



# Editeur DX200

## Manuel

### Remarques importantes

L'éditeur DX200 est un programme d'édition complet spécialement conçu pour le synthétiseur de contrôle DX200. Il permet l'édition et la création de vos propres motifs DX200 originaux pour le synthétiseur de contrôle DX200 de manière intuitive et conviviale.

#### IMPORTANT :

- N'utilisez pas les commandes de panneau sur un synthétiseur externe lorsque vous modifiez les motifs à l'aide de l'éditeur DX200, car il pourrait en résulter une modification intempestive des paramètres du DX200.

#### Remarques concernant les droits d'auteur

- Le logiciel et ce mode d'emploi sont sous copyright exclusif de Yamaha.
- Toute copie du logiciel ou reproduction totale ou partielle de ce manuel, par quelque moyen que ce soit, est expressément interdite sans l'autorisation écrite du fabricant.
- Toute copie des données de séquences musicales et/ou de fichiers audio numériques disponibles dans le commerce est strictement interdite, excepté pour un usage personnel.

#### Marques commerciales et marques déposées

- OMS<sup>®</sup> et  sont des marques commerciales de Opcode Systems, Inc.
- Les noms des entreprises et des produits apparaissant dans ce mode d'emploi sont des marques de fabrique ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

#### Remarques

- Yamaha n'offre aucune garantie quant à l'utilisation du logiciel et de la documentation et ne peut en aucun cas être tenu pour responsable des dommages éventuels résultant de l'utilisation de ce manuel et de ce logiciel.
- Les représentations d'écrans insérées ici sont données à titre d'illustration et sont susceptibles de différer légèrement des affichages visualisés sur l'écran de votre ordinateur.

Copyright (c) 2001 Yamaha Corporation. Tous droits réservés.

Janvier 2001

YAMAHA CORPORATION

# A propos de l'éditeur DX200

L'éditeur DX200 est un programme d'édition complet destiné au synthétiseur de contrôle DX200. Il constitue une solution extrêmement simple et pratique pour l'édition et la création de l'ensemble des [paramètres](#) du synthétiseur de contrôle DX200, tout en proposant un format de contrôle identique à celui utilisé sur le DX7.

L'éditeur DX200 permet de [mémoriser](#) des modifications sous forme de motif original et de [stocker](#) jusqu'à 64 motifs directement sur le DX200. Vous pouvez bien entendu enregistrer des ensembles supplémentaires de 128 motifs sur disquettes ou sur disque dur sous forme de [fichiers DX200](#). L'éditeur DX200 dispose également d'une fonction [Bibliothèque DX](#) très commode et facile à utiliser, destinée au classement des motifs.

Les opérations effectuées avec l'éditeur DX200 sont en général effectuées à partir de la [fenêtre principale](#) (fenêtre qui s'affiche automatiquement lorsque vous appelez l'éditeur). Néanmoins, vous pouvez également utiliser une seconde fenêtre (le [panneau d'édition DX7](#)) pour éditer les motifs. Vous pouvez ainsi procéder à des modifications exactement comme si vous utilisiez un vrai synthétiseur DX7.

Pour toute instruction ou explication d'ordre général sur l'utilisation de l'éditeur DX200, consultez les rubriques [Réglage et changement des valeurs de paramètres](#) et [Barre d'outils](#). Pour de plus amples informations sur les opérations spécifiques courantes, consultez les rubriques [Opérations](#).

## Sélection d'un motif DX200

La sélection d'un motif DX200 constitue la première étape importante de l'opération d'édition. Lorsque vous avez modifié un motif, vous pouvez le stocker dans le DX200 ou l'enregistrer sur disquette/disque dur avec d'autres motifs, sous la forme d'un fichier DX200.

