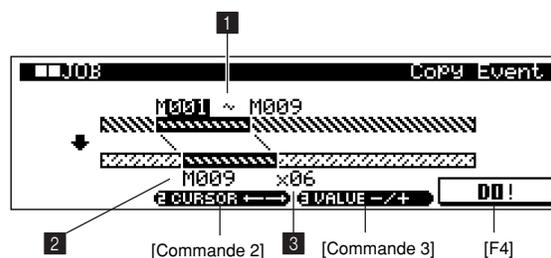
Identifie l'opération que la fonction Undo ou Redo peut effectuer. Si la cible spécifiée de la fonction Undo/Redo n'est pas en mémoire, "Undo Impossible!" apparaît et la fonction Undo/Redo n'est pas exécutée.

## 01 Copy Event

Cette opération vous permet de copier toutes les données d'une plage source sélectionnée vers une destination déterminée.

### ! ATTENTION

Après l'exécution de Copy Event, toutes les données éventuellement présentes à l'emplacement de destination sont irrémédiablement effacées.



### 1 Source Range (plage source)

[Réglages] Mesures 001 à 999

Détermine la plage source d'où les données seront copiées.

### 2 Destination Location (destination)

[Réglages] Mesures 001 à 999

Détermine l'emplacement d'arrivée des données à copier.

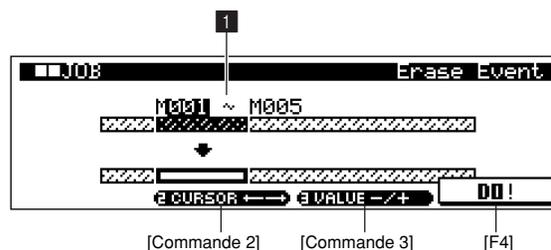
### 3 Times (répétition des données créées)

[Réglages] 01 à 99

Ce paramètre permet de définir le nombre de fois que le segment sera copié.

## 02 Erase Event

Ce job efface toutes les données d'une plage déterminée.



### 1 Range (plage)

[Réglages] Mesures 001 à 999

Détermine la plage de mesures concernées par cette opération.

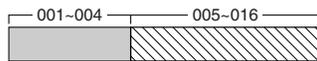
## 03 Create Measure

Crée des mesures vides à l'emplacement spécifié.

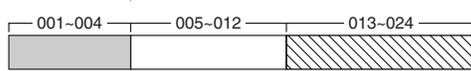
### REMARQUE

- Après l'insertion de mesures vides, les données de mesure (Meter) suivant le point d'insertion sont déplacées proportionnellement vers l'avant.
- Si le point d'insertion est placé après la dernière mesure contenant des données, seules les données Meter de ce point sont affectées mais il n'y a pas d'insertion de mesures.

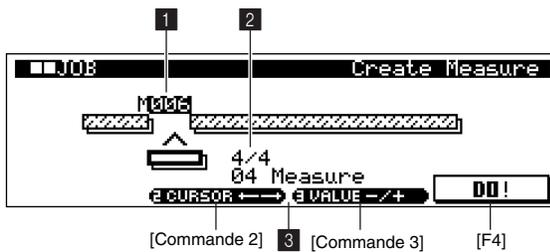
Données originales



8 mesures insérées à la mesure 5



Les 8 mesures insérées



### 1 Insert Point (point d'insertion)

[Réglages] 001 à 999

Détermine le point d'insertion (numéro de mesure) où les mesures vides seront insérées.

### 2 Meter (mesure)

[Réglages] 1/16 à 16/16, 1/8 à 16/8, 1/4 à 8/4

Détermine le type des mesures à créer.

### 3 Number of Measures (nombre de mesures)

[Réglages] 01 à 99

Détermine le nombre de mesures vides devant être créées et insérées.

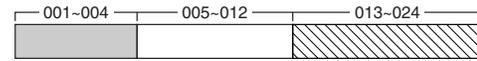
## 04 Delete Measure

Supprime les mesures spécifiées.

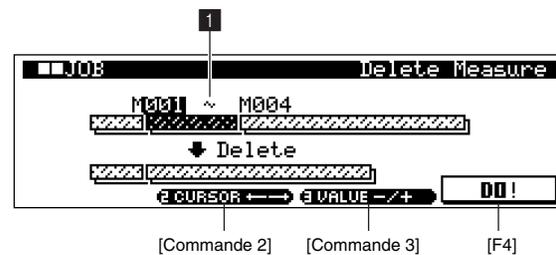
### REMARQUE

- Les mesures et données Meter suivant les mesures effacées reculent proportionnellement.

Données originales



Les mesures M005 à M012 sont effacées.



### 1 Delete Range (plage supprimée)

[Réglages] 001 à 999

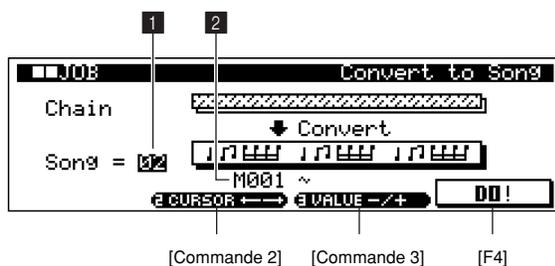
Détermine la plage de mesures à supprimer.

## 05 Convert to Song

Convertit la chaîne de motifs sélectionnée en données de jeu et copie ces données dans un morceau spécifié.

### REMARQUE

- Les chaînes de motifs ne peuvent pas être sélectionnées à cette page d'écran. Veillez donc à sélectionner la chaîne de motifs à convertir en mode PATTERN Chain, avant de sélectionner ce job.
- Les échantillons locaux utilisés par les styles de la chaîne sont également copiés dans le morceau en tant qu'échantillons locaux. Si plusieurs styles sont utilisés dans une chaîne, seul l'échantillon local du style utilisé dans la dernière mesure de la chaîne sera copié.



### 1 Song Number (numéro de morceau)

[Réglages] 01 à 20

Sélectionne le morceau de destination pour les données résultant de la conversion de la chaîne de motifs.

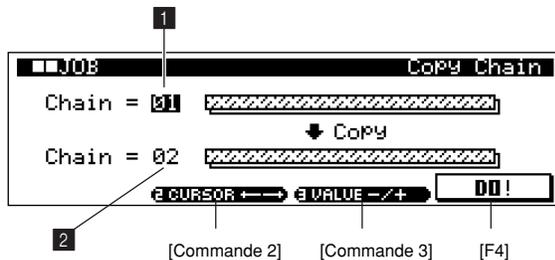
### 2 Measure (mesures)

[Réglages] 001 à 999

Détermine la plage de données devant être converties et copiées.

## 06 Copy Chain

Cette opération copie toutes les données d'une chaîne de motifs vers une autre.



### 1 Source Pattern Chain (chaîne source)

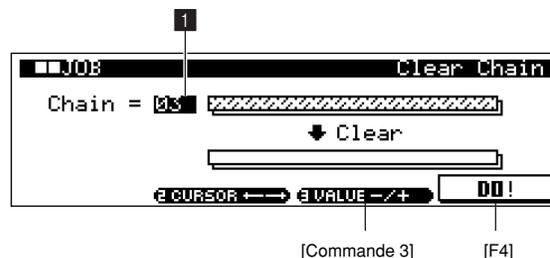
### 2 Chaîne d'arrivée

[Réglages] 01 à 20

Déterminent les numéros de la chaîne source et de la chaîne d'arrivée pour la copie.

## 07 Clear Chain

Ce job efface toutes les données de la chaîne de motifs sélectionnée.



### 1 Chain (chaîne)

[Réglages] 01 à 20

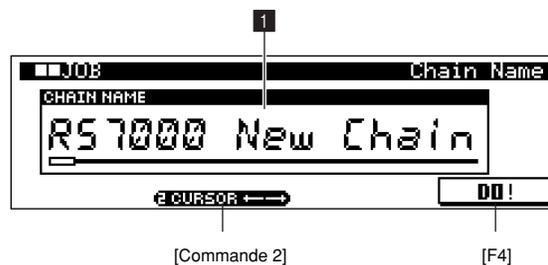
Sélectionne la chaîne de motifs à effacer.

## 08 Chain Name

Cette opération permet d'entrer ou de modifier le nom d'une chaîne de motifs. Ce nom peut contenir jusqu'à 16 caractères.

#### REMARQUE

Vous ne pouvez pas sélectionner les chaînes de motifs à cette page d'écran. Sélectionnez la chaîne de motifs à nommer ou renommer en mode PATTERN Chain (page 159).



### 1 Chain Name (nom de la chaîne)

Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 1: Bases", page 67.

## 7. Édition de chaînes de motifs

Le mode Pattern Chain Edit permet de modifier l'ordre des motifs dans une chaîne ainsi que d'insérer des données de tempo et d'événements de scène et d'étouffement (Mute).

Appuyez sur [EDIT] en mode PATT CHAIN Play pour afficher la page Edit Change du mode PATTERN CHAIN.

### REMARQUE

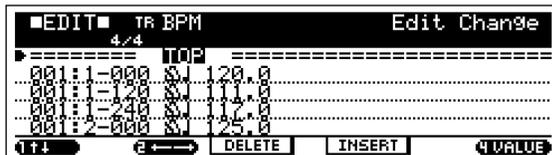
- Avant de passer en mode Pattern Chain Edit, veillez à couper la protection de la mémoire: passez à la page System du mode UTILITY (page 257) et réglez MEMORY PROTECT sur "OFF".  
Si la fonction Memory Protect est activée, "Memory Protected" apparaît dès que vous appuyez sur le bouton [EDIT] et il est alors impossible de passer en mode d'édition d'échantillon.
- La fonction Solo ne peut être utilisée pendant l'édition de chaînes de motifs.

### Édition de la chaîne de motifs

1. Sélectionnez la chaîne de motifs à éditer en mode PATT CHAIN Play.
2. Sélectionnez la piste à éditer en appuyant sur la touche correspondante du clavier tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé. Si vous avez sélectionné une piste de 1 à 16, vous passerez en mode d'édition de piste de motif.
3. Appuyez sur [EDIT] pour passer à la page PATT CHAIN EDIT Edit Change.

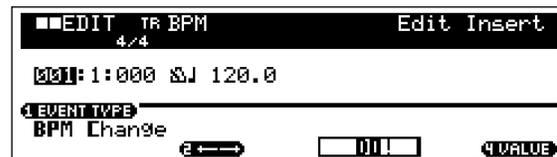
#### Lorsqu'une piste BPM ou SCENE/MUTE est sélectionnée

Cette page d'écran permet d'éditer ou d'effacer des événements BPM (tempo) et Scène/Mute. Pour insérer un nouvel événement, appuyez sur [F3] afin de passer à la page de sélection de type d'événement.



4. Utilisez la [Commande 1] pour amener le curseur sur l'événement à éditer.
5. Utilisez la [Commande 2] pour amener le curseur sur le paramètre d'événement à éditer puis servez-vous de la [Commande 4] (VALUE) pour changer la valeur. L'événement édité clignote alors à l'écran.
  - Vous pouvez changer les réglages des paramètres mesure, temps et clock pour déplacer un événement.
  - Durant l'édition d'un événement (il clignote à l'écran), vous pouvez vous servir des boutons SUB MODE comme d'un pavé numérique pour entrer directement les valeurs de paramètres.

6. Lorsque le paramètre est édité, appuyez sur [ENTER] ou [F3] (DO!) pour confirmer et valider l'édition (l'événement cesse de clignoter).
  - Si vous amenez le curseur sur un autre événement alors que l'événement en cours d'édition clignote toujours, les changements apportés sont annulés.
7. Appuyez sur [F2] (DELETE) pour effacer l'événement à la position du curseur.
8. Appuyez sur [F3] (INSERT) pour afficher la page Insert si vous souhaitez entrer de nouveaux événements de tempo ou de Scène/Mute (étouffement).

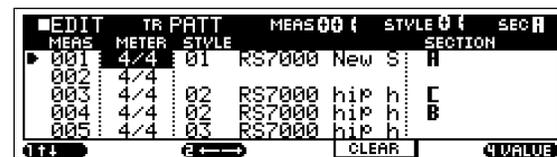


Précisez la mesure, le temps et la valeur clock puis appuyez sur [F3] (DO!) pour insérer l'événement.

9. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page PATT CHAIN Play.

#### Lorsqu'une piste de motif est sélectionnée

Cette page d'écran permet d'éditer le style, la section et le type (Meter) de chaque mesure.



4. Utilisez la [Commande 1] pour amener le curseur sur la mesure à éditer.
5. Utilisez la [Commande 2] pour amener le curseur sur le paramètre à éditer (type de mesure, style ou section) et utilisez la [Commande 4] (VALUE) pour en changer la valeur.
  - Lorsqu'un style est coupé, une section vide est créée durant la reproduction de motifs (celle-ci ne s'arrête pas).

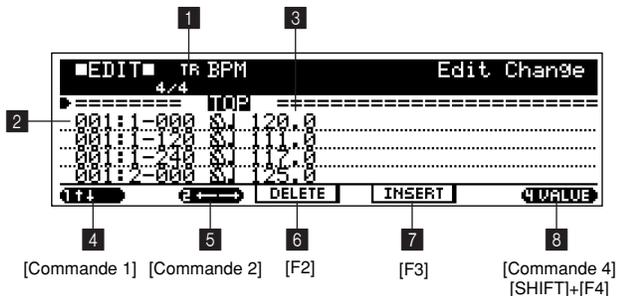
- Vous pouvez créer une armure de temps complexe en changeant le type de mesure (Meter) aux mesures voulues. Il est également possible de changer de section sur chaque temps (voire croche ou demi-croche) afin de créer des effets spéciaux.
- 6. Si vous entrez des données par erreur, amenez le curseur à cet emplacement et appuyez sur [F3] (CLEAR) pour effacer cet événement.

**REMARQUE**  
N'oubliez pas d'entrer "END" à la fin de la chaîne.

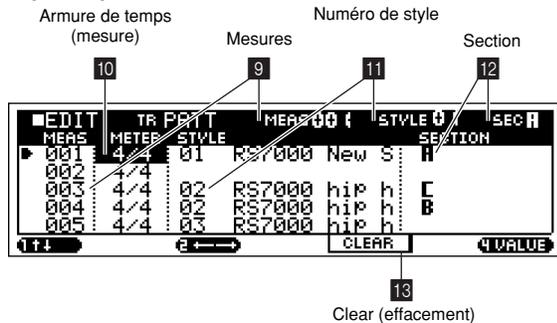
### Paramètres affichés

Page Edit Change

Lorsqu'une piste BPM ou SCENE/MUTE est sélectionnée



Lorsqu'une piste de motif est sélectionnée



#### 1 Track (piste)

- [Réglages] BPM, SCENE, PATT  
 BPM ..... Piste BPM (Tempo)  
 SCENE ..... Piste de scène/Mute  
 PATT ..... Piste de motif

Sélectionne la piste à éditer.

#### 2 Measure, Beat, and Clock (Mesure, Beat, et Clock)

- [Réglages]  
 Mesure 001 à 999  
 Temps 1 à 16 (dépend du type de mesure)  
 Clock 000 à 479 (dépend du type de mesure)

Indique l'emplacement de l'événement correspondant. Toute modification de ces valeurs change l'emplacement de l'événement.

#### 3 Event and Parameters (événement et paramètres)

[Réglages]  
 Piste BPM

- Changement de tempo : 001,0 à 300,0 (BPM)  
 ..... Événements de changement de tempo.

Piste SCENE/MUTE

- Numéro de mémoire de scène : Mémoire de scène 1 à 5  
 ..... Charge une mémoire de scène.
- Numéro de mémoire Mute (étouffement) : Mémoire Mute 1 à 5  
 ..... Charge une mémoire Mute (d'étouffement).
- Étouffement de piste : Track  
 Mute ■■■■■□■■■■□■■■■□■■■■  
 ..... Événements d'étouffement de piste activé/coupé. Les pistes 1 à 16 sont affichées dans l'ordre, de gauche à droite. ■ indique que l'étouffement (Mute) est coupé □ indique que l'étouffement (Mute) est activé.

Affiche le type de chaque événement.

Pour de plus amples informations sur les types d'événement et leurs paramètres, reportez-vous au "Chapitre 7 : Autres informations", page 263.

**REMARQUE**  
"TOP" et "END" marquent respectivement le début et la fin des données. "TOP" et "END" ne sont pas des données de phrase et ne peuvent donc pas être édités.

#### 4 ← → (Curseur ← et →) ..... [Commande 1]

Déplace le curseur vers le haut et vers le bas dans la liste d'événements afin de pouvoir en sélectionner un pour l'édition.

#### 5 ← → (Curseur ← et →) ..... [Commande 2]

Déplace le curseur vers la gauche et vers la droite afin de sélectionner un paramètre à éditer pour l'événement choisi.

#### 6 DELETE (supprimer) ..... [F2]

Efface l'événement sélectionné.

#### 7 INSERT (insérer) ..... [F3]

Saute à la page Insert pour permettre d'insérer un nouvel événement.

#### 8 VALUE (valeur) ..... [Commande 4], [SHIFT]+[F4]

Règle la valeur du paramètre sélectionné.

#### 9 Measure (mesures)

[Réglages] 001 à 999

Détermine la mesure pour laquelle le paramètres Meter, Style ou Section doit être édité. La [Commande 1] permet un déplacement de mesure en mesure.

**10 Meter (mesure)****[Réglages]** 1/16 à 16/16, 1/8 à 16/8, 1/4 à 8/4

Détermine le type de chaque mesure et permet de créer des “armures de temps” complexes.

**11 Style Number (numéro de style)****12 Section (section)****[Réglages]**

Numéro de style	OFF, 01 à 64, END
Section	A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

Détermine le style et la section à reproduire à la mesure spécifiée sous “9. Measure”, ci-dessus.

Il n'est pas nécessaire d'entrer le style et la section pour chaque mesure lorsque le style et la section ne changent pas.

Lorsqu'un style est coupé, une section vide est créée durant la reproduction de motifs (celle-ci ne s'arrête pas).

La reproduction de motifs s'arrête lorsque “END” est atteint.

**REMARQUE**

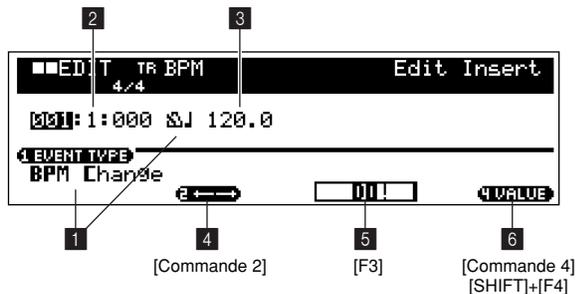
- Pour de plus amples informations sur les styles et les sections, reportez-vous au “Chapitre 1 : Bases”, page 59.
- Les sections A à J peuvent également être sélectionnées via les touches noires du clavier lorsque le témoin du bouton [KEYBOARD] est allumé. (page 72)

**13 CLEAR (effacer)..... [F3]**

Efface le style ou la section à la position du curseur.

**Page Insert**

Appuyez sur [F3] (INSERT) dans la page d'édition de phrase (Phrase EDIT) pour afficher cette page.

**1 Event (événement)****[Réglages]****Piste BPM**

- **Changement de tempo : 001,0 à 300,0 (BPM)**  
.....Événements de changement de tempo.

**Piste SCENE/MUTE**

- **Numéro de mémoire de scène : Mémoire de scène 1 à 5**  
.....Charge une mémoire de scène.
- **Numéro de mémoire Mute (étouffement) : Mémoire Mute 1 à 5**  
.....Charge une mémoire Mute (d'étouffement).
- **Étouffement de piste : Track**  
Mute ■■■■■□■■■■□■■■■□■■■■  
.....Événements d'étouffement de piste activé/coupé. Les pistes 1 à 16 sont affichées dans l'ordre, de gauche à droite. ■ indique que l'étouffement (Mute) est coupé □ indique que l'étouffement (Mute) est activé.

Définit le type d'événement à insérer.

Pour de plus amples informations sur les types d'événement et leurs paramètres, reportez-vous au “Chapitre 7 : Autres informations”, page 263.

**2 Measure, Beat, and Clock (Mesure, Beat, et Clock)****[Réglages]**

Mesure	001 à 999
Temps	1 à 16 (dépend du type de mesure)
Clock	000 à 479 (dépend du type de mesure)

Permet de déterminer la position où l'événement sera inséré.

**3 Parameter (paramètre)**

La valeur de l'événement sélectionné. Les paramètres disponibles dépendent de l'événement sélectionné.

**4 ← → (Curseur ← et →)..... [Commande 2]**

Déplace le curseur vers la gauche et vers la droite afin de sélectionner un paramètre à éditer pour l'événement choisi.

**5 DO!..... [F3]**

Insère l'événement spécifié.

**6 VALUE (valeur)..... [Commande 4], [SHIFT]+[F4]**

Règle la valeur du paramètre sélectionné.



# Chapitre 4. Mode Song

À propos du mode Song.....	180
1. Song Playback	
(reproduction de morceaux) .....	182
2. Enregistrement de morceau.....	184
3. Ajout de groove à un motif.....	191
4. Effets de jeu.....	192
5. MIDI Delay .....	193
6. Réglage du niveau et des effets pour chaque piste (Mixer) .....	194
7. Changer les sons (Voice Edit) .....	196
8. Ajouter des effets.....	198
9. Fonction Arpeggio & commandes assignables (configuration) .....	200
10. Master EQ et Master Effects.....	202
11. Sauvegarde sur carte de mémoire ou disque .....	204
12. Chargement d'une carte de mémoire ou d'un disque.....	208
13. Les jobs pour morceau.....	212
14. Édition de morceau.....	225

## À propos du mode Song

Ce mode permet de reproduire et de programmer des morceaux (song).  
Appuyez sur la touche [SONG] pour passer en mode SONG Play et afficher la page Song Play à l'écran.

Song Play



**REMARQUE**

Pour de plus amples informations sur les morceaux, reportez-vous au "Chapitre 1 : Bases", page 60.

### Modes secondaires du mode Song

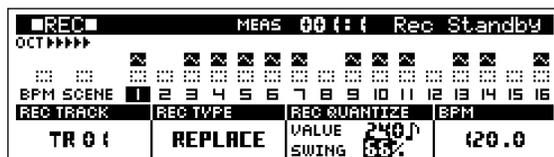
Le mode SONG comprend les 14 modes secondaires suivants.

● **Song Play ... (Page 182)**

Permet de sélectionner et de reproduire des morceaux. Cette page apparaît chaque fois que vous passez en mode SONG.

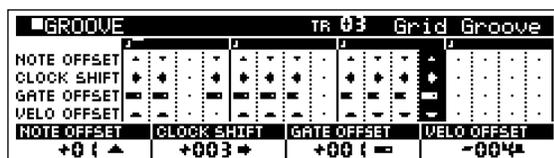
● **Song Rec ... (Page 184)**

Ce mode permet d'enregistrer des morceaux originaux.



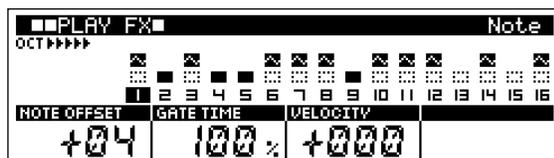
● **Groove ... (Page 191)**

Permet de modifier le "groove" ainsi que le feeling de certaines pistes.



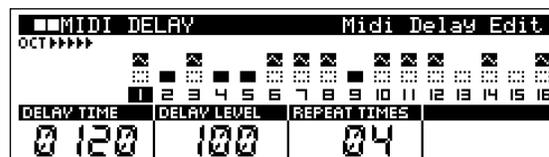
● **Play Effects (effets de jeu) ... (Page 192)**

Permet de conférer plus de relief, voire des harmonies aux pistes voulues.



● **MIDI Delay (Delay MIDI) ... (Page 193)**

Permet d'ajouter des effets Delay à certaines pistes. Ces effets sont pilotés via MIDI.



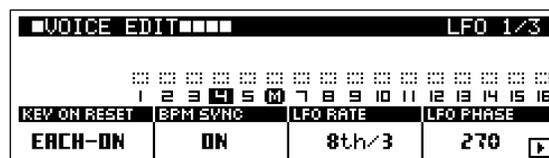
● **Mixer ... (Page 194)**

Permet de régler le volume, le niveau d'envoi aux effets ainsi que d'autres paramètres pour les différentes pistes.



● **Voice Edit (édition des sons) ... (Page 196)**

Permet d'éditer les sons ("Voice") affectés aux différentes pistes.



### ● Effect (effet) ... (Page 198)

Permet de régler les paramètres des blocs d'effets REVERB, DELAY/ CHORUS et VARIATION.

EFFECT TYPE			
VARIA TYPE	DELA TYPE	REVERB TYPE	
020 GATE REV	48 DELAY LR	04 HALL 1	

### ● Setup (réglage) ... (Page 200)

Permet d'accéder à l'arpégiateur, aux affectations des commandes et aux réglages de canal.

Knob Assign			
KNOB SELECT	PARAMETER (MIDI OUT)		TRACK
01 BeatStretch	BeatStretch (-----)		AUTO
02 ClockShift	ClockShift (-----)		AUTO
03 Swing	Swing (-----)		AUTO
04 GateTime	GateTime (-----)		AUTO
05 MidiDelay	DiyLevel (-----)		AUTO

### ● Master (maître) ... (Page 202)

C'est ici que vous trouverez l'égaliseur maître ainsi que les paramètres des effets maîtres.

MASTER EQ 1/3			
LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+42dB	-07dB	+08dB	+02dB

### ● Save (sauvegarde) ... (Page 204)

Permet de sauvegarder des données sur une carte de mémoire ou une disquette.

SAVE		Save
1 FILE TYPE SONG	2 SONG 01 RS7000 New S	KB FREE CARD
OK	SAVE	<input type="radio"/> SCSI <input checked="" type="radio"/> CARD

### ● Load (chargement) ... (Page 208)

Chargement de données depuis une carte mémoire ou une disquette.

LOAD		Load
CARD <input type="radio"/> SCSI <input checked="" type="radio"/> CARD	3 FILE TYPE SONG	LOAD
		OK

### ● Job (fonctions) ... (Page 212)

Donne accès aux fonctions (jobs) d'édition de morceaux.

JOB		Job List
UNDO/REDO	01 Quantize	
NOTE	02 Modify Velocity	
EVENT	03 Modify GateTime	
MEASURE	04 Crescendo	
TRACK	05 TransPose	
SONG	06 Glide	

← D CATEGORY → E JOB → SELECT

### ● Song Edit ... (Page 225)

Permet d'éditer et d'insérer des données dans des morceaux déjà enregistrés.

EDIT		TR 06	Edit Change
4/4	TOP		
001:1-000	DRPN	[000-000]	000-000
001:1-000	DRPN	[000-000]	000-000
001:1-000	mC 3	000:086 085	[..... ..]
	END		

←↑↑ DELETED INSERT VALUE

# 1. Song Playback (reproduction de morceaux)

Permet de sélectionner et de reproduire des morceaux.

Cette page apparaît chaque fois que vous appuyez sur la touche [SONG] pour activer le mode SONG.

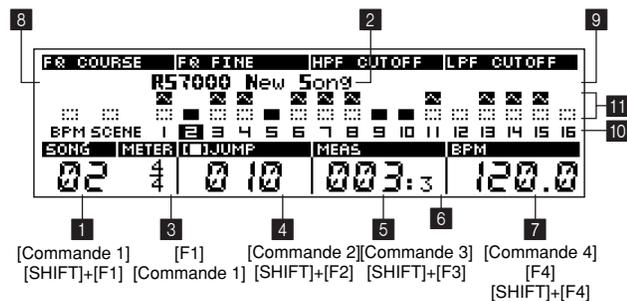
## Procédure de reproduction de morceaux

1. Sélectionnez le numéro de morceau à reproduire.
2. Dès que vous appuyez sur le bouton [PLAY], le témoin PLAY se met à clignoter et la reproduction du morceau commence.
3. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur [STOP].

**REMARQUE**

- Les paramètres affichés à la page SONG Play peuvent être modifiés pendant la reproduction. Les changements faits durant la reproduction sont enregistrés comme données de morceau (quand la fonction MEMORY PROTECT est désactivée).
- Lorsque le paramètre VOICE SETUP TO TG du mode UTILITY (page 261) est coupé (OFF), les réglages de mixer, d'effet de son et d'effets ne changent pas lorsque vous sélectionnez un autre morceau.
- Appuyez sur [START] tout en maintenant [SHIFT] enfoncé pour répéter la reproduction du morceau.

## Paramètres affichés



### 1 SONG (N° de morceau)

..... [Commande 1], [SHIFT]+[F1] → Pavé numérique

### 2 Song Name (nom de morceau)

[Réglages] Song Number (N° de morceau) 01 à 20  
Nom de morceau Affichage uniquement

Pour choisir le morceau à reproduire, spécifiez le numéro du morceau.

Pour de plus amples informations sur l'entrée de noms de morceaux, reportez-vous à la section "13. Les jobs du mode Song", page 212.

### 3 Armure de temps (Meter) .....[F1] → [Commande 1]

[Réglages] 1/16 à 16/16, 1/8 à 16/8, 1/4 à 8/4

Détermine le type de mesure (l'armure de temps) du morceau.

Appuyez sur [F1] pour amener le curseur sur METER puis servez-vous de la [Commande 1].

### 4 JUMP .... [Commande 2], [SHIFT]+[F2] → Pavé numérique

[Réglages] OFF, 001 à 999

Détermine la mesure dans laquelle le pointeur de position du morceau saute lorsque la reproduction est arrêtée.

Appuyez sur [STOP] tout en maintenant [SHIFT] enfoncé pour définir la mesure choisie comme position du saut. Cette fonction peut être désactivée en appuyant sur [◀◀] ou sur [▶▶] tout en maintenant [SHIFT] enfoncé.

### 5 MEAS (mesure)

..... [Commande 3], [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique

### 6 Beat (temps)

[Réglages] Mesure 001 à 999  
Temps 01 à 16 (affichage uniquement)

Indique le numéro de la mesure et le temps actuels lors de la reproduction.

**REMARQUE**

Les boutons [◀], [◀◀] et [▶▶] permettent également de choisir une autre mesure (même durant la reproduction).

- 7 BPM (tempo).....[Commande 4], [F4] → [Commande 4], [SHIFT]+[F4] → Pavé numérique**  
**[Réglages] 001,0 à 300,0 (BPM)**

Définit le tempo de reproduction du morceau.

Utilisez la [Commande 4] pour régler le nombre de battements par minute (BPM) par unités de "1" ou appuyez sur [F4] pour amener le curseur à droite de la virgule décimale et utilisez la [Commande 4] pour modifier le tempo par pas de "0,1".

**REMARQUE**

Le tempo (BPM) peut en outre être réglé avec le bouton [TAP] (page 68).

- 8 OCT (octave)**  
**[Réglages] -5 octaves à +5 octaves**

Indique le réglage d'octave du clavier.

Chaque "◀" à l'écran correspond à un abaissement d'une octave, tandis que chaque "▶" renvoie à un saut d'octave vers le haut.

Pour modifier l'octave du clavier, appuyez sur le bouton [KEYBOARD] pour que son témoin s'éteigne. Ensuite, utilisez les boutons [OCT DOWN] et [OCT UP] pour sélectionner l'octave voulue.

Appuyez simultanément sur [OCT DOWN] et [OCT UP] pour retourner au réglage d'octave normal pour le clavier (pas de changement d'octave).

- 9 Transpose (transposition)**  
**[Réglages] -36 à 0 à +36 (demi-tons)**

Permet de transposer le morceau durant la reproduction.

La transposition peut être réglée par demi-tons. La valeur "12" correspond à une transposition d'une octave.

**[Procédure]**

La procédure de transposition est identique à celle du mode PATTERN (page 73).

- 10 Track (piste)**  
**[Réglages] BPM, SCENE, 1 à 16**  
**BPM ..... Piste BPM**  
**SCENE..... Piste de scène/Mute**  
**1 à 16 ..... Piste de séquence**

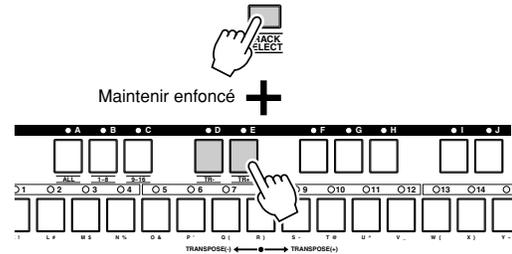
Indique le type de piste et les numéros.

Le numéro de la piste actuellement sélectionnée est contrasté.

**[Sélection d'une piste]**

A l'exception des fonctions de pistes BPM et SCENE/MUTE, la procédure de sélection de piste est identique à celle du mode PATTERN (page 73).

Pour sélectionner les pistes BPM et SCENE/MUTE, maintenez le bouton [TRACK SELECT] enfoncé et appuyez sur le bouton [TR-] ou [TR+].



**11 Track Status (statut de piste)**

Indique si la piste en question contient des données, si elle est éteinte ou si elle est placée en mode solo.

■: La piste contient des données de séquence.

□: La piste ne contient pas de données.

■: La piste est éteinte (et reste donc inaudible).

[S]: La piste est placée en mode solo (toutes les autres pistes sont momentanément éteintes; seule cette piste est audible).

■: La piste pilote des données échantillonnées.

**[Éteufement et activation du mode solo]**

L'utilisation des fonctions Mute et Solo est la même que pour le mode PATTERN (page 74).

## 2. Enregistrement de morceau

Permet de créer des séquences originales en enregistrant des données de jeu sur les pistes du morceau. Il existe trois modes d'enregistrement: enregistrement en temps réel, enregistrement pas à pas et enregistrement par grille. Il est également possible d'effectuer des enregistrements Punch In (de correction) en temps réel.

### REMARQUE

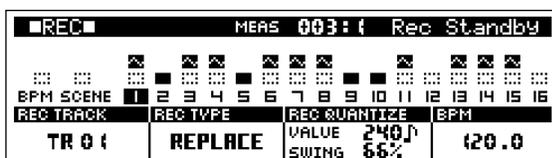
Avant de vous mettre à enregistrer, vérifiez si la fonction MEMORY PROTECT du mode UTILITY est bien réglée sur "OFF" (page 257). Tant que la mémoire est verrouillée, vous ne pouvez en effet rien enregistrer.

### Affichage du mode d'enregistrement de morceau

Pour l'enregistrement de morceaux, vous disposez des pages d'écran suivantes:

#### ● Rec Standby (page 184)

Cette page sert à préparer l'enregistrement de données de jeu dans le morceau choisi.



#### ● Real-time Record (enregistrement en temps réel) (page 186)

Ce mode d'enregistrement permet de saisir, en temps réel, les notes jouées sur le RS7000, la manipulation des commandes assignables et les messages de jeu reçus via MIDI. Il est possible d'enregistrer tout en écoutant les pistes déjà enregistrées.

#### ● Real-time Record (enregistrement en temps réel) : Replace (page 186)

Toutes les données éventuellement présentes sur la piste sont écrasées (effacées) au profit de nouvelles données de jeu. Choisissez cette option lorsque la partie que vous comptez enregistrer vous pose quelques problèmes et doit être refaite plusieurs fois.

#### ● Real-time Record (enregistrement en temps réel) : Overdub (page 186)

Ce mode permet d'ajouter de nouvelles données à une piste qui en contient déjà. Dans ce cas, les données enregistrées préalablement ne sont pas écrasées. Servez-vous de ce mode lorsque vous avez l'habitude d'enregistrer vos parties couche par couche ou en plusieurs étapes.

#### ● Real-time Record (enregistrement en temps réel) : Punch (page 187)

L'enregistrement en temps réel se fait entre deux points déterminés, Punch In et Punch Out. Cela vous permet de réenregistrer une section d'une piste déjà enregistrée sans devoir refaire toute la piste. Ce mode d'enregistrement efface les données se trouvant dans la section définie.

#### ● Step Record (enregistrement pas à pas) (page 187)

Ce mode permet d'entrer les notes une à une. Cela facilite l'enregistrement de morceaux trop difficiles pour être joués en temps réel.

La programmation de nouvelles notes s'effectue en deux étapes : vous spécifiez d'abord le type de note et déterminez ensuite la hauteur en appuyant sur une touche du clavier.

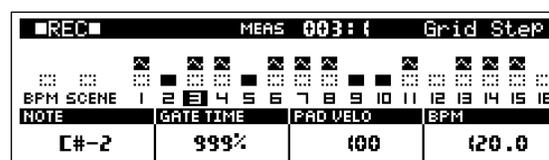


#### ● Grid-Step (enregistrement par grille) (page 189)

Comme en mode pas à pas, les notes sont entrées une à une.

Après avoir spécifié la hauteur d'une nouvelle note, vous pouvez l'affecter à une position de grille en appuyant sur la touche correspondante du clavier.

Cette approche convient particulièrement pour la programmation de parties de batterie ainsi que de motifs/riffs utilisant souvent des notes de la même hauteur.



### Préparation à l'enregistrement

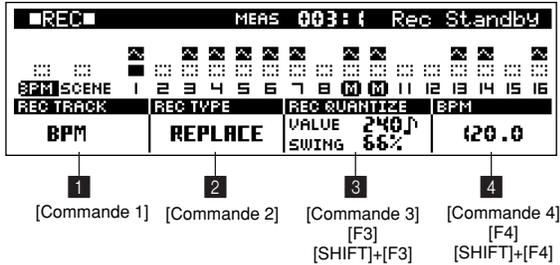
Cette page permet de préparer l'enregistrement en définissant la piste à enregistrer, le type d'enregistrement et d'autres paramètres.

#### Préparatifs pour l'enregistrement

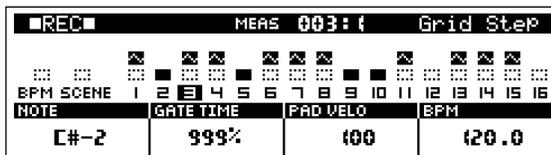
1. Appuyez sur le bouton [SONG] pour passer en mode SONG Play.
2. Utilisez la [Commande 1] (SONG) pour sélectionner le morceau à enregistrer.
3. Appuyez sur le bouton [REC] pour sauter à la page Standby (prêt-à-l'enregistrement).

## Paramètres affichés

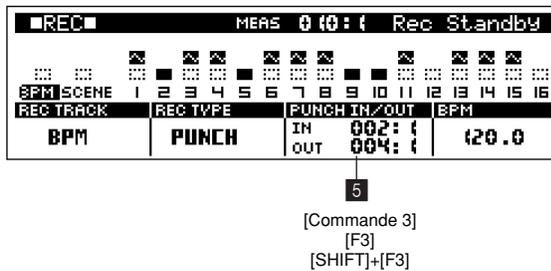
REC TYPE (type d'enregistrement) = REPLACE (écrasement) ou OVERDUB (ajout)



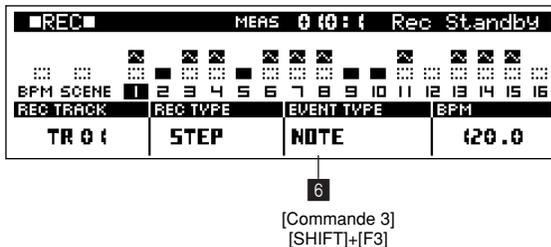
REC TYPE = GRID



REC TYPE = PUNCH



REC TYPE (type d'enregistrement) = STEP (pas à pas)



1 REC TRACK (piste d'enregistrement) .. [Commande 1]

[Réglages] TR1 à 16, MULTI, BPM, SCENE  
TR1 à 16 ..... Sélectionne une piste de séquence pour l'enregistrement.

MULTI ..... Enregistrement simultané sur les 16 pistes de séquence. Les données multi-canaux venant d'un appareil MIDI externe peuvent être enregistrées immédiatement. Les canaux MIDI 1 à 16 sont assignés aux pistes portant le numéro correspondant.

BPM ..... Permet l'enregistrement de données BPM (tempo).

SCENE (SCENE/MUTE)

..... Enregistre des changements de mémoire SCENE/MUTE ou des opérations d'étouffement de piste sur le clavier.

Sélectionne la piste pour l'enregistrement.

### REMARQUE

Optez pour MULTI si vous souhaitez enregistrer plusieurs pistes provenant d'un séquenceur MIDI externe ou d'un instrument multi-canaux tel qu'une guitare MIDI.

## 2 REC TYPE (type d'enregistrement)

..... [Commande 2]

[Réglages] REPLACE, OVERDUB, PUNCH, STEP, GRID

Permet de choisir le mode d'enregistrement.

Pour de plus amples informations sur ces modes, voyez la section "2. Enregistrement de phrases" à la page précédente.

### REMARQUE

- Il est impossible de choisir les modes d'enregistrement STEP et GRID lorsque le paramètre REC TRACK est sur MULTI.
- Il est impossible de choisir les types d'enregistrement OVERDUB et GRID lorsque le paramètre REC TRACK est sur BPM.
- Il est impossible de choisir les types d'enregistrement STEP, OVERDUB et GRID lorsque le paramètre REC TRACK est sur SCENE.

## 3 REC QUANTIZE (quantification de l'enregistrement) .....

[Commande 3], [F3] → [Commande 3], [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique

[Réglages]

VALUE (valeur)

OFF, 60 F (triple croche), 80  $\frac{3}{8}$  (triolet de doubles croches),

120 F (double croche), 160  $\frac{3}{4}$  (triolet de croches),

240 F (croche), 320  $\frac{3}{8}$  (triolet de noires),

480 F (noire)

**SWING**

Désactivé (OFF) quand VALUE (valeur) = OFF (désactivé)

50% à 75% lorsque VALUE =

60 F, 120 F, 240 F, 480 J

66% à 83% lorsque VALUE =

80 F, 160 F, 320 J

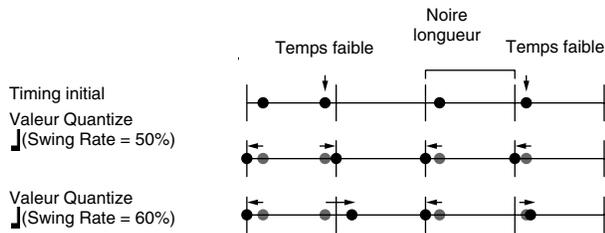
REC QUANTIZE (quantification d'enregistrement) corrige automatiquement le timing de notes jouées un peu trop tôt ou trop tard par rapport au rythme correct.

Les paramètres REC QUANTIZE peuvent uniquement être réglés en mode Rec Standby (prêt-à-l'enregistrement) si vous avez sélectionné le type REPLACE (écrasement) ou OVERDUB (ajout)

Le paramètre VALUE sert à spécifier le timing sur lequel les notes doivent s'aligner.

Le paramètre SWING permet de spécifier à quel point les notes des temps pairs doivent être retardées afin d'obtenir un rythme plus ou moins syncopé qui crée une impression de "swing".

Si vous avez réglé VALUE sur un triolet de notes, seule la troisième note de chaque triolet est concernée par le paramètre SWING.



Pour spécifier la valeur SWING, appuyez sur [F3] afin d'amener le curseur au paramètre SWING, puis utilisez la [Commande 3] pour entrer la valeur.

**REMARQUE**

- Si vous avez choisi le type OVERDUB, la quantification automatique corrigera aussi le timing des notes enregistrées préalablement.
- Lorsque la quantification de l'enregistrement (Record Quantize) est active, la quantification s'applique à toutes les données de jeu en plus des données de note. Pour ne quantifier que les données de note, faites appel au job Quantize.

**4 BPM (tempo).....[Commande 4], [F4] → [Commande 4], [SHIFT]+[F4] → Pavé numérique**

Ce paramètre a la même fonction qu'en mode SONG Play. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la page 183.

**5 Punch-in Point, Punch-out Point (point Punch-in, point Punch-out)**

.....[Commande 3], [F3] → [Commande 3], [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique

Est disponible lorsque REC TYPE est sur PUNCH.

[Réglages]

IN.....001:1 à 999:4

OUT.....001:1 à 999:4

Détermine les points Punch In et Punch Out pour l'enregistrement PUNCH en temps réel.

Servez-vous de [F3] pour amener le curseur sur IN ou OUT et de la [Commande 3] pour en régler la valeur.

Vous pouvez, par exemple, commencer par utiliser la [Commande 3] pour entrer la mesure IN (début) puis actionner [F3] pour déplacer le curseur et utiliser la [Commande 3] pour choisir la mesure OUT (fin). [F3] peut ensuite vous amener aux paramètres déterminant les temps IN et OUT que vous pouvez alors aussi sélectionner avec la [Commande 3].

**6 EVENT TYPE (type d'événement)**

.....[Commande 3], [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique

Lorsque vous avez choisi le type d'enregistrement STEP (pas à pas), ce paramètre permet de spécifier quel type d'événement doit être enregistré.

[Réglages] NOTE, PITCH BEND, CC[000] à CC[119] (commande de contrôle), BPM Change (lorsque vous avez sélectionné la piste BPM)

NOTE ..... enregistrement des données de notes.

PITCH BEND ..... enregistrement des données de Pitch Bend (variation de hauteur).

CC[000] à CC[119] ..... enregistrement des données de la commande de contrôle correspondante: volume, panoramique, expression, etc.

BPM ..... enregistrement des données de tempo.

Définit le type d'événement à enregistrer.

Les entrées faites à partir du pavé numérique ne sont valables que pour entrer des numéros de commandes de contrôle.

**Enregistrement en temps réel**

Ce mode d'enregistrement permet de saisir, en temps réel, les notes jouées sur le RS7000, la manipulation des commandes et les messages de jeu reçus via MIDI.

Dans cette section, vous apprendrez comment fonctionne l'enregistrement en temps réel en modes REPLACE (écrasement), OVERDUB (ajout) et PUNCH (correction).

**Enregistrement (REPLACE, OVERDUB)**

1. Appuyez sur [SONG] pour passer en mode SONG Play.
2. Utilisez la [Commande 1] (SONG) pour sélectionner le morceau à enregistrer.
3. Appuyez sur [REC] pour passer en mode Rec Standby.
4. Utilisez la [Commande 1] (REC TRACK) pour sélectionner la piste à enregistrer.
5. Appuyez sur [MIXER] pour accéder à l'écran Voice Select et servez-vous de la [Commande 1] (BANK) et de la [Commande 3] (PROGRAM) pour sélectionner le son voulu puis appuyez sur [EXIT] pour retrouver l'écran Rec Standby.
6. Actionnez la [Commande 2] (REC TYPE) pour sélectionner le type d'enregistrement : REPLACE (écrasement) ou OVERDUB (ajout). Servez-vous également de la [Commande 3] et de [F3] afin de déterminer la quantification de l'enregistrement (Quantize) ainsi que de la [Commande 4] pour définir le tempo (BPM).

**REMARQUE**

- Il est impossible de choisir les types d'enregistrement OVERDUB et GRID lorsque le paramètre REC TRACK est sur BPM.
- Il est impossible de choisir les types d'enregistrement STEP, OVERDUB et GRID lorsque le paramètre REC TRACK est sur SCENE.

7. Appuyez sur [PLAY] et lancez l'enregistrement après le décompte.
8. Jouez la partie en vous servant du clavier, des pads de toucher et des commandes assignables.

**REMARQUE**

- Vous pouvez choisir les sons en mode secondaire MIXER (page 194).
- Les changements de tempo (BPM) produits en actionnant la [Commande 4] peuvent être enregistrés si vous avez sélectionné la piste BPM pour l'enregistrement.
- Lorsque la piste SCENE (Scène/Mute) est sélectionnée, les changements SCENE et MUTE peuvent être enregistrés en actionnant les boutons [MEMORY 1] à [MEMORY 5]. Il est également possible d'enregistrer des opérations d'étouffement de piste en actionnant le bouton [MUTE] de sorte à allumer son témoin puis en utilisant le clavier pour étouffer et réactiver les pistes.

9. Pour arrêter l'enregistrement et retourner au mode SONG Play, appuyez sur le bouton [STOP].

**REMARQUE**

Une pression simultanée sur les boutons [SHIFT] et [JOB] vous offre un accès direct au job de phrase "Undo/Redo" (annuler/rétablir la phrase) (page 213) qui vous permet d'annuler la dernière opération d'enregistrement. C'est notamment pratique si vous avez effacé par inadvertance des données que vous souhaitez conserver (en utilisant le mode REPLACE (écrasement), par exemple).

## Enregistrement (Punch)

Les étapes 1 à 5 sont les mêmes que pour les modes Replace et Overdub, décrits ci-dessus.

6. Servez-vous de la [Commande 2] (REC TYPE) pour sélectionner le type d'enregistrement PUNCH (correction). Utilisez les commandes [Commande 3], [F3] → [Commande 3] pour définir les points Punch In (début de correction) et Punch Out (fin de correction). Si nécessaire, ajustez le tempo (BPM) avec la [Commande 4].

7. Appuyez sur [PLAY] et lancez l'enregistrement après le décompte.
  - L'enregistrement débute automatiquement lorsque le point Punch In est atteint et s'arrête au point Punch Out.
 Toutes les étapes suivant l'étape 8 sont identiques à celles des modes Replace et Overdub décrits plus haut.

## Enregistrement pas à pas

Les données de note, de Pitch Bend et de commande de contrôle peuvent être entrées pas à pas.

### Enregistrement

1. Appuyez sur [SONG] pour passer en mode SONG Play.
2. Utilisez la [Commande 1] (SONG) pour sélectionner le morceau à enregistrer.
3. Appuyez sur [REC] pour passer en mode Rec Standby.
4. Utilisez la [Commande 1] (REC TRACK) pour sélectionner la piste à enregistrer.
5. Appuyez sur [MIXER] pour accéder à l'écran Voice Select et servez-vous de la [Commande 1] (BANK) et de la [Commande 3] (PROGRAM) pour sélectionner le son voulu puis appuyez sur [EXIT] pour retrouver l'écran Rec Standby.
6. Servez-vous de la [Commande 2] (REC TYPE) pour sélectionner le type d'enregistrement STEP (pas à pas).
7. Utilisez le paramètre EVENT TYPE pour choisir le type de données à enregistrer: note, Pitch Bend, commande de contrôle.
8. Actionnez [PLAY] pour passer à la page Step Rec.

**REMARQUE**

Si vous avez choisi la piste BPM pour l'enregistrement, le type d'événement choisi sera réglé sur BPM et ne pourra pas être changé.

### ● Enregistrement de notes

9. Servez-vous de la [Commande 1] (POINTER) pour amener le pointeur à la position voulue pour l'entrée de note. Utilisez la [Commande 2] (STEP) pour déterminer la longueur de la note, puis servez-vous de la [Commande 3] (VELOCITY) pour régler le toucher et de la [Commande 4] (GATE TIME) pour régler la durée.
10. Entrez la note en appuyant sur la touche correspondante du clavier. Appuyez sur [F1] (REST) Q pour entrer un silence ou sur [F2] (TIE) pour entrer une liaison. Les boutons [F3] (DELETE) et [F4] (BACK DELETE) permettent d'effacer des notes erronées.

**REMARQUE**

En mode d'enregistrement pas à pas, les notes ne sont réellement entrées que lorsque vous relâchez la touche. Lorsque vous entrez des accords, veillez donc à actionner toutes les touches voulues avant de les relâcher.

11. Si vous appuyez sur le bouton [PLAY], le témoin [PLAY] clignote et vous serez en mesure d'écouter la forme que prend votre phrase enregistrée pas à pas. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction et continuez ensuite à entrer des notes pas à pas.
  12. Pour arrêter l'enregistrement et retourner au mode SONG Play, appuyez sur le bouton [STOP].
- **Enregistrement de données d'effet de hauteur (Pitch Bend) ou de commandes de contrôle**
9. Servez-vous de la [Commande 1] (POINTER) pour amener le pointeur à la position voulue pour l'entrée des données. Utilisez ensuite la [Commande 2] (STEP) pour déterminer le type de données puis la [Commande 3] (VALUE) pour en préciser la valeur.  
Lorsque vous souhaitez effectuer des changements de valeur importants, actionnez une commande tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé afin de modifier la valeur par paliers de 10 au lieu de 1.
  10. Entrez les données spécifiées en appuyant sur une touche du clavier. Toutes les touches ont le même effet sauf si vous avez sélectionné "KEYBOARD" avec la [Commande 3] (VALUE); dans ce cas, la touche enfoncée sur le clavier détermine la valeur.  
Appuyez sur [F1] (REST) pour entrer un silence. Vous pouvez vous servir des boutons [F3] (DELETE) et [F4] (BACK DELETE) pour effacer des notes entrées.
  11. Appuyez sur le bouton [PLAY] pour écouter les progrès de votre morceau enregistré pas à pas. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction et poursuivre l'entrée de données pas à pas.
  12. Pour arrêter l'enregistrement et retourner au mode SONG Play, appuyez sur le bouton [STOP].

### Paramètres affichés

Quand le type d'événement (EVENT TYPE) = NOTE

1 [Commande 1] [SHIFT]+[F1] 2 [Commande 2] [SHIFT]+[F2] 3 [Commande 3] [SHIFT]+[F3] 4 [Commande 4] [SHIFT]+[F4]

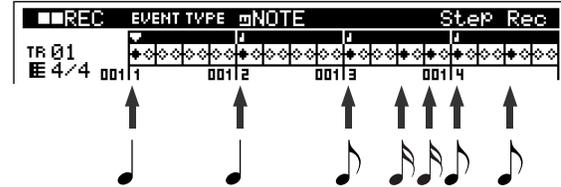
5 [Commande 1] [SHIFT]+[F1] 6 [Commande 2] [SHIFT]+[F2] 7 [Commande 3] [SHIFT]+[F3] 8 [Commande 4] [SHIFT]+[F4]

Lorsque EVENT TYPE n'est pas sur NOTE

10 [Commande 3] [SHIFT]+[F3]

### 1 Beat Graph (graphique des temps)

C'est l'endroit où les notes sont "placées" durant l'enregistrement pas à pas.  
Avec une mesure (Meter) 4/4, le graphique est divisé en 4 temps (une mesure).  
Chaque repère en forme de losange représente un 32<sup>ème</sup> de temps (chaque noire (1/4 de note) est divisée en huit 32<sup>ème</sup> de temps).  
Ainsi, si le motif rythmique suivant ♪ ♪ ♪ ♪ est entré en 4/4, le graphique aura l'aspect suivant.



### 2 POINTER (pointeur) .. [Commande 1], [SHIFT]+[F1] → Pavé numérique

Détermine la position d'entrée.  
Le pointeur triangulaire situé au-dessus du graphique de temps indique la position d'entrée de données.  
Actionnez la [Commande 1] vers la gauche ou vers la droite pour déplacer le pointeur dans la direction correspondante.  
Utilisez [SHIFT] + [F1] → pavé numérique, pour entrer directement un numéro de mesure.

### 3 STEP (durée du pas)

..... [Commande 2], [SHIFT]+[F2] → Pavé numérique  
[Réglages]  
Réglages effectués avec la commande  
0001 à 0059, triple croche, triolet de doubles croches, double croche, triolet de croches, croche, triolet de noires, noire, blanche, ronde  
Réglages effectués avec le pavé numérique  
0001 à 9999 clocks

Détermine la figure de note ou de silence (longueur) à entrer.  
Si vous avez choisi un événement de type PB ou CC (Pitch Bend ou commande de contrôle), ce paramètre en détermine la durée :  
Cette durée correspond au pas que fera le pointeur pour passer à la position suivante après l'entrée de l'événement.

### 4 VELOCITY (toucher)

..... [Commande 3], [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique  
[Réglages] 001 à 127, RND1 à RND4 ("random" ou aléatoire)

Détermine la valeur de toucher de la note.  
La valeur choisie (1 à 127) correspond à la valeur de toucher MIDI.  
Si vous optez pour un des réglages Random (RND1 à RND4), vous obtiendrez une valeur de toucher aléatoire.

### 5 GATE TIME (durée)

..... [Commande 4], [SHIFT]+[F4] → Pavé numérique  
[Réglages] 001% à 200%

Détermine la durée pour les liaisons, les notes staccato, etc.

Le paramètre Gate Time correspond à la durée réelle durant laquelle une note est audible. Pour une même noire, par exemple, un réglage Gate Time long produira une liaison tandis qu'un réglage court produira un effet staccato.

La valeur Gate Time est exprimée sous forme de pourcentage de la valeur Step Time (durée du pas).

Un réglage de 50% produit un effet staccato tandis qu'une valeur comprise entre 80% et 90% produit une longueur de note normale. Une valeur de 99% entraîne une liaison.

## 6 REST (silence).....[F1]

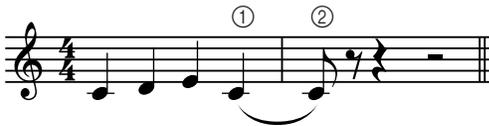
Appuyez sur [F1] pour entrer un silence d'une durée équivalente à celle du pas (Step). Le point se déplace vers la position d'entrée de données suivante. Les silences n'apparaissent pas à l'écran.

### REMARQUE

Les silences ne sont représentés par aucune donnée. Lorsque vous entrez un silence, le pointeur passe simplement à la position suivante d'entrée de données en laissant un silence.

## 7 TIE (liaison).....[F2]

Lorsque vous actionnez [F2] pour entrer une liaison rythmique, la note précédente est maintenue sur toute la durée du pas (STEP). Par exemple, dans la phrase suivante, la note ① est entrée avec une durée STEP d'une noire. Si vous changez la durée STEP pour en faire une croche et appuyez sur [F2], vous entrez la note ②.



La fonction TIE (liaison rythmique) vous permet aussi d'entrer des notes pointées. Pour produire une noire pointée, par exemple, vous pouvez ramener la durée STEP à l'équivalent d'une croche et appuyer ensuite deux fois sur [F2].



## 8 DELETE (supprimer).....[F3]

Efface toutes les notes à la position du pointeur.

Actionnez la [Commande 1] (POINTER) tout en maintenant le bouton [F3] enfoncé, pour supprimer toutes les notes que le pointeur survole.

## 9 BACK DELETE.....[F4]

Permet de déplacer le pointeur d'un pas vers l'arrière et d'effacer toutes les notes à cet emplacement.

### REMARQUE

Vous pouvez effacer les notes erronées en appuyant sur [F4] immédiatement après les avoir entrées (avant de modifier la durée STEP).

## 10 VALUE (valeur).....[Commande 3], [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique

[Réglages]  
PITCH BEND

-8192 à +8191, KEYBOARD (Clavier)

## CC

000 à 127, KEYBOARD

## BPM

001,0 à 300,0

Détermine la valeur des données à entrer.

Si vous avez opté pour KEYBOARD, vous pouvez entrer directement la valeur via le clavier du RS7000.

### [Procédure]

La procédure d'entrée de valeur (VALUE) est identique à celle du mode PATTERN (page 82).

## Enregistrement pas à pas sur grille (Grid Step)

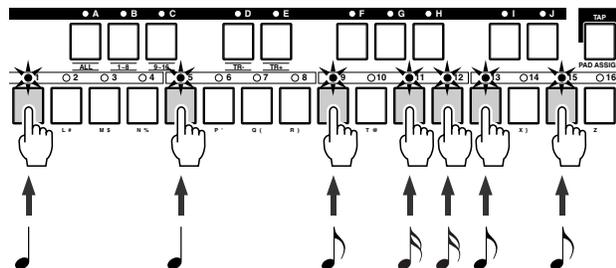
Comme pour l'enregistrement pas à pas, l'enregistrement pas à pas sur grille vous permet d'enregistrer une par une les notes d'une piste de morceau. Avec l'enregistrement sur grille, cependant, la hauteur des notes est spécifiée au préalable et la position d'entrée des données est déterminée via le clavier. Cette méthode est idéale pour entrer des motifs de batterie ou des séquences qui font appel à plusieurs notes consécutives de même hauteur.

## Enregistrement

1. Appuyez sur [SONG] pour passer en mode SONG Play.
2. Utilisez la [Commande 1] (SONG) pour sélectionner le morceau à enregistrer.
3. Appuyez sur [REC] pour passer en mode Rec Standby.
4. Utilisez la [Commande 1] (REC TRACK) pour sélectionner la piste BPM à enregistrer.
5. Appuyez sur [MIXER] pour accéder à l'écran Voice Select et servez-vous de la [Commande 1] (BANK) et de la [Commande 3] (PROGRAM) pour sélectionner le son voulu puis appuyez sur [EXIT] pour retrouver l'écran Rec Standby.
6. Utilisez la [Commande 2] (REC TYPE) pour sélectionner le type d'enregistrement GRID (pas à pas).
7. Appuyez ensuite sur [PLAY] pour afficher la page d'enregistrement Grid Step.
8. Déterminez la hauteur des notes à entrer avec la [Commande 1] (NOTE). Si nécessaire, vous pouvez aussi régler les paramètres Gate Time avec la [Commande 2] (GATE TIME) et Velocity avec la [Commande 3] (VELOCITY).
9. Utilisez le clavier pour déterminer le point d'entrée de note sur la grille.  
La grille divise une mesure en 16<sup>èmes</sup> de note et les 16 touches blanches du clavier correspondent à ces positions sur la grille. La touche blanche située à l'extrême gauche entre une note sur le premier temps de la mesure, la cinquième touche blanche (Si) entre une note sur le deuxième temps de la mesure, etc.  
Chaque fois que vous enfoncez une touche blanche et que son témoin s'allume, vous entrez une note. Pour effacer la note à cette position, appuyez une seconde fois sur la même touche blanche afin d'éteindre son témoin.

Lorsque la mesure (Meter) compte plus de quatre temps par mesure (5/4, par exemple), utilisez le bouton [OCT UP] pour entrer les notes à partir du cinquième temps. Appuyez sur [OCT DOWN] pour revenir aux temps 1 à 4.

Vous pouvez, par exemple, entrer ce motif rythmique en 4/4 de la façon suivante ( ).



10. Utilisez les boutons [◀◀] et [▶▶] pour passer à la mesure précédente ou suivante.
11. Si vous appuyez sur le bouton [PLAY], le témoin [PLAY] clignote et vous permet d'écouter la forme que prend le morceau. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction et continuer l'enregistrement sur grille.
12. Pour arrêter l'enregistrement et retourner au mode SONG Play, appuyez sur le bouton [STOP].

### Paramètres affichés

REC		MEAS 00:1:1		Grid Step	
44 OCT					
BPM SCENE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16					
NOTE	GATE TIME	PAD VELO	BPM		
C 0	140%	100	120.0		

1

2

3

4

[Commande 1] [Commande 2] [Commande 3] [Commande 4]  
 [SHIFT]+[F2] [SHIFT]+[F3] [SHIFT]+[F4]

#### 1 NOTE..... [Commande 1]

##### [Réglages] C-2 à G8

Définit la hauteur des notes à entrer.

En plus de la [Commande 1], vous pouvez également régler la hauteur en appuyant sur une touche du clavier tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

#### 2 GATE TIME (durée)

..... [Commande 2], [SHIFT]+[F2] → Pavé numérique  
 [Réglages] 001% à 999%

Détermine la durée durant laquelle la note sera audible en tant que pourcentage de la valeur d'une double-croche de la grille.

Les réglages inférieurs à 99% produisent des notes plus brèves que des doubles croches, pour accentuer le feeling staccato. Les réglages équivalents ou supérieurs à 101% produisent une liaison.

#### 3 VELOCITY (touches)

..... [Commande 3], [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique

Effet identique que pour l'enregistrement pas à pas. Voyez la section "Enregistrement pas à pas" pour en savoir davantage.

#### 4 BPM (tempo)

..... [Commande 4], [F4], [SHIFT]+[F4] → Pavé numérique

Paramètre identique que pour le mode PATTERN Play. Voyez la page 183 de la section "Reproduction de motifs" pour en savoir davantage.

## 3. Ajout de groove à un motif

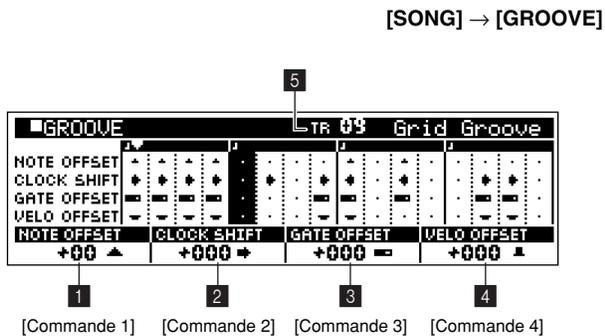
La fonction GROOVE permet d'ajouter du groove aux morceaux.

Pour cela, vous pouvez faire varier le timing des notes, les réglages Gate Time et Velocity sur une grille simple. La fonction GROOVE permet de faire varier l'atmosphère de vos morceaux sur une vaste plage et de dynamiser des motifs un peu secs ou artificiels.

Appuyez sur le bouton [GROOVE] en mode SONG Play pour afficher la page Grid Groove.

Les caractéristiques de la fonction Groove sont identiques à celles du mode PATTERN (page 85).

### Paramètres affichés



- 1** NOTE OFFSET (décalage de note)  
..... [Commande 1]
- 2** CLOCK SHIFT (décalage d'horloge)  
..... [Commande 2]
- 3** GATE OFFSET (décalage de durée)  
..... [Commande 3]
- 4** VELO OFFSET (décalage de toucher)  
..... [Commande 4]
- 5** TR (Piste)

## 4. Effets de jeu

Les effets de jeu permettent de modifier temporairement des paramètres tels que Gate Time ou Velocity ou, encore, d'ajouter des effets d'harmonie afin d'enrichir le son durant la reproduction de morceaux. Ce mode secondaire permet de régler et d'appliquer les effets de jeu. Vous disposez de trois pages d'écran: Harmonisation, Note et Timing.

Appuyez sur [PLAY FX] en mode SONG Play pour accéder aux effets de jeu.  
Les caractéristiques Play Effect sont les mêmes qu'en mode PATTERN (page 87).

### Paramètres affichés

#### [1] Page Harmonize

[SONG] → [PLAY FX]

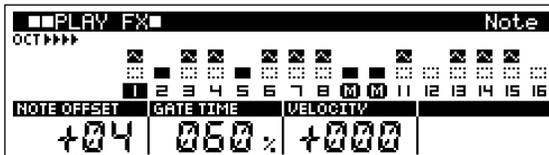


1 [Commande 1]    2 [Commande 2]    3 [Commande 3]    4 [Commande 4]

- 1 UNISON (unisson) ..... [Commande 1]
- 2 OCTAVER ..... [Commande 2]
- 3 HARMONIZE 1 ..... [Commande 3]
- 4 HARMONIZE 2 ..... [Commande 4]

#### [2] Page Note

[SONG] → [PLAY FX] × 2

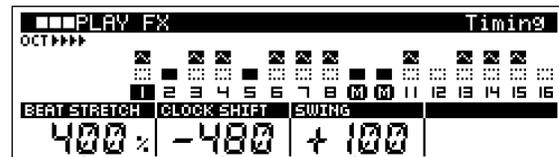


1 [Commande 1]    2 [Commande 2]    3 [Commande 3]

- 1 NOTE OFFSET (décalage de note) ..... [Commande 1]
- 2 GATE TIME (durée) ..... [Commande 2]
- 3 VELO OFFSET (décalage de toucher) ..... [Commande 3]

#### [3] Page Timing

[SONG] → [PLAY FX] × 3



1 [Commande 1]    2 [Commande 2]    3 [Commande 3]

- 1 BEAT STRETCH ..... [Commande 1]
- 2 CLOCK SHIFT (décalage d'horloge) ..... [Commande 2]
- 3 SWING ..... [Commande 3]

## 5. MIDI Delay

Ce mode secondaire peut servir à appliquer un effet spécial de Delay MIDI au morceau.

La fonction MIDI Delay crée une copie des données originales et les reproduit plusieurs fois un peu après les données originales afin de simuler un effet Delay (retard) normal. La fonction MIDI Delay offre cependant des caractéristiques spéciales qui ne sont pas disponibles avec un effet Delay normal.

Vous disposez de deux pages d'écran : Delay MIDI et Feedback.

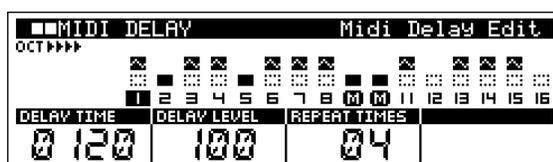
En mode SONG Play, appuyez sur le bouton [MIDI DELAY] pour accéder aux pages MIDI Delay.

Les caractéristiques de la fonction MIDI Delay sont identiques à celles du mode PATTERN (page 90).

### Paramètres affichés

#### [1] Page Delay MIDI

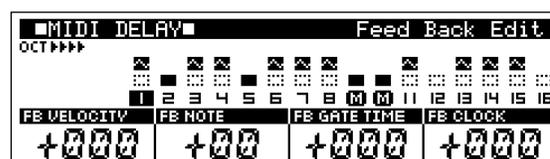
[SONG] → [MIDI DELAY]



1 [Commande 1]    2 [Commande 2]    3 [Commande 3]

- 1 DELAY TIME (durée delay)..... [Commande 1]
- 2 DELAY LEVEL (niveau delay)..... [Commande 2]
- 3 REPEAT TIMES (répétitions)..... [Commande 3]

#### [2] Page Feedback



1 [Commande 1]    2 [Commande 2]    3 [Commande 3]    4 [Commande 4]

- 1 FB VELOCITY (toucher FB)..... [Commande 1]
- 2 FB NOTE (note FB)..... [Commande 2]
- 3 FB GATE TIME (durée FB)..... [Commande 3]
- 4 FB CLOCK (clock FB) ..... [Commande 4]

## 6. Réglage du niveau et des effets pour chaque piste (Mixer)

Ce mode secondaire permet de régler le volume de reproduction de morceau, les niveaux d'effet ainsi que d'autres paramètres pour chaque piste individuellement. Il propose 4 pages d'écran: Voice Select, Vol/Pan/Out, EQ, et Effect Send Level. Les paramètres d'égalisation sont disponibles sur deux pages d'écran secondaires accessibles via les boutons [F1] et [F4].

Appuyez sur le bouton [MIXER] en mode SONG Play mode pour afficher la page MIXER Voice Select. Les caractéristiques Mixer sont identiques à celles du mode PATTERN (page 93).

### Paramètres affichés

#### [1] Page Voice Select

[SONG] → [MIXER]

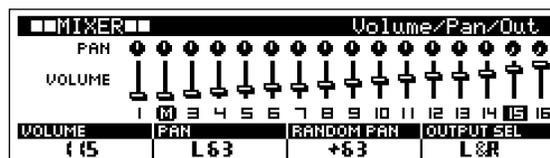


[Commande 1] [Commande 3] [Commande 4]

- 1 BANK MSB (banque de sons MSB)**  
..... [Commande 1]
- 2 PROGRAM (numéro de programme)**  
..... [Commande 3]
- 3 HOLD (maintien des paramètres de son)..** [Commande 4]

#### [2] Page Volume/Pan/Out (Volume/Panoramique/Sortie)

[SONG] → [MIXER] × 2



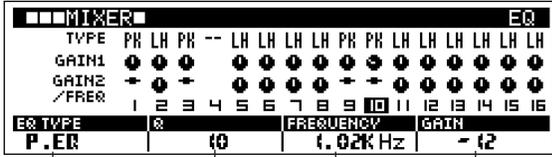
[Commande 1] [Commande 2] [Commande 3] [Commande 4]

- 1 VOLUME** ..... [Commande 1]
- 2 PAN (panoramique)** ..... [Commande 2]
- 3 RANDOM PAN (panoramique aléatoire)** ..... [Commande 3]
- 4 OUTPUT SEL (sélection de sortie)**  
..... [Commande 4]

[3] Page EQ

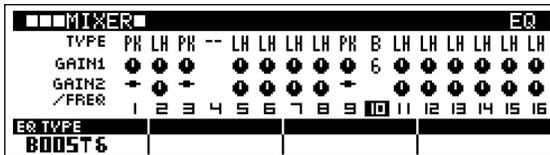
[SONG] → [MIXER] × 3

EQ TYPE = P.EQ

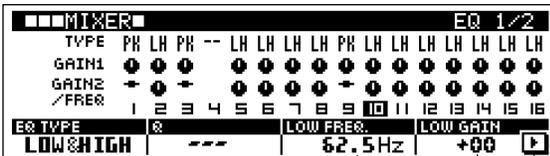


1 [Commande 1]      2 [Commande 2]      3 [Commande 3]      4 [Commande 4]

EQ TYPE = BOOST



EQ TYPE = LOW&HIGH

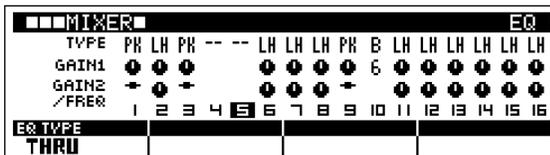


5 [Commande 3]      6 [Commande 4]      [F4]



[F1]      7 [Commande 2]      8 [Commande 3]

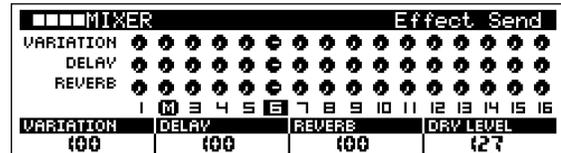
EQ TYPE = THRU



- 1 EQ TYPE (type d'égalisation) ..... [Commande 1]
- 2 Q (largeur de bande) ..... [Commande 2]
- 3 FREQUENCY (fréquence) ..... [Commande 3]
- 4 GAIN (sélection de sortie) ..... [Commande 4]
- 5 LOW FREQ. (grave) ..... [Commande 3]
- 6 LOW GAIN ..... [Commande 4]
- 7 HIGH FREQUENCY (aigu) ..... [Commande 2]
- 8 HIGH GAIN ..... [Commande 3]

[4] Page Effect Send (envoi à l'effet)

[SONG] → [MIXER] × 4



1 [Commande 1]      2 [Commande 2]      3 [Commande 3]      4 [Commande 4]

- 1 VARIATION ..... [Commande 1]
- 2 DELAY ..... [Commande 2]
- 3 REVERB (réverbération) ..... [Commande 3]
- 4 DRY LEVEL (niveau de signal sec) ..... [Commande 4]

## 7. Changer les sons (Voice Edit)

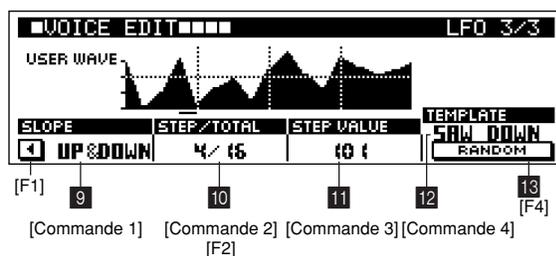
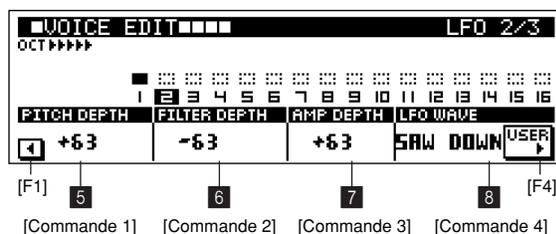
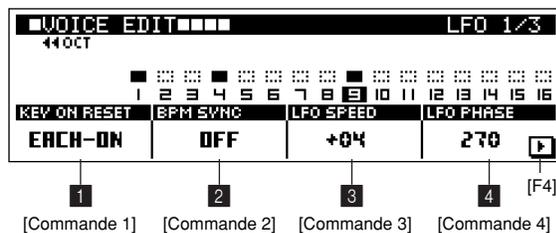
Ce mode secondaire vous permet d'éditer les sons pour chaque piste du morceau. Vous pouvez modifier la brillance, l'attaque et d'autres paramètres afin de personnaliser le son. Il dispose de 5 pages d'écran: LFO, Portamento, Pitch, EG (Envelope Generator) et Filter. Les pages LFO et EG proposent chacune 3 pages secondaires accessibles avec les boutons [F1] et [F4].

Appuyez sur le bouton [VOICE EDIT] en mode SONG Play pour afficher la page VOICE EDIT LFO. Les caractéristiques Voice Edit sont identiques à celles du mode PATTERN (page 97).

### Paramètres affichés

#### [1] Page LFO

[SONG] → [VOICE EDIT]

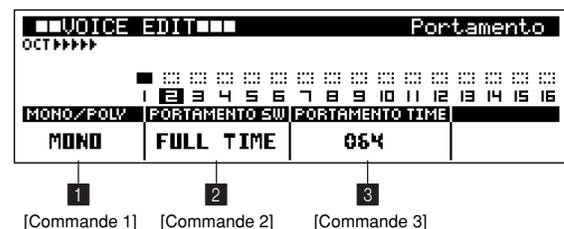


- 1 KEY ON RESET ..... [Commande 1]
- 2 BPM SYNC (synchronisation BPM) ..... [Commande 2]
- 3 LFO SPEED (vitesse LFO) ..... [Commande 3]
- 4 LFO PHASE (phase LFO) ..... [Commande 4]
- 5 PITCH DEPTH ..... [Commande 1]

- 6 FILTER DEPTH (profondeur de filtre) ..... [Commande 2]
- 7 AMP DEPTH (profondeur d'amp.)... [Commande 3]
- 8 LFO WAVE (onde LFO) ..... [Commande 4]
- 9 SLOPE (pente) ..... [Commande 1]
- 10 STEP/TOTAL ..... [Commande 2], [F2] → [Commande 2]
- 11 STEP VALUE (valeur) ..... [Commande 3]
- 12 TEMPLATE (modèle) ..... [Commande 4]
- 13 RANDOM (aléatoire) ..... [F4]

#### [2] Page Portamento

[SONG] → [VOICE EDIT] × 2



- 1 MONO/POLY ..... [Commande 1]
- 2 PORTAMENTO SW (commutateur Portamento) ..... [Commande 2]
- 3 PORTAMENTO TIME (durée) ..... [Commande 3]

## [3] Page Pitch

[SONG] → [VOICE EDIT] × 3

VOICE EDIT		PITCH			
OCT ▶▶▶▶▶					
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16		
COARSE TUNE	DETUNE	P.B. RANGE	PITCH BEND		
+24	-12.8 Hz	+00	+0 (25)		

1

2

3

4

[Commande 1]

[Commande 2]

[Commande 3]

[Commande 4]

- 1 **COARSE TUNE (accord approx.)**... [Commande 1]
- 2 **DETUNE (réglage)**..... [Commande 2]
- 3 **P.B. RANGE (plage de variation de hauteur)**  
..... [Commande 3]
- 4 **PITCH BEND (effet de hauteur)**..... [Commande 4]

## [4] Page EG

[SONG] → [VOICE EDIT] × 4

## ■ Page AEG

VOICE EDIT		EG 1/3			
OCT ▶▶▶▶▶					
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16		
AEG ATTACK	AEG DECAY	AEG SUSTAIN	AEG RELEASE		
+63	-63	+00	+00		

1

2

3

4

[F4]

[Commande 1]

[Commande 2]

[Commande 3]

[Commande 4]

- 1 **AEG ATTACK (attaque de l'enveloppe d'amplitude)**..... [Commande 1]
- 2 **AEG DECAY (chute de l'enveloppe d'amplitude)**..... [Commande 2]
- 3 **AEG SUSTAIN (maintien de l'enveloppe d'amplitude)**..... [Commande 3]
- 4 **AEG RELEASE (relâchement de l'enveloppe d'amplitude)**..... [Commande 4]

## ■ FEG Page (page FEG)

VOICE EDIT		EG 2/3			
OCT ▶▶▶▶▶					
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16		
FEG ATTACK	FEG DECAY	FEG SUSTAIN	FEG RELEASE		
+63	-63	+00	+00		

[F1]

1

2

3

4

[F4]

[Commande 1]

[Commande 2]

[Commande 3]

[Commande 4]

- 1 **FEG ATTACK (attaque de l'enveloppe de filtre)**..... [Commande 1]

- 2 **FEG DECAY (chute de l'enveloppe de filtre)**..... [Commande 2]

- 3 **FEG SUSTAIN (maintien de l'enveloppe de filtre)**..... [Commande 3]

- 4 **FEG RELEASE (relâchement de l'enveloppe de filtre)**..... [Commande 4]

## ■ PEG Page (page PEG)

VOICE EDIT		EG 3/3			
OCT ▶▶▶▶▶					
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16		
PEG INIT LEVEL	PEG ATK/DCV	PEG SUS/RLS	PEG RLS LEVEL		
+63	+20 / -20	+00 / +00	+00		

[F1]

1

2

3

4

5

6

[Commande 1]

[Commande 2][F2]

[Commande 3][F3]

[Commande 4]

- 1 **PEG INIT LEVEL (niveau initial de l'enveloppe de hauteur)**..... [Commande 1]

- 2 **PEG ATK (attaque de l'enveloppe de hauteur)**..... [Commande 2]

- 3 **PEG DCY (chute de l'enveloppe de hauteur)**  
..... [F2] → [Commande 2]

- 4 **PEG SUS (maintien de l'enveloppe de hauteur)**  
..... [Commande 3]

- 5 **PEG RLS (relâchement de l'enveloppe de hauteur)**..... [F3] → [Commande 3]

- 6 **PEG RLS LEVEL (niveau de relâchement de l'enveloppe de hauteur)**..... [Commande 4]

## [5] Page Filter

[SONG] → [VOICE EDIT] × 5

VOICE EDIT		FILTER			
OCT ▶▶▶▶▶					
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16		
CUTOFF	RESONANCE	FILTER TYPE	ENV. DEPTH		
+63	-63	LPF24	+32		

1

2

3

4

[Commande 1]

[Commande 2]

[Commande 3]

[Commande 4]

- 1 **CUTOFF (fréquence de coupure du filtre)**  
..... [Commande 1]

- 2 **RESONANCE (résonance)**..... [Commande 2]

- 3 **FILTER TYPE (type de filtre)**..... [Commande 3]

- 4 **ENV DEPTH (profondeur de l'enveloppe)**  
..... [Commande 4]

## 8. Ajouter des effets

Ce mode permet de sélectionner des effets pour la reproduction de morceaux et d'en changer les réglages. Il propose 4 pages d'écran: Effect Type (type d'effet), Variation Parameters (paramètres de variation), Delay/Chorus Parameters (paramètres de Delay/Chorus) et Reverb Parameters (paramètres de réverb). Les paramètres Variation sont disponibles dans 5 pages secondaires, les paramètres Delay/Chorus dans 4 pages secondaires et les paramètres Reverb dans 3 pages secondaires, toutes accessibles avec les boutons [F1] et [F4]. Appuyez sur le bouton [EFFECT] en mode SONG Play pour passer en mode EFFECT. Les caractéristiques des effets sont identiques à celles du mode PATTERN (page 104).

### Paramètres affichés

#### [1] Page Effect Type

[SONG] → [EFFECT]

EFFECT TYPE			
1 VARIATION TYPE	2 DELAY TYPE	3 REVERB TYPE	
062 AMP SIM	21 TMP-DLY	03 ROOM	

1 [Commande 1]    2 [Commande 2]    3 [Commande 3]

- 1 VARIATION TYPE (variation)..... [Commande 1]
- 2 DELAY TYPE (delay) ..... [Commande 2]
- 3 REVERB TYPE (réverb)..... [Commande 3]

#### [2] Page Variation Parameter

[SONG] → [EFFECT] × 2

VARIATION PARAMETER			
1 DRIVE	2 LPF	3 OUTPUT LEVEL	4 EDGE
30	9.0KHz	70	120

1 [Commande 1]    2 [Commande 2]    3 [Commande 3]    4 [Commande 4]    [F4]

VARIATION PARAMETER			
SEND VAR. TO DELAY	SEND VAR. TO REVERB	RETURN LEVEL	DISTORTION PAN
000	000	064	CENTER

[F1] 5 [Commande 1]    6 [Commande 2]    7 [Commande 3]    8 [Commande 4]

- 1 à 4 EFFECT PARAMETERS (paramètres d'effet) ..... [Commande 1] à [Commande 4]
- 5 SEND VAR. TO DELAY (var. d'envoi vers delay) ..... [Commande 1]
- 6 SEND VAR. TO REVERB (var. d'envoi vers réverbération) ..... [Commande 2]
- 7 RETURN LEVEL (niveau de retour) ..... [Commande 3]
- 8 PAN (variation pan)..... [Commande 4]

[3] Page Delay/Chorus Parameter

[SONG] → [EFFECT] × 3

■■■■EFFECT ■				DELAY PARAMETER			
				EFFECT TYPE DELAY LR			
1 DELAY TIME L	2 DELAY TIME R	3 FEEDBACK TIME L	4 FEEDBACK TIME R				
300.0ms	500.0ms	300.0ms	300.0ms				
1	2	3	4	[F4]			
[Commande 1]		[Commande 2]		[Commande 3]		[Commande 4]	

■■■■EFFECT ■				DELAY PARAMETER			
				EFFECT TYPE DELAY LR			
	5 SEND DELAY TO REVERB	6 RETURN LEVEL	7 PAN				
[F1]	000	064	CENTER				
	5	6	7				
	[Commande 2]		[Commande 3]		[Commande 4]		

- 1 à 4 EFFECT PARAMETERS (paramètres d'effet)**  
..... [Commande 1] à [Commande 4]
- 5 SEND DELAY TO REVERB (Delay d'envoi vers réverb)**..... [Commande 2]
- 6 RETURN LEVEL (niveau de retour)** ..... [Commande 3]
- 7 PAN (delay pan)**..... [Commande 4]

[4] Page Reverb Parameter

[SONG] → [EFFECT] × 4

■■■■EFFECT				REVERB PARAMETER			
				EFFECT TYPE ROOM			
1 REVERB TIME	2 INITIAL DELAY	3 REVERB DELAY	4 ER/REV				
00.8s	025.3ms	000.0ms	E=R				
1	2	3	4	[F4]			
[Commande 1]		[Commande 2]		[Commande 3]		[Commande 4]	

■■■■EFFECT				REVERB PARAMETER			
				EFFECT TYPE ROOM			
3 FEEDBACK LEVEL	10 FEEDBACK HIGH DAMP	RETURN LEVEL	PAN				
+00	0.8	064	CENTER				
[F1]		5	6				
		[Commande 3]		[Commande 4]			

- 1 à 4 EFFECT PARAMETERS (paramètres d'effet)**  
..... [Commande 1] à [Commande 4]
- 5 RETURN LEVEL (niveau de retour)** ..... [Commande 3]
- 6 PAN (reverb pan)**..... [Commande 4]

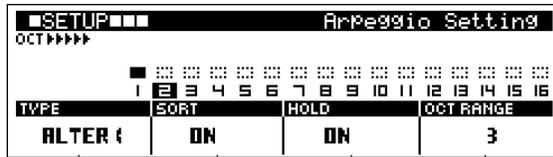
## 9. Fonction Arpeggio & commandes assignables (configuration)

Ce mode secondaire permet de configurer les arpèges, les commandes assignables et d'autres fonctions du RS7000. Il propose 4 pages d'écran: Arpeggio Setting, A/D Setup, Knob Assign et MIDI Out Channel. Les paramètres A/D Setup sont disponibles dans 3 pages secondaires accessibles via les boutons [F1] et [F4]. Appuyez sur le bouton [SETUP] en mode SONG pour passer en mode SETUP (configuration). Les caractéristiques et détails sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 107).