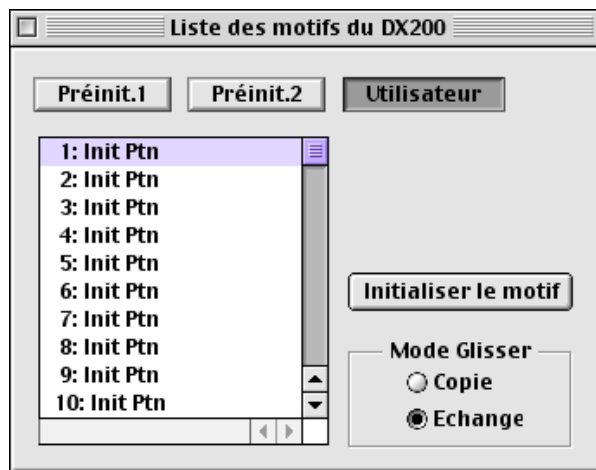
### NOTE

- Veillez à stocker les modifications apporté à un motif avant d'en sélectionner un autre. Si vous modifiez les paramètres de l'éditeur DX200, puis que vous sélectionnez un autre motif, tous les paramètres modifiés seront initialisés en fonction des valeurs par défaut du nouveau motif sélectionné.

### 1 Sélectionnez « Liste des motifs du DX200 ».

Cliquez sur [Edition] dans la barre de menus, puis sélectionnez « Liste des motifs du DX200 ».

Vous pouvez également appeler cette boîte de dialogue rapidement en cliquant sur n'importe quelle partie inactive de la fenêtre tout en maintenant la touche <CTRL> enfoncée, puis en cliquant sur [Liste des motifs du DX200] dans le menu déroulant. Vous pouvez également cliquer sur [Edition] dans la barre de menus puis sélectionner [Liste des motifs du DX200].



### 2 Sélectionnez le motif de votre choix.

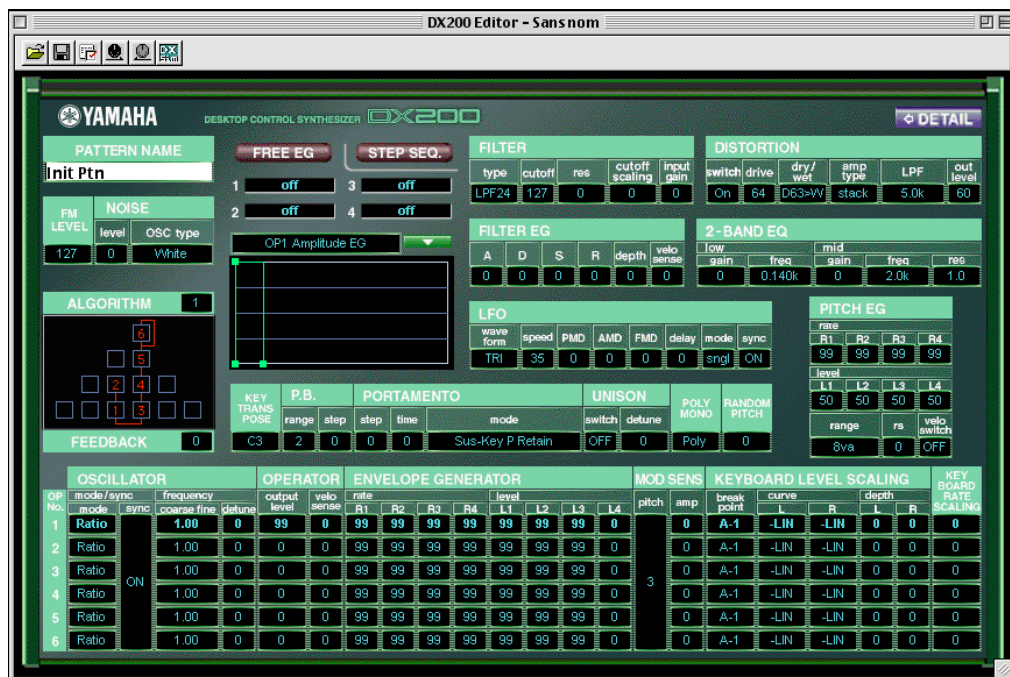
Cliquez sur le motif de votre choix puis fermez la boîte de dialogue (en cliquant sur la touche [Fermer]) pour retourner à la fenêtre de l'éditeur DX200.