### Paramètres affichés

#### [1] Page Arpeggio Setting

[SONG] → [SETUP]

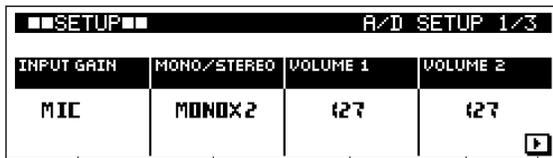


1 [Commande 1]    2 [Commande 2]    3 [Commande 3]    4 [Commande 4]

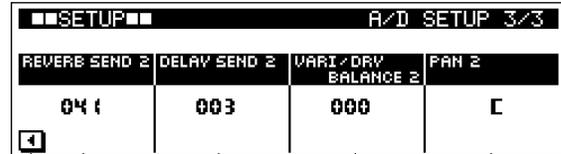
- 1 TYPE ..... [Commande 1]
- 2 SORT (trier) ..... [Commande 2]
- 3 HOLD (maintenir) ..... [Commande 3]
- 4 OCT RANGE (valeur d'octave) ..... [Commande 4]

#### [2] Page A/D Setup

[SONG] → [SETUP] × 2



1 [Commande 1]    2 [Commande 2]    3 [Commande 3]    4 [Commande 4]    [F4]



[F1] 5 [Commande 1]    6 [Commande 2]    7 [Commande 3]    8 [Commande 4]

- 1 INPUT GAIN (réglage de gain) ..... [Commande 1]
- 2 MONO/STEREO ..... [Commande 2]
- 3 VOLUME 1 ..... [Commande 3]
- 4 VOLUME 2 ..... [Commande 4]
- 5 REVERB SEND LEVEL 1/2  
(niveau d'envoi vers réverb)  
..... [Commande 1]
- 6 DELAY SEND LEVEL 1/2  
(niveau d'envoi vers delay)  
..... [Commande 2]
- 7 VARIATION/DRY BALANCE 1/2 ..... [Commande 3]
- 8 PAN 1/2 ..... [Commande 4]

[3] Page Knob Assign

[SONG] → [SETUP] × 3

■■■SETUP			Knob Assign
Knob Select	Parameter (MIDI OUT)	Track	
01 BeatStretch	BeatStretch (-----)	AUTO	
02 ClockShift	ClockShift (-----)	AUTO	
03 Swing	Swing (-----)	AUTO	
04 GateTime	GateTime (-----)	AUTO	
05 MidiDelay	DiyLevel (-----)	AUTO	

1
2
3

[Commande 1]
[Commande 2]
[Commande 4]

- 1 KNOB SELECT (sélection de commande) ..... [Commande 1]
- 2 PARAMETER (paramètre MIDI OUT) ..... [Commande 2]
- 3 TRACK (piste)..... [Commande 4]

[4] Page Out Channel

[SONG] → [SETUP] × 4

■■■SETUP		Out Channel
16	01	TR 02
TG	M1	OUT SELECT
M2	M2	OUT CHANNEL
		MIDI 1
		02

1
2
3

[Commande 3]
[Commande 4]

- 1 OUT SELECT (sélection de sortie)..... [Commande 3]
- 2 OUT CHANNEL (canal de sortie)..... [Commande 4]
- 3 TR (Piste)

# 10. Master EQ et Master Effects

Le mode secondaire MASTER donne accès aux paramètres d'égalisation maître à 4 bandes (4-band Master EQ) qui permettent d'effectuer les derniers réglages avant la sortie ainsi qu'aux paramètres d'effets maîtres (Master Effect).

Les paramètres Master EQ sont répartis dans 3 pages d'écran secondaires accessibles via les boutons [F1] et [F4]; les paramètres Master Effect sont eux disponibles dans 5 pages secondaires aussi accessibles avec les boutons [F1] et [F4].

Appuyez sur le bouton [MASTER] en mode SONG Play pour passer en mode MASTER.

Les réglages Master ont une incidence sur tous les styles et tous les morceaux.

Les caractéristiques et détails des fonctions Master EQ et Effect sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 111).

**REMARQUE**  
 Les caractéristiques et détails des fonctions Master EQ et Effect sont identiques à ceux du "Chapitre 2: Mode Pattern" (page 111).

## Paramètres affichés

### [1] Page Master EQ

[SONG] → [MASTER]

MASTER EQ 1/3			
LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+00dB	+12dB	-08dB	+12dB

1 2 3 4 [F4]  
 [Commande 1] [Commande 2] [Commande 3] [Commande 4]

MASTER EQ 2/3			
LOW FREQUENCY	MID 1 FREQUENCY	MID 2 FREQUENCY	HIGH FREQUENCY
50Hz	500Hz	2.0kHz	15.0kHz

[F1] 5 6 7 8 [F4]  
 [Commande 1] [Commande 2] [Commande 3] [Commande 4]

MASTER EQ 3/3			
LOW Q	MID 1 Q	MID 2 Q	HIGH Q
01.0	02.0	10.0	01.0

[F1] 9 10 11 12  
 [Commande 1] [Commande 2] [Commande 3] [Commande 4]

- 1 LOW GAIN ..... [Commande 1]
- 2 MID1 GAIN ..... [Commande 2]
- 3 MID2 GAIN ..... [Commande 3]
- 4 HIGH GAIN ..... [Commande 4]
- 5 LOW FREQUENCY ..... [Commande 1]
- 6 MID1 FREQUENCY ..... [Commande 2]
- 7 MID2 FREQUENCY ..... [Commande 3]
- 8 HIGH FREQUENCY ..... [Commande 4]
- 9 LOW Q ..... [Commande 1]
- 10 MID1 Q ..... [Commande 2]
- 11 MID2 Q ..... [Commande 3]
- 12 HIGH Q ..... [Commande 4]

[2] Page Master Effect

[SONG] → [MASTER] × 2

MASTER EFFECT 1/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
1 KNOB 1 ASSIGN	2 KNOB 2 ASSIGN	3 KNOB 3 ASSIGN	4 KNOB 4 ASSIGN
DRY/WET BALANCE	FREQUENCY COURSE	LFO SPEED	EQ HIGH GAIN
[2]	[3]	[4]	[5] [F4]
[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]

MASTER EFFECT 2/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
1 CARRIER FREQ COURSE	2 CARRIER FREQ FINE	3 HPF	4 LFP
2.29KHz	48	53Hz	1.8KHz
[6]	[7]	[8]	[9] [F4]
[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]

MASTER EFFECT 3/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
5 LFO WAVE	6 LFO SPEED	7 LFO DEPTH	8 DRY/WET BALANCE
SINE	100	12	D 12%W
[10]	[11]	[12]	[13] [F4]
[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]

MASTER EFFECT 4/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
9 EQ LOW FREQ	10 EQ LOW GAIN	11 EQ HIGH FREQ	12 EQ HIGH GAIN
36Hz	+12dB	1.8KHz	+00dB
[14]	[15]	[16]	[17] [F4]
[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]

MASTER EFFECT 5/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
[18]	[19]	[20]	[21] [F4]
[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]

- 1 EFFECT TYPE (type d'effet) ..... [Commande de sélection MASTER EFFECT]
- 2 KNOB1 ASSIGN (affectation de commande) ..... [Commande 1]
- 3 KNOB2 ASSIGN (affectation de commande) ..... [Commande 2]
- 4 KNOB3 ASSIGN (affectation de commande) ..... [Commande 3]
- 5 KNOB4 ASSIGN (affectation de commande) ..... [Commande 4]
- 6 Paramètre d'effet 1 ..... [Commande 1]
- 7 Paramètre d'effet 2 ..... [Commande 2]
- 8 Paramètre d'effet 3 ..... [Commande 3]
- 9 Paramètre d'effet 4 ..... [Commande 4]
- 10 Paramètre d'effet 5 ..... [Commande 1]
- 11 Paramètre d'effet 6 ..... [Commande 2]
- 12 Paramètre d'effet 7 ..... [Commande 3]
- 13 Paramètre d'effet 8 ..... [Commande 4]
- 14 Paramètre d'effet 9 ..... [Commande 1]
- 15 Paramètre d'effet 10 ..... [Commande 2]
- 16 Paramètre d'effet 11 ..... [Commande 3]
- 17 Paramètre d'effet 12 ..... [Commande 4]
- 18 Paramètre d'effet 13 ..... [Commande 1]
- 19 Paramètre d'effet 14 ..... [Commande 2]
- 20 Paramètre d'effet 15 ..... [Commande 3]
- 21 Paramètre d'effet 16 ..... [Commande 4]

## 11. Sauvegarde sur carte de mémoire ou disque

Le mode secondaire **SAVE** vous permet de sauvegarder des données sur des cartes de mémoire standard – disponibles dans de nombreux magasins de matériel électronique et informatique – ou sur disque.

Il propose 5 pages d'écran: **Save**, **Export**, **Rename**, **Delete** et **Format**.

Appuyez sur le bouton **[SAVE]** en mode **SONG** pour accéder au mode secondaire **SAVE** (sauvegarde).

Le mode secondaire **SAVE** ne peut cependant pas être sélectionné durant la reproduction ou l'enregistrement de motif.

### REMARQUE

Pour de plus amples informations sur les cartes de mémoire, les disques, les fichiers de données, les extensions de fichiers, etc, reportez-vous au "Chapitre 2 : Mode Pattern", page 114.

### Structure de la page **SAVE**

Le mode secondaire **SAVE** propose les pages d'écran suivantes.

#### ● **Save (sauvegarder)**

Sauvegarde les données de la mémoire interne sur carte de mémoire ou disque.



#### ● **Export (exporter)**

Enregistre l'échantillon ou le morceau sélectionné sur carte de mémoire ou disque en format standard (SMF ou WAV) pouvant être géré par un ordinateur.



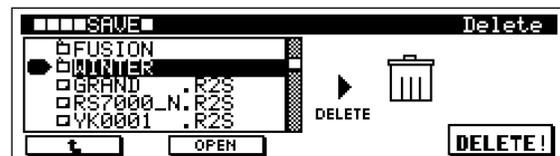
#### ● **Rename (renommer)**

Change le nom d'un fichier sauvegardé sur carte de mémoire ou disque.



#### ● **Delete (supprimer)**

Efface un fichier spécifié de la carte de mémoire ou du disque.



#### ● **Format (formater)**

Formate une carte de mémoire ou un disque.



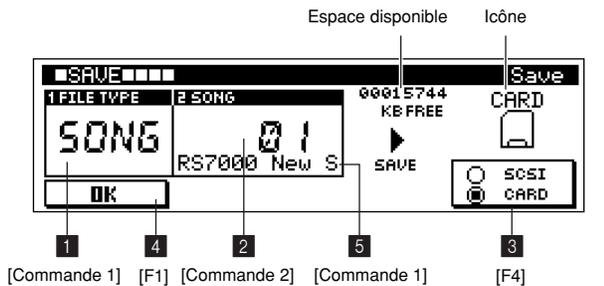
[1] Page Save

Sauvegarde les données internes sur carte de mémoire ou disque.  
 Les caractéristiques et détails sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 114).  
 Cette section se limite aux paramètres qui diffèrent de ceux du mode PATTERN.

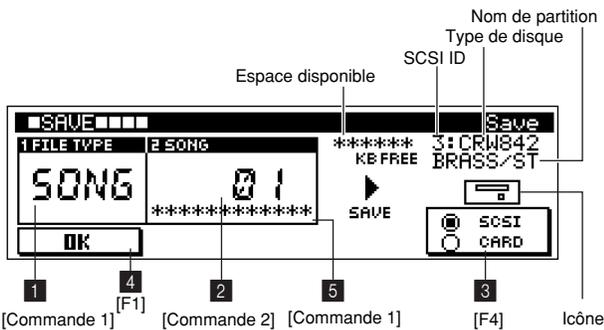
**Paramètres affichés**

[SONG] → [SAVE]

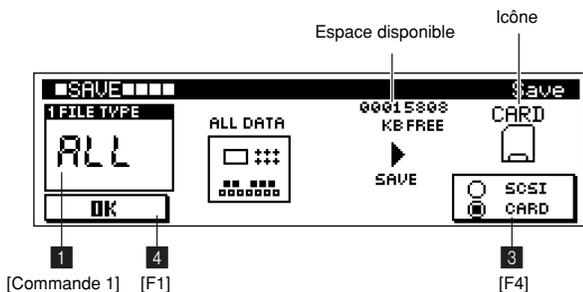
FILE TYPE = SONG, CARD ou SCSI = CARD



FILE TYPE = SONG, CARD ou SCSI = SCSI



Type de fichier = ALL, CARD ou DISK = CARD



**1 FILE TYPE (type de fichier).....[Commande 1]  
 [Réglages] SONG, ALL**

Définit le type de fichier à sauvegarder.  
 Pour de plus amples informations sur les différents types de fichiers, reportez-vous à “Types de fichiers” à la page 116.

**2 SONG (morceau) .....[Commande 2]  
 [Réglages] 01 à 20**

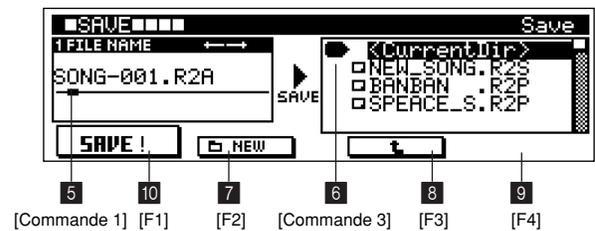
Sélectionne le morceau à sauvegarder.  
 Ce paramètre n’est pas accessible lorsque le paramètre FILE TYPE est réglé sur “ALL”.

**REMARQUE**  
 Il est impossible de sauvegarder des morceaux qui ne contiennent pas de données.

**3 SCSI/CARD..... [F4]**

**4 OK..... [F1]**

**■ Page d’exécution de la sauvegarde  
 [SONG] → [SAVE] → [F1]**



**5 FILE NAME (nom de fichier) .....[Commande 1]**

**6 Folder Select (sélection de dossier)  
 .....[Commande 3]**

**7 NEW (nouveau) ..... [F2]**

**8 ↑ (haut)..... [F3]**

**9 OPEN (ouvrir)..... [F4]**

**10 SAVE! (sauvegarder)..... [F1]**

[2] Page Export

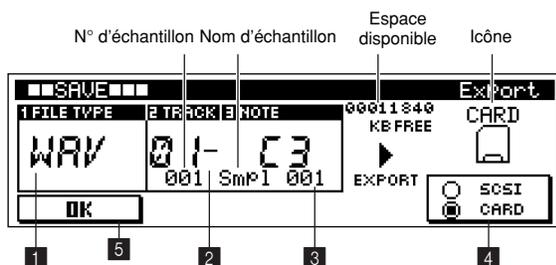
Permet de sauvegarder l'échantillon ou le morceau sélectionné sur carte de mémoire ou disque dans un format standard (WAV ou SMF) pouvant être traité par un ordinateur.

Les caractéristiques et détails sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 120).

Paramètres affichés

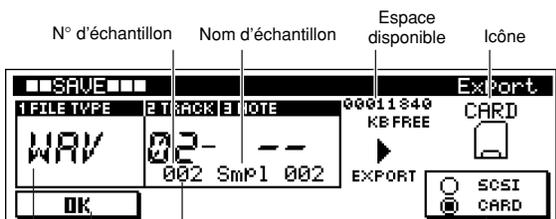
[SONG] → [SAVE] × 2

FILE TYPE = WAV, échantillon de batterie sélectionné



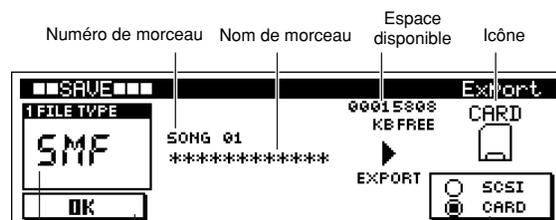
[Commande 1] [F1] [Commande 2] [Commande 3] [F4]

FILE TYPE = WAV, échantillon mélodique sélectionné



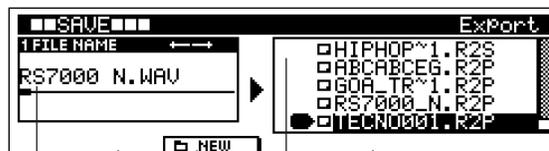
[Commande 1] [F1] [Commande 2] [F4]

FILE TYPE = SMF



[Commande 1] [F1] [F4]

- 1 FILE TYPE (type de fichier) ..... [Commande 1]
- 2 TRACK (piste) ..... [Commande 2]
- 3 NOTE ..... [Commande 3]
- 4 SCSI/CARD ..... [F4]
- 5 OK ..... [F1]
- Page Export Execution (exécution de l'exportation) [SONG] → [SAVE] × 2 → [F1]



[Commande 1] [F1] [F2] [Commande 3] [F3] [F4]

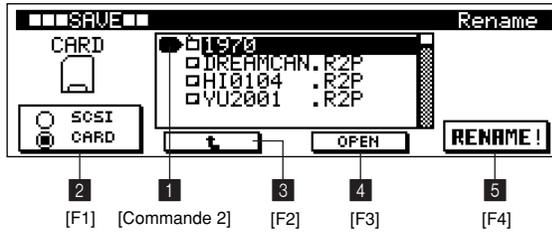
- 6 FILE NAME (nom de fichier) ..... [Commande 1]
- 7 Folder Select (sélection de dossier) ..... [Commande 3]
- 8 NEW (nouveau) ..... [F2]
- 9 ↑ (haut) ..... [F3]
- 10 OPEN (ouvrir) ..... [F4]
- 11 EXPORT! (exporter) ..... [F1]

[3] Page Rename

Permet de changer le nom d'un fichier ou d'un dossier. Les caractéristiques et détails sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 122).

### Paramètres affichés

[SONG] → [SAVE] × 3



- 1 FILE (fichier)..... [Commande 1]
- 2 SCSI/CARD..... [F1]
- 3 ↑ (haut)..... [F2]
- 4 OPEN (ouvrir)..... [F3]
- 5 RENAME! (renommer)..... [F4]

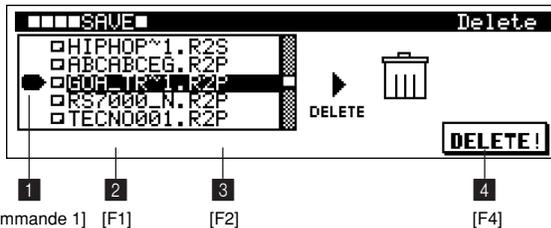
### [4] Page Delete

Efface des fichiers et des dossiers

Les caractéristiques et détails sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 123).

### Paramètres affichés

[SONG] → [SAVE] × 4



- 1 FILE (fichier)..... [Commande 1]
- 2 ↑ (haut)..... [F1]
- 3 OPEN (ouvrir)..... [F2]
- 4 DELETE! (supprimer)..... [F4]

### [5] Page Format

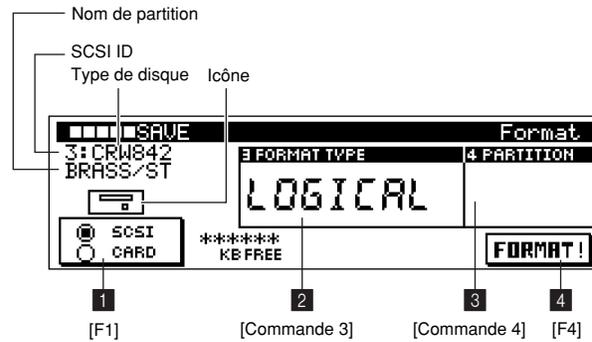
Cette fonction permet de formater des cartes et des disques.

Les caractéristiques et détails sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 124).

### Paramètres affichés

[SONG] → [SAVE] × 5

CARD ou SCSI = SCSI



CARD ou SCSI = CARD



- 1 SCSI/CARD..... [F1]
- 2 FORMAT TYPE (type de format)..... [Commande 3]
- 3 PARTITION ..... [Commande 4]
- 4 FORMAT! (formater) ..... [F4]

## 12. Chargement d'une carte de mémoire ou d'un disque

Ce mode secondaire permet de charger des données d'une carte de mémoire ou d'un disque. Il propose 4 pages d'écran: Load (charger), Import (importer), SCSI Setup (Configuration SCSI) et SCSI Communication.

En mode SONG, appuyez sur le bouton [LOAD] pour afficher la page Load.

**REMARQUE**  
 Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 2: Mode Pattern", page 116.

### Structure de la page Load

Le mode secondaire LOAD propose les pages d'écran suivantes.

#### ● Load (charger)

Permet de charger des données en mémoire interne à partir d'une carte de mémoire ou d'un disque.



#### ● Import (importer)

Charge des données de séquence ou d'échantillon sauvegardées sur disque au moyen d'autres appareils ou sauvegardées sur carte de mémoire ou disque par un ordinateur.



#### ● SCSI Setup (réglages SCSI)

Offre accès à un certain nombre de paramètres SCSI.



#### ● SCSI Communication (communication SCSI)

Permet de communiquer avec le programme YAMAHA TWE Wave Editor tournant sur ordinateur.



### [1] Page Load

Charge des données provenant d'une carte de mémoire ou d'un disque en mémoire interne.

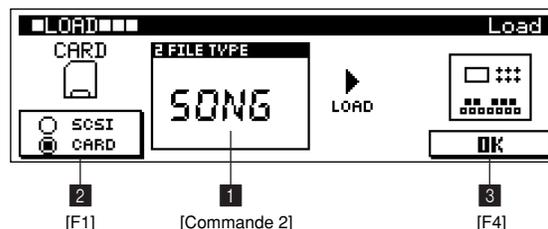
Les caractéristiques et détails sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 126).

Cette section se limite aux paramètres qui diffèrent de ceux du mode PATTERN.

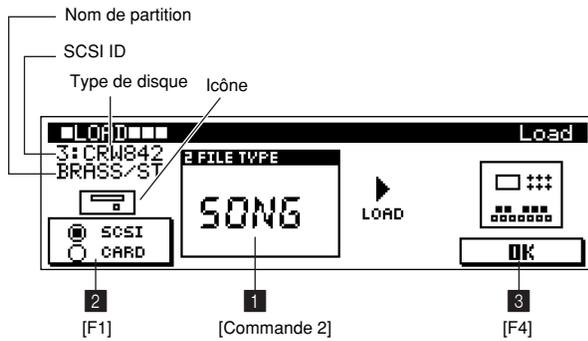
### Paramètres affichés

[SONG] → [LOAD]

CARD ou SCSI = CARD



**CARD ou SCSI = SCSI**



**1 FILE TYPE (type de fichier)..... [Commande 2]**

- [Réglages] SONG, ALL, ALL+SYSTEM, SMPL
- SONG**..... Un seul morceau est chargé en mémoire interne sous le numéro de style spécifié à partir d'un fichier de type SONG (.R2S) ou ALL (.R2A).
  - ALL**..... Un fichier de type ALL (.R2A) est chargé et le contenu entier de la mémoire interne à l'exception de la configuration système est écrasé au profit des nouvelles données.
  - ALL+SYSTEM**..... Un fichier de type ALL (.R2A) est chargé et le contenu entier de la mémoire interne, y compris la configuration système, est écrasé au profit des nouvelles données.
  - SMPL**..... Permet de charger un échantillon particulier parmi les divers échantillons d'un fichier PATT (.R2P), SONG (.R2S) ou ALL (.R2A) sous le numéro d'échantillon spécifié.

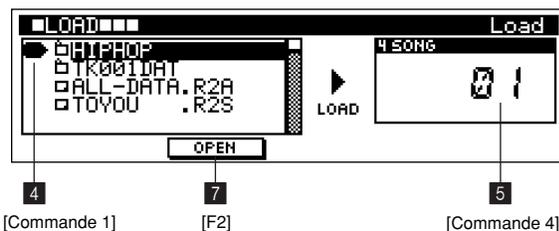
Précise le type de fichier à charger.  
 Pour de plus amples informations sur les différents types de fichiers, reportez-vous à "Types de fichiers" à la page 116.

**2 SCSI/CARD.....[F1]**

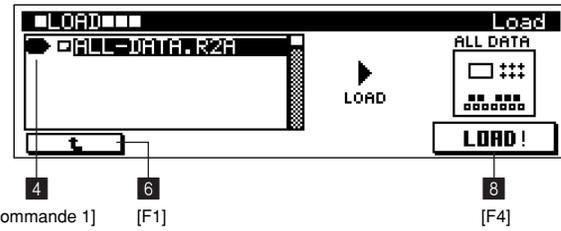
**3 OK.....[F4]**

**Page d'exécution du chargement**  
 [SONG] → [LOAD] → [F4]

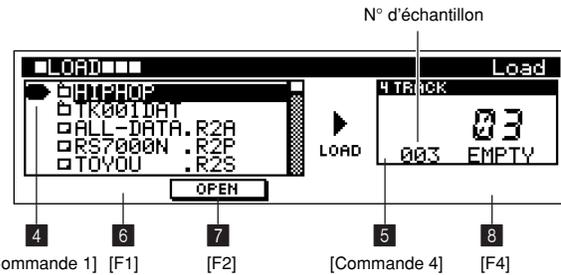
**FILE TYPE = SONG**



**FILE TYPE = ALL, ALL+SYSTEM**



**FILE TYPE = SMPL**



**4 File Select (Sélection de fichier)..... [Commande 1]**

**5 SONG, TRACK (morceau, piste)..... [Commande 4]**

- [Réglages]  
 Sélection de morceau  
 (lorsque FILE TYPE = SONG).....01 à 20  
 Sélection de piste  
 (lorsque FILE TYPE = SMPL).....01 à 16
- Lorsque le type de fichier choisi est SONG  
 Sélectionne le morceau dans lequel les données seront chargées.  
 Le nom du morceau choisi s'affiche.
  - Lorsque le type de fichier choisi est SMPL  
 Sélectionne la piste dans laquelle les données seront chargées.  
 Si la piste sélectionnée contient un échantillon dont le numéro est identique à celui de l'échantillon à charger, "REPLACE" s'affiche pour indiquer que l'échantillon d'origine sera remplacé par l'échantillon chargé. Si la piste sélectionnée ne contient pas d'échantillons, le numéro d'échantillon reste vide et "EMPTY" s'affiche pour indiquer que l'échantillon à charger le sera dans une mémoire vide.

**REMARQUE**

- Si vous avez sélectionné le type de fichier SMPL, le morceau dans lequel les données seront chargées ne peut pas être sélectionné à cette page d'écran. Pour changer le numéro de morceau, retournez en mode SONG Play et sélectionnez le morceau voulu avant de revenir à cette page d'écran.
- Après le chargement, les données éventuellement présentes sous le numéro de morceau ou d'échantillon choisi sont remplacées par les données chargées.

- 6** ↑ (haut).....[F1]
- 7** OPEN (ouvrir).....[F2]
- 8** LOAD! (charger).....[F4]

**[2] Page Import**

Charge des données de séquence ou d'échantillon sauvegardées sur carte de mémoire ou disque SCSI par d'autres instruments de musique ou un ordinateur.

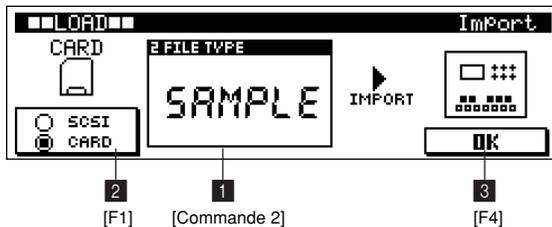
Les caractéristiques et détails sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 129).

Cette section se limite aux paramètres qui diffèrent de ceux du mode PATTERN.

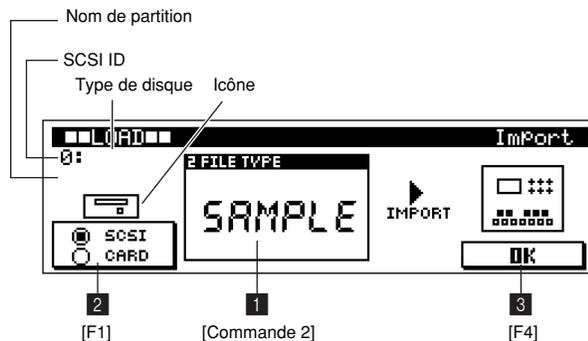
**Paramètres affichés**

[SONG] → [LOAD] × 2

**CARD ou SCSI = CARD**



**CARD ou SCSI = SCSI**



- 1** FILE TYPE (type de fichier).....[Commande 2]  
 [Réglages] SAMPLE, SMF, RM1x SONG  
**SAMPLE** .....Vous pouvez charger les données d'échantillonnage, les fichiers WAV et AIFF dans la mémoire d'échantillon interne choisie.  
**SMF (Fichier standard MIDI)**  
 .....Les données de séquence peuvent être chargées dans le motif (Pattern) actuellement sélectionné à partir d'un fichier SMF (standard MIDI) de format 0 ou 1.  
**RM1x SONG** .....Les données de motifs sauvegardées en format de motif RM1x peuvent être chargées dans le morceau actuellement sélectionné du RS7000.

Définit le type de fichier devant être importé.

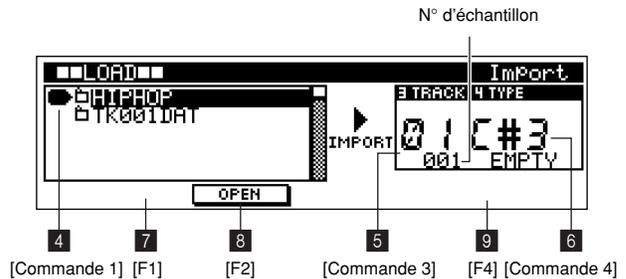
Il est possible que certains échantillons importés soient reproduits à des hauteurs inattendues, que la reproduction en boucle change et que la qualité du son varie.

Lors de l'importation d'un fichier RM1x SONG, les réglages d'édition de son et d'effet ne sont pas reproduits. Certains sons peuvent aussi changer.

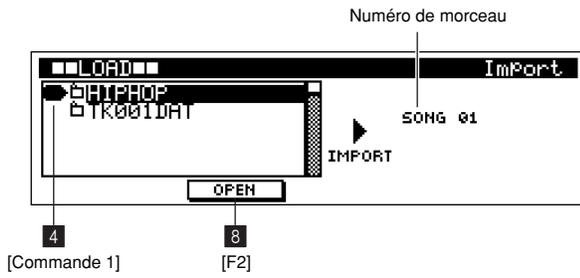
Pour de plus amples informations sur les différents types de fichiers, reportez-vous à "Types de fichiers" à la page 116.

- 2** SCSI/CARD..... [F1]
- 3** OK..... [F4]
- Page d'exécution de l'importation**  
 [SONG] → [LOAD] × 2 → [F4]

**FILE TYPE = SAMPLE**



FILE TYPE = SMF, RM1x SONG



- 4 File Select (sélection de fichier)..... [Commande 1]
- 5 TRACK (piste)..... [Commande 3]
- 6 TYPE..... [Commande 4]
- 7 ↑ (haut).....[F1]
- 8 OPEN (ouvrir).....[F2]
- 9 IMPORT (importer) .....[F4]

[3] Page SCSI Setup

Donne accès à des paramètres SCSI.  
Les caractéristiques et détails sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 131).

Paramètres affichés

[SONG] → [LOAD] × 3



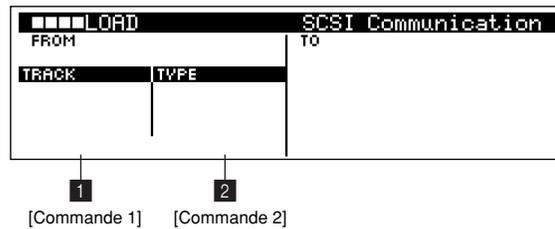
- 1 MOUNT ID (ID d'identification) ..... [Commande 1], [F1]
- 2 MOUNT PARTITION (monter la partition) ..... [Commande 2]
- 3 SCSI SELF ID (auto-identification SCSI) ..... [Commande 4]
- 4 NEXT/PREV (suiv./préc.) ..... [F3]

[4] Page SCSI Communication

Permet de communiquer avec le programme YAMAHA TWE Wave Editor tournant sur ordinateur.  
Les caractéristiques et détails sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 132).

Paramètres affichés

[SONG] → [LOAD] × 4



- 1 TRACK (piste)..... [Commande 1]
- 2 TYPE..... [Commande 2]

## 13. Les jobs pour morceau

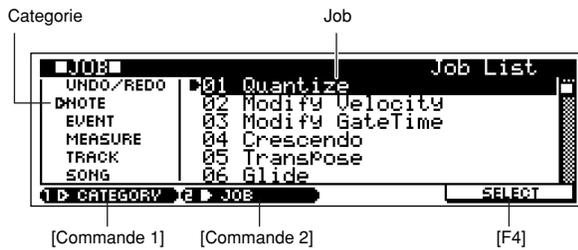
Le RS7000 propose 30 fonctions ou “jobs” pour morceaux (Song) permettant de modifier les données de morceau de multiples façons.

### ● Liste des jobs

<b>[Undo/Redo Category] (catégorie undo/redo)</b>			
00	Undo/Redo	Undo annule le changement effectué en dernier lieu et rétablit l'état des données prévalant avant la dernière opération. Redo annule Undo et rétablit les changements.	P.213
<b>[Note Category] (catégorie note)</b>			
01	Quantize	Ajuste le timing des événements en les ramenant vers le temps exact le plus proche.	P.214
02	Modify Velocity	Modifie la valeur de toucher de la plage de notes spécifiée.	P.214
03	Modify Gate Time	Modifie la durée (Gate Time) de la plage de notes spécifiée.	P.214
04	Crescendo	Crée un mouvement crescendo ou decrescendo sur la plage de notes spécifiée.	P.215
05	Transposition	Transpose les notes de la plage spécifiée par demi-tons.	P.215
06	Glide	Ce job est idéal pour reproduire des glissements de guitare ou des effets de changements de hauteur des notes (Pitch Bend).	P.215
07	Create Roll	Ce job permet de créer des effets de roulements rapides.	P.216
08	Chord Sort	Ce job permet d'agencer les accords par ordre de hauteur.	P.216
09	Chord Separate	Utilisez ce job après vous être servi du job Chord Sort pour créer des effets de grattement de cordes de guitare vers le haut ou vers le bas.	P.216
<b>[Event Category] (catégorie d'événement)</b>			
10	Shift Clock	Décale vers l'avant ou vers l'arrière tous les événements au sein de la plage spécifiée en fonction du nombre de clocks choisi.	P.216
11	Copy Event	Copie toutes les données d'une plage source déterminée vers une destination spécifiée.	P.217
12	Erase Event	Efface tous les événements spécifiés de la plage déterminée.	P.217
13	Extract Event	Ce job déplace tous les événements du type spécifié d'une plage déterminée du morceau vers une plage identique dans un autre morceau.	P.218
14	Create Continuous Data	Génère en continu des données de Pitch Bend ou de commande de contrôle sur la plage définie.	P.218
15	Thin Out	Réduit le type de données continues, spécifié dans la plage choisie, afin d'économiser de la mémoire.	P.219
16	Modify Control Data	Change les valeurs d'un certain type de données de commande de contrôle sur une plage donnée.	P.219
17	Beat Stretch	Ce job permet d'effectuer une expansion ou une compression temporelle sur la plage sélectionnée.	P.220
<b>[Measure Category] (catégorie de mesure)</b>			
18	Create Measure	Crée des mesures vides à l'emplacement spécifié.	P.220
19	Delete Measure	Supprime les mesures spécifiées.	P.220
<b>[Track Category] (catégorie de piste)</b>			
20	Copy Track	Cette opération copie toutes les données d'un type défini d'une piste dans une autre piste.	P.221
21	Exchange Track	Cette opération permet d'échanger le contenu de deux pistes déterminées.	P.221
22	Mix Track	Cette opération permet de mélanger toutes les données de deux phrases utilisateur “a” et “b” et place le résultat dans la phrase “b”.	P.222
23	Clear Track	Cette opération vous permet d'effacer toutes les données d'un certain type pour une piste de motif déterminée, ou pour toutes les pistes de motifs.	P.222
24	Normalize Play Effect	Cette opération vous permet de redéfinir les données de la piste sélectionnée pour y intégrer les réglages Play FX, Groove et MIDI Delay définis.	P.222
25	Divide Drum Track	Sépare les événements de note d'une piste de batterie et place les notes correspondant à différents instruments de batterie dans des pistes distinctes.	P.223

Song Category (Catégorie Song)			
26	Copy Song	Cette opération vous permet de copier toutes les données d'un morceau source vers un morceau de destination.	P.223
27	Split Song To Pattern	Partage un morceau dans deux sections spécifiées d'un style donné.	P.223
28	Clear Song	Ce job efface toutes les données d'un morceau déterminé.	P.224
29	Song Name	Cette opération permet d'entrer ou de modifier le nom d'un morceau.	P.224

## Utilisation de la fonction Job



1. Appuyez sur le bouton [JOB] en mode SONG Play pour afficher la liste des fonctions (jobs).
2. Utilisez les commandes [1] (CATEGORY) et [2] (JOB) pour amener le curseur sur le job voulu.
3. Appuyez sur [F4] (SELECT) pour passer à la page Job choisie.
4. Utilisez la [Commande 2] (CURSOR ← →) pour amener le curseur sur les divers paramètres puis servez-vous de la [Commande 3] (VALUE +/-) ou de [SHIFT]+[F3] → Pavé numérique pour régler les valeurs des paramètres.
5. Une fois les paramètres réglés, appuyez sur le bouton [F4] (DO !) afin d'exécuter l'opération. "Completed" apparaît pour marquer la fin de l'opération.
6. Appuyez 2 fois sur [EXIT] pour revenir en mode SONG.

### REMARQUE

Si la fonction de protection de la mémoire est activée, "Memory Protected" apparaît à l'écran lorsque vous appuyez sur le bouton [JOB] et il est impossible d'accéder à la liste de jobs. Dans ce cas, passez en mode UTILITY, à la page System (page 257) pour désactiver la protection de la mémoire (Memory Protect OFF).

## Précautions

- S'il n'y a pas de données dans la plage spécifiée, "No Data" s'affiche et le job n'est pas exécuté.
- Si vous faites une erreur ou si vous souhaitez comparer le son avant et après l'exécution d'un job, faites appel à la fonction Undo/Redo (Annuler/Rétablir) (Page 213).
- La plage d'application du job est spécifiée en mesures et temps comme suit:

Si la plage est de 001:1:000 à 004:1:000, le job concernera les données à partir du premier temps de la première mesure jusqu'au 4<sup>ème</sup> temps (le dernier) de la 3<sup>ème</sup> mesure.

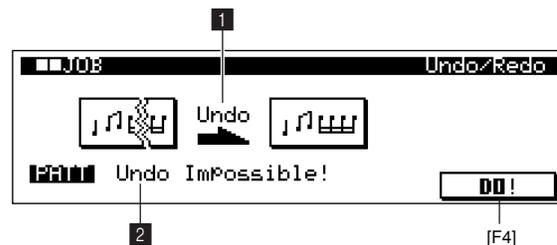
- La plage disponible dépend du type de mesure (Meter). Vous pouvez choisir 1 à 4 avec une mesure 4/4, 1 à 8 avec une mesure 8/4, etc.

## 00 Undo/Redo

Les détails sont les mêmes que pour le job Undo/Redo du mode PATTERN (page 134).

### REMARQUE

Undo/Redo ne fonctionne pas pour des opérations avec des échantillons.



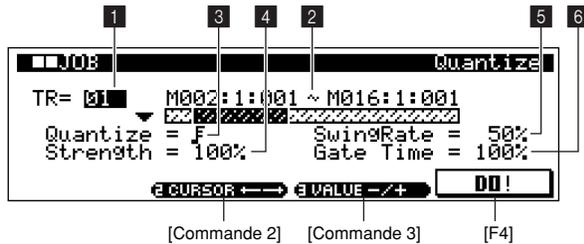
- Les paramètres suivants sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 135).

- 1 Undo/Redo Indication (affichage undo/redo)
- 2 Undo/Redo target (cible de l'opération undo/redo)

## 01 Quantize

La quantification est un procédé consistant à régler la synchronisation des événements de note en les approchant du temps exact le plus proche. Cette opération vous permet, par exemple, d'améliorer la précision d'un enregistrement effectué en temps réel.

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 135).



### 1 Piste

[Réglages] 01 à 16, ALL

### 2 Plage

[Réglages]

Measure, Beat et Clock (Mesure, Beat (Réglages) et Clock)  
001:1:000 à 999:16:479

■ Les paramètres suivants sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 135).

### 3 Quantize Value (valeur quantize)

### 4 Quantize Strength (force quantize)

### 5 Swing Rate (valeur swing)

### 6 Swing Gate Time (durée swing)

## 02 Modify Velocity

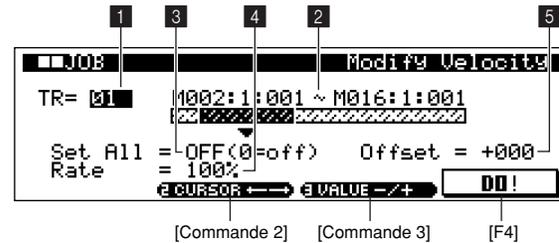
Ce job modifie les valeurs de toucher (Velocity) des plages de notes spécifiées.

Les changements de toucher sont calculés de la manière suivante:

$$\text{Nouveau toucher} = (\text{toucher d'origine} \times \text{taux}) + \text{Offset.}$$

Avec un résultat égal ou inférieur à 0, la valeur est ramenée à 1. Si le résultat excède 127, il est ramené à 127.

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 136).



### 1 Track (piste)

[Réglages] 01 à 16, ALL

### 2 Range (plage)

[Réglages]

Mesure, Beat (battement) et Clock  
001:1:000 à 999:16:479

■ Les paramètres suivants sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 136).

### 3 Set All (tout définir)

### 4 Rate (taux)

### 5 Offset (décalage)

## 03 Modify Gate Time

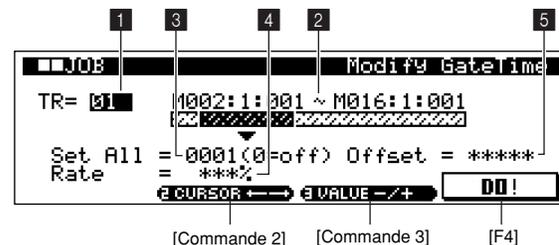
Ce job permet de régler le temps durant lequel les notes de la plage spécifiée sont audibles.

Les changements Gate Time sont calculés de la manière suivante:

$$\text{Nouveau Gate Time} = (\text{Gate Time d'origine} \times \text{taux}) + \text{Offset.}$$

Avec un résultat égal ou inférieur à 0, la valeur est ramenée à 1.

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 137).



### 1 Track (piste)

[Réglages] 01 à 16, ALL

**2 Range (plage)**

[Réglages]

Mesure, Beat (battement) et Clock

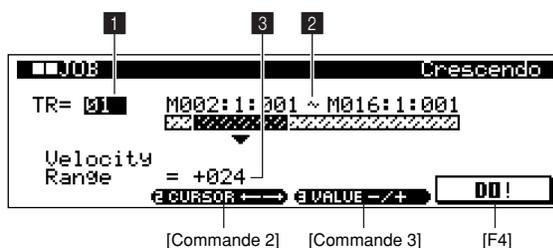
001:1:000 à 999:16:479

- Les paramètres suivants sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 137).

**3 Set All (tout définir)****4 Rate (taux)****5 Offset (décalage)****04 Crescendo**

Crée un mouvement crescendo ou decrescendo sur la plage de notes spécifiée.

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 138).

**1 Track (piste)**

[Réglages] 01 à 16, ALL

**2 Plage**

[Réglages]

Mesure, Beat (battement) et Clock

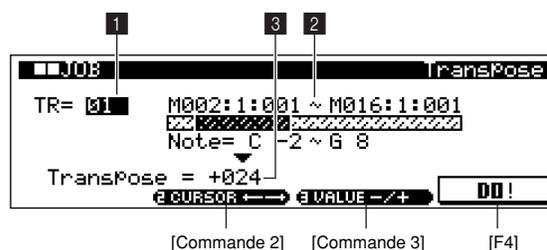
001:1:000 à 999:16:479

- Les paramètres suivants sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 138).

**3 Velocity Range (Plage de toucher)****05 Transpose (transposition)**

Transpose les notes de la plage spécifiée par demi-tons.

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 138).

**1 Track (piste)**

[Réglages] 01 à 16, ALL

**2 Range (plage)**

[Réglages]

Mesure, Beat (battement) et Clock

001:1:000 à 999:16:479

Note

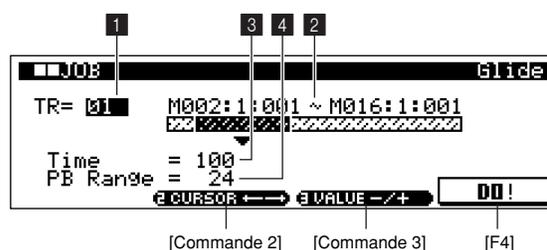
C-2 à G8

- Les paramètres suivants sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 138).

**3 Transpose (transposition)****06 Glide**

Cette opération vous permet de produire des glissements (glide) d'une note à l'autre en remplaçant toutes les notes suivant la note initiale de la plage choisie par des données de variation de hauteur. Ce job est idéal pour reproduire des glissements de guitare ou des effets de changements de hauteur des notes (Pitch Bend).

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 138).

**1 Track (piste)**

[Réglages] 01 à 16, ALL

**2 Range (plage)**

[Réglages]

Mesure, Beat (battement) et Clock

001:1:000 à 999:16:479

- Les paramètres suivants sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 138).

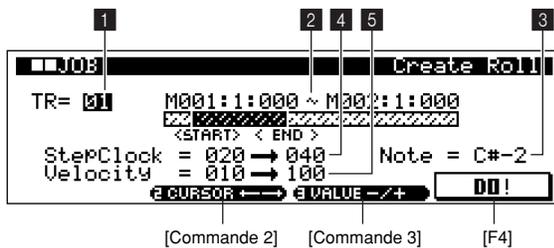
**3 Time (temps)**

**4 PB Range (valeur PB)**

**07 Create Roll**

Crée une série de notes répétées sur une plage spécifiée avec des changements continus de valeurs Step Clock et Velocity. Ce job permet de créer des effets de roulements rapides.

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 139).



**1 Track (piste)**

[Réglages] 01 à 16

**2 Rage (plage)**

[Réglages]

Mesure, Beat (battement) et Clock

001:1:000 à 999:16:479

■ Les paramètres suivants sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 139).

**3 Note**

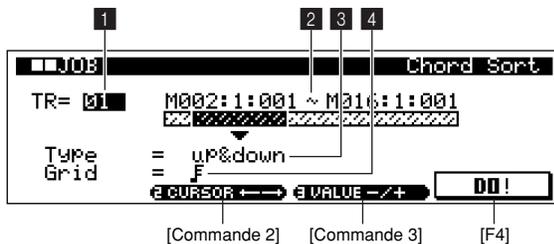
**4 Step Clock**

**5 Velocity (toucher)**

**08 Chord Sort**

Ce job vous permet d'agencer les événements d'accords (notes simultanées) par ordre de hauteur.

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 139).



**1 Track (piste)**

[Réglages] 01 à 16, ALL

**2 Range (plage)**

[Réglages]

Mesure, Beat (battement) et Clock

001:1:000 à 999:16:479

■ Les paramètres suivants sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 139).

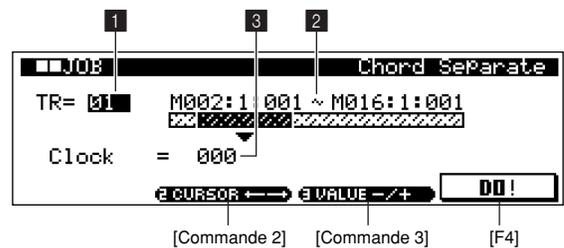
**3 Type**

**4 Grid**

**09 Chord Separate**

Ce job sépare légèrement les notes des accords sur une plage donnée et insère un nombre spécifié de clocks entre chaque note. Utilisez ce job après vous être servi du job Chord Sort pour créer des effets de grattage de cordes de guitare vers le haut ou vers le bas.

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 140).



**1 Track (piste)**

[Réglages] 01 à 16, ALL

**2 Range (plage)**

[Réglages]

Mesure, Beat (battement) et Clock

001:1:000 à 999:16:479

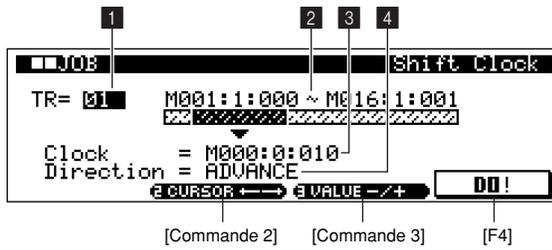
■ Les paramètres suivants sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 140).

**3 Clock**

**10 Shift Clock**

Décale vers l'avant ou vers l'arrière tous les événements au sein de la plage spécifiée en fonction du nombre de clocks choisi.

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 140).



**1 Track (piste)**

[Réglages] 01 à 16, BPM, SCENE, ALL

**2 Range (plage)**

[Réglages]  
Mesure, Beat (battement) et Clock  
001:1:000 à 999:16:479

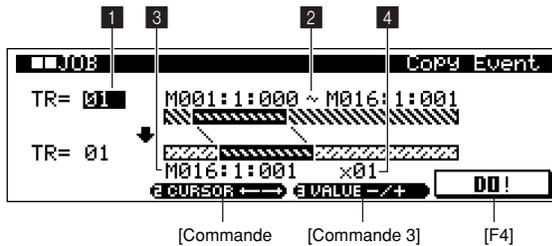
■ Les paramètres suivants sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 140).

**3 Clock**

**4 Direction**

### 11 Copy Event

Cette opération vous permet de copier toutes les données d'une plage source sélectionnée vers une destination déterminée. Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 141).



**ATTENTION**

Après exécution du job Copy Event, toutes les données éventuellement présentes à l'emplacement de destination sont irrémédiablement effacées.

**1 Track (piste)**

[Réglages] 01 à 16, BPM, SCENE, ALL

**2 Source Range (plage source)**

[Réglages]  
Mesure, Beat (battement) et Clock  
001:1:000 à 999:16:479

**3 Destination**

[Réglages]  
Mesure, Beat (battement) et Clock  
001:1:000 à 999:16:479

■ Les paramètres suivants sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 141).

**4 Times (répétition des données créées)**

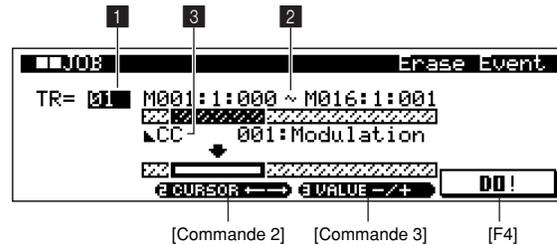
### 12 Erase Event

Ce job efface tous les événements spécifiés de la plage définie et produit une plage de silence.

**REMARQUE**

Lorsque vous utilisez cette fonction sur une phrase qui fait appel à des échantillons, elle efface les événements de note qui déclenchent l'échantillon; l'échantillon n'est donc plus audible mais il n'est pas effacé pour autant.

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 141).



**1 Track (piste)**

[Réglages] 01 à 16, BPM, SCENE, ALL

**2 Source Range (plage source)**

[Réglages]  
Mesure, Beat (battement) et Clock  
001:1:000 à 999:16:479

**3 Event (événements)**

[Réglages]  
Lorsque la piste = 01 à 16, ALL :

Type d'événement	Plage
Note (événements de note).....	—
PC (changement de programme) ...	—
PB (Pitch Bend) .....	—
CC (Commande de contrôle).....	000 à 127, ALL
CAT (aftertouch de canal) .....	—
PAT (aftertouch polyphonique) .....	—

- EXC (SysEx)..... —
- ALL (tous les événements) ..... —
- Lorsque Track = BPM:
- Type d'événement                      Plage
- BPM (tempo)..... —
- Lorsque Track = SCENE:
- Type d'événement                      Plage
- ScnM (mémoire de scène) ..... —
- MutM (mémoire d'étouffement)..... —
- TrMt (étouffement de piste) ..... —

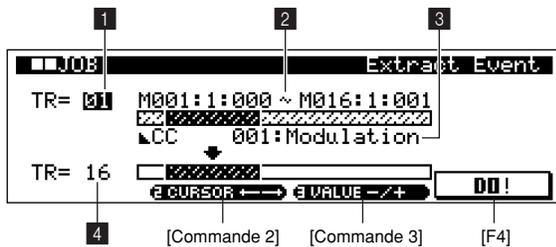
### 13 Extract Event

Ce job déplace tous les événements du type spécifié d'une plage déterminée de la piste vers une plage identique dans une autre piste.

**REMARQUE**

Si vous appliquez cette fonction à une piste qui sert d'échantillons, les échantillons ne seront pas transférés vers la piste de destination mais les données de note qui les pilotent le seront. Résultat: les échantillons ne seront plus audibles. Pour rendre l'échantillon audible, servez-vous du mode secondaire MIXER (page 194) pour assigner l'échantillon voulu à la piste de destination.

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 142).



- 1 Source Track (piste source)**  
[Réglages] 01 à 16  
Ce paramètre vous permet de sélectionner la piste de laquelle vous souhaitez extraire des données.
- 2 Source Range (plage source)**  
[Réglages]  
Mesure, Beat (battement) et Clock  
001:1:000 à 999:16:479
- 4 Destination Track (piste de destination)**  
[Réglages] 01 à 16

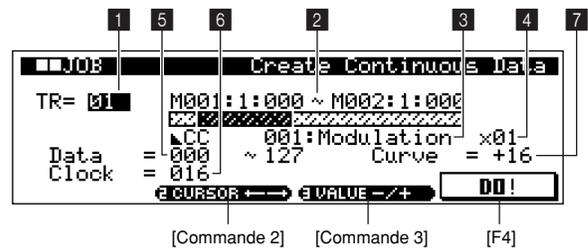
■ Les paramètres suivants sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 142).

### 3 Event (événement)

### 14 Create Continuous Data

Génère en continu des données de Pitch Bend ou de commande de contrôle sur la plage définie.

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 142).



- 1 Track (piste)**  
[Réglages] 01 à 16, BPM, ALL
  - 2 Range (plage)**  
[Réglages]  
Mesure, Beat (battement) et Clock  
001:1:000 à 999:16:479
  - 3 Event Type (type d'événement)**  
[Réglages]  
Lorsque Track = 01 à 16 :  

Type d'événement	Plage
PB (Pitch Bend) .....	—
CC (commande de contrôle) .....	000 à 127, ALL
CAT (aftertouch de canal).....	—
EXC (SysEx) .....	—

  
Lorsque Track = BPM:  

Type d'événement	Plage
BPM (tempo).....	—
  - 5 Data**  
[Réglages] 000 à 127  
(-8192 à +8191 pour les données de Pitch Bend, 1,0 à 300,0 pour les données BPM)
- Les paramètres suivants sont identiques à ceux du mode PATTERN (page 142).
- 4 Times (répétition des données créées)**
  - 6 Clock**

**7 Curve (courbe)**

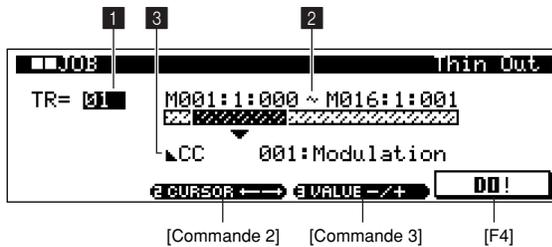
**15 Thin Out**

Réduit le type de données continues, spécifié dans la plage choisie, afin d'économiser de la mémoire.

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 143).

**REMARQUE**

Le job Thin Out ne fonctionne pas avec des données continues dont l'intervalle Clock excède 60 clocks par événement.



**1 Track (piste)**

[Réglages] 01 à 16, BPM, ALL

**2 Range (plage)**

[Réglages]

Mesure, Beat (battement) et Clock  
001:1:000 à 999:16:479

**3 Event Type (type d'événement)**

[Réglages]

Lorsque Track = 01 à 16 :

Type d'événement	Plage
PB (Pitch Bend).....	—
CC (commande de contrôle) .....	000 à 127, ALL
CAT (aftertouch de canal).....	—
PAT (aftertouch polyphonique).....	—

Lorsque Track = BPM:

Type d'événement	Plage
BPM (tempo).....	—

**16 Modify Control Data**

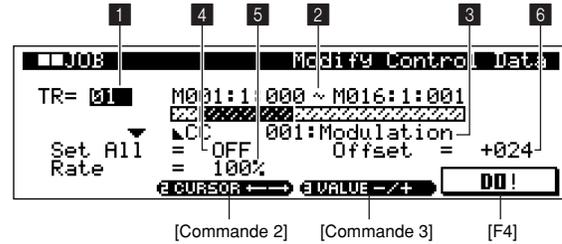
Modifie les valeurs des données de commande de contrôle d'un type déterminé (Pitch Bend, Aftertouch, commande de contrôle, etc.) sur la plage spécifiée.

Les changements de données de contrôle sont calculés comme suit:

$$\text{Nouveau Gate Time} = (\text{Gate Time d'origine} \times \text{taux}) + \text{Offset.}$$

Si le résultat excède la plage autorisée, la valeur sera réglée au minimum ou au maximum.

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 143).



**1 Track (piste)**

[Réglages] 01 à 16, BPM, ALL

**2 Range (plage)**

[Réglages]

Mesure, Beat (battement) et Clock  
001:1:000 à 999:16:479

**3 Event Type (type d'événement)**

[Réglages]

Lorsque la piste = 01 à 16, ALL :

Type d'événement	Plage
PB (Pitch Bend) .....	—
CC (commande de contrôle) .....	000 à 127, ALL
CAT (aftertouch de canal).....	—
PAT (aftertouch polyphonique).....	—

Lorsque Track = BPM:

Type d'événement	Plage
BPM (tempo).....	—

**4 Set All (tout définir)**

[Réglages] Off, 000 à 127

(-8192 à +8191 pour le Pitch Bend, 1,0 à 300,0 pour BPM)

**5 Rate (taux)**

[Réglages] 000% à 200%, \*\*\*

**6 Offset (décalage)**

[Réglages] -127 à +127 \*\*\*

(-8192 à +8191 pour le Pitch Bend, \*\*\*)  
(-275,0 à +275,0 pour BPM, \*\*\*)

## 17 Beat Stretch

Ce job permet d'effectuer une expansion ou une compression temporelle sur la plage sélectionnée.

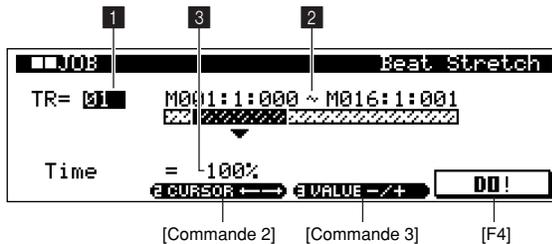
Tous les réglages de longueur des pas (Step Time), de durée d'audibilité (Gate Time), les positions de tous les événements etc., de la plage spécifiée subissent une expansion ou une compression.

**REMARQUE**

Seules les données MIDI sont concernées par ce job. Les échantillons ne sont ni compressibles ni expansibles.

Cependant, pour des échantillons enregistrés avec la fonction SLICE+SEQ, le job Beat Stretch permet d'étendre ou de comprimer le timing des notes, la durée des pas (Step Time) et la durée d'audibilité (Gate Time) qui contrôlent la reproduction des tranches d'échantillons. L'échantillon lui-même n'est pas affecté.

Les détails sont les mêmes que pour le mode PATTERN (page 144).



**1 Track (piste)**

[Réglages] 01 à 16, ALL

**2 Range (plage)**

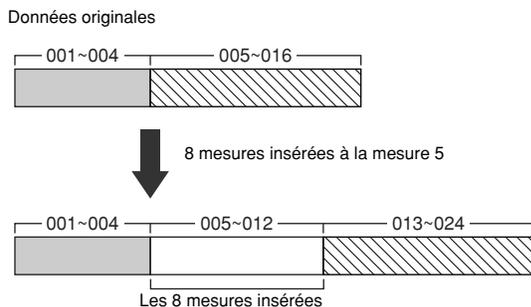
[Réglages]  
 Mesure, Beat (battement) et Clock  
 001:1:000 à 999:16:479

**3 Time (temps)**

[Réglages] 025% à 400%

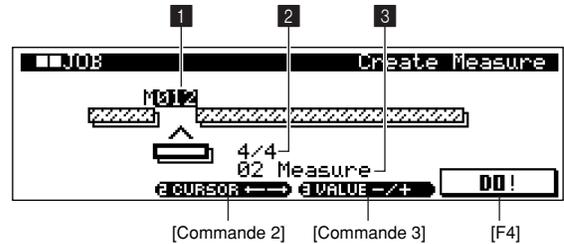
## 18 Create Measure

Crée des mesures vides à l'emplacement spécifié.



**REMARQUE**

- Après l'insertion de mesures vides, les données de mesure (Meter) suivant le point d'insertion sont déplacées proportionnellement vers l'avant.
- Si le point d'insertion est placé après la dernière mesure contenant des données, seules les données Meter de ce point sont affectées mais il n'y a pas d'insertion de mesures.



**1 Insert Point (point d'insertion)**

[Réglages] 001 à 999

Détermine le point d'insertion (numéro de mesure) où les mesures vides seront insérées.

**2 Meter (mesure)**

[Réglages] 1/16 à 16/16, 1/8 à 16/8, 1/4 à 8/4

Détermine le type des mesures à créer. Cela n'affecte pas le type de mesure original du morceau mais peut servir à créer des armures de temps complexes.

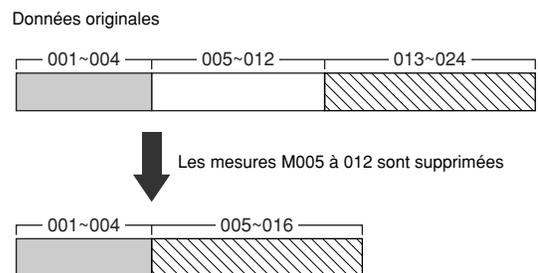
**3 Number of Measures (nombre de mesures)**

[Réglages] 01 à 99

Détermine le nombre de mesures vides devant être créées et insérées.

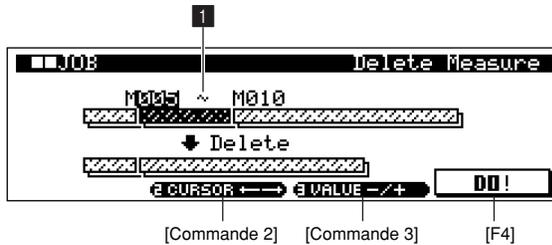
## 19 Delete Measure

Supprime les mesures spécifiées.



**REMARQUE**

- Les mesures et données Meter suivant les mesures effacées reculent proportionnellement.
- Lorsque les mesures supprimées utilisaient des échantillons, les événements de notes qui pilotaient l'échantillon sont effacés; l'échantillon est donc inaudible mais il n'est pas effacé pour autant.

**1 Delete Range (plage supprimée)**

[Réglages] 001 à 999

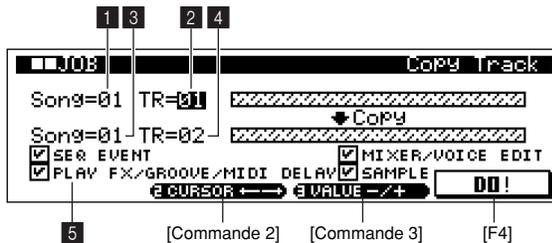
Détermine la plage de mesures à supprimer.

**20 Copy Track**

Cette opération copie toutes les données d'une piste dans une autre.

**ATTENTION**

Cette opération écrase toutes les données déjà contenues dans la piste de destination.

**1 Source Song (morceau source)**

[Réglages] 01 à 20

Sélectionne le morceau source.

**2 Source Track (piste source)**

[Réglages] 01 à 16

Sélectionne la piste source.

**3 Destination Song (morceau de destination)**

[Réglages] 01 à 20

Sélectionne le morceau de destination.

**4 Destination Track (piste de destination)**

[Réglages] 01 à 16

Sélectionne la piste de destination.

**5 Data Type (type de données)**

[Réglages]

 SEQ EVENT

Tous les événements de la piste.

 PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

Réglages PLAY FX, GROOVE et MIDI DELAY de la piste.

 MIXER/VOICE EDIT

Réglages de mixage et d'édition de voix de la piste.

 SAMPLE

Échantillons de son sélectionnés par Voice Select.

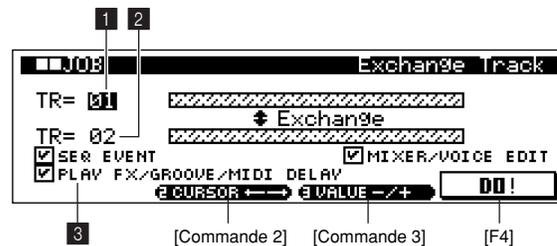
Les cases à cocher dans le bas de cette page d'écran vous permettent de définir le ou les types de données à copier. Lorsqu'une case est cochée, les données correspondantes sont copiées.

**REMARQUE**

- Lorsque le morceau de destination n'a plus de mémoire disponible pour des données d'échantillons locaux, "Too Many Local Sample Voices" s'affiche et les données d'échantillons ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez le job pour échantillons "02 Delete" (page 246) pour effacer des échantillons locaux dont vous n'avez pas besoin et réessayez.
- Vous ne pouvez pas utiliser la fonction Undo/Redo (page 213) pour annuler/rétablir une opération de copie d'échantillon.
- Lorsque la case Sample est cochée et que vous appuyez sur le bouton [F4] (DO!), le message "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" s'affiche. [F3] exécute le job Copy Track (Copier la piste).

**21 Exchange Track**

Cette opération vous permet d'échanger le contenu de deux pistes déterminées au sein du style et de la section actuels.



**1 TR (piste), 2 TR (piste)**

[Réglages] Track (piste) 01 à 16

Sélectionne les deux pistes faisant l'objet d'un échange de données.

**3 Data Type (type de données)**

[Réglages]

SEQ EVENT

Tous les événements de la piste.

PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

Réglages PLAY FX, GROOVE et MIDI DELAY de la piste.

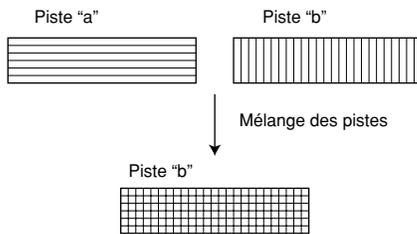
MIXER/VOICE EDIT

Réglages de mixage et d'édition de voix de la piste.

Les cases à cocher dans le bas de cette page d'écran vous permettent de définir le ou les types de données à copier. Lorsqu'une case est cochée, les données correspondantes sont échangées.

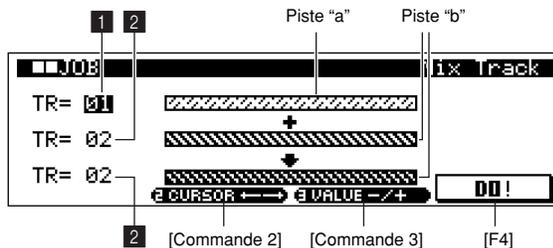
## 22 Mix Track

Cette opération permet de mélanger toutes les données de deux phrases utilisateur "a" et "b" et place le résultat dans la phrase "b".



**REMARQUE**

Si vous appliquez cette fonction à une piste qui utilise des échantillons, seules les données de note servant au jeu des échantillons sont mélangées dans la piste de destination. L'échantillon lui-même n'est pas mélangé.



**1 Track a (piste "a")**

[Réglages] 01 à 16

Détermine la piste "a".

**2 Track b (piste "b")**

[Réglages] 01 à 16

Détermine la piste "b".

## 23 Clear Track

Cette opération permet d'effacer toutes les données d'un certain type pour une piste déterminée ou pour toutes les pistes.



**1 Source Track (piste source)**

[Réglages] 1 à 16, BPM, SCENE, ALL

**2 Data Type (type de données)**

[Réglages]

SEQ EVENT

Tous les événements de la piste.

PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

Réglages PLAY FX, GROOVE et MIDI DELAY de la piste.

MIXER/VOICE EDIT

Réglages de mixage et d'édition de voix de la piste.

SAMPLE

Echantillon assigné à la piste sélectionnée.

Les cases à cocher dans le bas de cette page d'écran vous permettent de définir le ou les types de données à effacer. Lorsqu'une case est cochée, les données correspondantes sont effacées.

**REMARQUE**

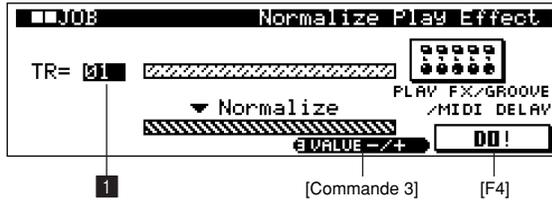
- Vous ne pouvez pas utiliser la fonction Undo/Redo (page 213) pour annuler/rétablir une opération de suppression d'échantillon.
- Lorsque la case Sample est cochée et que vous appuyez sur le bouton [F4] (DO!), le message "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" s'affiche. [F3] exécute le job Clear Track (Effacer la piste).

## 24 Normalize Play Effect

Cette opération vous permet de redéfinir les données de la piste sélectionnée pour y intégrer les réglages Play FX, Groove et MIDI Delay définis.

**REMARQUE**

Après exécution du job Normalize Play Effect, les paramètres PLAY FX, GROOVE et MIDI DELAY de la piste sont initialisés.

**1 Track (piste)**

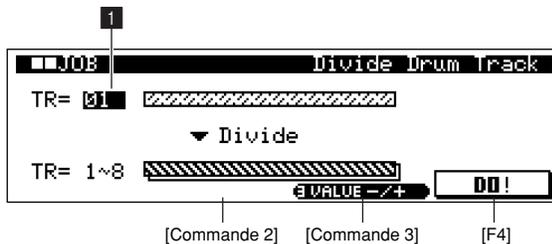
[Réglages] 01 à 16, ALL

**25 Divide Drum Track**

L'opération Divide Drum Track vous permet de séparer les événements de note d'une phrase assignée à une piste déterminée et de placer les notes correspondant aux divers instruments de batterie dans des pistes distinctes (pistes 1 à 8).

**ATTENTION**

Si les pistes 1 à 8 contiennent des données, celles-ci seront écrasées.

**1 Track (piste)**

[Réglages] 01 à 16

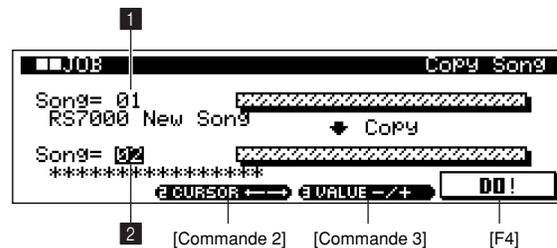
Détermine la piste de batterie à diviser.

**26 Copy Song**

Cette fonction copie toutes les données d'un morceau dans un autre. Le contenu de la mémoire Scène/Mute (scène/étouffement) et les échantillons locaux utilisés par le morceaux sont également copiés.

**REMARQUE**

- Lorsque le morceau de destination n'a plus de mémoire disponible pour des données d'échantillons locaux, "Too Many Local Sample Voices" s'affiche et les données d'échantillons ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez le job pour échantillons "02 Delete" (page 246) pour effacer des échantillons locaux dont vous n'avez pas besoin et réessayez.
- Vous ne pouvez pas utiliser la fonction Undo/Redo (page 213) pour annuler/rétablir une opération de copie d'échantillon. Quand vous appuyez sur le bouton [F4] (DO!), le message "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" s'affiche. [F3] exécute le job Copy Pattern (Copier le motif).

**1 Source Song (morceau source)**

[Réglages] 01 à 20

Sélectionne le morceau source.

**2 Destination Song (morceau de destination)**

[Réglages] 01 à 20

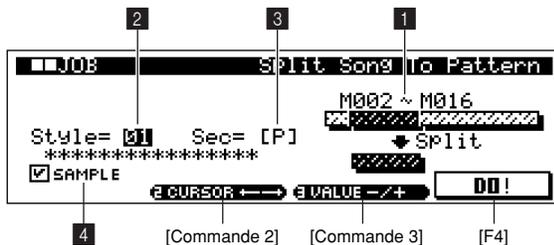
Sélectionne le morceau de destination.

**27 Split Song To Pattern**

Partage un morceau dans deux sections spécifiées d'un style donné. Les données SMF peuvent facilement être utilisées comme base de motifs.

**ATTENTION**

Cette opération écrase toutes les données déjà contenues dans le motif de destination.



### 1 Split Measure (mesure de partage)

[Réglages] 001 à 999

Spécifie la mesure où le morceau sera partagé.

### 2 Split Destination Style (style de destination après partage), 3 Section

[Réglages]

Style

01 à 64

Section

A à P

Définit le style et la section de destination.

Les données Scène/Mute (scène/étouffement) sont également copiées à condition que le style de destination soit vide ou que la case "SAMPLE" soit en cours de copie .

### 4 SAMPLE (échantillon)

Si la case est cochée, les échantillons affectés aux différentes pistes du morceau source sont copiés dans le style de destination après partage sous forme d'échantillons locaux et sont affectés aux pistes correspondantes de ce motif.

Cette fonction n'a pas d'effet si aucun échantillon n'est assigné aux pistes du motif source.

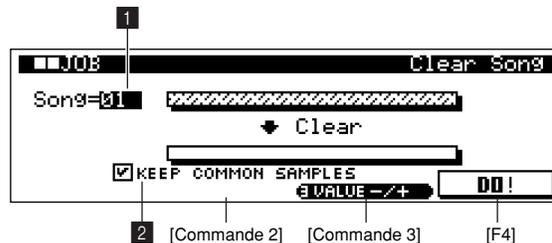
#### REMARQUE

- Lorsque le style de destination n'a plus de mémoire disponible pour des données d'échantillons locaux, "Too Many Local Sample Voices" s'affiche et les données d'échantillons ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez le job pour échantillons "02 Delete" (page 246) pour effacer des échantillons locaux dont vous n'avez pas besoin et réessayez.
- Vous ne pouvez pas utiliser la fonction Undo/Redo (page 213) pour annuler/rétablir une opération de copie d'échantillon.
- Lorsque la case Sample est cochée et que vous appuyez sur le bouton [F4] (DO!), le message "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" s'affiche. [F3] exécute le job Split Song to Pattern (partage un morceau en motif).

## 28 Clear Song

Ce job efface toutes les données du morceau sélectionné, voire de tous les morceaux.

Les données de la mémoire Scène/Mute sont aussi supprimées.



### 1 Song (morceau)

[Réglages] 01 à 20, ALL

### 2 KEEP COMMON SAMPLES (garder les échantillons communs)

Si la case est cochée, les échantillons communs utilisés par les morceaux spécifiés ne seront pas effacés.

#### REMARQUE

Les échantillons locaux utilisés par le morceau en question seront effacés quel que soit le réglage choisi.

## 29 Song Name (nom de morceau)

Cette opération permet d'entrer ou de modifier le nom d'un morceau. Ce nom peut contenir jusqu'à 16 caractères.

#### REMARQUE

Vous ne pouvez pas sélectionner les morceaux à partir de cette page d'écran. Sélectionnez le morceau que vous souhaitez nommer ou renommer en mode SONG Play.



### 1 SONG NAME (nom de morceau)

Entrez le nom de morceau.

Pour en savoir plus sur la manière de nommer les morceaux, voyez le "Chapitre 1: Opérations élémentaires", page 67.

## 14. Édition de morceau

Outre l'édition et l'effacement de données enregistrées dans des morceaux, ce mode secondaire permet d'insérer de nouveaux événements.

Cela peut servir à corriger des erreurs ainsi qu'à ajouter des effets de dynamique ou de jeu tels que du vibrato afin de parfaire le morceau.

Appuyez sur [EDIT] en mode SONG Play pour afficher la page Edit Change du mode Song.

Appuyez deux fois sur [EDIT] en mode SONG Play mode pour afficher la page View Filter.

Les détails sont les mêmes qu'en mode PATTERN (page 154).

### REMARQUE

- Avant de passer en mode Song Edit (édition de morceau), veillez à désactiver la protection de la mémoire (Memory Protection sur Off; page 257): Si la fonction Memory Protect est activée, "Memory Protected" apparaît dès que vous appuyez sur le bouton [EDIT] et il est alors impossible de passer en mode d'édition d'échantillon.
- "Events" (événements) comprend les événements de note, les événements de changement de programme et l'ensemble des événements qui peuvent être enregistrés dans une piste de morceau.

## Édition de morceau

### ● Édition des pistes 1 à 16

La procédure est identique à celle de l'édition de phrase du mode PATTERN (page 154).

### ● Édition de la piste BPM (tempo) ou SCENE/MUTE (scène/étouffement).

1. Sélectionnez le morceau à éditer en mode SONG Play.
2. Après avoir appuyé sur le bouton [KEYBOARD] pour que son témoin s'éteigne, sélectionnez la piste à éditer avec les touches [TR-] et [TR+] du clavier tout en maintenant [TRACK SELECT] enfoncé.
3. Appuyez sur [EDIT] pour passer à la page SONG Edit Change.
4. Utilisez la [Commande 1] (↑↓) pour amener le curseur sur l'événement à éditer.
5. Utilisez la [Commande 2] (← →) pour amener le curseur sur le paramètre d'événement à éditer puis servez-vous de la [Commande 4] (VALUE) pour changer la valeur. L'événement édité clignote alors à l'écran.
  - Vous pouvez changer les réglages des paramètres mesure, temps et clock pour déplacer un événement.
  - Durant l'édition d'un événement (il clignote à l'écran), vous pouvez vous servir des boutons SUB MODE comme d'un pavé numérique pour entrer directement les valeurs de paramètres.
6. Lorsque le paramètre est édité, appuyez sur [ENTER] pour confirmer et valider l'édition (l'événement cesse de clignoter).
  - Si vous amenez le curseur sur un autre événement alors que le premier clignote encore, l'édition de celui-ci est annulée.
7. Appuyez sur [F2] (DELETE) pour effacer l'événement à la position du curseur.

8. Appuyez sur [F3] (INSERT) pour afficher la page Insert si vous souhaitez entrer de nouveaux événements de tempo ou de Scène/Mute (étouffement).



Précisez la mesure, le temps et la valeur clock puis appuyez sur [F3] (DO!) pour insérer l'événement.

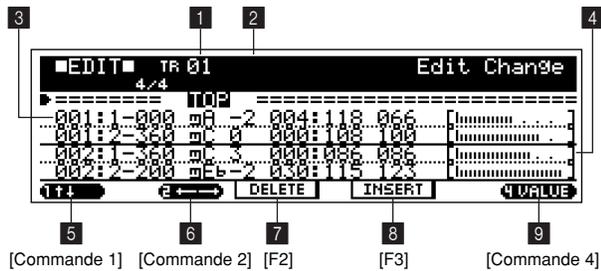
9. Appuyez sur [EXIT] pour revenir en mode SONG Play.

### REMARQUE

Il est impossible d'utiliser la fonction Solo pendant l'édition de la piste BPM (tempo) ou Scène/Mute (scène/étouffement).

## Page Edit Change

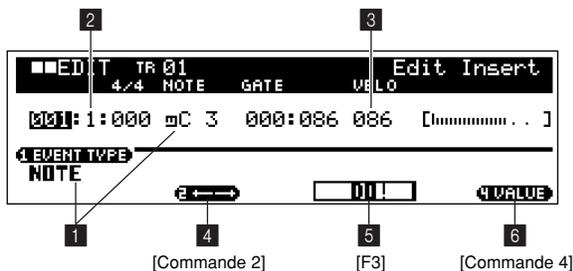
### Paramètres affichés



- 1** TR (N° de piste)
- 2** View Filter Icon (Icône de filtrage)
- 3** Measure, Beat, and Clock (mesure, beat, et clock)
- 4** Event and Parameters (événements et paramètres)
- 5** ↑ ↓ (curseur ↑ et ↓)..... [Commande 1]
- 6** ← → (curseur ← et →)..... [Commande 2]
- 7** DELETE (supprimer) .....[F2]
- 8** INSERT (insérer).....[F3]
- 9** VALUE (valeur)..... [Commande 4]

## Page Insert

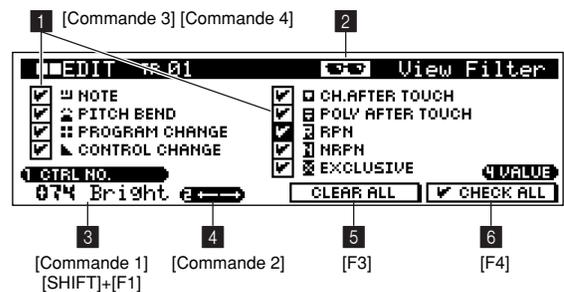
Appuyez sur [F3] (Insert) en mode SONG Play pour afficher cette page.



- 1** Event (événements)
- 2** Measure, Beat and Clock (mesure, beat, et clock)
- 3** Parameter (Paramètre)
- 4** ← → (curseur ← et →)..... [Commande 2]
- 5** DO!..... [F3]
- 6** VALUE (valeur)..... [Commande 4]

## Page View Filter

### Paramètres affichés



- 1** Event Checkboxes (cases d'événements) ..... [Commande 3], [Commande 4]
- 2** View Filter Icon (Icône de filtrage)
- 3** CTRL NO (N° de contrôle) ..... [Commande 1], [SHIFT]+[F1] → Pavé numérique
- 4** ← → (curseur ← et →)..... [Commande 2]
- 5** CLEAR ALL (tout effacer) ..... [F3]
- 6** CHECK ALL (tout cocher)..... [F4]

# Chapitre 5. Mode Sampling

<b>À propos du mode Sampling (échantillonnage).....</b>	<b>228</b>
<b>1. Enregistrement d'échantillons (Sampling).....</b>	<b>229</b>
<b>2. Fonction Loop Remix .....</b>	<b>239</b>
<b>3. Édition d'échantillons.....</b>	<b>241</b>
<b>4. Jobs pour échantillons.....</b>	<b>244</b>

## À propos du mode Sampling (échantillonnage)

Le mode SAMPLING permet d'enregistrer et d'éditer des échantillons.

**REMARQUE**

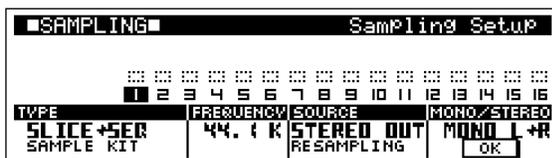
Les contrôles 001 à 119 (sauf 32), le Pitch Bend, le tempo, ainsi que les effets de jeu et les paramètres de délai MIDI peuvent être assignés.

### Modes secondaires du mode Sampling

Le mode SAMPLING dispose des 3 modes secondaires suivants.

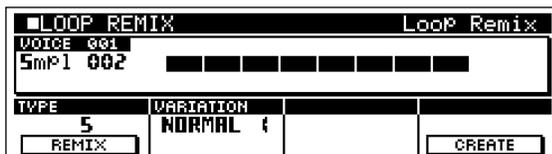
● **SAMPLING (échantillonnage)**  
[STANDBY/START/STOP] ... (Page 229)

Permet d'enregistrer des échantillons.



● **LOOP REMIX**  
[REAL TIME LOOP REMIX] ... (Page 239)

Fonction de remixage en boucle et en temps réel des échantillons enregistrés.

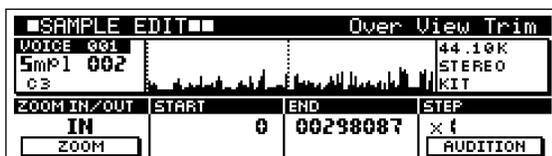


**REMARQUE**

- La fonction Loop Remix divise les données de jeu sur la piste sélectionnée et réarrange une partie des données afin de créer de nouvelles variations en temps réel. Cette fonction se montre efficace lorsque vous l'utilisez sur une piste qui a été enregistrée avec la fonction Slice Sampling.
- Vous ne pouvez utiliser la fonction Loop Remix qu'en mode PATTERN.

● **Sample Edit (édition d'échantillons)**  
[SAMPLE EDIT] ... (Page 241)

Permet d'éditer des échantillons enregistrés.



# 1. Enregistrement d'échantillons (Sampling)

Le mode **SAMPLING** permet d'enregistrer et d'éditer des échantillons.

## REMARQUE

Les échantillons sont des données de forme d'onde audio enregistrées numériquement avec les "paramètres d'échantillon" qui déterminent la façon dont l'échantillon est reproduit.

- Avant d'échantillonner, vérifiez que la fonction de protection de mémoire du mode Utility est bien désactivée (page 257). Si elle est activée, "Memory Protected" apparaît et il est alors impossible d'accéder au mode d'échantillonnage en appuyant sur [STAND BY/START/STOP].

## Caractéristiques de l'échantillonnage

### ● Échantillons de sons de batterie & échantillons de sons mélodiques.

Les sons échantillonnés sont divisés en deux groupes: les "sons échantillonnés de batterie" et les "sons échantillonnés mélodiques".

Les échantillons de batterie permettent d'affecter jusqu'à 128 échantillons aux notes allant de Do-2 à Sol8. Il est donc possible de jouer avec différents échantillons individuellement ou simultanément. Les échantillons stéréo exploitent deux assignations, ce qui explique que vous pouvez assigner jusqu'à 64 échantillons stéréo à un son échantillonné de batterie.

Les sons mélodiques produisent un même échantillon mais à des hauteurs différentes sur toute la plage du clavier.

### ● Sons échantillonnés locaux & sons échantillonnés communs.

Les sons échantillonnés peuvent être "locaux" ou "communs".

Les sons échantillonnés locaux ne sont utilisés que par un morceau ou un style particulier. Chaque morceau ou style peut contenir jusqu'à 128 sons échantillonnés locaux. Si vous avez des échantillons que vous souhaitez utiliser dans plusieurs styles ou morceaux, utilisez-les comme échantillons "communs" (voyez plus bas).

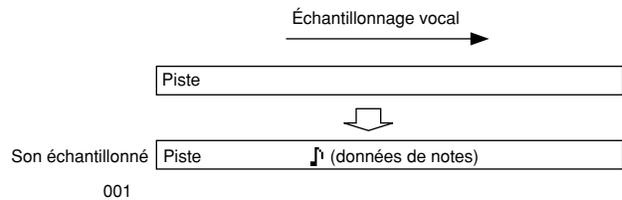
Les sons échantillonnés communs sont disponibles pour tous les morceaux et styles. La mémoire du RS7000 peut contenir jusqu'à 128 sons échantillonnés communs. Le contenu des échantillons et la relation numéro de programme/son reste identique même lorsque vous passez d'un morceau ou d'un style à un autre.

Le nombre total de sons échantillonnés (locaux pour tous les styles/morceaux ainsi que communs) pouvant être mémorisés simultanément dans le RS7000 est de 256.

### ● L'enregistrement d'échantillon ressemble à l'enregistrement sur multipiste.

Une fois que vous avez sélectionné le type d'échantillonnage KIT+NOTE, l'échantillon enregistré contient non seulement les données de son échantillonné mais aussi les données de notes nécessaires pour reproduire l'échantillon.

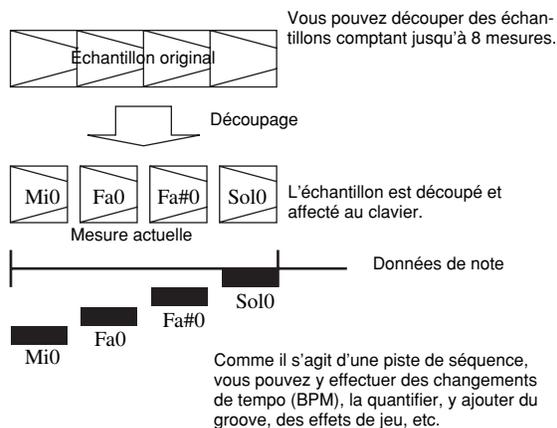
Exemple: si un échantillon vocal est enregistré durant la reproduction des autres pistes, l'échantillon enregistré sera reproduit exactement comme il a été enregistré par rapport aux autres pistes — comme sur un enregistreur multipiste. Comme l'enregistrement contient non seulement l'échantillon vocal mais aussi les données de notes nécessaires à la reproduction, vous pouvez éditer les données ultérieurement pour modifier l'échantillon ainsi que la façon dont il est reproduit.



### ● Changements de tempo, quantification, groove, effets de jeu et autres peuvent être appliqués aux sons échantillonnés.

Si vous avez opté pour le type d'échantillonnage SLICE+SEQ, les données audio enregistrées sont automatiquement "coupées en tranches" pour créer plusieurs échantillons de la longueur de note spécifiée. Ensuite, les échantillons sont affectés à différentes notes à partir de Mi0 pour créer un son échantillonné de batterie. En outre, les données de note requises pour reproduire les échantillons individuels tels qu'ils ont été enregistrés sont automatiquement créées dans une piste de séquence.

Exemple: si vous échantillonnez un motif de batterie d'une mesure et spécifiez une longueur de note équivalant à une noire, la mesure enregistrée sera "découpée" en (approximativement) quatre échantillons qui seront assignés aux notes Mi2, Fa0, Fa#0 et Sol0 du clavier.



Le type d'échantillonnage SLICE+SEQ est idéal pour break beats et phrases. Il ne convient guère pour l'enregistrement d'échantillons de coups de tambour uniques ou d'autres échantillons de ce type.

● **Fonctionne également comme un échantillonneur conventionnel.**

Si vous choisissez le type d'échantillonnage KIT ou PITCH, les données sont échantillonnées sans création de données de note, comme sur un échantillonneur conventionnel.

● **La reproduction des sons échantillonnés se fait par assignation aux pistes.**

Pour reproduire un son échantillonné, servez-vous de la page Voice Select du mode secondaire MIXER en mode PATTERN ou SONG. Cette page permet d'assigner le son échantillonné à une piste de séquenceur. Les sons échantillonnés peuvent être reproduits par le séquenceur ainsi que par le clavier et les pads de toucher. Selon le type d'échantillon, vous pouvez jouer des notes individuelles voire des accords sur le clavier (Pitched Voice) ou des échantillons différents pour chaque touche (Sample Kit Voice). Les pads de toucher vous permettent de jouer un même échantillon à différentes hauteurs par toucher (Pitched Voice) ou 2 échantillons différents par toucher (Sample Kit Voice).

## Échantillonnage

1. Appuyez sur [UTILITY] pour accéder à la page système et exécuter la fonction d'optimisation de la mémoire d'onde.
2. En mode PATTERN ou SONG, sélectionnez la piste voulue pour l'échantillonnage en appuyant sur une touche blanche du clavier tout en maintenant le bouton [TRACK SELECT] enfoncé.
3. Appuyez sur [MIXER] pour passer à la page MIXER et sélectionnez le numéro de son échantillonné sous lequel le nouvel échantillon doit être enregistré.

4. En mode PATTERN ou SONG, appuyez deux fois sur le bouton [SETUP] pour passer à la page A/D Setup et servez-vous de la [Commande 1] pour régler le niveau d'entrée (INPUT GAIN).
5. En mode PATTERN ou SONG, appuyez sur le bouton [STANDBY/START/STOP] pour passer à la page Sampling Setup.
6. Utilisez les commandes [1] à [4] pour régler le type, la fréquence, la source d'échantillonnage (TYPE, FREQUENCY, SOURCE, etc.).
7. Appuyez sur [F4] (OK) pour passer à la page de préparation à l'échantillonnage. Selon le type d'échantillonnage choisi, si la piste du séquenceur choisie contient déjà des données, le message "Sequence or Sample exists. Cancel [F2]/Replace [F3]?" s'affiche. Appuyez sur [F3] pour remplacer l'échantillon existant.
8. Utilisez la [Commande 3] (TRIGGER MODE) et la [Commande 4] (TRIGGER LEVEL)/(PUNCH IN/OUT) pour choisir le mode et le niveau de déclenchement ou les mesures Punch In/Out. Utilisez le bouton [REC VOLUME] pour régler le niveau d'enregistrement.
9. Appuyez sur [STANDBY/START/STOP] pour lancer l'échantillonnage.

**SI TRIGGER MODE (mode de déclenchement) = MANUAL (manuel)**

L'échantillonnage commence dès que vous actionnez le bouton [STANDBY/START/STOP]. Appuyez une fois de plus sur [STANDBY/START/STOP] pour arrêter l'échantillonnage.

**SI TRIGGER MODE = LEVEL (par niveau)**

Une pression sur [STANDBY/START/STOP] vous fait passer en mode d'attente et l'échantillonnage débutera dès que le signal d'entrée excède le niveau de déclenchement spécifié. L'échantillonnage cesse lorsque vous appuyez sur le bouton [STANDBY/START/STOP].

**SI TRIGGER MODE = MEASURE (par mesure)**

Une pression sur [STANDBY/START/STOP] vous fait passer en mode d'attente; ensuite, lorsque vous avez actionné [PLAY] pour lancer la reproduction de la séquence, l'échantillonnage démarrera automatiquement à la mesure Punch In choisie. L'échantillonnage s'arrêtera automatiquement dès que la mesure Punch out choisie est atteinte.

**REMARQUE**

- Avec le type d'échantillonnage KIT+NOTE, la reproduction de la séquence commence automatiquement lorsque vous actionnez le bouton [STANDBY/START/STOP]. L'échantillonnage sera toujours synchronisé avec la reproduction du séquenceur. Dans ce cas la reproduction de la séquence ne peut pas être lancée à partir de la page Sampling standby.
- La reproduction du séquenceur ne débute pas automatiquement si vous optez pour le type SLICE+SEQ, KIT ou PITCH. Appuyez sur [PLAY] à la page Sampling Standby pour synchroniser l'échantillonnage avec la reproduction du séquenceur.

10. Lorsque vous sélectionnez le type d'échantillonnage SLICE+SEQ, la page Trim s'affiche automatiquement à la fin de l'échantillonnage. Servez-vous des commandes [1] à [4] pour régler les paramètres de groove.  
Avec le type d'échantillonnage KIT, KIT+NOTE ou PITCH, la page initiale du mode d'échantillonnage apparaît à la fin de l'échantillonnage.
11. Appuyez sur [F4] (OK) pour exécuter les fonctions Trim et Normalise et passez ensuite à la page Slice.
12. Servez-vous des commandes [1] (MEAS) à [4] (SENS) pour régler les paramètres puis appuyez sur [F4] (DO!) pour exécuter l'opération Slice puis sur [F3] (CREATE) pour créer l'échantillon et les données de séquence.

## Paramètres affichés

### Page Sampling Setup

[STANDBY/START/STOP]



[Commande 1] [Commande 2] [Commande 3] [Commande 4]

### 1 TYPE (type d'échantillonnage)..... [Commande 1]

[Réglages] SLICE+SEQ, KIT, KIT+NOTE, PITCH

**SLICE+SEQ**..... L'échantillon enregistré est divisé en "tranches" dont la taille est déterminée par la longueur de note spécifiée. Les échantillons qui en résultent sont sauvegardés sous forme de sons de batterie (Sample Kit Voice) individuels. Les données de note requises pour reproduire l'échantillon de batterie créé de la sorte sont également générées automatiquement. Ce processus peut nécessiter jusqu'à trois fois plus de mémoire qu'un échantillonnage normal. Pour de plus amples informations sur la quantité de mémoire nécessaire, reportez-vous à la page 237. Il est recommandé d'utiliser la fonction OPTIMIZE (page 259) avant exécution.

**KIT**..... L'échantillon enregistré est sauvegardé sous forme de son de batterie ou affecté aux notes appropriées de sons de batterie existants.

**KIT+NOTE**..... L'échantillon enregistré est sauvegardé sous forme de son de batterie ou affecté aux notes appropriées de sons de batterie existants. Les données de note requises pour reproduire les échantillons sont générées automatiquement.

**PITCH**..... L'échantillon enregistré est sauvegardé sous forme de son mélodique (Pitched Voice).

Détermine le type de son échantillonné créé lors de l'enregistrement d'un échantillon et précise si les données de notes requises pour reproduire l'échantillon sont générées automatiquement.

### 2 FREQUENCY (fréquence)..... [Commande 2]

[Réglages] 44,1 k (44,1 kHz),  
22 kLo (22,05 kHz Lo-Fi),  
11 kLo (11,025 kHz Lo-Fi),  
5 kLo (5,5125 kHz Lo-Fi)

Détermine la fréquence d'échantillonnage. Les réglages 22 kLo, 11 kLo, et 5 kLo ajoutent du bruit numérique pour créer une sonorité "lo-fi" (basse fidélité).

#### REMARQUE

- Avec des réglages autres que 44,1 kHz, le son entendu durant l'enregistrement peut différer du son enregistré selon la source du signal.
- Avec une source DIGITAL ou OPTICAL, les signaux d'entrée numériques de fréquence d'échantillonnage de 48 kHz, 44,1 kHz et 32 kHz sont pris en charge. Dans ce cas cependant les données sont converties à la fréquence de 44,1 kHz propre au RS7000 pour l'enregistrement.
- La carte d'extension AIEB2 I/O permet une sortie numérique mais la fréquence d'échantillonnage est fixée à 44,1 kHz. En outre, il est impossible d'écouter un signal d'entrée numérique simultanément via une sortie numérique.

### 3 SOURCE ..... [Commande 3]

[Réglages] A/D INPUT, STEREO OUT (RESAMPLING),  
DIGITAL, OPTICAL

**A/D INPUT**..... Échantillonnage d'un signal arrivant via les connecteurs INPUT L et R en face arrière.

**STEREO OUT (RESAMPLING)**

..... Le signal sortant via les sorties stéréo du RS7000 est ré-échantillonné.

**DIGITAL**..... Sélectionne l'entrée coaxiale numérique lorsque la carte d'extension AIEB2 I/O disponible en option est installée.

**OPTICAL**..... Sélectionne l'entrée optique numérique lorsque la carte d'extension AIEB2 I/O disponible en option est installée.

Sélectionne l'entrée amenant le signal à échantillonner.

**REMARQUE**

- Les réglages DIGITAL et OPTICAL ne sont disponibles que lorsque la carte d'extension AIEB2 I/O disponible en option est installée.
- Lorsque DIGITAL ou OPTICAL est sélectionné, le signal d'entrée numérique est délivré simultanément via le connecteur OUTPUT tandis que le son produit par la RS7000 est délivré via les connecteurs DIGITAL OUT et OPTICAL OUT.
- Le ré-échantillonnage permet de réenregistrer des échantillons après application de filtres, effets et autres traitements. Le RS7000 permet de rééchantillonner la sortie de pistes séquenceur; il est ainsi possible de créer de nouveaux échantillons à partir de combinaisons complexes de plusieurs échantillons et de données de séquence. Il est possible de transformer le contenu entier d'un motif en un seul échantillon. Pour le ré-échantillonnage, il est nécessaire de sélectionner la piste de destination (la piste de destination ne sera pas jouée ni échantillonnée).

**4 MONO/STEREO** ..... [Commande 4]

- [Réglages] MONO L, MONO R, MONO L+R, STEREO
- MONO L** ..... Le signal du canal gauche (L) est enregistré comme échantillon mono.
- MONO R** ..... Le signal du canal droit (R) est enregistré comme échantillon mono.
- MONO L+R** ..... Les signaux des canaux L et R sont mixés et enregistrés sous forme d'échantillon mono.
- STEREO** ..... Enregistrement d'un échantillon stéréo. L'option STEREO n'est disponible qu'avec une source DIGITAL ou OPTICAL.

Détermine le mode d'échantillonnage du signal d'entrée: mono ou stéréo.

**5 OK** ..... [F4]

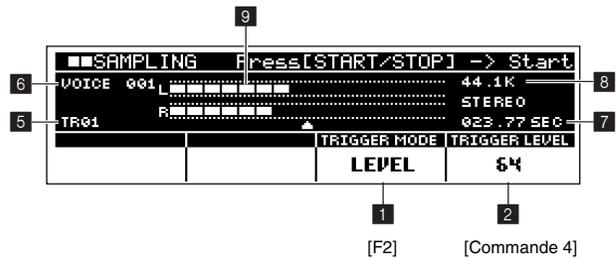
Affiche la page Sampling Standby et passe en mode d'attente d'échantillonnage. Une pression sur [STANDBY/START/STOP] a le même effet.

**Page Sampling Standby**

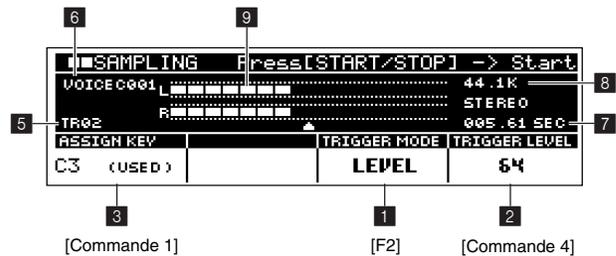
[STANDBY/START/STOP] → [F4] ou [STANDBY/START/STOP]

A cette page, appuyez sur [STANDBY/START/STOP] pour lancer l'échantillonnage en affichant la page d'exécution de l'échantillonnage (page 234) ou la page d'attente de déclenchement (page 233).

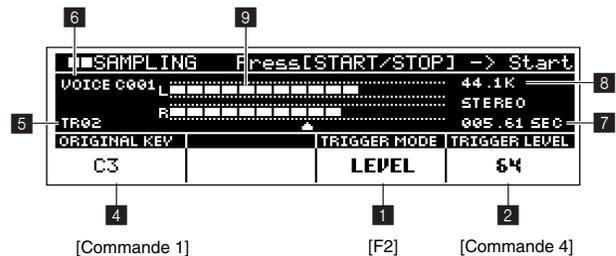
**SAMPLE TYPE = SLICE+SEQ**



**SAMPLE TYPE = KIT, KIT+NOTE**



**SAMPLE TYPE = PITCH**



**1 TRIGGER MODE (mode de déclenchement)**

..... [F2]

[Réglages] LEVEL, MEASURE, MANUAL

- LEVEL** ..... L'échantillonnage débute dès réception d'un signal d'entrée excédant le niveau de déclenchement spécifié.
- MEASURE** ..... L'échantillonnage débute à la mesure Punch In spécifiée et se termine à la mesure Punch Out spécifiée.
- MANUAL** ..... L'échantillonnage débute dès que vous appuyez sur le bouton [STANDBY/START/STOP].

Détermine la méthode de déclenchement de l'échantillonnage.

**REMARQUE**

Si vous avez choisi l'échantillonnage SLICE+SEQ et si vous découpez l'échantillon en fonction de la longueur de note spécifiée, il vaut mieux régler TRIGGER MODE sur MEASURE.

**2 TRIGGER LEVEL, PUNCH-IN/OUT (niveau de déclenchement, correction)..... [Commande 4]**

[Réglages] TRIGGER LEVEL 0 à 127  
 .....PUNCH-IN/OUT  
 PATTERN MODE .....PUNCH-IN 001 à 255,  
 PUNCH-OUT 002 à 256, END  
 SONG MODE .....PUNCH-IN 001 à 998,  
 PUNCH-OUT 002 à 999

Déterminez le niveau de déclenchement lorsque vous avez opté pour le mode de déclenchement par niveau (LEVEL) ou les mesures Punch In/Out si vous avez choisi le mode déclenchement par mesure (MEASURE).

Le niveau de déclenchement est le niveau du signal à partir duquel l'échantillonnage débute.

Les mesures Punch In/Out sont les mesures où l'échantillonnage commence/s'arrête. Appuyez sur [F4] pour amener le curseur sur le paramètre PUNCH-OUT.

**3 ASSIGN KEY (assignation de commande)**

..... [Commande 1]

[Réglages] C-2 à G8

Ce paramètre est disponible avec les types d'échantillonnage KIT ou KIT+NOTE.

Déterminez la note d'échantillon de batterie à laquelle l'échantillon enregistré est assigné.

Si un échantillon a déjà été assigné à la note choisie, "USED" s'affiche; "EMPTY" apparaît lorsque la note en question n'a pas encore d'affectation.

Toute assignation préalable d'échantillon à la note spécifiée est supprimée et remplacée par la nouvelle assignation.

**4 ORIGINAL KEY (touche d'origine)**

..... [Commande 1]

[Réglages] C-2 à G8

Ce paramètre est disponible avec le type d'échantillonnage PITCH.

Déterminez la touche (note) qui reproduira l'échantillon à la hauteur à laquelle il a été enregistré.

**5 Track Number (numéro de piste)**

[Réglages] 01 à 16

Numéro de la piste sélectionnée

**6 Sample Voice Number (N° d'échantillon)**

Numéro du son échantillonné actuellement sélectionné (le numéro du son vide suivant si aucun son échantillonné n'est actuellement sélectionné). L'échantillon affiché sera écrasé par l'échantillonnage. 001 à 128 correspondent à des sons échantillonnés locaux tandis que C001 à C128 représentent des échantillons communs.

**REMARQUE**

Sélectionnez un son échantillonné à la page Voice Select MIXER du mode PATTERN ou SONG (pages 93, 194) avant d'appuyer sur le bouton [STANDBY/START/STOP] pour passer en mode d'échantillonnage.

**7 Sampling Time (temps d'échantillonnage)**

Affiche le temps d'échantillonnage disponible.

**REMARQUE**

- Le temps d'échantillonnage total dépend de la quantité de mémoire installée.
- Vous pouvez parfois augmenter le temps d'échantillonnage avec la fonction OPTIMIZE.
- Le temps d'échantillonnage ne s'affiche pas quand le type d'échantillonnage choisi est SLICE + SEQ.

**8 Sampling Frequency, Mono/Poly (fréquence d'échantillonnage, Mono/Poly)**

Affiche la fréquence d'échantillonnage et les réglages mono/stéréo effectués à la page Sampling Setup (page 231).

**9 Level Meter (indicateur de niveau)**

Affiche le niveau du signal d'entrée. Un témoin de saturation s'affiche à droite de l'indicateur de niveau si le niveau d'entrée est trop élevé.

**REMARQUE**

- Le niveau du signal d'entrée peut être réglé avec la commande [REC VOLUME] si vous avez choisi la source A/D INPUT.
- Si vous avez opté pour la source STEREO OUT, servez-vous des réglages du mode secondaire MIXER en mode PATTERN ou SONG (pages 93, 194) pour régler le niveau de chaque piste.
- Si le signal d'entrée est trop élevé avec la source A/D INPUT au point que la commande [REC VOLUME] ne peut le corriger ou, inversement, si le niveau d'entrée est trop faible, changez le réglage de gain (Input Gain). Appuyez deux fois sur [SETUP] en mode SONG ou PATTERN pour passer à la page A/D Setup puis servez-vous de la [Commande 1] pour sélectionner MIC ou LINE.
- Pour une qualité sonore optimale, tâchez d'obtenir un niveau d'entrée aussi élevé que possible sans saturation.
- Le niveau d'entrée ne peut pas être réglé avec une source DIGITAL ou OPTICAL.

**Page d'attente de déclenchement**

Cette page apparaît durant l'attente du déclenchement de l'échantillonnage.

Pour sélectionner cette page, appuyez sur le bouton [STANDBY/START/STOP] lorsque TRIGGER MODE est sur LEVEL ou MEASURE. La reproduction du séquenceur démarre automatiquement si le type d'échantillonnage choisi est KIT+NOTE.

**REMARQUE**

Lorsque TRIGGER MODE est sur MANUAL, l'échantillonnage débute dès que vous appuyez sur le bouton [STANDBY/START/STOP].

[STANDBY/START/STOP] → [F4] ou [STANDBY/START/STOP] → [STANDBY/START/STOP]



A partir de cette page, l'échantillonnage débute selon les conditions suivantes:

- Si TRIGGER MODE = LEVEL ... l'échantillonnage démarre automatiquement dès que le niveau d'entrée excède le niveau de déclenchement spécifié.
- Si TRIGGER MODE = MEASURE ... Appuyez sur [STANDBY/START/STOP] après avoir appuyé sur [PLAY] à la page Sampling Standby pour lancer la reproduction de séquence. L'échantillonnage démarre automatiquement à la mesure Punch In spécifiée.

La page d'exécution de l'échantillonnage apparaît dès le début de l'échantillonnage.

**Page d'exécution de l'échantillonnage**

Cette page s'affiche durant l'échantillonnage.



A partir de cette page, l'échantillonnage se termine selon les conditions suivantes:

- Si TRIGGER MODE = MANUAL ou LEVEL ... l'échantillonnage cesse dès que vous actionnez le bouton [STANDBY/START/STOP]. Si la reproduction du séquenceur a démarré automatiquement lorsque l'échantillonnage a débuté, une pression sur le bouton [STOP] pour arrêter la reproduction arrête également l'échantillonnage. L'échantillonnage s'arrête aussi si le motif ou la séquence est reproduit(e) jusqu'à la fin puis s'arrête automatiquement.
- Si TRIGGER MODE = MEASURE ... l'échantillonnage cesse automatiquement une fois la mesure Punch Out atteinte, ou par pression sur [STANDBY/START/STOP].

Lorsque vous choisissez le mode d'échantillonnage SLICE + SEQ, la page Trim s'affiche automatiquement à la fin de l'échantillonnage.

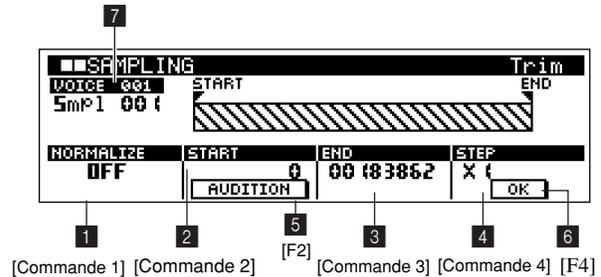
**Page Trim**

La fonction Trim permet de spécifier les points de début et de fin d'une mesure au sein d'un échantillon afin de permettre un découpage (Slice) correct. Les données précédant le début spécifié de la mesure et celle suivant la fin de la mesure sont effacées, ce qui réduit le volume maître des données.

La page Trim est automatiquement sélectionnée après l'échantillonnage lorsque vous optez pour le type d'échantillonnage SLICE+SEQ.

**REMARQUE**

Pour garantir un découpage correct, l'échantillon doit être "élagué" (trim) afin d'obtenir des boucles propres. La reproduction en boucle commence dès que vous actionnez le bouton [F2] (AUDITION); cela vous permet d'écouter même d'infimes changements de longueur de l'échantillon.



- 1 NORMALIZE (normaliser) ..... [Commande 1]**  
**[Réglages] Désactivé, activé (OFF, ON)**  
**OFF ..... Pas de normalisation.**  
**ON ..... L'échantillon est normalisé.**

La normalisation permet d'obtenir le niveau le plus élevé possible en partant du niveau le plus élevé de l'échantillon cible et en augmentant son niveau maître de sorte à ce que le niveau crête soit juste sous le niveau de saturation. Cette fonction augmente la qualité sonore des échantillons enregistrés.

NORMALIZE (normaliser)



**REMARQUE**

Comme le découpage divise un échantillon en plusieurs segments, il est impossible de procéder à une normalisation tout en maintenant la relation de niveau globale entre les échantillons après le découpage. Si une normalisation est nécessaire, faites-la avant de procéder au découpage.

## 2 START Point (point START) ..... [Commande 2] [Réglages] 0 à Point End

Détermine le point dans l'échantillon qui deviendra le début de la mesure. Après exécution de la fonction Trim, seule la partie située entre les points START et END sera conservée. Le reste sera effacé.

### REMARQUE

Lorsque vous appuyez sur le bouton [AUDITION], l'échantillon est reproduit à partir du point START. Cela vous permet donc de choisir avec exactitude l'emplacement du point Start. Si le premier temps est tronqué ou retardé lorsque vous actionnez le bouton [AUDITION], ajustez le point START afin de le placer exactement sur le temps.

## 3 END Point (point END) ..... [Commande 3] [Réglages] Point START à Fin d'échantillon

Détermine le point dans l'échantillon qui deviendra le début de la mesure. Après exécution de la fonction Trim, seule la partie située entre les points START et END sera conservée. Le reste sera effacé.

### REMARQUE

Placez le point END après le point START. Tant que vous maintenez le bouton [AUDITION] enfoncé, l'échantillon est reproduit en boucle. Cela vous permet de vérifier si le point END se trouve au bon endroit.

## 4 STEP ..... [Commande 4] [Réglages] ×1, ×10, ×100, ×1000, ×10000, ×100000

Détermine le facteur d'agrandissement utilisé lorsque vous vous servez de la [Commande 2] et de la [Commande 3] pour spécifier les points START et END. Des réglages élevés permettent des changements de valeurs plus importants.

## 5 AUDITION ..... [F2]

L'échantillon est reproduit en boucle continue entre les points START et END tant que ce bouton est enfoncé. Cela vous permet d'écouter la manière dont les réglages affectent l'échantillon.

## 6 OK ..... [F4]

Exécute les opérations Normalize et Trim.  
La page Slice s'affiche automatiquement après exécution.

## 7 VOICE (N° d'échantillon)

Numéro de son échantillonné sous lequel l'échantillon sera sauvegardé.  
001 à 128 sont des sons échantillonnés locaux; C001 à C128 sont des sons échantillonnés communs.

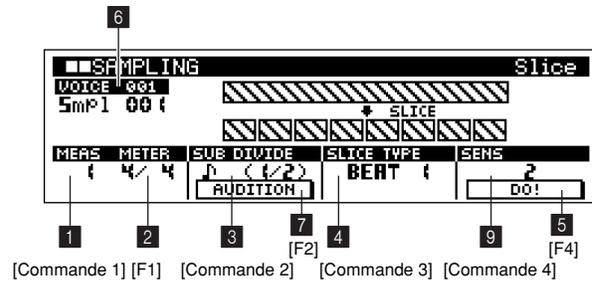
## Page Slice

L'échantillon enregistré est divisé en plusieurs "tranches" ou "slices" dont la taille est déterminée par la longueur de note choisie. Quand le type d'échantillon SLICE+SEQ est choisi, vous pouvez accéder à cette page à partir de la page Trim en appuyant sur [F4] (OK).

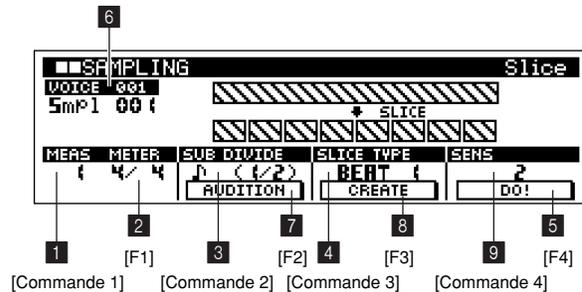
### REMARQUE

Il est indispensable d'ajuster correctement la longueur de l'échantillon avant de procéder au découpage. Servez-vous du bouton [F2] (AUDITION) à la page Trim pour mettre l'échantillon en boucle et déterminer avec précision les points START et END.

### • Affichage Slice initial



### • Affichage après exécution de la fonction Slice



## 1 MEAS (mesure) ..... [Commande 1] [Réglages] 1 à 8

Sélectionne le nombre de mesures dans l'échantillon à découper. Une fois la fonction Slice exécutée, les données de séquence correspondant au nombre spécifié de mesures sont générées. Les données de séquence sont créées à partir du début de la mesure la plus proche du point de départ de l'échantillonnage.

**2 Armure de temps (METER) .... [F1] → [Commande 1]**

[Réglages] 1/16 à 16/16, 1/8 à 16/8, 1/4 à 8/4

Détermine la mesure (l'armure de temps) de l'échantillon.

**REMARQUE**

- L'armure de temps dépend de l'unité de base choisie pour le découpage de l'échantillon.
- La résolution de découpage maximum pour échantillons stéréo est de 64 segments et de 128 segments pour échantillons mono.
- Quand le nombre de découpages dépasse 100, le 101<sup>ème</sup> échantillon et les échantillons suivants sont affectés au clavier à partir de la note Do2.

**3 SUB DIVID (division) ..... [Commande 2]**

[Réglages]

Lorsque METER = 1 à 8/4

..... noire (1/1), croche (1/2),  
triolet de croches (1/3), double croche (1/4), triolet de doubles croches (1/6),  
triple croche (1/8), triolet de triples croches (1/12)

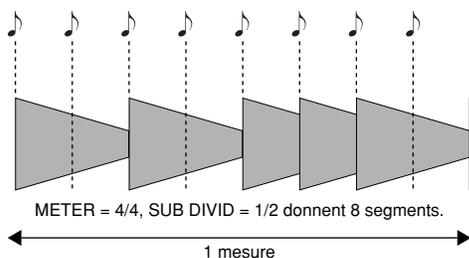
Lorsque METER = 1 à 8/4

..... croche (1/1), double croche (1/2),  
triolet de doubles croches (1/3), triple croche (1/4), triolet de triples croches (1/6)

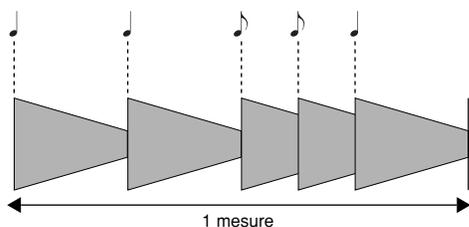
Lorsque METER = 1 à 16/16

..... double croche (1/1), triple croche (1/2),  
triolet de triples croches (1/3)

Le paramètre METER détermine l'unité de base pour le découpage tandis que SUB DIVID définit une résolution plus fine encore pour des phrases contenant des passages avec des notes plus brèves. Dans l'exemple ci-dessous, METER = 4/4 et SUB DIVID = 1/2.



Ce paramètre n'est pas disponible avec le type de découpage BEAT 1 à 2, et l'échantillon est alors découpé à la transition, comme illustré.



**REMARQUE**

La résolution de découpage maximum pour échantillons stéréo est de 64 segments et de 128 segments pour échantillons mono.

**4 SLICE TYPE (type de découpage)**

..... [Commande 3]

[Réglages] BEAT 1 à 3, PHRASE 1 à 4, QUICK

BEAT 1 à 3 ..... Ce type de découpage est idéal pour des percussions telles que de la batterie ou de la basse ayant une attaque rapide et un temps de chute court. Vous disposez de 3 variations.

PHRASE 1 à 4...Idéal pour des phrases contenant des cymbales ou d'autres instruments à temps de chute long. Vous disposez de 4 variations.

QUICK.....Indépendamment du contenu de la phrase, l'échantillon est coupé aux subdivisions de note spécifiées. Nombre de tranches par mesure = (le numérateur de la mesure - METER) × (le dénominateur SUB DIVID).

Détermine la manière dont l'échantillon est découpé et, dans une certaine mesure, la qualité sonore résultante. Sélectionnez le type qui correspond le mieux à la phrase originale. Vous trouverez ci-dessous des idées pour vous aider à faire le bon choix.

**[Astuces pour la sélection du type de découpage]**

● **Lorsque vous découpez des phrases percussives ayant un temps de chute bref**

- Essayez d'abord un découpage de type BEAT1. Vous pouvez aussi régler la sensibilité du découpage afin d'affiner le contrôle.
- S'il en résulte une attaque faible ou si les parties de relâchement de la phrase semblent se chevaucher, essayez le type BEAT2. Vous pouvez aussi régler la sensibilité du découpage afin d'affiner le contrôle.
- Si, après avoir utilisé BEAT1, les parties d'attaque se chevauchent ou si le rythme est dégradé, essayez une fois de plus avec BEAT3. Réglez le paramètre SUB DIVID de sorte à obtenir un large contrôle de la précision du découpage et effectuez un réglage final avec Sens.

● **Lorsque vous découpez des phrases ayant un temps de chute long.**

- Essayez d'abord un découpage avec le type PHRASE1. Réglez le paramètre SUB DIVID de sorte à obtenir un large contrôle de la précision du découpage et effectuez un réglage final avec Sens.

- S'il en résulte une attaque faible ou si les parties de relâchement de la phrase semblent se chevaucher, essayez le type PHRASE2. Réglez le paramètre SUB DIVID de sorte à obtenir un large contrôle de la précision du découpage et effectuez un réglage final avec SENS (sensibilité du découpage).
- Si, après avoir utilisé PHRASE2, les points de jonction des découpes sont médiocres, essayez PHRASE3 et réglez le paramètre SUB DIVID de sorte à affiner encore le découpage. Réglez le paramètre SUB DIVID de sorte à obtenir un large contrôle de la précision du découpage et effectuez un réglage final avec SENS (sensibilité du découpage).
- PHRASE4 est idéal pour des sons de cordes maintenus ou de cuivre avec vibrato ainsi que pour des phrases vocales.
- Si, après avoir utilisé PHRASE1, les points de jonction des découpes sont médiocres, essayez PHRASE4 et réglez le paramètre SUB DIVID de sorte à grossir le découpage. Réglez le paramètre SUB DIVID de sorte à obtenir un large contrôle de la précision du découpage et effectuez un réglage final avec SENS (sensibilité du découpage).

**REMARQUE**

- Vous pouvez vérifier les résultats d'une opération de découpage en utilisant le bouton [TAP] pour changer le BPM puis en maintenant [F2] (AUDITION) enfoncé pour écouter la reproduction en boucle de la séquence. Si vous souhaitez changer la finesse du découpage, réglez la sensibilité de l'enveloppe SUB DIVID et appuyez sur [F4] (DO!) pour recommencer le découpage de l'échantillon.
- Réglez la longueur du temps de relâchement de l'enveloppe (EG) du son pour une liaison plus fluide de l'échantillon découpé. De même, si l'échantillon semble "doublé", diminuez les effets de jeu de la durée de la note.
- Si le découpage produit les résultats escomptés, exécutez CREATE (ci-dessous) pour créer réellement la séquence et le son de batterie (Sample Kit Voice).

**5 DO! .....[F4]**

Exécute le découpage. Vous pouvez modifier les réglages autant de fois que vous le souhaitez avant d'appuyer sur [F3] (CREATE).

**6 VOICE (N° d'échantillon)**

Numéro de son échantillonné sous lequel l'échantillon sera sauvegardé.  
001 à 128 sont des sons échantillonnés locaux; C001 à C128 sont des sons échantillonnés communs.

**7 AUDITION.....[F2]**

Maintenez enfoncé pour écouter la reproduction en boucle de la séquence créée par l'opération de découpage.

**8 CREATE (créer).....[F3]**

Crée un son de batterie (Sample Kit Voice) à partir de l'échantillon découpé, crée la séquence correspondante dans la piste actuelle puis retourne à l'affichage principal.

**9 SENS (sensibilité du découpage) ... [Commande 4] [Réglages] 1 à 5**

Ajuste plus finement encore les subdivisions spécifiées par le paramètre SUB DIVID. Des valeurs élevées augmentent la résolution et permettent de détecter et de découper des notes et des sons plus fins encore.

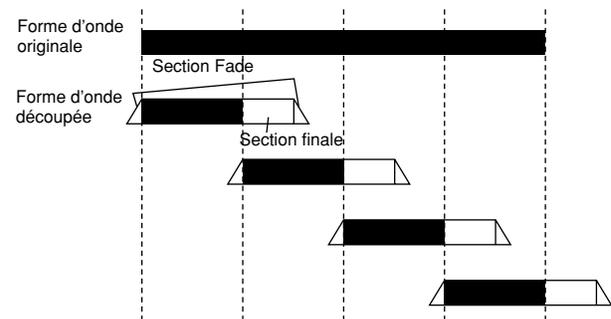
Utilisez la fonction [AUDITION] pour écouter le résultat et changez les réglages s'il ne vous convient pas encore.

**REMARQUE**

Ce paramètre reste sans effet avec le type de découpage QUICK.

**Mémoire d'onde nécessaire pour la fonction Slice**

Les découpes individuels de données wave créés par l'opération de découpage nécessitent 1,5 fois plus de mémoire du fait qu'une section finale est ajoutée automatiquement ainsi que des sections fade-in et fade-out au début et à la fin des données d'onde. Cela assure la qualité maximale du son quand le tempo (BPM) est augmenté et permet des liaisons plus fluides entre les découpes (le type de découpage QUICK n'ajoute aucune section finale).



Un espace mémoire de travail doit être réservé pour les calculs de synthèse effectués pour chaque opération de découpage, ainsi qu'un espace mémoire suffisant pour contenir les formes d'onde achevées.

Voici ci-dessous la quantité approximative de mémoire nécessaire pour chaque type de découpage pour une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.

BEAT1	: taille de l'onde originale × N + (0,3 × nombre de découpages) kilo-octets.
BEAT2	: taille de l'onde originale × N + (0,2 × nombre de découpages) kilo-octets.
BEAT3	: taille de l'onde originale × N + (0,3 × nombre de découpages) kilo-octets.
PHRASE1	: taille de l'onde originale × N + (5,8 × nombre de découpages) kilo-octets.
PHRASE2	: taille de l'onde originale × N + (1,4 × nombre de découpages) kilo-octets.
PHRASE3	: taille de l'onde originale × N + (0,4 × nombre de découpages) kilo-octets.
PHRASE4	: taille de l'onde originale × N + (1,4 × nombre de découpages) kilo-octets.
QUICK	: taille de l'onde originale × 3 + (0,7 × nombre de découpages) kilo-octets.

Pour les échantillons mono  $N = 5,5$  et les échantillons stéréo  $N = 8$ . De plus, le nombre de découpages est doublé pour les échantillons stéréo.

Avec une mémoire étendue à son maximum (64 Mo), si, par exemple, la mémoire est entièrement libre et que vous découpez un échantillon de 44,1 kHz en 32 morceaux, alors le temps d'échantillonnage le plus long est d'environ :

BEAT1 à 3, PHRASE1 à 4: approx. 138 secondes (mono), 47 secondes (stéréo). QUICK : approx. 253 secondes (mono), 126 secondes (stéréo).

## 2. Fonction Loop Remix

La fonction Loop Remix permet de réarranger les données de jeu dans une piste.

Comme les données MIDI sont remixées sans affecter les échantillons, il est possible de remixer ces données en temps réel. Cette fonction est particulièrement efficace sur une piste qui contient des échantillons de type SLICE+SEQ ou des échantillons utilisant la fonction de découpage.

Comme ce sont les données MIDI qui sont remixées, cette fonction peut également être utilisées sur des données de séquence normales.

### Caractéristiques de la fonction Loop Remix

- La fonction Loop Remix divise les données de la piste sélectionnée en mode PATTERN selon diverses longueurs de note et réarrange une partie des données de façon aléatoire afin de créer des variations absolument inédites.

- La fonction Loop Remix consiste à réarranger des données MIDI.

Quand vous utilisez cette fonction sur une piste contenant un échantillon découpé (à savoir un échantillon enregistré avec le type d'échantillonnage SLICE+SEQ ou un échantillon découpé avec le job Slice Sample), les diverses découpes de l'échantillon sont réarrangées selon un timing qui varie.

Lorsque vous l'utilisez avec des échantillons de type KIT, KIT+NOTE ou PITCH, le timing de reproduction de tout l'échantillon peut changer mais l'échantillon lui-même n'est pas modifié.

Vous pouvez également utiliser cette fonction avec des données de séquence normales.

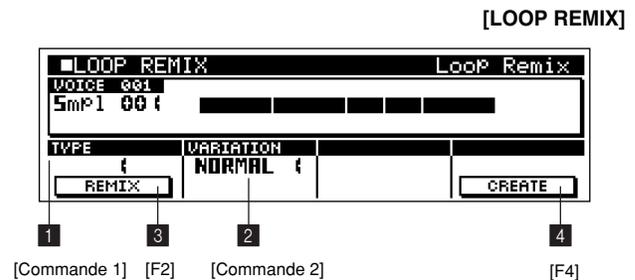
#### REMARQUE

Non disponibles pour les modes SONG ou PATTERN CHAIN.

### Utilisation de la fonction Loop Remix

1. Appuyez sur [LOOP REMIX] pour passer à la page Real Time Loop Remix.
2. Utilisez la [Commande 1] (TYPE) et la [Commande 2] (VARIATION) pour sélectionner le type de remixage et la variation.
3. Appuyez sur [F1] (REMIX) pour remixer les données et changer les arrangements du motif reproduit.
4. Appuyez sur [F4] (CREATE) pour sauvegarder les données de la nouvelle séquence créée par la fonction Loop Remix dans la piste actuelle.

### Paramètres affichés



- 1 **TYPE (Type de remixage)** ..... [Commande 1]  
[Réglages] 1 à 16

Détermine la manière dont les données de la piste sélectionnée sont divisées et réarrangées. Les règles de division et de réarrangement sont différentes pour chaque type de remixage.

- 2 **VARIATION (variation de remix)** ..... [Commande 2]  
[Réglages] NORMAL 1 à 16, REVERSE 1 à 16,

BREAK 1 à 16, PITCH 1 à 16, ROLL 1 à 16

**NORMAL 1 à 16** ..... Les données originales sont simplement divisées et réarrangées. Vous disposez de 16 variations.

**REVERSE 1 à 16** .... Outre la division et le réarrangement, certaines sections des données peuvent être inversées. Vous disposez de 16 variations.

**BREAK 1 à 16** ..... Outre la division et le réarrangement, certaines sections des données peuvent être effacées pour créer des breaks. Vous disposez de 16 variations.

**PITCH 1 à 16** ..... Outre la division et le réarrangement, certaines sections des données peuvent être transposées. Vous disposez de 16 variations.

**ROLL 1 à 16** ..... Outre la division et le réarrangement, certaines sections des données peuvent être reproduites avec un effet de roulement. Vous disposez de 16 variations.

Détermine la manière dont les données de jeu originales sont modifiées.

**3 REMIX.....[F1]**

Le remixage en boucle basé sur les réglages de TYPE et de VARIATION choisis commence lorsque vous appuyez sur ce bouton. Pour clôturer le remixage et reprendre la reproduction normale, appuyez sur le bouton [EXIT].

**4 CREATE (créer).....[F4]**

Sauvegarde les données de la nouvelle séquence créée par la fonction Loop Remix dans la piste actuelle.

**REMARQUE**

- Comme les données remixées sont sauvegardées sous forme de nouvelle phrase et assignées à la piste actuelle, les données de la phrase originale sont conservées en tant que phrase non assignée.
- Si la piste comporte un son échantillonné et que VARIATION = REVERSE 1 à 16, PITCH 1 à 16, le message "Overwrite Sample Voice? Cancel [F2]/OK [F3]" s'affiche. Appuyez sur [F3] pour exécuter CREATE et remplacer l'échantillon original avec les nouvelles données. Appuyez sur [F2] pour annuler.
- Si la fonction de protection de mémoire est activée, "Memory Protected" s'affiche. Utilisez la page système du mode Utility (page 257) pour désactiver la protection de mémoire puis réessayez.

## 3. Édition d'échantillons

Ce mode permet d'éditer les échantillons.

### REMARQUE

- Les échantillons sont des données de forme d'onde audio enregistrées numériquement avec les "paramètres d'échantillon" qui déterminent la façon dont l'échantillon est reproduit.
- Avant d'utiliser le mode d'édition d'échantillon, veuillez à couper la protection de la mémoire en mode UTILITY (Memory Protect OFF, page 257). Si la fonction Memory Protect est sur ON, "Memory Protected" apparaît dès que vous appuyez sur le bouton [SAMPLE EDIT] et il est alors impossible de passer en mode d'édition d'échantillon.
- Si aucun échantillon n'est affecté à la piste en cours, la page de la liste des Sample Jobs apparaît lorsque vous actionnez le bouton [SAMPLE EDIT] et il est alors impossible de passer en mode d'édition.
- L'édition d'échantillon n'est pas accessible en mode PATTERN Chain (chaîne de motifs).
- La fonction "Undo" ne permet pas d'annuler des opérations d'édition d'échantillon.

### Caractéristiques de l'édition d'échantillon

- Les échantillons peuvent être édités directement en mode Sample Edit.
- Vous pouvez éditer les échantillons assignés à n'importe quelle piste du motif ou morceau sélectionné.
- Les échantillons disposent de quatre modes de reproduction (Play Mode).

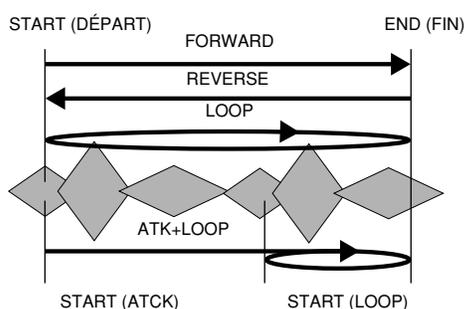
Le mode de reproduction est spécifié à la page Sample Parameter du mode Sample Edit (page 242). Ces quatre modes sont repris ci-dessous:

FORWARD .....L'échantillon est reproduit du point Start au point End.

REVERSE.....L'échantillon est reproduit du point End au point Start.

LOOP.....L'échantillon est reproduit en boucle continue du point Start au point End.

ATCK+LOOP.....Après une reproduction du point Start au point End, l'échantillon fait une boucle entre le début de la boucle et le point End.



### Édition d'échantillons

1. En mode PATTERN ou SONG Play, arrêtez la reproduction de la séquence puis sélectionnez la piste à laquelle l'échantillon à éditer est affecté (pages 73, 183).
2. Appuyez sur [SAMPLE EDIT] pour afficher la page Trim.
3. Si l'échantillon en question est un échantillon de batterie, appuyez sur le bouton [KEYBOARD] pour allumer son témoin puis appuyez sur la touche du clavier correspondant à l'échantillon voulu.
4. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les changements de réglage voulus.
5. Appuyez sur [SAMPLE EDIT] pour passer à la page Sample Parameter.
6. Utilisez les commandes [1] à [4] pour effectuer les changements de réglage voulus.
7. Appuyez une fois sur [EXIT] pour revenir à la page Trim et une seconde fois pour revenir à l'affichage original.

### Paramètres affichés

[1] Page Trim

[SAMPLE EDIT]

L'écran de l'appareil affiche la page de paramètres d'édition d'échantillon. Les paramètres affichés incluent 'VOICE 001', 'Smp1 001', '44.10K', 'STEREO', 'KIT', 'ZOOM IN/OUT', 'START', 'END', 'STEP', 'IN', 'START (ATCK)', 'ADDITION 1'. Des numéros 1 à 8 sont placés sur l'écran pour indiquer les commandes correspondantes.

**1 ZOOM IN/OUT (agrandir/réduire)..... [Commande 1]  
[Réglages] IN, OUT**

Tournez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour agrandir (zoom in).  
Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre pour réduire (zoom out).  
Au-delà d'un certain degré d'agrandissement, les formes d'onde proches des point de début et de fin sont affichés sur les moitiés gauche et droite de l'écran.

**2 ZOOM (taille)..... [F1]**

Lorsque le paramètre ZOOM IN/OUT est sur IN ou OUT, chaque pression sur ce bouton agrandit ou rétrécit l'affichage de la forme d'onde.

**3 START Point, START (ATCK) Point, START (Loop) (point START, point START (ATCK), point START (LOOP))..... [Commande 2]  
[Réglages] 0 à Point END (fin)**

Détermine le point de départ de l'échantillon et/ou de la boucle (loop).

**Avec PLAY MODE = FORWARD, REVERSE, ou LOOP**  
Détermine le point START.

**Quand PLAY MODE = ATK + LOOP**  
[F2] alterne entre START (ATCK) et START (LOOP).  
Avec START (ATCK), détermine le point de départ initial de l'échantillon.  
Avec START (LOOP), détermine le point de départ de la boucle.

**REMARQUE**  
Le paramètre PLAY MODE se règle la page Sample Parameter (page 242).

**4 END Point (point END) ..... [Commande 3]  
[Réglages] Point START à Fin de l'échantillon**

Détermine le point de fin de l'échantillon.

**5 STEP..... [Commande 4]  
[Réglages] ×1, ×10, ×100, ×1000, ×10000, ×100000**

Détermine le facteur d'agrandissement utilisé lorsque vous vous servez de la [Commande 2] et de la [Commande 3] pour spécifier les points START et END. Des réglages élevés permettent des changements de valeurs plus importants.

**6 START ATCK / LOOP ..... [F2]  
[Réglages] START (ATCK), START (LOOP) START (ATCK). Détermine le début de l'échantillon.**

**START(LOOP).. Détermine la fin de l'échantillon.**

Lorsque PLAY MODE est sur ATK+LOOP, ce bouton change le paramètre réglé par la [Commande 2]. Le bouton sélectionne les paramètres START (ATCK) et START (LOOP) en alternance.  
START (ATCK).....Détermine le début initial de la reproduction pour l'échantillon.  
START (LOOP) .....Détermine le point auquel la boucle d'échantillon commence.

**7 AUDITION ..... [F4]**

L'échantillon est reproduit en boucle continue entre les points START et END tant que ce bouton est enfoncé. Cela vous permet d'écouter la manière dont les réglages affectent l'échantillon.

**8 VOICE (N° d'échantillon)**

**[Réglages] N° d'échantillon**  
.....001 à 128 sont des échantillons locaux; C001 à C128 sont des échantillons communs.  
**Nom d'échantillon ...Affichage uniquement.**  
**N° de touche (avec un échantillon de batterie)**  
.....C-2 à G8

Affiche le numéro et le nom de l'échantillon assigné à la piste sélectionnée. Si la piste sélectionnée contient des échantillons de batterie, vous pouvez changer le numéro de touche afin d'éditer un autre échantillon.

Pour de plus amples informations sur le changement de piste et de numéro de touche, reportez-vous à la section "Édition d'échantillons", étape 3, à la page 241.

**9 Sample Information (information sur les échantillons)**

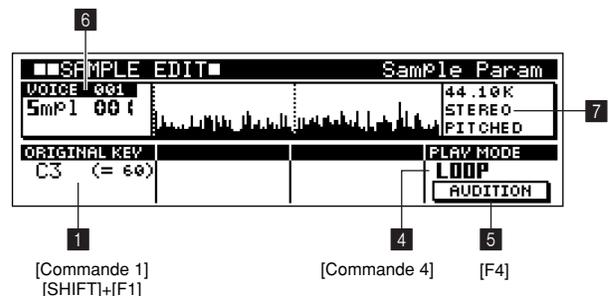
**[Réglages] Affichage uniquement pour tous les réglages.**  
**Fréquence d'échantillonnage kHz**  
**Mono/Stéréo .....MONO, STEREO**  
**Type d'échantillon ...KIT (échantillon de batterie), PITCHED (échantillon mélodique)**

Affiche la fréquence d'échantillonnage, le statut mono/stéréo et le type (KIT, PITCHED) de l'échantillon sélectionné.

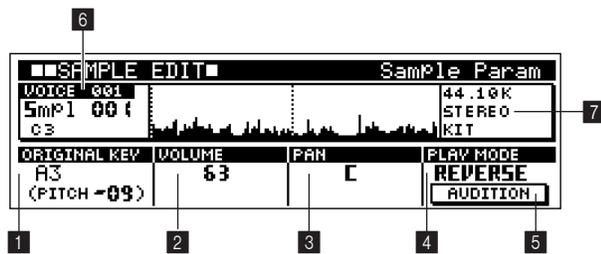
**[2] Paramètres d'échantillon (Sample Parameters)**

[SAMPLE EDIT] × 2

Échantillon = PITCHED VOICE (mélodique)



Échantillon = SAMPLE KIT VOICE (batterie)



[Commande 1] [Commande 2] [Commande 3] [Commande 4] [F4]  
[SHIFT]+[F1]

## 1 ORIGINAL KEY (touche originale)

..... [Commande 1]

[Réglages]

Échantillon mélodique (Pitched)

ORIGINAL KEY ... C-2 (000) à G8 (127)

Échantillon de batterie (Kit)

ORIGINAL KEY ... C-2 à G8

PITCH ..... -24 à +24 (affichage uniquement)

Détermine la touche originale de l'échantillon sélectionné.

La touche originale est la touche (note) qui jouera l'échantillon à la hauteur à laquelle il a été enregistré.

[Commande 1] permet la sélection de la touche originale.

### REMARQUE

Lorsque l'échantillon en cours d'édition est un échantillon de batterie, la touche à laquelle l'échantillon est assigné est identifiée en terme de hauteur (par demi-tons) par rapport à la touche originale (PITCH =). Ainsi, si la touche originale et la touche de l'échantillon en cours d'édition sont identiques, l'écran affiche "PITCH = 0" et l'échantillon est reproduit à la hauteur d'origine.

Si la touche à laquelle l'échantillon est assigné est un demi-ton plus haute que la touche originale, le rapport de hauteur s'exprime "PITCH = +1" et l'échantillon est produit un demi-ton plus haut que lors de l'enregistrement.

## 2 VOLUME ..... [Commande 2]

[Réglages] 0 à 63

Détermine individuellement le volume de chaque son appartenant à un échantillon de batterie.

## 3 PAN (panoramique) ..... [Commande 3]

[Réglages] L63 à C à R63

Détermine individuellement la position stéréo de chaque son appartenant à un échantillon de batterie.

## 4 PLAY MODE (mode de reproduction)

..... [Commande 4]

[Réglages] FORWARD, REVERSE, LOOP, ATK+LOOP

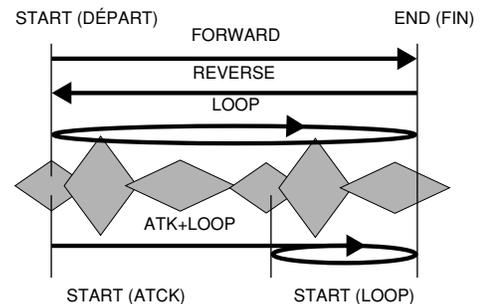
FORWARD ..... L'échantillon est reproduit du point de début (START) au point de fin (END).

REVERSE ..... L'échantillon est reproduit en sens inverse, du point de fin (END) au point de début (START).

LOOP ..... L'échantillon est reproduit en boucle continue du point de début (START) au point de fin (END).

ATK+LOOP ..... Après avoir été reproduit du point START (ATCK) au point END, l'échantillon est reproduit en boucle continue du point START (LOOP) au point END.

Détermine le mode de reproduction de l'échantillon.



### REMARQUE

Les points START, START (ATCK), START (LOOP) et END sont définis à la page Trim (page 241).

## 5 AUDITION ..... [F4]

L'échantillon est reproduit en boucle continue entre les points START et END tant que ce bouton est enfoncé. Cela vous permet d'écouter la manière dont les réglages affectent l'échantillon.

## 6 VOICE (N° d'échantillon)

Même paramètre qu'à la page Trim (page 241).

## 7 Sample Information (information sur les échantillons)

Mêmes paramètres qu'à la page Trim (page 241).

## 4. Jobs pour échantillons

Vous disposez de 13 jobs ou fonctions permettant de traiter et de modifier les échantillons que vous avez enregistrés.

### REMARQUE

- Les jobs pour échantillons constituent des modes secondaires du mode SAMPLE EDIT. Appuyez trois fois sur le bouton [SAMPLE EDIT] pour accéder à la liste des jobs pour échantillons.
- Avant d'utiliser le mode d'édition d'échantillon, veuillez à couper la protection de la mémoire en mode UTILITY (Memory Protect OFF, page 257). Si la fonction Memory Protect est sur ON, "Memory Protected" apparaît dès que vous appuyez sur le bouton [SAMPLE EDIT] et il est alors impossible de passer en mode d'édition d'échantillon.
- Si aucun échantillon n'est assigné à la piste en cours, la page "Sample job list" apparaît lorsque vous actionnez le bouton [SAMPLE EDIT] et il est alors impossible de passer en mode d'édition. Veuillez donc à sélectionner une piste contenant un échantillon avant d'actionner le bouton [SAMPLE EDIT].
- La fonction "Undo" ne permet pas d'annuler des opérations d'édition d'échantillon.

### ● Liste des jobs

Catégorie FILE		
01 COPY	Copie l'échantillon choisi dans une autre mémoire d'échantillon.	P.245
02 DELETE	Efface l'échantillon ou le son échantillonné spécifié.	P.246
03 EXTRACT	Extrait les parties de l'échantillon avant le point de départ et après le point de fin spécifiés.	P.246
04 MOVE	Déplace l'échantillon ou le son échantillonné vers un autre numéro d'échantillon.	P.246
Catégorie PROCESS		
05 NORMALIZE	Maximalise (normalise) le niveau maître de l'échantillon spécifié.	P.247
06 TIME STRETCH	Change la longueur de l'échantillon sans en modifier la hauteur.	P.248
07 PITCH CONVERT	Change la hauteur de l'échantillon sans en modifier la longueur.	P.248
08 FADE IN/OUT	Crée des variations de niveau de Fade In ou de Fade Out.	P.249
09 FREQUENCY CONVERT	Diminue de moitié la fréquence d'échantillonnage de l'échantillon.	P.250
10 STEREO TO MONO	Convertit un échantillon stéréo en échantillon mono.	P.251
11 LOOP REMIX	Remixe l'échantillon en le divisant et en réarrangeant ses sections. Le son de certaines sections peut aussi être modifié.	P.251
Catégorie SLICE		
12 SLICE	Découpe l'échantillon en unités de temps spécifiées.	P.252
Catégorie NAME		
13 SAMPLE NAME	Définit le nom de l'échantillon spécifié.	P.253

## Utilisation des jobs pour échantillons

### ■ Affichez la liste de jobs.

1. Sélectionnez la piste à laquelle l'échantillon à éditer est assigné en mode PATTERN ou SONG Play (pages 73, 183).
2. Appuyez 3 fois sur [SAMPLE EDIT] pour afficher la liste de jobs pour échantillons.



### ■ Sélectionnez un job

- Utilisez les [Commande 1] (CATEGORY) et [Commande 2] (JOB) pour amener le curseur sur le job voulu.
- Appuyez sur [F4] (SELECT) pour passer à la page Job choisie.

### ■ Exécution des jobs 01 (COPY) à 04 (MOVE)

- Utilisez les [Commande 1] (SAMPLE) et [Commande 2] (KEY) pour sélectionner l'échantillon voulu. Appuyez sur [F2] (AUDITION) pour écouter l'échantillon sélectionné.
- Pour les jobs COPY et MOVE (copie et déplacement), utilisez les [Commande 3] (SAMPLE) et [Commande 4] (TYPE) pour sélectionner l'échantillon de destination.
- Appuyez sur [F4] (DO!) pour exécuter le job.
- Appuyez 4 fois sur [EXIT] pour retourner à la page d'écran originale.

### ■ Exécution des jobs 05 (NORMALIZE) à 11 (LOOP REMIX)

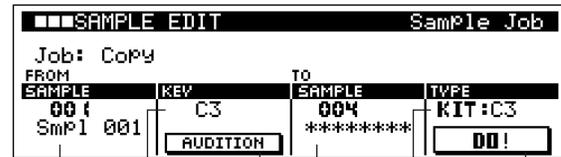
- Utilisez les [Commande 1] (SAMPLE) et [Commande 2] (KEY) pour sélectionner l'échantillon voulu. Appuyez sur [F2] (AUDITION) pour écouter l'échantillon sélectionné.
- Utilisez les [Commande 3] et [Commande 4] pour régler les paramètres du job.
- Appuyez sur [F4] (DO!) pour exécuter le job. Appuyez sur [F2] (AUDITION) pour écouter l'échantillon traité.
- Si le résultat ne vous convient pas, changez les réglages des paramètres avec les [Commande 3] et [Commande 4] puis appuyez sur [F4] (DO!) pour exécuter le job une fois de plus.
- Appuyez sur [F3] (CREATE) pour sauvegarder l'échantillon modifié sous le numéro de l'échantillon original, à la place de ce dernier. Si l'original est un échantillon mélodique, il est écrasé. Si l'original fait partie d'un échantillon de batterie, une page de sélection de numéros de touche apparaît; vous pouvez utiliser la [Commande 2] pour sélectionner le numéro de touche. Une pression sur [F3] (OK) écrase alors l'échantillon.
- Appuyez 4 fois sur [EXIT] pour retourner à la page d'écran originale.

#### REMARQUE

Après l'utilisation de DELETE ou d'un autre job pour effacer un son échantillonné affecté à la piste en cours d'utilisation, appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page d'origine sans passer par la page Sample Edit.

## 01 COPY

Copie l'échantillon sélectionné sous un autre numéro. Lorsque l'échantillon sélectionné est un échantillon de batterie, les échantillons assignés aux diverses touches peuvent être copiés individuellement.



1 [Commande 1] 2 [Commande 2] 5 [F2] 3 [Commande 3] 4 [Commande 4] 6 [F4]

### 1 SAMPLE (N° d'échantillon source) ..... [Commande 1]

[Réglages] 001 à 128, C001 à C128

Détermine l'échantillon source.

### 2 KEY (N° de touche source) ..... [Commande 2]

[Réglages] C-2 à G8

Détermine le numéro de touche de l'échantillon source.

#### REMARQUE

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque l'échantillon source est un échantillon mélodique (Pitched).

### 3 SAMPLE (N° d'échantillon de destination) ..... [Commande 3]

[Réglages] 001 à 128, C001 à C128

Détermine l'échantillon de destination.

### 4 TYPE (type de destination) ..... [Commande 4]

[Réglages] PITCHED, KIT C-2 à G8

Spécifie le type de destination de l'échantillon.

Sélectionne le numéro de touche lorsque l'échantillon de destination est un son échantillonné de batterie.

#### REMARQUE

L'option PITCHED n'est pas disponible lorsqu'un son échantillonné de batterie occupe le numéro de destination.

### 5 AUDITION ..... [F2]

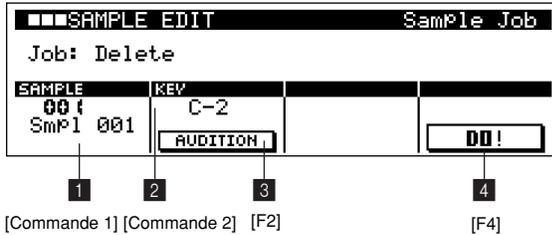
Reproduit l'échantillon source.

### 6 DO! ..... [F4]

Exécute le job.

## 02 DELETE

Efface l'échantillon ou le son échantillonné spécifié.



- 1 SAMPLE (N° d'échantillon) ..... [Commande 1]  
[Réglages] 001 à 128, C001 à C128**

Détermine l'échantillon à effacer.

- 2 KEY (N° de touche) ..... [Commande 2]  
[Réglages] C-2 à G8, ALL**

Spécifie le numéro de touche de ou des échantillon(s) à effacer.  
Avec l'option ALL, le son échantillonné entier est effacé.

**REMARQUE**

- Ce paramètre n'est pas disponible lorsque l'échantillon spécifié est un échantillon mélodique (Pitched).
- Lorsque le dernier échantillon d'un son échantillonné de batterie est effacé, le son échantillonné entier est effacé.

- 3 AUDITION.....[F2]**

Reproduit l'échantillon spécifié.

- 4 DO!.....[F4]**

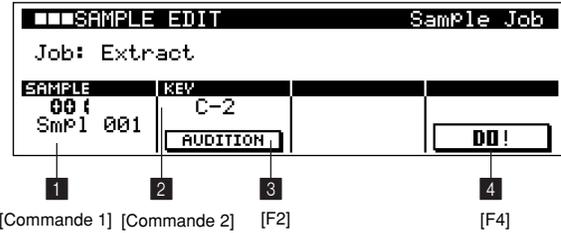
Exécute le job.

## 03 EXTRACT

Extrait les sections de l'échantillon précédant le point Start et suivant le point End.

**REMARQUE**

- Pour de plus amples informations sur les points Start et End, reportez-vous à la page Trim (page 241).
- En mode de reproduction ATK + LOOP, les données en dehors des zones de début (attaque) et de fin seront effacées.



- 1 SAMPLE (N° d'échantillon) ..... [Commande 1]  
[Réglages] 001 à 128, C001 à C128**

Spécifie l'échantillon devant faire l'objet d'une extraction.

- 2 KEY (N° de touche) ..... [Commande 2]  
[Réglages] C-2 à G8, ALL**

Spécifie le numéro de touche de ou des échantillons devant faire l'objet d'une extraction.  
L'option ALL applique la fonction à tous les échantillons du son.

**REMARQUE**

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque l'échantillon spécifié est un échantillon mélodique (Pitched).

- 3 AUDITION..... [F2]**

Reproduit l'échantillon spécifié.

- 4 DO!..... [F4]**

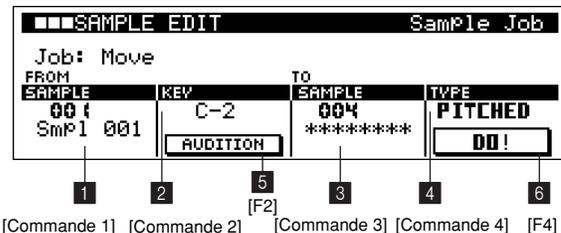
Exécute le job.

## 04 MOVE

Déplace l'échantillon sélectionné dans un autre numéro de mémoire d'échantillon ou de son échantillonné.

**REMARQUE**

- Cette fonction permet de constituer facilement un son de batterie en y rassemblant des échantillons de provenance diverse.
- L'échantillon d'origine et le son échantillonné seront effacés.



**1 SAMPLE (N° d'échantillon source) ..... [Commande 1]**  
 [Réglages] 001 à 128, C001 à C128

Détermine l'échantillon source.

**2 KEY (N° de touche source) ..... [Commande 2]**  
 [Réglages] C-2 à G8

Détermine le numéro de touche de l'échantillon source.

**REMARQUE**

- Ce paramètre n'est pas disponible lorsque l'échantillon source est un échantillon mélodique (Pitched).
- Lorsque le dernier échantillon d'un son échantillonné de batterie est effacé, le son échantillonné entier est effacé.

**3 SAMPLE (N° d'échantillon de destination)..... [Commande 3]**  
 [Réglages] 001 à 128, C001 à C128

Détermine l'échantillon de destination.

**4 TYPE (Type de destination) ..... [Commande 4]**  
 [Réglages] PITCHED, KIT C-2 à G8

Spécifie le type de destination de l'échantillon.  
 Sélectionne le numéro de touche lorsque l'échantillon de destination est un son échantillonné de batterie.

**REMARQUE**

L'option PITCHED n'est pas disponible lorsqu'un son échantillonné de batterie occupe le numéro de destination.

**5 AUDITION.....[F2]**

Reproduit l'échantillon source (devant être déplacé).

**6 DO!.....[F4]**

Exécute le job.

**05 NORMALIZE**

Maximalise (normalise) le niveau maître de l'échantillon spécifié.



1 [Commande 1] 2 [Commande 2] 4 [F2] 3 [Commande 3] 6 [F3] 5 [F4]

**1 SAMPLE (N° d'échantillon) ..... [Commande 1]**  
 [Réglages] 001 à 128, C001 à C128

Sélectionne l'échantillon à normaliser.

**2 KEY (N° de touche) ..... [Commande 2]**  
 [Réglages] C-2 à G8

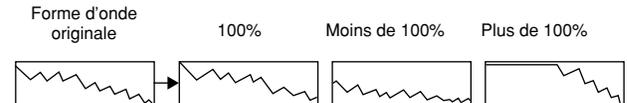
Spécifie le numéro de touche de l'échantillon à normaliser.

**REMARQUE**

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque l'échantillon spécifié est un échantillon mélodique (Pitched).

**3 RATIO ..... [Commande 3]**  
 [Réglages] 001 à 800%

Détermine le niveau de l'échantillon après normalisation.  
 Un réglage de 100% maximalise le niveau de sorte à ce que le niveau crête le plus élevé soit juste sous le niveau de saturation (niveau maximum de signal numérique).  
 Les réglages inférieurs à 100% réduisent proportionnellement le niveau de l'échantillon.  
 Les réglages supérieurs à 100% augmentent le niveau de l'échantillon au-delà du seuil maximum et produisent délibérément de la saturation.



**4 AUDITION..... [F2]**

Reproduit l'échantillon spécifié.  
 Reproduit l'échantillon normalisé si vous avez d'abord actionné [F4] (DO!) pour normaliser l'échantillon.

**5 DO!..... [F4]**

Exécute le job.

**6 CREATE (créer)..... [F3]**

Sauvegarde l'échantillon modifié sous le numéro de l'échantillon original, à la place de ce dernier.  
 Si l'original est un échantillon mélodique, il est écrasé. Si l'original fait partie d'un échantillon de batterie, une page de sélection de numéros de touche apparaît.



7 [Commande 2] 8 [F3]

**7 CREATE TO (N° de touche de destination) ..... [Commande 2]**  
 [Réglages] C-2 à G8

Spécifie le numéro de touche sous lequel l'échantillon traité sera sauvegardé.

**8 OK**.....[F3]

Sauvegarde l'échantillon normalisé sous le numéro de touche de destination choisi.

## 06 TIME STRETCH

Change la longueur de l'échantillon sans en modifier la hauteur.  
La qualité du son de certains échantillons peut s'en trouver modifiée.



[Commande 1] [Commande 2] [Commande 3] [Commande 4] [F4]

**1 SAMPLE (N° d'échantillon)** ..... [Commande 1]  
[Réglages] 001 à 128, C001 à C128

Spécifie l'échantillon dont la longueur doit être modifiée.

**2 KEY (N° de touche)** ..... [Commande 2]  
[Réglages] C-2 à G8

Spécifie le numéro de touche de l'échantillon dont la longueur doit être modifiée.

**REMARQUE**

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque l'échantillon spécifié est un échantillon mélodique (Pitched).

**3 RATIO** ..... [Commande 3]  
[Réglages] 25 à 400%

Définit la longueur de l'échantillon traité par rapport à la longueur originale (100%).

**4 ACCURACY (qualité)** ..... [Commande 4]  
[Réglages] SOUND 4 à SOUND 1, NORMAL, RHYTHM 1 à RHYTHM 4

- SOUND 4 à SOUND 1 ..... Ces réglages privilégient la qualité sonore; le réglage "SOUND 4" offre la meilleure qualité.
- NORMAL ..... Recherche un équilibre optimal entre qualité sonore et rythme.
- RHYTHM 1 à RHYTHM 4 ..... Ces réglages privilégient le rythme; "RHYTHM 4" offre le rythme le mieux défini.

Détermine si c'est la qualité sonore ou le rythme de l'échantillon traité qui prime.

**5 AUDITION**.....[F2]

Reproduit l'échantillon spécifié.  
Reproduit l'échantillon traité si vous avez appuyé sur [F4] (DO!) pour changer la longueur de l'échantillon au préalable.

**6 DO!** ..... [F4]

Exécute le job.

**7 CREATE (créer)**..... [F3]

Sauvegarde l'échantillon modifié sous le numéro de l'échantillon original, à la place de ce dernier. Si l'original est un échantillon mélodique, il est écrasé.  
Si l'original fait partie d'un échantillon de batterie, une page de sélection de numéros de touche apparaît.



[Commande 2] [F3]

**8 CREATE TO (N° de touche de destination)** ..... [Commande 2]  
[Réglages] C-2 à G8

Spécifie le numéro de touche sous lequel l'échantillon traité sera sauvegardé.

**9 OK**..... [F3]

Sauvegarde l'échantillon traité sous le numéro de touche de destination choisi.

## 07 PITCH CONVERT

Change la hauteur de l'échantillon sans en modifier la longueur.  
La qualité du son de certains échantillons peut s'en trouver modifiée.



[Commande 1] [Commande 2] [Commande 3] [Commande 4] [F4]

**1 SAMPLE (N° d'échantillon)** ..... [Commande 1]  
[Réglages] 001 à 128, C001 à C128

Détermine l'échantillon dont la hauteur doit être modifiée.

**2 KEY (N° de touche) ..... [Commande 2]  
[Réglages] C-2 à G8**

Spécifie le numéro de touche de l'échantillon dont la hauteur doit être modifiée.

**REMARQUE**  
Ce paramètre n'est pas disponible lorsque l'échantillon spécifié est un échantillon mélodique (Pitched).

**3 PITCH (hauteur) ..... [Commande 3]  
[Réglages] -12 à 0 à +12**

Détermine la hauteur ainsi que la direction de la transposition par demi-tons.

**4 FINE (précision) ..... [Commande 4]  
[Réglages] -50 à 0 à +50**

Détermine la hauteur ainsi que la direction de la transposition par cents (1 cent = 1/100<sup>ème</sup> de demi-ton).

**5 AUDITION ..... [F2]**

Reproduit l'échantillon spécifié.  
Reproduit l'échantillon transposé si vous avez appuyé sur [F4] (DO!) pour changer la hauteur de l'échantillon au préalable.

**6 DO! ..... [F4]**

Exécute le job.

**7 CREATE (créer) ..... [F3]**

Sauvergarde l'échantillon modifié sous le numéro de l'échantillon original, à la place de ce dernier.  
Si l'original est un échantillon mélodique, il est écrasé. Si l'original fait partie d'un échantillon de batterie, une page de sélection de numéros de touche apparaît.



**8 CREATE TO (N° de touche de destination) ..... [Commande 2]  
[Réglages] C-2 à G8**

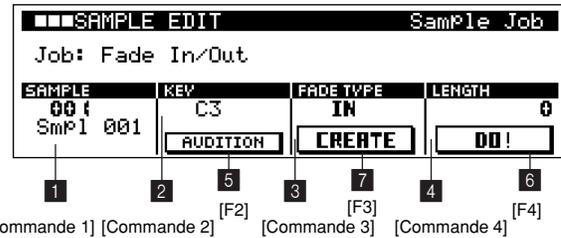
Spécifie le numéro de touche sous lequel l'échantillon traité sera sauvegardé.

**9 OK ..... [F3]**

Sauvergarde l'échantillon transposé sous le numéro de touche de destination choisi.

**08 FADE IN/OUT**

Augmente/diminue le niveau de l'échantillon pour produire un effet fade-in ou fade-out.



**1 SAMPLE (N° d'échantillon) ..... [Commande 1]  
[Réglages] 001 à 128, C001 à C128**

Sélectionne l'échantillon devant bénéficier du fade-in ou fade-out.

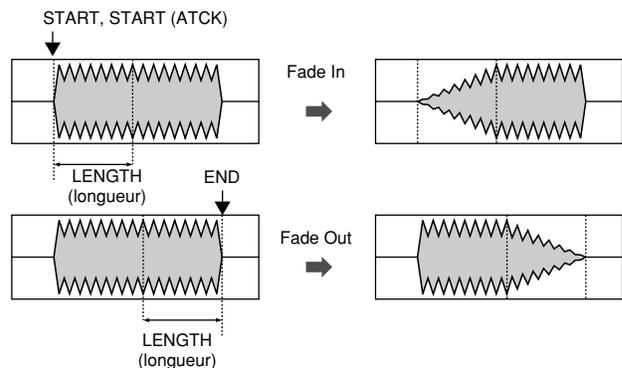
**2 KEY (N° de touche) ..... [Commande 2]  
[Réglages] C-2 à G8**

Spécifie le numéro de touche de l'échantillon choisi pour l'opération fade-in ou fade-out.

**REMARQUE**  
Ce paramètre n'est pas disponible lorsque l'échantillon spécifié est un échantillon mélodique (Pitched).

**3 FADE TYPE (type de fade) ..... [Commande 3]  
[Réglages] IN, OUT**

Sélectionne un fade-in (IN) ou un fade-out (OUT).



**REMARQUE**  
Les données précédant le point START ou START (ATCK) spécifié et celles suivant le point END ne sont pas touchées par l'opération.

**4 LENGTH (longueur) ..... [Commande 4]  
[Réglages] 0 à Point End**

Détermine la longueur du fade-in ou du fade-out en unité de 100. Lorsque vous optez pour un fade-in, ce paramètre en détermine la longueur en partant du point START ou START (ATCK). Lorsque vous optez pour un fade-out, ce paramètre en détermine la longueur en partant du début du fade jusqu'au point END spécifié.

**5 AUDITION ..... [F2]**

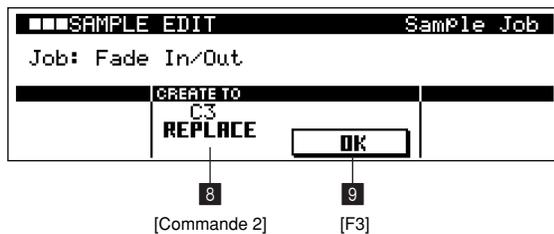
Reproduit l'échantillon spécifié. Reproduit l'échantillon traité si vous avez appuyé sur [F4] (DO!) pour effectuer un fade-in ou un fade-out au préalable.

**6 DO! ..... [F4]**

Exécute le job.

**7 CREATE (créer) ..... [F3]**

Sauvegarde l'échantillon modifié sous le numéro de l'échantillon original, à la place de ce dernier. Si l'original est un échantillon mélodique, il est écrasé. Si l'original fait partie d'un échantillon de batterie, une page de sélection de numéros de touche apparaît.



**8 CREATE TO (N° de touche de destination) ..... [Commande 2]  
[Réglages] C-2 à G8**

Spécifie le numéro de touche sous lequel l'échantillon traité sera sauvegardé.

**9 OK ..... [F3]**

Sauvegarde l'échantillon traité sous le numéro de touche de destination choisi.

**09 FREQUENCY CONVERT**

Diminue de moitié la fréquence d'échantillonnage de l'échantillon spécifié. Vous pouvez utiliser cette fonction pour convertir des échantillons hi-fi en échantillons lo-fi et réduire de moitié la taille de l'échantillon.



**1 SAMPLE (N° d'échantillon) ..... [Commande 1]  
[Réglages] 001 à 128, C001 à C128**

Sélectionne l'échantillon à convertir.

**2 KEY (N° de touche) ..... [Commande 2]  
[Réglages] C-2 à G8**

Spécifie le numéro de la touche de l'échantillon à convertir.

**REMARQUE**  
Ce paramètre n'est pas disponible lorsque l'échantillon spécifié est un échantillon mélodique (Pitched).

**3 AUDITION ..... [F2]**

Reproduit l'échantillon spécifié. Reproduit l'échantillon traité si vous avez appuyé sur [F4] (DO!) pour convertir la fréquence de l'échantillon au préalable.

**4 DO! ..... [F4]**

Exécute le job.

**5 CREATE (créer) ..... [F3]**

Sauvegarde l'échantillon modifié sous le numéro de l'échantillon original, à la place de ce dernier. Si l'original est un échantillon mélodique, il est écrasé. Si l'original fait partie d'un échantillon de batterie, une page de sélection de numéros de touche apparaît.



**6 CREATE TO**  
(N° de touche de destination)..... [Commande 2]  
[Réglages] C-2 à G8

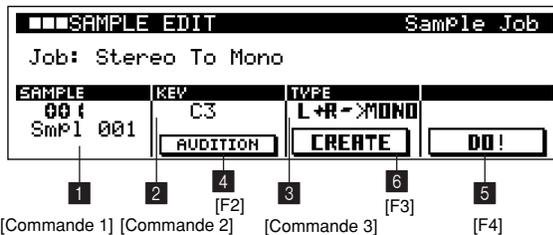
Spécifie le numéro de touche sous lequel l'échantillon traité sera sauvegardé.

**7 OK**.....[F3]

Sauvegarde l'échantillon traité sous le numéro de touche de destination choisi.

## 10 STEREO TO MONO

Convertit un échantillon stéréo en échantillon mono.



**1 SAMPLE (N° d'échantillon)** ..... [Commande 1]  
[Réglages] 001 à 128, C001 à C128

Sélectionne l'échantillon à convertir.

**2 KEY (N° de touche)** ..... [Commande 2]  
[Réglages] C-2 à G8

Spécifie le numéro de la touche de l'échantillon à convertir.

**REMARQUE**

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque l'échantillon spécifié est un échantillon mélodique (Pitched).

**3 TYPE**..... [Commande 3]  
[Réglages] L+R>MONO, L>MONO, R>MONO

L+R>MONO ..... Les canaux gauche et droit de l'échantillon stéréo sont mélangés et convertis en échantillon mono.

L>MONO..... Le canal gauche de l'échantillon stéréo est converti en échantillon mono.

R>MONO ..... Le canal droit de l'échantillon stéréo est converti en échantillon mono.

Détermine le canal (gauche, droit ou les deux) de l'échantillon stéréo qui sera converti en échantillon mono.

**4 AUDITION**..... [F2]

Reproduit l'échantillon spécifié.  
Reproduit l'échantillon traité si vous avez appuyé sur [F4] (DO!) pour convertir l'échantillon au préalable.

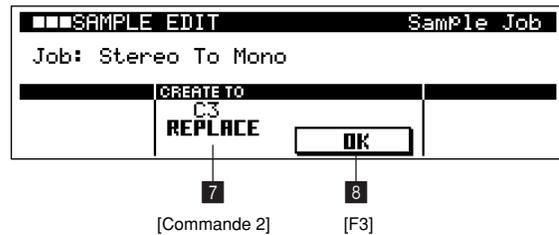
**5 DO!** ..... [F4]

Exécute le job.

**6 CREATE (créer)**..... [F3]

Sauvegarde l'échantillon modifié sous le numéro de l'échantillon original, à la place de ce dernier.

Si l'original est un échantillon mélodique, il est écrasé. Si l'original fait partie d'un échantillon de batterie, une page de sélection de numéros de touche apparaît.



**7 CREATE TO**  
(N° de touche de destination) ..... [Commande 2]  
[Réglages] C-2 à G8

Spécifie le numéro de touche sous lequel l'échantillon traité sera sauvegardé.

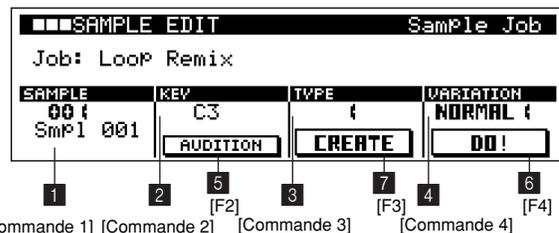
**8 OK**..... [F3]

Sauvegarde l'échantillon traité sous le numéro de touche de destination choisi.

## 11 LOOP REMIX

Découpe et réarrange aléatoirement l'échantillon sélectionné tout en changeant aussi le son de certaines sections afin de créer des variations absolument inédites.

Cette fonction se montre efficace quand vous l'utilisez avec des échantillons de phrases ou des break beats de 1 ou 2 mesures extraits avec précision. Avant d'utiliser la fonction Loop Remix, déterminez le point de début et le point de fin à la page Trim puis utilisez la fonction Sample Extract.



**1 SAMPLE (N° d'échantillon)** ..... [Commande 1]  
[Réglages] 001 à 128, C001 à C128

Sélectionne l'échantillon à remixer.

**2 KEY (N° de touche) ..... [Commande 2]  
[Réglages] C-2 à G8**

Spécifie le numéro de touche de l'échantillon à remixer.

**REMARQUE**  
Ce paramètre n'est pas disponible lorsque l'échantillon spécifié est un échantillon mélodique (Pitched).

**3 TYPE ..... [Commande 3]  
[Réglages] 1 à 5**

Détermine le degré de découpage de la section mise en boucle de l'échantillon.

**4 VARIATION ..... [Commande 4]  
[Réglages] NORMAL 1, NORMAL 2, REVERSE 1, REVERSE 2**

- NORMAL1 ..... Les données originales sont uniquement découpées et réarrangées.
- NORMAL2 ..... Une variation de NORMAL 1.
- REVERSE1 ..... Outre le découpage et le réarrangement, certaines sections de l'échantillon seront inversées.
- REVERSE2 ..... Une variation de REVERSE 1.

Détermine la manière dont l'échantillon original est affecté par le job Loop Remix.

**5 AUDITION ..... [F2]**

Reproduit l'échantillon spécifié.  
Reproduit l'échantillon traité si vous avez appuyé sur [F4] (DO!) pour remixer l'échantillon au préalable.

**6 DO! ..... [F4]**

Exécute le job. Chaque utilisation du bouton [F4] produit des résultats aléatoires (random).

**7 CREATE (créer) ..... [F3]**

Sauvegarde l'échantillon modifié sous le numéro de l'échantillon original, à la place de ce dernier.  
Si l'original est un échantillon mélodique, il est écrasé. Si l'original fait partie d'un échantillon de batterie, une page de sélection de numéros de touche apparaît.



8 [Commande 2]      9 [F3]

**8 CREATE TO (N° de touche de destination) ..... [Commande 2]  
[Réglages] C-2 à G8**

Spécifie le numéro de touche sous lequel l'échantillon traité sera sauvegardé.

**9 OK ..... [F3]**

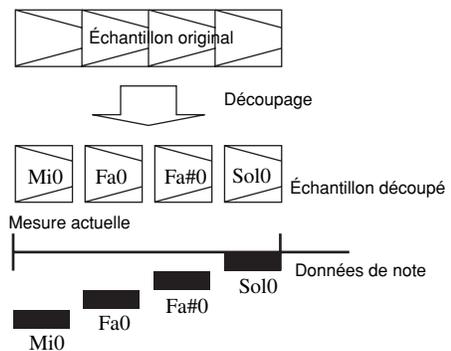
Sauvegarde l'échantillon traité sous le numéro de touche de destination choisi.

**REMARQUE**  
Loop Remix permet de remixer des échantillons individuels et ne permet pas de traiter la totalité des morceaux d'un son échantillonné.  
Les pistes qui contiennent des échantillons découpés peuvent être remixées à l'aide de la fonction Real Time Loop Remix.

**12 SLICE**

L'échantillon est divisé en un certain nombre de "tranches" dont la taille est déterminée par la longueur de note spécifiée.

Au même moment, les données de note nécessaires pour reproduire l'échantillon découpé sont placées au début de la mesure sélectionnée de la piste en cours (ou au début de la phrase sélectionnée dans le mode PATTERN).



**■ Affichage de sélection d'échantillon**



1 [Commande 1]    2 [Commande 2]    3 [F2]    4 [F4]

**1 SAMPLE (N° d'échantillon) ..... [Commande 1]  
[Réglages] 001 à 128, C001 à C128**

Sélectionne l'échantillon à découper.

**2 KEY (N° de touche)..... [Commande 2]  
[Réglages] C-2 à G8**

Spécifie le numéro de touche de l'échantillon à découper.

**REMARQUE**  
Ce paramètre n'est pas disponible lorsque l'échantillon spécifié est un échantillon mélodique (Pitched).

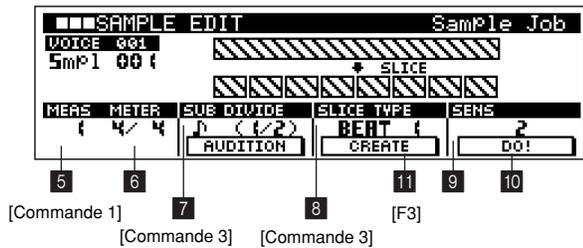
**3 AUDITION..... [F2]**

Reproduit l'échantillon spécifié.

**4 DO!.....[F4]**

Sélectionne l'échantillon à découper et passe à la page suivante.

**Page Slice Parameter**



**5 MEAS (mesure)..... [Commande 1]**

**6 METER (armure de temps)..... [Commande 1]**

**7 SUB DIVIDE (division)..... [Commande 3]**

**8 SLICE TYPE (type de découpage)..[Commande 4]**

**9 SENS (sensibilité de découpe)**

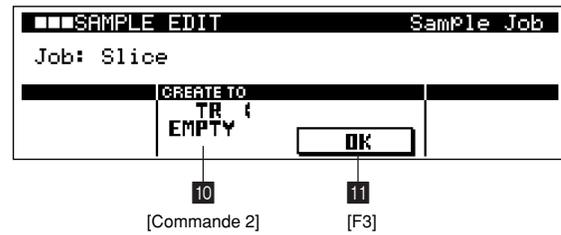
**10 DO !**

Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez la page Slice du mode Sampling (page 235).

**11 CREATE (créer).....[F3]**

Si l'original est un échantillon mélodique, il est sauvegardé par remplacement à ce stade.

Si l'original est un échantillon de batterie, une page vous permettant de choisir la piste s'affiche alors.



**10 CREATE TO (N° de touche de destination)..... [Commande 2]  
[Réglages] TR01 à TR16**

Détermine la piste où l'échantillon découpé et les données de note seront sauvegardés.

**11 OK..... [F3]**

Enregistre l'échantillon découpé et les données de note sur la piste spécifiée.

**REMARQUE**  
Pour de plus amples informations sur la quantité de mémoire nécessaire pour les opérations de découpage, reportez-vous à la page 237.

**13 SAMPLE VOICE NAME**

Permet d'entrer un nom pour l'échantillon sélectionné.



**1 SAMPLE (N° d'échantillon)..... [Commande 1]  
[Réglages] 001 à 128, C001 à C128**

Sélectionne l'échantillon à nommer.

**2 NAME ← → (nom)..... [Commande 3]**

Permet l'entrée d'un nom pour l'échantillon pouvant compter 8 caractères.

Utilisez la [Commande 3] pour déplacer le curseur et le clavier pour entrer le caractère voulu à la position choisie.

Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 1: Opérations élémentaires", page 67.

**3 DO!..... [F4]**

Entre le nom de l'échantillon.



# Chapitre 6. Mode Utility

À propos du Mode Utility .....	256
1. System.....	257
2. MIDI Setup .....	260
3. MIDI Filter .....	262

## À propos du Mode Utility

Le mode UTILITY donne accès aux réglages globaux du système du RS7000 ainsi qu'aux paramètres de configuration MIDI.

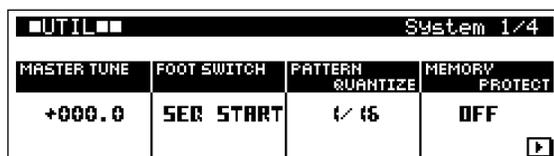
Appuyez sur le bouton [UTILITY] pour passer en mode UTILITY.

### Mode Utility

Le mode UTILITY comprend les 3 pages suivantes.