### ASTUCE

- Vous pouvez reproduire le motif actuellement sélectionné en cliquant sur les touches du clavier dans la [fenêtre DX7 Simulator](#).

## Ouverture des différentes fenêtres

### Fenêtre principale de l'éditeur DX200



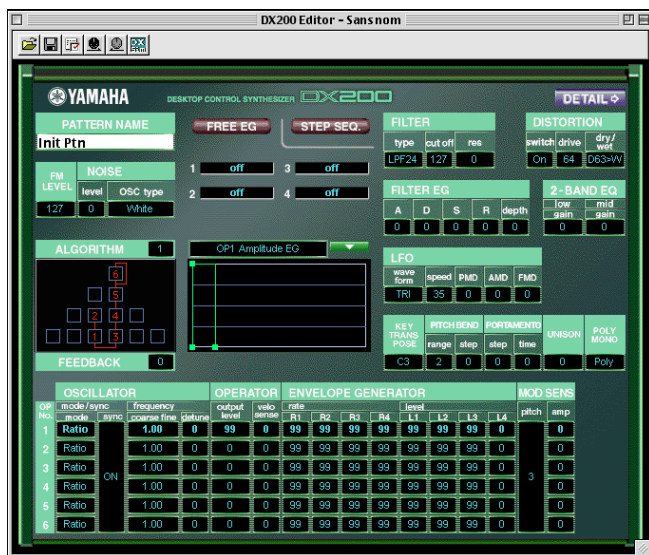
Cette fenêtre constitue un écran complet et concis de tous les paramètres de motif DX200 et vous permet de modifier aisément tous les paramètres de votre choix. (Pour de plus amples informations, Consultez la rubrique [Edition d'un motif DX.](#))



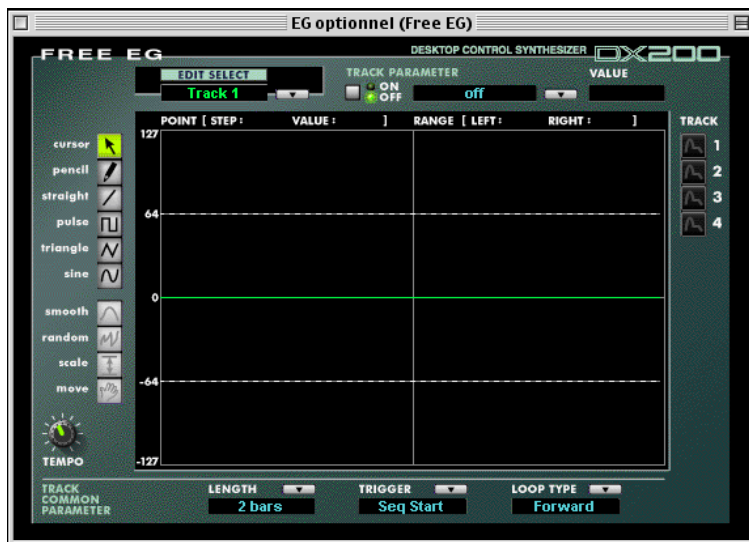
Vous pouvez également cliquer sur [Edition] dans la barre de menus puis sélectionner « DX7 Simulator ». Vous pouvez aussi l'appeler à partir de la [barre d'outils.](#)

- **A propos de la touche [ <= DETAIL ]**

Si vous cliquez sur cette touche, vous pouvez basculer entre l'écran d'édition complet (avec tous les paramètres affichés) et un écran d'édition plus petit (avec un ensemble de paramètres limité). Cet écran limité laisse de côté un grand nombre de paramètres plus détaillés et permet de disposer d'un écran d'édition moins confus et plus convivial.



## Fenêtre EG optionnel



Cette fenêtre concerne la fonction polyvalente EG optionnel. Vous disposez ainsi de quatre pistes pour enregistrer les modifications complexes de paramètres en temps réel. Pour activer la fenêtre, cliquez sur la touche [EG OPTIONNEL] dans la partie supérieure de la fenêtre principale.