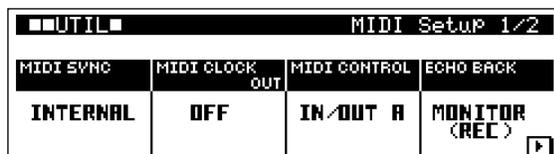
#### ● System (système) ... (page 257)

Cette page vous donne accès aux fonctions d'accord global, aux réglages de contrôleurs ainsi qu'à d'autres paramètres globaux du système. Les boutons [F1] et [F4] vous donnent accès à trois pages supplémentaires, ce qui fait un total de 4 pages System.



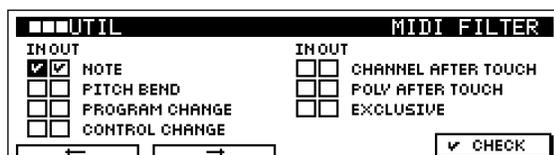
#### ● MIDI Setup (configuration) ... (page 260)

Synchronisation MIDI, Echo Back et autres paramètres de configuration MIDI. Vous avez accès à une page supplémentaire grâce aux boutons [F1] et [F4], ce qui fait 2 pages MIDI Setup.



#### ● MIDI Filte (filtre) ... (page 262)

Détermine les événements MIDI qui seront transmis via les connecteurs MIDI IN ou OUT.



## 1. System

Cette page vous donne accès aux fonctions d'accord global, aux réglages de contrôleurs ainsi qu'à d'autres paramètres globaux du système.

Les boutons [F1] et [F4] vous donnent accès à trois pages supplémentaires, ce qui fait un total de 4 pages System.

### Paramètres affichés

UTIL				System 1/4			
MASTER TUNE		FOOT SWITCH		PATTERN QUANTIZE		MEMORY PROTECT	
+000.0		SEQ START		1/16		OFF	
1	2	3	4	[F4]			
[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]				

#### 1 MASTER TUNE (accord maître) ..... [Commande 1] [Réglages] -102,4 à +102,3

Accorde le générateur de sons du RS7000 par paliers de 0,1 cent. (un "cent" = 1/100ème de demi-ton).

#### 2 FOOT SWITCH (commutateur au pied) ..... [Commande 2] [Réglages] SEQ START, SECTION, SUSTAIN, TAP, SAMPLING

- SEQ START**..... Actionnez le commutateur pour activer et arrêter alternativement le séquenceur du RS7000.
- SECTION** ..... Une pression sur le commutateur sélectionne la section dans la séquence (A, B, C, etc.).
- SUSTAIN** ..... Le commutateur au pied fait office de pédale de maintien.
- TAP** ..... Règle automatiquement le tempo (BPM) en fonction de la vitesse de frappe sur le commutateur.
- SAMPLING** ..... Quand le mode de déclenchement est sur MANUAL, le commutateur au pied possède la même fonction que [STANDBY/START/STOP].

Sélectionne la fonction d'un commutateur au pied branché au connecteur FOOT SW (page 23) en face arrière.

#### 3 PATTERN QUANTIZE (quantification de motif) ..... [Commande 3] [Réglages] 1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16

- 1 ..... 1 mesure
- 1/2 ..... Blanche
- 1/4 ..... Noire
- 1/8 ..... Croche
- 1/16 ..... Double croche

Détermine si les changements de style et de section se font au début de la mesure ou au début de la blanche à double croche suivante.

#### 4 MEMORY PROTECT (protection de la mémoire) ..... [Commande 4] [Réglages] Désactivé, activé (OFF, ON)

- OFF** ..... Il est possible d'enregistrer ou d'éditer des motifs, des morceaux et des échantillons.
- ON** ..... Il est impossible d'enregistrer ou d'éditer des motifs, des morceaux et des échantillons.

Détermine si la mémoire contenant des motifs, des morceaux et des échantillons est protégée ou non.

UTIL				System 2/4				
CLICK MODE		CLICK BEAT		REC COUNT		LED DISPLAY		
REC		04		1 MEAS		BPM		
5	6	7	8	[F4]				
[F1]	[Commande 1]	[Commande 2]	[Commande 3]	[Commande 4]				

#### 5 CLICK MODE (mode métronome)..... [Commande 1] [Réglages] OFF, REC, REC/PLAY, ALL

- OFF** ..... Le métronome est inaudible.
- REC** ..... Le métronome n'est audible que durant l'enregistrement en temps réel.
- REC/PLAY** ..... Le métronome est audible durant l'enregistrement en temps réel et la reproduction.
- ALL** ..... Le métronome est toujours audible.

Détermine si et quand le métronome est audible.

#### 6 CLICK BEAT (mesure du métronome) ..... [Commande 2] [Réglages] 16, 08, 04, 02, 01

Détermine les temps marqués par le métronome.

16 = doubles croches, 08 = croches, 04 = noires, 02 = blanches et 01 = rondes.

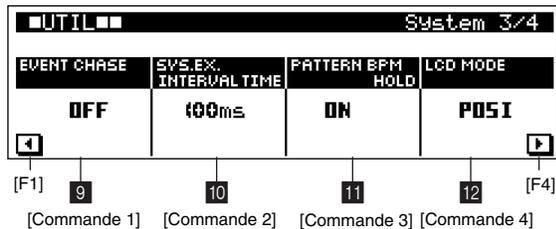
#### 7 REC COUNT (décompte) ..... [Commande 3] [Réglages] OFF, 1 à 8, MEAS

- OFF** ..... L'enregistrement commence dès que vous appuyez sur le bouton [PLAY] en mode Rec Standby.
- 1 à 8 MEAS** ..... Détermine le nombre de mesures de décompte avant le début de l'enregistrement.

Détermine le nombre de mesures de décompte avant le début de l'enregistrement pour les modes d'enregistrement en temps réel.

**8 LED DISPLAY (affichage) ..... [Commande 4]****[Réglages] BPM, MEAS****BPM** ..... L'affichage LED indique le tempo en BPM.**MEAS** ..... L'affichage LED indique le numéro de la mesure actuelle pendant la reproduction et l'enregistrement.

Spécifie le paramètre indiqué par l'affichage LED.

**9 EVENT CHASE (recherche d'événement) ..... [Commande 1]****[Réglages] OFF, PC, PC+PB+CTRL, ALL**

Cette fonction permet de retrouver rapidement certains événements afin de pouvoir commencer la reproduction n'importe où dans un motif ou un morceau avec la bonne assignation de son, la hauteur correcte etc. Ce paramètre spécifie les événements devant être détectés rapidement dans une telle situation.

PC permet de retrouver rapidement des événements de changement de programme tandis que PC+PB+CTRL recherche des événements de changement de programme, de Pitch Bend et de commande de contrôle. ALL sélectionne tous les événements à l'exception des événements de note.

**REMARQUE**

- Avec un réglage autre que OFF, il peut y avoir un léger retard avant le début de la reproduction et les opérations d'avance et de recul rapides peuvent se révéler un peu plus lentes.
- Avec un réglage ALL, un volume important de données est transmis via les connecteurs MIDI OUT; cela peut, dans certains cas, provoquer des erreurs sur certains appareils MIDI externes.

**10 SYS.EX. INTERVAL TIME (interval sys. ex.) ..... [Commande 2]****[Réglages] 000 à 900 ms**

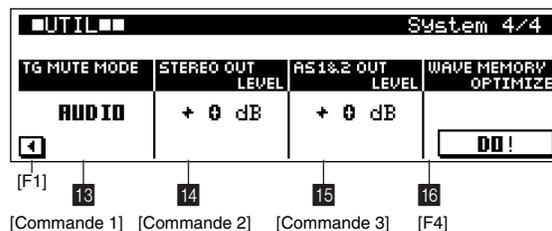
Permet de déterminer l'intervalle de transmission de blocs de données SysEx MIDI (bulk dump) sur une plage allant de 000 à 900 millisecondes par paliers de 100 millisecondes. Si des erreurs MIDI se produisent lors de la transmission de données vers des appareils MIDI externes, choisissez un intervalle plus long.

**11 PATTERN BPM HOLD (maintien du tempo de motif) ..... [Commande 3]****[Réglages] Désactivé, activé (OFF, ON)****Activé (ON)** ..... Le tempo (BPM) ne change pas quand un nouveau style est sélectionné.**Désactivé (OFF)** ... Le tempo (BPM) change quand un nouveau style est sélectionné.

Détermine si le réglage de tempo (BPM) adopte la valeur de tempo du nouveau style chaque fois que vous sélectionnez un nouveau style durant la reproduction.

**12 LCD MODE (mode LCD) ..... [Commande 4]****[Réglages] POSI, NEGA****POSI** ..... Mode d'affichage normal.**NEGA** ..... Mode d'affichage en "négatif".

Sélectionne un mode d'affichage normal ou "négatif" pour le LCD.

**13 TG MUTE MODE (mode mute) ..... [Commande 1]****[Réglages] AUDIO, MIDI**

Détermine si les données de séquence MIDI ou les données audio du générateur de son sont étouffées lorsque vous étouffez (Mute) une piste.

Lorsqu'une piste est étouffée, la sortie MIDI correspondante est également coupée, que le réglage soit AUDIO ou MIDI.

**REMARQUE**

Si vous coupez l'étouffement d'une piste durant la reproduction d'une note, vous entendrez la note à partir de ce moment avec un réglage AUDIO. Avec un réglage MIDI, par contre, la note sera inaudible.

**14 STEREO OUT LEVEL (niveau de sortie stéréo) ..... [Commande 2]****[Réglages] +0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB**

Détermine le niveau de sortie nominal délivré via les sorties stéréo, le casque et les sorties numériques/optiques (sur la carte d'extension I/O disponible en option — page 21).

Des réglages élevés peuvent être source de distorsion en fonction des sons et du nombre de notes produites simultanément.

**15 AS1&2 OUT LEVEL (niveau de sortie ASI et 2)**

..... [Commande 3]

**[Réglages] +0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB**

Détermine le niveau de sortie nominal délivré via les sorties assignables 1 et 2 (sur la carte d'extension AIEB2 I/O disponible en option — page 21).

Des réglages élevés peuvent être source de distorsion en fonction des sons et du nombre de notes produites simultanément.

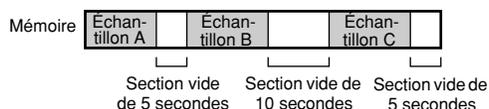
**16 WAVE MEMORY OPTIMIZE (optimisation de la mémoire).....[F4]**

L'optimisation rationalise les zones de mémoire utilisées et disponibles afin de créer des zones de mémoire les plus vastes possible. Si l'optimisation augmente la capacité de mémoire disponible, le temps d'échantillonnage est automatiquement recalculé.

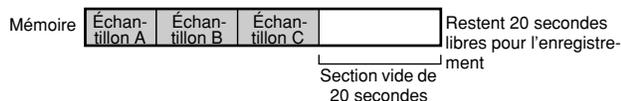
**REMARQUE**

Les opérations de manipulation des échantillons enregistrés en mémoire – l'ajout ou l'effacement d'échantillons, par exemple – peut compromettre la continuité des blocs de données en mémoire. Pour pouvoir enregistrer ou charger des échantillons, vous devez disposer d'une quantité de mémoire continue suffisante. Si, par exemple, vous voulez enregistrer un échantillon de 20 secondes mais que le temps d'enregistrement disponible est divisé en un fragment de 10 secondes et deux fragments de 5 secondes, vous ne pourrez pas profiter d'une durée continue de 20 secondes pour l'enregistrement ou le chargement. Vous pouvez résoudre ce problème en optimisant la quantité de mémoire continue disponible avec la fonction Optimize.

Avant optimisation



Après optimisation

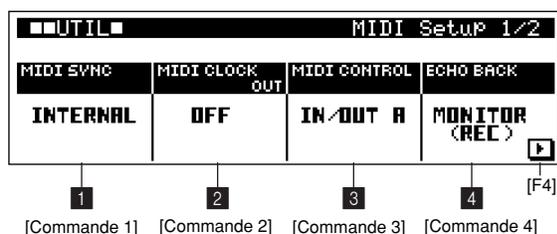


## 2. MIDI Setup

Synchronisation MIDI, Echo Back et autres paramètres de configuration MIDI.

Vous avez accès à une page supplémentaire grâce aux boutons [F1] et [F4], ce qui fait 2 pages MIDI Setup.

### Paramètres affichés



### 1 MIDI SYNC (synchronisation MIDI)

..... [Commande 1]

[Réglages] INTERNAL, MIDI, MTC

**INTERNAL**..... Synchronisation sur l'horloge interne. Utilisez ce réglage lorsque le RS7000 est utilisé seul ou comme élément maître pour d'autres appareils.

**MIDI**..... Le RS7000 est synchronisé avec un signal MIDI Clock externe dont les signaux arrivent via la prise MIDI IN.

**MTC** ..... Le RS7000 est synchronisé avec un signal MTC reçu via MIDI IN. Des signaux MMC sont transmis via MIDI OUT. Optez pour ce réglage lorsque le RS7000 sert d'élément MIDI asservi; par exemple, lorsqu'il est synchronisé avec un multipiste transmettant des signaux MTC.

Détermine si la reproduction du RS7000 est synchronisé avec son horloge interne ou un signal MIDI externe.

#### REMARQUE

- MTC (MIDI Time Code) permet de synchroniser plusieurs appareils audio via des câbles MIDI standard. Il comprend des données correspondant à des heures, des minutes, des secondes et des frames. Le RS7000 ne transmet pas de données MTC. Pour pouvoir utiliser le RS7000 comme élément maître MTC, il faut un appareil du type Yamaha AW4416.
- MMC (MIDI Machine Control) permet un pilotage à distance d'enregistreurs multipistes, de séquenceurs MIDI etc. Un multipiste compatible MMC, par exemple, réagit automatiquement aux opérations de démarrage, d'arrêt, d'avance et de recul rapide effectuées sur le séquenceur maître; la reproduction du multipiste est ainsi parfaitement alignée sur celle du séquenceur.

### 2 MIDI CLOCK OUT (sortie d'horloge MIDI)

..... [Commande 2]

[Réglages] OFF, MIDI A, MIDI B, MIDI A+B

**OFF**..... Pas de transmission de données d'horloge MIDI.

**MIDI A**..... Transmission de données d'horloge MIDI via MIDI OUT A.

**MIDI B**..... Transmission de données d'horloge MIDI via MIDI OUT B.

**MIDI A+B**..... Transmission de données d'horloge MIDI via MIDI OUT A et B.

Détermine s'il y a transmission de données d'horloge MIDI et, si oui, via quelle sortie MIDI.

### 3 MIDI CONTROL (contrôle MIDI)..... [Commande 3]

[Réglages] OFF, IN, MIDI A, MIDI B, MIDI A+B, IN/OUT A, IN/OUT B, IN/OUT A+B

**OFF**..... Pas de transmission des données de contrôle MIDI.

**IN**..... Les données de contrôle MIDI sont reçues mais non transmises.

**OUT A**..... Les données de contrôle MIDI sont transmises via MIDI OUT A.

**OUT B**..... Les données de contrôle MIDI sont transmises via MIDI OUT B.

**OUT A+B**..... Les données de contrôle MIDI sont transmises via MIDI OUT A et B.

**IN/OUT A**..... Les données de contrôle MIDI sont reçues et transmises via MIDI OUT A.

**IN/OUT B**..... Les données de contrôle MIDI sont reçues et transmises via MIDI OUT B.

**IN/OUT A+B**..... Les données de contrôle MIDI sont reçues et transmises via MIDI OUT A et B.

Détermine si les données de contrôle MIDI (start, continue, stop et pointeur de position de morceau) sont reçues et/ou transmises par le RS7000 et via quelle sortie MIDI.

Les signaux MMC sont également transmises quand MIDI SYNC est réglé sur MTC.

### 4 ECHO BACK (écho)..... [Commande 4]

[Réglages] OFF, THRU A, THRU B, THRU A+B, REC MONITOR

**OFF**..... Pas d'écho (de retransmission).

**THRU A**..... Les données MIDI reçues via le connecteur MIDI IN sont retransmises via le connecteur MIDI OUT A.

**THRU B**..... Les données MIDI reçues via le connecteur MIDI IN sont retransmises via le connecteur MIDI OUT B.

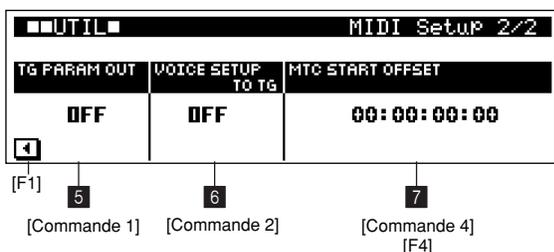
**THRU A+B**..... Les données MIDI reçues via le connecteur MIDI IN sont retransmises via les connecteurs MIDI OUT A et B.

**REC MONITOR.....** Les données MIDI reçues via le connecteur MIDI IN sont retransmises via le canal MIDI et la sortie MIDI assignée à la piste actuellement sélectionnée. Dans ce cas, la piste sélectionnée sera audible, quel que soit le canal original.

Détermine si les données MIDI reçues sont retransmises et via quelle sortie.

**REMARQUE**

Le réglage REC MONITOR est idéal lorsque vous vous servez d'un clavier MIDI externe et d'un générateur de sons pour créer des sons avec le RS7000.



### 5 TG PARAM OUT (sortie de paramètre TG)

..... [Commande 1]

[Réglages] OFF, OUT A, OUT B

- OFF ..... Pas de transmission de données de paramètres.
- OUT A ..... Données de paramètres transmises via MIDI OUT A.
- OUT B ..... Données de paramètres transmises via MIDI OUT B.

Détermine si les données MIDI correspondant aux changements de paramètres du générateur de sons effectués dans l'un des modes secondaires (MIXER, VOICE EDIT, EFFECT) sont transmises via un connecteur MIDI OUT.

### 6 VOICE SETUP TO TG (configuration)..... [Commande 2]

[Réglages] Désactivé, activé (OFF, ON)

- OFF ..... Les sons et les effets ne sont pas modifiés lors de la sélection d'un nouveau style ou morceau.
- ON ..... Les réglages de sons et d'effets de chaque morceau ou style sont chargés chaque fois que vous changez de style ou de morceau.

Détermine si les paramètres Mixer, Voice Edit et Effect de chaque style ou morceau entrent en vigueur lors de la sélection d'un style ou d'un morceau.

**REMARQUE**

- Si vos données de jeu comprennent des changements de programme ou des commandes de contrôle, ces données seront changées lors du chargement des données Mixer, Voice Edit et Effect d'un nouveau style ou morceau.
- Si un son est réglé sur "Phrase" en mode PATTERN, le réglage Voice changera indépendamment de ce réglage.

### 7 MTC START OFFSET (décalage)

..... [Commande 4], [F4]

[Réglages] Heure: Minute: Seconde: Frame

- Heure .....00 à 23
- Minute.....00 à 59
- Seconde .....00 à 59
- Frame .....00 à 29

Détermine le décalage avec lequel la reproduction de la séquence commence lors de la réception d'un code MTC. Cette caractéristique permet d'aligner avec précision la reproduction du RS7000 et un appareil MTC externe.

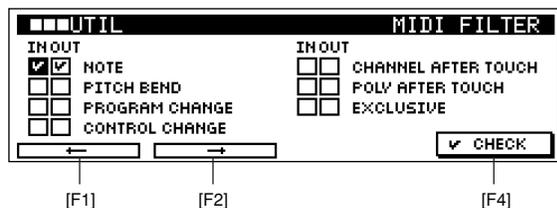
Servez-vous de [F4] pour sélectionner le paramètre Heure, Minute, Seconde ou Frame puis utilisez la [Commande 4] pour lui attribuer une valeur.

## 3. MIDI Filter

Filtre les événements MIDI transmis via la prise MIDI OUT.

Ces réglages s'appliquent à la reproduction de motif et de morceau via MIDI OUT. Les réglages Mixer, Voice Edit et Effect ainsi que le maniement des commandes et du clavier sont transmis via MIDI OUT indépendamment de ces réglages.

### Paramètres affichés



[Réglages]

**NOTE**

**PITCH BEND (hauteur)**

**PROGRAM CHANGE (changement de programme)**

**CONTROL CHANGE (changement de contrôle)**

**CHANNEL AFTER TOUCH (canal after touch)**

**POLY AFTER TOUCH**

**EXCLUSIVE (exclusif)**

L'écran indique si les événements MIDI correspondants sont transmis ou non.

..... Les événements MIDI correspondants ne sont pas transmis.

..... Les événements MIDI correspondants sont transmis.

Utilisez [F1] et [F2] pour déplacer le curseur et [F4] pour cocher ou "décocher" les cases.

#### REMARQUE

Quand une case "IN" est désactivée, l'événement MIDI correspondant n'est ni envoyé au séquenceur ni enregistré. Tous les événements sont envoyés au générateur de sons quels que soient les réglages des filtres MIDI.

# Chapitre 7. Autres Informations

1. MIDI en quelques mots .....	264
2. Événements MIDI reconnus par le RS7000 .....	266

# 1. MIDI en quelques mots

## 1. MIDI...

“MIDI” est un acronyme pour “Musical Instrument Digital Interface” (interface numérique pour instruments de musique) et représente une norme mondiale conçue pour permettre à des instruments de musique d’échanger des données de jeu, de sons et autres. La communication des données est assurée même entre instruments de musique et appareils produits par différents fabricants.

MIDI a trois fonctions principales:

La première est le contrôle à distance des instruments. Ainsi, il est possible d’effectuer des changements de sons ou de commandes de jeu sur un instrument à partir d’un autre via MIDI.

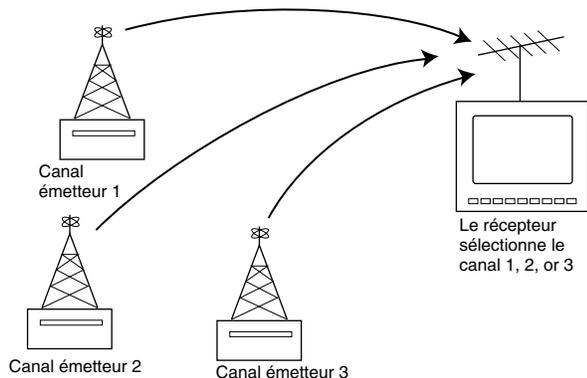
La deuxième est l’automatisation du jeu. Des données de jeu enregistrées par un séquenceur ou un ordinateur peuvent être transmises via MIDI à divers instruments pour une reproduction entièrement automatisée.

La troisième fonction est la synchronisation entre instruments. Des instruments qui se servent de données de tempo pour la reproduction ou l’enregistrement peuvent être reliés via MIDI et synchronisés sur un tempo commun.

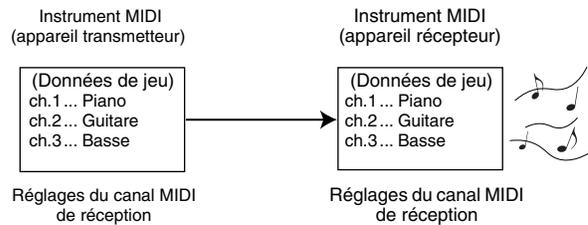
## 2. Canaux MIDI

Les données MIDI sont transférées via 16 canaux numérotés de 1 à 16. Il est donc possible de transférer des données de jeu MIDI pour 16 “parties” différentes via un seul câble.

Les canaux MIDI ressemblent à des canaux de télévision. Chaque station émet sur un canal différent. Le récepteur (le poste de télévision) peut être réglé de sorte à ne recevoir qu’un seul des nombreux canaux disponibles simultanément.



De la même manière, plusieurs appareils transmetteurs dans un système MIDI peuvent être réglés de sorte à transmettre sur des canaux distincts qui parviennent au(x) récepteur(s) via un câble MIDI. Seul un appareil MIDI réglé de sorte à recevoir sur le même canal qu’un appareil émetteur sera contrôlé par ce dernier.



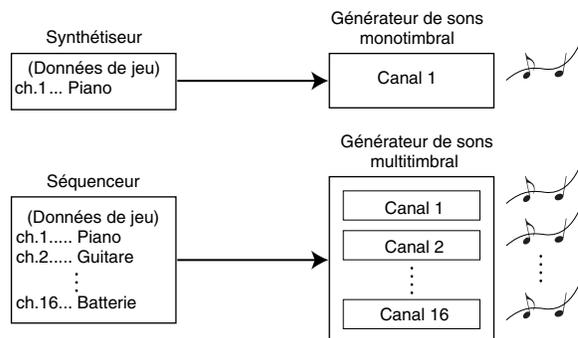
## 3. Générateurs de sons mono et multitimbraux

Les générateurs de sons MIDI sont classés selon deux types, en fonction du nombre de canaux sur lesquels ils peuvent recevoir des données simultanément: ils sont soit multitimbraux, soit monotimbraux.

Les générateurs de sons monotimbraux peuvent recevoir et reproduire des données de jeu MIDI d’une partie via un seul canal MIDI. Ce type de générateur de sons est généralement utilisé comme module d’extension pour des claviers ou d’autres contrôleurs MIDI.

Les générateurs de sons multitimbraux sont en mesure de recevoir et de reproduire simultanément des données de jeu MIDI pour plusieurs parties via plusieurs canaux MIDI. Vous pouvez imaginer ce type de générateur de sons comme une combinaison de plusieurs générateurs de sons monotimbraux dans un seul boîtier. Par conséquent, le nombre de parties pouvant être reproduites simultanément par un générateur de sons multitimbral dépend du nombre de générateurs de sons monotimbraux qu’il contient.

Le générateur de sons du RS7000 est de type multitimbral et peut reproduire jusqu’à 16 parties différentes simultanément.



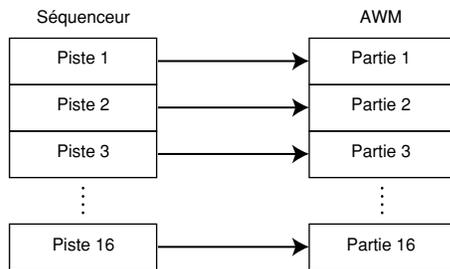
## 4. Parties et paramètres de parties

Les générateurs de sons simples qui constituent un générateur multiple sont souvent appelés "parties". Comme le générateur de sons du RS7000 peut reproduire des données de jeu sur 16 canaux simultanément, il a 16 parties. Outre la définition de canaux MIDI distincts pour chaque partie, il est possible de régler individuellement les paramètres de sons, de position stéréo (Pan), de volume et bien d'autres.

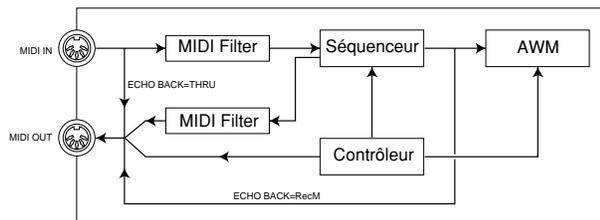
Le RS7000 propose des paramètres de son, de position stéréo (Pan), de volume, de niveau d'envoi aux effets ainsi que d'autres paramètres de générateur de sons avec les modes secondaires MIXER et VOICE EDIT. Jetez un coup d'oeil sur ces paramètres pour avoir une idée du nombre de paramètres disponibles pour chaque partie. Ces paramètres sont souvent appelés "paramètres de partie".

## 5. Parties et pistes

Sur le RS7000, les données de performance enregistrées sur chacune de ses 16 pistes pilotent la partie correspondante du générateur de sons. Bien que l'assignation par défaut de pistes aux parties soit de type 1:1 (la piste 1 pilote la partie 1, la piste 2 la partie 2 etc.), vous pouvez changer ces réglages à la page SETUP Out Channel (page 110) et assigner la piste de votre choix à la partie de votre choix.



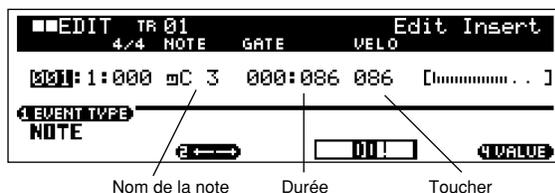
## 6. Flux du signal MIDI



## 2. Événements MIDI reconnus par le RS7000

1. Les événements Note à 9. Exclusive sont accessibles aux modes PHRASE EDIT (page 154) et SONG EDIT (page 225). 10. Les événements de changement de tempo (BPM) sont manipulables lors de l'édition de la piste BPM avec les modes SONG EDIT et PATTERN Chain.

### 1. Note

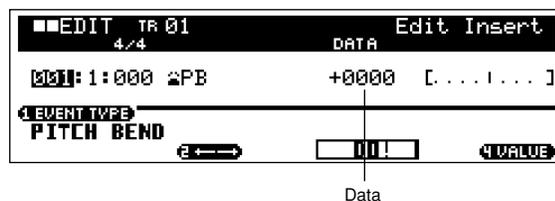


- Ces événements définissent les notes et constituent la partie la plus importante de toutes les données de jeu.
- Le nom de la note en définit la hauteur.
- Le paramètre Gate Time détermine la longueur de la note en temps et en clocks.
- Le paramètre Velocity détermine le toucher ou la force avec laquelle la note est jouée. Le graphique à barres affiché à droite illustre la valeur des données.

#### [Réglages]

**Nom de note** C-2 à G8  
**Gate Time** 000:001 à 999:479  
**Velocity** 001 à 127

### 2. Pitch Bend (hauteur)

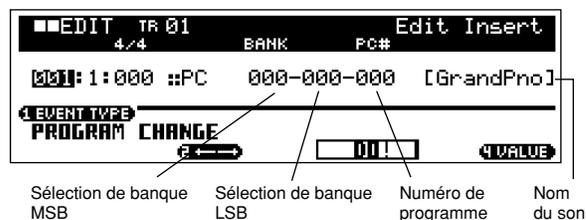


- Définit des changements de hauteur continus.
- Les événements Pitch Bend sont générés lorsque vous actionnez la molette Pitch Bend sur un clavier externe.
- Les données constituent une représentation numérique de la position de la molette Pitch Bend. Le graphique à barres affiché à droite illustre la valeur des données.

#### [Réglages]

**Données** -8192 à +0000 à +8191

### 3. Changement de programme (PC)

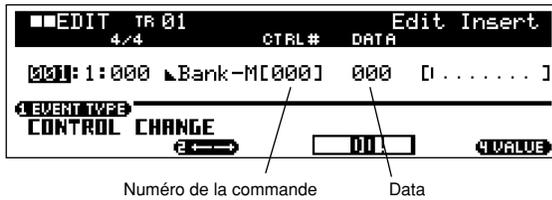


- Les événements de changement de programme (Program Change) sélectionnent des sons.
- Les paramètres de sélection de banque MSB et LSB font en fait partie de la catégorie suivante, "commandes de contrôle" (Control Change) mais, comme sur le RS7000 ces 3 événements sont utilisés pour sélectionner des sons, ils sont regroupés et décrits ici.
- Les paramètres de sélection de banque MSB et LSB permettent de sélectionner la banque de sons.
- Le numéro de programme sélectionne un son parmi les sons de la catégorie et de la banque spécifiée par les paramètres MSB et LSB.
- Pour une description complète de toutes les fonctions d'édition d'échantillon proposées par le RS7000, voyez le "Chapitre 1: Bases", page 61.

#### [Réglages]

**Sélection de banque MSB** 000 à 127  
**Sélection de banque LSB** 000 à 127  
**Numéro de programme** 000 à 127

## 4. Commande de contrôle (CC)



- Les commandes de contrôle déterminent les paramètres de son et d'effets.
- Ces événements sont générés lorsque vous actionnez un contrôleur tel qu'une molette de modulation ou un contrôleur au pied sur un clavier externe.
- Tous les numéros de commande 1 à 119 (sauf 32) peuvent être enregistrés en temps réel avec les commandes assignables.
- Le numéro de commande détermine le contrôleur.
- Les données spécifient la "position" du contrôleur assigné au numéro de commande sélectionné. Le graphique à barres affiché à droite illustre la valeur des données.

### [Réglages]

Numéro de commande	000 à 127
Données	000 à 127

### REMARQUE

Si les données de contrôle changent soudainement, le générateur de sons pourrait produire un clic dans certains cas.

Vous trouverez ci-dessous une liste des commandes de contrôle les plus importantes.

- **Modulation Wheel (molette de modulation (N° de commande 001))**
  - Données MIDI générées lorsque vous actionnez une molette de modulation. Aucune modulation n'est appliquée avec une valeur "0" tandis qu'une valeur "127" produit une modulation maximale.
- **Portamento Time (durée de portamento (N° de commande 005))**
  - Cette commande MIDI contrôle l'effet portamento. Aucun portamento n'est appliqué avec une valeur "0" tandis qu'une valeur "127" produit un portamento maximum.
  - Il n'y a du portamento que lorsque l'effet Portamento (N° de commande 065) est activé (ON).
- **Data Entry MSB (MSB (octet de statut supérieur) pour l'entrée de données (N° de commande 006))**
- **Data Entry LSB (LSB (octet de statut inférieur) pour l'entrée de données (N° de commande 038))**
  - Ces paramètres déterminent la valeur des événements RPN MSB, RPN LSB (page 268), NRPN MSB et NRPN LSB (page 268). La valeur est représentée par deux numéros de commande de contrôle: les numéros MSB et LSB.
- **Volume (volume (N° de commande 007))**
  - Détermine le volume de chaque partie. Aucun son n'est audible avec une valeur "0" tandis qu'une valeur "127" produit le volume maximum.

- **Panpot (panoramique (N° de commande 010))**

- Détermine la position stéréo de chaque partie. Avec une valeur "0", le son est placé à l'extrême gauche tandis qu'une valeur "127" le place à l'extrême droite. Les valeurs affichées sont -64 à +63.

- **Expression (expression (N° de commande 011))**

- Détermine l'expression de chaque partie. Aucun son n'est audible avec une valeur "0" tandis qu'une valeur "127" produit le volume maximum. Ce paramètre produit des variations de volume durant la reproduction.

- **Sustain (sustain (Hold 1) (N° de commande 064))**

- Cette commande de contrôle représente l'état enfoncé/relevé de la pédale de maintien (forte). Les notes jouées lorsque la pédale est enfoncée sont maintenues. Avec une valeur "0" à "63", la fonction sustain est coupée tandis qu'avec une valeur "64" à "127" elle est activée.

- **Portamento (portamento (N° de commande 065))**

- Cette commande de contrôle active/coupe le portamento. Avec une valeur "0" à "63", le portamento est coupé tandis qu'avec une valeur "64" à "127" il est activé.
- La durée (le degré) de l'effet portamento est contrôlé par le paramètre Portamento Time (N° de commande 005).

- **Sostenuto Pedal (pédale Sostenuto (tonale) (N° de commande 066))**

- Cette commande de contrôle représente l'état activé/coupé de la pédale. Avec une valeur "0" à "63", le sostenuto est coupé tandis qu'avec une valeur "64" à "127" il est activé.

- **Harmonic Content (contenu harmonique (N° de commande 071))**

- Règle la résonance du filtre assigné à un son. La résonance est réglable sur la plage 0 à 127 en tant que valeur de décalage avec une plage d'affichage allant de -64 à +63 qui est ajoutée aux données de son.

- **Release Time (temps de relâchement (N° de commande 072))**

- Règle le temps de relâchement de l'enveloppe (AEG) du son. Le temps de relâchement est réglable sur une plage de données de 0 à 127 en tant que valeur de décalage avec une plage d'affichage allant de -64 à +63 qui est ajoutée aux données de son.

- **Attack Time (temps d'attaque (N° de commande 073))**

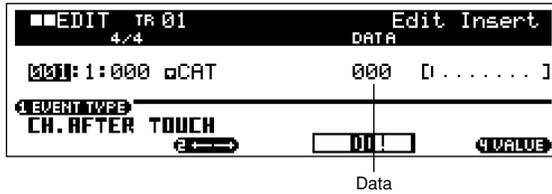
- Règle le temps d'attaque de l'enveloppe (AEG) du son. Le temps d'attaque est réglable sur une plage de données de 0 à 127 en tant que valeur de décalage avec une plage d'affichage allant de -64 à +63 qui est ajoutée aux données de son.

- **Brightness (brillance (N° de commande 074))**

- Règle la fréquence de coupure du filtre assigné à un son. La fréquence de coupure est réglable sur une plage de données de 0 à 127 en tant que valeur de décalage avec une plage d'affichage allant de -64 à +63 qui est ajoutée aux données de son.

- **Effect Send Level 1 (niveau d'envoi à l'effet 1 (Reverb) ) (N° de commande 091)**
  - Détermine le niveau d'envoi à la réverbération.
- **Effect Send Level 3 (niveau d'envoi à l'effet 3 (Chorus)) (N° de commande 093)**
  - Détermine le niveau d'envoi aux effets delay/chorus.
- **Effect Send Level 4 (niveau d'envoi à l'effet 4 (Variation)) (N° de commande 094)**
  - Détermine le niveau d'envoi à l'effet variation.
- **Data Increment (augmentation des données (N° de commande 096))**
- **Data Decrement (diminution des données (N° de commande 097))**
  - Ces commandes de contrôle MIDI augmentent ou diminuent d'une unité la valeur de la sensibilité du Pitch Bend, de l'accord fin (Fine Tune) ou de l'accord approximatif (Coarse Tune) effectué avec RPN (page 269).
- **NRPN MSB (Non-Registered Parameter Number MSB) (NRPN MSB (Non-Registered Parameter Number MSB ou MSB de N° de paramètre non enregistré) (N° de commande 099))**
- **NRPN LSB (Non-Registered Parameter Number LSB) (NRPN LSB (Non-Registered Parameter Number LSB) (N° de commande 098))**
  - Ces commandes servent principalement de valeurs de décalage pour les réglages de vibrato, filtre, enveloppe, agencement de batterie et autres paramètres.
  - La commande Entrée de données (page 267) permet d'entrer la valeur du paramètre après avoir spécifié ce dernier avec les commandes NRPN MSB et LSB.
  - Une fois qu'un NRPN est défini, le message suivant d'entrée de données reçu sur le même canal est traité comme la valeur de ce paramètre NRPN. Empêche des erreurs de manipulation par la transmission d'un message RPN Null (7FH, 7FH) après l'utilisation de ces messages pour effectuer une opération de contrôle.
  - Pour de plus amples informations sur ce paramètre, reportez-vous à la section "8. NRPN". (page 270)
- **RPN MSB (Registered Parameter Number MSB) (RPN MSB (Registered Parameter Number MSB ou MSB du N° de paramètre enregistré) (N° de commande 101))**
- **RPN LSB (Registered Parameter Number LSB) (RPN LSB (Registered Parameter Number LSB) (N° de commande 100))**
  - Ces commandes servent principalement de valeurs de décalage pour les réglages de sensibilité du Pitch Bend, d'accord et d'autres réglages de parties.
  - La commande Entrée de données (page 267) permet d'entrer la valeur du paramètre après avoir spécifié ce dernier avec les commandes RPN MSB et LSB.
  - Une fois qu'un RPN est défini, le message suivant d'entrée de données reçu sur le même canal est traité comme la valeur de ce paramètre RPN. Empêche des erreurs de manipulation par la transmission d'un message Null (7FH, 7FH) après l'utilisation de ces messages pour effectuer une opération de contrôle.
  - Pour de plus amples informations sur le paramètre, reportez-vous à la section "7. RPN". (page 269)
- **All Sound Off (All Sound Off (N° de commande 120))**
  - Coupe toutes les notes audibles de toutes les parties.
- **Reset All Controllers (initialisation de tous les contrôleurs (N° de commande 121))**
  - Ramène tous les contrôleurs à leur valeur initiale. Les paramètres suivants sont concernés: Pitch Bend, Aftertouch canal, Aftertouch polyphonique, modulation, expression, hold 1 (pédale forte), portamento, sostenuto, pédale douce, contrôle du portamento, RPN\*, NRPN\* (\* Les paramètres RPN et NRPN n'ont pas de numéro et aucune donnée interne n'est modifiée).
  - Les données suivantes ne sont pas concernées: Changement de programme, sélection de banque MSB et LSB, volume, Pan, niveau du signal sec, niveau d'envoi à l'effet 1, 3 et 4, sensibilité à la hauteur, Fine Tuning, Coarse Tuning.
- **Omni Mode Off (Mode Omni Off (N° de commande 124))**
  - Même opération qu'avec un message All Notes Off (toutes les notes coupées). Le canal de réception du son est sur 1.
- **Omni Mode On (Omni Mode On (N° de commande 125))**
  - Même opération qu'avec un message All Notes Off (toutes les notes coupées). Mais le canal de réception du son est sur Omni On.
- **Mono (Mono (N° de commande 126))**
  - Effectue la même opération que lors de la réception d'un message All Sound Off. Si le paramètre du 3ème octet (le paramètre qui détermine le numéro mono) est compris entre 0 à 16, les parties correspondant à ces canaux sont mono.
- **Poly (Poly (N° de commande 127))**
  - Effectue la même opération que lors de la réception d'un message All Sound Off et règle les parties correspondantes sur poly.

### 5. Aftertouch canal (CAT)

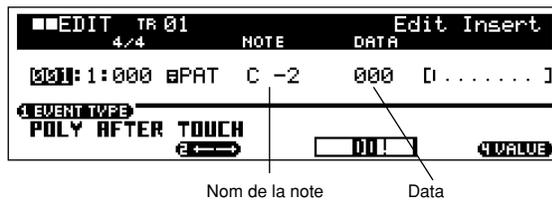


- Cet événement est généré lorsque vous exercez une pression sur une touche après avoir joué la note.
- Les données représentent la pression exercée sur la touche. Le graphique à barres affiché à droite illustre la valeur des données.

**[Réglages]**

Données 000 à 127

### 6. Aftertouch polyphonique (PAT)



- Cet événement est généré lorsque vous exercez une pression sur une touche après avoir joué la note. A la différence de l'aftertouch canal, cependant, vous disposez ici de données pour chaque touche individuelle.
- Le nom de la note détermine la touche.
- Les données représentent la pression exercée sur la touche. Le graphique à barres affiché à droite illustre la valeur des données.

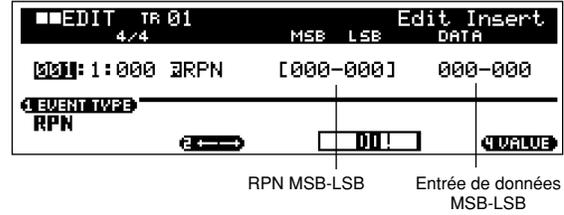
**[Réglages]**

Nom de note C-2 à G8  
Données 000 à 127

● Liste de paramètres (RPN)

MSB	LSB	Écran	Nom de paramètre	Plage de données		Valeur initiale	Fonction
				MSB	LSB		
000	000	PBSens	Sensibilité du Pitch Bend	000 à 024	-	024	Détermine la quantité de Pitch Bend produit en réponse aux données de Pitch Bend par unités de demi-tons.
000	001	FnTune	Fine Tune	-64 à +63	-	+00	Règle la hauteur par cents (centièmes de demi-ton).
000	002	CsTune	Coarse Tune	-24 à +24	-	+00	Règle la hauteur par demi-tons.
127	127	Nul	Nul	-	-	-	Annule les réglages RPN et NRPN de sorte à ce qu'aucun réglage du générateur de sons ne soit modifié par la réception du message suivant d'entrée de données.

### 7. Registered parameter number (rpn)

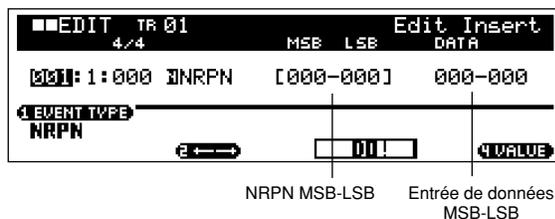


- Change les valeurs de paramètres pour chaque partie du générateur de sons.
- En général, des commandes de contrôle de trois types sont envoyées: RPN MSB (101), RPN LSB (100) et Entrée de données MSB (6). Sur le RS7000, Entrée de données LSB (38) y est ajouté et le groupe de commandes de contrôle est traité comme un tout.
- Une fois qu'un RPN est défini, le message suivant d'entrée de données reçu sur le même canal est traité comme la valeur de ce paramètre RPN. Empêche des erreurs de manipulation par la transmission d'un message Null (7FH, 7FH) après l'utilisation de ces messages pour effectuer une opération de contrôle.
- Le générateur du RS7000 permet de contrôler les 4 paramètres suivants.

**[Réglages]**

RPN MSB 000 à 127  
RPN LSB 000 à 127  
Entrée de données MSB 000 à 127  
Entrée de données LSB 000 à 127

## 8. Non-Registered Parameter Number (NRPN)

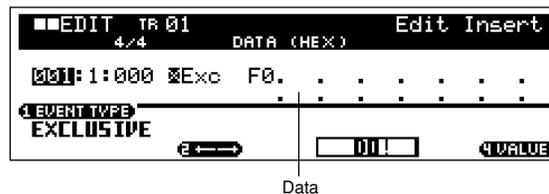


- Change les valeurs de paramètres pour chaque partie du générateur de sons.
- Il n'y a pas de compatibilité entre les fabricants. De nombreux paramètres propres à chaque générateur de sons peuvent être contrôlés pour modifier le timbre.
- En général, des commandes de contrôle de trois types sont envoyées: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) et Entrée de données MSB (6). Sur le RS7000, ce groupe de commandes de contrôle est traité comme un tout.
- Une fois qu'un NRPN est défini, le message suivant d'entrée de données reçu sur le même canal est traité comme la valeur de ce paramètre NRPN. Empêche des erreurs de manipulation par la transmission d'un message RPN Null (7FH, 7FH) après l'utilisation de ces messages pour effectuer une opération de contrôle.
- Pour la fréquence de coupure du filtre, la résonance et d'autres paramètres de commandes de contrôle indépendants, il est normal de sélectionner les paramètres indépendants plutôt que le NRPN.

### [Réglages]

NRPN MSB	000 à 127
NRPN LSB	000 à 127
Entrée de données MSB	000 à 127

## 9. Exclusive



- Change les réglages du générateur de sons interne tels que réglages de sons et d'effets, commande à distance, commutation du mode du générateur de sons et autres via MIDI.
- Le 2<sup>ème</sup> octet est un numéro d'identification du fabricant; il n'y a pas de compatibilité entre fabricants. Ce type d'événement permet de contrôler des fonctions propres au RS7000.
- Le curseur permet de faire défiler les données si la taille des données nécessite plus de 17 octets.

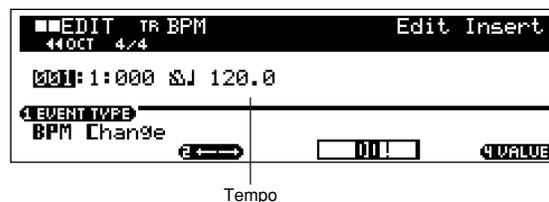
### [Réglages]

Données 00 à 7F, F7 (Hexadécimal)

### REMARQUE

Les touches noires du clavier (SECTION) A à F permettent d'entrer des données hexadécimales. Lorsque vous actionnez [SHIFT]+[F4] ou la [commande 4], le curseur clignote et vous pouvez vous servir du pavé numérique ou des touches noires du clavier pour entrer A à F.

## 10. BPM Change



- Change le tempo (BPM) n'importe quand durant la séquence.
- Le tempo du début de la séquence peut être défini en mode SONG Play ou PATTERN Chain Play mais les réglages effectués en mode SONG EDIT et PATTERN Chain Play ont priorité.
- BPM Change permet de régler le tempo de reproduction. Ainsi, pour changer le tempo de 120 à 100, par exemple, entrez BPM = 100 à l'endroit où le changement doit se produire.
- Ne peut être modifié que sur la piste BPM.

[Réglages] Tempo 1,0 à 300,0

# Appendice

1. Installer des options .....	272
2. Fiche technique.....	282
3. Dépannage.....	286
4. Liste de messages d'erreur.....	288
5. Liste de sons (sons normaux) .....	291
6. Sons de batterie .....	295
7. Liste de catégories de phrase.....	313
8. Liste des types d'effets .....	313
9. Liste des paramètres d'effets .....	315
10. Tableau des données/valeurs d'effets ....	323
11. Format des données MIDI .....	325
12. Glossaire.....	334
13. Index.....	343

## 1. Installer des options

Le RS7000 dispose de fentes, de connecteurs et d'espaces d'installation pouvant accueillir diverses options permettant d'élargir encore sa capacité et sa palette de fonctions telles que des extensions de mémoire SIMM et des cartes d'extension I/O.

### Démonter le panneau inférieur

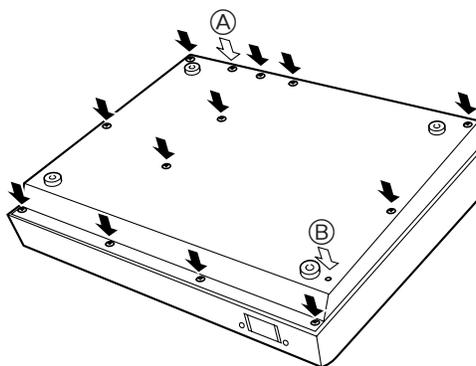
#### Procédure

1. Veillez à disposer du matériel suivant avant de commencer.
  - **Tournevis cruciforme:** Nous vous recommandons un tournevis à pointe magnétique.
  - **Plan de travail:** Veuillez effectuer ce travail sur un plan de travail ou une table stable. Étalez une couverture sur la surface de travail afin d'éviter les griffes.
  - **Gants:** Veillez à utiliser des gants pour éviter de vous blesser les mains avec le panneau métallique ou toute autre pièce métallique.
2. Coupez l'alimentation du RS7000 et débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur.
3. Dévissez les vis maintenant le panneau inférieur.
  - Placez le RS7000 à l'envers sur le plan de travail et servez-vous d'un tournevis cruciforme pour dévissez les 12 vis du fond (voyez l'illustration ci-dessous).

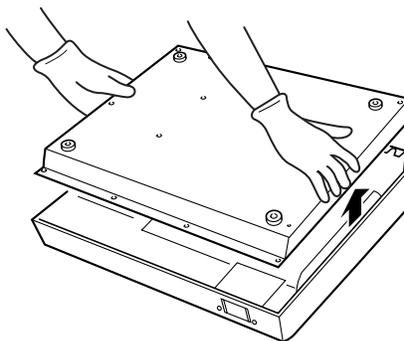


#### ATTENTION

Ne dévissez pas la vis **A** dans l'illustration suivante. Cette vis ne sert pas à maintenir le panneau inférieur. Les orifices **B** dans l'illustration suivante ne jouent aucun rôle dans le démontage du panneau inférieur.



4. Prenez les côtés du panneau inférieur des deux mains et soulevez-le pour l'enlever.



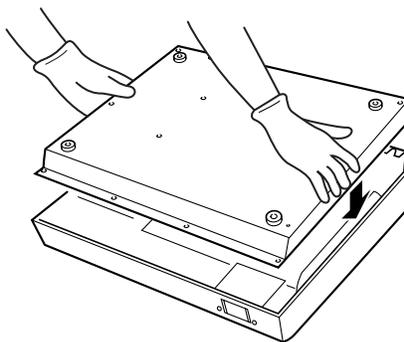
## Remontage du panneau inférieur

### IMPORTANT

Lors du remontage du panneau inférieur, veillez à ne pas coincer de câbles entre le panneau et l'appareil. Cela pourrait rompre des connexions et provoquer des dysfonctionnements.

### Procédure

1. Tenez le panneau inférieur des deux mains et abaissez-le pour qu'il retrouve sa position originale.

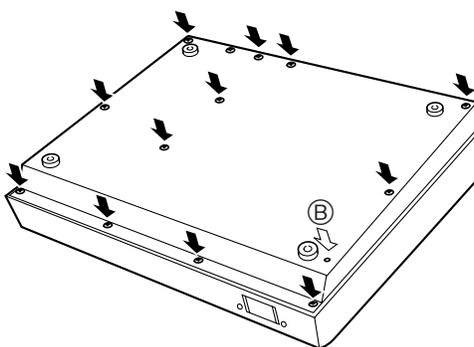


2. Servez-vous des vis originales pour fixer le panneau inférieur.
  - Vissez les douze vis pour fixer le panneau inférieur.

### ATTENTION

N'utilisez pas d'autres vis que celles que vous avez enlevées à l'étape 3 (page 272). D'autres vis risqueraient d'endommager l'appareil.

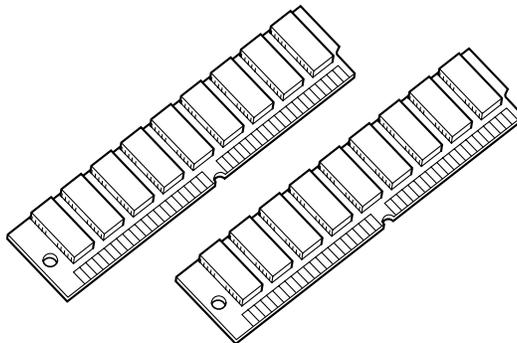
Les orifices ② illustrés ci-dessous ne sont pas des orifices de vis. Veillez à ne pas insérer de vis dans ces orifices.



3. Retournez prudemment l'appareil dans le bon sens.

## Installation de SIMM

Vous pouvez augmenter la capacité de mémoire de le RS7000 en installant des SIMM disponibles dans le commerce (modules de mémoire simples en ligne). Cette section explique comment effectuer l'installation.



### Informations importantes avant l'acquisition de SIMM pour le RS7000

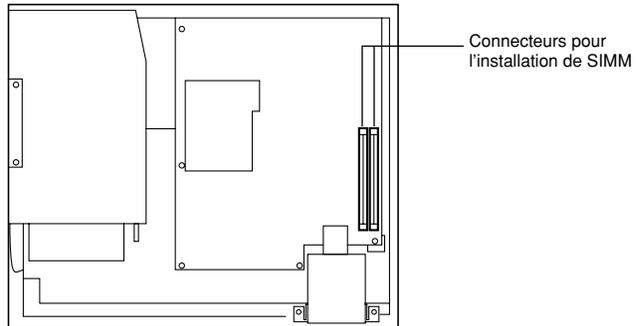
Le RS7000 ne supportera pas nécessairement tous les modules SIMM disponibles dans le commerce. YAMAHA ne peut garantir le bon fonctionnement des SIMM que vous achetez. Avant toute acquisition de SIMM, veuillez consulter votre revendeur YAMAHA ou un distributeur YAMAHA agréé (vous en trouverez la liste à la fin du manuel).

### IMPORTANT

- Avant de commencer l'installation, veuillez lire les précautions reprises dans la section "Manipulation et installation des options" située au début de ce manuel.
  - Il vous faut des SIMM à 72 broches avec des temps d'accès de 70ns ou moins. Le volume du module SIMM peut être de 4, 8, 16 ou 32 Mo. Le RS7000 est conçu pour utiliser des SIMM de 32 bits mais il accepte également les SIMM de 36 bits (type parité).
  - Lors de l'acquisition de SIMM, veillez à ce qu'il n'y ait pas plus de 18 puces de mémoire par module. (Les SIMM constitués de plus de 18 puces ne fonctionnent pas correctement sur le RS7000.)
  - Les SIMM doivent être installés par paire de capacité identique. Il est impossible d'ajouter un seul module SIMM.
  - Le RS7000 est fourni avec 4 Mo de mémoire. Cela signifie que si vous installez une paire de modules SIMM de 16 Mo, la mémoire d'échantillonnage sera de  $4 + (16 \times 2) = 36$  Mo. La mémoire d'échantillonnage maximale est de 64 Mo. C'est pourquoi la mémoire originale sera désactivée si vous installez une paire de SIMM de 32 Mo (une paire:  $32 \times 2 = 64$  Mo).
  - YAMAHA recommande des SIMM conformes à la norme JEDEC\*.  
Sachez toutefois que la conformité à cette norme ne garantit pas un bon fonctionnement sur le RS7000 même si elle fonctionne avec un ordinateur.
- \* JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) est une norme pour les configurations de connecteurs d'appareils électroniques.

## Procédure

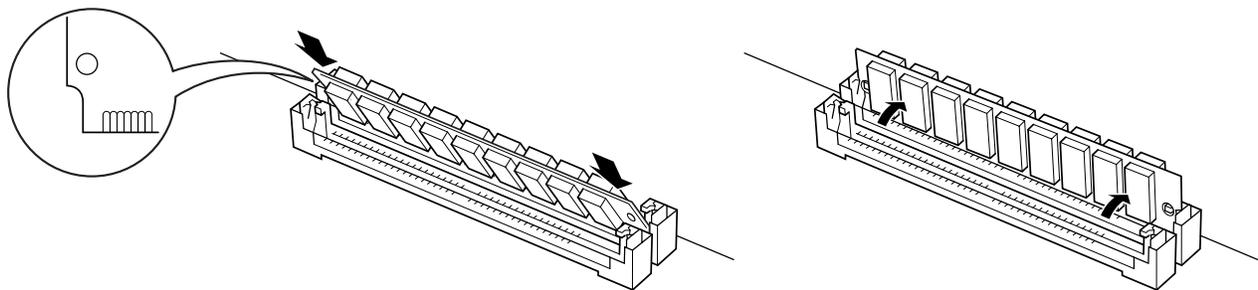
1. Veillez à disposer du matériel suivant pour le montage.
  - **SIMM (une paire: 2 modules)**
  - **Tournevis cruciforme:** Nous vous recommandons un tournevis à pointe magnétique.
  - **Plan de travail:** Veuillez effectuer ce travail sur un plan de travail ou une table stable. Étalez une couverture sur la surface de travail afin d'éviter les griffes.
  - **Gants:** Veillez à utiliser des gants pour éviter de vous blesser les mains avec le panneau métallique ou toute autre pièce métallique.
2. Démontez le panneau inférieur (page 272).
3. Insérez le module SIMM dans le connecteur du circuit intégré.
  - Repérez d'abord le connecteur dans lequel vous allez installer le module SIMM.



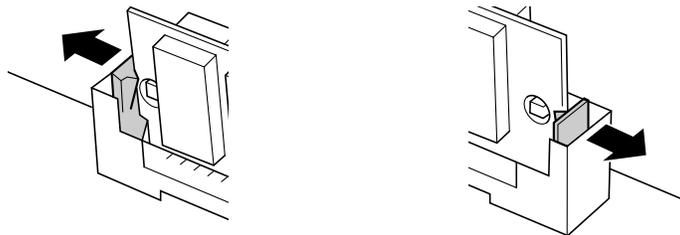
### REMARQUE

Lors de l'installation de SIMM, commencez toujours par le connecteur externe (le connecteur le plus proche du panneau latéral du RS7000). Si vous inversez cet ordre, les SIMM n'entreront pas dans le connecteur.

- Maintenez le SIMM en dirigeant son côté découpé vers l'arrière et insérez le SIMM dans le connecteur en oblique, comme illustré ci-dessous (1). Redressez ensuite le SIMM en l'enfonçant jusqu'au déclic indiquant qu'il est en place (figure (2)).



- Répétez la manipulation pour l'autre SIMM.
- Pour enlever un SIMM d'un connecteur, ouvrez les deux crochets de part et d'autre du connecteur, poussez sur le SIMM pour le pencher vers le bas et extrayez-le.



L'installation est terminée.

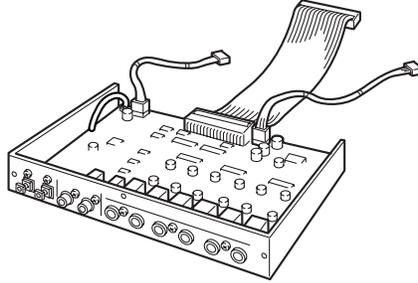
Pour installer une carte d'extension I/O, voyez la procédure d'installation de carte d'extension décrite plus loin (page 276).

4. Remontez le panneau inférieur (page 273).
5. Branchez le cordon d'alimentation.
  - Pour vous assurer que les SIMM installés sont bien détectés, maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [UTILITY] afin d'accéder à l'affichage FREE MEMORY (page 68).

## Installation de la carte d'extension I/O AIEB2

La carte d'extension d'entrée/sortie AIEB2 disponible en option permet d'ajouter au RS7000 des entrées/sorties numériques (de format optique et coaxial) ainsi que six sorties assignables.

Pour en savoir davantage sur les connecteurs de la carte et sur sa configuration générale, voyez ailleurs dans ce manuel.



### IMPORTANT

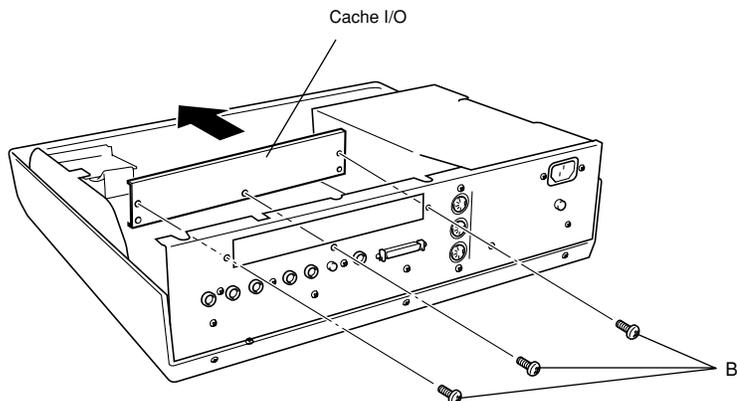
Avant de commencer l'installation, veuillez lire les précautions reprises dans la section "Manipulation et installation des options" située au début de ce manuel. Notez que l'AIEB1 ne peut pas être utilisée dans le RS7000.

### Procédure

1. Veillez à disposer du matériel suivant pour le montage.
  - **Carte d'extension I/O AIEB2:** Assurez-vous qu'il y a bien 3 câbles sortant de la carte.
  - **Tournevis cruciforme:** Nous vous recommandons un tournevis à pointe magnétique.
  - **Plan de travail:** Veuillez effectuer ce travail sur un plan de travail ou une table stable. Étalez une couverture sur la surface de travail afin d'éviter les griffes.
  - **Gants:** Veillez à utiliser des gants pour éviter de vous blesser les mains avec le panneau métallique ou toute autre pièce métallique.
2. Démontez le panneau inférieur (page 272).
3. Enlevez les trois vis (B) du panneau arrière et enlevez le cache I/O.

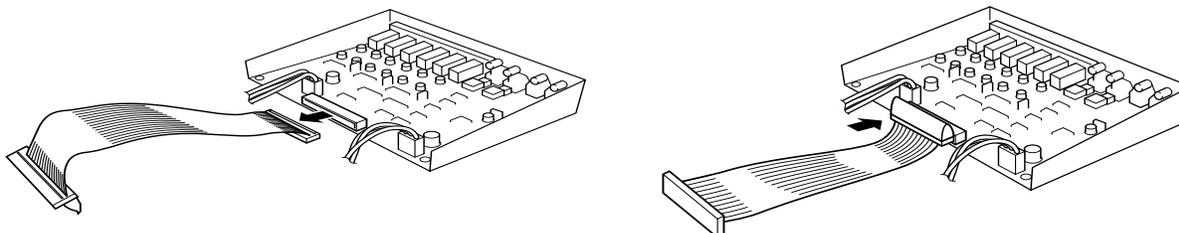
### ATTENTION

- Le cache I/O peut tomber lorsque vous avez retiré les trois vis. Veillez donc à le tenir d'une main lorsque vous retirez les vis.
- Le cache I/O que vous avez enlevé est superflu tant que vous laissez la carte AIEB2. Par contre ses vis de fixation vont servir à attacher l'AIEB2: veillez donc à ne pas les égarer.
- Ces vis (B) sont différentes des douze vis de fixation du panneau inférieur. Ne confondez pas les deux types de vis. Vous risquez d'endommager l'appareil en utilisant le mauvais type de vis.



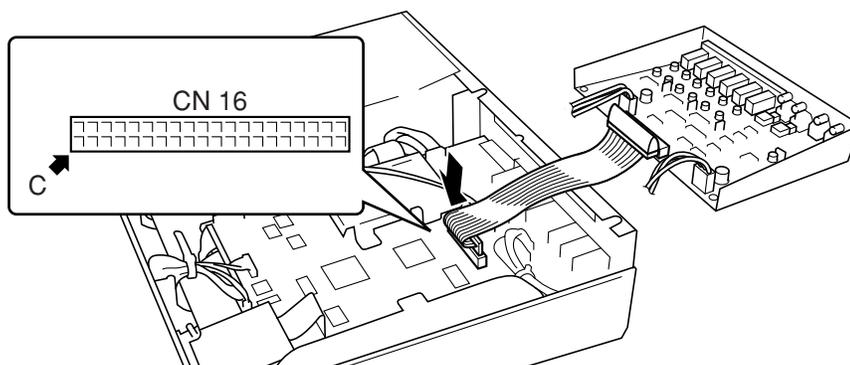
4. Branchez le câble ruban vers l'arrière.

- Déconnectez le câble ruban.
- Insérez la fiche opposée dans le connecteur.  
Le connecteur est pourvu d'une découpe qui empêche toute connexion dans le mauvais sens.



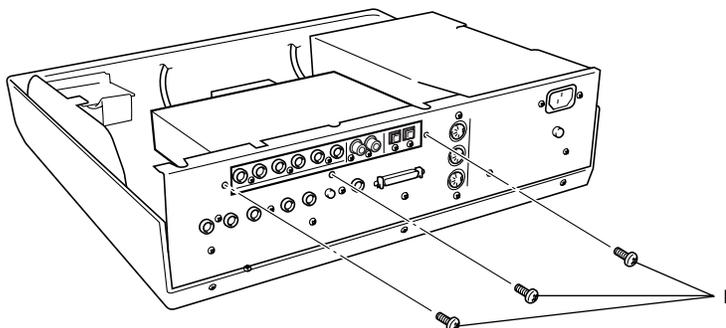
5. Connectez le câble ruban.

- Branchez le câble ruban de la carte d'extension I/O (le câble mince et plat) dans le connecteur correspondant sur la carte du circuit intégré du RS7000 (marqué "C" dans l'illustration ci-dessous). CN16).  
Le connecteur est conçu de sorte à ne fonctionner que dans un sens.



6. Insérez la carte d'extension I/O AIEB2.

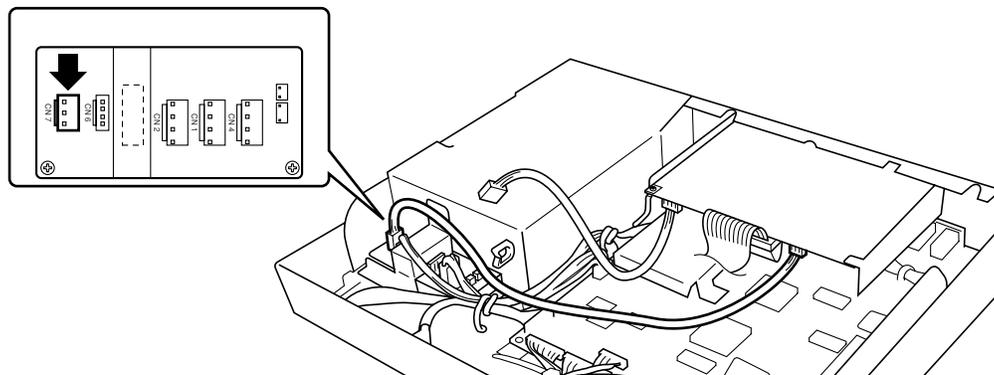
- Maintenez la carte d'extension I/O comme illustré ci-dessous et fixez-la au panneau arrière avec les trois vis (B) que vous avez enlevées à l'étape 3.



## 1. Installer des options

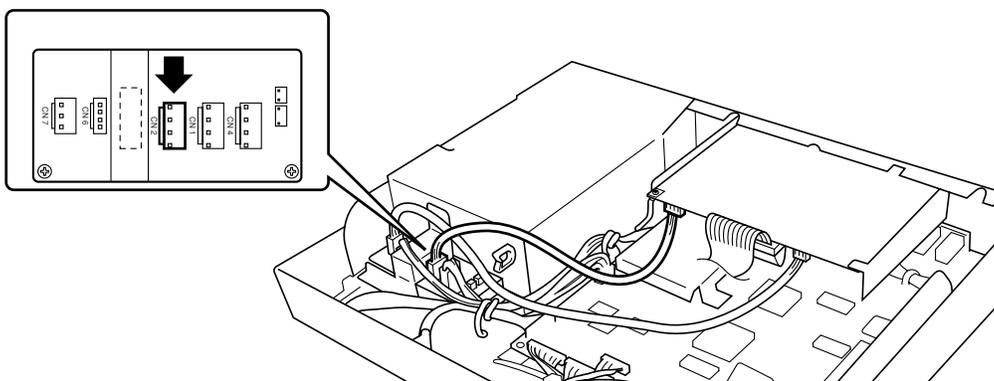
### 7. Branchez le câble rouge/blanc à trois fils.

- En ce qui concerne les deux câbles rouges/blancs sortant de la carte d'extension I/O, commencez par brancher celui à 3 fils au connecteur illustré ci-dessous (CN7: 3 broches).  
Assurez-vous que l'orientation est correcte et n'essayez pas de forcer la connexion.



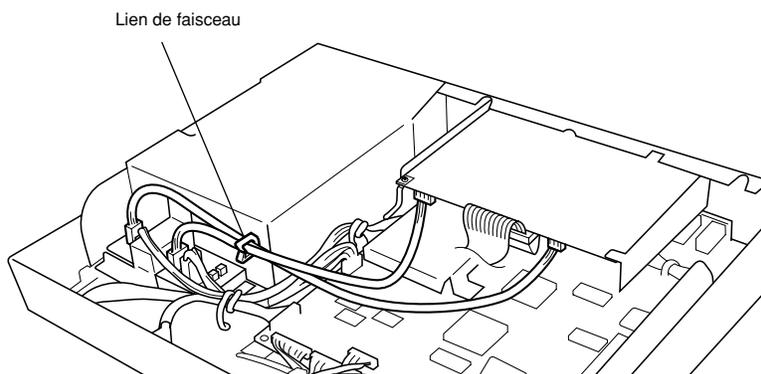
### 8. Branchez l'autre câble rouge/blanc (4 fils) de la même manière.

- Branchez le câble au connecteur illustré ci-dessous (CN2: 4 broches).

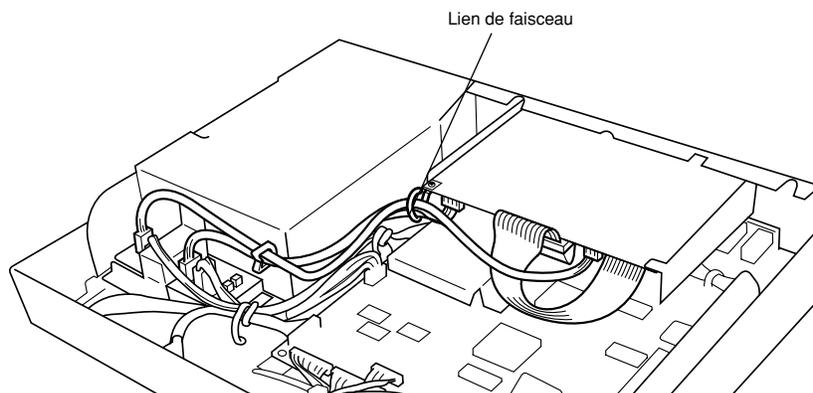


### 9. Fixez les câbles au lien du faisceau.

- Faites passer les câbles à 3 et 4 fils dans le lien du faisceau (voyez l'illustration) et fixez-les.

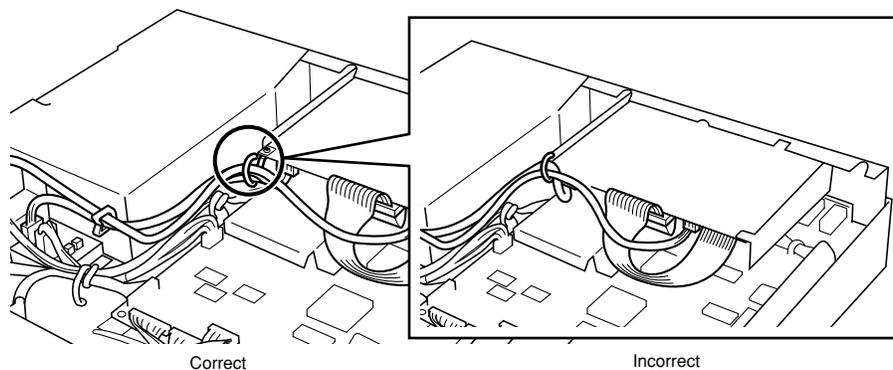


- Servez-vous du lien de faisceau pour fixer les câbles à 3 et 4 fils (voyez l'illustration ci-dessous).



**ATTENTION**

Veillez à faire passer le faisceau de câbles sous le circuit intégré. Si un des câbles est coincé entre le panneau et la carte d'extension I/O lorsque vous remontez le panneau inférieur, il y a risque de rupture de connexions ou de dysfonctionnement.



10. Remontez le panneau inférieur (page 273).
11. Branchez le cordon d'alimentation.

## Connexion de dispositifs SCSI externes

Cette section explique comment brancher des dispositifs externes tels que des disques durs, des supports MO ou des lecteurs CD-ROM.

### Remarques concernant SCSI

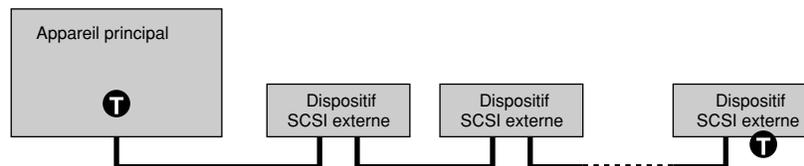
SCSI (souvent prononcé "scouzy") est l'abréviation de Small Computer System Interface; il s'agit d'une interface de transmission de données standard, utilisée par des ordinateurs et d'autres dispositifs.

Comme le RS7000 est doté d'une interface SCSI, vous pouvez y brancher des disques durs, des lecteurs MO, des lecteurs de CD-ROM ainsi que d'autres dispositifs compatibles SCSI pourvus d'un connecteur SCSI à 50 broches. Vous pouvez brancher jusqu'à 7 dispositifs SCSI.

La plupart des dispositifs SCSI sont pourvus de deux bornes SCSI, ce qui permet de relier un certain nombre d'appareils en chaîne. Ces chaînes d'appareils peuvent normalement être réalisées dans n'importe quel ordre.

Le dernier dispositif de la chaîne doit être "terminé" soit par un terminateur branché au connecteur SCSI vacant, soit en activant le terminateur interne (si l'appareil en dispose). Le premier appareil de la chaîne doit également être terminé mais, dans le cas du RS7000, cela se fait au moyen du terminateur interne.

**T** indique le terminateur (ou un commutateur de terminaison activé). Pour les appareils non marqués par ce symbole, ne branchez pas de terminateur (coupez le terminateur).



#### **IMPORTANT**

- Avant de brancher des appareils SCSI, veillez à couper l'alimentation du RS7000 et de tous les appareils connectés. Si vous effectuez les connexions alors que le RS7000 ou les appareils SCSI sont sous tension, vous pouvez les endommager.
- Chaque appareil SCSI, RS7000 comprise, est identifié par un numéro de 0 à 7, appelé SCSI ID. Si deux appareils ou plus ont le même numéro d'identification SCSI, les appareils ne fonctionneront pas convenablement. A sa sortie d'usine, le RS7000 est réglé sur SCSI ID 6. Le numéro d'identité SCSI d'un appareil n'a aucun lien avec sa position au sein de la chaîne SCSI.
- N'oubliez pas de fixer un terminateur au dernier appareil de la chaîne SCSI.
- Si vous ne branchez pas d'appareil SCSI externe, il n'est pas nécessaire de brancher un terminateur au connecteur SCSI externe du RS7000.
- Utilisez un câble SCSI aussi court que possible. De longs câbles peuvent rendre les opérations aléatoires. (En règle générale, on estime que la longueur totale de câble doit être inférieure à 6 mètres).
- Servez-vous de câbles SCSI de bonne qualité. De mauvais câbles peuvent rendre les opérations aléatoires.
- Certains appareils SCSI ne disposent que d'un seul connecteur SCSI. Si vous utilisez un appareil de ce type, branchez-le à la fin de la chaîne.

## Procédure

1. Servez-vous de câbles SCSI pour relier les appareils SCSI externes.
  - Il existe divers types de connecteurs SCSI: servez-vous des câbles SCSI adaptés à vos appareils.
2. Branchez le cordon d'alimentation de l'appareil SCSI externe à une prise secteur.
3. Réglez le numéro SCSI ID (0 à 7) de l'appareil SCSI externe.
  - Sélectionnez un numéro SCSI ID qui n'est pas en conflit avec d'autres appareils SCSI (y compris le RS7000). A la sortie d'usine, le numéro SCSI ID du RS7000 est réglé sur 6.
4. Branchez le terminateur au connecteur SCSI (au connecteur SCSI resté libre) du dernier appareil de la chaîne. Ou activez le commutateur de terminaison de l'appareil en question.
5. Veillez à ce que ce commutateur soit désactivé pour tous les autres appareils de la chaîne (tous ceux qui ne sont pas en fin de chaîne).
6. Mettez le ou les appareils SCSI sous tension et, après quelques secondes, mettez le RS7000 sous tension.

### REMARQUE

Il existe de nombreux ouvrages et articles sur SCSI. Cependant, la plupart d'entre eux ne parlent que des concepts et des spécifications et ne vous disent pas ce qu'il faut faire lorsque le système ne fonctionne pas correctement alors que les connexions sont effectuées dans les règles. Les paragraphes suivants vous donnent davantage d'informations sur SCSI. Celles-ci vous aideront à réagir correctement en cas de problème SCSI. Lisez ces paragraphes si vous avez des problèmes. Sachez que lorsque vous travaillez avec des appareils SCSI, les problèmes de terminaison et de câblage peuvent endommager de précieuses données. À notre regret, Yamaha ne peut être tenu responsable en cas de perte de données.

### ■ Problèmes concrets lors de l'installation de terminateur

Bien que nous ayons dit qu'un terminateur est nécessaire en début et en fin de chaîne SCSI, ce n'est qu'un principe général et pas toujours une nécessité. Avec un bus extrêmement court, par exemple (45 cm ou moins), il peut parfois être préférable de ne brancher un terminateur qu'à une seule extrémité de la chaîne. Cependant, si vous branchez d'autres dispositifs, la situation changera aussi.

Si les dispositifs SCSI sont à plus de trois mètres de distance, il vaut mieux utiliser un terminateur au niveau de l'appareil situé à 3 mètres. Dans ce cas, la chaîne SCSI comprendra trois terminateurs (voire plus).

La théorie et la pratique peuvent donc varier considérablement en ce qui concerne les connexions SCSI. Un simple changement de dispositif au sein d'un système qui fonctionnait correctement peut lui faire perdre sa fiabilité. Inversement, il suffit parfois d'ajouter un appareil à un système imprévisible pour le faire fonctionner correctement. Bref, un certain nombre d'erreurs et de tâtonnements sont inévitables.

### ■ Raisons des erreurs SCSI

Un bus SCSI n'est stable que si tous les appareils SCSI connectés fonctionnent correctement. Si un des appareils génère du bruit, les autres appareils produiront aussi des erreurs et, dans le pire des cas, le bloc de démarrage d'un des appareils peut être détruit. (Toutes les données qu'il contient sont alors perdues.)

Il peut également arriver, au sein d'un système, qu'un appareil semble avoir sauvegardé des données alors qu'en réalité il ne l'a pas fait, ce qui entraîne une perte de données.

Les paragraphes suivants décrivent les raisons de telles erreurs et proposent des solutions.

#### • Vérifiez le numéro SCSI ID

Assurez-vous qu'il n'y a pas de conflit entre les identités SCSI des différents appareils de la chaîne, y compris le RS7000. A la sortie d'usine, l'identité SCSI de le RS7000 est réglée sur 6. N'oubliez pas de mettre l'appareil hors tension avant de changer le réglage SCSI ID de l'appareil externe.

#### • Vérifiez le terminateur

En fonction de ce qui a été dit plus haut, vérifiez la position du terminateur.

#### • Vérifiez les câbles SCSI

Des câbles de qualité médiocre sont pratiquement toujours source de problèmes. Servez-vous toujours de câbles à double blindage. En outre, le blindage doit être mis à la masse au sein du connecteur. Les longs câbles SCSI entraînent souvent des problèmes. Optez plutôt pour des câbles aussi courts que possible. Évitez de plier ou de tordre un câble SCSI dans un espace étroit car cela peut entraîner la cassure de conducteurs ou de broches.

Le bon fonctionnement n'est pas garanti si vous reliez le connecteur SCSI du RS7000 via un convertisseur à un appareil externe ne disposant pas d'un connecteur SCSI à 50 broches (un dispositif Wide SCSI, ATA (IDE), USB ou IEEE 1394 par exemple).

## 2. Fiche technique

<b>Section séquenceur</b>	Capacité maximale en notes	Approx. 259.000 notes
	Résolution de note	Noire/480
	Polyphonie maximum	124 notes
	BPM (tempo)	1,0 - 300,0
	Modes d'enregistrement	Remplacement en temps réel Ajout en temps réel (modes Pattern et Song uniquement) Punch I/O en temps réel (mode Song uniquement) Pas à pas (modes Pattern et Song uniquement) Enregistrement par grille (modes Pattern et Song uniquement)
	Pistes	Mode Pattern : Pistes de 16 phrases Mode Pattern Chain : Piste de motif : Piste BPM : Piste Scene/Mute Mode Song : 16 pistes de séquence : Piste BPM : Piste Scene/Mute
	Motifs	Motifs : 1024 (64 styles × 16 sections) Mesures : 256 maximum
	Phrases	Phrases présélectionnées : 5980 Phrases utilisateur : 256 par style
	Chaînes de motifs	20 chaînes
	Morceaux (Songs)	20 morceaux
	Editer	Édition de phrase Édition de chaîne de motifs Édition de morceau
	Jobs (tâches)	Jobs du mode Pattern : 37 Jobs du mode Pattern Chain : 9 Jobs du mode Song : 30
	Grid Groove	Note Offset, Clock Shift, Gate Time Offset, Velocity Offset
	Play Effects	Harmonize (Unison, Octaver, Harmonize 1 & 2) Note (Note Offset, Gate Time, Velocity Offset) Timing (Beat Stretch, Clock Shift, Swing)
	MIDI Delay	MIDI Delay Edit, Feedback Edit
	Arpège	Type (Up, Down, Alternate 1 & 2, Random), Sort, Hold, Octave Range
	LOOP REMIX	
	Format de séquence	Format de séquence RS7000 original Format SMF 0, 1 (Format 1: chargement uniquement) Format RM1x (PATT, SONG) (chargement uniquement)

<b>Générateur de sons</b>	Type	Générateur de sons AWM2	
	Polyphonie maximum	62 notes	
	Multitimbralité	16 timbres (avec DVA)	
	Sons préprogrammés	1054 sons normaux (sons GM non compris). Sons de batterie: 63 kits (batteries GM non comprises)	
	Effets	4 systèmes	
		Reverb (réverbération)	: 12 types
		Delay/Chorus	: 25 types
		Variation	: 100 types
		Master	: 8 types
	Égaliseur	Égaliseur maître	Égaliseur paramétrique à 4 bandes
Égaliseur de piste		5 types	
<b>Générateur de sons</b>	Types d'échantillon	Son mélodique, échantillon de batterie	
	Maximum d'échantillons	256	
	Source d'échantillonnage	Entrées analogiques L/R	
		Sorties stéréo L/R	
		Digital I/O (Avec une carte d'extension I/O AIEB2 disponible en option)	
		Optical I/O (Avec une carte d'extension I/O AIEB2 disponible en option)	
	Conversion A/N	Suréchantillonnage 20 bits, à 64 ×	
	Conversion N/A	Suréchantillonnage 24 bits, à 128 ×	
	Types d'échantillonnage	Slice + Sequence, Kit, Kit + Note, Pitch	
	Bits de données d'échantillon	16	
	Fréquence d'échantillonnage	: 44,1 kHz (MONO/STEREO), 22,05 kHz, 11,025 kHz, 5,5125 kHz (LO-FI mode, MONO/STEREO)	
		Entrées numériques (Avec une carte d'extension I/O AIEB2 disponible en option)	
			: 48 kHz, 44,1 kHz, 32 kHz (STEREO uniquement)
	Mémoire d'échantillons interne	Standard	: 4 Mo (d'usine)
		Maximum	: 64 Mo (SIMM de 32 Mo× 2) * Les 4 Mo d'usine deviennent indisponibles avec une extension maximale.
Temps d'échantillonnage	Longueur max. d'échantillon	: 32 Mo mono : 64 Mo stéréo	
	Temps d'échantillon max. (mono ou stéréo)	: Environ 6 minutes 20 secondes (44,1 kHz)	
Format d'échantillon	Format original AIFF (chargement uniquement), WAV (sauvegarde et chargement) A3000/4000/5000, SU700, (chargement uniquement)		
Jobs d'échantillonnage	13		

<b>Commandes</b>	<p>Commutateur de mise sous tension (ON/OFF)</p> <p>Commande globale de volume (MASTER VOLUME)</p> <p>Commande de niveau d'enregistrement (REC VOLUME)</p> <p>Sélecteur d'effet maître</p> <p>Commandes de paramètres d'effet (× 4)</p> <p>Commandes multi-fonctionnelles (× 4)</p> <p>Commandes assignables (× 18)</p> <p>Commande de contraste</p> <p>Boutons de modes [PATTERN], [PATT CHAIN], [SONG], [UTILITY]</p> <p>Boutons de modes secondaires [GROOVE], [PLAY FX], [MIDI DELAY], [MIXER], [VOICE EDIT], [EFFECT], [SETUP], [MASTER], [SAVE], [LOAD], [JOB], [EDIT]</p> <p>Boutons de fonctions [F1] à [F4]</p> <p>Bouton d'effet global [EFFECT ON/OFF]</p> <p>Boutons d'échantillonnage [REALTIME LOOP REMIX], [SAMPLE EDIT], [STANDBY/START/STOP]</p> <p>Bouton des effets de jeu [SELECT]</p> <p>Boutons d'édition des sons [WAVE] (LFO), [AMP/FILTER/PITCH], [PORTAMENTO TYPE], [TYPE] (FILTER)</p> <p>Bouton Exit [EXIT]</p> <p>Boutons du séquenceur [REC], [◀], [STOP], [PLAY], [◀◀], [▶▶]</p> <p>Bouton Shift [SHIFT]</p> <p>Bouton Arpeggio (arpège) [ARPEGGIO ON]</p> <p>Boutons Scene/Mute [STORE], [MUTE/SCENE], [MEMORY 1] – [MEMORY 5]</p> <p>Boutons Octave [OCT DOWN], [OCT UP]</p> <p>Boutons de mode du clavier [KEYBOARD], [TRANPOSE], [MUTE], [TRACK SELECT]</p> <p>Touches de clavier (× 26)</p> <p>Bouton Tap [TAP]</p> <p>Pads Velocity (× 2) [PAD 1], [PAD 2]</p>
<b>Écran (LCD)</b>	Écran LCD graphique de 64 × 240 points avec rétro-éclairage et commande de contraste
<b>Diodes</b>	<p>MODE (× 4) (vert)</p> <p>EFFECT ON/OFF (vert)</p> <p>SAMPLING (REALTIME LOOP REMIX (vert), SAMPLE EDIT (vert), STANDBY/START/STOP (rouge))</p> <p>SEQUENCE PLAY FX SELECT (× 2) (jaune)</p> <p>VOICE EDIT (× 18) (jaune)</p> <p>REC (rouge)</p> <p>PLAY (vert)</p> <p>SECTION (× 10) (rouge)</p> <p>MUTE/SCENE (× 2) (rouge)</p> <p>TRACK (× 16) (rouge)</p> <p>Mode KEYBOARD (KEYBOARD (vert), MUTE (rouge))</p> <p>ARPEGGIO ON (vert)</p> <p>Boutons de fonction (× 4) (rouge)</p> <p>MIDI IN (rouge), MIDI OUT A (vert), MIDI OUT B (vert)</p> <p>Affichage LED à 7 segments (4 chiffres)</p>

<b>Connecteurs</b>	<p>PHONES (prise jack standard stéréo)          OUTPUT (prises jack standard × 2) (L/MONO, R)          INPUT (prises jack standard × 2) (L, R)          FOOT SWITCH          MIDI IN, MIDI OUT (× 2, A &amp; B)          CARD SLOT (fente pour carte SmartMedia 3,3 V)          SCSI (half-pitch 50 broches)          AC INLET (alimentation secteur)</p>								
<b>Dimensions (L × P × H)</b>	440 mm × 363 mm × 134 mm								
<b>Poids</b>	7 kg								
<b>Accessoires fournis</b>	<p>Cordon d'alimentation          CD-ROM (× 1)          SmartMedia (8 Mo × 1) : Données de son et de séquence          Manuels de l'utilisateur</p>								
<b>Options</b>	<p>Carte d'extension I/O : AIEB2          Extension de mémoire (utilisez une paire de SIMM identiques, conformes aux spécifications données ci-dessous):</p> <table> <tr> <td>Type</td> <td>: SIMM de 72 broches (standard Fast page ou EDO, JEDEC)</td> </tr> <tr> <td>Temps d'accès</td> <td>: 70 ns ou plus rapide</td> </tr> <tr> <td>Parité</td> <td>: Parité ou non parité</td> </tr> <tr> <td>Capacité</td> <td>: 4/8/16/32 Mo</td> </tr> </table>	Type	: SIMM de 72 broches (standard Fast page ou EDO, JEDEC)	Temps d'accès	: 70 ns ou plus rapide	Parité	: Parité ou non parité	Capacité	: 4/8/16/32 Mo
Type	: SIMM de 72 broches (standard Fast page ou EDO, JEDEC)								
Temps d'accès	: 70 ns ou plus rapide								
Parité	: Parité ou non parité								
Capacité	: 4/8/16/32 Mo								

\* Les caractéristiques et descriptions de ce manuel ne sont données qu'à titre informatif. YAMAHA Corp. se réserve le droit de modifier les produits ou leurs caractéristiques à tout moment, sans avis préalable. Comme les caractéristiques, le matériel ou les options peuvent varier d'une région à une autre, veuillez consulter votre revendeur YAMAHA.

## 3. Dépannage

**Pas de son? Le mauvais son? Lorsqu'un problème de cet ordre se pose, veuillez vérifier les points suivants avant de conclure à un dysfonctionnement du produit. Vous y trouverez souvent la solution à votre problème. Si le problème persiste, contactez alors votre revendeur YAMAHA.**

Problème	Causes possibles	Page
<b>Pas de son</b>	<b>Problèmes au niveau du système global</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'appareil et les périphériques sont-ils sous tension?</li> <li>• L'appareil est-il correctement branché aux périphériques externes via des câbles MIDI ou audio?</li> <li>• La commande MASTER VOLUME est-elle réglée sur un niveau adéquat?</li> <li>• Le filtre MIDI est-il réglé de sorte à bloquer les messages de note enclenchée?</li> <li>• La sélection de la sortie est-elle correcte?</li> </ul>	(page 22)  (page 13) (page 262) (page 94)
	<b>Problèmes au niveau des sons et des effets</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les réglages d'effet et de filtre sont-ils corrects? (De mauvais réglages de fréquence de coupure du filtre peuvent empêcher toute production de son).</li> </ul>	(page 104, 198)
	<b>Problèmes au niveau des motifs et des morceaux</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les niveaux individuels de chaque piste sont-ils correctement réglés?</li> <li>• Les pistes sont-elles étouffées (mute)?</li> <li>• Le canal de sortie (Out) est-il réglé sur OFF?</li> <li>• Les réglages de volume et d'expression des données reproduites sont-ils appropriés?</li> <li>• Le paramètre Velocity Offset de l'effet de jeu ou du groove a-t-il une valeur trop basse?</li> </ul>	(page 93, 194) (page 74, 183) (page 110, 200) (page 154, 225, 267) (page 86, 88, 191, 192)
	<b>Problèmes au niveau des échantillons</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le volume de l'échantillon est-il correctement réglé?</li> <li>• Le paramètre Original Key est-il correctement réglé?</li> </ul>	(page 243) (page 243)
<b>Distorsion du son</b>	<b>Problèmes au niveau du système global</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La commande MASTER VOLUME a-t-elle un réglage très élevé, susceptible d'être source de saturation?</li> <li>• Le réglage Out Level est-il trop élevé?</li> </ul>	(page 13) (page 258)
	<b>Problèmes au niveau des sons et des effets</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La distorsion n'est-elle pas due à des réglages d'effet? (Des réglages de résonance du filtre trop élevés peuvent provoquer de la distorsion).</li> <li>• L'effet Unison est-il activé? (L'effet Unison peut parfois causer de la distorsion).</li> </ul>	(page 104, 198) (page 88, 192)
<b>Volume trop bas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les réglages de volume ou d'expression sont-ils trop bas?</li> <li>• Le paramètre Velocity Offset de l'effet de jeu ou du groove a-t-il une valeur trop basse?</li> <li>• Le niveau de sortie est-il trop bas?</li> </ul>	(page 154, 225, 267) (page 86, 88, 191, 192) (page 258)
<b>La hauteur ou les intervalles sont incorrects</b>	<b>Problèmes au niveau du système global</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le paramètre Master Tune a-t-il une autre valeur que "0"?</li> <li>• Avez-vous actionné la molette de pitch bend sur un appareil externe?</li> </ul>	(page 257)
	<b>Problèmes au niveau des sons et autres</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La valeur Transpose est-elle différente de "0"?</li> <li>• Le décalage de note du groove est-il réglé de sorte à changer la hauteur?</li> <li>• La commande Pitch Bend est-elle en position centrale?</li> </ul>	(page 73, 160, 183) (page 86, 191) (page 15)
	<b>Problèmes au niveau des échantillons</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le paramètre Original Key est-il correctement réglé?</li> </ul>	(page 243)

<b>Le son est coupé</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dépassez-vous la polyphonie maximum de l'instrument?</li> </ul>	(page 62)
<b>La reproduction ne commence pas lorsque le bouton [PLAY] est actionné</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le motif, la phrase, la chaîne de motifs ou le morceau contient-il des données?</li> <li>• Le paramètre MIDI SYNC est-il réglé sur INTERNAL?</li> </ul>	(page 77, 161, 184) (page 260)
<b>Le rythme et le timing des notes ne sont pas ceux de l'enregistrement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les paramètres de groove ou d'effet de jeu sont-ils réglés de sorte à modifier le timing?</li> </ul>	(page 85, 87, 191, 192)
<b>Les réglages de son et d'effet changent lorsque la reproduction démarre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Y a-t-il des données initialisant le générateur de sons au début de la séquence?</li> </ul>	(page 154, 225)
<b>Impossible d'enregistrer une phrase ou un morceau</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une phrase préprogrammée a-t-elle été sélectionnée?</li> <li>• La protection de la mémoire est-elle activée?</li> </ul>	(page 75) (page 257)
<b>Impossible d'enregistrer des échantillons</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avez-vous atteint le nombre d'échantillons maximum autorisé?</li> <li>• Disposez-vous d'assez de mémoire d'échantillon?</li> <li>• L'entrée source est-elle correctement réglée?</li> <li>• Le niveau A/D est-il correctement réglé?</li> </ul>	(page 61, 229) (page 68) (page 231) (page 108, 200)
<b>La mémoire est pleine alors qu'il reste des motifs ou des morceaux disponibles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La capacité totale du RS7000 détermine le nombre de motifs, de phrases et de morceaux pouvant être enregistrés. Si, par exemple, vous créez des phrases ou des morceaux qui font appel à beaucoup de mémoire, vous risquez d'utiliser toute la mémoire disponible alors qu'il reste des numéros de motifs ou de morceaux non utilisés.</li> </ul>	(page 68)
<b>La transmission/réception de blocs de données MIDI ne fonctionne pas correctement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'intervalle entre les blocs, sélectionné lors de la sauvegarde des données, était-il trop court?</li> </ul>	(page 258)
<b>Impossible de sauvegarder les données</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La carte de mémoire ou le disque utilisé est-il protégé contre l'écriture de nouvelles données?</li> <li>• La carte de mémoire ou le disque utilisé est-il correctement formaté?</li> </ul>	(page 115) (page 116)

## 4. Liste de messages d'erreur

### ● Erreurs de fonctionnement

No Data	Lorsqu'un job est exécuté, la piste ou la plage sélectionnée ne contient pas de données. Sélectionnez une piste ou une plage appropriée.
Illegal Input	Une entrée ou une valeur inacceptable a été spécifiée. Vérifiez le mode d'entrée ou la valeur.
Illegal Track Number	Un numéro de piste inacceptable a été spécifié. Resélectionnez la piste.
Illegal Phrase Number	Un numéro de phrase inacceptable a été spécifié. Resélectionnez la phrase.
Illegal Measure	Un numéro de mesure inacceptable a été spécifié. Resélectionnez la mesure.
Illegal Check Box	Aucune option n'a été cochée pour un job de piste nécessitant la sélection d'une option. Cochez l'option appropriée.
Meter Mismatch	Les valeurs de mesure des données originales et des données éditées sont différentes.
No F7 (End Of Exc.)	Les données SysEx ont été entrées ou modifiées et ne contiennent pas l'indispensable octet "End of Exclusive" (F7). Veillez à inclure cet octet F7.
Preset Phrase	Vous avez tenté d'éditer ou d'enregistrer une phrase préprogrammée. Les phrases préprogrammées doivent être copiées dans une phrase utilisateur pour pouvoir être éditées.
Pattern Length Mismatch	Suite à l'exécution d'un job, la longueur d'une phrase dépasse 256 mesures.
Phrase Length Mismatch	Suite à une édition, la longueur d'une phrase dépasse 256 mesures.
Phrase Number Overflow	Le nombre maximum de phrases (256) a été dépassé suite à l'exécution d'un job, un enregistrement ou une édition.
Too Long Sample	Un étirement (Stretch) de l'échantillon ou un autre job a allongé excessivement l'échantillon.
Too Short Sample	La longueur de l'échantillon est insuffisante pour pouvoir effectuer le job Frequency Convert.
Too Low Freq	La fréquence d'échantillonnage est trop basse pour pouvoir effectuer le job Frequency Convert.
Digital In Unlocked	L'entrée DIGITAL/OPTICAL est déverrouillée. Vérifiez les connexions et la sortie sur l'appareil source.

### ● Erreurs système

Backup Battery Low	La tension de la pile interne diminue. Demandez à votre revendeur YAMAHA ou un SAV agréé YAMAHA de vous la remplacer.
Sequence Memory Full	La mémoire interne est pleine. Il est impossible de poursuivre l'enregistrement, l'édition, l'exécution d'un job, la réception/transmission de données MIDI ou le chargement d'une carte ou d'un disque. Recommencez après avoir effacé des données de morceau, de motif ou de phrase utilisateur dont vous n'avez plus besoin.
Sample Number Overflow	Une opération d'échantillonnage, un job ou une opération de chargement a provoqué un dépassement du nombre d'échantillons autorisé. Réessayez après avoir effacé des échantillons dont vous n'avez plus besoin.
Too Many Local Voices	Vous avez dépassé le nombre maximum d'échantillons autorisé pour un motif ou un morceau (128).
Too Many Common Voices	Vous avez dépassé le nombre maximum d'échantillons communs autorisé (128).
Too Many Sample Voices	Vous avez dépassé le nombre global maximum d'échantillons autorisé (256).
Wave Memory Full	La mémoire d'échantillons est pleine. Il est impossible de poursuivre l'échantillonnage, le job ou le chargement en cours. Dans certains cas, la quantité de mémoire résiduelle peut être augmentée par l'optimisation de la mémoire (Wave Memory Optimize).
Factory Set	Ce message s'affiche lorsque le RS7000 est ramené à ses réglages d'usine initiaux (page 25). Il peut arriver qu'une baisse excessive de la tension de la pile interne corrompe les données de la mémoire interne, par exemple. Dans ce cas, toutes les données sont automatiquement ramenées à leurs réglages usine et ce message apparaît.

Memory Protected	La protection de la mémoire est activée et vous avez essayé de changer des données par enregistrement, édition ou exécution d'un job.
SIMM Error	Vous avez mal installé une paire de SIMM d'extension ou la paire n'est pas constituée de SIMM identiques (page 20).

● Erreurs MIDI

MIDI Buffer Full	Le tampon de réception MIDI est plein et le traitement ne peut continuer. Réessayez de recevoir les données.
------------------	--

● Erreurs de carte/disque

Card/Disk Full	La carte ou le disque est plein et il est impossible de sauvegarder d'autres données. Utilisez une nouvelle carte ou un nouveau disque, ou faites de la place en effaçant des données superflues de la carte ou du disque.
File Not Found	Le fichier demandé est introuvable sur la carte ou le disque. Recommencez après avoir réinséré/reconnecté la carte ou le disque.
Bad Card/Disk	La carte ou le disque est inutilisable. Formatez la carte ou le disque et réessayez.
Card/Disk Not Ready	La carte/le disque n'est pas correctement insérée/connecté au RS7000.
Unformatted Card/Disk	La carte ou le disque n'est pas formaté, ou le format est inutilisable avec le RS7000. Vérifiez le contenu de la carte/du disque.
Write Protected	La carte ou le disque est protégé contre l'écriture ou vous avez essayé de consigner des données sur un support ne pouvant être que lu, tel qu'un CD-ROM.
Bad File	Vous avez chargé un fichier inutilisable.
Can't Change File Name	Vous essayez de changer un nom (Rename) alors qu'un fichier ou un dossier du même nom existe déjà dans le dossier spécifié.
Illegal File	Le fichier sélectionné pour le chargement est inutilisable par le RS7000.
No Data	Vous essayez de sauvegarder un morceau ou un style qui ne contient pas de données et qui ne peut donc pas être sauvegardé.
Too Long Sample	Vous avez essayé de charger un échantillon trop long.
No Sample Files	Les échantillons liés sont introuvables lors du chargement.
Read/Write Error	Une erreur de lecture ou d'écriture s'est produite sur disque ou sur carte. Vérifiez la façon dont la carte est insérée, la connexion du disque ou la terminaison SCSI.
SCSI Error	Une erreur SCSI s'est produite. Vérifiez les connexions et la terminaison SCSI.
Copy Protected	Vous avez essayé d'exporter un échantillon protégé contre les copies.
Illegal File Name	Le nom de fichier spécifié est inacceptable.
Read Only File	Vous avez tenté d'effacer, de renommer ou d'écraser un fichier qui ne peut être que lu.
Can't Make Folder	Il est impossible de créer d'autres dossiers sous le niveau hiérarchique actuel car un dossier du même nom existe sur la carte ou le disque.
Too Deep Folder	Les dossiers sous ce niveau sont inaccessibles.
Not Empty Folder	Vous avez essayé d'effacer un dossier qui contient des données (un dossier doit être vide pour pouvoir être effacé).
Unsupported Disk	Le disque connecté ne peut pas être utilisé.

● **Autres messages (que des messages d'erreur)**

Are you sure? NO [F2]/YES [F3]	Demande de confirmation avant l'exécution d'une opération. Appuyez sur [F2] ou [F3].
Can't Undo. Cancel [F2]/OK [F3]	Lors de l'exécution de certains jobs, la mémoire interne peut arriver à saturation. Il est alors impossible d'annuler (Undo) les changements effectués. Appuyez sur [F3] pour poursuivre ou sur [F2] pour arrêter l'opération. Recommencez après avoir effacé des morceaux, des motifs ou des phrases utilisateur superflues.
Completed	L'opération spécifiée (chargement, sauvegarde ou un autre job) est terminée.
Executing ...	Une opération de formatage ou un job est en cours d'exécution. Veuillez attendre.
Loading ... (xxxxxxx) Abort [F3]	Apparaît lorsqu'un fichier est en cours de chargement. Appuyez sur [F3] pour renoncer au chargement.
Overwrite? NO [F2]/YES [F3]	Une opération de sauvegarde va écraser les données résidant sur carte ou disque et ce message demande confirmation. Appuyez sur [F2] ou [F3].
Overwrite Sample Voice? Cancel [F2]/OK [F3]	Lorsque vous faites appel à la fonction Create après la fonction Realtime Loop Remix, ce message demande confirmation avant d'écraser l'échantillon de la piste. Appuyez sur [F3] pour l'écraser ou sur [F2] pour renoncer à l'effacement.
Saving ... (xxxxxxx) Abort [F3]	Apparaît lorsqu'un fichier est en cours de sauvegarde. Appuyez sur [F3] pour annuler l'opération.
Same Common Sample Voice Number Skip All [F2]/Renumber [F3]	Apparaît lorsqu'un motif ou un morceau qui se sert d'échantillons communs est chargé et qu'un échantillon commun est chargé sous un numéro de mémoire qui contient déjà des données. Appuyez sur [F2] pour renoncer au chargement de l'échantillon commun ou sur [F3] pour charger les données après avoir attribué un nouveau numéro au son.
Sequence or Sample Voice Exists. Cancel [F2]/Replace [F3]	Apparaît lorsque les données de séquence ou d'échantillon existent déjà dans une piste sélectionnée à la page Sampling Setup.

## 5. Liste de sons (sons normaux)

Inst. Group	GM	Synth Bass & Lead1		Synth Pad & Synth EFX1		Synth Material		Band Instrument		Classical Instrument & Wind		Ethnic & Percussion		SFX 1		Synth Bass & Lead2		
Bank MSB	0	63		63		63		63		63		63		63		63		
Bank LSB	0	0		1		2		3		4		5		6		7		
Program		EL		EL		EL		EL		EL		EL		EL		EL		
1	GrandPno	1	RezoBas1	1	SynthPad	2	Saw1 A	1	BritePno	1	Strings1	2	Kalimba1	1	Trance1	2	DX100Bas	2
2	BritePno	1	FunkBass	1	ChoirPad	2	Saw2 A	1	FM Piano	2	Strings2	1	Kalimba2	2	Trance2	2	FMBass4	1
3	E.Grand	1	BleepBas	2	Atms Pad	2	SwDual1A	2	El.Grand	1	Trem.Str	2	ThumbPno	2	Trance3	2	FMBass5	2
4	HnkyTonk	2	BlipBass	2	AnalogPd	2	SwDual2A	1	St.Piano	2	Syn Str1	2	LogDrum1	1	Trance4	2	FMBass6	2
5	E.Piano1	2	FM Bas1	2	VoicePad	2	SawOct A	2	HnkyTonk	2	Syn Str2	2	LogDrum2	1	Trance5	2	FM BDBas	2
6	E.Piano2	1	FM Bas2	2	GlassPad	2	Square A	1	Mono Pno	1	Syn Str3	2	PacificPc	2	Trance6	2	Syn Slap	2
7	Harpsi.	1	BuzzBas1	1	SweepPd1	2	Pulse A	2	LoFi Pno	2	Syn Str4	2	Balafon	2	Trance7	2	FatBass1	1
8	Clavi.	1	Dog Bass	2	SweepPd2	2	PlsDualA	2	St.EP1	2	AnaQuart	2	SteelDr1	2	Trance8	2	FatBass2	2
9	Celesta	2	OctBass1	2	SmokyPad	2	SqurOctA	2	Chor.EP1	2	SyTrmStr	2	SteelDr2	2	Trance9	2	FatBass3	2
10	Glocken	1	OctBass2	2	WarmPad1	2	PulsOctA	2	Mono EP1	2	Pizz.Str	1	Gamelan1	2	Trance10	2	FatBass4	2
11	MusicBox	2	MonoBas1	2	WarmPad2	2	Sync A	1	LoFi EP1	2	Solo Str	2	Gamelan2	1	Trance11	2	VinBass1	1
12	Vibes	1	MonoBas2	2	StringPd	2	TriSineA	2	Wah EP1	2	Violin	2	BaliOrch	2	FunnyCPU	2	VinBass2	2
13	Marimba	1	SqurBa1	2	Rise Pad	2	Noise1 A	1	TremoEP1	2	Viola	2	AtlantPc	2	Siren	2	VinBass3	1
14	Xylophon	2	SqurBa2	2	Halo Pad	2	Noise2 A	1	Old EP	2	Cello	2	AsiaBel1	2	SystemDwn	2	VinBass4	1
15	TubulBel	1	DeepBass	2	Vox Pad	2	Lead1 A	1	MelloEP1	2	SynHarp1	2	AsiaBel2	2	Smoky	2	RezoBas2	1
16	Dulcimer	2	FlatBass	1	HarmoPad	2	Lead2 A	1	St.EP2	2	Celesta	2	Sitar1	1	Sonr&CPU	2	RezoBas3	1
17	DrawOrgn	2	Tri Bass	2	Hum Pad	2	Lead3 A	1	Chor.EP2	2	MusicBox	1	Sitar2	2	FX-NG	2	RezoBas4	1
18	PercOrgn	2	SineBass	2	BlowPad1	2	FM1 A	1	Mono EP2	2	Glocken	2	IndiaDrn	2	Machine?	2	GTekBas1	2
19	RockOrgn	2	DB Bass	2	SquarePd	2	FM2 A	1	LoFi EP2	2	SyTubBel	2	TibetDrn	2	Bikers	1	GTekBas2	2
20	ChrchrOrg	2	DB BaDwn	2	Sci-Fi	2	FM3 A	1	Wah EP2	2	SynHrpsi	2	IndiaStr	2	RvrsLife	2	RampBass	2
21	ReedOrgn	2	KickBa1	2	TronStrn	2	Digi1 A	1	TremoEP2	2	BrasSect	2	Dulcimer	2	PanImpct	2	GarageBa	2
22	Acordion	2	KckB1Dwn	2	TronChor	2	Digi2 A	1	St.DxEP	2	Trumpet	1	Koto	2	ShotStar	1	BuzzBas2	2
23	Harmnica	1	KickBa2	2	Itopia	2	Digi3 A	1	ChorDxEP	2	Trombone	2	EthnPick	2	AnBubble	1	BuzzBas3	2
24	TangoAccd	2	KckB2Dwn	2	SynVoice	2	Digi4 A	1	BriteDxEP	2	Tuba	2	Banjo	2	GameOver	2	OrganBa	1
25	NylonGtr	1	CS RezBa	2	Ana Vox1	1	Digi5 A	1	Clavi.	2	Mute.Trp	1	Shamisen	2	ToneDeaf	1	R&B Bass	2
26	SteelGtr	1	MG Bass1	1	Ana Vox2	2	Digi6 A	1	WahClav1	2	Syn Horn	2	Fiddle	1	What?	2	SmoothBa	2
27	Jazz Gtr	1	MG Bass2	2	VoiceOoh	2	Digi7 A	1	WahClav2	1	SprnoSax	1	Shanai	2	Zap Gun	2	PunchBas	2
28	CleanGtr	1	MG Bass3	2	ChoirAah	2	Digi8 A	1	DigiClav	2	Alto Sax	1	Shakhchi	1	Hndrail1	1	DubBas1	1
29	Mute.Gtr	2	MG Pedal	2	Aah/Ooh	2	Digi9 A	1	Organ1	2	TenorSax	1	TremShak	2	Hndrail2	2	DubBas2	2
30	Ovrdrive	2	OB Bass	2	EP Pad1	2	Digi10 A	1	Organ2	2	Bari.Sax	2	AsiaFlut	2	Hitchhik	2	DubBas3	2
31	Dist.Gtr	2	XP Bass	2	EP Pad2	2	Digi11 A	1	Organ3	2	Oboe	2	Bagpipe	1	Digger	2	FatLoBas	2
32	GtrHarmo	1	PizzBass	2	EthnoPad	2	Digi12 A	1	Organ4	2	Eng.Horn	2	Sho	2	Propelr1	2	FTekBass	2
33	Aco.Bass	1	TakBass	2	Angels	2	Saw1 B	1	HousOrg1	2	Bassoon	2	Digeridu	2	Propelr2	2	BL Saw5	1
34	FngrBass	1	VocoBas1	2	NewAgePd	2	Saw2 B	1	ThinOrgn	2	Clarinet	1	Koukin1	2	Greeting	2	BL Saw6	1
35	PickBass	1	VocoBas2	2	Rain	2	SwDual1B	2	RockOrg1	2	Piccolo	1	Koukin2	2	Safari	2	BL Saw7	1
36	Fretless	1	OctRezBa	2	OrintSeq	2	SwDual2B	1	DriveOrg	2	Flute	1	Berimba1	2	Sesame	2	BL Saw8	1
37	SlapBas1	1	CyberBas	2	SmokBell	2	SawOct B	2	DirtyOrg	2	Recorder	2	Berimba2	2	Buddha	2	BL Rezo1	1
38	SlapBas2	1	DkCorBa1	2	Atmosphr	2	Square B	1	MrtianOr	2	PanFlute	1	BrimSol	1	Wah Seq1	2	BL Rezo2	2
39	SynBass1	1	HdCorBa1	2	Bright	2	Pulse B	2	ChrchrOr1	2	Bottle	2	FngrCym1	2	Wah Seq2	2	BL Squr4	2
40	SynBass2	2	HdCorBa2	2	EthnoKey	2	PlsDualB	2	ChrchrOr2	2	Whistle	1	FngrCym2	1	Biter	2	BL Squr5	1
41	Violin	1	Uni Bass	2	Ana Bell	2	SqurOctB	2	ReedOrgn	2	Ocarina	1	Gong	1	Vacuum	2	BL Dist9	1
42	Viola	2	SynLow	2	PolySync	2	PulsOctB	2	Acordion	2	Strings3	2	ThaiGong	2	Brokndwn	2	BL Dst10	2
43	Cello	2	BL Saw1	1	AnaDrone	2	Sync B	1	Harmnica	1	Strings4	2	Shekere	1	Teleport	2	BL Dst11	1
44	Contrabs	2	BL Saw2	2	DigiBel1	2	TriSineB	2	TangoAccd	2	Strings5	2	TaikoDrm	1	Scat	2	BL Dst12	2
45	Trem.Str	2	BL Saw3	2	Crystal	2	Noise1 B	1	Vibes1	1	Syn Str5	2	Big Drum	1	Disaster	2	PolyBas1	2
46	Pizz.Str	1	BL Saw4	2	AnaSprng	2	Noise2 B	1	Vibes2	2	PopPizz	2	Timpani	2	Match	2	PolyBas2	2
47	Harp	2	BL Squr1	1	SynChime	2	Lead1 B	1	Vibes3	2	Harp	2	Tabla	2	LasrShot	2	NJS Bass	2
48	Timpani	2	BL Squr2	2	Mod Sine	2	Lead2 B	1	Marimba	1	SynHarp2	2	Udu	2	Whimsy1	2	FatPolyB	2
49	Strings1	2	BL Squr3	2	ShortRez	2	Lead3 B	1	Xylophon	2	TubulBel	1	Udu Bend	1	Whimsy2	2	NoizBass	1
50	Strings2	2	BL Dist1	2	Self Seq	2	FM1 B	1	FngrBas1	1	Harpsi.	2	Djembe	2	Feeder	2	OctHvyBa	2
51	Syn.Str1	2	BL Dist2	2	EchoBell	2	FM2 B	1	FngrBas2	1			EgyptDrm	2	Rising	2	TwnSawBa	2
52	Syn.Str2	2	BL Dist3	2	MajrBrs1	2	FM3 B	1	FngFnB1	2			Surdo	2	Drain	2	AhabBass	2
53	ChoirAah	2	BL Dist4	2	MajrBrs2	2	Digi1 B	1	MuteFngB	1			Tambourn	1	Spin	2	WoahBass	2
54	VoiceOoh	1	BL Dist5	2	SoftBras	2	Digi2 B	1	CompFngB	2			AnTambrn	1	Takeoff	2	BuzzoidB	2
55	SynVoice	1	BL Dist6	2	SyStack1	2	Digi3 B	1	Subsonic	1			Cowbell	1	GiantStp	2	SykoBass	2
56	Orch.Hit	1	BL Dist7	1	SyStack2	2	Digi4 B	1	DistBass	2			AnCowbl1	1	CyberStp	2	DkCorBa2	2
57	Trumpet	1	BL Dist8	2	SyStack3	2	Digi5 B	1	WahBass1	1			AnCowbl2	1	Typhoon	2	Techstep	2
58	Trombone	2	MG Saw	1	DirtyStk	2	Digi6 B	1	WahBass2	1			Vibraslp	1	Rocker	2	Abstrct	2
59	Tuba	2	OB Saw	2	SweepSaw	2	Digi7 B	1	PickBas1	2			AnVbrslp	1	Amphibia	2	SubSlide	2
60	Mute.Trp	1	Dual Saw	2	SwpXpand	2	Digi8 B	1	PickBas2	2			SyVbrslp	1	Escape	2	UK Oam	2
61	Fr.Horn	2	CSPortLd	2	Swp Sync	2	Digi9 B	1	MutePkBa	2			Bongo	2	Shower	1	Jazzstep	2
62	BrasSect	1	Wah Saw	1	SwpVoice	2	Digi10 B	1	SlapBas1	1			Conga	1	Thunder	2	BL Lead1	1
63	SynBras1	2	CSMonoLd	2	Goblins	2	Digi11 B	1	SlapBas2	1			AnaConga	1	Wind	2	BL Lead2	1
64	SynBras2	2	DualSqur	2	Echoes	2	Digi12 B	1	Fretles1	1			Timbale	1	Seashore	2	SqrSolo1	2

□ : Pas de son.

Les suffixes "A" à "D" pour les noms de sons dans le groupe d'instruments "Synth Material" renvoient au type de modèle utilisé.

A : Long Decay, LFO Wave - Triangle  
 B : Short Decay, LFO Wave - Triangle  
 C : Long Decay, LFO Wave - Saw up  
 D : Long Decay, LFO Wave - S&H

5. Liste de sons (sons normaux)

Inst. Group	Synth Pad & Synth EFX2	SFX2	Drum Kit	GM Drum Kit	
Bank MSB	63	63	126	127	
Bank LSB	8	9	0	0	
Program	EL	EL	Kit Type	Kit Type	
1	NoizPad1	2 LFOsyc1	2 AnlgKit1	Trigger StandKit	Trigger
2	NoizPad2	2 LFOsyc2	2 AnlgKit2	Trigger	†
3	NoizPad3	2 LFOsyc3	2 RhBoxKit	Trigger	†
4	NzModPad	2 LFOsyc4	1 SynthKit	Trigger	†
5	ColdPad1	2 LFOsyc5	1 SE Kit	Trigger	†
6	ColdPad2	2 LFOsyc6	2 PsychKit	Trigger	†
7	BlowPad2	2 LFOsyc7	2 Acid Kit	Trigger	†
8	WarmPad3	2 LFOsyc8	2 TeknoKit	Trigger	†
9	LowHigh	2 LFOsyc9	2 AmbntKit	Trigger	†
10	RevsKey	2 LFOsyc10	2 Hard Kit	Trigger	†
11	ResLfoPd	2 LFOsyc11	2 HousKit1	Trigger	†
12	Xtacy	2 LFOsyc12	2 BreakKit	Trigger	†
13	Atlas	2 LFOsyc13	2 JunglKit	Trigger	†
14	ResChord	2 LFOsyc14	2 D&B Kit	Trigger	†
15	Wheezer	2 LFOsyc15	2 Big Kit	Trigger	†
16	SlowGas	2 LFOsyc16	2 Hip Kit1	Trigger	†
17	Snarly	2 LFOsyc17	2 Aco.Kit	Trigger	†
18	FrozenPd	2 LFOsyc18	2 Jazz Kit	Trigger	†
19	VPad	2 LFOsyc19	1 BrushKit	Trigger	†
20	Ele Pad	2 LFOsyc20	1 PercKit1	Trigger	†
21	AP Pad	2 LFOsyc21	1 BD Kit	Full Editing	†
22	DigiKey1	2 LFOsyc22	2 HH&CyKit	Full Editing	†
23	DigiKey2	2 LFOsyc23	2 SD Kit	Full Editing	†
24	DigiBel2	2 LFOsyc24	2 Tom Kit	Full Editing	†
25	Syn Bell	2 LFOsyc25	2 SFX Kit1	SFX	†
26	80sChime	2 LFOsyc26	2 SFX Kit2	SFX	†
27	AnaSyMod	2 LFOsyc27	2 AnlgKit1N	Note on/off	†
28	Goldchrd	2 LFOsyc28	2 AnlgKit2N	Note on/off	†
29	Cave	2 LFOsyc29	2 RhBoxKitN	Note on/off	†
30	BubbleSq	2 LFOsyc30	2 SynthKitN	Note on/off	†
31	DikiVibe	2 LFOsyc31	2 SE Kit N	Note on/off	†
32	ArpTech	2 LFOsyc32	2 PsychKitN	Note on/off	†
33	Unbell	2 LFOsyc33	2 AcidKitN	Note on/off	†
34	HappyMan	2 LFOsyc34	2 TeknoKitN	Note on/off	†
35	Ibiza	2 LFOsyc35	1 AmbntKitN	Note on/off	†
36	Orange	2 LFOsyc36	2 HardKitN	Note on/off	†
37	CheapRes	1 LFOsyc37	2 HousKit1N	Note on/off	†
38	HouseChd	2 LFOsyc38	1 BreakKitN	Note on/off	†
39	Lizzy	2 LFOsyc39	2 JunglKitN	Note on/off	†
40	PolySaw1	2 LFOsyc40	2 D&B KitN	Note on/off	†
41	PolySaw2	1 LFOsyc41	2 Big KitN	Note on/off	†
42	PolySaw3	2 LFOsyc42	2 HipKit1N	Note on/off	†
43	LushChor	2 LFOsyc43	1 Aco.KitN	Note on/off	†
44	Swp Poly	2 LFOsyc44	2 JazzKitN	Note on/off	†
45	LFO Pad1	2 LFO SFX1	2 BrushKitN	Note on/off	†
46	LFOsycPd	2 LFO SFX2	1 PercKit1N	Note on/off	†
47	LFO Pad2	2 LFO SFX3	1 RX Kit	Trigger	†
48	LFO Pad3	2 LFO SFX4	2 ElectKit	Trigger	†
49	Shoal	2 LFO SFX5	1 HousKit2	Trigger	†
50	LFO Stck	2 LFO SFX6	1 Hip Kit2	Trigger	†
51	Swp Noiz	2 LFO SFX7	1 R&B Kit	Trigger	†
52	VoxDcnd1	1 Police	1 SmothKit	Trigger	†
53	VoxDcnd2	2 Cops	2 HumanKit	Trigger	†
54	Ambient1	2 AlarmDwn	2 RevrsKit	Note on/off	†
55	Ambient2	2 BadTrip	2 RX Kit N	Note on/off	†
56	Ambient3	2 Dentist	2 ElectKitN	Note on/off	†
57	Ambient4	2 ShortWav	2 HousKit2N	Note on/off	†
58	Ambient5	2 GTR SFX	2 HipKit2N	Note on/off	†
59	Ambient6	2 Whirlpol	2 R&B KitN	Note on/off	†
60	Ambient7	2 RetroUFO	2 SmothKitN	Note on/off	†
61	Ambient8	2 EleNoiz	2 HumanKitN	Note on/off	†
62	Ambient9	2 Pingpong	2 Perc2Kit	Full Editing	†
63	Ambient10	2 DelySFX1	2 SFX Kit3	SFX	†
64		DelySFX2	1		†

□ : Pas de son.

Les suffixes "A" à "D" pour les noms de sons dans le groupe d'instruments "Synth Material" renvoient au type de modèle utilisé.

- A : Long Decay, LFO Wave - Triangle
- B : Short Decay, LFO Wave - Triangle
- C : Long Decay, LFO Wave - Saw up
- D : Long Decay, LFO Wave - S&H

Inst. Group	GM	Synth Bass & Lead1		Synth Pad & Synth EFX1		Synth Material		Band Instrument		Classical Instrument & Wind		Ethnic & Percussion		SFX 1		Synth Bass & Lead2	
Bank MSB	0	63		63		63		63		63		63		63		63	
Bank LSB	0	0		1		2		3		4		5		6		7	
Program		EL		EL		EL		EL		EL		EL		EL		EL	
65	SprnoSax	1	CS Squar	2	AsianEch	2	Saw1 C	1	Fretles2	2		Agogo	1	Steam	1	PWM Lead	2
66	Alto Sax	1	WahSquar	1	SoundTrk	2	Saw2 C	1	ChoFries	2		AnaMetal	1	Bubble	1	BPF Lead	2
67	TenorSax	1	WahPulse	1	Majesty	2	SwDual1C	2	FinFries	2		Cabasa	1	Dog	1	PolySaw2	2
68	Bari.Sax	2	SubOsc1	2	Bali Pad	2	SwDual2C	1	AcoBass1	1		Maracas	1	Horse	1	TechSaw	2
69	Oboe	2	SubOsc2	2	Warrior	2	SawOct C	2	AcoBass2	1		SmbWhisl	1	Tweet 1	1	PulsFbLd	1
70	Eng.Horn	2	CS ModLd	2	PwrSweep	2	Square C	1	BaGlisnd	2		Guiro	2	Tweet 2	2	Poly Ld1	2
71	Bassoon	2	PWM Solo	2	Palace	2	Pulse C	2	CleanGt1	2		AnaGuiro	1	Growl	1	Poly Ld2	2
72	Clarinet	1	PolySaw1	1	Soda	2	PlsDualC	2	CleanGt2	2		Claves	1	DoorSqek	1	Poly Ld3	2
73	Piccolo	1	StarLead	2	Coaster	2	SqurOctC	2	ChorsGt1	2		AnaClave	1	DoorSlam	1	Poly Ld4	2
74	Flute	1	PowrSolo	2	MilkyWay	2	PulsOctC	2	FlangeGt	2		WoodBlok	1	Telphon1	1	Saw Solo	1
75	Recorder	2	SynLd1	2	Bush	2	Sync C	1	Wah Gtr 1	2		Cuica	2	Telphon2	1	SinSolo1	2
76	PanFlute	1	SynLd2	2	EnginRom	2	TriSineC	2	Wah Gtr2	1		Triangle	2	Scratch 1	1	SinSolo2	2
77	Bottle	2	BeepLead	2	Glaswork	2	Noise1 C	1	Mute Gtr	2		Shaker1	1	TurnTabl	1	AgileLd	2
78	Shakhochi	1	BuzzSolo	2	OohStack	2	Noise2 C	1	Jazz Gtr	1		AnShaker	1	TapeRwnd	1	SweetP10	1
79	Whistle	1	5th Saw	2	Galaxy	2	Lead1 C	1	OctJzGtr	2		JinglBel	1	GlasNoiz	1	SinSolo3	1
80	Ocarina	1	5thPulse	2	Comet	2	Lead2 C	1	Ovrdrive	2		BellTree	1	MetalNz1	1	RampLead	1
81	SquareLd	2	Bend 5th	2	Shrine	2	Lead3 C	1	Dist.Gtr	2		WindChm1	1	MetalNz2	1	SqrSolo2	2
82	Saw.Lead	2	PopLd4th	2	Hovering	2	FM1 C	1	WahFazG1	2		WindChm2	2	IndstTom	1	SynBrass	2
83	CaliopLd	2	VoxSyn1	2	Marsh	2	FM2 C	1	WahFazG2	2		Castanet	1	CarElgn	1	Oct.Lead	2
84	Chiff Ld	2	VoxSyn2	2	Hypnosis	2	FM3 C	1	PowrChd1	1		Sticks	1	CarTSqel	1	PardisLd	2
85	CharanLd	2	BreathLd	2	WaterBel	2	Digi1 C	1	GtrHarmo	1		Feet1	2	Car Pass	1	Pipe Ld2	2
86	Voice Ld	1	Pipe Ld1	2	Hallucin	2	Digi2 C	1	SteelGtr	1		Clap L	1	CarCrash	1	Pipe Ld3	2
87	Fifth Ld	2			NewDrone	2	Digi3 C	1	12StrGtr	2		Clap S	1	Train	1	ResTouch	2
88	Bass &Ld	2			Motor	1	Digi4 C	1	NylonGt1	1		AnaClap1	1	Helicptr	1	RndmBeep	2
89	NewAgePd	2			Sonar1	1	Digi5 C	1	NylonGt2	2		SynClap1	1	RevBurst	1	EngrySqr	2
90	Warm Pad	2			Sonar2	1	Digi6 C	1	P.Scrape	1		FngrSnap	1	RevLowNz	1	Tech Saw	2
91	PolySyPd	2			OrganStk	2	Digi7 C	1	FretNoiz	2		AnSdStk1	1	Laugh	1	TeknoMan	2
92	ChoirPad	2			Vox Bell	2	Digi8 C	1	DpChorEP	2		AnSdStk2	1	Scream	1	TechLead	2
93	BowedPad	2			ColdStab	2	Digi9 C	1	MelloEP2	2		AnSdStk3	1	Punch	1	BigSyn1	2
94	MetalPad	2			Kick&Hit	1	Digi10 C	1	Digi EP1	2		AnSdStk4	1	Heart	1	BigSyn2	2
95	Halo Pad	2			BrasHit1	1	Digi11 C	1	Digi EP2	2		MelodTom	1	Footstep	1	EleCarpt	2
96	SweepPad	2			Syn Stab	1	Digi12 C	1	Digi EP3	2		Syn Drum	2	Applause	2	Autism	1
97	Rain	2			GiantStb	1	Saw1 D	1	Mono EP3	1		Ana Tom	1	BrthNoiz	1	HdcorBnd	2
98	SoundTrk	2			HardStab	1	Saw2 D	1	Chor EP3	2		Ana BD	1	Gunshot	1		
99	Crystal	2			OrganStb	1	SwDual1D	2	Mono EP4	1		AnaCymb1	1	Bomb	1		
100	Atmosphr	2			Orch.Hit	1	SwDual2D	1	Chor EP4	2		AnaCymb2	1	HiQ 1	1		
101	Bright	2			HammerHt	1	SawOct D	2	MonEP3/4	2		LoopCymb	1	HiQ 2	1		
102	Goblins	2			ChoirHit	1	Square D	1	TrmEP3/4	2		RevCymb1	1	SFX Gun1	1		
103	Echoes	2			BrasHit2	1	Pulse D	2	OldSkPno	1		Rev Roll	1	SFX Gun2	1		
104	Sci-Fi	2			BrasHit3	1	PlsDualD	2	ClickEP	2		Rev SD	1	BrstNoiz	1		
105	Sitar	1			BrasHit4	1	SqurOctD	2	SweetEP	2		Rev Tom	1	Ripper	1		
106	Banjo	2			GuitrHit	1	PulsOctD	2	RotrOrgn	2		Rev Kick	1	RvThundr	1		
107	Shamisen	2			OrganHit	1	Sync D	1	RockOrg2	2		RevHatCl	1	RvDoorSl	1		
108	Koto	2			EP Hit	1	TriSineD	2	HousOrg2	2		RevTimba	1	RvScrDwn	1		
109	Kalimba	1			NY Hit	1	Noise1 D	1	SurfOrgn	2		RevDjemb	1	RvTapeRw	1		
110	Bagpipe	1			RvKck&Ht	1	Noise2 D	1	SynthOrg	2		RevFCym	1	RvGlasNz	1		
111	Fiddle	1			RvBrsHt1	1	Lead1 D	1	RockOrg3	2		Shaker2	2	RvMtlNz1	1		
112	Shanai	2			RvGntStb	1	Lead2 D	1	JazzOrg1	2		AnMaracs	1	RvMtlNz2	1		
113	TnklBell	2			RvOrgStb	1	Lead3 D	1	ChrchOr3	2		AnGuiro2	1	RvIndsTm	1		
114	Agogo	1			RvOrchHt	1	FM1 D	1	DigiOrg1	2		TambrnRX	1	RvCarElg	1		
115	SteelDrm	1			RvHamrHt	1	FM2 D	1	DigiOrg2	2		CowbelRX	1	RvCarCrs	1		
116	WoodBlok	1			RvChorHt	1	FM3 D	1	JazzOrg2	2		Bongo RX	2	RevPunch	1		
117	TaikoDrm	1			RvBrsHt2	1	Digi1 D	1	GarageOr	2		Agogo RX	2	RvGunsht	1		
118	MelodTom	1			RvBrsHt3	1	Digi2 D	1	FngrBas3	2		ShakerRX	1	RevBomb	1		
119	Syn.Drum	1			RvBrsHt4	1	Digi3 D	1	FingFnB2	2		Feet2	1	RevHiQ1	1		
120	RevCymb1	1			RvGtrHit	1	Digi4 D	1	SlapBas3	2		Clap Aco	1	RevHiQ2	1		
121	FretNoiz	2			RvOrgHit	1	Digi5 D	1	SlapBas4	2		AnaClap2	1	RevSyTm1	1		
122	BrthNoiz	1			RvEP Hit	1	Digi6 D	1	AcoBass3	2		Clap RX5	1	RevSyTm2	1		
123	Seashore	2			RvNY Hit	1	Digi7 D	1	CleanGt3	1		SynClap2	1	RvSFXGn1	1		
124	Tweet	2					Digi8 D	1	ChorsGt2	2		SynSdStk	1	RvSFXGn2	1		
125	Telephone	1					Digi9 D	1	ChMuteGt	2		FM SdStk	1	RvBrstNz	1		
126	Helicptr	1					Digi10 D	1	DistMute	1		SynTom1	1	RvRipper	1		
127	Applause	1					Digi11 D	1	PowrChd2	1		SynTom2	1	RvSyVibr	1		
128	Gunshot	1					Digi12 D	1	BrightAG	2		AnaClick	1	RvBelTre	1		

: Pas de son.

Les suffixes "A" à "D" pour les noms de sons dans le groupe d'instruments "Synth Material" renvoient au type de modèle utilisé.

- A : Long Decay, LFO Wave - Triangle
- B : Short Decay, LFO Wave - Triangle
- C : Long Decay, LFO Wave - Saw up
- D : Long Decay, LFO Wave - S&H

5. Liste de sons (sons normaux)

Inst. Group	Synth Pad & Synth EFX2	SFX2	Drum Kit	GM Drum Kit
Bank MSB	63	63	126	127
Bank LSB	8	9	0	0
Program	EL	EL	Kit Type	Kit Type
65		DelySFX3	1	StandKit
66		DelySFX4	2	†
67		DelySFX5	2	†
68		DelySFX6	2	†
69		DelySFX7	1	†
70		Seq SFX1	2	†
71		Seq SFX2	2	†
72		EerieRes	2	†
73		Tibet	2	†
74		Airsnake	2	†
75		Hammer	2	†
76		EchoShot	2	†
77		SFX Prc1	2	†
78		SFX Prc2	2	†
79		SFX Prc3	2	†
80		SFX Prc4	2	†
81		SFX Prc5	2	†
82		SFX Prc6	2	†
83		SFX Prc7	2	†
84		NoizClap	2	†
85		FEG Noiz	1	†
86		FingNoiz	2	†
87		SynMetal	1	†
88		Rebound	2	†
89		Zap1	1	†
90		Zap2	1	†
91		Zoom	1	†
92		Alarm	1	†
93		Vox Go!	1	†
94		VoxWhoa!	1	†
95		Vox Yo!	1	†
96		VoxAhhh!	1	†
97		Vox Huh!	1	†
98		Vox Muh!	1	†
99		Vox Tah!	1	†
100		Vox Buh!	1	†
101		Vox Hit	1	†
102		Vocd Ahh	1	†
103		VoxDrum1	1	†
104		VoxDrum2	1	†
105		Scratch2	1	†
106		ScratchDr	1	†
107		ScratchVx	1	†
108		RvSyMetl	1	†
109		RvRebond	2	†
110		RevZap1	1	†
111		RevZap2	1	†
112		RevZoom	1	†
113		RevAlarm	1	†
114		RvVoxGo!	1	†
115		RvVxWhoa	1	†
116		RvVoxYo!	1	†
117		RvVxAhhh	1	†
118		RvVxHuh!	1	†
119		RvVxMuh!	1	†
120		RvVxTah!	1	†
121		RvVxBuh!	1	†
122		RvVoxHit	1	†
123		RvVxDrm2	1	†
124				†
125				†
126				†
127				†
128				†

 : Pas de son.

Les suffixes "A" à "D" pour les noms de sons dans le groupe d'instruments "Synth Material" renvoient au type de modèle utilisé.

- A : Long Decay, LFO Wave - Triangle
- B : Short Decay, LFO Wave - Triangle
- C : Long Decay, LFO Wave - Saw up
- D : Long Decay, LFO Wave - S&H

## 6. Sons de batterie

### Types entièrement éditables

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	21				22				23				24			
Kit Type	Full Editing				Full Editing				Full Editing				Full Editing			
Note#	Note	BD Kit	Key off	Alternate assign	HH&Cy Kit	Key off	Alternate assign	SD Kit	Key off	Alternate assign	Tom Kit	Key off	Alternate assign			
0	C -2	Reverse BD Electro	o		Reverse Hi-Hat Open Synth	o		Vox Go!	o		Reverse Tom Human 1	o				
1	C# -2	Reverse BD FX Gate	o		Reverse Hi-Hat Open SE	o		Scratch Vox 1 F	o		Reverse Tom Human 2	o				
2	D -2	Reverse BD Hammer	o		Reverse Hi-Hat Open Analog 81	o		Vox Buh!	o		Reverse Tom Electro 1	o				
3	D# -2	Reverse BD Analog Power	o		Reverse Hi-Hat Closed Analog 70	o		Vox Tah!	o		Reverse Tom Electro 2	o				
4	E -2	Reverse BD Analog Distortion 6	o		Reverse Hi-Hat Open Analog 70	o		Vox Hit	o		Reverse Tom SFX 1	o				
5	F -2	Reverse BD Analog Distortion 3	o		Reverse Hi-Hat Closed 90	o		Hi Blip	o		Reverse Tom SFX 2	o				
6	F# -2	Reverse BD Analog Distortion 2	o		Reverse Hi-Hat Open 90	o		Hi Q 2	o		Reverse Tom Analog 90 1	o				
7	G -2	Reverse BD Analog Tight	o		Hi-Hat Closed R&B	o		Hi Q 1	o		Reverse Tom Analog 90 2	o				
8	G# -2	Reverse BD Analog 94	o		Hi-Hat Pedal R&B	o		Zap 1	o		Reverse Tom Analog Distortion 1	o				
9	A -2	Reverse BD Analog Blip 2	o		Hi-Hat Open R&B	o		Sword	o		Reverse Tom Analog Distortion 2	o				
10	A# -2	Reverse BD Analog Rubber 2	o		Hi-Hat Closed Light	o		FX Metal	o		Tom Human	o				
11	B -2	BD Electro	o		Hi-Hat Pedal Light	o		Metal Noise 1	o		Tom Human	o				
12	C -1	BD FX Gate	o		Hi-Hat Open Light	o		Synth Click	o		Tom Human	o				
13	C# -1	BD Hammer	o		Hi-Hat Closed RX5	o		Snare Hammer	o		Tom Human	o				
14	D -1	BD Analog Power	o		Hi-Hat Half RX7	o		Snare Wood	o		Tom Human	o				
15	D# -1	BD Analog Distortion 5	o		Hi-Hat Open RX5	o		Snare Timber	o		Tom Human	o				
16	E -1	BD Analog Distortion 6	o		Hi-Hat Closed Lo-fi	o		Snare FX Noise	o		Tom Electro 1 1	o				
17	F -1	BD Analog Distortion 4	o		Hi-Hat Open Lo-fi 1	o		Snare FX Gate	o		Tom Electro 1 2	o				
18	F# -1	BD Analog Distortion 3	o		Hi-Hat Open Lo-fi 2	o		Snare Hip FX L	o		Tom Electro 1 3	o				
19	G -1	BD Analog Distortion 2	o		Hi-Hat Closed Tek	o		Snare Hip FX H	o		Tom Electro 1 4	o				
20	G# -1	BD Analog Tight	o		Hi-Hat Open Tek 1	o		Snare Electro	o		Tom Electro 1 5	o				
21	A -1	BD Analog 94	o		Hi-Hat Open Tek 2	o		Snare FM	o		Tom Electro 1 6	o				
22	A# -1	BD Analog Blip 2	o		Hi-Hat Closed Analog 70	o		Snare Analog 83	o		Tom SFX 1	o				
23	B -1	BD Analog Rubber 2	o		Hi-Hat Open Analog 70 1	o		Snare Analog 82	o		Tom SFX 2	o				
24	C 0	BD Analog 93	o		Hi-Hat Open Analog 70 2	o		Snare Analog 95	o		Tom SFX 3	o				
25	C# 0	BD Analog 90	o		Hi-Hat Closed Analog 80	o		Snare Analog 94	o		Tom SFX 4	o				
26	D 0	BD Analog 83	o		Hi-Hat Open Analog 80 1	o		Snare Analog 93	o		Tom SFX 5	o				
27	D# 0	BD Analog 82	o		Hi-Hat Open Analog 80 2	o		Snare Analog 92	o		Tom SFX 6	o				
28	E 0	BD Analog 92	o		Hi-Hat Closed 90	o		Snare Analog 90	o		Tom Analog 90 1	o				
29	F 0	BD Analog 91	o		Hi-Hat Open 90 1	o		Snare Analog 91	o		Tom Analog 90 2	o				
30	F# 0	BD Analog Deep	o		Hi-Hat Open 90 2	o		Snare Analog 91 Q	o		Tom Analog 90 3	o				
31	G 0	BD Analog Hard 2	o		Hi-Hat Closed 90	o		Snare Analog Gate	o		Tom Analog 90 4	o				
32	G# 0	BD Analog Hard 1	o		Hi-Hat Open 90 1	o		Snare Synth 1	o		Tom Analog 90 5	o				
33	A 0	BD Analog Blip 1	o		Hi-Hat Open 90 2	o		Snare Synth 2	o		Tom Analog 90 6	o				
34	A# 0	BD Analog Rubber 1	o		Hi-Hat Closed Analog 81 1	o		Snare Synth 3	o		Tom Analog Distortion 1	o				
35	B 0	BD Analog Loose	o		Hi-Hat Closed Analog 81 2	o		Snare Synth 4	o		Tom Analog Distortion 2	o				
36	C 1	BD Synth 1	o		Hi-Hat Open Analog 81 1	o		Snare Analog Distortion	o		Tom Analog Distortion 3	o				
37	C# 1	BD Synth 2	o		Hi-Hat Open Analog 81 2	o		Snare Noise Distortion	o		Tom Analog Distortion 4	o				
38	D 1	BD Analog Distortion 1	o		Hi-Hat Open Analog 81 3	o		Metal Noise 2	o		Tom Analog Distortion 5	o				
39	D# 1	Ripper	o		Hi-Hat Closed Analog DM	o		Snare Analog 81 L	o		Tom Analog Distortion 6	o				
40	E 1	BD Analog 70 L	o		Hi-Hat Open Analog DM 1	o		Snare Analog 81	o		Tom Synth 1 1	o				
41	F 1	BD Analog 70	o		Hi-Hat Open Analog DM 2	o		Snare Analog 80	o		Tom Synth 1 2	o				
42	F# 1	BD Analog 80	o		Hi-Hat Closed Synth	o		Snare Analog 70 L	o		Tom Synth 1 3	o				
43	G 1	BD Analog 80 Long	o		Hi-Hat Open Synth 1	o		Snare Analog 70	o		Tom Synth 1 4	o				
44	G# 1	BD Dry	o		Hi-Hat Open Synth 2	o		Snare Analog DM	o		Tom Synth 1 5	o				
45	A 1	BD Dry Hard	o		Hi-Hat Closed Synth	o		Snare Clap	o		Tom Synth 1 6	o				
46	A# 1	BD Room 1	o		Hi-Hat Open Synth 1	o		Snare Mid Room	o		Tom Industrial 1	o				
47	B 1	BD Soft	o		Hi-Hat Open Synth 2	o		Snare Ambience	o		Tom Industrial 2	o				
48	C 2	BD Room 2	o		Hi-Hat Closed SE	o		Snare Piccolo 1	o		Tom Industrial 3	o				
49	C# 2	BD Break Lo-fi 2	o		Hi-Hat Open SE 1	o		Snare Piccolo Rim 1	o		Tom Industrial 4	o				
50	D 2	BD Break Lo-fi 1	o		Hi-Hat Open SE 2	o		Snare Break Lo-fi 3	o		Tom Industrial 5	o				
51	D# 2	BD & Hi-Hat Open	o		Hi-Hat Closed Heavy	o		Snare Break Lo-fi 2	o		Tom Industrial 6	o				
52	E 2	BD Jungle 2	o		Hi-Hat Pedal Heavy	o		Snare Break Lo-fi 1	o		Tom Analog 80 1	o				
53	F 2	BD Jungle 1	o		Hi-Hat Open Heavy	o		Snare Roll Break	o		Tom Analog 80 2	o				
54	F# 2	BD Jungle 3	o		Hi-Hat Open Heavy Brush	o		Snare Jungle 3	o		Tom Analog 80 3	o				
55	G 2	BD D&B 1	o		Hi-Hat Closed Tight	o		Snare Jungle 1	o		Tom Analog 80 4	o				
56	G# 2	BD D&B 2	o		Hi-Hat Pedal Heavy	o		Snare Jungle 2	o		Tom Analog 80 5	o				
57	A 2	BD RX5 1	o		Hi-Hat Open Heavy	o		Snare D&B 1	o		Tom Analog 80 6	o				
58	A# 2	BD RX5 2	o		Hi-Hat Closed Break	o		Snare D&B 2	o		Tom Analog 80 Soft 1	o				
59	B 2	BD Room 3	o		Hi-Hat Pedal Break 1	o		Snare D&B 3	o		Tom Analog 80 Soft 2	o				
60	C 3	BD Power Gate	o		Hi-Hat Open Break	o		Snare D&B 4	o		Tom Analog 80 Soft 3	o				
61	C# 3	BD R&B 1	o		Hi-Hat Closed Tight	o		Snare Roll	o		Tom Analog 80 Soft 4	o				
62	D 3	BD R&B 2	o		Hi-Hat Pedal Break 2	o		Reverse Roll	o		Tom Analog 80 Soft 5	o				
63	D# 3	BD Lo-fi	o		Hi-Hat Open Break	o		Reverse Snare	o		Tom Analog 80 Soft 6	o				

La sonorité générale du Kit de batterie peut être modifiée au moyen des paramètres Voice Edit.  
Tous les instruments acceptent des messages de relâchement de touche.

6. Sons de batterie

Bank MSB		126				Bank MSB		126				126	
Bank LSB		0				Bank LSB		0				0	
Program		62				Program		21				22	
Kit Type		Full Editing				Kit Type		Full Editing				Full Editing	
Note#	Note	Perc2 Kit	Key off	Alternate assign	Note#	Note	BD Kit	Key off	Alternate assign	HH&Cy Kit	Key off	Alternate assign	
0	C -2	Reverse Surdo Open	o		64	E 3	BD Hip Deep	o		Reverse Hi-Hat	o		
1	C# -2	Reverse Djembe Open	o		65	F 3	BD Break Deep	o		Ride Cymbal 90	o		
2	D -2	Reverse Tabla Open	o		66	F# 3	BD Break Heavy	o		Ride Cymbal Heavy 1	o		
3	D# -2	Reverse Tabla High	o		67	G 3	BD Break Hard	o		Ride Cymbal Heavy Brush	o		
4	E -2	Reverse Udu Low	o		68	G# 3	Big Drum	o		Ride Cymbal Heavy 2	o		
5	F -2	Reverse Udu Finger	o		69	A 3	Taiko Drum	o		Ride Cymbal Heavy Dark	o		
6	F# -2	Reverse Conga L	o		70	A# 3	Surdo Open	o		Ride Cymbal Cup 1	o		
7	G -2	Reverse Conga H Mute	o		71	B 3	Feet 2	o		Ride Cymbal Cup 2	o		
8	G# -2	Reverse Conga H Open	o		72	C 4	BD Industrial	o		Ride Cymbal Cup 3	o		
9	A -2	Reverse Bongo H	o		73	C# 4	Door Slam	o		Ride Cymbal Cup Brush	o		
10	A# -2	Reverse Timbale	o		74	D 4	Punch	o		Metal Noise 2	o		
11	B -2	Reverse Sticks	o		75	D# 4	Heart	o		Crash Cymbal 90	o		
12	C -1	Reverse Shekere 2	o		76	E 4	Feet 1	o		Crash Analog 80	o		
13	C# -1	Reverse Shaker 3	o		77	F 4	BD Human	o		Cymbal Synth 1	o		
14	D -1	Reverse Shaker 2	o		78	F# 4	BD Human Deep	o		Cymbal Synth 1 L	o		
15	D# -1	Reverse Shaker 1	o		79	G 4	Vox Buh!	o		Cymbal Synth 2	o		
16	E -1	Big Drum	o		80	G# 4	Vox Muh!	o		Cymbal Synth 3	o		
17	F -1	Taiko Drum	o		81	A 4	Reverse BD Analog 93	o		Reverse Synth Cymbal	o		
18	F# -1	Tom Industrial	o		82	A# 4	Reverse BD Analog 90	o		Crash Cymbal Heavy 1	o		
19	G -1	Surdo Open	o		83	B 4	Reverse BD Analog 83	o		Crash Cymbal Heavy Brush	o		
20	G# -1	Surdo Mute	o		84	C 5	Reverse BD Analog 82	o		Crash Cymbal Heavy 2	o		
21	A -1	Djembe Open	o		85	C# 5	Reverse BD Analog 91	o		Crash Cymbal Heavy 3	o		
22	A# -1	Djembe Mute	o		86	D 5	Reverse BD Analog Deep	o		Splash Cymbal 1	o		
23	B -1	Djembe Edge	o		87	D# 5	Reverse BD Analog Hard 1	o		Splash Cymbal 2	o		
24	C 0	Tabla Bend	o		88	E 5	Reverse BD Analog Blip 1	o		Splash Cymbal Brush	o		
25	C# 0	Tabla Open	o		89	F 5	Reverse BD Analog Rubber 1	o		Crash Cymbal Slow Attack	o		
26	D 0	Tabla Mute	o		90	F# 5	Reverse BD Analog Loose	o		Reverse Cymbal Loop	o		
27	D# 0	Tabla High	o		91	G 5	Reverse BD Synth 1	o		Gong 1	o		
28	E 0	Udu Low	o		92	G# 5	Reverse BD Synth 2	o		Gong 2	o		
29	F 0	Udu High	o		93	A 5	Reverse BD Analog Distortion 1	o		Gong 3	o		
30	F# 0	Udu Finger	o		94	A# 5	Reverse Ripper	o		Finger Cymbal	o		
31	G 0	Conga L	o		95	B 5	Reverse BD Analog 70	o		Ride Cymbal Light	o		
32	G# 0	Conga H Mute	o		96	C 6	Reverse BD Analog 81	o		Ride Cymbal Light Brush	o		
33	A 0	Conga H Open	o		97	C# 6	Reverse BD Dry	o		Crash Cymbal Light	o		
34	A# 0	Bongo L	o		98	D 6	Reverse BD Soft	o		Crash Cymbal Light Brush	o		
35	B 0	Bongo H	o		99	D# 6	Reverse BD Room 2	o		Splash Cymbal 3	o		
36	C 1	Bongo RX5 L	o		100	E 6	Reverse BD Break Lo-fi 2	o		Chinese Cymbal	o		
37	C# 1	Bongo RX5 H	o		101	F 6	Reverse BD Break Lo-fi 1	o		Crash Cymbal Slow Attack	o		
38	D 1	Conga Analog 1	o		102	F# 6	Reverse BD & Hi-Hat Open	o		Cymbal Synth 1	o		
39	D# 1	Conga Analog 2	o		103	G 6	Reverse BD Jungle 3	o		Splash Cymbal 4	o		
40	E 1	Conga Analog 3	o		104	G# 6	Reverse BD D&B 1	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o		
41	F 1	Conga Analog 4	o		105	A 6	Reverse BD D&B 2	o		Reverse Ride Cymbal Cup	o		
42	F# 1	Conga Analog 5	o		106	A# 6	Reverse BD RX5 1	o		Reverse Metal Noise 2	o		
43	G 1	Timbale L	o		107	B 6	Reverse BD RX5 2	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		
44	G# 1	Timbale H	o		108	C 7	Reverse BD Room 3	o		Reverse Crash Analog 80	o		
45	A 1	Log Drum 1	o		109	C# 7	Reverse BD Power Gate	o		Reverse Cymbal Synth 1	o		
46	A# 1	Log Drum 2	o		110	D 7	Reverse BD R&B 1	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o		
47	B 1	Log Drum 3	o		111	D# 7	Reverse BD R&B 2	o		Reverse Splash Cymbal 1	o		
48	C 2	Wood Block L	o		112	E 7	Reverse BD Lo-fi	o		Reverse Splash Cymbal 2	o		
49	C# 2	Wood Block H	o		113	F 7	Reverse BD Break Deep	o		Reverse Gong 1	o		
50	D 2	Castanet	o		114	F# 7	Reverse BD Break Heavy	o		Reverse Gong 2	o		
51	D# 2	Claves	o		115	G 7	Reverse BD Break Hard	o		Reverse Finger Cymbal	o		
52	E 2	Claves Analog	o		116	G# 7	Reverse Big Drum	o		Reverse Ride Cymbal Light	o		
53	F 2	Sticks	o		117	A 7	Reverse Taiko Drum	o		Reverse Crash Cymbal Light	o		
54	F# 2	Finger Snap	o		118	A# 7	Reverse Surdo Open	o		Reverse Splash Cymbal 3	o		
55	G 2	Shekere 3	o		119	B 7	Reverse Feet 2	o		Reverse Hi-Hat Closed Heavy	o		
56	G# 2	Shekere 2	o		120	C 8	Reverse Tom Industrial	o		Reverse Hi-Hat Pedal Heavy	o		
57	A 2	Shekere 1	o		121	C# 8	Reverse Door Slam	o		Reverse Hi-Hat Open Heavy	o		
58	A# 2	Shaker 3	o		122	D 8	Reverse Punch	o		Reverse Hi-Hat Closed Light	o		
59	B 2	Cabasa	o		123	D# 8	Reverse Feet 1	o		Reverse Hi-Hat Pedal Light	o		
60	C 3	Shaker RX11	o		124	E 8	Reverse BD Human	o		Reverse Hi-Hat Open Light	o		
61	C# 3	Shaker 2	o		125	F 8	Reverse BD Human Deep	o		Reverse Hi-Hat Closed Break	o		
62	D 3	Shaker 1	o		126	F# 8	Reverse Vox Buh!	o		Reverse Hi-Hat Pedal Break 1	o		
63	D# 3	Shaker Analog	o		127	G 8	Reverse Vox Muh!	o		Reverse Hi-Hat Open Break	o		

La sonorité générale du Kit de batterie peut être modifiée au moyen des paramètres Voice Edit.  
Tous les instruments acceptent des messages de relâchement de touche.

Bank MSB		126				126				126			
Bank LSB		0				0				0			
Program		23				24				62			
Kit Type		Full Editing				Full Editing				Full Editing			
Note#	Note	SD Kit	Key off	Alternate assign	Tom Kit	Key off	Alternate assign	Perc2 Kit	Key off	Alternate assign			
64	E 3	Cymbal Synth 2	o		Tom Hard 1	o		Maracas Analog 80	o				
65	F 3	Brush Tap Soft	o		Tom Hard 2	o		Maracas	o				
66	F# 3	Brush Tap	o		Tom Hard 3	o		Maracas Analog 70	o				
67	G 3	Brush Slap Soft	o		Tom Hard 4	o		Gong 1	o				
68	G# 3	Brush Slap	o		Tom Hard 5	o		Gong 2	o				
69	A 3	Brush Swirl	o		Tom Hard 6	o		Gong 3	o				
70	A# 3	Brush Swirl Short	o		Tom Soft 1	o		Cymbal Synth 3	o				
71	B 3	Snare RX5 1	o		Tom Soft 2	o		Metal Noise 2	o				
72	C 4	Snare RX5 2	o		Tom Soft 3	o		Sword	o				
73	C# 4	Snare Mid Rim	o		Tom Soft 4	o		Glass Noise	o				
74	D 4	Snare Dry	o		Tom Soft 5	o		FX Metal	o				
75	D# 4	Snare Dry Rim	o		Tom Soft 6	o		Cowbell	o				
76	E 4	Snare Break Rim	o		Tom Soft Dark 1	o		Cowbell RX11	o				
77	F 4	Snare R&B 1	o		Tom Soft Dark 2	o		Agogo L	o				
78	F# 4	Snare R&B 2	o		Tom Soft Dark 3	o		Agogo H	o				
79	G 4	Snare R&B Rim	o		Tom Soft Dark 4	o		Agogo RX5 L	o				
80	G# 4	Snare Piccolo Rim 2	o		Tom Soft Dark 5	o		Agogo RX5 H	o				
81	A 4	Snare Break Lo-fi 3	o		Tom Soft Dark 6	o		Cowbell Analog 80	o				
82	A# 4	Snare Hip Rim 2	o		Tom Brush 1	o		Cowbell Analog 70	o				
83	B 4	Snare Break Hard	o		Tom Brush 2	o		Metal Analog	o				
84	C 5	Snare Lo-fi	o		Tom Brush 3	o		Tambourine RX5	o				
85	C# 5	Snare Hip Rezo	o		Tom Brush 4	o		Tambourine	o				
86	D 5	Snare Hip Rim 3	o		Tom Brush 5	o		Tambourine Analog	o				
87	D# 5	Snare Gate Cut	o		Tom Brush 6	o		Bell Tree	o				
88	E 5	Snare Hip Gate	o		Tom Dry 1	o		Jingle Bell	o				
89	F 5	Snare Gate 1	o		Tom Dry 2	o		Wind Chime	o				
90	F# 5	Snare Gate 2	o		Tom Dry 3	o		Triangle Open	o				
91	G 5	Side Stick Analog 90	o		Tom Dry 4	o		Triangle Mute	o				
92	G# 5	Side Stick Analog 90 Dark	o		Tom Dry 5	o		Finger Cymbal	o				
93	A 5	Side Stick Analog 80	o		Tom Dry 6	o		Cuica Open	o				
94	A# 5	Side Stick Analog 70	o		Tom RX5 1	o		Cuica Mute	o				
95	B 5	Side Stick FM	o		Tom RX5 2	o		Guiro Long	o				
96	C 6	Side Stick FX	o		Tom RX5 3	o		Guiro Short	o				
97	C# 6	Snare Hip Rim 8	o		Tom RX5 4	o		Guiro Analog DM	o				
98	D 6	Side Stick Electro	o		Tom RX5 5	o		Guiro Analog 70	o				
99	D# 6	Side Stick	o		Tom RX5 6	o		Vibraslap	o				
100	E 6	Snare Hip Rim 1	o		Tom Ambience 1	o		Vibraslap Synth	o				
101	F 6	Side Stick RX5	o		Tom Ambience 2	o		Vibraslap Analog	o				
102	F# 6	Snare Hip Rim 4	o		Tom Ambience 3	o		Samba Whistle L	o				
103	G 6	Snare Hip Rim 5	o		Tom Ambience 4	o		Samba Whistle H	o				
104	G# 6	Snare Hip Rim 9	o		Tom Ambience 5	o		Hi Q 1	o				
105	A 6	Snare Hip Rim 7	o		Tom Ambience 6	o		Hi Q 2	o				
106	A# 6	Snare Hip Rim 6	o		Reverse Tom Synth 1 1	o		SFX Gun 1	o				
107	B 6	Log Drum 2	o		Reverse Tom Synth 1 2	o		SFX Gun 2	o				
108	C 7	Log Drum 3	o		Reverse Tom Industrial 1	o		Zap 1	o				
109	C# 7	Bongo RX5 H	o		Reverse Tom Industrial 2	o		Zap 2	o				
110	D 7	Hand Clap Analog 90	o		Reverse Tom Analog 80 1	o		Zoom	o				
111	D# 7	Hand Clap Analog 80	o		Reverse Tom Analog 80 2	o		Alarm	o				
112	E 7	Hand Clap Analog 80 Short	o		Reverse Tom Analog 80 Soft 1	o		Police	o				
113	F 7	Hand Clap Small	o		Reverse Tom Analog 80 Soft 2	o		Tape Rewind	o				
114	F# 7	Hand Clap Acoustic	o		Reverse Tom Hard 1	o		Metal Noise 1	o				
115	G 7	Hand Clap Large	o		Reverse Tom Hard 2	o		Noiseburst	o				
116	G# 7	Hand Clap RX5	o		Reverse Tom Soft 1	o		Reverse Synth Cymbal	o				
117	A 7	Hand Clap Electro	o		Reverse Tom Soft 2	o		Reverse Low Noise	o				
118	A# 7	Hand Clap Synth	o		Reverse Tom Soft Dark 1	o		Feet 2	o				
119	B 7	Noiseburst	o		Reverse Tom Soft Dark 2	o		Reverse Metal Noise 2	o				
120	C 8	Hand Clap Analog 80 Q	o		Reverse Tom Brush 1	o		Reverse Cowbell	o				
121	C# 8	Finger Snap	o		Reverse Tom Brush 2	o		Reverse Agogo	o				
122	D 8	Reverse Snare Analog 83	o		Reverse Tom Dry 1	o		Reverse Cowbell Analog 80	o				
123	D# 8	Reverse Snare Analog 91	o		Reverse Tom Dry 2	o		Reverse Tambourine	o				
124	E 8	Reverse Snare Piccolo Rim 1	o		Reverse Tom RX5 1	o		Reverse Bell Tree	o				
125	F 8	Reverse Snare Break Lo-fi 3	o		Reverse Tom RX5 2	o		Reverse Jingle Bell	o				
126	F# 8	Reverse Side Stick	o		Reverse Tom Ambience 1	o		Reverse Finger Cymbal	o				
127	G 8	Reverse Hand Clap Analog 80	o		Reverse Tom Ambience 2	o		Reverse Vibraslap Synth	o				

La sonorité générale du Kit de batterie peut être modifiée au moyen des paramètres Voice Edit.  
Tous les instruments acceptent des messages de relâchement de touche.

### Kits à déclenchement

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	1				2				3				4			
Kit Type	Trigger				Trigger				Trigger				Trigger			
Note#	Note	Anlg Kit1	Key off	Alternate assign	Anlg Kit2	Key off	Alternate assign	RhBox Kit	Key off	Alternate assign	Synth Kit	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Side Stick Analog 90	o		Reverse Side Stick Analog 80	o		Reverse Side Stick Analog 70	o		Reverse Side Stick Electro	o				
13	C# -1	Reverse Tom Analog Distortion	o		Reverse Tom Analog 80 H	o		Reverse Tom Analog 80 H	o		Reverse Tom Synth 1	o				
14	D -1	Reverse Tom Analog 90	o		Reverse Tom Analog 80 L	o		Reverse Tom Analog 80 L	o		Reverse Tom Electro	o				
15	D# -1	Reverse BD Analog Rubber 2	o		Reverse BD Analog 83	o		Reverse BD Analog 81	o		Reverse BD FX Gate	o				
16	E -1	Reverse BD Analog 90	o		Reverse BD Analog 82	o		Reverse BD Analog 70	o		Reverse BD Electro	o				
17	F -1	Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Analog 80	o		Reverse Cymbal Synth 1	o		Reverse Cymbal Synth 1	o				
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Cymbal Synth 2	o		Reverse Ride Cymbal 90	o				
19	G -1	Reverse Snare Analog Gate	o		Reverse Snare Analog 82	o		Reverse Snare FM	o		Reverse Snare Gate 1	o				
20	G# -1	Reverse Snare Analog 90	o		Reverse Snare Analog 81	o		Reverse Snare Analog 70	o		Reverse Snare Synth 1	o				
21	A -1	Reverse Hand Clap Analog 90	o		Reverse Hand Clap Analog 80	o		Reverse Snare Clap	o		Reverse Hand Clap Electro	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open 90	o		Reverse Hi-Hat Open Analog 81	o		Reverse Hi-Hat Open Analog 70	o		Reverse Hi-Hat Open Synth	o				
23	B -1	BD Analog Tight			BD Analog 83			BD Analog 80			BD FX Gate					
24	C 0	BD Analog Rubber 2			BD Analog 80 Long			BD Analog 80 Long			BD Analog Blip 1					
25	C# 0	Finger Snap			Finger Snap			Finger Snap			Synth Click					
26	D 0	Snare Analog 94			Snare Analog 83			Snare FM			Snare Electro					
27	D# 0	Hand Clap Analog 80			Snare Clap			Hand Clap Analog 80			Hand Clap Electro					
28	E 0	Snare Analog Gate			Snare Analog 82			Side Stick FM			Snare Gate 1					
29	F 0	Tom Analog Distortion 1			Tom Analog 80 H1			Tom Analog 80 H1			Tom Synth 1 1					
30	F# 0	Hi-Hat Closed 90 H		1	Hi-Hat Closed Analog 80 1		1	Hi-Hat Closed Analog DM		2	Hi-Hat Closed SE		1			
31	G 0	Tom Analog Distortion 2			Tom Analog 80 H2			Tom Analog 80 H2			Tom Synth 1 2					
32	G# 0	Hi-Hat Open 90 H1		1	Hi-Hat Open Analog 80 2		1	Hi-Hat Open Analog DM 1		2	Hi-Hat Open SE 1		1			
33	A 0	Tom Analog Distortion 3			Tom Analog 80 H3			Tom Analog 80 H3			Tom Synth 1 3					
34	A# 0	Hi-Hat Open 90 H2		1	Hi-Hat Open Analog 80		1	Hi-Hat Open Analog DM 2		2	Hi-Hat Open SE 1		1			
35	B 0	BD Analog 91			BD Analog 82			BD Analog 70 L			BD Electro					
36	C 1	BD Analog 90			BD Analog 80			BD Analog 70			BD Synth 1					
37	C# 1	Side Stick Analog 90			Side Stick Analog 80			Side Stick Analog 70			Side Stick Electro					
38	D 1	Snare Analog 90			Snare Analog 81			Snare Analog 70			Snare Synth 1					
39	D# 1	Hand Clap Analog 90			Hand Clap Analog 80			Snare Clap			Hand Clap Synth					
40	E 1	Snare Analog 91			Snare Analog 80			Snare Analog DM			Snare Synth 2					
41	F 1	Tom Analog 90 1			Tom Analog 80 1			Tom Analog 80 1			Tom Electro 1 1					
42	F# 1	Hi-Hat Closed 90		2	Hi-Hat Closed Analog 81 1		2	Hi-Hat Closed Analog 70		1	Hi-Hat Closed Synth		2			
43	G 1	Tom Analog 90 2			Tom Analog 80 2			Tom Analog 80 2			Tom Electro 1 2					
44	G# 1	Hi-Hat Open 90 1		2	Hi-Hat Open Analog 81 2		2	Hi-Hat Open Analog 70 1		1	Hi-Hat Open Synth 1		2			
45	A 1	Tom Analog 90 3			Tom Analog 80 3			Tom Analog 80 3			Tom Electro 1 3					
46	A# 1	Hi-Hat Open 90 2		2	Hi-Hat Open Analog 81		2	Hi-Hat Open Analog 70 2		1	Hi-Hat Open Synth 1		2			
47	B 1	Tom Analog 90 4			Tom Analog 80 4			Tom Analog 80 4			Tom Electro 1 4					
48	C 2	Tom Analog 90 5			Tom Analog 80 5			Tom Analog 80 5			Tom Electro 1 5					
49	C# 2	Crash Cymbal 90			Crash Analog 80			Cymbal Synth 1			Cymbal Synth 1					
50	D 2	Tom Analog 90 6			Tom Analog 80 6			Tom Analog 80 6			Tom Electro 1 6					
51	D# 2	Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90					
52	E 2	Crash Cymbal Slow Attack			Crash Cymbal Slow Attack			Cymbal Synth 2			Cymbal Synth 3					
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup					
54	F# 2	Tambourine RX5			Tambourine Analog			Tambourine Analog			Tambourine Analog					
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal					
56	G# 2	Cowbell			Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 70			Cowbell Analog 70					
57	A 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy					
58	A# 2	Cowbell Analog 80			Vibraslap Synth			Vibraslap Analog			Vibraslap Synth					
59	B 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy					
60	C 3	Bongo RX5 H			Bongo Analog H			Bongo Analog H			Bongo Analog H					
61	C# 3	Bongo RX5 L			Bongo Analog L			Bongo Analog L			Bongo Analog L					
62	D 3	Conga H Mute			Conga Analog H			Conga Analog H			Conga Analog H					
63	D# 3	Conga H Open			Conga Analog M			Conga Analog M			Conga Analog M					
64	E 3	Conga L			Conga Analog L			Conga Analog L			Conga Analog L					
65	F 3	Timbale H			Metal Analog H			Metal Analog H			Metal Analog H					
66	F# 3	Timbale L			Metal Analog L			Metal Analog L			Metal Analog L					
67	G 3	Agogo RX5 H			Glass Noise H			Glass Noise H			Glass Noise H					
68	G# 3	Agogo RX5 L			Glass Noise L			Glass Noise L			Glass Noise L					
69	A 3	Cabasa			Cabasa			Cabasa			Cabasa					
70	A# 3	Maracas			Maracas Analog 80			Maracas Analog 70			Maracas Analog 80					
71	B 3	SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o				
72	C 4	SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o				
73	C# 4	Scratch 2	o		Guiro Analog DM H	o		Guiro Analog 70	o		Guiro Analog DM H	o				
74	D 4	Scratch Stop 1	o		Guiro Analog DM L	o		Guiro Analog DM	o		Guiro Analog DM L	o				
75	D# 4	Hi Q 1 H			Claves Analog			Claves Analog			Hi Q 1 H					
76	E 4	Hi Q 1 L			Hi Q 1			Hi Q 1			Hi Q 1 L					
77	F 4	Hi Q 2			Hi Q 2			Hi Q 2			Hi Q 2					
78	F# 4	Scratch 1 H			Scratch 1			Scratch 1 H			Scratch 1 H					
79	G 4	Scratch 1 L			Scratch 1			Scratch 1 L			Scratch 1 L					
80	G# 4	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3			
81	A 4	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3			
82	A# 4	Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog					
83	B 4	Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell					
84	C 5	Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree					

o : Pas de son.

Certains paramètres Voice Edit n'ont aucune influence sur le son.

Bank MSB	126			126			126			126			
Bank LSB	0			0			0			0			
Program	5			6			7			8			
Kit Type	Trigger			Trigger			Trigger			Trigger			
Note#	Note	SE Kit	Key off	Alternate assign	Psych Kit	Key off	Alternate assign	Acid Kit	Key off	Alternate assign	Tekno Kit	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Side Stick FX	o		Reverse Side Stick Analog 90	o		Reverse Side Stick	o		Reverse Side Stick Analog 80	o	
13	C# -1	Reverse BD Synth 2	o		Reverse Tom Synth 1	o		Reverse Tom Analog 80	o		Reverse Tom Analog 90	o	
14	D -1	Reverse Tom SFX	o		Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Analog 90	o		Reverse Tom Analog 80	o	
15	D# -1	Reverse Big Drum	o		Reverse BD Analog 90	o		Reverse BD RX5 2	o		Reverse BD Analog Distortion 4	o	
16	E -1	Reverse BD Hammer	o		Reverse BD Analog Hard 2	o		Reverse BD Analog 92	o		Reverse BD Analog Rubber 1	o	
17	F -1	Reverse Cymbal Synth 1	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Analog 80	o	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o	
19	G -1	Reverse Metal Noise 2	o		Reverse Snare Piccolo Rim 1	o		Reverse Snare Jungle 3	o		Reverse Snare Analog 95	o	
20	G# -1	Reverse Snare Hammer	o		Reverse Snare Analog 91	o		Reverse Snare Analog 93	o		Reverse Snare Break Lo-fi 3	o	
21	A -1	Reverse FX Metal	o		Snare Roll	o		Reverse Hand Clap Small	o		Reverse Hand Clap Synth	o	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open SE	o		Reverse Hi-Hat Open Heavy	o		Reverse Hi-Hat Open RX5	o		Reverse Hi-Hat Open Tek	o	
23	B -1	Big Drum			BD Analog Blip 2			BD Analog 91			BD Analog Distortion 4		
24	C 0	Punch			BD Analog 90			BD RX5 2			BD Analog Deep		
25	C# 0	Side Stick FX			Log Drum 3			Side Stick			Side Stick Analog 90		
26	D 0	Metal Noise 2			Snare Mid Rim			Snare Jungle 3			Snare Analog 95		
27	D# 0	Hand Clap Synth			Snare Ambience			Hand Clap Small			Hand Clap Analog 80		
28	E 0	Snare Synth 3			Snare Piccolo Rim 2			Snare Analog 80			Snare Analog 92		
29	F 0	Tom Synth 3 1			Tom Synth 1 1			Tom Analog 80 1			Tom Analog 90 1		
30	F# 0	Hi-Hat Closed Synth		1	Hi-Hat Closed Heavy 1		1	Hi-Hat Closed RX5		1	Hi-Hat Closed Tek		1
31	G 0	Tom Synth 3 2			Tom Synth 1 2			Tom Analog 80 2			Tom Analog 90 2		
32	G# 0	Hi-Hat Open Synth 1		1	Hi-Hat Closed Heavy 2		1	Hi-Hat Open RX5 1		1	Hi-Hat Open Tek 1		1
33	A 0	Tom Synth 3 3			Tom Synth 1 3			Tom Analog 80 3			Tom Analog 90 3		
34	A# 0	Hi-Hat Open Synth 1		1	Hi-Hat Open Heavy		1	Hi-Hat Open RX5 2		1	Hi-Hat Open Tek 2		1
35	B 0	Door Slam			BD Analog Blip 1			BD Analog 80			BD Analog Loose		
36	C 1	BD Hammer			BD Analog Hard 2			BD Analog 92			BD Analog Rubber 1		
37	C# 1	FX Metal			Side Stick Analog 90			Side Stick Analog 90			Side Stick Analog 80		
38	D 1	Snare Hammer			Snare Analog 91			Snare Analog 93			Snare Break Lo-fi 3		
39	D# 1	Metal Noise 1			Hand Clap Analog 80			Hand Clap Analog 80			Hand Clap Synth		
40	E 1	Snare Synth 4			Snare Analog Gate			Snare Analog 91			Snare FX Noise		
41	F 1	Tom SFX 1			Tom Hard 1			Tom Analog 90 1			Tom Analog 80 1		
42	F# 1	Hi-Hat Closed SE		2	Hi-Hat Closed Analog 81		2	Hi-Hat Closed Analog 81		2	Hi-Hat Closed Lo-fi		2
43	G 1	Tom SFX 2			Tom Hard 2			Tom Analog 90 2			Tom Analog 80 2		
44	G# 1	Hi-Hat Open SE 1		2	Hi-Hat Closed 90		2	Hi-Hat Closed 90		2	Hi-Hat Open Lo-fi		2
45	A 1	Tom SFX 3			Tom Hard 3			Tom Analog 90 3			Tom Analog 80 3		
46	A# 1	Hi-Hat Open SE 1		2	Hi-Hat Open 90		2	Hi-Hat Open 90		2	Hi-Hat Open Lo-fi		2
47	B 1	Tom SFX 4			Tom Hard 4			Tom Analog 90 4			Tom Analog 80 4		
48	C 2	Tom SFX 5			Tom Hard 5			Tom Analog 90 5			Tom Analog 80 5		
49	C# 2	Cymbal Synth 1			Crash Cymbal 90			Crash Cymbal 90			Crash Analog 80		
50	D 2	Tom SFX 6			Tom Hard 6			Tom Analog 90 6			Tom Analog 80 6		
51	D# 2	Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90		
52	E 2	Reverse Synth Cymbal			Gong			Crash Cymbal Slow Attack			Crash Cymbal Slow Attack		
53	F 2	Metal Noise 2			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup		
54	F# 2	Tambourine Analog			Tambourine			Tambourine			Tambourine Analog		
55	G 2	Gunshot			Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal		
56	G# 2	Cowbell Analog 70			Cowbell			Cowbell			Cowbell Analog 80		
57	A 2	Bomb			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal 90		
58	A# 2	Vibraslap Analog			Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80			Vibraslap Synth		
59	B 2	Cymbal Synth 1			Ride Cymbal Heavy			Cymbal Synth 1			Cymbal Synth 1		
60	C 3	Bongo Analog H			Bongo H			Bongo RX5 H			Bongo Analog H		
61	C# 3	Bongo Analog L			Bongo L			Bongo RX5 L			Bongo Analog L		
62	D 3	Conga Analog H			Djembe Mute			Conga H Mute			Conga Analog H		
63	D# 3	Conga Analog M			Djembe Edge			Conga H Open			Conga Analog M		
64	E 3	Conga Analog L			Djembe Open			Conga L			Conga Analog L		
65	F 3	Zoom H			Tabla High			Timbale H			Metal Analog H		
66	F# 3	Zoom L			Tabla Open			Timbale L			Metal Analog L		
67	G 3	Glass Noise H			Udu Finger			Agogo RX5 H			Glass Noise H		
68	G# 3	Glass Noise L			Udu High			Agogo RX5 L			Glass Noise L		
69	A 3	Hand Clap Synth			Cabasa			Cabasa			Cabasa		
70	A# 3	Maracas			Maracas			Maracas			Maracas Analog 80		
71	B 3	SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o	
72	C 4	SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o	
73	C# 4	Scratch 2	o		Guitar Power Chord L	o		Scratch 2	o		Guiro Analog DM H	o	
74	D 4	Scratch Stop 1	o		Guitar Power Chord H	o		Scratch Stop 1	o		Guiro Analog DM L	o	
75	D# 4	Hi Q 1 H			Hi Q 1 H			Hi Q 1 H			Hi Q 1 H		
76	E 4	Hi Q 1 L			Hi Q 1 L			Hi Q 1 L			Hi Q 1 L		
77	F 4	Hi Q 2			Hi Q 2			Hi Q 2			Hi Q 2		
78	F# 4	Scratch 1 H			Digeridoo 1	o		Scratch 1 H			Scratch 1 H		
79	G 4	Scratch 1 L			Digeridoo 2	o		Scratch 1 L			Scratch 1 L		
80	G# 4	Hi-Hat Closed SE		3	Digeridoo 3	o		Triangle Mute		3	Triangle Mute		3
81	A 4	Hi-Hat Open SE		3	Finger Cymbal			Triangle Open		3	Triangle Open		3
82	A# 4	Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog		
83	B 4	Vibraslap Synth			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell		
84	C 5	Tape Rewind			Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree		

□ : Pas de son.