## Fenêtre Step sequencer



Cette fenêtre concerne la fonction de séquenceur pas à pas, pour la création rapide et aisée des séquences en boucle sophistiquées. Pour activer la fenêtre, cliquez sur la touche [STEP SEQ] située en partie supérieure de la fenêtre principale.

## Fenêtre DX7 Simulator

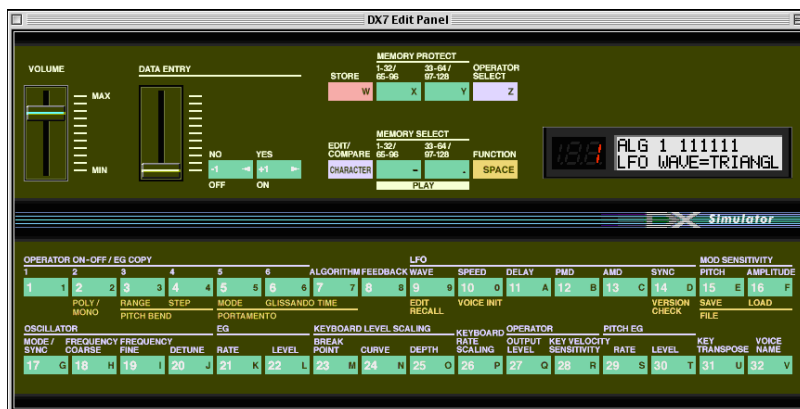


Sélectionnez cette fenêtre en cliquant sur [Edition] dans la barre de menus, puis sélectionnez « DX7 Simulator ». Vous pouvez également l'appeler à partir de la [barre d'outils](#).

Aucune fonction d'édition n'est directement disponible à partir de la fenêtre DX7 Simulator. Néanmoins, à partir de cette fenêtre, vous pouvez :

- Ecouter le motif actuellement sélectionné, en cliquant sur les touches du clavier.
- Ouvrir un fichier DX200 en cliquant sur le cartouche ou l'emplacement de cartouche.
- Ouvrir les panneaux d'édition (ci-après).

## Panneau d'édition DX7



Cette fenêtre constitue un panneau DX7 « virtuel » et vous permet d'éditer autant de motifs que si vous utilisiez les commandes du panneau d'un vrai clavier DX7. (Pour de plus amples informations, consultez la rubrique [Panneau d'édition DX7.](#))

Pour activer cette fenêtre, cliquez à un endroit quelconque de la zone de commandes du panneau de la fenêtre DX7 Simulator.



## Sélection d'un mode – Play, Edit ou Function

Dans le panneau d'édition, vous avez la possibilité entre les trois modes suivants : Play, Edit et Function.

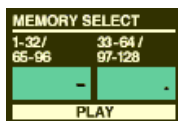
### • Mode Play

En mode Play, vous pouvez :

- Sélectionner un des 128 motifs.
- Reproduire le motif sélectionné (à partir du clavier du DX200 à l'aide des touches de la fenêtre DX7 Simulator).

Pour sélectionner le mode Play :

Cliquez sur une des touches [MEMORY SELECT] : [1-32] ou [33-64].



### • Mode Edit

En mode Edit, vous pouvez :

- Modifier le motif, à l'aide des [paramètres de réglage de Edit](#) (imprimés en couleur lavande au-dessus de chaque touche).

Pour sélectionner le mode Edit :

Cliquez sur la touche [Edition].



### • Mode Function

En mode Function, vous pouvez :

- Modifier les [paramètres \(généraux\) de réglage de Function](#) du motif (imprimés en jaune au-dessus des touches appropriées). Ceux-ci incluent également divers autres paramètres de réglage de Function, tel que Rappel d'édition et Initialiser le motif.