Certains paramètres Voice Edit n'ont aucune influence sur le son.

6. Sons de batterie

Bank MSB	126			126			126			126			
Bank LSB	0			0			0			0			
Program	9			10			11			12			
Kit Type	Trigger			Trigger			Trigger			Trigger			
Note#	Note	Ambnt Kit	Key off	Alternate assign	Hard Kit	Key off	Alternate assign	Hous Kit1	Key off	Alternate assign	Break Kit	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Hi Q 1	o		Reverse Snare Wood	o		Reverse Finger Snap	o		Reverse Snare Hip Rim 5	o	
13	C# -1	Reverse Tom Brush	o		Reverse Tom Industrial	o		Reverse Tom RX5	o		Reverse Tom RX5	o	
14	D -1	Reverse Tom Analog 80	o		Reverse Tom Analog Distortion	o		Reverse Tom Analog 90	o		Reverse Tom Soft	o	
15	D# -1	Reverse BD Analog Blip 1	o		Reverse Ripper	o		Reverse BD Hip Deep	o		Reverse BD Break Deep	o	
16	E -1	Reverse BD Analog 82	o		Reverse BD Analog Distortion 1	o		Reverse BD Analog 90	o		Reverse BD Break Lo-fi 1	o	
17	F -1	Reverse Cymbal Synth 1	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o	
19	G -1	Reverse Brush Slap	o		Reverse Snare Gate 2	o		Reverse Snare Hip FX L	o		Reverse Snare Dry Rim	o	
20	G# -1	Reverse Snare Analog 82	o		Reverse Snare Analog Distortion	o		Reverse Snare Analog 90	o		Reverse Snare Break Lo-fi 3	o	
21	A -1	Brush Swirl	o		Reverse Noiseburst	o		Reverse Hand Clap Analog 80	o		Snare Roll Break	o	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open Analog 80	o		Reverse Hi-Hat Open Heavy	o		Reverse Hi-Hat Open 90	o		Reverse Hi-Hat Open Break	o	
23	B -1	BD Analog 80 H			Ripper			BD Hip Deep			BD Soft		
24	C 0	BD Analog Blip 1			BD Analog Distortion 3			BD Analog 93			BD Break Deep		
25	C# 0	Hi Q 2			Snare Wood			Finger Snap			Snare Hip Rim 5		
26	D 0	Brush Slap			Snare Gate 1			Snare Analog 95			Snare Break Lo-fi 3		
27	D# 0	Hi Q 1			Sword			Hand Clap Acoustic			Snare FX Noise		
28	E 0	Snare Analog 70			Snare Gate 2			Snare Hip FX L			Snare Dry Rim		
29	F 0	Tom Brush 1			Tom Industrial 1			Tom RX5 1			Tom RX5 1		
30	F# 0	Hi-Hat Closed Synth		1	Hi-Hat Closed Heavy		1	Hi-Hat Closed Light		1	Hi-Hat Closed Heavy		1
31	G 0	Tom Brush 2			Tom Industrial 2			Tom RX5 2			Tom RX5 2		
32	G# 0	Hi-Hat Pedal SE		1	Hi-Hat Pedal Heavy		1	Hi-Hat Pedal Light		1	Hi-Hat Pedal Heavy		1
33	A 0	Tom Brush 3			Tom Industrial 3			Tom RX5 3			Tom RX5 3		
34	A# 0	Hi-Hat Open Synth		1	Hi-Hat Open Heavy		1	Hi-Hat Open Light		1	Hi-Hat Open Heavy		1
35	B 0	BD Analog 70			BD Analog Distortion 2			BD Analog 92			BD Break Lo-fi 2		
36	C 1	BD Analog 80			BD Analog Distortion 1			BD Analog 90			BD Break Lo-fi 1		
37	C# 1	Side Stick Analog 80			Snare Hip Rim 1			Side Stick Analog 90			Snare Hip Rim 2		
38	D 1	Snare Analog 82			Snare Analog Distortion			Snare Analog 90			Snare Break Lo-fi 3		
39	D# 1	Hand Clap Analog 80			Noiseburst			Hand Clap Analog 80			Snare Break Rim		
40	E 1	Snare Analog 81			Snare Noise Distortion			Snare Analog 91			Snare Break Lo-fi 2		
41	F 1	Tom Analog 80 1			Tom Analog Distortion 1			Tom Analog 90 1			Tom Soft 1		
42	F# 1	Hi-Hat Closed Analog 80		2	Hi-Hat Closed 90		2	Hi-Hat Closed Analog 81		2	Hi-Hat Closed Break		2
43	G 1	Tom Analog 80 2			Tom Analog Distortion 2			Tom Analog 90 2			Tom Soft 2		
44	G# 1	Hi-Hat Open Analog 81		2	Hi-Hat Open 90 1		2	Hi-Hat Open 90 1		2	Hi-Hat Pedal Break 1		2
45	A 1	Tom Analog 80 3			Tom Analog Distortion 3			Tom Analog 90 3			Tom Soft 3		
46	A# 1	Hi-Hat Open Analog 80		2	Hi-Hat Open 90 2		2	Hi-Hat Open 90 2		2	Hi-Hat Open Break		2
47	B 1	Tom Analog 80 4			Tom Analog Distortion 4			Tom Analog 90 4			Tom Soft 4		
48	C 2	Tom Analog 80 5			Tom Analog Distortion 5			Tom Analog 90 5			Tom Soft 5		
49	C# 2	Cymbal Synth 1			Crash Cymbal 90			Crash Cymbal 90			Crash Cymbal Heavy		
50	D 2	Tom Analog 80 6			Tom Analog Distortion 6			Tom Analog 90 6			Tom Soft 6		
51	D# 2	Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal Heavy		
52	E 2	Crash Cymbal Slow Attack			Chinese Cymbal			Crash Cymbal Slow Attack			Chinese Cymbal		
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup		
54	F# 2	Tambourine			Tambourine Analog			Tambourine			Tambourine		
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal		
56	G# 2	Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80			Cowbell			Cowbell		
57	A 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy		
58	A# 2	Vibraslap Analog			Vibraslap			Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80		
59	B 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy		
60	C 3	Bongo H			BD & Hi-Hat Open H			Bongo H			Bongo H		
61	C# 3	Bongo L			BD & Hi-Hat Open L			Bongo L			Bongo L		
62	D 3	Conga H Mute			Metal Noise 2 H			Conga H Mute			Conga H Mute		
63	D# 3	Conga H Open			Metal Noise 2 L			Conga H Open			Conga H Open		
64	E 3	Conga L			Big Drum			Conga L			Conga L		
65	F 3	Metal Analog H			Snare Timber H			Timbale H			BD & Hi-Hat Open		
66	F# 3	Metal Analog L			Snare Timber L			Timbale L			BD & Hi-Hat Open		
67	G 3	Glass Noise H			Glass Noise H			Agogo H			Agogo H		
68	G# 3	Glass Noise L			Glass Noise L			Agogo L			Agogo L		
69	A 3	Cabasa			Cold Stab H	o		Cabasa			Cabasa		
70	A# 3	Maracas Analog 80			Cold Stab L	o		Maracas			Maracas		
71	B 3	Tweet	o		Stab Hard H	o		Stab Organ H	o		Hit Brass 1		
72	C 4	Stream			Stab Hard L	o		Stab Organ L	o		Kick & Hit	o	
73	C# 4	Thunder			Scratch 2	o		Stab Giant H	o		Scratch 2	o	
74	D 4	Wind			Scratch Stop 1	o		Stab Giant L	o		Scratch Stop 1	o	
75	D# 4	Claves Analog			Hi Q 1 H			Claves			Claves		
76	E 4	Wood Block H			Hi Q 1 L			Wood Block H			Wood Block H		
77	F 4	Wood Block L			Hi Q 2			Wood Block L			Wood Block L		
78	F# 4	Tambourine Analog			Scratch 1 H			Cuica Mute			Scratch 1 H		
79	G 4	Cowbell Analog 70			Scratch 1 L			Cuica Open			Scratch 1 L		
80	G# 4	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3
81	A 4	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3
82	A# 4	Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker 1		
83	B 4	Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell		
84	C 5	Wind Chime			Bell Tree			Bell Tree			Turntable Noise	on	

o : Pas de son.

Certains paramètres Voice Edit n'ont aucune influence sur le son.

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	13				14				15				16			
Kit Type	Trigger				Trigger				Trigger				Trigger			
Note#	Note	Jungl Kit	Key off	Alternate assign	D&B Kit	Key off	Alternate assign	Big Kit	Key off	Alternate assign	HipHip Kit	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Snare Hip Rim 5	o		Reverse Snare Hip Rim 1	o		Reverse Side Stick	o		Reverse Snare Hip Rim 5	o				
13	C# -1	Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Soft	o		Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Hard	o				
14	D -1	Reverse Tom Soft	o		Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Ambience	o		Reverse Tom Soft	o				
15	D# -1	Reverse BD Analog Loose	o		Reverse BD Hip Deep	o		Reverse BD FX Gate	o		Reverse BD Hip Deep	o				
16	E -1	Reverse BD Jungle 1	o		Reverse BD D&B 2	o		Reverse BD Power Gate	o		Reverse BD R&B 1	o				
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Heavy	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o				
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal Light	o				
19	G -1	Reverse Snare Piccolo Rim 2	o		Reverse Roll	o		Reverse Snare Gate 2	o		Reverse Snare Hip Rim 3	o				
20	G# -1	Reverse Snare Jungle 1	o		Reverse Snare D&B 1	o		Reverse Snare Gate 1	o		Reverse Snare R&B 1	o				
21	A -1	Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat	o		Reverse Hi-Hat Open Break	o		Reverse Hi-Hat Open Heavy	o		Reverse Hi-Hat Open Lo-fi	o				
23	B -1	BD Analog Loose			BD Soft			BD Room 2			BD Lo-fi					
24	C 0	BD Jungle 2			BD Hip Deep			BD FX Gate			BD Hip Deep					
25	C# 0	Snare Hip Rim 1			Bongo RX5 H			Side Stick			Snare Hip Rim 4					
26	D 0	Snare Jungle 3			Snare R&B 2			Snare Dry			Snare Hip Rim 2					
27	D# 0	Hand Clap Synth			Snare Timber			Hand Clap Acoustic			Snare Timber					
28	E 0	Snare Piccolo Rim 1			Snare D&B 3			Snare Gate 2			Snare Hip Rim 3					
29	F 0	Tom Hard 1			Tom Soft 1			Tom Hard 1			Tom Hard 1					
30	F# 0	Hi-Hat Closed Break		1	Hi-Hat Closed Light		1	Hi-Hat Closed Light		1	Hi-Hat Closed Lo-fi		1			
31	G 0	Tom Hard 2			Tom Soft 2			Tom Hard 2			Tom Hard 2					
32	G# 0	Hi-Hat Pedal Break 1		1	Hi-Hat Pedal Light		1	Hi-Hat Pedal Light		1	Hi-Hat Pedal Break 1		1			
33	A 0	Tom Hard 3			Tom Soft 3			Tom Hard 3			Tom Hard 3					
34	A# 0	Hi-Hat Open Break		1	Hi-Hat Open Light		1	Hi-Hat Open Light		1	Hi-Hat Open Lo-fi		1			
35	B 0	BD Jungle 3			BD D&B 1			BD Room 3			BD R&B 2					
36	C 1	BD Jungle 1			BD D&B 2			BD Power Gate			BD R&B 1					
37	C# 1	Snare Hip Rim 5			Snare Hip Rim 1			Snare Hip Rim 1			Snare Hip Rim 5					
38	D 1	Snare Jungle 1			Snare D&B 1			Snare Gate 1			Snare R&B 1					
39	D# 1	Snare Clap			Noiseburst			Hand Clap Large			Snare Hip Gate					
40	E 1	Snare Jungle 2			Snare D&B 2			Snare Ambience			Snare R&B Rim					
41	F 1	Tom Soft 1			Tom Hard 1			Tom Ambience 1			Tom Soft 1					
42	F# 1	Hi-Hat Closed Light		2	Hi-Hat Closed Tight		2	Hi-Hat Closed Heavy		2	Hi-Hat Closed R&B		2			
43	G 1	Tom Soft 2			Tom Hard 2			Tom Ambience 2			Tom Soft 2					
44	G# 1	Hi-Hat Pedal Light		2	Hi-Hat Pedal Break 2		2	Hi-Hat Closed Heavy		2	Hi-Hat Pedal R&B		2			
45	A 1	Tom Soft 3			Tom Hard 3			Tom Ambience 3			Tom Soft 3					
46	A# 1	Hi-Hat Open Light		2	Hi-Hat Open Break		2	Hi-Hat Open Heavy		2	Hi-Hat Open R&B		2			
47	B 1	Tom Soft 4			Tom Hard 4			Tom Ambience 4			Tom Soft 4					
48	C 2	Tom Soft 5			Tom Hard 5			Tom Ambience 5			Tom Soft 5					
49	C# 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy					
50	D 2	Tom Soft 6			Tom Hard 6			Tom Ambience 6			Tom Soft 6					
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Light					
52	E 2	Chinese Cymbal			Chinese Cymbal			Chinese Cymbal			Chinese Cymbal					
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup					
54	F# 2	Tambourine			Tambourine			Tambourine			Tambourine					
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal					
56	G# 2	Cowbell			Cowbell			Cowbell			Cowbell					
57	A 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy					
58	A# 2	Vibraslap			Vibraslap			Vibraslap			Cowbell Analog 80					
59	B 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Light			Ride Cymbal Heavy					
60	C 3	Bongo H			Bongo H			Bongo H			Bongo H					
61	C# 3	Bongo L			Bongo L			Bongo L			Bongo L					
62	D 3	Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute					
63	D# 3	Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open					
64	E 3	Conga L			Conga L			Conga L			Conga L					
65	F 3	Tabla High			Snare D&B 4			BD & Hi-Hat Open H			BD & Hi-Hat Open H					
66	F# 3	Tabla Open			Reverse Hi-Hat			BD & Hi-Hat Open L			BD & Hi-Hat Open L					
67	G 3	Agogo H			Agogo H			Agogo H			Agogo H					
68	G# 3	Agogo L			Agogo L			Agogo L			Agogo L					
69	A 3	Cabasa			Cabasa			Cabasa			Cabasa					
70	A# 3	Maracas			Maracas			Maracas			Maracas					
71	B 3	Samba Whistle H	o		Sonar H			Samba Whistle H	o		Stab Giant H	o				
72	C 4	Samba Whistle L	o		Sonar L			Samba Whistle L	o		Stab Giant L	o				
73	C# 4	Guiro Short			Vox Bell H			Scratch 2		o	Scratch 2		o			
74	D 4	Guiro Long	o		Vox Bell L			Scratch Stop 1	o		Scratch Stop 1	o				
75	D# 4	Claves			Claves			Claves			Claves					
76	E 4	Wood Block H			Wood Block H			Wood Block H			Noiseburst					
77	F 4	Wood Block L			Wood Block L			Wood Block L			Car Crash		o			
78	F# 4	Cuica Mute		4	Cuica Mute		4	Scratch 1 H			Scratch 1 H					
79	G 4	Cuica Open		4	Cuica Open		4	Scratch 1 L			Scratch 1 L					
80	G# 4	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3			
81	A 4	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3			
82	A# 4	Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1					
83	B 4	Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell					
84	C 5	Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree			Turntable Noise		on			

: Pas de son.

Certains paramètres Voice Edit n'ont aucune influence sur le son.

6. Sons de batterie

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	17				18				19				20			
Kit Type	Trigger				Trigger				Trigger				Trigger			
Note#	Note	Acc. Kit	Key off	Alternate assign	Jazz Kit	Key off	Alternate assign	Brush Kit	Key off	Alternate assign	Percs Kit	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Side Stick	o		Reverse Side Stick	o		Reverse Snare Hip Rim 5	o		Reverse Log Drum 2	o				
13	C# -1	Reverse Tom Soft	o		Reverse Tom Brush	o		Reverse Tom Soft	o		Reverse Djembe Open	o				
14	D -1	Reverse Tom Dry	o		Reverse Tom Soft	o		Reverse Tom Brush	o		Reverse Tabla Open	o				
15	D# -1	Reverse BD Dry Hard	o		Reverse BD Room 2	o		Reverse BD Room 2	o		Reverse Surdo Open	o				
16	E -1	Reverse BD Room 2	o		Reverse BD Dry Hard	o		Reverse BD Dry Hard	o		Digeridoo 3 Short	o				
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Light	o		Reverse Crash Cymbal Light	o		Reverse Crash Cymbal Light	o		Digeridoo 3 Long	o				
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Cymbal Loop	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Gong 1					
19	G -1	Reverse Snare Piccolo Rim 2	o		Brush Swirl	o		Brush Swirl Short			Digeridoo 2	o				
20	G# -1	Reverse Snare Mid Room	o		Reverse Snare Piccolo 1	o		Reverse Brush Slap	o		Side Stick					
21	A -1	Snare Roll	o		Snare Roll	o		Brush Swirl Long	o		Digeridoo 1	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open Heavy	o		Reverse Hi-Hat Open Light	o		Reverse Hi-Hat Open Light	o		Sticks					
23	B -1	BD Dry			BD Soft			BD Soft			Big Drum					
24	C 0	BD Dry Hard			BD Room 2			BD Room 2			Surdo Open			5		
25	C# 0	Side Stick			Finger Snap			Snare Hip Rim 4			Castanet					
26	D 0	Snare Piccolo 1			Brush Slap			Brush Slap Soft			Surdo Mute			5		
27	D# 0	Hand Clap Acoustic			Hand Clap Acoustic			Hand Clap Acoustic			Hand Clap Large					
28	E 0	Snare Piccolo Rim 1			Brush Tap			Brush Tap Soft			Djembe Mute					
29	F 0	Tom Soft 1			Tom Brush 1			Tom Soft 1			Djembe Open L					
30	F# 0	Hi-Hat Closed Light		1	Hi-Hat Closed Heavy		1	Hi-Hat Closed Heavy		1	Triangle Mute			1		
31	G 0	Tom Soft 2			Tom Brush 2			Tom Soft 2			Djembe Open H					
32	G# 0	Hi-Hat Pedal Light		1	Hi-Hat Pedal Heavy		1	Hi-Hat Pedal Heavy		1	Triangle Open Short			1		
33	A 0	Tom Soft 3			Tom Brush 3			Tom Soft 3			Djembe Edge					
34	A# 0	Hi-Hat Open Light		1	Hi-Hat Open Heavy		1	Hi-Hat Open Heavy		1	Triangle Open			1		
35	B 0	BD Room 1			BD Dry			BD Dry			Taiko Drum					
36	C 1	BD Room 2			BD Dry Hard			BD Dry Hard			Feet 1					
37	C# 1	Snare Hip Rim 1			Side Stick			Snare Hip Rim 5			Log Drum 2					
38	D 1	Snare Mid Room			Snare Piccolo 1			Brush Slap			Shekere 3					
39	D# 1	Hand Clap Large			Hand Clap Small			Hand Clap Small			Shekere 2					
40	E 1	Snare Break Rim			Snare Piccolo Rim 1			Brush Tap			Shekere 1	o				
41	F 1	Tom Dry 1			Tom Soft 1			Tom Brush 1			Tabla Open					
42	F# 1	Hi-Hat Closed Heavy		2	Hi-Hat Closed Light		2	Hi-Hat Closed Light Brush		2	Maracas Analog 80					
43	G 1	Tom Dry 2			Tom Soft 2			Tom Brush 2			Tabla Mute					
44	G# 1	Hi-Hat Pedal Heavy		2	Hi-Hat Pedal Light		2	Hi-Hat Pedal Light		2	Shaker Analog					
45	A 1	Tom Dry 3			Tom Soft 3			Tom Brush 3			Tabla High					
46	A# 1	Hi-Hat Open Heavy		2	Hi-Hat Open Light		2	Hi-Hat Open Light Brush		2	Cabasa					
47	B 1	Tom Dry 4			Tom Soft 4			Tom Brush 4			Udu Low					
48	C 2	Tom Dry 5			Tom Soft 5			Tom Brush 5			Udu High					
49	C# 2	Crash Cymbal Light			Crash Cymbal Light			Crash Cymbal Light Brush			Finger Cymbal 1					
50	D 2	Tom Dry 6			Tom Soft 6			Tom Brush 6			Udu Finger					
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy Brush			Berimbau 2			2		
52	E 2	Chinese Cymbal			Chinese Cymbal			Chinese Cymbal Brush			Gong 2					
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup Brush			Berimbau 1			2		
54	F# 2	Tambourine			Tambourine			Tambourine			Tambourine					
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal Brush			Gong 3					
56	G# 2	Cowbell			Cowbell			Cowbell			Cowbell					
57	A 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy Brush			Wind Chime					
58	A# 2	Vibraslap			Vibraslap			Vibraslap			Vibraslap					
59	B 2	Ride Cymbal Light			Ride Cymbal Light			Ride Cymbal Light Brush			Finger Cymbal 2					
60	C 3	Bongo H			Bongo H			Bongo H			Bongo H					
61	C# 3	Bongo L			Bongo L			Bongo L			Bongo L					
62	D 3	Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute					
63	D# 3	Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open					
64	E 3	Conga L			Conga L			Conga L			Conga L					
65	F 3	Timbale H			Timbale H			Timbale H			Timbale H					
66	F# 3	Timbale L			Timbale L			Timbale L			Timbale L					
67	G 3	Agogo H			Agogo H			Agogo H			Agogo H					
68	G# 3	Agogo L			Agogo L			Agogo L			Agogo L					
69	A 3	Cabasa			Cabasa			Cabasa			Cabasa					
70	A# 3	Maracas			Maracas			Maracas			Maracas					
71	B 3	Samba Whistle H	o		Samba Whistle H	o		Samba Whistle H	o		Samba Whistle H	o				
72	C 4	Samba Whistle L	o		Samba Whistle L	o		Samba Whistle L	o		Samba Whistle L	o				
73	C# 4	Guiro Short			Guiro Short			Guiro Short			Guiro Short					
74	D 4	Guiro Long	o		Guiro Long	o		Guiro Long	o		Guiro Long	o				
75	D# 4	Claves			Claves			Claves			Claves					
76	E 4	Wood Block H			Wood Block			Wood Block H			Wood Block H					
77	F 4	Wood Block L			Wood Block			Wood Block L			Wood Block L					
78	F# 4	Cuica Mute		4	Cuica Mute		4	Cuica Mute		4	Cuica Mute			4		
79	G 4	Cuica Open		4	Cuica Open		4	Cuica Open		4	Cuica Open			4		
80	G# 4	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute			3		
81	A 4	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open			3		
82	A# 4	Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1					
83	B 4	Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell					
84	C 5	Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree					

□ : Pas de son.

Certains paramètres Voice Edit n'ont aucune influence sur le son.

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	47				48				49				50			
Kit Type	Trigger				Trigger				Trigger				Trigger			
Note#	Note	RX Kit	Key off	Alternate assign	Elect Kit	Key off	Alternate assign	Hous Kit2	Key off	Alternate assign	Hip Kit2	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Side Stick RX5	o		Reverse Hi Blip	o		Reverse Side Stick Analog 90	o		Reverse Side Stick RX5	o				
13	C# -1	Reverse Tom Soft	o		Reverse Tom Synth 1	o		Reverse Tom Analog 90	o		Reverse BD Analog 83	o				
14	D -1	Reverse Tom RX5	o		Reverse Tom SFX	o		Reverse Snare Synth 2	o		Reverse Tom Soft	o				
15	D# -1	Reverse BD Room 1	o		Reverse BD Power Gate	o		Reverse Low Noise	o		Turntable Noise	o				
16	E -1	Reverse BD RX5 1	o		Reverse BD Analog 82	o		Reverse BD Analog 92	o		Reverse BD Hip Deep	o				
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Light	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Synth Cymbal	o		Reverse Crash Cymbal Light	o				
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Cymbal Loop	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o				
19	G -1	Reverse Snare Mid Room	o		Reverse Snare Hip Rim 3	o		Reverse Snare Analog 91	o		Reverse Roll	o				
20	G# -1	Reverse Snare RX5 1	o		Reverse Snare Analog 82	o		Reverse Snare Analog DM	o		Reverse Snare Break Lo-fi 3	o				
21	A -1	Snare Roll	o		Reverse Hand Clap Analog 80	o		Snare Roll FX	o		Snare Roll Break	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open RX5	o		Reverse Hi-Hat Open Analog 80	o		Reverse Hi-Hat Closed 90	o		Reverse Hi-Hat Pedal Break 1	o				
23	B -1	BD Soft			BD Power Gate			BD Analog 91			BD Analog 81					
24	C 0	BD Room 1			BD RX5 1			BD Analog 92			BD Analog 83					
25	C# 0	Snare Hip Rim 4			Hi Blip			Side Stick Analog 80			Side Stick Analog 80					
26	D 0	Snare Dry			Snare Analog 95			Snare Analog DM			Snare Analog 83					
27	D# 0	Hand Clap Small			Hand Clap RX5			Hand Clap Analog 80			Hand Clap Analog 80					
28	E 0	Snare Mid Room			Snare Hip Rim 3			Snare Analog 91			Snare Synth 2					
29	F 0	Tom Soft 1			Tom Synth 1 1			Tom Analog 90 1			Tom Synth 2 1					
30	F# 0	Hi-Hat Half RX7		1	Hi-Hat Closed Synth		1	Hi-Hat Closed Analog 80		1	Hi-Hat Closed Tek		1			
31	G 0	Tom Soft 2			Tom Synth 1 2			Tom Analog 90 2			Tom Synth 2 2					
32	G# 0	Hi-Hat Pedal Light		1	Hi-Hat Open Synth 1		1	Hi-Hat Open Analog DM		1	Hi-Hat Open Analog 80		1			
33	A 0	Tom Soft 3			Tom Synth 1 3			Tom Analog 90 3			Tom Synth 2 3					
34	A# 0	Hi-Hat Open Light		1	Hi-Hat Open Synth 2		1	Hi-Hat Open Analog 80		1	Hi-Hat Open Tek		1			
35	B 0	BD RX5 2			BD Analog Blip 1			BD Analog 90			BD Break Deep					
36	C 1	BD RX5 1			BD Analog 81			BD Analog Hard 2			BD Hip Deep					
37	C# 1	Side Stick RX5			Side Stick Analog 80			Side Stick Analog 90			Side Stick RX5					
38	D 1	Snare RX5 1			Snare Analog 82			Snare Wood			Snare Analog 93					
39	D# 1	Hand Clap RX5			Hand Clap Analog 80			Noiseburst			Hand Clap Small					
40	E 1	Snare RX5 2			Hand Clap Electro			Zap 1			Snare Break Lo-fi 3					
41	F 1	Tom RX5 1			Tom SFX 1			Tom Electro 2 1			Tom Soft 1					
42	F# 1	Hi-Hat Closed RX5		2	Hi-Hat Closed Analog 80		2	Hi-Hat Closed 90		2	Hi-Hat Closed Break		2			
43	G 1	Tom RX5 2			Tom SFX 2			Tom Electro 2 2			Tom Soft 2					
44	G# 1	Hi-Hat Open RX5 1		2	Hi-Hat Open Analog 81		2	Hi-Hat Open 90 1		2	Hi-Hat Pedal Break 1		2			
45	A 1	Tom RX5 3			Tom SFX 3			Tom Electro 2 3			Tom Soft 3					
46	A# 1	Hi-Hat Open RX5 2		2	Hi-Hat Open Analog 80		2	Hi-Hat Open 90 2		2	Hi-Hat Open Lo-fi		2			
47	B 1	Tom RX5 4			Tom SFX 4			Tom Electro 2 4			Tom Soft 4					
48	C 2	Tom RX5 5			Tom SFX 5			Tom Electro 2 5			Tom Soft 5					
49	C# 2	Crash Cymbal Light			Crash Cymbal 90			Crash Cymbal 90			Crash Cymbal Heavy					
50	D 2	Tom RX5 6			Tom SFX 6			Tom Electro 2 6			Tom Soft 6					
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal Heavy					
52	E 2	Chinese Cymbal			Crash Cymbal Slow Attack			Cymbal Synth 1			Chinese Cymbal					
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Cymbal Synth 1			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup					
54	F# 2	Tambourine RX5			Tambourine SFX			Tambourine			Tambourine RX5					
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Crash Analog 80			Splash Cymbal					
56	G# 2	Cowbell RX11			Side Stick FX			Cowbell			Cowbell RX11					
57	A 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Light			Crash Cymbal Light					
58	A# 2	Vibraslap			Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80					
59	B 2	Ride Cymbal Light			Cymbal Synth 1			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy					
60	C 3	Bongo RX5 H			Bongo Analog H			Bongo H			Bongo H					
61	C# 3	Bongo RX5 L			Bongo Analog L			Bongo L			Bongo L					
62	D 3	Conga H Mute			Conga Analog H			Conga H Mute			Conga H Mute					
63	D# 3	Conga H Open			Conga Analog M			Conga H Open			Conga H Open					
64	E 3	Conga L			Conga Analog L			Conga L			Conga L					
65	F 3	Timbale H			Noise FX	o		Tom Synth 1 H			Hit Brass 2					
66	F# 3	Timbale L			Telephone FX			Tom Synth 1 L			Hit Guitar					
67	G 3	Agogo RX5 H			Metal Noise 1 H			Synth Click			Agogo H					
68	G# 3	Agogo RX5 L			Metal Noise 1 L			Side Stick FX			Agogo L					
69	A 3	Shaker RX11			Hi-Hat Open Lo-fi			Cabasa			Cabasa					
70	A# 3	Maracas			Maracas			Maracas			Maracas Analog 80					
71	B 3	Samba Whistle H	o		Zap 1	o		Vox Drum 1 L	o		Hit EP L	o				
72	C 4	Samba Whistle L	o		Zap 2	o		Vox Drum 1 H	o		Hit EP H	o				
73	C# 4	Guiro Short			Zoom	o		Tambourine Analog	o		Scratch Spin	o				
74	D 4	Guiro Long	o		Reverse Synth Cymbal	o		Guiro Analog DM	o		Scratch Stop 2	o				
75	D# 4	Claves			Hi Q 1 H			Claves Analog			Claves Analog					
76	E 4	Wood Block H			Hi Q 1 L			Tambourine RX5			Door Squeak	o				
77	F 4	Wood Block L			Hi Q 2			Cowbell RX11			Hit Brass 3	o				
78	F# 4	Cuica Mute		4	Hit Hammer			Shaker RX11			Scratch BD F					
79	G 4	Cuica Open		4	Hit Orchestra			VPercussion	o		Scratch BD B	o				
80	G# 4	Triangle Mute		3	Hi-Hat Closed SE		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3			
81	A 4	Triangle Open		3	Hi-Hat Open SE		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3			
82	A# 4	Shaker 1			Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog					
83	B 4	Jingle Bell			FX Metal			Jingle Bell			Tambourine Low					
84	C 5	Bell Tree			Wind Chime FX			Wind Chime FX			Wind Chime					

: Pas de son.

Certains paramètres Voice Edit n'ont aucune influence sur le son.

6. Sons de batterie

Bank MSB	126				126				126				127			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	51				52				53				1			
Kit Type	Trigger				Trigger				Trigger				Trigger			
Note#	Note	R&B Kit	Key off	Alternate assign	Smooth Kit	Key off	Alternate assign	Human Kit	Key off	Alternate assign	GM-Stand Kit	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Snare Hip Rim 6	o		Reverse Side Stick Electro	o		Reverse Vox Go!	o							
13	C# -1	Reverse Tom Synth 1	o		Reverse Tom Analog 80	o		Reverse Vox Buh!	o							
14	D -1	Reverse BD Analog 83	o		Reverse Tom Soft	o		Reverse BD Human	o							
15	D# -1	Turntable Noise	o		Turntable Noise	o		Reverse Vox Muh!	o							
16	E -1	Reverse BD Analog 82	o		Reverse BD Analog 90	o		Reverse Vox Buh!	o							
17	F -1	Udu FX	o		Reverse Crash Cymbal Light	o		Reverse Noiseburst	o							
18	F# -1	Reverse Cymbal Loop	o		Car Crash	o		Reverse Vox Whoa!	o							
19	G -1	Reverse Snare FX Gate	o		Reverse Snare Analog 95	o		Reverse Vox Hit	o							
20	G# -1	Reverse Snare Hip Rim 3	o		Reverse Snare Analog 94	o		Reverse Vox Buh!	o							
21	A -1	Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o		Reverse Snare Hip FX H	o							
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open Tek	o		Reverse Hi-Hat Pedal Light		2	Reverse Hi-Hat Open Lo-fi	o							
23	B -1	BD Analog 83			BD Analog 80			Vox Muh!			Seq Click L					
24	C 0	BD Analog 82			BD Analog 70 L			BD Human			Seq Click H					
25	C# 0	Finger Snap			Finger Snap			Scratch Vox 1 F			Brush Tap					
26	D 0	Side Stick Electro			Snare Analog 81			Vox Hit			Brush Swirl	o				
27	D# 0	Hand Clap Synth			Hand Clap Analog 80			Scratch Vox 1 B			Brush Slap					
28	E 0	Snare Analog Gate			Snare Analog 80			Vox Tah!			Brush Tap Swirl	o				
29	F 0	Tom Synth 1 1			Tom Analog 80 1			Vox Buh! 1			Snare Roll	o				
30	F# 0	Hi-Hat Closed Tek		1	Hi-Hat Closed Analog 81		1	Scratch Vox 2 F		1	Castanet					
31	G 0	Tom Synth 1 2			Tom Analog 80 2			Vox Buh! 2			Snare Piccolo 1					
32	G# 0	Hi-Hat Open Tek 1		1	Hi-Hat Closed Analog DM		1	Scratch Vox 2 B		1	Sticks					
33	A 0	Tom Synth 1 3			Tom Analog 80 3			Vox Buh! 3			BD Soft					
34	A# 0	Hi-Hat Open Tek 2		1	Hi-Hat Open Analog 81		1	Hi-Hat Open Tek		1	Snare Mid Rim					
35	B 0	BD Soft			BD Analog 70			BD Human Deep			BD Dry					
36	C 1	BD Analog Rubber 1			BD Analog 90			Vox Buh!			BD Dry Hard					
37	C# 1	Snare Hip Rim 7			Side Stick Electro			Vox Go!			Side Stick					
38	D 1	Snare Hip Rim 3			Snare Analog 94			Vox Buh!			Snare Mid Room					
39	D# 1	Hand Clap Small			Hand Clap Small			Snare Hip FX H			Hand Clap Small					
40	E 1	Snare FX Gate			Snare Analog 95			Snare Hip Rezo			Snare Piccolo Rim 1					
41	F 1	Tom Analog 81 1			Tom Soft 1			Tom Human 1			Tom Dry 1					
42	F# 1	Hi-Hat Closed Analog 80		2	Hi-Hat Closed Light		2	Hi-Hat Open Lo-fi		2	Hi-Hat Closed Light		1			
43	G 1	Tom Analog 81 2			Tom Soft 2			Tom Human 2			Tom Dry 2					
44	G# 1	Hi-Hat Closed Analog 70		2	Hi-Hat Pedal Light		2	Scratch Vox 2 B		2	Hi-Hat Pedal Light		1			
45	A 1	Tom Analog 81 3			Tom Soft 3			Tom Human 3			Tom Dry 3					
46	A# 1	Hi-Hat Open Analog 80		2	Hi-Hat Open Light		2	Hi-Hat Open Lo-fi		2	Hi-Hat Open Light		1			
47	B 1	Tom Analog 81 4			Tom Soft 4			Tom Human 4			Tom Dry 4					
48	C 2	Tom Analog 81 5			Tom Soft 5			Tom Human 5			Tom Dry 5					
49	C# 2	Crash Cymbal Light			Crash Cymbal Heavy			Noiseburst			Crash Cymbal Light					
50	D 2	Tom Analog 81 6			Tom Soft 6			Tom Human 6			Tom Dry 6					
51	D# 2	Ride Cymbal 90			Ride Cymbal Heavy			Vox Whoa!			Ride Cymbal Heavy					
52	E 2	Chinese Cymbal			Chinese Cymbal			Vox Hit			Chinese Cymbal					
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Vox Go!			Ride Cymbal Cup					
54	F# 2	Tambourine			Tambourine			Scratch SD B			Tambourine					
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Vox Ahhh!			Splash Cymbal					
56	G# 2	Cowbell			Cowbell			Vox Drum 1			Cowbell					
57	A 2	Crash Cymbal 90			Crash Cymbal Light			Cymbal Synth 2			Crash Cymbal Heavy					
58	A# 2	Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80			Vox Drum 2			Vibraslap					
59	B 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal 90			Vocd Ahh			Ride Cymbal Light					
60	C 3	Bongo H			Bongo Analog H			Bongo H			Bongo H					
61	C# 3	Bongo L			Bongo Analog L			Bongo L			Bongo L					
62	D 3	Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute					
63	D# 3	Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open					
64	E 3	Conga L			Conga L			Conga L			Conga L					
65	F 3	Synth Bubble H			Scratch Vox 1 F			Vox Yo!			Timbale H					
66	F# 3	Synth Bubble L			Scratch Vox 1 B			Vox Huh!			Timbale L					
67	G 3	Agogo H			Metal Analog H			Agogo H			Agogo H					
68	G# 3	Agogo L			Metal Analog L			Agogo L			Agogo L					
69	A 3	Shaker Analog			Cabasa			Cabasa			Cabasa					
70	A# 3	Maracas			Maracas			Maracas			Maracas					
71	B 3	Vox Drum 1 H	o		Hit EP L	o		Reverse Vox Whoa!	o		Samba Whistle H	o				
72	C 4	Vox Drum 1 L	o		Hit EP H	o		Reverse Vox Muh!	o		Samba Whistle L	o				
73	C# 4	Hi Q 1	o		Vox Pad L	o		Scratch 2	o		Guiro Short					
74	D 4	Hi Q 2	o		Vox Pad H	o		Scratch Stop 1	o		Guiro Long	o				
75	D# 4	Claves Analog			Claves Analog			Reverse Scratch Stop 1			Claves					
76	E 4	Vibraslap Synth			Hand Clap Electro			Scratch 4 B			Wood Block H					
77	F 4	Scratch Spin	o		Scratch Stop 2	o		Reverse Scratch Stop 2	o		Wood Block L					
78	F# 4	Scratch 3 B	o		Finger Cymbal			Scratch 1 H			Cuica Mute					
79	G 4	Scratch 3 F	o		Vibraslap			Scratch 1 L			Cuica Open					
80	G# 4	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		2			
81	A 4	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		2			
82	A# 4	Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1					
83	B 4	Tambourine			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell					
84	C 5	Wind Chime FX			Wind Chime			Turntable Noise	o		Bell Tree					

□ : Pas de son.

Certains paramètres Voice Edit n'ont aucune influence sur le son.

## Types d'enclenchement/de coupure de notes

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	27				28				29				30			
Kit Type	Note on/off				Note on/off				Note on/off				Note on/off			
Note#	Note	AnlgKt1N	Key off	Alternate assign	AnlgKt2N	Key off	Alternate assign	RhBoxKtN	Key off	Alternate assign	SynthKtN	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Side Stick Analog 90	o		Reverse Side Stick Analog 80	o		Reverse Side Stick Analog 70	o		Reverse Side Stick Electro	o				
13	C# -1	Reverse Tom Analog Distortion	o		Reverse Tom Analog 80 H	o		Reverse Tom Analog 80 H	o		Reverse Tom Synth 1	o				
14	D -1	Reverse Tom Analog 90	o		Reverse Tom Analog 80 L	o		Reverse Tom Analog 80 L	o		Reverse Tom Electro	o				
15	D# -1	Reverse BD Analog Rubber 2	o		Reverse BD Analog 83	o		Reverse BD Analog 81	o		Reverse BD FX Gate	o				
16	E -1	Reverse BD Analog 90	o		Reverse BD Analog 82	o		Reverse BD Analog 70	o		Reverse BD Electro	o				
17	F -1	Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Analog 80	o		Reverse Cymbal Synth 1	o		Reverse Cymbal Synth 1	o				
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Cymbal Synth 2	o		Reverse Ride Cymbal 90	o				
19	G -1	Reverse Snare Analog Gate	o		Reverse Snare Analog 82	o		Reverse Snare FM	o		Reverse Snare Gate 1	o				
20	G# -1	Reverse Snare Analog 90	o		Reverse Snare Analog 81	o		Reverse Snare Analog 70	o		Reverse Snare Synth 1	o				
21	A -1	Reverse Hand Clap Analog 90	o		Reverse Hand Clap Analog 80	o		Reverse Snare Clap	o		Reverse Hand Clap Electro	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open 90	o		Reverse Hi-Hat Open Analog 81	o		Reverse Hi-Hat Open Analog 70	o		Reverse Hi-Hat Open Synth	o				
23	B -1	BD Analog Tight	o		BD Analog 83	o		BD Analog 80	o		BD FX Gate	o				
24	C 0	BD Analog Rubber 2	o		BD Analog 80 Long	o		BD Analog 80 Long	o		BD Analog Blip 1	o				
25	C# 0	Finger Snap	o		Finger Snap	o		Finger Snap	o		Synth Click	o				
26	D 0	Snare Analog 94	o		Snare Analog 83	o		Snare FM	o		Snare Electro	o				
27	D# 0	Hand Clap Analog 80	o		Snare Clap	o		Hand Clap Analog 80	o		Hand Clap Electro	o				
28	E 0	Snare Analog Gate	o		Snare Analog 82	o		Side Stick FM	o		Snare Gate 1	o				
29	F 0	Tom Analog Distortion 1	o		Tom Analog 80 H1	o		Tom Analog 80 H1	o		Tom Synth 1 1	o				
30	F# 0	Hi-Hat Closed 90 H	o		Hi-Hat Closed Analog 80 1	o		Hi-Hat Closed Analog DM	o		Hi-Hat Closed SE	o				
31	G 0	Tom Analog Distortion 2	o		Tom Analog 80 H2	o		Tom Analog 80 H2	o		Tom Synth 1 2	o				
32	G# 0	Hi-Hat Open 90 H1	o		Hi-Hat Open Analog 80 2	o		Hi-Hat Open Analog DM 1	o		Hi-Hat Open SE 1	o				
33	A 0	Tom Analog Distortion 3	o		Tom Analog 80 H3	o		Tom Analog 80 H3	o		Tom Synth 1 3	o				
34	A# 0	Hi-Hat Open 90 H2	o		Hi-Hat Open Analog 80	o		Hi-Hat Open Analog DM 2	o		Hi-Hat Open SE 1	o				
35	B 0	BD Analog 91	o		BD Analog 82	o		BD Analog 70 L	o		BD Electro	o				
36	C 1	BD Analog 90	o		BD Analog 80	o		BD Analog 70	o		BD Synth 1	o				
37	C# 1	Side Stick Analog 90	o		Side Stick Analog 80	o		Side Stick Analog 70	o		Side Stick Electro	o				
38	D 1	Snare Analog 90	o		Snare Analog 81	o		Snare Analog 70	o		Snare Synth 1	o				
39	D# 1	Hand Clap Analog 90	o		Hand Clap Analog 80	o		Snare Clap	o		Hand Clap Synth	o				
40	E 1	Snare Analog 91	o		Snare Analog 80	o		Snare Analog DM	o		Snare Synth 2	o				
41	F 1	Tom Analog 90 1	o		Tom Analog 80 1	o		Tom Analog 80 1	o		Tom Electro 1 1	o				
42	F# 1	Hi-Hat Closed 90	o		Hi-Hat Closed Analog 81 1	o		Hi-Hat Closed Analog 70	o		Hi-Hat Closed Synth	o				
43	G 1	Tom Analog 90 2	o		Tom Analog 80 2	o		Tom Analog 80 2	o		Tom Electro 1 2	o				
44	G# 1	Hi-Hat Open 90 1	o		Hi-Hat Open Analog 81 2	o		Hi-Hat Open Analog 70 1	o		Hi-Hat Open Synth 1	o				
45	A 1	Tom Analog 90 3	o		Tom Analog 80 3	o		Tom Analog 80 3	o		Tom Electro 1 3	o				
46	A# 1	Hi-Hat Open 90 2	o		Hi-Hat Open Analog 81	o		Hi-Hat Open Analog 70 2	o		Hi-Hat Open Synth 1	o				
47	B 1	Tom Analog 90 4	o		Tom Analog 80 4	o		Tom Analog 80 4	o		Tom Electro 1 4	o				
48	C 2	Tom Analog 90 5	o		Tom Analog 80 5	o		Tom Analog 80 5	o		Tom Electro 1 5	o				
49	C# 2	Crash Cymbal 90	o		Crash Analog 80	o		Cymbal Synth 1	o		Cymbal Synth 1	o				
50	D 2	Tom Analog 90 6	o		Tom Analog 80 6	o		Tom Analog 80 6	o		Tom Electro 1 6	o				
51	D# 2	Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o				
52	E 2	Crash Cymbal Slow Attack	o		Crash Cymbal Slow Attack	o		Cymbal Synth 2	o		Cymbal Synth 3	o				
53	F 2	Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o				
54	F# 2	Tambourine RX5	o		Tambourine Analog	o		Tambourine Analog	o		Tambourine Analog	o				
55	G 2	Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o				
56	G# 2	Cowbell	o		Cowbell Analog 80	o		Cowbell Analog 70	o		Cowbell Analog 70	o				
57	A 2	Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o				
58	A# 2	Cowbell Analog 80	o		Vibraslap Synth	o		Vibraslap Analog	o		Vibraslap Synth	o				
59	B 2	Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o				
60	C 3	Bongo RX5 H	o		Bongo Analog H	o		Bongo Analog H	o		Bongo Analog H	o				
61	C# 3	Bongo RX5 L	o		Bongo Analog L	o		Bongo Analog L	o		Bongo Analog L	o				
62	D 3	Conga H Mute	o		Conga Analog H	o		Conga Analog H	o		Conga Analog H	o				
63	D# 3	Conga H Open	o		Conga Analog M	o		Conga Analog M	o		Conga Analog M	o				
64	E 3	Conga L	o		Conga Analog L	o		Conga Analog L	o		Conga Analog L	o				
65	F 3	Timbale H	o		Metal Analog H	o		Metal Analog H	o		Metal Analog H	o				
66	F# 3	Timbale L	o		Metal Analog L	o		Metal Analog L	o		Metal Analog L	o				
67	G 3	Agogo RX5 H	o		Glass Noise H	o		Glass Noise H	o		Glass Noise H	o				
68	G# 3	Agogo RX5 L	o		Glass Noise L	o		Glass Noise L	o		Glass Noise L	o				
69	A 3	Cabasa	o		Cabasa	o		Cabasa	o		Cabasa	o				
70	A# 3	Maracas	o		Maracas Analog 80	o		Maracas Analog 70	o		Maracas Analog 80	o				
71	B 3	SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o				
72	C 4	SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o				
73	C# 4	Scratch 2	o		Guiro Analog DM H	o		Guiro Analog 70	o		Guiro Analog DM H	o				
74	D 4	Scratch Stop 1	o		Guiro Analog DM L	o		Guiro Analog DM	o		Guiro Analog DM L	o				
75	D# 4	Hi Q 1 H	o		Claves Analog	o		Claves Analog	o		Hi Q 1 H	o				
76	E 4	Hi Q 1 L	o		Hi Q 1	o		Hi Q 1	o		Hi Q 1 L	o				
77	F 4	Hi Q 2	o		Hi Q 2	o		Hi Q 2	o		Hi Q 2	o				
78	F# 4	Scratch 1 H	o		Scratch 1	o		Scratch 1 H	o		Scratch 1 H	o				
79	G 4	Scratch 1 L	o		Scratch 1	o		Scratch 1 L	o		Scratch 1 L	o				
80	G# 4	Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o				
81	A 4	Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o				
82	A# 4	Shaker Analog	o		Shaker Analog	o		Shaker Analog	o		Shaker Analog	o				
83	B 4	Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o				
84	C 5	Bell Tree	o		Bell Tree	o		Bell Tree	o		Bell Tree	o				

Certains paramètres Voice Edit n'ont aucune influence sur le son.  
Tous les instruments acceptent des messages de relâchement de touche.

6. Sons de batterie

Bank MSB	126			126			126			126			
Bank LSB	0			0			0			0			
Program	31			32			33			34			
Kit Type	Note on/off			Note on/off			Note on/off			Note on/off			
Note#	Note	SEKitN	Key off	Alternate assign	PsychKitN	Key off	Alternate assign	AcidKitN	Key off	Alternate assign	TeknoKitN	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Side Stick FX	o		Reverse Side Stick Analog 90	o		Reverse Side Stick	o		Reverse Side Stick Analog 80	o	
13	C# -1	Reverse BD Synth 2	o		Reverse Tom Synth 1	o		Reverse Tom Analog 80	o		Reverse Tom Analog 90	o	
14	D -1	Reverse Tom SFX	o		Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Analog 90	o		Reverse Tom Analog 90	o	
15	D# -1	Reverse Big Drum	o		Reverse BD Analog 90	o		Reverse BD RX5 2	o		Reverse BD Analog Distortion 4	o	
16	E -1	Reverse BD Hammer	o		Reverse BD Analog Hard 2	o		Reverse BD Analog 92	o		Reverse BD Analog Rubber 1	o	
17	F -1	Reverse Cymbal Synth 1	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Analog 80	o	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o	
19	G -1	Reverse Metal Noise 2	o		Reverse Snare Piccolo Rim 1	o		Reverse Snare Jungle 3	o		Reverse Snare Analog 95	o	
20	G# -1	Reverse Snare Hammer	o		Reverse Snare Analog 91	o		Reverse Snare Analog 93	o		Reverse Snare Break Lo-fi 3	o	
21	A -1	Reverse FX Metal	o		Snare Roll	o		Reverse Hand Clap Small	o		Reverse Hand Clap Synth	o	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open SE	o		Reverse Hi-Hat Open Heavy	o		Reverse Hi-Hat Open RX5	o		Reverse Hi-Hat Open Tek	o	
23	B -1	Big Drum	o		BD Analog Blip 2	o		BD Analog 91	o		BD Analog Distortion 4	o	
24	C 0	Punch	o		BD Analog 90	o		BD RX5 2	o		BD Analog Deep	o	
25	C# 0	Side Stick FX	o		Log Drum 3	o		Side Stick	o		Side Stick Analog 90	o	
26	D 0	Metal Noise 2	o		Snare Mid Rim	o		Snare Jungle 3	o		Snare Analog 95	o	
27	D# 0	Hand Clap Synth	o		Snare Ambience	o		Hand Clap Small	o		Hand Clap Analog 80	o	
28	E 0	Snare Synth 3	o		Snare Piccolo Rim 2	o		Snare Analog 80	o		Snare Analog 92	o	
29	F 0	Tom Synth 3 1	o		Tom Synth 1 1	o		Tom Analog 80 1	o		Tom Analog 90 1	o	
30	F# 0	Hi-Hat Closed Synth	o		Hi-Hat Closed Heavy 1	o		Hi-Hat Closed RX5	o		Hi-Hat Closed Tek	o	
31	G 0	Tom Synth 3 2	o		Tom Synth 1 2	o		Tom Analog 80 2	o		Tom Analog 90 2	o	
32	G# 0	Hi-Hat Open Synth 1	o		Hi-Hat Closed Heavy 2	o		Hi-Hat Open RX5 1	o		Hi-Hat Open Tek 1	o	
33	A 0	Tom Synth 3 3	o		Tom Synth 1 3	o		Tom Analog 80 3	o		Tom Analog 90 3	o	
34	A# 0	Hi-Hat Open Synth 1	o		Hi-Hat Open Heavy	o		Hi-Hat Open RX5 2	o		Hi-Hat Open Tek 2	o	
35	B 0	Door Slam	o		BD Analog Blip 1	o		BD Analog 80	o		BD Analog Loose	o	
36	C 1	BD Hammer	o		BD Analog Hard 2	o		BD Analog 92	o		BD Analog Rubber 1	o	
37	C# 1	FX Metal	o		Side Stick Analog 90	o		Side Stick Analog 90	o		Side Stick Analog 80	o	
38	D 1	Snare Hammer	o		Snare Analog 91	o		Snare Analog 93	o		Snare Break Lo-fi 3	o	
39	D# 1	Metal Noise 1	o		Hand Clap Analog 80	o		Hand Clap Analog 80	o		Hand Clap Synth	o	
40	E 1	Snare Synth 4	o		Snare Analog Gate	o		Snare Analog 91	o		Snare FX Noise	o	
41	F 1	Tom SFX 1	o		Tom Hard 1	o		Tom Analog 90 1	o		Tom Analog 80 1	o	
42	F# 1	Hi-Hat Closed SE	o		Hi-Hat Closed Analog 81	o		Hi-Hat Closed Analog 81	o		Hi-Hat Closed Lo-fi	o	
43	G 1	Tom SFX 2	o		Tom Hard 2	o		Tom Analog 90 2	o		Tom Analog 80 2	o	
44	G# 1	Hi-Hat Open SE 1	o		Hi-Hat Closed 90	o		Hi-Hat Closed 90	o		Hi-Hat Open Lo-fi	o	
45	A 1	Tom SFX 3	o		Tom Hard 3	o		Tom Analog 90 3	o		Tom Analog 80 3	o	
46	A# 1	Hi-Hat Open SE 1	o		Hi-Hat Open 90	o		Hi-Hat Open 90	o		Hi-Hat Open Lo-fi	o	
47	B 1	Tom SFX 4	o		Tom Hard 4	o		Tom Analog 90 4	o		Tom Analog 80 4	o	
48	C 2	Tom SFX 5	o		Tom Hard 5	o		Tom Analog 90 5	o		Tom Analog 80 5	o	
49	C# 2	Cymbal Synth 1	o		Crash Cymbal 90	o		Crash Cymbal 90	o		Crash Analog 80	o	
50	D 2	Tom SFX 6	o		Tom Hard 6	o		Tom Analog 90 6	o		Tom Analog 80 6	o	
51	D# 2	Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o	
52	E 2	Reverse Synth Cymbal	o		Gong	o		Crash Cymbal Slow Attack	o		Crash Cymbal Slow Attack	o	
53	F 2	Metal Noise 2	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o	
54	F# 2	Tambourine Analog	o		Tambourine	o		Tambourine	o		Tambourine Analog	o	
55	G 2	Gunshot	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o	
56	G# 2	Cowbell Analog 70	o		Cowbell	o		Cowbell	o		Cowbell Analog 80	o	
57	A 2	Bomb	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal 90	o	
58	A# 2	Vibraslap Analog	o		Cowbell Analog 80	o		Cowbell Analog 80	o		Vibraslap Synth	o	
59	B 2	Cymbal Synth 1	o		Ride Cymbal Heavy	o		Cymbal Synth 1	o		Cymbal Synth 1	o	
60	C 3	Bongo Analog H	o		Bongo H	o		Bongo RX5 H	o		Bongo Analog H	o	
61	C# 3	Bongo Analog L	o		Bongo L	o		Bongo RX5 L	o		Bongo Analog L	o	
62	D 3	Conga Analog H	o		Djembe Mute	o		Conga H Mute	o		Conga Analog H	o	
63	D# 3	Conga Analog M	o		Djembe Edge	o		Conga H Open	o		Conga Analog M	o	
64	E 3	Conga Analog L	o		Djembe Open	o		Conga L	o		Conga Analog L	o	
65	F 3	Zoom H	o		Tabla High	o		Timbale H	o		Metal Analog H	o	
66	F# 3	Zoom L	o		Tabla Open	o		Timbale L	o		Metal Analog L	o	
67	G 3	Glass Noise H	o		Udu Finger	o		Agogo RX5 H	o		Glass Noise H	o	
68	G# 3	Glass Noise L	o		Udu High	o		Agogo RX5 L	o		Glass Noise L	o	
69	A 3	Hand Clap Synth	o		Cabasa	o		Cabasa	o		Cabasa	o	
70	A# 3	Maracas	o		Maracas	o		Maracas	o		Maracas Analog 80	o	
71	B 3	SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o		SFX Gun 2	o	
72	C 3	SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o		SFX Gun 1	o	
73	C# 3	Scratch 2	o		Guitar Power Chord L	o		Scratch 2	o		Guiro Analog DM H	o	
74	D 3	Scratch Stop 1	o		Guitar Power Chord H	o		Scratch Stop 1	o		Guiro Analog DM L	o	
75	D# 3	Hi Q 1 H	o		Hi Q 1 H	o		Hi Q 1 H	o		Hi Q 1 H	o	
76	E 3	Hi Q 1 L	o		Hi Q 1 L	o		Hi Q 1 L	o		Hi Q 1 L	o	
77	F 3	Hi Q 2	o		Hi Q 2	o		Hi Q 2	o		Hi Q 2	o	
78	F# 3	Scratch 1 H	o		Digeridoo 1	o		Scratch 1 H	o		Scratch 1 H	o	
79	G 3	Scratch 1 L	o		Digeridoo 2	o		Scratch 1 L	o		Scratch 1 L	o	
80	G# 3	Hi-Hat Closed SE	o		Digeridoo 3	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o	
81	A 3	Hi-Hat Open SE	o		Finger Cymbal	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o	
82	A# 3	Shaker Analog	o		Shaker Analog	o		Shaker Analog	o		Shaker Analog	o	
83	B 3	Vibraslap Synth	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o	
84	C 3	Tape Rewind	o		Bell Tree	o		Bell Tree	o		Bell Tree	o	

Certains paramètres Voice Edit n'ont aucune influence sur le son.  
Tous les instruments acceptent des messages de relâchement de touche.

Bank MSB		126				126				126				126			
Bank LSB		0				0				0				0			
Program		35				36				37				38			
Kit Type		Note on/off				Note on/off				Note on/off				Note on/off			
Note#	Note	AmbntKitN	Key off	Alternate assign	HardKitN	Key off	Alternate assign	HousKitN	Key off	Alternate assign	BreakKitN	Key off	Alternate assign				
12	C -1	Reverse Hi Q 1	o		Reverse Snare Wood	o		Reverse Finger Snap	o		Reverse Snare Hip Rim 5	o					
13	C# -1	Reverse Tom Brush	o		Reverse Tom Industrial	o		Reverse Tom RX5	o		Reverse Tom RX5	o					
14	D -1	Reverse Tom Analog 80	o		Reverse Tom Analog Distortion	o		Reverse Tom Analog 90	o		Reverse Tom Soft	o					
15	D# -1	Reverse BD Analog Blip 1	o		Reverse Ripper	o		Reverse BD Hip Deep	o		Reverse BD Break Deep	o					
16	E -1	Reverse BD Analog 82	o		Reverse BD Analog Distortion 1	o		Reverse BD Analog 90	o		Reverse BD Break Lo-fi 1	o					
17	F -1	Reverse Cymbal Synth 1	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o					
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Ride Cymbal 90	o					
19	G -1	Reverse Brush Slap	o		Reverse Snare Gate 2	o		Reverse Snare Hip FX L	o		Reverse Snare Dry Rim	o					
20	G# -1	Reverse Snare Analog 82	o		Reverse Snare Analog Distortion	o		Reverse Snare Analog 90	o		Reverse Snare Break Lo-fi 3	o					
21	A -1	Brush Swirl	o		Reverse Noiseburst	o		Reverse Hand Clap Analog 80	o		Snare Roll Break	o					
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open Analog 80	o		Reverse Hi-Hat Open Heavy	o		Reverse Hi-Hat Open 90	o		Reverse Hi-Hat Open Break	o					
23	B -1	BD Analog 80 H	o		Ripper	o		BD Hip Deep	o		BD Soft	o					
24	C 0	BD Analog Blip 1	o		BD Analog Distortion 3	o		BD Analog 93	o		BD Break Deep	o					
25	C# 0	Hi Q 2	o		Snare Wood	o		Finger Snap	o		Snare Hip Rim 5	o					
26	D 0	Brush Slap	o		Snare Gate 1	o		Snare Analog 95	o		Snare Break Lo-fi 3	o					
27	D# 0	Hi Q 1	o		Sword	o		Hand Clap Acoustic	o		Snare FX Noise	o					
28	E 0	Snare Analog 70	o		Snare Gate 2	o		Snare Hip FX L	o		Snare Dry Rim	o					
29	F 0	Tom Brush 1	o		Tom Industrial 1	o		Tom RX5 1	o		Tom RX5 1	o					
30	F# 0	Hi-Hat Closed Synth	o		Hi-Hat Closed Heavy	o		Hi-Hat Closed Light	o		Hi-Hat Closed Heavy	o					
31	G 0	Tom Brush 2	o		Tom Industrial 2	o		Tom RX5 2	o		Tom RX5 2	o					
32	G# 0	Hi-Hat Closed SE	o		Hi-Hat Pedal Heavy	o		Hi-Hat Pedal Light	o		Hi-Hat Pedal Heavy	o					
33	A 0	Tom Brush 3	o		Tom Industrial 3	o		Tom RX5 3	o		Tom RX5 3	o					
34	A# 0	Hi-Hat Open Synth	o		Hi-Hat Open Heavy	o		Hi-Hat Open Light	o		Hi-Hat Open Heavy	o					
35	B 0	BD Analog 70	o		BD Analog Distortion 2	o		BD Analog 92	o		BD Break Lo-fi 2	o					
36	C 1	BD Analog 80	o		BD Analog Distortion 1	o		BD Analog 90	o		BD Break Lo-fi 1	o					
37	C# 1	Side Stick Analog 80	o		Snare Hip Rim 1	o		Side Stick Analog 90	o		Snare Hip Rim 2	o					
38	D 1	Snare Analog 82	o		Snare Analog Distortion	o		Snare Analog 90	o		Snare Break Lo-fi 3	o					
39	D# 1	Hand Clap Analog 80	o		Noiseburst	o		Hand Clap Analog 80	o		Snare Break Rim	o					
40	E 1	Snare Analog 81	o		Snare Noise Distortion	o		Snare Analog 91	o		Snare Break Lo-fi 2	o					
41	F 1	Tom Analog 80 1	o		Tom Analog Distortion 1	o		Tom Analog 90 1	o		Tom Soft 1	o					
42	F# 1	Hi-Hat Closed Analog 80	o		Hi-Hat Closed 90	o		Hi-Hat Closed Analog 81	o		Hi-Hat Closed Break	o					
43	G 1	Tom Analog 80 2	o		Tom Analog Distortion 2	o		Tom Analog 90 2	o		Tom Soft 2	o					
44	G# 1	Hi-Hat Open Analog 81	o		Hi-Hat Open 90 1	o		Hi-Hat Open 90 1	o		Hi-Hat Pedal Break 1	o					
45	A 1	Tom Analog 80 3	o		Tom Analog Distortion 3	o		Tom Analog 90 3	o		Tom Soft 3	o					
46	A# 1	Hi-Hat Open Analog 80	o		Hi-Hat Open 90 2	o		Hi-Hat Open 90 2	o		Hi-Hat Open Break	o					
47	B 1	Tom Analog 80 4	o		Tom Analog Distortion 4	o		Tom Analog 90 4	o		Tom Soft 4	o					
48	C 2	Tom Analog 80 5	o		Tom Analog Distortion 5	o		Tom Analog 90 5	o		Tom Soft 5	o					
49	C# 2	Cymbal Synth 1	o		Crash Cymbal 90	o		Crash Cymbal 90	o		Crash Cymbal Heavy	o					
50	D 2	Tom Analog 80 6	o		Tom Analog Distortion 6	o		Tom Analog 90 6	o		Tom Soft 6	o					
51	D# 2	Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal Heavy	o					
52	E 2	Crash Cymbal Slow Attack	o		Chinese Cymbal	o		Crash Cymbal Slow Attack	o		Chinese Cymbal	o					
53	F 2	Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o					
54	F# 2	Tambourine	o		Tambourine Analog	o		Tambourine	o		Tambourine	o					
55	G 2	Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o					
56	G# 2	Cowbell Analog 80	o		Cowbell Analog 80	o		Cowbell	o		Cowbell	o					
57	A 2	Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o					
58	A# 2	Vibraslap Analog	o		Vibraslap	o		Cowbell Analog 80	o		Cowbell Analog 80	o					
59	B 2	Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o					
60	C 3	Bongo H	o		BD & Hi-Hat Open H	o		Bongo H	o		Bongo H	o					
61	C# 3	Bongo L	o		BD & Hi-Hat Open L	o		Bongo L	o		Bongo L	o					
62	D 3	Conga H Mute	o		Metal Noise 2 H	o		Conga H Mute	o		Conga H Mute	o					
63	D# 3	Conga H Open	o		Metal Noise 2 L	o		Conga H Open	o		Conga H Open	o					
64	E 3	Conga L	o		Big Drum	o		Conga L	o		Conga L	o					
65	F 3	Metal Analog H	o		Snare Timber H	o		Timbale H	o		BD & Hi-Hat Open	o					
66	F# 3	Metal Analog L	o		Snare Timber L	o		Timbale L	o		BD & Hi-Hat Open	o					
67	G 3	Glass Noise H	o		Glass Noise H	o		Agogo H	o		Agogo H	o					
68	G# 3	Glass Noise L	o		Glass Noise L	o		Agogo L	o		Agogo L	o					
69	A 3	Cabasa	o		Cold Stab H	o		Cabasa	o		Cabasa	o					
70	A# 3	Maracas Analog 80	o		Cold Stab L	o		Maracas	o		Maracas	o					
71	B 3	Tweet	o		Stab Hard H	o		Stab Organ H	o		Hit Brass 1	o					
72	C 4	Stream	o		Stab Hard L	o		Stab Organ L	o		Kick & Hit	o					
73	C# 4	Thunder	o		Scratch 2	o		Stab Giant H	o		Scratch 2	o					
74	D 4	Wind	o		Scratch Stop 1	o		Stab Giant L	o		Scratch Stop 1	o					
75	D# 4	Claves Analog	o		Hi Q 1 H	o		Claves	o		Claves	o					
76	E 4	Wood Block H	o		Hi Q 1 L	o		Wood Block H	o		Wood Block H	o					
77	F 4	Wood Block L	o		Hi Q 2	o		Wood Block L	o		Wood Block L	o					
78	F# 4	Tambourine Analog	o		Scratch 1 H	o		Caica Mute	o		Scratch 1 H	o					
79	G 4	Cowbell Analog 70	o		Scratch 1 L	o		Caica Open	o		Scratch 1 L	o					
80	G# 4	Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o					
81	A 4	Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o					
82	A# 4	Shaker Analog	o		Shaker Analog	o		Shaker Analog	o		Shaker 1	o					
83	B 4	Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o					
84	C 5	Wind Chime	o		Bell Tree	o		Bell Tree	o		Turtable Noise	o					

Certains paramètres Voice Edit n'ont aucune influence sur le son.  
Tous les instruments acceptent des messages de relâchement de touche.

6. Sons de batterie

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	39				40				41				42			
Kit Type	Note on/off				Note on/off				Note on/off				Note on/off			
Note#	Note	JunglKiN	Key off	Alternate assign	D&BKiN	Key off	Alternate assign	BigKiN	Key off	Alternate assign	HipKit1N	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Snare Hip Rim 5	o		Reverse Snare Hip Rim 1	o		Reverse Side Stick	o		Reverse Snare Hip Rim 5	o				
13	C# -1	Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Soft	o		Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Hard	o				
14	D -1	Reverse Tom Soft	o		Reverse Tom Hard	o		Reverse Tom Ambience	o		Reverse Tom Soft	o				
15	D# -1	Reverse BD Analog Loose	o		Reverse BD Hip Deep	o		Reverse BD FX Gate	o		Reverse BD Hip Deep	o				
16	E -1	Reverse BD Jungle 1	o		Reverse BD D&B 2	o		Reverse BD Power Gate	o		Reverse BD R&B 1	o				
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Heavy	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o		Reverse Crash Cymbal Heavy	o				
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal Light	o				
19	G -1	Reverse Snare Piccolo Rim 2	o		Reverse Roll	o		Reverse Snare Gate 2	o		Reverse Snare Hip Rim 3	o				
20	G# -1	Reverse Snare Jungle 1	o		Reverse Snare D&B 1	o		Reverse Snare Gate 1	o		Reverse Snare R&B 1	o				
21	A -1	Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat	o		Reverse Hi-Hat Open Break	o		Reverse Hi-Hat Open Heavy	o		Reverse Hi-Hat Open Lo-fi	o				
23	B -1	BD Analog Loose	o		BD Soft	o		BD Room 2	o		BD Lo-fi	o				
24	C 0	BD Jungle 2	o		BD Hip Deep	o		BD FX Gate	o		BD Hip Deep	o				
25	C# 0	Snare Hip Rim 1	o		Bongo RX5 H	o		Side Stick	o		Snare Hip Rim 4	o				
26	D 0	Snare Jungle 3	o		Snare R&B 2	o		Snare Dry	o		Snare Hip Rim 2	o				
27	D# 0	Hand Clap Synth	o		Snare Timber	o		Hand Clap Acoustic	o		Snare Timber	o				
28	E 0	Snare Piccolo Rim 1	o		Snare D&B 3	o		Snare Gate 2	o		Snare Hip Rim 3	o				
29	F 0	Tom Hard 1	o		Tom Soft 1	o		Tom Hard 1	o		Tom Hard 1	o				
30	F# 0	Hi-Hat Closed Break	o		Hi-Hat Closed Light	o		Hi-Hat Closed Light	o		Hi-Hat Closed Lo-fi	o				
31	G 0	Tom Hard 2	o		Tom Soft 2	o		Tom Hard 2	o		Tom Hard 2	o				
32	G# 0	Hi-Hat Pedal Break 1	o		Hi-Hat Pedal Light	o		Hi-Hat Pedal Light	o		Hi-Hat Pedal Break 1	o				
33	A 0	Tom Hard 3	o		Tom Soft 3	o		Tom Hard 3	o		Tom Hard 3	o				
34	A# 0	Hi-Hat Open Break	o		Hi-Hat Open Light	o		Hi-Hat Open Light	o		Hi-Hat Open Lo-fi	o				
35	B 0	BD Jungle 3	o		BD D&B 1	o		BD Room 3	o		BD R&B 2	o				
36	C 1	BD Jungle 1	o		BD D&B 2	o		BD Power Gate	o		BD R&B 1	o				
37	C# 1	Snare Hip Rim 5	o		Snare Hip Rim 1	o		Snare Hip Rim 1	o		Snare Hip Rim 5	o				
38	D 1	Snare Jungle 1	o		Snare D&B 1	o		Snare Gate 1	o		Snare R&B 1	o				
39	D# 1	Snare Clap	o		Noiseburst	o		Hand Clap Large	o		Snare Hip Gate	o				
40	E 1	Snare Jungle 2	o		Snare D&B 2	o		Snare Ambience	o		Snare R&B Rim	o				
41	F 1	Tom Soft 1	o		Tom Hard 1	o		Tom Ambience 1	o		Tom Soft 1	o				
42	F# 1	Hi-Hat Closed Light	o		Hi-Hat Closed Tight	o		Hi-Hat Closed Heavy	o		Hi-Hat Closed R&B	o				
43	G 1	Tom Soft 2	o		Tom Hard 2	o		Tom Ambience 2	o		Tom Soft 2	o				
44	G# 1	Hi-Hat Pedal Light	o		Hi-Hat Pedal Break 2	o		Hi-Hat Closed Heavy	o		Hi-Hat Pedal R&B	o				
45	A 1	Tom Soft 3	o		Tom Hard 3	o		Tom Ambience 3	o		Tom Soft 3	o				
46	A# 1	Hi-Hat Open Light	o		Hi-Hat Open Break	o		Hi-Hat Open Heavy	o		Hi-Hat Open R&B	o				
47	B 1	Tom Soft 4	o		Tom Hard 4	o		Tom Ambience 4	o		Tom Soft 4	o				
48	C 2	Tom Soft 5	o		Tom Hard 5	o		Tom Ambience 5	o		Tom Soft 5	o				
49	C# 2	Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o				
50	D 2	Tom Soft 6	o		Tom Hard 6	o		Tom Ambience 6	o		Tom Soft 6	o				
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Light	o				
52	E 2	Chinese Cymbal	o		Chinese Cymbal	o		Chinese Cymbal	o		Chinese Cymbal	o				
53	F 2	Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o				
54	F# 2	Tambourine	o		Tambourine	o		Tambourine	o		Tambourine	o				
55	G 2	Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o				
56	G# 2	Cowbell	o		Cowbell	o		Cowbell	o		Cowbell	o				
57	A 2	Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o				
58	A# 2	Vibraslap	o		Vibraslap	o		Vibraslap	o		Cowbell Analog 80	o				
59	B 2	Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Light	o		Ride Cymbal Heavy	o				
60	C 3	Bongo H	o		Bongo H	o		Bongo H	o		Bongo H	o				
61	C# 3	Bongo L	o		Bongo L	o		Bongo L	o		Bongo L	o				
62	D 3	Conga H Mute	o		Conga H Mute	o		Conga H Mute	o		Conga H Mute	o				
63	D# 3	Conga H Open	o		Conga H Open	o		Conga H Open	o		Conga H Open	o				
64	E 3	Conga L	o		Conga L	o		Conga L	o		Conga L	o				
65	F 3	Tabla High	o		Snare D&B 4	o		BD & Hi-Hat Open H	o		BD & Hi-Hat Open H	o				
66	F# 3	Tabla Open	o		Reverse Hi-Hat	o		BD & Hi-Hat Open L	o		BD & Hi-Hat Open L	o				
67	G 3	Agogo H	o		Agogo H	o		Agogo H	o		Agogo H	o				
68	G# 3	Agogo L	o		Agogo L	o		Agogo L	o		Agogo L	o				
69	A 3	Cabasa	o		Cabasa	o		Cabasa	o		Cabasa	o				
70	A# 3	Maracas	o		Maracas	o		Maracas	o		Maracas	o				
71	B 3	Samba Whistle H	o		Sonar H	o		Samba Whistle H	o		Stab Giant H	o				
72	C 4	Samba Whistle L	o		Sonar L	o		Samba Whistle L	o		Stab Giant L	o				
73	C# 4	Guiro Short	o		Vox Bell H	o		Scratch 2	o		Scratch 2	o				
74	D 4	Guiro Long	o		Vox Bell L	o		Scratch Stop 1	o		Scratch Stop 1	o				
75	D# 4	Claves	o		Claves	o		Claves	o		Claves	o				
76	E 4	Wood Block H	o		Wood Block H	o		Wood Block H	o		Noiseburst	o				
77	F 4	Wood Block L	o		Wood Block L	o		Wood Block L	o		Car Crash	o				
78	F# 4	Cuica Mute	o		Cuica Mute	o		Scratch 1 H	o		Scratch 1 H	o				
79	G 4	Cuica Open	o		Cuica Open	o		Scratch 1 L	o		Scratch 1 L	o				
80	G# 4	Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o				
81	A 4	Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o				
82	A# 4	Shaker 1	o		Shaker 1	o		Shaker 1	o		Shaker 1	o				
83	B 4	Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o				
84	C 5	Bell Tree	o		Bell Tree	o		Bell Tree	o		Turntable Noise	o				

Certains paramètres Voice Edit n'ont aucune influence sur le son.  
Tous les instruments acceptent des messages de relâchement de touche.

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	43				44				45				46			
Kit Type	Note on/off				Note on/off				Note on/off				Note on/off			
Note#	Note	Acc.KitN	Key off	Alternate assign	JazzKitN	Key off	Alternate assign	BrushKitN	Key off	Alternate assign	PercKitN	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Side Stick	on		Reverse Side Stick	o		Reverse Snare Hip Rim 5	o		Reverse Log Drum 2	o				
13	C# -1	Reverse Tom Soft	on		Reverse Tom Brush	o		Reverse Tom Soft	o		Reverse Djembe Open	o				
14	D -1	Reverse Tom Dry	on		Reverse Tom Dry	o		Reverse Tom Brush	o		Reverse Tabla Open	o				
15	D# -1	Reverse BD Dry Hard	on		Reverse BD Room 2	o		Reverse BD Room 2	o		Reverse Surdo Open	o				
16	E -1	Reverse BD Room 2	on		Reverse BD Dry Hard	o		Reverse BD Dry Hard	o		Digeridoo 3 Short	o				
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Light	on		Reverse Crash Cymbal Light	o		Reverse Crash Cymbal Light	o		Digeridoo 3 Long	o				
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	on		Reverse Cymbal Loop	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Gong 1	o				
19	G -1	Reverse Snare Piccolo Rim 2	on		Brush Swirl	o		Brush Swirl Short	o		Digeridoo 2	o				
20	G# -1	Reverse Snare Mid Room	on		Reverse Snare Piccolo 1	o		Reverse Brush Slap	o		Side Stick	o				
21	A -1	Snare Roll	on		Snare Roll	o		Brush Swirl Long	o		Digeridoo 1	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open Heavy	on		Reverse Hi-Hat Open Light	o		Reverse Hi-Hat Open Light	o		Sticks	o				
23	B -1	BD Dry	on		BD Soft	o		BD Soft	o		Big Drum	o				
24	C 0	BD Dry Hard	on		BD Room 2	o		BD Room 2	o		Surdo Open	o				
25	C# 0	Side Stick	on		Finger Snap	o		Snare Hip Rim 4	o		Castanet	o				
26	D 0	Snare Piccolo 1	on		Brush Slap	o		Brush Slap Soft	o		Surdo Mute	o				
27	D# 0	Hand Clap Acoustic	on		Hand Clap Acoustic	o		Hand Clap Acoustic	o		Hand Clap Large	o				
28	E 0	Snare Piccolo Rim 1	on		Brush Tap	o		Brush Tap Soft	o		Djembe Mute	o				
29	F 0	Tom Soft 1	on		Tom Brush 1	o		Tom Soft 1	o		Djembe Open L	o				
30	F# 0	Hi-Hat Closed Light	on		Hi-Hat Closed Heavy	o		Hi-Hat Closed Heavy	o		Triangle Mute	o				
31	G 0	Tom Soft 2	on		Tom Brush 2	o		Tom Soft 2	o		Djembe Open H	o				
32	G# 0	Hi-Hat Pedal Light	on		Hi-Hat Pedal Heavy	o		Hi-Hat Pedal Heavy	o		Triangle Open Short	o				
33	A 0	Tom Soft 3	on		Tom Brush 3	o		Tom Soft 3	o		Djembe Edge	o				
34	A# 0	Hi-Hat Open Light	on		Hi-Hat Open Heavy	o		Hi-Hat Open Heavy	o		Triangle Open	o				
35	B 0	BD Room 1	on		BD Dry	o		BD Dry	o		Taiko Drum	o				
36	C 1	BD Room 2	on		BD Dry Hard	o		BD Dry Hard	o		Feet 1	o				
37	C# 1	Snare Hip Rim 1	on		Side Stick	o		Snare Hip Rim 5	o		Log Drum 2	o				
38	D 1	Snare Mid Room	on		Snare Piccolo 1	o		Brush Slap	o		Shekere 3	o				
39	D# 1	Hand Clap Large	on		Hand Clap Small	o		Hand Clap Small	o		Shekere 2	o				
40	E 1	Snare Break Rim	on		Snare Piccolo Rim 1	o		Brush Tap	o		Shekere 1	o				
41	F 1	Tom Dry 1	on		Tom Soft 1	o		Tom Brush 1	o		Tabla Open	o				
42	F# 1	Hi-Hat Closed Heavy	on		Hi-Hat Closed Light	o		Hi-Hat Closed Light Brush	o		Maracas Analog 80	o				
43	G 1	Tom Dry 2	on		Tom Soft 2	o		Tom Brush 2	o		Tabla Mute	o				
44	G# 1	Hi-Hat Pedal Heavy	on		Hi-Hat Pedal Light	o		Hi-Hat Pedal Light	o		Shaker Analog	o				
45	A 1	Tom Dry 3	on		Tom Soft 3	o		Tom Brush 3	o		Tabla High	o				
46	A# 1	Hi-Hat Open Heavy	on		Hi-Hat Open Light	o		Hi-Hat Open Light Brush	o		Cabasa	o				
47	B 1	Tom Dry 4	on		Tom Soft 4	o		Tom Brush 4	o		Udu Low	o				
48	C 2	Tom Dry 5	on		Tom Soft 5	o		Tom Brush 5	o		Udu High	o				
49	C# 2	Crash Cymbal Light	on		Crash Cymbal Light	o		Crash Cymbal Light Brush	o		Finger Cymbal 1	o				
50	D 2	Tom Dry 6	on		Tom Soft 6	o		Tom Brush 6	o		Udu Finger	o				
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy	on		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy Brush	o		Berimbau 2	o				
52	E 2	Chinese Cymbal	on		Chinese Cymbal	o		Chinese Cymbal Brush	o		Gong 2	o				
53	F 2	Ride Cymbal Cup	on		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup Brush	o		Berimbau 1	o				
54	F# 2	Tambourine	on		Tambourine	o		Tambourine	o		Tambourine	o				
55	G 2	Splash Cymbal	on		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal Brush	o		Gong 3	o				
56	G# 2	Cowbell	on		Cowbell	o		Cowbell	o		Cowbell	o				
57	A 2	Crash Cymbal Heavy	on		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy Brush	o		Wind Chime	o				
58	A# 2	Vibraslap	on		Vibraslap	o		Vibraslap	o		Vibraslap	o				
59	B 2	Ride Cymbal Light	on		Ride Cymbal Light	o		Ride Cymbal Light Brush	o		Finger Cymbal 2	o				
60	C 3	Bongo H	on		Bongo H	o		Bongo H	o		Bongo H	o				
61	C# 3	Bongo L	on		Bongo L	o		Bongo L	o		Bongo L	o				
62	D 3	Conga H Mute	on		Conga H Mute	o		Conga H Mute	o		Conga H Mute	o				
63	D# 3	Conga H Open	on		Conga H Open	o		Conga H Open	o		Conga H Open	o				
64	E 3	Conga L	on		Conga L	o		Conga L	o		Conga L	o				
65	F 3	Timbale H	on		Timbale H	o		Timbale H	o		Timbale H	o				
66	F# 3	Timbale L	on		Timbale L	o		Timbale L	o		Timbale L	o				
67	G 3	Agogo H	on		Agogo H	o		Agogo H	o		Agogo H	o				
68	G# 3	Agogo L	on		Agogo L	o		Agogo L	o		Agogo L	o				
69	A 3	Cabasa	on		Cabasa	o		Cabasa	o		Cabasa	o				
70	A# 3	Maracas	on		Maracas	o		Maracas	o		Maracas	o				
71	B 3	Samba Whistle H	on		Samba Whistle H	o		Samba Whistle H	o		Samba Whistle H	o				
72	C 4	Samba Whistle L	on		Samba Whistle L	o		Samba Whistle L	o		Samba Whistle L	o				
73	C# 4	Guiro Short	on		Guiro Short	o		Guiro Short	o		Guiro Short	o				
74	D 4	Guiro Long	on		Guiro Long	o		Guiro Long	o		Guiro Long	o				
75	D# 4	Claves	on		Claves	o		Claves	o		Claves	o				
76	E 4	Wood Block H	on		Wood Block	o		Wood Block H	o		Wood Block H	o				
77	F 4	Wood Block L	on		Wood Block	o		Wood Block L	o		Wood Block L	o				
78	F# 4	Cuica Mute	on		Cuica Mute	o		Cuica Mute	o		Cuica Mute	o				
79	G 4	Cuica Open	on		Cuica Open	o		Cuica Open	o		Cuica Open	o				
80	G# 4	Triangle Mute	on		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o				
81	A 4	Triangle Open	on		Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o				
82	A# 4	Shaker 1	on		Shaker 1	o		Shaker 1	o		Shaker 1	o				
83	B 4	Jingle Bell	on		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o				
84	C 5	Bell Tree	on		Bell Tree	o		Bell Tree	o		Bell Tree	o				

Certains paramètres Voice Edit n'ont aucune influence sur le son.  
Tous les instruments acceptent des messages de relâchement de touche.

6. Sons de batterie

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	54				55				56				57			
Kit Type	Note on/off				Note on/off				Note on/off				Note on/off			
Note#	Note	RevrKit	Key off	Alternate assign	RX Kit N	Key off	Alternate assign	ElectKitN	Key off	Alternate assign	HousKit2N	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Finger Snap	o		Reverse Side Stick RX5	o		Reverse Hi Blip	o		Reverse Side Stick Analog 90	o				
13	C# -1	Reverse Tom Synth 1	o		Reverse Tom Soft	o		Reverse Tom Synth 1	o		Reverse Tom Analog 90	o				
14	D -1	Reverse Tom Industrial	o		Reverse Tom RX5	o		Reverse Tom SFX	o		Reverse Snare Synth 2	o				
15	D# -1	Reverse Feet 2	o		Reverse BD Room 1	o		Reverse BD Power Gate	o		Reverse Low Noise	o				
16	E -1	Reverse BD Hammer	o		Reverse BD RX5 1	o		Reverse BD Analog 82	o		Reverse BD Analog 92	o				
17	F -1	Reverse Sword	o		Reverse Crash Cymbal Light	o		Reverse Crash Cymbal 90	o		Reverse Synth Cymbal	o				
18	F# -1	Reverse FX Metal	o		Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Ride Cymbal 90	o		Reverse Cymbal Loop	o				
19	G -1	Reverse Vox Hit	o		Reverse Snare Mid Room	o		Reverse Snare Hip Rim 3	o		Reverse Snare Analog 91	o				
20	G# -1	Reverse Snare Hammer	o		Reverse Snare RX5 1	o		Reverse Snare Analog 82	o		Reverse Snare Analog DM	o				
21	A -1	Reverse Roll	o		Snare Roll	o		Reverse Hand Clap Analog 80	o		Snare Roll FX	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open SE	o		Reverse Hi-Hat Open RX5	o		Reverse Hi-Hat Open Analog 80	o		Reverse Hi-Hat Closed 90	o				
23	B -1	Reverse BD FX Gate	o		BD Soft	o		BD Power Gate	o		BD Analog 91	o				
24	C 0	Reverse BD Power Gate	o		BD Room 1	o		BD RX5 1	o		BD Analog 92	o				
25	C# 0	Reverse Side Stick	o		Snare Hip Rim 4	o		Hi Blip	o		Side Stick Analog 80	o				
26	D 0	Reverse Snare Gate 1	o		Snare Dry	o		Snare Analog 95	o		Snare Analog DM	o				
27	D# 0	Reverse Hand Clap Large	o		Hand Clap Small	o		Hand Clap RX5	o		Hand Clap Analog 80	o				
28	E 0	Reverse Snare Gate 2	o		Snare Mid Room	o		Snare Hip Rim 3	o		Snare Analog 91	o				
29	F 0	Reverse Tom Hard 1	o		Tom Soft 1	o		Tom Synth 1 1	o		Tom Analog 90 1	o				
30	F# 0	Reverse Hi-Hat Closed Heavy	o		Hi-Hat Half RX7	o		Hi-Hat Closed Synth	o		Hi-Hat Closed Analog 80	o				
31	G 0	Reverse Tom Hard 2	o		Tom Soft 2	o		Tom Synth 1 2	o		Tom Analog 90 2	o				
32	G# 0	Reverse Hi-Hat Pedal Heavy	o		Hi-Hat Pedal Light	o		Hi-Hat Open Synth 1	o		Hi-Hat Open Analog DM	o				
33	A 0	Reverse Tom Hard 3	o		Tom Soft 3	o		Tom Synth 1 3	o		Tom Analog 90 3	o				
34	A# 0	Reverse Hi-Hat Open Heavy	o		Hi-Hat Open Light	o		Hi-Hat Open Synth 2	o		Hi-Hat Open Analog 80	o				
35	B 0	Reverse BD Analog Rubber 2	o		BD RX5 2	o		BD Analog Blip 1	o		BD Analog 90	o				
36	C 1	Reverse BD Analog 90	o		BD RX5 1	o		BD Analog 81	o		BD Analog Hard 2	o				
37	C# 1	Reverse Side Stick Analog 90	o		Side Stick RX5	o		Side Stick Analog 80	o		Side Stick Analog 90	o				
38	D 1	Reverse Snare Analog 90	o		Snare RX5 1	o		Snare Analog 82	o		Snare Wood	o				
39	D# 1	Reverse Hand Clap Analog 90	o		Hand Clap RX5	o		Hand Clap Analog 80	o		Noiseburst	o				
40	E 1	Reverse Snare Analog 91	o		Snare RX5 2	o		Hand Clap Electro	o		Zap 1	o				
41	F 1	Reverse Tom Analog 90 1	o		Tom RX5 1	o		Tom SFX 1	o		Tom Electro 2 1	o				
42	F# 1	Reverse Hi-Hat Closed 90	o		Hi-Hat Closed RX5	o		Hi-Hat Closed Analog 80	o		Hi-Hat Closed 90	o				
43	G 1	Reverse Tom Analog 90 2	o		Tom RX5 2	o		Tom SFX 2	o		Tom Electro 2 2	o				
44	G# 1	Reverse Hi-Hat Closed 90	o		Hi-Hat Open RX5 1	o		Hi-Hat Open Analog 81	o		Hi-Hat Open Analog 90 1	o				
45	A 1	Reverse Tom Analog 90 3	o		Tom RX5 3	o		Tom SFX 3	o		Tom Electro 2 3	o				
46	A# 1	Reverse Hi-Hat Open 90	o		Hi-Hat Open RX5 2	o		Hi-Hat Open Analog 80	o		Hi-Hat Open 90 2	o				
47	B 1	Reverse Tom Analog 90 4	o		Tom RX5 4	o		Tom SFX 4	o		Tom Electro 2 4	o				
48	C 2	Reverse Tom Analog 90 5	o		Tom RX5 5	o		Tom SFX 5	o		Tom Electro 2 5	o				
49	C# 2	Reverse Crash Cymbal 90	o		Crash Cymbal Light	o		Crash Cymbal 90	o		Crash Cymbal 90	o				
50	D 2	Reverse Tom Analog 90 6	o		Tom RX5 6	o		Tom SFX 6	o		Tom Electro 2 6	o				
51	D# 2	Reverse Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal 90	o				
52	E 2	Reverse Cymbal Loop	o		Chinese Cymbal	o		Crash Cymbal Slow Attack	o		Cymbal Synth 1	o				
53	F 2	Reverse Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Cymbal Synth 1	o		Ride Cymbal Cup	o				
54	F# 2	Reverse Tambourine RX5	o		Tambourine RX5	o		Tambourine SFX	o		Tambourine	o				
55	G 2	Reverse Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Crash Analog 80	o				
56	G# 2	Reverse Cowbell	o		Cowbell RX11	o		Side Stick FX	o		Cowbell	o				
57	A 2	Reverse Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Light	o				
58	A# 2	Reverse Cowbell Analog 80	o		Vibraslap	o		Cowbell Analog 80	o		Cowbell Analog 80	o				
59	B 2	Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Light	o		Cymbal Synth 1	o		Ride Cymbal Heavy	o				
60	C 3	Reverse Bongo RX5 H	o		Bongo RX5 H	o		Bongo Analog H	o		Bongo H	o				
61	C# 3	Reverse Bongo RX5 L	o		Bongo RX5 L	o		Bongo Analog L	o		Bongo L	o				
62	D 3	Reverse Conga H Mute	o		Conga H Mute	o		Conga Analog H	o		Conga H Mute	o				
63	D# 3	Reverse Conga H Open	o		Conga H Open	o		Conga Analog M	o		Conga H Open	o				
64	E 3	Reverse Conga L	o		Conga L	o		Conga Analog L	o		Conga L	o				
65	F 3	Reverse Timbale H	o		Timbale H	o		Noise FX	o		Tom Synth 1 H	o				
66	F# 3	Reverse Timbale L	o		Timbale L	o		Telephone FX	o		Tom Synth 1 L	o				
67	G 3	Reverse Agogo RX5 H	o		Agogo RX5 H	o		Metal Noise 1 H	o		Synth Click	o				
68	G# 3	Reverse Agogo RX5 L	o		Agogo RX5 L	o		Metal Noise 1 L	o		Side Stick FX	o				
69	A 3	Reverse Cabasa	o		Shaker RX11	o		Hi-Hat Open Lo-fi	o		Cabasa	o				
70	A# 3	Reverse Maracas	o		Maracas	o		Maracas	o		Maracas	o				
71	B 3	Reverse SFX Gun 2	o		Samba Whistle H	o		Zap 1	o		Vox Drum 1 L	o				
72	C 4	Reverse SFX Gun 1	o		Samba Whistle L	o		Zap 2	o		Vox Drum 1 H	o				
73	C# 4	Reverse Zap 1	o		Guiro Short	o		Zoom	o		Tambourine Analog	o				
74	D 4	Reverse Scratch Stop 1	o		Guiro Long	o		Reverse Synth Cymbal	o		Guiro Analog DM	o				
75	D# 4	Reverse Hi Q 1 H	o		Claves	o		Hi Q 1 H	o		Claves Analog	o				
76	E 4	Reverse Hi Q 1 L	o		Wood Block H	o		Hi Q 1 L	o		Tambourine RX5	o				
77	F 4	Reverse Hi Q 2	o		Wood Block L	o		Hi Q 2	o		Cowbell RX11	o				
78	F# 4	Reverse Zap 2	o		Cuica Mute	o		Hit Hammer	o		Shaker RX11	o				
79	G 4	Reverse Tom SFX	o		Cuica Open	o		Hit Orchestra	o		VPercussion	o				
80	G# 4	Reverse Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Hi-Hat Closed SE	o		Triangle Mute	o				
81	A 4	Reverse Triangle Open	o		Triangle Open	o		Hi-Hat Open SE	o		Triangle Open	o				
82	A# 4	Reverse Shaker Analog	o		Shaker 1	o		Shaker Analog	o		Shaker Analog	o				
83	B 4	Reverse Jingle Bell	o		Jingle Bell	o		FX Metal	o		Jingle Bell	o				
84	C 5	Reverse Bell Tree	o		Bell Tree	o		Wind Chime FX	o		Wind Chime FX	o				

Certains paramètres Voice Edit n'ont aucune influence sur le son.  
Tous les instruments acceptent des messages de relâchement de touche.

Bank MSB	126				126				126				126			
Bank LSB	0				0				0				0			
Program	58				59				60				61			
Kit Type	Note on/off				Note on/off				Note on/off				Note on/off			
Note#	Note	Hip Kit2N	Key off	Alternate assign	R&B KitN	Key off	Alternate assign	SmoothKitN	Key off	Alternate assign	HumanKitN	Key off	Alternate assign			
12	C -1	Reverse Side Stick RX5	o		Reverse Snare Hip Rim 6	o		Reverse Side Stick Electro	o		Reverse Vox Go!	o				
13	C# -1	Reverse BD Analog 83	o		Reverse Tom Synth 1	o		Reverse Tom Analog 80	o		Reverse Vox Buh!	o				
14	D -1	Reverse Tom Soft	o		Reverse BD Analog 83	o		Reverse Tom Soft	o		Reverse BD Human	o				
15	D# -1	Turntable Noise	o		Turntable Noise	o		Turntable Noise	o		Reverse Vox Muh!	o				
16	E -1	Reverse BD Hip Deep	o		Reverse BD Analog 82	o		Reverse BD Analog 90	o		Reverse Vox Buh!	o				
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Light	o		Udu FX	o		Reverse Crash Cymbal Light	o		Reverse Noiseburst	o				
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	o		Reverse Cymbal Loop	o		Car Crash	o		Reverse Vox Whoa!	o				
19	G -1	Reverse Roll	o		Reverse Snare FX Gate	o		Reverse Snare Analog 95	o		Reverse Vox Hit	o				
20	G# -1	Reverse Snare Break Lo-fi 3	o		Reverse Snare Hip Rim 3	o		Reverse Snare Analog 94	o		Reverse Vox Buh!	o				
21	A -1	Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o		Snare Roll Break	o		Reverse Snare Hip FX H	o				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Pedal Break 1	o		Reverse Hi-Hat Open Tek	o		Reverse Hi-Hat Pedal Light	o		Reverse Hi-Hat Open Lo-fi	o				
23	B -1	BD Analog 81	o		BD Analog 83	o		BD Analog 80	o		Vox Muh!	o				
24	C 0	BD Analog 83	o		BD Analog 82	o		BD Analog 70 L	o		BD Human	o				
25	C# 0	Side Stick Analog 80	o		Finger Snap	o		Finger Snap	o		Scratch Vox 1 F	o				
26	D 0	Snare Analog 83	o		Side Stick Electro	o		Snare Analog 81	o		Vox Hit	o				
27	D# 0	Hand Clap Analog 80	o		Hand Clap Synth	o		Hand Clap Analog 80	o		Scratch Vox 1 B	o				
28	E 0	Snare Synth 2	o		Snare Analog Gate	o		Snare Analog 80	o		Vox Tah!	o				
29	F 0	Tom Synth 2 1	o		Tom Synth 1 1	o		Tom Analog 80 1	o		Vox Buh! 1	o				
30	F# 0	Hi-Hat Closed Tek	o		Hi-Hat Closed Tek	o		Hi-Hat Closed Analog 81	o		Scratch Vox 2 F	o				
31	G 0	Tom Synth 2 2	o		Tom Synth 1 2	o		Tom Analog 80 2	o		Vox Buh! 2	o				
32	G# 0	Hi-Hat Open Analog 80	o		Hi-Hat Open Tek 1	o		Hi-Hat Closed Analog DM	o		Scratch Vox 2 B	o				
33	A 0	Tom Synth 2 3	o		Tom Synth 1 3	o		Tom Analog 80 3	o		Vox Buh! 3	o				
34	A# 0	Hi-Hat Open Tek	o		Hi-Hat Open Tek 2	o		Hi-Hat Open Analog 81	o		Hi-Hat Open Tek	o				
35	B 0	BD Break Deep	o		BD Soft	o		BD Analog 70	o		BD Human Deep	o				
36	C 1	BD Hip Deep	o		BD Analog Rubber 1	o		BD Analog 90	o		Vox Buh!	o				
37	C# 1	Side Stick RX5	o		Snare Hip Rim 7	o		Side Stick Electro	o		Vox Go!	o				
38	D 1	Snare Analog 93	o		Snare Hip Rim 3	o		Snare Analog 94	o		Vox Buh!	o				
39	D# 1	Hand Clap Small	o		Hand Clap Small	o		Hand Clap Small	o		Snare Hip FX H	o				
40	E 1	Snare Break Lo-fi 3	o		Snare FX Gate	o		Snare Analog 95	o		Snare Hip Rezo	o				
41	F 1	Tom Soft 1	o		Tom Analog 81 1	o		Tom Soft 1	o		Tom Human 1	o				
42	F# 1	Hi-Hat Closed Break	o		Hi-Hat Closed Analog 80	o		Hi-Hat Closed Light	o		Hi-Hat Open Lo-fi	o				
43	G 1	Tom Soft 2	o		Tom Analog 81 2	o		Tom Soft 2	o		Tom Human 2	o				
44	G# 1	Hi-Hat Pedal Break 1	o		Hi-Hat Closed Analog 70	o		Hi-Hat Pedal Light	o		Scratch Vox 2 B	o				
45	A 1	Tom Soft 3	o		Tom Analog 81 3	o		Tom Soft 3	o		Tom Human 3	o				
46	A# 1	Hi-Hat Open Lo-fi	o		Hi-Hat Open Analog 80	o		Hi-Hat Open Light	o		Hi-Hat Open Lo-fi	o				
47	B 1	Tom Soft 4	o		Tom Analog 81 4	o		Tom Soft 4	o		Tom Human 4	o				
48	C 2	Tom Soft 5	o		Tom Analog 81 5	o		Tom Soft 5	o		Tom Human 5	o				
49	C# 2	Crash Cymbal Heavy	o		Crash Cymbal Light	o		Crash Cymbal Heavy	o		Noiseburst	o				
50	D 2	Tom Soft 6	o		Tom Analog 81 6	o		Tom Soft 6	o		Tom Human 6	o				
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal 90	o		Ride Cymbal Heavy	o		Vox Whoa!	o				
52	E 2	Chinese Cymbal	o		Chinese Cymbal	o		Chinese Cymbal	o		Vox Hit	o				
53	F 2	Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Ride Cymbal Cup	o		Vox Go!	o				
54	F# 2	Tambourine RX5	o		Tambourine	o		Tambourine	o		Scratch SD B	o				
55	G 2	Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Splash Cymbal	o		Vox Ahhh!	o				
56	G# 2	Cowbell RX11	o		Cowbell	o		Cowbell	o		Vox Drum 1	o				
57	A 2	Crash Cymbal Light	o		Crash Cymbal 90	o		Crash Cymbal Light	o		Cymbal Synth 2	o				
58	A# 2	Cowbell Analog 80	o		Cowbell Analog 80	o		Cowbell Analog 80	o		Vox Drum 2	o				
59	B 2	Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal Heavy	o		Ride Cymbal 90	o		Vocd Ahh	o				
60	C 3	Bongo H	o		Bongo H	o		Bongo Analog H	o		Bongo H	o				
61	C# 3	Bongo L	o		Bongo L	o		Bongo Analog L	o		Bongo L	o				
62	D 3	Conga H Mute	o		Conga H Mute	o		Conga H Mute	o		Conga H Mute	o				
63	D# 3	Conga H Open	o		Conga H Open	o		Conga H Open	o		Conga H Open	o				
64	E 3	Conga L	o		Conga L	o		Conga L	o		Conga L	o				
65	F 3	Hit Brass 2	o		Synth Bubble H	o		Scratch Vox 1 F	o		Vox Yo!	o				
66	F# 3	Hit Guitar	o		Synth Bubble L	o		Scratch Vox 1 B	o		Vox Huh!	o				
67	G 3	Agogo H	o		Agogo H	o		Metal Analog H	o		Agogo H	o				
68	G# 3	Agogo L	o		Agogo L	o		Metal Analog L	o		Agogo L	o				
69	A 3	Cabasa	o		Shaker Analog	o		Cabasa	o		Cabasa	o				
70	A# 3	Maracas Analog 80	o		Maracas	o		Maracas	o		Maracas	o				
71	B 3	Hit EP L	o		Vox Drum 1 H	o		Hit EP L	o		Reverse Vox Whoa!	o				
72	C 4	Hit EP H	o		Vox Drum 1 L	o		Hit EP H	o		Reverse Vox Muh!	o				
73	C# 4	Scratch Spin	o		Hi Q 1	o		Vox Pad L	o		Scratch 2	o				
74	D 4	Scratch Stop 2	o		Hi Q 2	o		Vox Pad H	o		Scratch Stop 1	o				
75	D# 4	Claves Analog	o		Claves Analog	o		Claves Analog	o		Reverse Scratch Stop 1	o				
76	E 4	Door Squeak	o		Vibraslap Synth	o		Hand Clap Electro	o		Scratch 4 B	o				
77	F 4	Hit Brass 3	o		Scratch Spin	o		Scratch Stop 2	o		Reverse Scratch Stop 2	o				
78	F# 4	Scratch BD F	o		Scratch 3 B	o		Finger Cymbal	o		Scratch 1 H	o				
79	G 4	Scratch BD B	o		Scratch 3 F	o		Vibraslap	o		Scratch 1 L	o				
80	G# 4	Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o		Triangle Mute	o				
81	A 4	Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o		Triangle Open	o				
82	A# 4	Shaker Analog	o		Shaker 1	o		Shaker 1	o		Shaker 1	o				
83	B 4	Tambourine Low	o		Tambourine	o		Jingle Bell	o		Jingle Bell	o				
84	C 5	Wind Chime	o		Wind Chime FX	o		Wind Chime	o		Turntable Noise	o				

Certains paramètres Voice Edit n'ont aucune influence sur le son.  
Tous les instruments acceptent des messages de relâchement de touche.

### Type SFX

Bank MSB		126			126			126		
Bank LSB		0			0			0		
Program		25			26			63		
Kit Type		SFX			SFX			SFX		
Note#	Note	SFX Kit1	Key off	Alternate assign	SFX Kit2	Key off	Alternate assign	SFX Kit3	Key off	Alternate assign
24	C 0	LFO SFX2	o		RevBomb	o		EleNoiz	o	
25	C# 0	LFO SFX3	o		RvThundr	o		DelySFX4	o	
26	D 0	LFO SFX4	o		RvDoorSl	o		DelySFX7	o	
27	D# 0	Pingpong	o		RevPunch	o		EerieRes	o	
28	E 0	Trance1	o		Shower	o		Tibet	o	
29	F 0	Trance2	o		Thunder	o		Airsnake	o	
30	F# 0	Trance3	o		Wind	o		Hammer	o	
31	G 0	Trance4	o		Seashore	o		EchoShot	o	
32	G# 0	Trance5	o		Steam	o		SFX Prc1	o	
33	A 0	Trance6	o		Bubble	o		SFX Prc2	o	
34	A# 0	Trance7	o		Dog	o		SFX Prc3	o	
35	B 0	Trance8	o		Horse	o		SFX Prc4	o	
36	C 1	Trance9	o		Tweet 1	o		SFX Prc5	o	
37	C# 1	Trance10	o		Tweet 2	o		SFX Prc6	o	
38	D 1	Trance11	o		Growl	o		SFX Prc7	o	
39	D# 1	FunnyCPU	o		DoorSqek	o		NoizClap	o	
40	E 1	Siren	o		DoorSlam	o		FEG Noiz	o	
41	F 1	SystemDwn	o		Telphon1	o		FingNoiz	o	
42	F# 1	Smoky	o		Telphon2	o		SynMetal	o	
43	G 1	Sonr&CPU	o		Scratch1	o		Rebound	o	
44	G# 1	FX-NG	o		TurnTabl	o		Vox Go!	o	
45	A 1	Machine?	o		TapeRwnd	o		VoxWhoa!	o	
46	A# 1	Bikers	o		GlasNoiz	o		Vox Yo!	o	
47	B 1	RvrsLife	o		MetalNz1	o		VoxAhhh!	o	
48	C 2	ParImpct	o		MetalNz2	o		Vox Huh!	o	
49	C# 2	ShotStar	o		IndstTom	o		Vox Muh!	o	
50	D 2	AnBubble	o		CarElgn	o		Vox Tah!	o	
51	D# 2	GameOver	o		CarTSqel	o		Vox Buh!	o	
52	E 2	ToneDeaf	o		Car Pass	o		Vox Hit	o	
53	F 2	What?	o		CarCrash	o		Vocd Ahh	o	
54	F# 2	Zap Gun	o		Train	o		VoxDrum1	o	
55	G 2	Hndrail1	o		Helicptr	o		VoxDrum2	o	
56	G# 2	Hndrail2	o		RevBurst	o		RvVoxGo!	o	
57	A 2	Hitchhik	o		RevLowNz	o		RvVxWhoa	o	
58	A# 2	Digger	o		Laugh	o		RvVoxYo!	o	
59	B 2	Propelr1	o		Scream	o		RvVxAhhh	o	
60	C 3	Propelr2	o		Punch	o		RvVxHuh!	o	
61	C# 3	Greeting	o		Heart	o		RvVxMuh!	o	
62	D 3	Safari	o		Footstep	o		RvVxTah!	o	
63	D# 3	Sesame	o		Applause	o		RvVxBuh!	o	
64	E 3	Buddha	o		BrthNoiz	o		RvVoxHit	o	
65	F 3	Wah Seq1	o		Gunshot	o		RvVxDrm2	o	
66	F# 3	Wah Seq2	o		Bomb	o		Scrth2C	o	
67	G 3	Biter	o		HiQ 1	o		Scrth2D	o	
68	G# 3	Vacuum	o		HiQ 2	o		Scrth2E	o	
69	A 3	Brokndwn	o		SFX Gun1	o		Scrth2F	o	
70	A# 3	Teleport	o		SFX Gun2	o		ScratchH	o	
71	B 3	Scat	o		BrstNoiz	o		ScrchDrC	o	
72	C 4	Disaster	o		Ripper	o		ScrchDrD	o	
73	C# 4	Match	o		Zap1	o		ScrchDrE	o	
74	D 4	LasrShot	o		Zap2	o		ScrchDrF	o	
75	D# 4	Whimsy1	o		Zoom	o		ScrchVxA	o	
76	E 4	Whimsy2	o		Alarm	o		ScrchVxB	o	
77	F 4	Feeder	o		RvTapeRw	o		ScrchVxC	o	
78	F# 4	Rising	o		RvGlasNz	o		ScrchVxD	o	
79	G 4	Drain	o		RvMtlNz1	o		ScrchDwn	o	
80	G# 4	Spin	o		RvMtlNz2	o		RvScrDwn	o	
81	A 4	Takeoff	o		RvIndsTm	o		Scrth2A	o	
82	A# 4	GiantStp	o		RvCarElg	o		Scrth2B	o	
83	B 4	CyberStp	o		RvCarCrs	o		ScrchDrA	o	
84	C 5	Typhoon	o		RvGunsht	o		ScrchDrB	o	
85	C# 5	Rocker	o		RevHiQ1	o		RvSyVibr	o	
86	D 5	Amphibia	o		RevHiQ2	o		RvBelTre	o	
87	D# 5	Escape	o		RevSyTm1	o		RvSyMetl	o	
88	E 5	Whirlpol	o		RevSyTm2	o		RvRebond	o	
89	F 5	ShortWav	o		RvSFXGn1	o				
90	F# 5	Dentist	o		RvSFXGn2	o				
91	G 5	AlarmDwn	o		RvBrstNz	o				
92	G# 5	Cops	o		RvRipper	o				
93	A 5	Police	o		RevZap1	o				
94	A# 5	LFO SFX7	o		RevZap2	o				
95	B 5	LFO SFX5	o		RevZoom	o				
96	C 6	LFO SFX6	o		RevAlarm	o				

o : Pas de son.

Certains paramètres Voice Edit n'ont aucune influence sur le son.  
Tous les instruments acceptent des messages de relâchement de touche.

## 7. Liste de catégories de phrase

Phrase Category	Display	Category Name
US	User	User
BD	*1 Bass Drum	Bass Drum
SD	*1 SD/Clap	Snare Drum/Clap
HH	*1 HH/Ride	Hi-Hat/Ride Cymbal
CR	*1 Crash Cym.	Crash Cymbal
PC	*1 Percussion	Percussion
BA	*2 Bass	Bass
LD	*2 Synth Lead	Synth Lead
SQ	*2 Synth Seq.	Synth Sequence
CH	*2 Synth Chord	Synth Chord
PD	*2 Synth Pad	Synth Pad
FX	*2 Synth Efx	Synth Effects
SE	*2 SE	Sound Effects
KB	*2 Keyboard	Keyboard
GT	*2 Guitier	Guitar
CW	*2 Clasc/Wind	Classical/Wind
ET	*2 Ethnic	Ethnic

\*1 Sélection uniquement disponible pour les pistes 1 à 8.

\*2 Sélection uniquement disponible pour les pistes 9 à 16.

## 8. Liste des types d'effets

Effect Category	Effect Name	LCD	MIDI (HEX)		No.			
			MSB	LSB	REV	DLY/CHO	VAR	Master
---	NO EFFECT	OFF	00	00	0	0	0	
REVERB								
	HALL 1	HALL 1	01	00	1			1
	HALL 2	HALL 2	01	01	2			2
	ROOM 1	ROOM 1	01	10	3			3
	ROOM 2	ROOM 2	01	11	4			4
	ROOM 3	ROOM 3	01	12	5			5
	STAGE 1	STAGE 1	01	20	6			6
	STAGE 2	STAGE 2	01	21	7			7
	PLATE	PLATE	01	30	8			8
	WHITE ROOM	WHITEROOM	01	40	9			
	TUNNEL	TUNNEL	01	41	10			
	BASEMENT	BASEMENT	01	42	11			
	CANYON	CANYON	01	43	12			
DELAY								
	DELAY L, C, R	DELAY LCR	02	00				9
	DELAY L, R	DELAY LR	02	10			18	10
	ECHO	ECHO	02	20			25	11
	CROSS DELAY	CROSS-DLY	02	30			24	12
	CONTROL DELAY (MONO)	CTRLDLY M	02	40			19	13
	CONTROL DELAY (STEREO)	CTRLDELAY	02	48			20	14
	TEMPO DELAY (MONO)	TMP-DLY 1	02	50			21	15
	TEMPO DELAY (STEREO)	TMP-DLY 2	02	58			22	16
	TEMPO CROSS DELAY	TMP-C-DLY	02	60			23	17
EARLY REFLECTION								
	EARLY REFLECTION 1	ER 1	03	00				18
	EARLY REFLECTION 2	ER 2	03	01				19
	GATE REVERB	GATE REV	03	10				20
	REVERSE GATE	REVRSGATE	03	20				21
KARAOKE								
	KARAOKE 1	KARAOKE 1	04	00				22
	KARAOKE 2	KARAOKE 2	04	01				23
	KARAOKE 3	KARAOKE 3	04	02				24
CHORUS								
	CHORUS 1	CHORUS 1	05	00			1	25
	CHORUS 2	CHORUS 2	05	01			2	26
	CHORUS 3	CHORUS 3	05	02			3	27
	CHORUS 4	CHORUS 4	05	08			4	28
	CHORUS 5	CHORUS 5	05	09			5	29
	CELESTE 1	CELESTE 1	05	10			6	30
	CELESTE 2	CELESTE 2	05	11			7	31
	CELESTE 3	CELESTE 3	05	12			8	32
	CELESTE 4	CELESTE 4	05	18			9	33
	SYMPHONIC	SYMPHONIC	05	20			10	34
	ENSEMBLE DETUNE	ENSEMBLE	05	30			11	35
FLANGER								
	FLANGER 1	FLANGER 1	06	00			12	36
	FLANGER 2	FLANGER 2	06	01			13	37
	FLANGER 3	FLANGER 3	06	08			14	38
	V-FLANGER	V-FLANGER	06	10				39
	TEMPO FLANGER	TMP-FLNG	06	50			15	40
	DYNAMIC FLANGER	D-FLANGER	06	60				41
PHASER								
	PHASER 1	PHASER 1	07	00			16	42
	PHASER 2	PHASER 2	07	08				43
	TEMPO PHASER	TMP-PHASE	07	50			17	44
	DYNAMIC PHASER	D-PHASER	07	60				45

8. Liste des types d'effets

Effect Category	Effect Name	LCD	MIDI (HEX)		No.			
			MSB	LSB	REV	DLY/CHO	VAR	Master
<b>MODULATION</b>								
	TREMOLO	TREMOLO	08	00				46
	AUTO PAN	AUTO PAN	08	10				47
	ROTARY SPEAKER	ROTARY SP	08	50				48
	DISTORTION+ROTARY SPEAKER	DIST+RTRY	08	51				49
	OVERDRIVE+ROTARY SPEAKER	ODRV+RTRY	08	52				50
	AMP SIM.+ROTARY SPEAKER	AMP+RTRY	08	53				51
	2WAY ROTARY SPEAKER	2WAY RTRY	08	60				52
	DISTORTION+2WAY ROTARY SPEAKER	DST+2RTRY	08	61				53
	OVERDRIVE+2WAY ROTARY SPEAKER	ODRV+2RTRY	08	62				54
	AMP SIM.+2WAY ROTARY SPEAKER	AMP+2RTRY	08	63				55
	DUAL ROTOR SPEAKER1	DUAL RTR1	08	70				56
	DUAL ROTOR SPEAKER2	DUAL RTR2	08	71				57
<b>DISTORTION</b>								
	DISTORTION	DIST	09	00				58
	COMP DISTORTION	COMP+DIST	09	01				59
	V-DISTORTION	V-DIST	09	10				60
	OVER DRIVE	OVERDRIVE	09	20				61
	AMP SIMULATOR	AMP SIM	09	30				62
	DIST+DELAY	DIST+DLY	09	40				63
	OVERDRIVE+DELAY	ODRV+DLY	09	41				64
<b>DYNAMIC</b>								
	COMPRESSOR	COMPRESSR	0A	00				65
	NOISE GATE	NOISEGATE	0A	20				66
	COMP+DIST+DELAY	CMP+DT+DL	0A	40				67
	COMP+OVERDRIVE+DELAY	CMP+OD+DL	0A	41				68
	MULTI COMPRESSOR 1	MULTICOMP	0A	50				69
	MULTI COMPRESSOR 2	MULTICMP2	0A	51				70
<b>PITCH CHANGE</b>								
	PITCH CHANGE 1	PTCH CNG1	0B	00				71
	PITCH CHANGE 2	PTCH CNG2	0B	01				72
<b>WAH</b>								
	AUTO WAH	AUTO WAH	0C	00				73
	AUTO WAH + DIST	A-WAH+DST	0C	01				74
	AUTO WAH + OVERDRIVE	A-WAH+ODR	0C	02				75
	TOUCH WAH	TOUCH WAH	0C	10				76
	TOUCH WAH + DIST	T-WAH+DST	0C	11				77
	TOUCH WAH + OVERDRIVE	T-WAH+ODR	0C	12				78
	WAH+DIST+DELAY	WAH+DT+DL	0C	40				79
	WAH+OVERDRIVE+DELAY	WAH+OD+DL	0C	41				80
<b>LO-FI</b>								
	LO-FI	LO-FI	0D	00				81
	LOW RESOLUTION	LOW RESO	0D	10				82
	NOISY	NOISY	0D	20				83
	ATTACK LO-FI	ATK LO-FI	0D	30				84
	DIGITAL TURNTABLE	D-TURNTBL	0D	50				85
<b>TECH</b>								
	DIGITAL SCRATCH	D-SCRATCH	0E	00				86
	AUTO SYNTH	AUTOSYNTH	0E	10				87
	TECH MODULATION	TECH MOD	0E	20				88
	JUMP	JUMP	0E	30				89
	ISOLATION	ISOLATION	0E	40				90
	SLICE	SLICE	0E	50				91
<b>MISC</b>								
	3-BAND EQ	3-BAND EQ	0F	00				92
	2-BAND EQ	2-BAND EQ	0F	01				93
	HARMONIC ENHANCER	ENHANCER	0F	10				94
	VOICE CANCEL	VCECANCEL	0F	20				95
	AMBIENCE	AMBIENCE	0F	30				96
	TALKING MODULATOR	TALK MOD	0F	40				97
	RING MODULATOR	RING MOD	0F	70				98
	DYNAMIC RING MODULATOR	D-RINGMOD	0F	71				99
	DYNAMIC FILTER	D-FILTER	0F	78				100

## 9. Liste des paramètres d'effets

### 1. Reverb

#### 01 HALL 1 ~ 08 PLATE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Reverb Time	0.3s ~ 30.0s	(0 ~ 69)	1	4
2	Initial Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	2	5
3	Reverb Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	3	5
4	ER/Rev Balance	E63>R ~ E=R ~ E<R63	(1 ~ 127)	4	
5	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	5	3
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
7	Diffusion	0 ~ 10	(0 ~ 10)	7	
8	Density	0 ~ 4	(0 ~ 4)	8	
9	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	9	
10	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	10	

#### 09 WHITE ROOM ~ 12 CANYON

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Reverb Time	0.3s ~ 30.0s	(0 ~ 69)	1	4
2	Initial Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	2	5
3	Reverb Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	3	5
4	Diffusion	0 ~ 10	(0 ~ 10)	4	
5	Width	0.5m ~ 30.2m	(0 ~ 104)	5	11
6	Height	0.5m ~ 30.2m	(0 ~ 104)	6	11
7	Depth	0.5m ~ 30.2m	(0 ~ 104)	7	11
8	Wall Vary	0 ~ 30	(0 ~ 30)	8	
9	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	9	3
10	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	10	3

### 2. Delay/Chorus

#### 01 CHORUS 1 ~ 09 CELESTE 4

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

#### 10 SYMPHONIC

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	3	2
4	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
5	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
6	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
7	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

#### 11 ENSEMBLE DETUNE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Detune	-50cent ~ +50cent	(14 ~ 114)	1	
2	Initial Delay Lch	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	2	2
3	Initial Delay Rch	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	3	2

#### 12 FLANGER 1 ~ 14 FLANGER 3

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	5	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

#### 15 TEMPO FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8	(5 ~ 21)	1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	5	
6	LFO Phase Reset	off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset	(0 ~ 2)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

#### 16 PHASER 1

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Stage	4, 5, 6	(4 ~ 6)	5	
6	Diffusion	mono/stereo	(0 ~ 1)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

#### 17 TEMPO PHASER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8	(5 ~ 21)	1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Stage	4, 5, 6	(4 ~ 6)	5	
6	LFO Phase Reset	off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset	(0 ~ 2)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

#### 18 DELAY L, R

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Lch Delay Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	1	19
2	Rch Delay Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	2	19
3	Lch Feedback Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	3	19
4	Rch Feedback Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	4	19
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

#### 19 CONTROL DELAY (MONO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 1480.0ms	(0 ~ 127)	1	20
2	Delay Transition Rate	1~48	(1 ~ 48)	2	
3	Delay Time Offset	0~127	(0 ~ 127)	3	
4	Control Type	normal, scratch	(0 ~ 1)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

## 9. Liste des paramètres d'effets

### 20 CONTROL DELAY (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	1	19
2	Delay Transition Rate	1 ~ 48	(1 ~ 48)	2	
3	Delay Time Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Control Type	normal, scratch	(0 ~ 1)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 21 TEMPO DELAY (MONO) ~ 22 TEMPO DELAY (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	1	
2	Lag	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	2	
3	L/R Diffusion	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
5	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 23 TEMPO CROSS DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	L→R Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	1	
2	R→L Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	2	
3	Lag	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	5	
6	Input Select	L, R, L&R	(0 ~ 2)	7	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 24 CROSS DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	L→R Delay Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	1	19
2	R→L Delay Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	2	19
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	4	
5	Input Select	L, R, L&R	(0 ~ 2)	5	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 25 ECHO

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Lch Delay1 Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	1	19
2	Rch Delay1 Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	2	19
3	Lch Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
4	Rch Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	6	
5	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	7	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 3. Variation

#### 001 HALL1 ~ 008 PLATE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Reverb Time	0.3s ~ 30.0s	(0 ~ 69)	1	4
2	Initial Delay	0.1ms ~ 99.3ms	(0 ~ 63)	2	5
3	Reverb Delay	0.1ms ~ 99.3ms	(0 ~ 63)	3	5
4	ER/Rev Balance	E63>R ~ E=R ~ E<R63	(1 ~ 127)	4	
5	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	5	3
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
7	Diffusion	0 ~ 10	(0 ~ 10)	7	
8	Density	0 ~ 4	(0 ~ 4)	8	
9	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	9	
10	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	10	

### 009 DELAY L, C, R

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Lch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	1	
2	Rch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	2	
3	Cch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	3	
4	Feedback Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	5	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	6	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	7	
7	Cch Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
8	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
9	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
10	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
11	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 010 DELAY L, R

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Lch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	1	
2	Rch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	2	
3	Lch Feedback Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	3	
4	Rch Feedback Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 011 ECHO

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Lch Delay1 Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	1	
2	Rch Delay1 Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	2	
3	Lch Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
4	Rch Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	6	
5	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	7	
6	Lch Delay2 Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	9	
7	Rch Delay2 Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	10	
8	Delay2 Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	11	
9	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
10	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
11	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
12	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

### 012 CROSS DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	L->R Delay Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	1	
2	R->L Delay Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	4	
5	Input Select	L, R, L&R	(0 ~ 2)	5	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 013 CONTROL DELAY (MONO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	1	
2	Delay Transition Rate	1 ~ 48	(1 ~ 48)	2	
3	Delay Time Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Control Type	normal, scratch	(0 ~ 1)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 014 CONTROL DELAY (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	1	
2	Delay Transition Rate	1 ~ 48	(1 ~ 48)	2	
3	Delay Time Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Control Type	normal, scratch	(0 ~ 1)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

015 TEMPO DELAY (MONO) ~ 016 TEMPO DELAY (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	1	
2	Lag	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	2	
3	L/R Diffusion	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
5	Feedback High Dump	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

017 TEMPO CROSS DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	L->R Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	1	
2	R->L Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	2	
3	Lag	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
5	Feedback High Dump	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
6	Input Select	L, R, L&R	(0 ~ 2)	8	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

018 EARLY REFLECTION1 ~ 019 EARLY REFLECTION2

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Type	S-hall, L-hall, random, reverse, plate, spring	(0 ~ 5)	1	
2	Room Size	0.1 ~ 20.0	(0 ~ 127)	2	6
3	Initial Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	3	5
4	Liveness	0 ~ 10	(0 ~ 10)	4	
5	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	5	3
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
7	Diffusion	0 ~ 10	(0 ~ 10)	7	
8	Density	0 ~ 3	(0 ~ 3)	8	
9	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	9	
10	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	10	

020 GATE REVERB ~ 021 REVERSE GATE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Type	type-A, type-B	(0 ~ 1)	1	
2	Room Size	0.1 ~ 20.0	(0 ~ 127)	2	6
3	Initial Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	3	5
4	Liveness	0 ~ 10	(0 ~ 10)	4	
5	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	5	3
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
7	Diffusion	0 ~ 10	(0 ~ 10)	7	
8	Density	0 ~ 3	(0 ~ 3)	8	
9	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	9	
10	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	10	

022 KARAOKE 1 ~ 024 KARAOKE 3

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 400.0ms	(0 ~ 127)	1	7
2	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	2	
3	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	3	3
4	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	4	3

025 CHORUS 1 ~ 033 CELESTE 4

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
10	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	
12	Input Mode	mono/stereo	(0 ~ 1)	12	

034 SYMPHONIC

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	3	2
4	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
5	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
6	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
7	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
8	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
9	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
10	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	

035 ENSEMBLE DETUNE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Detune	-50cent ~ +50cent	(14 ~ 114)	1	
2	Lch Initial Delay	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	2	2
3	Rch Initial Delay	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	3	2
4	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
5	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
6	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
7	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

036 FLANGER 1 ~ 038 FLANGER 3

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	5	
6	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	6	3
7	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	8	
9	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
10	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
12	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

039 V-FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	LFO Wave	Triangle, Sine, Random	(0 ~ 2)	3	
4	Analog Feel	0 ~ 10	(0 ~ 10)	4	
5	Feedback Level	-100 ~ +100%	(0 ~ 200)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	Delay offset	0.09 ~ 36.21ms	(0 ~ 139)	7	
8	Modulation Phase	-180 ~ +180	(0 ~ 16)	8	
9	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
10	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
12	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	
13	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	13	3
14	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
15	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	15	

040 TEMPO FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8	(5 ~ 21)	1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	5	
6	LFO Phase Reset	off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset	(0 ~ 2)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	
11	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	13	3
12	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
13	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	15	

## 9. Liste des paramètres d'effets

### 41 DYNAMIC FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitivity	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Delay Time Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Direction	up, down	(0 ~ 1)	5	
5	Attack Time	0.3ms ~ 227ms	(0 ~ 127)	6	17
6	Release Time	2.6ms ~ 2171ms	(0 ~ 127)	7	18
7	Release Curve	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
8	Dyna Threshold Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
9	Dyna Level Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	10	
10	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

### 42 PHASER 1

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Stage	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	(4 ~ 12)	5	
6	Diffusion	mono/stereo	(0 ~ 1)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 043 PHASER 2

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Stage	3, 4, 5, 6	(3 ~ 6)	5	
6	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 44 TEMPO PHASER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8	(5 ~ 21)	1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Stage	3, 4, 5, 6	(3 ~ 6)	5	
6	LFO Phase Reset	off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset	(0 ~ 2)	6	
7	LFO Phase Difference (deg)	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	7	
8	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
9	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
10	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
11	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 045 DYNAMIC PHASER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitivity	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Dyna Level Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Stage	4, 5, 6	(4 ~ 6)	4	
5	Direction	up, down	(0 ~ 1)	5	
6	Attack Time	0.3ms ~ 227ms	(0 ~ 127)	6	17
7	Release Time	2.6ms ~ 2171ms	(0 ~ 127)	7	18
8	Release Curve	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
9	Dyna Threshold Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
10	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

### 046 TREMOLO

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	AM Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	PM Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	4	
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
10	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	
12	Input Mode	mono/stereo	(0 ~ 1)	12	

### 047 AUTO PAN

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	L/R Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	F/R Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	PAN Direction	L<>R, L>>R, L<<R, Lturn, Rturn, L/R	(0 ~ 5)	4	
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
10	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	

### 048 ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
4	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
5	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
6	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
7	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
8	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	

### 049 DISTORTION+ROTARY SPEAKER ~ 050 OVERDRIVE+ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
4	Drive LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
5	Drive Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	7	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 051 AMP SIM.+ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Amp Type	off, stack, combo, tube	(0 ~ 3)	5	
4	Amp Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
5	Amp LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	7	3
6	Amp Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 052 2WAY ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Rotor Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	Drive Low	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Drive High	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Divide Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	5	3
5	Low/High Balance	L63>H ~ L=H ~ L<H63	(1 ~ 127)	6	
6	Mic L-R Angle	0deg ~ 180deg	(0 ~ 60)	7	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

053 DISTORTION+2WAY ROTARY SPEAKER ~ 054 OVERDRIVE+2WAY ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Rotor Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	Drive Low	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Drive High	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Divide Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	5	3
5	Low/High Balance	L63>H ~ L=H ~ L<H63	(1 ~ 127)	6	
6	Mic L-R Angle	0deg ~ 180deg	(0 ~ 60)	7	
7	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
8	Drive LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	10	3
9	Drive Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	11	
10	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

055 AMP SIM.+2WAY ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Rotor Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	Drive Low	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Drive High	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Divide Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	5	3
5	Low/High Balance	L63>H ~ L=H ~ L<H63	(1 ~ 127)	6	
6	Mic L-R Angle	0deg ~ 180deg	(0 ~ 60)	7	
7	Amp Type	off, stack, combo, tube	(0 ~ 3)	9	
8	Amp Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	10	
9	Amp LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	11	3
10	Amp Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	12	
11	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
12	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
13	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
14	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

056 DUAL ROTOR SPEAKER1 ~ 057 DUAL ROTOR SPEAKER2

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Speed Control	slow, fast	(0 ~ 1)	1	
2	Slow-Fast Time of Rotor	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
3	Slow-Fast Time of Horn	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
4	Rotor Speed Slow	0.0Hz ~ 2.65Hz	(0 ~ 63)	5	1
5	Horn Speed Slow	0.0Hz ~ 2.65Hz	(0 ~ 63)	6	1
6	Rotor Speed Fast	2.692Hz ~ 39.70Hz	(64 ~ 127)	7	1
7	Horn Speed Fast	2.692Hz ~ 39.70Hz	(64 ~ 127)	8	1
8	Drive Low	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
9	Drive High	0 ~ 127	(0 ~ 127)	10	
10	Low/High Balance	L63>H ~ L=H ~ L<H63	(1 ~ 127)	11	
11	Mic L-R Angle	0deg ~ 180deg	(0 ~ 60)	12	
12	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
13	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
14	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
15	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

058 DISTORTION, 061 OVERDRIVE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	2	3
3	Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Edge	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
8	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	

059 COMP DISTORTION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Threshold	-48dB ~ -6dB	(79 ~ 121)	1	
2	Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	2	10
3	Attack	1ms ~ 40ms	(0 ~ 19)	3	8
4	Release	10ms ~ 680ms	(0 ~ 15)	4	9
5	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
7	Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	7	
8	Edge	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
9	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
10	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	13	3
12	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
13	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	15	

060 V- DISTORTION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Over Drive	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	1	
2	Device	Transistor, Vintage Tube, Dstortion1, Dstortion2, Fuzz	(0 ~ 4)	2	
3	Speaker Type	Flat, Stack, Combo, Twin, Radio, Megaphone	(0 ~ 5)	3	
4	Presence	-10 ~ 10	(0 ~ 20)	4	
5	Dist Output Level	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	5	
6	Delay Mix	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Lch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	7	
8	Rch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	8	
9	Feedback Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	9	
10	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
11	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	11	

062 AMP SIMULATOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	AMP type	off, stack, combo, tube	(0 ~ 3)	2	
3	LPF cutoff frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	3	3
4	edge	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	output level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	

063 DIST+DELAY ~ 064 OVERDRIVE+DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Dist Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Dist Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Dist EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	3	
4	Dist EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	4	
5	Delay Time L	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	5	
6	Delay Time R	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	6	
7	Delay Feedback Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	7	
8	Delay Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	8	
9	Delay Mix	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	

065 COMPRESSOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Threshold	-48dB ~ -6dB	(79 ~ 121)	1	
2	Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	2	10
3	Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Attack	1ms ~ 40ms	(0 ~ 19)	5	8
5	Release	10ms ~ 680ms	(0 ~ 15)	6	9

066 NOISE GATE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Threshold	-72dB ~ -30dB	(55 ~ 97)	1	
2	Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Attack	1ms ~ 40ms	(0 ~ 19)	3	8
4	Release	10ms ~ 680ms	(0 ~ 15)	4	9

067 COMP+DIST+DELAY ~ 068 COMP+OVERDRIVE+DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Comp Threshold	-48dB ~ -6dB	(79 ~ 121)	1	
2	Comp Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	2	10
3	Comp Attack	1ms ~ 40ms	(0 ~ 19)	3	8
4	Comp Release	10ms ~ 680ms	(0 ~ 15)	4	9
5	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
6	Drive Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Drive EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	Drive EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	9	
10	Delay Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
11	Delay Mix	0 ~ 127	(0 ~ 127)	11	

069 MULTI COMPRESSOR1

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Type	Normal, Low, Mid, High, Low/High, Low/Mid, Mid/High, Full Bit, Wild, Attack, Low End, Hard	(0 ~ 11)	1	
2	Low Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	2	
3	Mid Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	High Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Threshold Offset	-32 ~ +32	(32 ~ 96)	5	

## 9. Liste des paramètres d'effets

### 070 MULTI COMPRESSOR2

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Low Gain	-∞ ~ +18dB	(0 ~ 55)	1	14
2	Mid Gain	-∞ ~ +18dB	(0 ~ 55)	2	14
3	High Gain	-∞ ~ +18dB	(0 ~ 55)	3	14
4	Divide Freq	32Hz, 1.2kHz ~ 630Hz, 10.0kHz	(0 ~ 89)	4	15
5	Low Threshold	-54dB ~ -6dB	(73 ~ 121)	5	
6	Low Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	6	10
7	Low Attack	1ms ~ 200ms	(0 ~ 29)	7	8
8	Low Release	10ms ~ 3000ms	(0 ~ 15)	8	9
9	Mid Threshold	-54dB ~ -6dB	(73 ~ 121)	9	
10	Mid Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	10	10
11	Mid Attack	1ms ~ 200ms	(0 ~ 29)	11	8
12	Mid Release	10ms ~ 3000ms	(0 ~ 15)	12	9
13	High Threshold	-54dB ~ -6dB	(73 ~ 121)	13	
14	High Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	14	10
15	High Attack	1ms ~ 200ms	(0 ~ 29)	15	8
16	High Release	10ms ~ 3000ms	(0 ~ 15)	16	9

### 071 PITCH CHANGE1 ~ 072 PITCH CHANGE2

[072] PITCH CHANGE2: unité pour Fine1 et Fine2 (numéros 2 et 3) = centième

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Pitch	-24 ~ +24	(40 ~ 88)	1	
2	Fine1	-50 ~ +50	(14 ~ 114)	2	
3	Fine2	-50 ~ +50	(14 ~ 114)	3	
4	Initial Delay	0.1ms ~ 248.9ms	(0 ~ 79)	5	7
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	6	
6	Pan1	L63 ~ C ~ R63	(1 ~ 127)	9	
7	Output Level1	0 ~ 127	(0 ~ 127)	10	
8	Pan2	L63 ~ C ~ R63	(1 ~ 127)	11	
9	Output Level2	0 ~ 127	(0 ~ 127)	12	

### 073 AUTO WAH

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Cutoff Frequency Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	4	
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

### 074 AUTO WAH+DIST ~ 075 AUTO WAH+OVERDRIVE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Cutoff Frequency Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	4	
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
10	Drive LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	10	3
11	Drive Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	11	
12	Drive Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	
13	Drive Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	13	

### 076 TOUCH WAH

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Cutoff Frequency Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	3	
4	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
5	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
6	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
7	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

### 077 TOUCH WAH+DIST ~ 078 TOUCH WAH+OVERDRIVE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Cutoff Frequency Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	3	
4	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
5	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
6	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
7	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
8	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
9	Drive LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	10	3
10	Drive Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	11	
11	Drive Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	
12	Drive Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	15	

### 079 WAH+DIST+DELAY ~ 080 WAH+OVERDRIVE+DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Wah Sensitive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Wah Cutoff Frequency	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Wah Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	3	
4	Wah Release	10ms ~ 680ms	(52 ~ 67)	4	12
5	Dist Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
6	Dist Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Dist EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	Dist EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	9	
10	Delay Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
11	Delay Mix	0 ~ 127	(0 ~ 127)	11	

### 081 LO-FI

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sampling Freq. Control	44.1kHz ~ 344.5Hz	(0 ~ 127)	1	
2	Word Length	1 ~ 127	(1 ~ 127)	2	
3	Output Gain	-6dB ~ +36dB	(0 ~ 42)	3	
4	Filter Type	thru, Power Bass, Radio, Telephone, Clean, Low	(0 ~ 5)	4	
5	Pre-LPF Cutoff Freq	63Hz ~ 20.0kHz	(10 ~ 60)	5	3
6	Pre-LPF Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	6	
7	Bit Assign	0 ~ 6	(0 ~ 6)	7	
8	Emphasis	off/on	(0 ~ 1)	8	
9	Input Mode	mono/stereo	(0 ~ 1)	9	

### 082 LOW RESOLUTION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Mod Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Mod Delay Offset	1 ~ 127	(1 ~ 127)	2	
3	Mod Feedback	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Resolution	1, 1/2 ~ 1/128	(0 ~ 7)	4	
5	Mod Mix Balance	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
6	Phase Inverse R	off, wet	(0 ~ 1)	6	

### 083 NOISY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Mod Depth	0 ~ 10	(0 ~ 10)	2	
3	Mod Speed	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Mod Feedback	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	AM Speed	0.00Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	5	1
6	AM Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Mod Mix Balance	1 ~ 127	(1 ~ 127)	7	
8	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	9	3
9	LPF Resonance	1.0 ~ 12.0	(10 ~ 120)	10	
10	EQ Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	13	3
11	EQ Gain	-12 ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ Width	1.0 ~ 12.0	(10 ~ 120)	15	

### 084 ATTACK LO-FI

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Resolution	1, 1/2 ~ 1/32	(0 ~ 5)	2	
3	Peak Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	3	3
4	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	4	3
5	Flanger Mix Balance	1 ~ 127	(1 ~ 127)	5	
6	Flanger Speed	0.00Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	6	1
7	Flanger LFO Wave	tri, sine, saw up, saw down	(0 ~ 3)	7	
8	Flanger Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
9	Flanger Depth Ofst R	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
10	Flanger Delay	0.1 ~ 650.0ms	(1 ~ 6500)	11	
11	Flanger Delay Ofst R	0 ~ -884	(0 ~ 884)	12	
12	Flanger Feedback	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	13	
13	Flanger Feedback Ofst R	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	14	
14	Flanger Feedback HiDamp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	15	
15	Feedback HiDamp Ofst R	-0.9 ~ +0.9	(1 ~ 19)	16	

### 085 DIGITAL TURNTABLE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Click Density	0 ~ 5	(0 ~ 5)	1	
2	Click Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Noise Tone	0 ~ 6	(0 ~ 6)	3	
4	Noise Mod Speed	0.00Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	4	1
5	Noise Mod Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
6	Dry Send to Noise	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Noise LPF Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	7	3
8	Noise LPF Q	1.0 ~ 12.0	(10 ~ 120)	8	
9	Noise Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
10	Dry LPF Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	10	3
11	Dry Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	11	

## 086 DIGITAL SCRATCH

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Input Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Initial Delay	0.1 ~ 460.0ms	(1 ~ 4600)	2	
3	Scratch Speed	1 ~ 127	(1 ~ 127)	3	
4	Scratch Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	Auto Pan Speed	0.00Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	5	1
6	Auto Pan Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	EQ Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
8	EQ Gain	-12 ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ Width	1.0 ~ 12.0	(10 ~ 120)	11	
10	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	12	3

## 087 AUTO SYNTH

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Mod Speed	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Mod Wave Type	typeA, typeB, typeC, typeD	(0 ~ 3)	2	
3	Mod Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Mod Depth Ofst R	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	LPF Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	5	3
6	HPF Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	6	3
7	Dry Mix Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	7	
8	Delay Time	0.1 ~ 370.0ms	(1 ~ 3700)	8	
9	Delay Time Ofst R	0 ~ 884	(0 ~ 884)	9	
10	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
11	FB Level Ofst R	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	11	
12	Delay Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	12	
13	AM Speed	0.00Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	13	1
14	AM Wave	tri, sine, saw up, saw down	(0 ~ 3)	14	
15	AM Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	15	
16	AM Inverse R	normal, inverse	(0 ~ 1)	16	

## 088 TECH MODULATION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Mod Speed	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Mod Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Pre Mod HPF Cutoff Freq	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	3	3
4	Mod Gain	-12 ~ +12dB	(52 ~ 76)	4	
5	Mod LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	5	3
6	Mod LPF Resonance	1.0 ~ 12.0	(10 ~ 120)	6	
7	Mod Mix Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	7	
8	Delay Time	0.1 ~ 740.0ms	(1 ~ 7400)	9	
9	Delay Time Ofst R	0 ~ 884	(0 ~ 884)	10	
10	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	11	
11	Feedback Level Ofst R	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	12	
12	Feedback Hi Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	13	
13	Feedback Hi Damp Ofst R	-0.9 ~ +0.9	(1 ~ 19)	14	

## 089 JUMP

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Speed	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Direction	L<>R, L>>R	(0 ~ 1)	3	
4	Type	typeA, typeB, typeC	(0 ~ 2)	4	
5	Jump Wave Type	typeA, typeB, typeC, typeD	(0 ~ 3)	5	
6	Resolution	1, 1/2 ~ 1/256	(0 ~ 8)	6	
7	LPF Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	7	3
8	HPF Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	8	3

## 090 ISOLATION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	On/off SW	off, on	(0 ~ 1)	1	
2	Low Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Mid Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	High Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	Low Mute	off/on	(0 ~ 1)	5	
6	Mid Mute	off/on	(0 ~ 1)	6	
7	High Mute	off/on	(0 ~ 1)	7	

## 091 SLICE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Divide Type	4th, 8th, 16th	(0 ~ 2)	1	
2	Gate Time	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	2	
3	Divide Min Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	Pan AEG Type	A ~ E	(0 ~ 4)	5	
6	Pan AEG Min Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Pan Type	A ~ J	(0 ~ 9)	7	
8	Pan Depth	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	8	
9	AEG Phase	0 15 (× Double croche)	(0 ~ 15)	9	
10	EQ low frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ low gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ high frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ high gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

## 092 3-BAND EQ

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz	(8 ~ 40)	1	3
2	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	2	
3	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	3	3
4	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	4	
5	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	5	3
6	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	7	
8	Input Mode	mono/stereo	(0 ~ 1)	8	

## 093 2-BAND EQ

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	1	3
2	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	2	
3	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	3	3
4	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	4	

## 094 HARMONIC ENHANCER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	HPF Cutoff Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	1	3
2	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Mix Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	

## 095 VOICE CANCEL

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Low Adjust	0 ~ 26	(0 ~ 26)	1	
2	High Adjust	0 ~ 26	(0 ~ 26)	2	

## 096 AMBIENCE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	1	2
2	Wet Output Phase	normal/inverse	(0 ~ 1)	2	
3	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
4	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
5	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
6	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

## 097 TALKING MODULATOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Vowel	a/i/u/e/o	(0 ~ 4)	1	
2	Move Speed	1 ~ 62	(1 ~ 62)	2	
3	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	

## 098 RING MODULATOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Carrier Freq Coarse	0.5 - 5kHz	(0 ~ 127)	1	16
2	Carrier Freq Fine	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	3	3
4	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	4	3
5	LFO Wave	tri, sine	(0 ~ 1)	5	
6	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	6	1
7	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	7	
8	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
9	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
10	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
11	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

## 9. Liste des paramètres d'effets

### 099 DYNAMIC RING MODULATOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitivity	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	3	3
3	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	4	3
4	Direction	up, down	(0 ~ 1)	5	
5	Attack Time	0.3ms ~ 227ms	(0 ~ 127)	6	17
6	Release Time	2.6ms ~ 2171ms	(0 ~ 127)	7	18
7	Release Curve	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
8	Dyna Threshold Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
9	Dyna Level Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	10	
10	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

### 100 DYNAMIC FILTER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitivity	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Filter Type	LPF(12dB), LPF(18dB), LPF(24dB), HPF, BPF, BEF	(0 ~ 5)	2	
3	Dyna Level Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Resonance	-16 ~ +111	(0 ~ 127)	4	
5	Direction	up, down	(0 ~ 1)	5	
6	Attack Time	0.3ms ~ 227ms	(0 ~ 127)	6	17
7	Release Time	2.6ms ~ 2171ms	(0 ~ 127)	7	18
8	Release Curve	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
9	Dyna Threshold Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
10	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

### 3. Master

#### 1 ISOLATION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	On/off SW	off, on	(0 ~ 1)	1	
2	Low Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Mid Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	High Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	Low Mute	off, on	(0 ~ 1)	5	
6	Mid Mute	off, on	(0 ~ 1)	6	
7	High Mute	off, on	(0 ~ 1)	7	

#### 2 DYNAMIC FILTER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitivity	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Filter Type	LPF(12dB), LPF(18dB), LPF(24dB), HPF, BPF, BEF	(0 ~ 5)	2	
3	Dyna Level Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Resonance	-16 ~ +111	(0 ~ 127)	4	
5	Direction	up, down	(0 ~ 1)	5	
6	Attack Time	0.3ms ~ 227ms	(0 ~ 127)	6	17
7	Release Time	2.6ms ~ 2171ms	(0 ~ 127)	7	18
8	Release Curve	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
9	Dyna Threshold Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
10	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	10	
11	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
12	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
13	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
14	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

#### 3 CONTROL DELAY (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 371.5ms	(1 ~ 3715)	1	
2	Delay Transition Rate	1 ~ 48	(1 ~ 48)	2	
3	Delay Time Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Control Type	normal, scratch	(0 ~ 1)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	7	
8	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
9	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
10	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
11	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 4 MULTI COMPRESSOR1

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Type	Normal, Low, Mid, High, Low/High, Low/Mid, Mid/High, Full Bit, Wild, Attack, Low End, Hard	(0 ~ 11)	1	
2	Low Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	2	
3	Mid Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	High Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Threshold Offset	-32 ~ +32	(32 ~ 96)	5	

### 5 RING MODULATOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Carrier Freq Coarse	0.5 ~ 5kHz	(0 ~ 127)	1	16
2	Carrier Freq Fine	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	3	3
4	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	4	3
5	LFO Wave	tri, sine	(0 ~ 1)	5	
6	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	6	1
7	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	7	
8	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	8	
9	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
10	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
12	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

### 6 V. DISTORTION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Over Drive	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	1	
2	Device	Transistor, Vintage Tube, Ddistortion1, Ddistortion2, Fuzz	(0 ~ 4)	2	
3	Speaker Type	Flat, Stack, Combo, Twin, Radio, Megaphone	(0 ~ 5)	3	
4	Presence	-10 ~ 10	(0 ~ 20)	4	
5	Dist Output Level	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	5	
6	Delay Mix	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Lch Delay Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	7	
8	Rch Delay Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	8	
9	Feedback Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	9	
10	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
11	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	11	
12	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	12	

### 7 LO-FI

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sampling Freq. Control	44.1kHz ~ 344.5Hz	(0 ~ 127)	1	13
2	Word Length	1 ~ 127	(1 ~ 127)	2	
3	Output Gain	-6dB ~ +36dB	(0 ~ 42)	3	
4	Filter Type	thru, Power Bass, Radio, Telephone, Clean, Low	(0 ~ 5)	4	
5	Pre-LPF Cutoff Freq	63Hz ~ 20.0kHz	(10 ~ 60)	5	3
6	Pre-LPF Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	6	
7	Bit Assign	0 ~ 6	(0 ~ 6)	7	
8	Emphasis	off/on	(0 ~ 1)	8	
9	Input Mode	mono/stereo	(0 ~ 1)	9	
10	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	10	

### 8 SLICE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Divide Type	4th, 8th, 16th	(0 ~ 2)	1	
2	Gate Time	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	2	
3	Divide Min Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	Pan AEG Type	A ~ E	(0 ~ 4)	5	
6	Pan AEG Min Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Pan Type	A ~ J	(0 ~ 9)	7	
8	Pan Depth	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	8	
9	AEG Phase	0 ~ 15 (x Double croche)	(0 ~ 15)	9	
10	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	10	
11	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
12	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
13	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
14	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

# 10. Tableau des données/valeurs d'effets

Table#1  
LFO Frequency

Data	Value	Data	Value
0	0.00	43	1.81
1	0.04	44	1.85
2	0.08	45	1.89
3	0.13	46	1.94
4	0.17	47	1.98
5	0.21	48	2.02
6	0.25	49	2.06
7	0.29	50	2.10
8	0.34	51	2.15
9	0.38	52	2.19
10	0.42	53	2.23
11	0.46	54	2.27
12	0.51	55	2.31
13	0.55	56	2.36
14	0.59	57	2.40
15	0.63	58	2.44
16	0.67	59	2.48
17	0.72	60	2.52
18	0.76	61	2.57
19	0.80	62	2.61
20	0.84	63	2.65
21	0.88	64	2.69
22	0.93	65	2.78
23	0.97	66	2.86
24	1.01	67	2.94
25	1.05	68	3.03
26	1.09	69	3.11
27	1.14	70	3.20
28	1.18	71	3.28
29	1.22	72	3.37
30	1.26	73	3.45
31	1.30	74	3.53
32	1.35	75	3.62
33	1.39	76	3.70
34	1.43	77	3.87
35	1.47	78	4.04
36	1.51	79	4.21
37	1.56	80	4.37
38	1.60	81	4.54
39	1.64	82	4.71
40	1.68	83	4.88
41	1.72	84	5.05
42	1.77	85	5.22

Table#2  
Modulation Delay Offset

Data	Value	Data	Value
0	0.0	43	4.3
1	0.1	44	4.4
2	0.2	45	4.5
3	0.3	46	4.6
4	0.4	47	4.7
5	0.5	48	4.8
6	0.6	49	4.9
7	0.7	50	5.0
8	0.8	51	5.1
9	0.9	52	5.2
10	1.0	53	5.3
11	1.1	54	5.4
12	1.2	55	5.5
13	1.3	56	5.6
14	1.4	57	5.7
15	1.5	58	5.8
16	1.6	59	5.9
17	1.7	60	6.0
18	1.8	61	6.1
19	1.9	62	6.2
20	2.0	63	6.3
21	2.1	64	6.4
22	2.2	65	6.5
23	2.3	66	6.6
24	2.4	67	6.7
25	2.5	68	6.8
26	2.6	69	6.9
27	2.7	70	7.0
28	2.8	71	7.1
29	2.9	72	7.2
30	3.0	73	7.3
31	3.1	74	7.4
32	3.2	75	7.5
33	3.3	76	7.6
34	3.4	77	7.7
35	3.5	78	7.8
36	3.6	79	7.9
37	3.7	80	8.0
38	3.8	81	8.1
39	3.9	82	8.2
40	4.0	83	8.3
41	4.1	84	8.4
42	4.2	85	8.5

Table#3  
EQ Frequency

Data	Value	Data	Value
0	THRU(20)	43	2.8k
1	22	44	3.2k
2	25	45	3.6k
3	28	46	4.0k
4	32	47	4.5k
5	36	48	5.0k
6	40	49	5.6k
7	45	50	6.3k
8	50	51	7.0k
9	56	52	8.0k
10	63	53	9.0k
11	70	54	10.0k
12	80	55	11.0k
13	90	56	12.0k
14	100	57	14.0k
15	110	58	16.0k
16	125	59	18.0k
17	140	60	THRU(20.0k)
18	160		
19	180		
20	200		
21	225		
22	250		
23	280		
24	315		
25	355		
26	400		
27	450		
28	500		
29	560		
30	630		
31	700		
32	800		
33	900		
34	1.0k		
35	1.1k		
36	1.2k		
37	1.4k		
38	1.6k		
39	1.8k		
40	2.0k		
41	2.2k		
42	2.5k		

Table#4  
Reverb time

Data	Value	Data	Value
0	0.3	43	4.6
1	0.4	44	4.7
2	0.5	45	4.8
3	0.6	46	4.9
4	0.7	47	5.0
5	0.8	48	5.5
6	0.9	49	6.0
7	1.0	50	6.5
8	1.1	51	7.0
9	1.2	52	7.5
10	1.3	53	8.0
11	1.4	54	8.5
12	1.5	55	9.0
13	1.6	56	9.5
14	1.7	57	10.0
15	1.8	58	11.0
16	1.9	59	12.0
17	2.0	60	13.0
18	2.1	61	14.0
19	2.2	62	15.0
20	2.3	63	16.0
21	2.4	64	17.0
22	2.5	65	18.0
23	2.6	66	19.0
24	2.7	67	20.0
25	2.8	68	25.0
26	2.9	69	30.0
27	3.0		
28	3.1		
29	3.2		
30	3.3		
31	3.4		
32	3.5		
33	3.6		
34	3.7		
35	3.8		
36	3.9		
37	4.0		
38	4.1		
39	4.2		
40	4.3		
41	4.4		
42	4.5		

Table#5  
Delay Time (200.0ms)

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.1	43	67.8	86	135.5
1	1.7	44	69.4	87	137.0
2	3.2	45	70.9	88	138.6
3	4.8	46	72.5	89	140.2
4	6.4	47	74.1	90	141.8
5	8.0	48	75.7	91	143.3
6	9.5	49	77.2	92	144.9
7	11.1	50	78.8	93	146.5
8	12.7	51	80.4	94	148.1
9	14.3	52	81.9	95	149.6
10	15.8	53	83.5	96	151.2
11	17.4	54	85.1	97	152.8
12	19.0	55	86.7	98	154.4
13	20.6	56	88.2	99	155.9
14	22.1	57	89.8	100	157.5
15	23.7	58	91.4	101	159.1
16	25.3	59	93.0	102	160.6
17	26.9	60	94.5	103	162.2
18	28.4	61	96.1	104	163.8
19	30.0	62	97.7	105	165.4
20	31.6	63	99.3	106	166.9
21	33.2	64	100.8	107	168.5
22	34.7	65	102.4	108	170.1
23	36.3	66	104.0	109	171.7
24	37.9	67	105.6	110	173.2
25	39.5	68	107.1	111	174.8
26	41.0	69	108.7	112	176.4
27	42.6	70	110.3	113	178.0
28	44.2	71	111.9	114	179.5
29	45.7	72	113.4	115	181.1
30	47.3	73	115.0	116	182.7
31	48.9	74	116.6	117	184.3
32	50.5	75	118.2	118	185.8
33	52.0	76	119.7	119	187.4
34	53.6	77	121.3	120	189.0
35	55.2	78	122.9	121	190.6
36	56.8	79	124.4	122	192.1
37	58.3	80	126.0	123	193.7
38	59.9	81	127.6	124	195.3
39	61.5	82	129.2	125	196.9
40	63.1	83	130.7	126	198.4
41	64.6	84	132.3	127	200.0
42	66.2	85	133.9		

Table#6  
Room Size

Data	Value	Data	Value
0	0.1	43	6.8
1	0.3	44	7.0
2	0.4		
3	0.6		
4	0.7		
5	0.9		
6	1.0		
7	1.2		
8	1.4		
9	1.5		
10	1.7		
11	1.8		
12	2.0		
13	2.1		
14	2.3		
15	2.5		
16	2.6		
17	2.8		
18	2.9		
19	3.1		
20	3.2		
21	3.4		
22	3.5		
23	3.7		
24	3.9		
25	4.0		
26	4.2		
27	4.3		
28	4.5		
29	4.6		
30	4.8		
31	5.0		
32	5.1		
33	5.3		
34	5.4		
35	5.6		
36	5.7		
37	5.9		
38	6.1		
39	6.2		
40	6.4		
41	6.5		
42	6.7		

Table#7  
Delay Time (400.0ms)

Data	Value	Data	Value
0	0.1	43	135.5
1	3.2	44	138.6
2	6.4	45	141.8
3	9.5	46	144.9
4	12.7	47	148.1
5	15.8	48	151.2
6	19.0	49	154.4
7	22.1	50	157.5
8	25.3	51	160.7
9	28.4	52	163.8
10	31.6	53	167.0
11	34.7	54	170.1
12	37.9	55	173.3
13	41.0	56	176.4
14	44.2	57	179.6
15	47.3	58	182.7
16	50.5	59	185.9
17	53.6	60	189.0
18	56.8	61	192.2
19	59.9	62	195.3
20	63.1	63	198.5
21	66.2	64	201.6
22	69.4	65	204.8
23	72.5	66	207.9
24	75.7	67	211.1
25	78.8	68	214.2
26	82.0	69	217.4
27	85.1	70	220.5
28	88.3	71	223.7
29	91.4	72	226.8
30	94.6	73	230.0
31	97.7	74	233.1
32	100.9	75	236.3
33	104.0	76	239.4
34	107.2	77	242.6
35	110.3	78	245.7
36	113.5	79	248.9
37	116.6	80	252.0
38	119.8	81	255.2
39	122.9	82	258.3
40	126.1	83	261.5
41	129.2	84	264.6
42	132.4	85	267.7

Table#8  
Compressor Attack Time

Data	Value	Data	Value
0	1	1	2
1	2	2	3
2	3	3	4
3	4	4	5
4	5	5	6
5	6	6	7
6	7	7	8

10. Tableau des données/valeurs d'effets

Table#13  
LO-FI Sampling Frequency Control

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	44.1k	43	1.00k	86	506.9
1	22.1k	44	980.0	87	501.1
2	14.7k	45	958.7	88	495.5
3	11.0k	46	938.3	89	490.0
4	8.82k	47	918.8	90	484.6
5	7.35k	48	900.0	91	479.3
6	6.30k	49	882.0	92	474.2
7	5.51k	50	864.7	93	469.1
8	4.90k	51	848.1	94	464.2
9	4.41k	52	832.1	95	459.4
10	4.01k	53	816.7	96	454.6
11	3.68k	54	801.8	97	450.0
12	3.39k	55	787.5	98	445.5
13	3.15k	56	773.7	99	441.0
14	2.94k	57	760.3	100	436.6
15	2.76k	58	747.5	101	432.4
16	2.59k	59	735.0	102	428.2
17	2.45k	60	723.0	103	424.0
18	2.32k	61	711.3	104	420.0
19	2.21k	62	700.0	105	416.0
20	2.10k	63	689.1	106	412.1
21	2.00k	64	678.5	107	408.3
22	1.92k	65	668.2	108	404.6
23	1.84k	66	658.2	109	400.9
24	1.76k	67	648.5	110	397.3
25	1.70k	68	639.1	111	393.8
26	1.63k	69	630.0	112	390.3
27	1.58k	70	621.1	113	386.8
28	1.52k	71	612.5	114	383.5
29	1.47k	72	604.1	115	380.2
30	1.42k	73	595.9	116	376.9
31	1.38k	74	588.0	117	373.7
32	1.34k	75	580.3	118	370.6
33	1.30k	76	572.7	119	367.5
34	1.26k	77	565.4	120	364.5
35	1.23k	78	558.2	121	361.5
36	1.19k	79	551.3	122	358.5
37	1.16k	80	544.4	123	355.6
38	1.13k	81	537.8	124	352.8
39	1.10k	82	531.3	125	350.0
40	1.08k	83	525.0	126	347.2
41	1.05k	84	518.8	127	344.5
42	1.03k	85	512.8		

Table#14  
Multi Compressor Gain

Data	Value	Data	Value
0	---	43	6
1	-60	44	7
2	-57	45	8
3	-54	46	9
4	-51	47	10
5	-48	48	11
6	-45	49	12
7	-42	50	13
8	-39	51	14
9	-36	52	15
10	-33	53	16
11	-30	54	17
12	-27	55	18
13	-24		
14	-23		
15	-22		
16	-21		
17	-20		
18	-19		
19	-18		
20	-17		
21	-16		
22	-15		
23	-14		
24	-13		
25	-12		
26	-11		
27	-10		
28	-9		
29	-8		
30	-7		
31	-6		
32	-5		
33	-4		
34	-3		
35	-2		
36	-1		
37	0		
38	1		
39	2		
40	3		
41	4		
42	5		

Table#15  
Divide Frequency

Data	Value1	Value2	Data	Value1	Value2
0	32	1.2k	43	160	2.5k
1	32	1.6k	44	160	3.2k
2	32	2.0k	45	160	4.0k
3	32	2.5k	46	160	5.0k
4	32	3.2k	47	160	6.3k
5	32	4.0k	48	160	8.0k
6	32	5.0k	49	160	10.0k
7	32	6.3k	50	250	1.2k
8	32	8.0k	51	250	1.6k
9	32	10.0k	52	250	2.0k
10	63	1.2k	53	250	2.5k
11	63	1.6k	54	250	3.2k
12	63	2.0k	55	250	4.0k
13	63	2.5k	56	250	5.0k
14	63	3.2k	57	250	6.3k
15	63	4.0k	58	250	8.0k
16	63	5.0k	59	250	10.0k
17	63	6.3k	60	315	1.2k
18	63	8.0k	61	315	1.6k
19	63	10.0k	62	315	2.0k
20	80	1.2k	63	315	2.5k
21	80	1.6k	64	315	3.2k
22	80	2.0k	65	315	4.0k
23	80	2.5k	66	315	5.0k
24	80	3.2k	67	315	6.3k
25	80	4.0k	68	315	8.0k
26	80	5.0k	69	315	10.0k
27	80	6.3k	70	500	1.2k
28	80	8.0k	71	500	1.6k
29	80	10.0k	72	500	2.0k
30	125	1.2k	73	500	2.5k
31	125	1.6k	74	500	3.2k
32	125	2.0k	75	500	4.0k
33	125	2.5k	76	500	5.0k
34	125	3.2k	77	500	6.3k
35	125	4.0k	78	500	8.0k
36	125	5.0k	79	500	10.0k
37	125	6.3k	80	630	1.2k
38	125	8.0k	81	630	1.6k
39	125	10.0k	82	630	2.0k
40	160	1.2k	83	630	2.5k
41	160	1.6k	84	630	3.2k
42	160	2.0k	85	630	4.0k

Table#16  
Carrier Frequency Coarse

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	1.5	43	47.3	86	514
1	0.5	44	49.9	87	543
2	2.0	45	52.8	88	574
3	2.5	46	55.8	89	607
4	3.5	47	59.0	90	642
5	4.0	48	62.4	91	678
6	4.5	49	65.9	92	717
7	5.5	50	69.7	93	758
8	6.0	51	73.7	94	801
9	6.5	52	77.9	95	847
10	7.5	53	82.3	96	895
11	8.0	54	87.0	97	946
12	8.5	55	92.0	98	1.00k
13	8.9	56	97.2	99	1.05k
14	9.4	57	103	100	1.11k
15	10.0	58	109	101	1.18k
16	10.6	59	115	102	1.24k
17	11.2	60	121	103	1.32k
18	11.8	61	128	104	1.39k
19	12.5	62	136	105	1.47k
20	13.2	63	143	106	1.55k
21	13.9	64	152	107	1.64k
22	14.7	65	160	108	1.74k
23	15.6	66	169	109	1.84k
24	16.5	67	179	110	1.94k
25	17.4	68	189	111	2.05k
26	18.4	69	200	112	2.17k
27	19.4	70	211	113	2.29k
28	20.6	71	224	114	2.43k
29	21.7	72	236	115	2.58k
30	23.0	73	250	116	2.71k
31	24.3	74	264	117	2.87k
32	25.7	75	279	118	3.03k
33	27.1	76	295	119	3.20k
34	28.7	77	312	120	3.39k
35	30.3	78	330	121	3.58k
36	32.0	79	348	122	3.79k
37	33.9	80	368	123	4.00k
38	35.8	81	389	124	4.23k
39	37.8	82	412	125	4.47k
40	40.0	83	435	126	4.73k
41	42.3	84	460	127	5.00k
42	44.7	85	486		

Table#17  
Dynamic Attack Time

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.3	43	74	86	152
1	0.9	44	76	87	154
2	1.8	45	78	88	156
3	2.7	46	80	89	158
4	3.6	47	81	90	160
5	5.4	48	83	91	161
6	7.2	49	85	92	163
7	9.0	50	87	93	165
8	10	51	89	94	167
9	12	52	90	95	169
10	14	53	92	96	170
11	16	54	94	97	172
12	18	55	96	98	174
13	20	56	98	99	176
14	21	57	100	100	178
15	23	58	101	101	180
16	25	59	103	102	181
17	27	60	105	103	183
18	29	61	107	104	185
19	30	62	109	105	187
20	32	63	110	106	189
21	34	64	112	107	190
22	36	65	114	108	192
23	38	66	116	109	194
24	40	67	118	110	196
25	41	68	120	111	198
26	43	69	121	112	200
27	45	70	123	113	201
28	47	71	125	114	203
29	49	72	127	115	205
30	50	73	129	116	207
31	52	74	130	117	209
32	54	75	132	118	210
33	56	76	134	119	212
34	58	77	136	120	214
35	60	78	138	121	216
36	61	79	140	122	218
37	63	80	141	123	220
38	65	81	143	124	221
39	67	82	145	125	223
40	69	83	147	126	225
41	70	84	149	127	227
42	72	85	150		

Table#18  
Dynamic Release Time

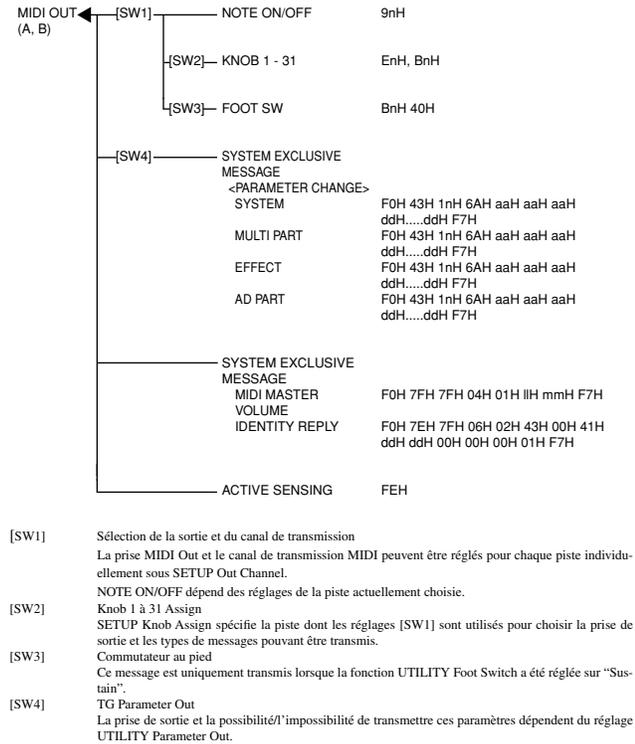
Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	2.6	43	135	86	847
1	3.0	44	139	87	869
2	3.4	45	143	88	890
3	3.9	46	148	89	912
4	4.3	47	152	90	934
5	4.7	48	156	91	955
6	5.2	49	161	92	977
7	5.6	50	165	93	999
8	6.0	51	169	94	1021
9	6.5	52	174	95	1042
10	6.9	53	178	96	1064
11	7.3	54	182	97	1086
12	7.8	55	187	98	1107
13	8.2	56	195	99	1129
14	8.6	57	217	100	1151
15	13	58	239	101	1173
16	17	59	261	102	1194
17	22	60	282	103	1216
18	26	61	304	104	1238
19	30	62	326	105	1259
20	35	63	347	106	1281
21	39	64	369	107	1303
22	43	65	391	108	1346
23	48	66	413	109	1390
24	52	67	434	110	1433

# 11. Format des données MIDI

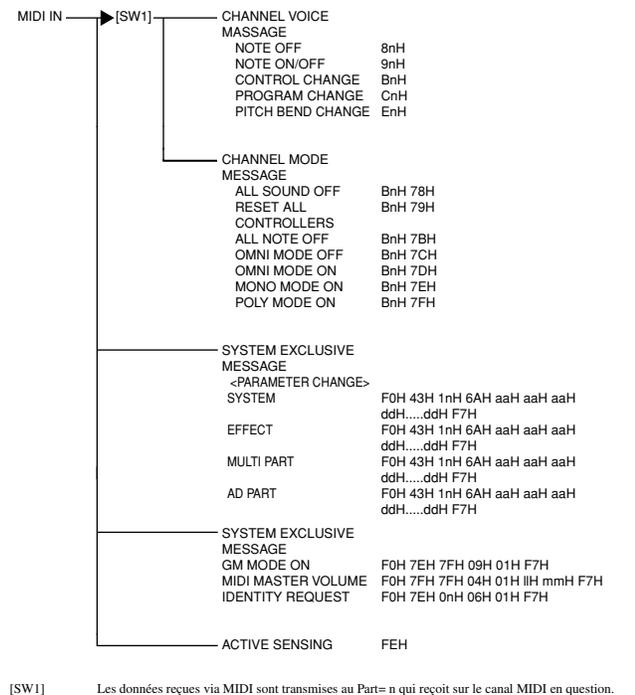
Le générateur de sons et la section séquenceur de la RS7000 ne traitent pas nécessairement les mêmes événements MIDI. C'est pour cela que le format des données MIDI est décrit séparément pour ces deux sections et qu'il existe deux tableaux d'équipement MIDI.

## ● Tone generator block (Voice part)

### (1) TRANSMIT FLOW



### (2) RECEIVE FLOW



### (3) TRANSMIT/RECEIVE DATA

#### (3-1) CHANNEL VOICE MESSAGES

##### (3-1-1) NOTE OFF

STATUS	1000nnnn(8nH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk	k = 0 (C-2) - 127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv	v est ignoré

Peut uniquement être reçu.

##### (3-1-2) NOTE ON/OFF

STATUS	1001nnnn(9nH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk	k = 0 (C-2) - 127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv	(v ≠ 0) NOTE ON (v = 0) NOTE OFF

##### (3-1-3) PROGRAM CHANGE

STATUS	1100nnnn(CnH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
PROGRAM NUMBER	0ppppppp	p = 0 - 127

##### (3-1-4) PITCH BEND CHANGE

STATUS	1110nnnn(EnH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
LSB	0vvvvvvv	PITCH BEND CHANGE LSB
MSB	0vvvvvvv	PITCH BEND CHANGE MSB

Résolution 14 bits.

MSB

00000000B (00H) Valeur minimum

01000000B (40H) Valeur neutre

01111111B (7FH) Valeur maximum

Si le paramètre SETUP Knob Assign l'assigne à une commande 1 à 31, ce message sera transmis lorsqu'on actionne la commande.

##### (3-1-5) CONTROL CHANGE

STATUS	1011nnnn(BnH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER	0ccccccc	
CONTROL VALUE	0vvvvvvv	

Commandes de contrôle transmises

c = 0	BANK SEL MSB	; 0:GM VOICE 63:RS7000 VOICE 64:RS7000 SAMPLE VOICE 126:RS7000 DRUM VOICE 127:GM DRUM
-------	--------------	---

c = 32 BANK SEL LSB ; v = 0 - 127 \*3

c = 64 SUSTAIN SWITCH; v = 0 - 63:OFF, 64 - 127:ON

Lorsque le paramètre UTILITY Foot Switch est réglé sur Sustain, ce message est transmis chaque fois que l'on actionne le commutateur au pied.

Lorsque le paramètre SETUP Knob Assign assigne ce paramètre à une commande 1 à 31, l'utilisation des commandes génère des commandes c= 1 à 119 (sauf 32).

Commandes de contrôle reçues

c = 0	BANK SEL MSB	; v = 0:GM VOICE 63:RS7000 VOICE 64:RS7000 SAMPLE VOICE 126:RS7000 DRUM VOICE 127:GM DRUM
-------	--------------	---

c = 32 BANK SEL LSB ; v = 0 - 127 \*3

c = 1 MODULATION ; v = 0 - 127

c = 5 PORTAMENTO TIME ; v = 0 - 127 \*2

c = 6 DATA ENTRY MSB ; v = 0 - 127 \*1

c = 38 DATA ENTRY LSB ; v = 0 - 127 \*1

c = 7 TRACK VOLUME ; v = 0 - 127

c = 10 PAN ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 11 EXPRESSION ; v = 0 - 127

c = 16 LFO AMOD DEPTH ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 17 LFO FMOD DEPTH ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 18 AEG SUSTAIN LEVEL ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 19 FILTER ENV. DEPTH ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 64 SUSTAIN SWITCH ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON

c = 65 PORTAMENTO SWITCH ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON \*2

c = 66 SOSTENUTO ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON

c = 71 FILTER RESONANCE ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 72 AEG RELEASE TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 73 AEG ATTACK TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 74 FILTER CUTOFF ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 75 AEG DECAY TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 76 LFO SPEED ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63 \*4

c = 77 LFO PMOD DEPTH ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 80 FEG ATTACK TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 81 FEG DECAY TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 82	FEG SUSTAIN LEVEL	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 83	FEG RELEASE TIME	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 91	REVERB SEND LEVEL	; v = 0 - 127
c = 93	DELAY/CHORUS SEND LEVEL	; v = 0 - 127
c = 94	DRY/VARIATION BALANCE	; v = 0 - 127 *5
c = 96	DATA ENTRY INC	; v = 127 *1
c = 97	DATA ENTRY DEC	; v = 127 *1

- \*1 S'applique uniquement au réglage du paramètre RPN choisi.
- \*2 Ne porte jamais sur des sons de rythmes.  
PORTAMENTO TIME sert à spécifier la vitesse de transition qui sera utilisée lorsque PORTAMENTO SWITCH= ON; La valeur "0" représente des transitions immédiates, "127" la transition la plus lente.
- \*3 Réglé à "0" lorsque MSB= 0, 126 ou 127.  
0 à 9, lorsque MSB= 63  
0 à 1, lorsque MSB= 64
- \*4 Lorsque BPM Sync= On, 16th à 4thx8,
- \*5 0: Dry Level = 127, Variation Send Level = 0.  
64: Dry Level = 127, Variation Send Level = 126.  
127: Dry Level = 0, Variation Send Level = 127.

(3-2) CHANNEL MODE MESSAGES

STATUS	1011nnnn(BnH)	n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER	0ccccccc	c = CONTROL NUMBER
CONTROL VALUE	0vvvvvvv	v = DATA VALUE

(3-2-1) ALL SOUND OFF (CONTROL NUMBER = 78H , DATA VALUE = 0)  
Sert à couper toutes les notes du canal MIDI en question. Les valeurs actuelles des messages de canal tels que Sustain/Hold et Sostenuto ne changent cependant pas.

(3-2-2) RESET ALL CONTROLLERS (CONTROL NUMBER = 79H , DATA VALUE = 0)

Rappel des réglages initiaux pour les commandes de contrôle suivantes:

PITCH BEND CHANGE	0 (milieu)
MODULATION	0 (coupé)
EXPRESSION	127 (maximum)
SUSTAIN/HOLD	0 (coupé)
PORTAMENTO SWITCH	0 (coupé)
SOSTENUTO SWITCH	0 (coupé)
RPN	"Oubli" du dernier choix de paramètre; les réglages internes ne changent cependant pas

Les autres données ne changent pas.

(3-2-3) ALL NOTE OFF (CONTROL NUMBER = 7BH , DATA VALUE = 0)  
Coupe de toutes les notes du canal en question. Les notes maintenues par une commande Sustain/Hold ou Sostenuto continuent cependant à sonner.

(3-2-4) OMNI MODE OFF (CONTROL NUMBER = 7CH , DATA VALUE = 0)  
Même opération qu'avec un message All Note Off (toutes les notes coupées).