Pour sélectionner le mode Function :

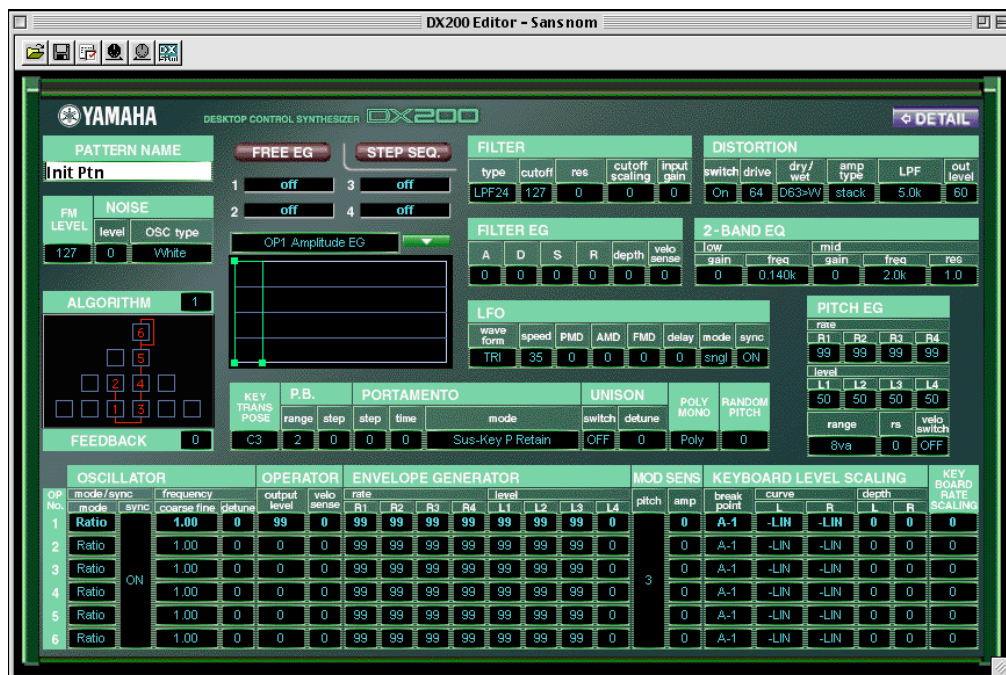
Appuyez sur la touche [Function].





## Edition d'un motif DX200

- 1 **Sélectionnez le motif de votre choix.**  
Consultez la rubrique [Sélection d'un motif DX200](#).
- 2 **Modifiez les paramètres de motif de votre choix.**



- 3 **Stockez les paramètres modifiés sous forme d'un motif, puis enregistrez-le avec d'autres motifs modifiés sous forme d'un fichier DX200.**

Utilisez l'opération [Stockage](#) pour stocker le motif que vous venez d'éditer. Puis, à l'aide de l'opération [Enregistrement](#), [enregistrez](#) le motif modifié avec d'autres motifs utilisateurs dans un fichier DX200.

Les opérations [Stockage](#) et [Enregistrement](#) sont toutes deux nécessaires pour garantir un enregistrement correct du motif en question. Leur omission est comparable au fait d'écrire une lettre sans la mettre sous enveloppe. Veillez à exécuter les deux opérations si vous souhaitez conserver un motif que vous avez édité.

## Comparer

Cette fonction vous permet de passer des conditions du motif en cours de modification aux conditions originales, et vice-versa. Il est ainsi possible d'écouter et de comparer les modifications apportées au motif avec l'état d'origine.

### 1 Modifiez le motif de votre choix.

### 2 Sélectionnez « DX200 Comparer ».

Cliquez sur [Edition] dans la barre de menus, puis sélectionnez « DX200 Comparer ».

Vous pouvez également utiliser rapidement la fonction Comparer en cliquant sur une partie inactive quelconque de la fenêtre en maintenant la touche CTRL enfoncée et en cliquant sur « DX200 Comparer » dans le menu déroulant.



Dans la condition Comparer, une coche apparaît dans le menu à proximité de l'indication « DX200 Comparer » est cochée. Les valeurs de paramètres apparaissent en mode transparent (gris) et ne peuvent en aucun cas être modifiées. Jouez sur le clavier avec connexion MIDI (ou cliquez sur les touches de la fenêtre DX7 Simulator) pour écouter la voix originale.

### 3 Sélectionnez à nouveau « DX200 Comparer » pour retourner à la voix modifiée.

Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez pour passer d'une voix à l'autre.

#### NOTE

- « DX200 Comparer » est en mode transparent (gris) et ne peut pas être sélectionné si le motif n'a pas été modifié.
- Vous pouvez utiliser la fonction Comparer avec les paramètres de la fenêtre principale et avec les réglages Tempo et Swing dans la fenêtre Step Sequencer.

## Initialisation d'un motif DX200 avec les valeurs de configuration par défaut

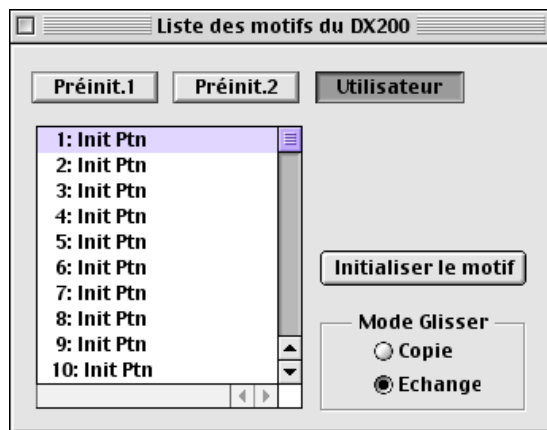
Cette fonction permet de réinitialiser tous les paramètres du motif sélectionné aux valeurs de « motif initial par défaut » spécifiées en usine. Vous disposez ainsi d'une base à partir de laquelle vous pouvez créer votre propre motif original.

Gardez à l'esprit que cette opération entraîne automatiquement l'effacement de tous les réglages du motif sélectionné. Si vous souhaitez sauvegarder le motif en question en vue de l'appeler ultérieurement, utilisez les fonctions [Stockage](#) et [Enregistrement](#).

### 1 Sélectionnez « Liste des motifs du DX200 ».

Cliquez sur [Edition] dans la barre de menus, puis sélectionnez « Liste des motifs du DX200 ».

Vous pouvez également activer rapidement cette boîte de dialogue en cliquant sur une partie inactive quelconque de la fenêtre tout en maintenant la touche <CTRL> enfoncée, puis en cliquant sur « Liste des motifs du DX200 » dans le menu déroulant.



### 2 Sélectionnez le motif que vous voulez initialiser.

Cliquez sur le motif de votre choix.

### 3 Initialisez le motif.

Cliquez sur la touche [Initialiser le motif] dans la boîte de dialogue. Le motif spécifié est alors initialisé et automatiquement sélectionné pour être édité.

Pour retourner à la fenêtre de l'éditeur DX200, fermez la boîte de dialogue (cliquez sur le bouton [Fermer]).

## Stockage d'un motif DX200

Cette opération permet le stockage des modifications de motifs sous la forme Utilisateur.

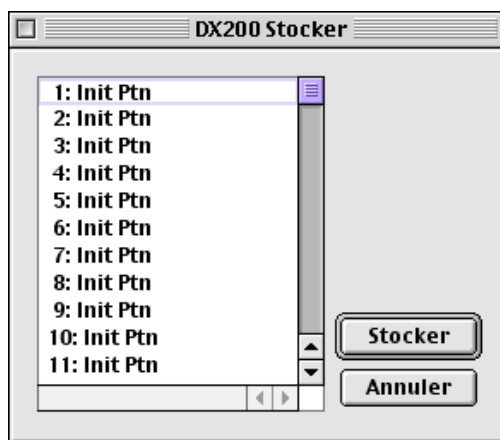
### NOTE

- Pour vous assurer que le nouveau motif est disponible pour être appelé ultérieurement, veuillez aussi à effectuer l'enregistrement du motif en question (avec d'autres motifs) dans un fichier DX200.