(3-2-5) OMNI MODE ON (CONTROL NUMBER = 7DH , DATA VALUE = 0)  
Même opération qu'avec un message All Note Off (toutes les notes coupées). La RS7000 ne passe pas en mode Omni On.

(3-2-6) MONO (CONTROL NUMBER = 7EH , DATA VALUE = 0)  
Même opération qu'avec un message All Note Off (toutes les notes coupées). Si le 3e octet (numéro Mono) a une valeur comprise entre "0" et "16", le canal en question est réglé sur Mode 4 (m= 1).

(3-2-7) POLY (CONTROL NUMBER = 7FH , DATA VALUE = 0)  
Effectue la même opération que lors de la réception d'un message All Sound Off et règle le canal en question sur Mode 3.

(3-3) REGISTERED PARAMETER NUMBER

STATUS	1011nnnn(BnH)	n = 0 à 15 VOICE CHANNEL NUMBER
LSB	01100100(64H)	
RPN LSB	0ppppppp	p = RPN LSB (voyez le tableau plus loin)
MSB	01100101(65H)	
RPN MSB	0qqqqqqq	q = RPN MSB (voyez le tableau plus loin)
DATA ENTRY MSB	00000110(06H)	
DATA VALUE	0mmmmmmm	m = Data Value
DATA ENTRY LSB	00100110(26H)	
DATA VALUE	0lllllll	l = Data Value

Entrez d'abord les valeurs RPN MSB et RPN LSB pour choisir le paramètre à piloter. Utilisez ensuite l'entrée de données (CC06) pour régler la valeur de ce paramètre.

RPN	D.ENTRY		
LSB MSB	MSB LSB	PARAMETER NAME	DATA RANGE
00H 00H	mmH ---	PITCH BEND SENSITIVITY	00H à 18H (0 à 24 demi-tons)
01H 00H	mmH llH	MASTER FINE TUNE	{mmH, llH} = {00H, 00H} - {40H, 00H} - {7FH, 7FH} (-8192*100/8192) - 0 - (+8192*100/8192)
02H 00H	mmH ---	MASTER COARSE TUNE	28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 demi-tons)

7FH 7FH --- --- RPN RESET "Oubli" du numéro RPN.  
Internal setting values will not change.

(3-4) SYSTEM REAL TIME MESSAGES

(3-4-1) ACTIVE SENSING  
STATUS 11111110(FEH)

Transmis environ toutes les 200 msec.  
La transmission s'arrête lors de la lecture ou de l'écriture sur carte ou disquette.  
Une fois ce message reçu, la détection de messages Active Sensing commence. Si les messages de statut ou les données tardent à arriver pendant 350 msec ou plus, la mémoire tampon MIDI est effacée et toutes les notes (y compris les commandes Sustain) sont coupées. De plus, toutes les commandes de contrôle reprennent leur valeur initiale (même effet qu'à la réception d'une commande Reset All Controller).

(3-5) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

(3-5-1) UNIVERSAL NON REALTIME MESSAGE

(3-5-1-1) GENERAL MIDI MODE ON

F0H 7EH 7FH 09H 01H F7H

Voici les valeurs qui sont affectées aux différentes commandes.

TRACK VOLUME	100
PAN	Center
PROGRAM CHANGE	1
BANK SELECT MSB	0
REVERB SEND LEVEL	40
DELAY/CHORUS SEND LEVEL	0
DRY/VARIATION BALANCE	0
PITCH BEND CHANGE	0 (milieu)
MODULATION	0 (coupé)
EXPRESSION	127 (maximum)
SUSTAIN SWITCH	0 (coupé)
SOSTENUTO SWITCH	0 (coupé)
RPN	"Oubli" du choix de paramètre.
MIDI MASTER VOLUME	127 (maximum)
PITCH BEND SENSITIVITY	02 (2 demi-tons)
FINE TUNING	0
COARSE TUNING	0

(3-5-1-2) IDENTITY REQUEST (uniquement transmis)

F0H 7EH 0nH 06H 01H F7H (où n est le numéro d'appareil; la RS7000 reçoit cependant tous les numéros.)

(3-5-1-3) IDENTITY REPLY (uniquement transmis)

F0H 7EH 7FH 06H 02H 43H 00H 41H ddH ddH 00H 00H 00H 01H F7H  
dd:Device Number Code RS7000 = 14H, 04H

(3-5-2) UNIVERSAL REALTIME MESSAGE

(3-5-2-1) MIDI MASTER VOLUME

F0H 7FH 7FH 04H 01H llH mmH F7H

Modifie la valeur Master Volume.

La valeur mm fait office de réglage MIDI Master Volume. (La valeur de ll est ignorée.)

(3-5-3) PARAMETER CHANGE

11110000	F0	Exclusive Status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1n	Device Number
01101010	6A	Model ID
0aaaaaaa	aaaaaaa	Address High
0aaaaaaa	aaaaaaa	Address Mid
0aaaaaaa	aaaaaaa	Address Low
0ddddd	ddddd	Data
l	l	l
11110111	F7	End of Exclusive

Les paramètres dont la taille de données correspond à 2 ou 4 transmettent des données de la taille correspondante.

Voyez le tableau plus loin pour l'adresse et le nombre d'octets.

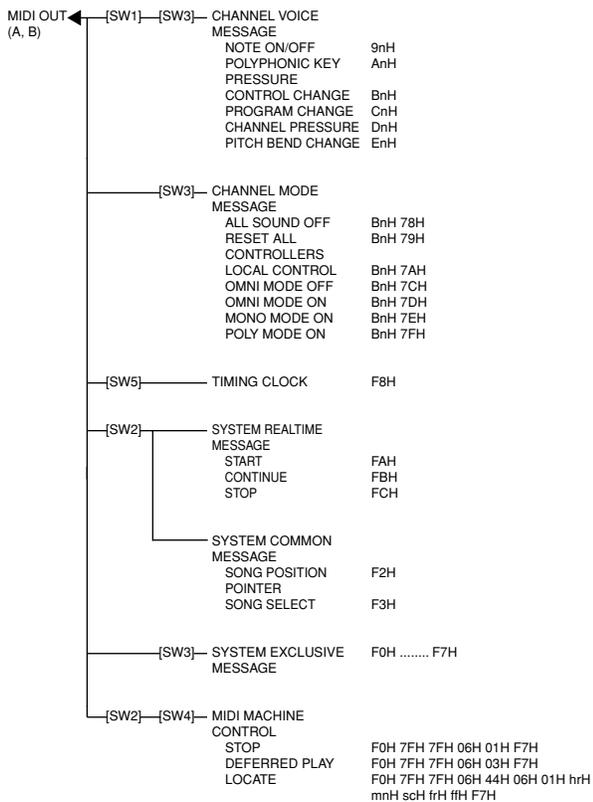
La RS7000 reçoit tous les numéros d'appareils; elle transmet ces messages avec n= 0.

Les quatre types suivants sont reçus:

- System Data
- Effect Data
- Multi Part Data
- AD Part Data

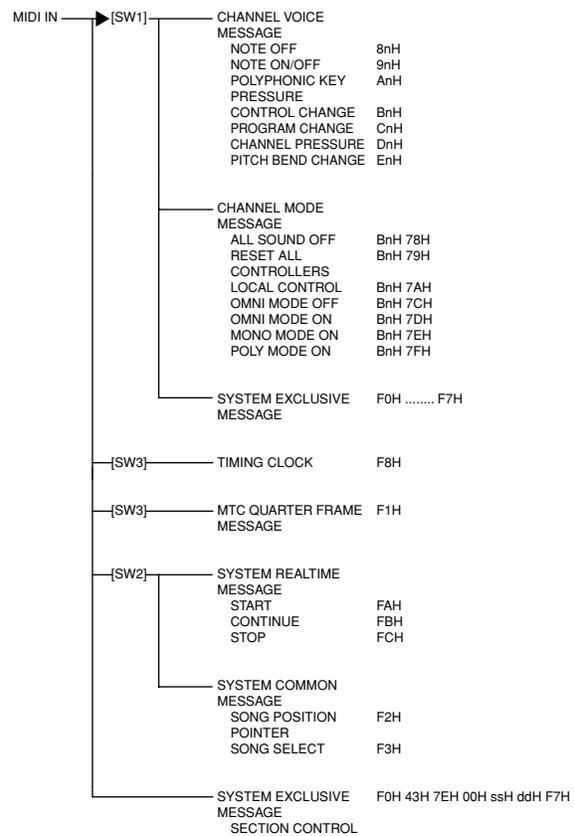
## ● Section séquenceur (Parties de séquence)

### (1) TRANSMIT FLOW



- [SW1] Sélection de la sortie et du canal de transmission  
 La prise MIDI Out et le canal de transmission MIDI peuvent être réglés pour chaque piste individuellement sous SETUP Out Channel.
- [SW2] Sortie du contrôle MIDI  
 Le paramètre UTILITY MIDI Control permet d'activer/de couper la transmission et de choisir la prise de sortie.
- [SW3] Filtre de transmission MIDI  
 Le paramètre UTILITY MIDI Filter permet d'activer/de couper la transmission.
- [SW4] Synchronisation MIDI  
 Transmis lorsque le paramètre UTILITY MIDI Sync est réglé sur MTC.
- [SW5] Sortie MIDI Clock  
 Le paramètre UTILITY MIDI Clock Out permet d'activer/de couper la transmission de ces messages et de choisir la prise de sortie.

### (2) RECEIVE FLOW



- [SW1] Filtre de réception MIDI  
 Le paramètre UTILITY MIDI Filter permet d'activer/de couper la réception.
- [SW2] Contrôle MIDI  
 Le paramètre UTILITY MIDI Control permet d'activer/de couper la réception.
- [SW3] Synchronisation MIDI  
 Les signaux d'horloge MIDI sont reçus lorsque le paramètre UTILITY MIDI Sync= MIDI; lorsque MIDI Sync= MTC, l'appareil reçoit des signaux MTC.

<Tableau 1-1> Parameter Base Address

	Top Address			Description
	H	M	L	
SYSTEM	00	00	00	System
EFFECT	01	00	00	Reverb
	01	01	00	Delay/Chorus Variation
	01	02	00	Master EQ
	01	40	00	Master Effect
	01	41	00	
MULTI PART GROUP1	10	00	00	Multi Part 1
	10	0F	00	Multi Part 16
MULTI PART GROUP2	11	00	00	Multi Part 1
	11	0F	00	Multi Part 16
MULTI PART GROUP3	13	00	00	Multi Part 1
	13	0F	00	Multi Part 16
AD PART	14	00	00	AD Part 1
	14	01	00	AD Part 2

<Table 1-2> MIDI Parameter Change Table (SYSTEM)

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
00	00	00	1		NOT USED		
		01	1		NOT USED		
		02	4	00 - 0F	MASTER TUNE	-102.4 - +102.3[cent], 1st bit3-0 → bit15-12	00
				00 - 0F		2nd bit3-0 → bit11-8	04
				00 - 0F		3rd bit3-0 → bit7-4	00
				00 - 0F		4th bit3-0 → bit3-0	00
		06	1		NOT USED		
		07	1	00 - 03	STEREO OUT LEVEL	00:0dB, 01:+6dB, 02:+12dB, 03:+18dB	00
		08	1	00 - 03	AS1&2 OUT LEVEL	00:0dB, 01:+6dB, 02:+12dB, 03:+18dB	00
		09	1		NOT USED		

<Table 1-3> MIDI Parameter Change Table (EFFECT)

**REVERB**

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
00	00	00	2	00 - 7F	REVERB TYPE MSB		01 10 (ROOM1)
				00 - 7F	REVERB TYPE LSB		
		02	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 1 MSB	1st bit6-0 → bit13-7	00 12
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 1 LSB	2nd bit6-0 → bit6-0	
		04	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 2 MSB	-	00 0A
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 2 LSB	-	
		06	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 3 MSB	-	00 08
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 3 LSB	-	
		08	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 4 MSB	-	00 0D
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 4 LSB	-	
		0A	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 5 MSB	-	00 31
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 5 LSB	-	
		0C	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 6 MSB	-	00 00
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 6 LSB	-	
		0E	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 7 MSB	-	00 04
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 7 LSB	-	
		10	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 8 MSB	-	00 32
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 8 LSB	-	
		12	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 9 MSB	-	00 08
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 9 LSB	-	
		14	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 10 MSB	-	00 40
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 10 LSB	-	
		16	1	00 - 7F	REVERB RETURN LEVEL	-	40
						≈dB...0dB...+6dB(0...64...127)	
		17	1	01 - 7F	REVERB PAN	L63...C...R63(1...64...127)	40

**DELAY/CHORUS**

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
01	01	00	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS TYPE MSB		02 50 (TMP-DLY1)
				00 - 7F	DELAY/CHORUS TYPE LSB		
		02	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 1 MSB	1st bit6-0 → bit13-7	depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 1 LSB	2nd bit6-0 → bit6-0	
		04	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 2 MSB	-	depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 2 LSB	-	
		06	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 3 MSB	-	depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 3 LSB	-	
		08	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 4 MSB	-	depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 4 LSB	-	
		0A	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 5 MSB	-	depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 5 LSB	-	
		0C	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 6 MSB	-	depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 6 LSB	-	
		0E	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 7 MSB	-	depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 7 LSB	-	
		10	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 8 MSB	-	depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 8 LSB	-	
		12	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 9 MSB	-	depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 9 LSB	-	
		14	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 10 MSB	-	depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 10 LSB	-	
		16	1	00 - 7F	DELAY/CHORUS RETURN LEVEL	-	40
						≈dB...0dB...+6dB(0...64...127)	
		17	1	01 - 7F	DELAY/CHORUS PAN	L63...C...R63(1...64...127)	40
		18	1	00 - 7F	SEND DELAY/CHORUS TO REVERB	-	00
						≈dB...0dB...+6dB(0...64...127)	

**VARIATION**

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
01	02	00	2	00 - 7F	VARIATION TYPE MSB		09 30 (AMP SIM)
				00 - 7F	VARIATION TYPE LSB		
		02	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 1 MSB	1st bit6-0 → bit13-7	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 1 LSB	2nd bit6-0 → bit6-0	
		04	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 2 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 2 LSB		
		06	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 3 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 3 LSB		
		08	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 4 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 4 LSB		
		0A	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 5 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 5 LSB		
		0C	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 6 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 6 LSB		
		0E	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 7 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 7 LSB		
		10	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 8 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 8 LSB		
		12	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 9 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 9 LSB		
		14	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 10 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 10 LSB		
		16	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 11 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 11 LSB		
		18	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 12 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 12 LSB		
		1A	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 13 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 13 LSB		
		1C	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 14 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 14 LSB		
		1E	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 15 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 15 LSB		
		20	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 16 MSB		depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 16 LSB		
		22	1	00 - 7F	VARIATION RETURN LEVEL	~dB...0dB...+6dB (0...64...127)	40
		23	1	01 - 7F	VARIATION PAN	L63...C...R63 (1...64...127)	40
		24	1	00 - 7F	SEND VARIATION TO REVERB	~dB...0dB...+6dB (0...64...127)	00
		25	1	00 - 7F	SEND VARIATION TO DELAY/ CHORUS	~dB...0dB...+6dB (0...64...127)	00

**MASTER EQ**

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
01	40	00	1	28 - 58	EQ LOW GAIN	-24 - +24[dB]	40
		01	1	0A - 28	EQ LOW FREQUENCY	63 - 2000[Hz]	0E
		02	1	01 - 78	EQ LOW Q	0.1 - 12.0	0A
		03	1		NOT USED		
		04	1		NOT USED		
		05	1		NOT USED		
		06	1		NOT USED		
		07	1		NOT USED		
		08	1	34 - 4C	EQ MID1 GAIN	-12 - +12[dB]	40
		09	1	0E - 36	EQ MID1 FREQUENCY	100 - 10.0[kHz]	1A
		0A	1	01 - 78	EQ MID1 Q	0.1 - 12.0	0A
		0B	1		NOT USED		
		0C	1	34 - 4C	EQ MID2 GAIN	-12 - +12[dB]	40
		0D	1	0E - 36	EQ MID2 FREQUENCY	100 - 10.0[kHz]	2D
		0E	1	01 - 78	EQ MID2 Q	0.1 - 12.0	0A
		0F	1		NOT USED		
		10	1	34 - 4C	EQ HIGH GAIN	-12 - +12[dB]	40
		11	1	1C - 3A	EQ HIGH FREQUENCY	0.5 - 16.0[kHz]	34
		12	1	01 - 78	EQ HIGH Q	0.1 - 12.0	0A
		13	1		NOT USED		

**MASTER EFFECT**

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default
H	M	L					
01	41	00	2		NOT USED		
					NOT USED		
		02	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 1 MSB	1st bit6-0 → bit13-7	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 1 LSB	2nd bit6-0 → bit6-0	
		04	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 2 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 2 LSB		
		06	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 3 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 3 LSB		
		08	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 4 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 4 LSB		
		0A	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 5 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 5 LSB		
		0C	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 6 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 6 LSB		
		0E	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 7 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 7 LSB		
		10	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 8 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 8 LSB		
		12	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 9 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 9 LSB		
		14	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 10 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 10 LSB		
		16	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 11 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 11 LSB		
		18	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 12 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 12 LSB		
		1A	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 13 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 13 LSB		
		1C	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 14 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 14 LSB		
		1E	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 15 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 15 LSB		
		20	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 16 MSB		depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 16 LSB		

<Table 1-4> MIDI Parameter Change Table (MULTIPART)

**MULTI PART GROUP1**

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
10	pp	00	1	00 - 7F	BANK SELECT MSB	0 - 127	00
		01	1	00 - 7F	BANK SELECT LSB	0 - 127	00
		02	1	00 - 7F	PROGRAM NUMBER	1 - 128	00
		03	1		NOT USED		
		04	1	00 - 01	MONO/POLY MODE	MONO, POLY	01
		05	1		NOT USED		
		06	1		NOT USED		
		07	1		NOT USED		
		08	1		NOT USED		
		09	1	28 - 58	PITCH BEND RANGE	-24 - +24	40
		0A	1		NOT USED		
		0B	1		NOT USED		
		0C	1		NOT USED		
		0D	1	00 - 7F	VOLUME	0 - 127	64
		0E	1	01 - 7F	PAN	L63 - C - R63	40
		0F	1	28 - 58	COARSE TUNE	-24 - +24[semitones]	40
		10	2	00 - 0F	DETUNE MSB	-12.8 - +12.7[Hz], 1st bit3-0 → bit7-4	08
				00 - 0F	DETUNE LSB	2nd bit3-0 → bit3-0	00
		12	1	00 - 7F	REVERB SEND	0 - 127	28
		13	1	00 - 7F	DELAY/CHORUS SEND	0 - 127	00
		14	1	00 - 7F	VARIATION SEND	0 - 127	00
		15	1	00 - 7F	DRY LEVEL	0 - 127	7F
		16	1		NOT USED		
		17	1	00 - 7F	FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64 - +63	40
		18	1	00 - 7F	FILTER RESONANCE	-64 - +63	40
		19	1		NOT USED		
		1A	1		NOT USED		
		1B	1	00 - 7F	PORTAMENTO TIME	0 - 127	40
		1C	1	00 - 02	PORTAMENTO MODE	OFF, FINGERED, FULL-TIME	00
		1D	1		NOT USED		
		1E	1	00 - 09	OUTPUT SELECT	0: L&R, 1 - 6: AS1 - AS6, 7: AS1&2, 8:3&4, 9:5&6	00
		1F	1	00 - 01	VOICE PARAMETER HOLD	OFF, ON	00
10	pp	20	1		NOT USED		
		21	1	00 - 7F	AEG ATTACK TIME	-64 - +63	40
		22	1	00 - 7F	AEG DECAY TIME	-64 - +63	40
		23	1		NOT USED		
		24	1	00 - 7F	AEG RELEASE TIME	-64 - +63	40
		25	1		NOT USED		
		26	1		NOT USED		
		27	1		NOT USED		
		28	1	00 - 7F	AEG SUSTAIN LEVEL	-64 - +63	40
		29	1		NOT USED		
		2A	1		NOT USED		
		2B	1	00 - 7F	PEG ATTACK TIME	-64 - +63	40
		2C	1	00 - 7F	PEG DECAY TIME	-64 - +63	40
		2D	1		NOT USED		
		2E	1	00 - 7F	PEG RELEASE TIME	-64 - +63	40
		2F	1	00 - 7F	PEG INITIAL LEVEL	-64 - +63	40
		30	1		NOT USED		
		31	1		NOT USED		
		32	1	00 - 7F	PEG SUSTAIN LEVEL	-64 - +63	40
		33	1	00 - 7F	PEG RELEASE LEVEL	-64 - +63	40
		34	1		NOT USED		
		35	1	00 - 7F	FEG ATTACK TIME	-64 - +63	40
		36	1	00 - 7F	FEG DECAY TIME	-64 - +63	40
		37	1		NOT USED		
		38	1	00 - 7F	FEG RELEASE TIME	-64 - +63	40
		39	1		NOT USED		
		3A	1		NOT USED		
		3B	1		NOT USED		
		3C	1	00 - 7F	FEG SUSTAIN LEVEL	-64 - +63	40
		3D	1		NOT USED		
10	pp	40	1	00 - 7F	LFO SPEED (BPM Sync=off only)	-64 - +63	40
		41	1		NOT USED		
		42	1		NOT USED		
		43	1		NOT USED		
		44	1		NOT USED		
		45	1	00 - 02	LFO KEY ON RESET	OFF, EACH KEYON, FIRST KEYON	00
		46	1		NOT USED		
		47	1		NOT USED		
		48	1		NOT USED		
		49	1		NOT USED		

**MULTI PART GROUP2**

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
11	pp	30	1	00 - 7F	LFO AMP MOD DEPTH	-64 - +63	40
		31	1	00 - 7F	LFO FILTER MOD DEPTH	-64 - +63	40
		32	1	00 - 7F	LFO PITCH MOD DEPTH	-64 - +63	40
		33	1	00 - 7F	RANDOM PAN DEPTH	-64 - +63	40
		34	1		NOT USED		
		35	1		NOT USED		
		36	1		NOT USED		
		37	1	00 - 7F	FEG DEPTH	-64 - +63	40

**MULTI PART GROUP3**

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
13	pp	00	1	00 - 06	LFO WAVE	0:TRI, 1:SAW UP, 2:SAW DOWN, 3:SQU, 4:S/H, 5:PROGRAM, 6:USER	00
		01	1	00 - 05	LFO PHASE	0, 90, 120, 180, 240, 270	00
		02	1	00 - 15	LFO SPEED (BPM Sync=on only)	4th × 8 - 16 th	0B
		03	1	00 - 06	LFO BPM SYNC	OFF/ON	06
		04	1	00 - 03	LFO USER WAVE TOTAL STEP	2, 3, 4, 6, 8, 12, 16	00
		05	1	00 - 7F	LFO USER WAVE SLOPE	OFF, UP, DOWN, UP&DOWN	40
		06	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE1	0 - 127	40
		07	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE2	0 - 127	40
		08	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE3	0 - 127	40
		0A	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE4	0 - 127	40
		0B	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE5	0 - 127	40
		0C	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE6	0 - 127	40
		0D	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE7	0 - 127	40
		0E	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE8	0 - 127	40
		0F	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE10	0 - 127	40
		10	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE11	0 - 127	40
		11	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE12	0 - 127	40
		12	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE13	0 - 127	40
		13	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE14	0 - 127	40
		14	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE15	0 - 127	40
		15	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE16	0 - 127	40
13	pp	40	1		NOT USED		
		41	1	00 - 06	FILTER TYPE	0:Bypass, 1:LPF24, 2:LPF18, 3:LPF12, 4:HPF, 5:BPf, 6:BEF	00
		42	1		NOT USED		
		43	1	00 - 05	EQ TYPE	Low&High, PEQ, BOOST6, BOOST12, BOOST18, THRU	00
		44	1	00 - 0F	EQ Q	0 - 31	04
		45	2	00 - 01	EQ (LOW) FREQUENCY MSB	Low&High:46 - 182, PEQ:83 - 251	00
		46		00 - 0F	EQ (LOW) FREQUENCY LSB		36
		47	1	20 - 60	EQ (LOW) GAIN	-32 - +32	40
		48	2	00 - 01	EQ HIGH FREQUENCY MSB	Low&High:131 - 241	01
		49		00 - 7F	EQ HIGH FREQUENCY LSB		67
		4A	1	20 - 60	EQ HIGH GAIN	-32 - +32	40

&lt;Table 1-5&gt; MIDI Parameter Change Table (AD PART)

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
14	0n	00	1		NOT USED		
		01	1		NOT USED		
		02	1		NOT USED		
		03	1		NOT USED		
		04	1		NOT USED		
		05	1		NOT USED		
		06	1		NOT USED		
		07	1		NOT USED		
		08	1		NOT USED		
		09	1		NOT USED		
		0A	1		NOT USED		
		0B	1		NOT USED		
		0C	1		NOT USED		
		0D	1	00 - 7F	VOLUME	0 - 127	5A
		0E	1	00 - 7F	PAN	L63 - C - R63	40
		0F	1		NOT USED		
		10	2		NOT USED		
		12	1	00 - 7F	REVERB SEND	0 - 127	00
		13	1	00 - 7F	DELAY/CHORUS SEND	0 - 127	00
		14	1	00 - 7F	DRY/VARIATION BALANCE	0 - 127	00
		15	1		NOT USED		
		16	1		NOT USED		
		17	1		NOT USED		
		18	1		NOT USED		
		19	1		NOT USED		
		1A	1		NOT USED		
		1B	1		NOT USED		
		1C	1		NOT USED		
		1D	1		NOT USED		
		1E	1		NOT USED		
		70	1	00 - 01	INPUT GAIN	MIC, LINE	01
		71	1	00 - 01	MONO/STEREO (n=0 only)	MONO × 2, STEREO	01

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1-16 x	1-16 x	
Mode Default Messages Altered	x x *****	x x x	
Note Number : True voice	0-127 *****	0-127	
Velocity Note ON Note OFF	o 9nH,v=1-127 x 9nH,v=0	o v=1-127 x	
After Key's Touch Ch's	o o	o o	
Pitch Bend	o	o	
Control Change 0-121	o	o	
Prog Change : True #	o 0-127 *****	o 0-127	
System Exclusive	o	o	
Common : Song Pos. : Song Sel. : Tune	o *1 o *1 x	o *1 o *1 x	
System : Clock Real Time: Commands	o *2 o *1	o *3 o *1	
Aux :All Sound OFF :Reset All Cntrls :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages:Reset	o o o x x x	o o o x x x	
Notes: *1 if MIDI control in/out is enabled. send MMC (stop, differed play, locate) if sync mode is MMC. *2 if MIDI clock out is enabled. receive MMC quarter frame message if sync mode is MMC. *3 if MIDI sync is external.			

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



## 12. Glossaire

### A

#### Accorder

Le fait de faire correspondre la hauteur de deux ou plusieurs instruments d'un ensemble. Souvent, la note A3 utilise la fréquence (hauteur) "440 Hz".

#### Aftertouch

Messages MIDI qui sont transmis lorsque l'on enfonce une touche encore plus loin après avoir joué une note.

#### Aftertouch canal

Aftertouch renvoie à la possibilité d'agir sur un aspect sonore en variant la pression sur une touche déjà enfoncée. Il existe deux types d'Aftertouch: Aftertouch polyphonique et Aftertouch canal. L'Aftertouch canal est une commande qui ne transmet qu'une valeur par canal MIDI. L'Aftertouch polyphonique, par contre, génère et transmet des valeurs indépendantes pour chaque note que vous jouez.

#### Aftertouch polyphonique

Aftertouch renvoie à la possibilité d'agir sur un aspect sonore en variant la pression sur une touche déjà enfoncée. Il existe deux types d'Aftertouch: Aftertouch polyphonique et Aftertouch canal. L'Aftertouch canal est une commande qui ne transmet qu'une valeur par canal MIDI. L'Aftertouch polyphonique, par contre, génère et transmet des valeurs indépendantes pour chaque note que vous jouez.

#### Arpège

Aussi connu sous le nom d'accord "égrené", ce terme porte sur des accords dont les notes sont jouées rapidement l'une à la suite de l'autre plutôt que simultanément. La fonction d'arpèges automatiques de la RS7000 peut transformer les accords joués sur le mini-clavier en une multitude de types d'arpèges différents.

### B

#### Banques de sons

Les banques de sons classent les sons par banques et sont sélectionnées par les commandes de sélection de banque MIDI Bank MSB et LSB.

#### BPM (temps par minute)

Une autre dénomination pour le "tempo" d'un morceau, qui renvoie à la vitesse de reproduction.

#### Breakbeat

Au départ, ce terme désignait un passage d'un morceau où seule la batterie continue à jouer, tandis que les autres instruments se taisent. La musique Dance repose souvent sur des échantillons de ces passages qui sont mis en boucle et utilisés comme accompagnement de batterie. De ce fait, un motif de batterie de plusieurs mesures est aujourd'hui appelé "breakbeat".

#### Brillance

Une commande ou un paramètre permettant de modifier le timbre d'un son. Dans le cas de la RS7000, la fréquence de coupure de ses filtres permet de régler la brillance d'un son.

#### Bus

L'acheminement (la ligne) que suivent certains signaux audio au sein d'un système sonore. La RS7000 présente les bus suivants: "SEND VAR. TO DELAY", "SEND VAR TO REVERB", "SEND DELAY TO REVERB" ainsi que le bus stéréo qui regroupe toutes les sorties stéréo des différentes étapes et lignes.

### C

#### Canal

Voyez "Canal MIDI", page 334.

#### Canal MIDI

Il existe seize canaux MIDI (1 à 16). L'instrument qui reçoit les données doit être réglé sur le même canal MIDI que celui qui transmet les données, faute de quoi la communication MIDI ne fonctionne pas.

#### Cent

Un "cent" = 1/100<sup>ème</sup> de demi-ton.

#### Chaînes de motifs

Une série de motifs qui sont reproduits l'un à la suite de l'autre ("enchaînés") afin de créer l'accompagnement d'un morceau complet. Le mode PATTERN CHAIN permet d'automatiser la sélection de Styles et de sections.

**Checksum (somme de contrôle)**

Une valeur (un nombre) servant à valider plusieurs blocs de données MIDI reçus (données SysEx). La somme de contrôle se situe à la fin du bloc de données sur lequel elle porte.

**Clock**

Une unité décrivant la résolution. Dans le cas de la RS7000, un Clock= 1/480<sup>ème</sup> de noire).

**Commande de contrôle**

Une commande MIDI qui est transmise lorsque l'on actionne une fonction de jeu (molette de modulation, pédale, etc.). Chaque fonction est représentée par un numéro unique.

**Commutateur Portamento**

Commande de contrôle MIDI (CC65) permettant d'enclencher et de couper l'effet Portamento.

**Contrôleur à vent MIDI**

Un contrôleur à souffle évolué dont on peut jouer comme d'un saxophone ou d'un instrument à vent similaire. Ce faisant, on génère des commandes MIDI servant à piloter un générateur de sons et que l'on peut enregistrer avec un séquenceur etc. YAMAHA propose par exemple le contrôleur à vent MIDI WX5.

---

**D**
**Delay**

Un effet (voire un appareil) permettant de retarder un signal audio. Parmi les effets de Variation de la RS7000, vous trouverez plusieurs effets Delay.

**Depth**

L'intensité avec laquelle un effet modifie le signal entrant.

**Données "Bulk" (blocs de données)**

Un type de données SysEx qui contient les réglages internes d'un appareil.

**Données Sample (d'échantillon)**

Données qui comprennent la forme d'onde échantillonnée ainsi que les paramètres spécifiant comment elle doit être reproduite, dont le début et la fin de lecture, etc.

**Dry**

Le signal audio original qui n'est pas traité par l'effet. En règle générale, on n'utilise jamais que le signal traité par l'effet. Pour la plupart des effets, on établit en effet un mélange du signal qui est traité par l'effet (souvent appelé "Wet") et du signal entrant qui contourne l'effet ("Dry").

**DSP**

Sigle de "Digital Signal Processor" (processeur de signal numérique). Un DSP modifie des signaux dans le domaine numérique, générant ainsi une multitude d'effets différents. La RS7000 propose des DSP haut de gamme pour la génération d'effets de réverbération, de Chorus ainsi que d'autres effets.

**Dump out**

La fonction servant à transmettre des réglages sous forme de blocs de données SysEx MIDI.

**Durée**

La durée pendant laquelle une note sonne effectivement.

---

**E**
**Échantillon de batterie (Kit)**

Un son (une voix) qui comprend différents échantillons pour toutes les notes C-2 à G8. Les échantillons Kit permettent dès lors de piloter différents sons en appuyant sur les touches ad hoc du clavier.

**Échantillon local**

Un échantillon qui n'est utilisé que par un morceau ou un style particulier. Chaque morceau ou style peut contenir jusqu'à 128 sons échantillonnés locaux. Les sons disponibles pour tous les morceaux et styles sont appelés "échantillonnés communs".

**Échantillon mélodique (Pitched)**

Les sons mélodiques produisent un même échantillon mais à des hauteurs différentes sur toute la plage du clavier. Ainsi, un son mélodique permet de jouer des mélodies et des accords comme sur un instrument conventionnel.

**Echantillonnage de phrase**

Le fait d'échantillonner une phrase musicale entière au lieu d'une seule note, comme le son d'une caisse claire, par exemple.

**Echo Back (MIDI Soft Thru)**

La fonction qui permet de retransmettre les données MIDI reçues via le connecteur MIDI IN à la prise MIDI OUT.

**Editer**

Le fait de modifier/changer des données.

**Effet**

Un circuit (ou appareil) qui transforme un signal de façon à créer différents effets.

La RS7000 propose trois blocs d'effets (Reverb, Delay/Chorus et Variation) en plus d'une série d'effets maîtres.

**Effet système**

Un effet qui peut être utilisé par toutes les parties en réglant les paramètres Send Level et Return Level. Les effets système servent en général à ajouter de la réverbération, du Chorus, etc. à tout un morceau. La RS7000 propose dès lors les effets système "Reverb" et "Chorus". En cas de besoin, l'effet Variation peut également être utilisé comme effet système.

**Effets Variation**

L'un des blocs d'effets de la RS7000. Les effets Variation peuvent être utilisés pour obtenir des altérations sonores drastiques. Ce bloc d'effet permet de choisir des programmes d'effet tels que Delay, Rotary Speaker, Auto Pan, Amp Simulation et Auto Wah, alors qu'il existe aussi des effets Reverb et Chorus.

**Égaliseur**

Un circuit ou appareil qui divise le spectre de fréquences en plusieurs bandes dont le volume peut être augmenté ou atténué individuellement afin d'arriver à la réponse en fréquence (timbre) souhaitée.

**Élément**

Un bloc au sein du générateur de sons AWM2 capable de produire un son pouvant être utilisé tel quel. Les sons ("voix") de la RS7000 sont basés sur 1 ou 2 éléments.

**Enclenchement/coupure de note**

Deux messages MIDI signalant le début et la fin d'une note sur un instrument compatible MIDI. Lorsqu'on appuie sur une touche, l'instrument transmet une commande d'enclenchement de note; lorsqu'on relâche la touche, l'instrument envoie un message de coupure de note.

**Enregistrement en temps réel**

Sans doute la façon la plus naturelle d'enregistrer des données, où toutes les données sont enregistrées comme vous les jouez – comme s'il s'agissait de données audio.

**Enregistrement pas à pas**

Une façon "d'enregistrer" de la musique en entrant les notes une à une et en spécifiant leur position, leur durée, leur valeur de toucher, leur hauteur, etc.

**Enregistreur de données MIDI**

Un dispositif MIDI capable de recevoir les réglages internes d'un instrument ou appareil sous forme de données SysEx MIDI et de les sauvegarder sur disquette. YAMAHA propose par exemple l'enregistreur de données MDF3.

**Ensemble**

Un ensemble est un groupe d'au moins deux musiciens qui jouent au même moment. La RS7000 peut reproduire des ensembles allant jusqu'à 32 parties.

**Entrée de données**

Une commande de contrôle MIDI (CC06) qui sert essentiellement à régler la valeur des paramètres RPN.

**Enveloppe d'amplitude**

Une courbe qui décrit l'évolution de l'amplitude (volume) d'une note entre le moment où la note est déclenchée (attack) et celui où elle est coupée (relâchement).

**Étouffement**

Une fonction permettant de couper la reproduction d'une piste.

**Événement**

Une instruction ou donnée d'une séquence (commande d'enclenchement/de coupure de note, changement de programme, etc.).

**Exclusif**

Voyez "SysEx".

**Expression**

Une commande de contrôle MIDI servant à modifier temporairement le volume d'une piste ou d'une partie.

---

**F**
**Filtre**

Un circuit qui modifie le timbre d'un son en atténuant certaines fréquences. La RS7000 propose des filtres pour chaque élément d'un son (voix).

**Filtre numérique**

Un filtre qui agit sur le timbre dans le domaine numérique plutôt qu'analogique. La RS7000 propose des filtres numériques pour chaque élément des voix, ce qui vous permet d'obtenir exactement les sonorités souhaitées.

**Filtre passe-bas**

Un filtre qui étouffe les fréquences au-delà de la fréquence de coupure. En augmentant la fréquence de coupure, le son peut être rendu plus brillant. Pour obtenir un son plus sourd, il faut diminuer la fréquence de coupure.

**Formater**

La fonction permettant de préparer une carte de mémoire ou un support SCSI pour que la RS7000 puisse s'en servir pour sauvegarder et charger des données.

**Forme d'onde**

Le signal d'un instrument qui a été enregistré de façon numérique.

**Fréquence de coupure**

Le principe d'un filtre est de laisser passer certaines fréquences et d'en atténuer d'autres. La fréquence au-delà ou en deçà de laquelle le filtre atténue les fréquences s'appelle la "fréquence de coupure".

**Fréquence d'échantillonnage**

Spécifie le nombre "d'échantillons" prélevés sur un signal analogique par seconde. Les échantillons ainsi obtenus sont convertis en valeurs numériques qui représentent l'amplitude du signal et leur position au sein de la série. Plus la fréquence d'échantillonnage est élevée, plus la restitution sera fidèle.

---

**G**
**Générateur de sons AWM2**

Un procédé de génération sonore développé par YAMAHA et basé sur des formes d'onde enregistrées numériquement. Capable de reproduire les formes d'onde complexes d'instruments acoustiques et autres, cette synthèse fournit des sonorités très réalistes. Comme cette synthèse comprend aussi des filtres numériques, vous pouvez modifier le timbre à votre guise. AWM2 est le sigle de "Advanced Wave Memory 2".

**Générateur de sons multitimbral**

Un générateur de sons capable de reproduire plusieurs sons à la fois.

**Générateur d'enveloppe (EG)**

Un circuit qui agit sur le volume ou un autre paramètre du générateur de sons à partir du moment où l'on enfonce une touche jusqu'à ce l'on la relâche. Ainsi, l'AEG modifie le volume, le PEG la hauteur et le FEG l'ouverture du filtre.

**Groove**

Renvoie aux "libertés rythmiques". La RS7000 propose une fonction Groove que vous pouvez utiliser pour modifier le "feeling" d'un motif ou d'un morceau de façon plus ou moins drastique.

---

**H**
**Hertz**

L'unité utilisée pour mesurer la fréquence en tant que "cycles" par seconde. Ainsi, la note La3 d'un piano a plus ou moins la fréquence 440 Hertz.

**Hexadécimal**

Système numérique (de chiffres) avec 16 subdivisions, au sein duquel les chiffres augmentent par pas de "n-ièmes" de 16. Comme les chiffres arabes ne suffisent pas, les lettres A à F sont utilisées pour représenter les unités 10 à 15.

---

**I**
**Initialiser**

Le fait de recharger la valeur “de base” ou de départ pour un paramètre.

**Interval Time (durée d'intervalle)**

Un paramètre qui retarde la transmission de blocs de données à intervalles réguliers pour permettre au récepteur de traiter les données déjà reçues.

---

**L**
**LFO**

Sigle de “Low Frequency Oscillator”, un circuit qui génère un signal à fréquence très basse. Le signal du LFO peut être utilisé pour moduler la hauteur, le volume ou la fréquence du filtre, ce qui vous donne respectivement des effets de vibrato, trémolo ou WahWah.

**Loop (boucle)**

La fonction qui sert à reproduire une partie d'un échantillon de façon continue.

**LSB**

Sigle de “Least Significant Byte” (octet inférieur), à savoir l'octet décrivant une partie des valeurs d'une commande MIDI. Certaines commandes MIDI sont en effet codées sur deux octets (MSB et LSB).

---

**M**
**Mémoire de scène**

La RS7000 propose 5 mémoires de scène pouvant accueillir des “instantanés” de tous les réglages en vigueur au moment où vous les sauvegardez. Ces réglages peuvent être chargés à tout moment.

**Mémoire tampon**

Une mémoire servant à emmagasiner temporairement les réglages dont on a besoin.

**MIDI**

Sigle de “Musical Instruments Digital Interface”, la norme qui permet l'échange de données entre instruments de musique. La plupart des instruments électroniques actuellement disponibles sont compatibles avec le MIDI et proposent donc au moins une prise MIDI. De tels instruments peuvent être connectés les uns aux autres, permettant ainsi la commande à distance ou la constitution de systèmes de reproduction automatique.

**MIDI Time Code (MTC)**

Un signal de synchronisation temporel permettant la synchronisation d'instruments MIDI avec des enregistreurs multipistes ainsi que d'autres dispositifs d'enregistrement/de reproduction. Le code MTC est en fait basé sur le code SMPTE généralement utilisé dans les mondes audio et vidéo.

**Motif**

Ce terme renvoie à une multitude de données pouvant être enregistrées en mode PATTERN. Il est possible de répéter un motif, d'en choisir d'autres, etc., afin de créer une continuité musicale. Les motifs sont constitués de 1 à 16 phrases assignées aux pistes du motif.

**MSB**

Sigle de “Most Significant Byte”, l'octet supérieur d'une commande MIDI codée sur deux octets (MSB et LSB) afin d'élargir la plage de réglage.

---

**N**
**Niveau d'échantillonnage**

Le niveau du signal (“niveau d'enregistrement”) réglé pour l'échantillonnage.

**Niveau d'envoi (Send Level)**

Désigne le volume du signal qui est envoyé à un certain bus en vue d'un traitement par un effet. Le niveau du signal transmis par l'effet s'appelle “Return Level” (niveau de retour).

**Normalize**

Le fait d'augmenter le volume d'un échantillon au maximum en agrandissant l'amplitude de la forme d'onde de sorte que la crête la plus élevée se situe juste en dessous du seuil de distorsion.

**NRPN**

Sigle de "Non-Registered Parameter Number". Il s'agit d'une commande de contrôle MIDI permettant l'édition des réglages du filtre, de l'enveloppe (EG), de la hauteur et du volume de chaque instrument d'une voix de batterie (Drum).

**Numéro d'appareil**

Un canal MIDI spécial pour la transmission de données SysEx. Il existe les numéros d'appareil 1 à 16. Des données SysEx transmises par un dispositif ne sont exécutées/traitées que si le récepteur utilise le même numéro d'appareil que l'émetteur.

**Numéro de banque**

La RS7000 contient tellement de sons qu'ils sont subdivisés en plusieurs banques; aussi; les numéros de banque MSB et LSB font dès lors partie des adresses des sons.

**O****Octet**

Un groupe de 8 bits numériques s'appelle un "octet". Chaque octet peut être représenté au moyen d'un chiffre hexadécimal à deux caractères. Ce type de notation est utilisé pour représenter les données MIDI, la capacité de mémoire ainsi que d'autres valeurs numériques.

**Offset Edit**

Un type d'édition qui influe sur le paramètre en question en "décalant" la valeur réglée vers le haut ou le bas.

**Optimiser**

Le fait de "défragmenter" la mémoire d'échantillons pour faire en sorte que la mémoire libre se présente comme un grand bloc plutôt que sous forme de petits fragments éparpillés.

**Overdub (ajout)**

Une approche pour l'enregistrement en temps réel sans effacer ce qui a déjà été enregistré.

**P****Pan**

Le paramètre qui permet de régler la position d'un son dans l'image stéréo ("panoramique"). Vous trouverez des paramètres Pan en modes MIXER, VOICE EDIT ainsi que dans d'autres modes.

**Parameter Change**

Un message SysEx MIDI permettant l'édition des paramètres d'un instrument à partir d'un autre dispositif. Voyez la section "MIDI Data Format" pour en savoir davantage.

**Paramètre**

Une fonction ou un réglage pouvant être édité. Ici, les paramètres sont subdivisés en plusieurs modes et sous-modes.

**Part(ie)**

Un son piloté via l'un des 16 canaux MIDI disponibles est aussi appelé une "partie" ou –selon l'instrument– un "Part". La RS7000 propose 16 parties.

**Partition**

Une zone d'un support de sauvegarde (disque dur, disque magnéto-optique, etc.) où l'on peut stocker des données.

**Phrase**

Une "partie" musicale au sein d'un motif: un motif de batterie, une ligne de basse ou une partie d'accords.

**Piste**

Un endroit (imaginaire) où des données de jeu sont enregistrées.

**Piste BPM**

Une piste du séquenceur servant à enregistrer les changements de BPM qui sont exécutés lors de la reproduction.

**Piste de séquence**

L'endroit (imaginaire) où les données de séquence MIDI se trouvent après l'enregistrement et lors de la reproduction.

**Pitch EG**

Un générateur d'enveloppe qui permet de modifier la hauteur des notes jouées entre l'enclenchement et leur relâchement.

**Point de début**

L'endroit où démarre la reproduction d'un échantillon.

**Point de fin**

L'endroit où la reproduction d'un échantillon doit s'arrêter.

**Polyphonie**

Le nombre de notes pouvant être reproduites simultanément par un générateur de sons. La RS7000 est polyphonique à 62 notes.

**Portamento**

Un effet qui produit des transitions plus fluides entre les notes jouées (glissando). Plus la valeur Portamento Time est élevée, plus la transition entre deux notes sera lente. La valeur "0" signifie que la transition s'effectue directement (pas de glissement).

**Preset**

Un réglage préprogrammé en mémoire interne. La RS7000 propose un grand nombre de Phrases préprogrammées (et donc "Preset").

**Prise DIGITAL IN/OUT**

Prises coaxiales (à deux lignes) pour la réception et la transmission de signaux audio numériques.

**Prise OPTICAL IN/OUT**

Prise optique (en fibre de verre) pour la transmission et la réception de signaux audio numériques.

**Punch-In/Out**

Une façon d'enregistrer en temps réel où l'on spécifie les endroits où l'enregistrement doit être activé et désactivé. le reste de la piste ne changera donc pas.

---

**Q**
**Q (largeur de bande)**

Un paramètre d'égaliseur passe-bande ou suppression de bande. Le "Q" renvoie à la largeur de bande, soit le nombre de fréquences influencées par les réglages de ce filtre. Plus la valeur Q est élevée, plus la plage de fréquences est large.

**Quantize**

Une fonction permettant de "resserrer" le timing d'une partie (souvent des notes, parfois aussi d'autres événements) enregistrée en temps réel. Cela produit une sensation plus "carrée".

---

**R**
**RAM**

Sigle de "Random Access Memory". La mémoire "vive" où l'on peut sauvegarder des données, les lire, les effacer, etc. La RS7000 propose bien sûr une mémoire RAM.

**Redo**

La fonction qui "rétablit" le réglage ou l'état en vigueur avant de faire appel à la fonction "Undo"; on annule donc l'annulation.

**Replace (écrasement)**

Une façon d'enregistrer en temps réel ou en mode Punch-In, où la nouvelle version remplace (écrase) la version précédente.

**Résonance**

Un paramètre qui augmente le volume du signal traité aux alentours de la fréquence de coupure. Comme les harmoniques de cette plage de fréquences sont plus audibles, le son devient un peu plus synthétique, dur, strident, etc.

**Reverb (réverbération)**

Un effet qui simule l'acoustique d'une pièce ou d'une salle. Il faut en effet savoir que les sons que nous entendons sont en fait des amalgames d'ondes directes et d'ondes réfléchies. Chaque son contient donc aussi des informations sur l'endroit où il a été émis. L'effet Reverb génère ces réflexions de façon artificielle. Bien que certaines réflexions puissent être perçues de façon individuelle (ce qui produit un effet "écho"), le terme "réverbération" renvoie à un groupe de réflexions qui semblent former un seul signal.

**Reverse**

Renvoie à une fonction qui permet de reproduire un échantillon ou un extrait à l'envers (de la fin au début).

**ROM**

Sigle de "Read Only Memory. Une mémoire que l'on ne peut ni écraser, ni effacer. Tous les réglages Preset résident en mémoire ROM (ou "morte").

**RPN**

Sigle de Registered Parameter Number. Ces commandes MIDI permettent de modifier les réglages de la partie souhaitée via MIDI. Il s'agit notamment de l'intervalle Pitch Bend et de l'accord.

## S

---

**Sample (échantillon)**

Un signal qui a été enregistré numériquement et qui peut être reproduit de diverses façons.

**Save (sauvegarde)**

Le fait de stocker des données ou des morceaux de la mémoire interne sur disquette.

**SCSI**

Sigle de "Small Computer Serial Interface". L'interface SCSI permet de connecter des disques durs ainsi que d'autres supports de sauvegarde à la RS7000.

**Section**

Un terme utilisé ici pour désigner les 16 types de motifs d'un Style donné. Les motifs (Pattern) sont sélectionnés en spécifiant le Style et la Section.

**Sélection de banque LSB**

Commande MIDI permettant de sélectionner davantage de sons. Ces sons additionnels sont subdivisés en banques dont vous pouvez spécifier l'adresse avec les commandes CC00 (MSB) et CC32 (LSB). Songez cependant que la sélection d'un son n'est effectuée que si les deux valeurs de banque sont suivies d'un numéro de programme MIDI décrivant la mémoire souhaitée.

**Sensitivity**

Désigne à quel point un aspect sonore (le volume, par exemple) peut être influencé (via le toucher, par exemple).

**Séquenceur**

Un dispositif ou une fonction permettant d'enregistrer, d'éditer, de modifier et de reproduire un morceau de musique sous forme de données MIDI.

**SIMM**

Sigle de "Single In-line Memory Module": une barrette permettant d'agrandir la mémoire RAM d'un appareil (souvent d'un ordinateur). La RS7000 permet d'utiliser des barrettes SIMM pour agrandir sa mémoire d'échantillonnage.

**SMF (Fichier Standard MIDI)**

SMF est le sigle de "Standard MIDI File"; il s'agit d'un format de séquence pouvant être lu par la plupart des séquenceurs actuellement disponibles. La majorité des fabricants de séquenceurs "hard" ou "soft" veillent à ce que leurs produits acceptent des Fichiers Standard MIDI.

**Soft (pédale douce)**

Commande de contrôle CC67: la commande MIDI servant à signaler l'utilisation de la pédale douce (qui diminue le volume des notes jouées).

**Son de batterie**

Un type de son convenant uniquement pour les instruments de batterie ou de percussion. La spécificité en est que chaque touche (note) pilote un autre son de batterie ou de percussion.

**Son échantillonné**

Un son (une voix) basé sur un seul échantillon que l'on numérise avec la fonction Sampling.

**Son échantillonné commun**

Les sons échantillonnés communs sont disponibles pour tous les morceaux et styles. Quel que soit le nombre de morceaux et de styles, la RS7000 permet de sauvegarder un maximum de 128 sons échantillonnés communs en mémoire interne. Le contenu des échantillons et la relation numéro de programme/son reste identique même lorsque vous passez d'un morceau ou d'un style à un autre.

**Son normal**

Un son que l'on peut piloter via le clavier pour jouer des gammes, des accords, etc. Chaque note pilote une autre hauteur du même son.

**Song**

Une composition musicale créée en enregistrant des données de jeu dans une ou plusieurs pistes.

**Sostenuto (pédale tonale)**

Commande de contrôle CC66: la commande MIDI servant à signaler l'utilisation de la pédale tonale (qui permet de maintenir les notes jouées).

**Style**

Le nom utilisé pour un ensemble de 16 Sections (A à P).

**Synchronisation**

La fonction qui permet d'adapter le tempo d'enregistrement et de reproduction d'un appareil avec celui d'un autre (séquenceur, boîte à rythmes, etc.).

**SysEx (message)**

Un type de message MIDI servant à transmettre des données qui ne sont traitées que par l'appareil ou le type en question.

---

**T**


---

**Tap**

Le bouton [TAP] de la RS7000 permet d'entrer la valeur BPM souhaitée.

**Temps**

Renvoie au nombre de notes d'une certaine durée qu'une mesure peut contenir (une valse compte trois temps, par exemple).

**Toucher**

Une valeur qui décrit la vitesse (force) avec laquelle une touche a été pressée.

**Transposition**

Permet de décaler la hauteur de toutes les notes par pas de demi-tons.

**Trémolo**

Un effet qui résulte de la modulation cyclique du volume.

**Trim**

Une opération avec laquelle on "taille" les échantillons en spécifiant les points de départ et de fin, pour ensuite effacer tout ce qui se trouve devant/derrière.

---

**U**


---

**Undo**

Une fonction qui annule la dernière modification en date.

**Utility, mode**

Le mode de la RS7000 où se trouvent les paramètres MIDI.

---

**V**


---

**Voice (voix)**

Le terme utilisé pour désigner les sons de cet appareil que l'on peut choisir et piloter.

---

**W**


---

**WahWah**

Un effet qui produit des modulations (cycliques) du timbre. La RS7000 produit cet effet en utilisant un LFO qui module la fréquence de coupure du filtre. L'effet Variation propose des effets WahWah.

**Wet**

Un signal audio traité par un effet. En règle générale, on n'utilise jamais que le signal traité par l'effet. Pour la plupart des effets, on établit en effet un mélange du signal qui est traité par l'effet (souvent appelé "Wet") et du signal entrant qui contourne l'effet ("Dry").

## 13. Index

### A

A/D INPUT	231
A/D Setup (réglages A/D)	108, 200
AC INLET	22
ACCURACY (qualité)	248
ADVANCE	141
AEG ATTACK (attaque de l'enveloppe d'amplitude)	101, 197
AEG DECAY (chute de l'enveloppe d'amplitude)	101, 197
AEG RELEASE (relâchement de l'enveloppe d'amplitude)	101, 197
AEG SUSTAIN (maintien de l'enveloppe d'amplitude)	101, 197
Aftertouch canal (CAT)	269
Aftertouch polyphonique (PAT)	269
AIEB2	20, 21
All Sound Off (coupure de toutes les notes)	268
AMP DEPTH (intensité de l'amplitude)	98
AMP DEPTH (profondeur d'amp.)	196
AMP/FILTER/PITCH	15
Append Pattern (jonction de motif)	151
Append Phrase (jonction de phrase)	146
Armure de temps (Meter)	182
ARPEGGIO ON	18, 63
Arpeggio Setting (réglages arpeggio)	108
Arpégiateur	63
AS1&2 OUT LEVEL (niveau de sortie ASI et 2)	259
ASSIGN KEY (assignation de commande)	233
ASSIGNABLE OUT	20
ATK+LOOP	243
ATTACK	15
Attack Time (temps d'attaque)	267
AUDITION	235, 237, 242, 243, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253
AWM	60

### B

BACK DELETE	82, 163, 189
BANK	93
BANK (banque de sons)	79
BANK MSB (banque de sons MSB)	194
Banques de sons	61
Beat Graph (graphique des temps)	163, 188
BEAT STRETCH	13, 89, 192
Beat Stretch	144, 220
boucle	242
Bouton du séquenceur	63
Bouton MODE	17
BPM (tempo)	73, 79, 84, 160, 162, 163, 183, 186, 190
BPM Change	270
BPM SYNC (synchronisation BPM)	98, 196
BREAK	239
Brightness (brillance)	267

### C

Canal MIDI (canaux MIDI)	264
CARD	19
Carte de mémoire	114
Carte d'extension I/O	272
Carte d'extension I/O AIEB2	276
Casque	22
CAT	141, 142
CAT (aftertouch de canal)	143, 155, 217, 218, 219
Categorie	171
CATEGORY	213
Catégorie	134
CC	83, 141, 142
CC (commande de contrôle)	143, 155, 217, 218, 219, 267
CHAIN (chaîne)	159
Chain Name (nom de la chaîne)	159, 174
Changement de hauteur	79
Changement de programme (PC)	266
CHANNEL AFTER TOUCH	262
Chargement automatique	68
Chord Separate	140, 216
Chord Sort	139, 216
Clavier	18, 62
Clear Chain	174
Clear Pattern	153
Clear Phrase	148
Clear Song	224
Clear Track	150, 222
CLICK BEAT (mesure du métronome)	257
CLICK MODE (mode métronome)	257
CLOCK SHIFT	13
CLOCK SHIFT (décalage d'horloge)	86, 89, 191, 192
COARSE TUNE	100
Coarse Tune	269
COARSE TUNE (accord approx.)	197
coaxial	20
Commandes assignables	62
Commutateur au pied	23
Connecteur MIDI IN	19
Connecteurs MIDI OUT A et B	19
CONTRAST	19, 24
CONTROL CHANGE	262
Contrôleur	62
Convert To Song	173
COPY	245
Copy Chain	174
Copy Event	141, 172, 217
Copy Pattern	151
Copy Phrase	144
Copy Song	223
Copy Track	148, 221
Coupure de toutes les notes (All Sound Off)	268
CREATE (créer)	237, 240
Create Continuous Data	142, 218
Create Measure	173, 220
Create Roll	139, 216
CREATE TO (N° de touche de destination)	253
Crescendo	138, 215
CTRL NO (N° de contrôle)	156
Curve (courbe)	143
CUTOFF	15
CUTOFF (fréquence de coupure du filtre)	103, 197

## D

Data Decrement (diminution des données).....	268
Data Entry LSB (LSB pour l'entrée de données).....	267
Data Entry MSB (MSB pour l'entrée de données).....	267
Data Increment (augmentation des données).....	268
DECAY.....	15
DELAY.....	91, 96, 195
DELAY LEVEL (niveau delay).....	193
DELAY LEVEL (niveau).....	91
DELAY SEND.....	109
DELAY SEND LEVEL (niveau d'envoi vers delay).....	200
DELAY TIME (durée delay).....	193
DELAY TIME (temps de retard).....	91
DELAY TYPE (delay).....	198
DELAY TYPE (type de delay).....	104
DELAY/CHO.....	14
Delay/Chorus.....	105
Delay/Chorus Parameter (paramètres Delay/Chorus).....	199
DELETE.....	246
DELETE (effacer).....	123
DELETE (supprimer).....	82, 155, 163, 168, 189, 207
Delete Measure.....	173, 220
DEPTH.....	14
DETUNE.....	100
DETUNE (reglage).....	197
DIGITAL.....	231
DIGITAL IN, OUT.....	20
Direction.....	141, 217
Disk.....	116
Divide Drum Track.....	150, 223
Dossier.....	205, 206
DRY LEVEL (niveau de signal sec).....	96, 195
DRY VARI.....	14

## E

Échantillon commun.....	61
Échantillon de batterie (Kit).....	61
Échantillon local.....	61
Échantillon mélodique (Pitched).....	61
ECHO BACK (écho).....	260
Écran.....	13
EDIT.....	17, 154, 225
EDIT (editer).....	175
Edit Change.....	176
Edition de morceau.....	225
Edition d'échantillon.....	241
Édition de chaîne de motifs.....	175
Effect.....	17, 63, 104, 198
EFFECT ON/OFF.....	12
Effect Send Level (niveau d'envoi d'effet).....	268
EFFECT SEND/VOLUME.....	14
EFFECT TYPE (type d'effet).....	198, 203
Effect Type (type d'effet).....	104
Effet maître.....	68, 111
Effets.....	198
EFFETS DE JEU.....	17, 87
Effets de jeu.....	87, 192
Effets Delay/Chorus.....	63
Effets Variation.....	63
EG (enveloppe).....	14, 101, 197
Egaliseur et effet maîtres.....	164
Égalisation et effets maîtres.....	63
END Point (point END).....	235, 242
Enregistrement de morceau.....	184
enregistrement des chaînes de motifs.....	161
Enregistrement en temps réel.....	80, 162, 177, 186
Enregistrement par grille.....	77

Enregistrement pas à pas.....	77, 80, 163, 187
Enregistrement pas à pas sur grille (grid step).....	83, 189
ENV. DEPTH (profondeur de l'enveloppe).....	15, 103, 197
EQ TYPE (type d'égalisation).....	95, 195
EQ (Égaliseur).....	195
Equalizer (égaliseur).....	94
Erase Event.....	141, 172, 217
ETER (armure de temps).....	72
Étouffement.....	74
Event (événement).....	155, 177
Event and Parameters (événement et paramètres).....	155, 176
EVENT CHASE (recherche d'événement).....	258
Event Checkboxes (cases d'événements).....	156
EVENT TYPE (type d'événement).....	79, 186
Événement MIDI.....	262, 266
EXC.....	141, 142
EXC (SysEx).....	218
Exchange Phrase.....	145
Exchange Track.....	149, 221
EXCLUSIVE.....	262, 270
EXIT.....	17
EXPORT.....	120, 122, 167, 206
Export (l'exportation).....	206
Expression (expression).....	267
Extension de mémoire.....	20
Extension de mémoire (SIMM).....	272
EXTRACT.....	246
Extract Event.....	142, 218

## F

FADE IN/OUT.....	249
FADE TYPE (type de fade).....	249
FB.....	91
FB CLOCK (clock FB).....	193
FB CLOCK (retard des répétitions).....	92
FB GATE TIME (durée FB).....	193
FB GATE TIME (Feedback Time).....	92
FB NOTE (hauteur des répétitions).....	91
FB VELOCITY (toucher des répétitions).....	91
FB VELOCITY (toucher FB).....	193
Feedback.....	193
FEG ATTACK (attaque de l'enveloppe de filtre).....	101, 197
FEG DECAY (chute de l'enveloppe de filtre).....	101, 197
FEG RELEASE (relâchement de l'enveloppe de filtre).....	102, 197
FEG SUSTAIN (maintien de l'enveloppe de filtre).....	102, 197
FILE (Fichier).....	123
FILE NAME (nom de fichier).....	119, 121, 167, 205, 206
FILE TYPE (type de fichier).....	121, 127, 129, 167, 170, 205, 206, 209
FILTER (filtre).....	15, 102, 197
FILTER DEPTH (intensité du filtre).....	98
FILTER DEPTH (profondeur de filtre).....	196
FILTER TYPE (type de filtre).....	103, 197
Fine Tune.....	269
FOLDER (sélection de dossier).....	120, 122
Folder select (sélection de dossier).....	167
Fonction.....	13
Fonction Loop Remix.....	239
FOOT SW.....	19
FOOT SWITCH (commutateur au pied).....	257
Format.....	114, 168, 207
FORMAT ! (formater).....	125
FORMAT TYPE (type de format).....	168, 207
FORWARD.....	243
FREQUENCY (fréquence).....	95, 195, 231
FREQUENCY CONVERT.....	250

## G

GAIN (sélection de sortie).....	95, 195
GATE OFFSET (décalage de durée).....	191
GATE OFFSET (décalage).....	86
GATE TIME (durée).....	13, 82, 84, 88, 188, 190, 192
Get Phrase.....	147
Glide.....	138, 215
Graphique des temps.....	81
Grid Groove (ajout de groove).....	85
Grid-Step (enregistrement par grille).....	184
GROOVE.....	17, 85, 191

## H

hard disk drive.....	280
Harmonic Content (contenu harmonique).....	267
Harmonisation.....	192
Harmonize (harmonisation).....	88
Hauteur.....	100
HIGH FREQ. (aigu).....	195
HIGH FREQ. (High Frequency).....	95
HIGH FREQUENCY.....	112, 164, 202
HIGH GAIN.....	95, 112, 164, 195, 202
HIGH Q.....	112, 164, 202
HOLD (conservation des éditions de son).....	94
HOLD (maintenir).....	200
HOLD (maintien des paramètres de son).....	194

## I

IMPORT (importer).....	129, 131, 210, 211
INPUT GAIN (réglage de gain).....	109, 200
INPUT L et R.....	19
Insert.....	177
INSERT (insertion).....	155

## J

JOB.....	17, 67, 134, 171, 213
Job pour morceau (Song Job).....	212
Job pour échantillons.....	244
Jobs du mode Pattern.....	133
Jobs pour chaînes de motifs.....	171
JUMP.....	182

## K

KEY ON RESET.....	98, 196
KEYBOARD.....	18
KIT.....	230, 231
KIT SAMPLE (échantillon de batterie).....	132
KIT+NOTE.....	229, 231
Knob Assign (affectation des commandes).....	109, 201
KNOB SELECT (sélection de commande).....	109, 201
KNOB1 ASSIGN (affectation de commande).....	113, 165, 203
KNOB2 ASSIGN (affectation de commande).....	113, 165, 203
KNOB3 ASSIGN (affectation de commande).....	113, 165, 203
KNOB4 ASSIGN (affectation de commande).....	113, 165, 203

## L

LCD MODE (mode LCD).....	258
Lecteur de CD-ROM.....	280
Lecteur de disque MO.....	280
LED DISPLAY (affichage).....	258
LENGTH (longueur).....	72, 75, 79, 250
Level Meter (indicateur de niveau).....	233
LFO.....	14, 97, 196
LFO PHASE (phase LFO).....	98, 196
LFO SPEED (vitesse LFO).....	98, 196
LFO WAVE (onde LFO).....	98, 196
Liste des paramètres d'effets.....	165
LOAD.....	17, 169
Load.....	126, 208
LOAD ! (chargez !).....	128, 170, 210
LOOP.....	243
LOOP REMIX.....	239, 251
LOW FREQ. (grave).....	195
LOW FREQ. (Low Frequency).....	95
LOW FREQUENCY.....	112, 164, 202
LOW GAIN.....	95, 111, 164, 195, 202
LOW Q.....	112, 164, 202

## M

MASTER.....	17
Master.....	111, 202
Master Effect (effet maître).....	12, 112, 165, 203
Master EG (égaliseur maître).....	111
Master EQ (égaliseur maître).....	164, 202
MASTER TUNE (accord maître).....	257
MASTER VOLUME.....	13
MEAS (mesure).....	72, 75, 235
MEMORY.....	18
MEMORY PROTECT (protection de la mémoire).....	257
METER (mesure).....	236, 253
Mettre en solo.....	74
MIDI1 FREQUENCY.....	112, 164, 202
MIDI1 GAIN.....	111, 164, 202
MIDI1 Q.....	164, 202
MIDI2 FREQUENCY.....	112, 164, 202
MIDI2 GAIN.....	112, 164, 202
MIDI2 Q.....	112, 164, 202
MIDI.....	264
MIDI CLOCK OUT (sortie d'horloge MIDI).....	260
MIDI CONTROL (contrôle MIDI).....	260
MIDI DELAY.....	13, 17, 90, 193
MIDI Filter.....	262
MIDI Setup.....	260
MIDI SYNC (synchronisation MIDI).....	260
MIDI Time Code (MTC).....	260
Mix Phrase (mélange des phrases).....	145
Mix Track.....	222
MIXER.....	17
Mixer.....	93, 194
MMC (MIDI Machine Control).....	23, 260
MO disk.....	116
Mode.....	52, 64
Mode [PATTERN].....	52
Mode [UTILITY].....	53
Mode Pattern.....	70
Mode PATTERN CHAIN.....	52, 158
Mode SAMPLING (échantillonnage).....	54, 228
Mode secondaire.....	52, 64
Mode SONG (morceau).....	53, 180
Mode Utility (utility, mode).....	256
Modify Control Data.....	143, 219
Modify Gate Time.....	137, 214

Modify Velocity.....	136, 214
Modulation Wheel (molette de modulation).....	267
Mono (mono).....	268
MONO/POLY.....	100, 196
MONO/STEREO.....	109, 200, 232
MOTIF.....	17, 59, 72
MOUNT ID (ID d'identification).....	211
MOUNT ID (ID d'installation).....	170
MOUNT ID (sélection de dispositif).....	131
MOUNT PARTITION (montage de partition).....	131
MOUNT PARTITION (monter la partition).....	170, 211
MOVE.....	246
MTC (MIDI Time Code).....	23
MTC START OFFSET (décalage).....	261
MULTI.....	185
MUTE.....	18
Mémoire.....	63, 68, 114
Mémoire de présélections.....	63
Mémoire système.....	63
Mémoire utilisateur.....	63

## N

No. d'échantillon.....	233
Nom de style.....	72
Non-Registered Parameter Number (NRPN).....	270
NORMAL.....	239
NORMALIZE (normaliser).....	234, 247
Normalize Play Effect.....	150, 222
NOTE.....	79, 84, 88, 141, 142, 155, 190, 192, 206, 262, 266
Note (événements de note).....	217
NOTE OFFSET (décalage de note).....	86, 88, 191, 192
NOTE SHIFT (transposition de hauteur de note).....	75
NRPN.....	155
NRPN LSB (Non-Registered Parameter Number LSB).....	268
NRPN MSB (Non-Registered Parameter Number MSB ou MSB du no. de paramètre non enregistré).....	268
Nul.....	269
N° de style (STYLE).....	72

## O

OCT (changement d'octave).....	73, 160
OCT (octave).....	183
OCT DOWN.....	18, 73
OCT RANGE.....	108
OCT RANGE (valeur d'octave).....	108, 200
OCT UP.....	18, 73
OCTAVER.....	88, 192
Omni Mode Off (mode omni off).....	268
Omni Mode On (omni mode on).....	268
OPEN (ouvrir).....	120, 122, 123, 130
OPTICAL.....	231
OPTICAL IN, OUT.....	20
Organigramme des fonctions.....	55
ORIGINAL KEY (touche d'origine).....	233, 243
OUT CHANNEL (canal de sortie).....	110
OUT CHANNEL (canal de sortie).....	110, 201
OUT SELECT (sélection de sortie).....	110, 201
OUTPUT L/MONO & R.....	19
OUTPUT SEL (sélection de sortie).....	94
Overdub (ajout).....	77, 184

## P

P.B. RANGE (plage de variation de hauteur).....	100, 197
PAD 1.....	19, 62
PAD 2.....	19, 62
Pad de toucher (Velocity).....	62
Page Slice (Découpage).....	235
PAN.....	94, 109, 200, 243
PAN (Delay Pan).....	199
PAN (panoramique de Delay).....	105
PAN (panoramique de réverb.).....	106
PAN (Reverb Pan).....	199
PAN (variation pan).....	105, 198
Panpot (Panoramique).....	267
PARAMETER (MIDI OUT).....	109
PARAMETER (paramétrie MIDI OUT).....	201
Paramètre.....	265
Paramètre d'effet.....	203
Paramètre d'échantillon.....	242
Part(ie).....	265
PARTITION.....	125, 168, 207
PAT (aftertouch polyphonique).....	141, 142, 143, 155, 217, 219
Patch.....	75
PATT CHAIN.....	17, 158, 159
PATTERN (motif).....	75, 119
PATTERN BPM HOLD (maintien du tempo de motif).....	258
PATTERN Play (motif).....	70
PATTERN QUANTIZE (quantification de motif).....	257
PB (Pitch Bend).....	141, 142, 143, 155, 217, 218, 219
PB Range (valeur PB).....	139
PC (changement de programme).....	141, 142, 155, 217
PEG ATK (attaque de l'enveloppe de hauteur).....	102, 197
PEG DCY (chute de l'enveloppe de hauteur).....	102, 197
PEG INIT LEVEL (niveau initial de l'enveloppe de hauteur).....	102, 197
PEG RLS (niveau de relâchement de l'enveloppe de hauteur).....	197
PEG RLS (relâchement de l'enveloppe de hauteur).....	102, 197
PEG RLS LEVEL (niveau de relâchement de l'enveloppe de hauteur).....	102
PEG SUS (maintien de l'enveloppe de hauteur).....	102, 197
PGM (numéro de programme).....	79
PHARASE.....	75
PHONE.....	19, 22
PHRASE CAT. (catégorie de phrase).....	75
Phrase Edit.....	154
Phrase Name (nom de phrase).....	148
PHRASE NO. (numéro de phrase).....	75
Phrase Recording (enregistrement de phrase).....	77
Picht (hauteur).....	197
PISTE.....	60, 67, 73, 76, 265
PITCH (hauteur).....	15, 230, 231, 239
PITCH BEND (effet de hauteur).....	15, 79, 82, 101, 197, 262, 266
PITCH CONVERT.....	248
PITCH DEPTH (intensité de hauteur).....	98, 196
PITCHED SAMPLE (échantillon mélodique).....	130, 132
point.....	242
Point START (LOOP).....	242
POINTER (pointeur).....	81, 163, 188
Poly (poly).....	268
POLY AFTER TOUCH.....	262
Polyphonie maximum.....	62, 87
PORTAMENTO SW (commutateur portamento).....	100
Portamento (portamento).....	100, 196, 267
PORTAMENTO SW (commutateur Portamento).....	196
PORTAMENTO TIME (durée de portamento).....	15, 100, 196, 267
POWER.....	19
Prise AC INLET.....	19
PROGRAM (numéro de programme).....	94, 194
PROGRAM CHANGE.....	262
Préparation à l'échantillonnage (Sampling Standby).....	232
PUNCH-IN/OUT (correction).....	233
Put Phrase.....	147

## Q

Q (largeur de bande) .....	95, 195
Quantize .....	135, 214
Quantize Value (valeur quantize) .....	135

## R

RANDOM (gléatoire) .....	100, 196
RANDOM PAN (panoramique aléatoire) .....	94
RATIO .....	247
REAL TIME LOOP REMIX .....	13
Real Time Recording (enregistrement en temps réel) .....	161
Real-time Record (enregistrement en temps réel) .....	184
REC COUNT (décompte) .....	257
REC LOOP (Enregistrement en boucle) .....	78
REC QUANTIZE (quantification de l'enregistrement) .....	78
REC TRACK (piste d'enregistrement) .....	161, 185
REC TYPE (type d'enregistrement) .....	78, 162, 185
REC VOLUME .....	13
Registered Parameter Number (RPN) .....	269
Release Time (temps de relâchement) .....	267
RELEASE .....	15
REMIX .....	240
RENAME ! (renommer !) .....	122, 123, 167, 168, 206, 207
REPEAT TIME (nombre de répétitions) .....	91
REPEAT TIME (répétitions) .....	193
Replace (écrasement) .....	77, 184
REPLACE, OVERDUB .....	80
Reproduction de motifs .....	72
Reproduction d'une chaîne de motifs .....	159
Reset All Controller (initialisation de tous les contrôleurs) .....	268
RESONANCE (résonance) .....	15, 103, 197
REST (silence) .....	82, 163, 189
RETURN LEVEL (niveau de retour) .....	105, 106, 198, 199
REVERB (réverbération) .....	14, 96, 106, 195
Reverb Parameter (Paramètres Reverb) .....	199
REVERB SEND .....	109
REVERB SEND LEVEL (niveau d'envoi vers réverb) .....	200
REVERB TYPE (réverb) .....	198
REVERSE .....	239, 243
ROLL .....	239
RPN .....	155
RPN LSB (Registered Parameter Number LSB) .....	268
RPN MSB (Registered Parameter Number MSB ou MSB du no. de paramètre enregistré) .....	268
Répétition automatique .....	68
Réverbération .....	63

## S

SAMPLE EDIT .....	13
SAMPLE KIT (échantillon de batterie) .....	130
SAMPLE VOICE NAME .....	253
SAMPLING .....	12
Sampling (échantillonnage) .....	229
Sampling Frequency (fréquence d'échantillonnage) .....	233
Sampling Setup (réglages d'échantillonnage) .....	231
Sampling Time (temps d'échantillonnage) .....	233
SAVE .....	17
SAVE (sauvegarder) .....	114, 118, 120, 166, 167, 204, 205
SCENE/MUTE .....	18, 62
SCMS (Serial Copy Management System) .....	21
SCSI .....	19, 280
SCSI Communication .....	132, 211
SCSI ID .....	281
SCSI SELF ID (auto-identification SCSI) .....	131, 170, 211
SCSI Setup .....	131, 170, 211

SCSI/CARD .....	119, 121, 122, 127, 130, 167, 168, 170, 205, 206, 207, 209, 210
SEC (section) .....	75
SECTION .....	59, 72, 159, 161, 177
SELECT .....	14
SEND DELAY TO REVERB (delay d'envoi vers reverb) .....	105, 199
SEND VAR. TO DELAY (var. d'envoi vers delay) .....	105, 198
SEND VAR. TO REVERB (var. d'envoi vers réverbération) .....	105, 198
Sens (sensibilité du découpage) .....	237
Sensibilité du Pitch Bend .....	269
SEQUENCE PLAY FX .....	13
SETUP .....	17, 107
Setup (configuration) .....	200
SEXC (SysEx) .....	155
SHIFT .....	16
Shift Clock .....	140, 216
SIMM .....	20, 274
SLICE .....	252
SLICE TYPE (type de découpage) .....	236, 253
SLICE+SEQ .....	229, 231
SLOPE .....	196
SLOPE (pente) .....	99
SMF (Fichier standard MIDI) .....	116, 117
Son de batterie .....	60
Son normal .....	60
Son échantillonné .....	60, 130, 132, 229
Son échantillonné commun .....	229
Son échantillonné de batterie .....	229
Son échantillonné local .....	229
Son échantillonné mélodique .....	229
SONG .....	17, 60
SONG (morceau) .....	205
SONG (N° de morceau) .....	182
Song Name (nom de morceau) .....	182, 224
Song Playback (reproduction de morceaux) .....	182
SORT (trier) .....	108, 200
Sostenuto (pédale tonale) .....	267
SOURCE .....	231
SPEED .....	14
Split Pattern .....	152
Split Phrase (division de phrase) .....	146
Split Song To Pattern .....	223
STANDBY START/STOP .....	13
START .....	242
START ATCK / LOOP .....	242
START Point (point START) .....	235, 242
STEP .....	235, 242
STEP (durée des pas) .....	163
STEP (durée du pas) .....	82, 188
Step Record (enregistrement pas à pas) .....	184
STEP VALUE (valeur de palier) .....	100
STEP VALUE (valeur) .....	196
STEP/TOTAL .....	99, 196
STEREO OUT (RESAMPLING) .....	231
STEREO OUT LEVEL (niveau de sortie stéréo) .....	258
STEREO TO MONO .....	251
STORE .....	18
Strength (force) .....	135
STYLE .....	59, 159, 161
STYLE NAME (nom de style) .....	153, 160, 161
Style Number (numéro de style) .....	177
SUB DIVID (division) .....	236, 253
SUB MODE .....	17
SUSTAIN .....	15, 267
SWING .....	14, 78, 89, 192
Swing Gate Time (durée swing) .....	136, 214
Swing Rate (Valeur Swing) .....	135, 214
SYS.EX.INTERVAL TIME (interval sys. ex.) .....	258
System .....	257
Séquenceur .....	16, 59

## T

TAP	18, 68
Tap	68
TEMPLATE	100
TEMPLATE (modèle)	196
TG MUTE MODE (mode mute)	258
TG PARAM OUT (sortie de paramètre)	261
Thin Out	143, 219
TIE (liaison rythmique)	82
TIE (liaison)	189
TIME STRETCH	248
Timing	89, 192
TR (Piste)	86, 110, 191, 201
TRACK (piste)	109, 130, 132, 201, 211
Track (piste)	160, 183
Track Number (numéro de piste)	233
TRACK SELECT	18
TRACK VOLUME	14
TRANSPOSE	18
Transpose (transposition)	138, 160, 183
Transposition (transposition)	73, 215
TRIGGER LEVEL (niveau de déclenchement)	233
TRIGGER MODE (mode de déclenchement)	232
Trim	234, 241
TRNS ON/OFF (activation/coupure de la transposition)	79
TWE	132, 211
TYPE	15, 108, 130, 132, 200, 211, 251, 252
TYPE (type de destination)	245
TYPE (type d'échantillonnage)	231
TYPE DE FICHIER (type de fichier)	116, 119
TYPE D'EFFET	165
Type d'effet	113
Témoin MIDI IN/OUT	13

## U

Undo/Redo	68, 134, 172, 213
UNISON (unisson)	88, 192
UTILITY	17

## V

VALUE (valeur)	82, 189
VARIATION	96, 195, 252
VARIATION (variation de remix)	239
Variation Parameter (Paramètres Variation)	105, 198
VARIATION SEND	109
VARIATION TYPE (type de variation)	104, 198
VARIATION/DRY BALANCE	200
VELO OFFSET (décalage de toucher)	191, 192
VELO OFFSET (Velocity Offset)	86
VELOCITY (décalage de toucher)	14, 82, 88
VELOCITY (toucher)	84, 188, 190
Velocity Range (plage de toucher)	138
View Filter (filtre d'affichage)	155, 156
View Filter (Icône de filtrage)	226
VOICE (N° d'échantillon)	235, 237, 242, 243
Voice (voix)	60
VOICE EDIT	17
Voice Edit (édition des sons)	97, 196
Voice Select (sélection des sons)	93, 194
VOICE SETUP TO TG (configuration)	261
VOLUME	94, 200, 243, 267

## W

WAV (Wave)	116
WAVE MEMORY OPTIMIZE (optimisation de la mémoire)	259

## Z

ZOOM (taille)	242
ZOOM IN/OUT (agrandir/réduire)	242
Échantillon commun	61
Échantillon de batterie (Kit)	61
Échantillon local	61
Échantillon mélodique (Pitched)	61
Écran	13
Édition de chaîne de motifs	175
Égalisation et effets maîtres	63
Étouffement	74

## FCC INFORMATION (U.S.A.)

### 1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

### 2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

### 3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not

guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

\* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

## IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM

### Connecting the Plug and Cord

#### WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

GREEN-AND-YELLOW	: EARTH
BLUE	: NEUTRAL
BROWN	: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-and-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol or colored GREEN or GREEN-and-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

\* This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.

(3 wires)

## NEDERLAND / THE NETHERLANDS

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat aan het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:

Yamaha Music Nederland Service Afdeling  
Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT  
Tel. 030-2828425

For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:

Yamaha Music Nederland Service Center  
Address : Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT  
Tel : 030-2828425

- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

(lithium disposal)

## ADVASEL!

Lithiumbatteri—Eksplodingsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

## VARNING

Eksplodingsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

## VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

(lithium caution)

# IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

## INFORMATION RELATING TO PERSONAL INJURY, ELECTRICAL SHOCK, AND FIRE HAZARD POSSIBILITIES HAS BEEN INCLUDED IN THIS LIST.

**WARNING-** When using any electrical or electronic product, basic precautions should always be followed. These precautions include, but are not limited to, the following:

- 1.** Read all Safety Instructions, Installation Instructions, Special Message Section items, and any Assembly Instructions found in this manual **BEFORE** making any connections, including connection to the main supply.
- 2.** Do not attempt to service this product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.
- 3.** **Main Power Supply Verification:** Yamaha products are manufactured specifically for the supply voltage in the area where they are to be sold. If you should move, or if any doubt exists about the supply voltage in your area, please contact your dealer for supply voltage verification and (if applicable) instructions. The required supply voltage is printed on the name plate. For name plate location, please refer to the graphic found in the Special Message Section of this manual.
- 4. DANGER -Grounding Instructions:** This product must be grounded and therefore has been equipped with a three pin attachment plug. If this product should malfunction, the ground pin provides a path of low resistance for electrical current, reducing the risk of electrical shock. If your wall socket will not accommodate this type plug, contact an electrician to have the outlet replaced in accordance with local electrical codes. Do **NOT** modify the plug or change the plug to a different type!
- 5. WARNING:** Do not place this product or any other objects on the power cord or place it in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. **NOTE:** The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.
- 6.** **Ventilation:** Electronic products, unless specifically designed for enclosed installations, should be placed in locations that do not interfere with proper ventilation. If instructions for enclosed installations are not provided, it must be assumed that unobstructed ventilation is required.
- 7.** **Temperature considerations:** Electronic products should be installed in locations that do not seriously contribute to their operating temperature. Placement of this product close to heat sources such as; radiators, heat registers etc., should be avoided.
- 8.** This product was **NOT** designed for use in wet/damp locations and should not be used near water or exposed to rain. Examples of wet /damp locations are; near a swimming pool, spa, tub, sink, or wet basement.
- 9.** This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by the manufacturer. If a cart, rack, or stand is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.
- 10.** The power supply cord (plug) should be disconnected from the outlet when electronic products are to be left unused for extended periods of time. Cords should also be disconnected when there is a high probability of lightning and/or electrical storm activity.
- 11.** Care should be taken that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through any openings that may exist.
- 12.** Electrical/electronic products should be serviced by a qualified service person when:
  - a. The power supply cord has been damaged; or
  - b. Objects have fallen, been inserted, or liquids have been spilled into the enclosure through openings; or
  - c. The product has been exposed to rain; or
  - d. The product does not operate, exhibits a marked change in performance; or
  - e. The product has been dropped, or the enclosure of the product has been damaged.
- 13.** This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. **DO NOT** operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist. **IMPORTANT:** The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.
- 14.** Some Yamaha products may have benches and/or accessory mounting fixtures that are either supplied as a part of the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured **BEFORE** using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

## PLEASE KEEP THIS MANUAL

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

## 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**  
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,  
U.S.A.  
Tel: 714-522-9011

## CENTRAL & 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

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil LTDA.**  
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil  
Tel: 011-853-1377

### ARGENTINA

**Yamaha de Panamá S.A. Sucursal de Argentina**  
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: 1-4371-7021

### PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha de Panama S.A.**  
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,  
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,  
Ciudad de Panamá, Panamá  
Tel: 507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM

**Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, England  
Tel: 01908-366700

### IRELAND

**Danfay Ltd.**  
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin  
Tel: 01-2859177

### GERMANY/SWITZERLAND

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

### AUSTRIA

**Yamaha Music Austria**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: 01-60203900

### THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Nederland**  
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands  
Tel: 030-2828411

### BELGIUM

**Yamaha Music Belgium**  
Keibergh Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium  
Tel: 02-7258220

### FRANCE

**Yamaha Musique France,  
Division Professionnelle**  
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: 02-935-771

## SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.**  
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230  
Las Rozas (Madrid) Spain  
Tel: 91-201-0700

## 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  
S-400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: 031 89 34 00

## DENMARK

**YS Copenhagen Liaison Office**  
Generatorvej 8B  
DK-2730 Herlev, Denmark  
Tel: 44 92 49 00

## FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,  
SF-00101 Helsinki, Finland  
Tel: 09 618511

## NORWAY

**Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB**  
Grini Næringspark 1  
N-1345 Østerås, Norway  
Tel: 67 16 77 70

## ICELAND

**Skifan HF**  
Skeifan 17 P.O. Box 8120  
IS-128 Reykjavik, Iceland  
Tel: 525 5000

## OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

## AFRICA

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2312

## MIDDLE EAST

### TURKEY/CYPRUS

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Gulf FZE**  
LB21-128 Jebel Ali Freezone  
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.  
Tel: 971-4-881-5868

## ASIA

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: 2737-7688

### INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)  
PT. Nusantik**  
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot  
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: 21-520-2577

### KOREA

**Yamaha Music Korea Ltd.**  
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,  
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea  
Tel: 02-3770-0661

### MALAYSIA

**Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.**  
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: 3-703-0900

### PHILIPPINES

**Yupangco Music Corporation**  
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,  
Makati, Metro Manila, Philippines  
Tel: 819-7551

### SINGAPORE

**Yamaha Music Asia Pte., Ltd.**  
11 Ubi Road #06-00, Meiban Industrial Building,  
Singapore  
Tel: 65-747-4374

### TAIWAN

**Yamaha KHS Music Co., Ltd.**  
10F, 150, Tun-Hwa Northroad,  
Taipei, Taiwan, R.O.C.  
Tel: 02-2713-8999

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
121/60-61 RS Tower 17th Floor,  
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,  
Bangkok 10320, Thailand  
Tel: 02-641-2951

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2317

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,  
Victoria 3006, Australia  
Tel: 3-9693-5111

### NEW ZEALAND

**Music Houses of N.Z. Ltd.**  
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,  
Auckland, New Zealand  
Tel: 9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2312

**HEAD OFFICE** Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2445



Yamaha Web Site (English only)  
[www.yamahasynt.com](http://www.yamahasynt.com)

Yamaha Manual Library (English versions only)  
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/>

Ce document a été imprimé sur du papier non blanchi au chlore avec de l'encre d'huile de soja.

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation  
© 2001 Yamaha Corporation

V702110 202CRCP8.2-03C0 Printed in Japan