### 1 Sélectionnez « DX200 Stocker ».

Cliquez sur [Edition] dans la barre de menus, puis sélectionnez « DX200 Stocker ».

Vous pouvez également appeler cette boîte de dialogue rapidement en cliquant sur n'importe quelle partie inactive de la fenêtre tout en maintenant la touche <CTRL> enfoncée, puis en cliquant sur « DX200 Stocker » dans le menu déroulant.



### 2 Sélectionnez le motif de destination.

Cliquez sur le motif souhaité dans la boîte de dialogue.

### 3 Stockez le motif.

Cliquez sur le bouton [Stocker] dans la boîte de dialogue. Le motif correspondant est remplacé par le motif qui vient d'être modifié.

### NOTE

- Cette opération supprime les données du motif d'origine sur la destination spécifiée.

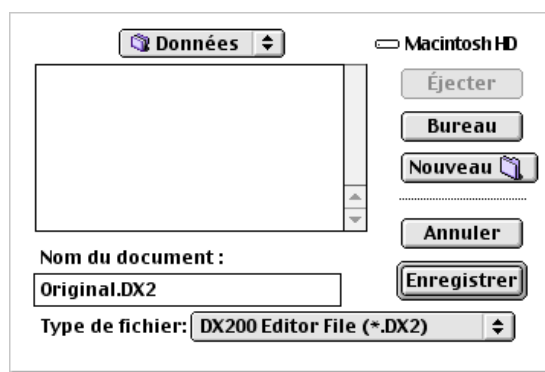
## Enregistrement des motifs dans un fichier DX200

Après avoir modifié un motif DX200 selon votre choix, vous pouvez l'enregistrer dans un fichier DX200. Chaque fichier DX200 peut contenir jusqu'à 64 motifs, susceptibles d'être appelés à tout moment à l'aide de la fonction [Ouvrir](#). (Reportez-vous également à la rubrique [Appel de motifs à partir d'un fichier DX200](#).)

Il vous est possible de sauvegarder des [fichiers DX200](#) supplémentaires (chacun comportant 128 motifs) sur des disquettes ou sur un disque dur, ce qui vous procure un stockage illimité pour vos motifs originaux. Pour classer les motifs dans les fichiers DX200, utilisez la fonction très pratique [Bibliothécaire DX200](#).

### 1 Sélectionnez « Enregistrer le fichier DX200 ».

Cliquez sur [Fichier] dans la barre de menu, puis sélectionnez « Enregistrer le fichier DX200 ».



#### NOTE

- Vous pouvez aussi sélectionner « Enregistrer le fichier DX200 » à partir de la [barre d'outils](#).

### 2 Sélectionnez le dossier de votre choix, entrez le nom du fichier puis cliquez sur [Enregistrer].

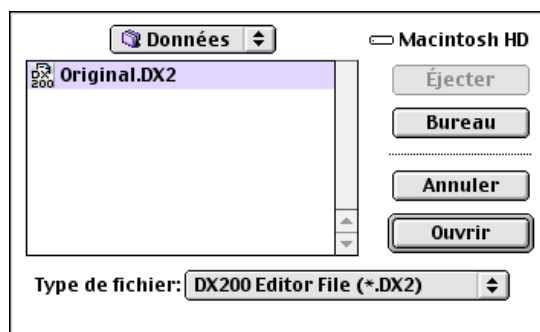
## Appel des motifs à partir d'un fichier DX200 (Ouvrir)

Une fois que vous avez enregistré un ensemble de motifs utilisateur dans un ou plusieurs fichiers DX200 (voir [Enregistrement des motifs](#)), vous pouvez appeler instantanément les motifs souhaités grâce à cette commande.

Pour créer un nouveau fichier DX200, utilisez la commande [Nouveau fichier DX200](#).

### 1 Sélectionnez « Ouvrir le fichier DX200 ».

Cliquez sur [Fichier] dans la barre de menus, puis sélectionnez « Ouvrir le fichier DX200 ».



### 2 Sélectionnez le dossier de votre choix, entrez le nom du fichier, puis cliquez sur [Ouvrir].

#### NOTE

- « Ouvrir le fichier DX200 » peut également être sélectionné en cliquant sur le cartouche de la fenêtre DX7 Simulator. (Lorsqu'un fichier DX200 a été ouvert, un cartouche apparaît dans la fente.)



## Réception des données de motifs/voix à partir d'un instrument de la gamme DX200/DX7

Cette opération vous permet de transférer les données des motifs à partir d'un instrument de la gamme DX7. Il est possible de recevoir de un à 128 motifs. (Référez-vous à la rubrique [Réception des données de mémoire DX200](#)).

- 1 Sélectionnez « Réception de bloc de données DX200 » à partir du menu **[Configuration]**.
- 2 Sélectionnez la méthode de réception souhaitée (« 1 Voix/motif » ou « Tous les motifs/voix ») et la machine (gamme DX200 ou DX7).
- 3 Cliquez sur **[Début]**. La touche **[Début]** se transforme en **[Arrêt]** et l'opération est mise en attente (arrivée de données).
- 4 Transférez les données à partir du DX200 ou d'un autre instrument. (Consultez le mode d'emploi de l'instrument en ce qui concerne les instructions.)

### NOTE

- Veillez à ce que les connexions et les réglages MIDI soient appropriés. (La Configuration « DX200 Editor » en fait partie.)

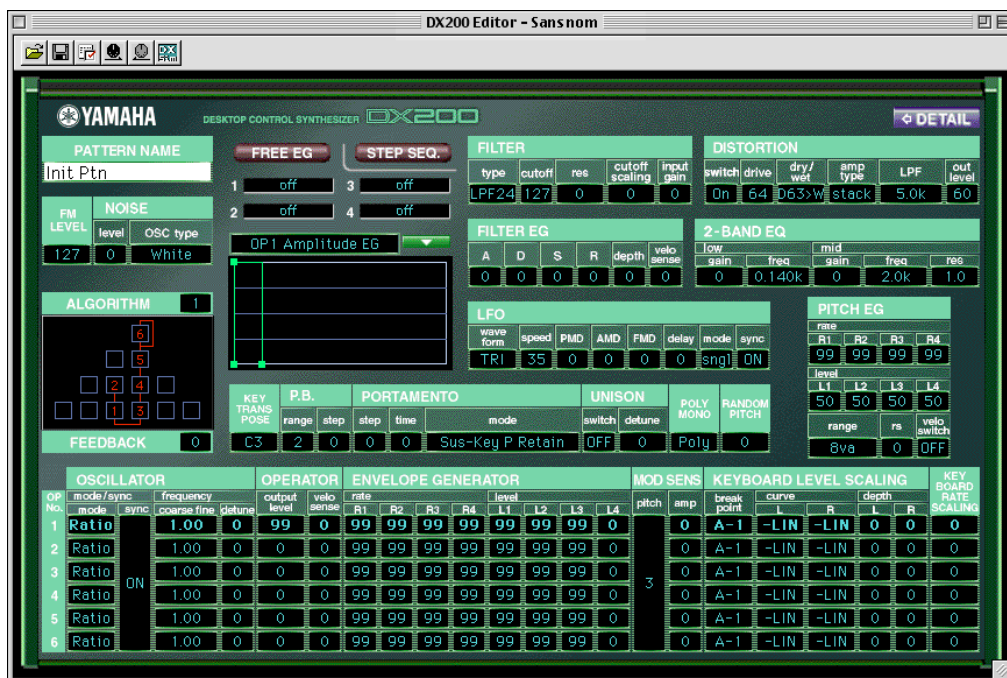
- 5 Dès que l'éditeur DX200 commence à recevoir des données, la barre de progression se déplace, indiquant la quantité de données reçues. Lorsque la barre est saturée, l'opération est terminée.  
Pour annuler l'opération, cliquez sur **[Arrêt]**.
- 6 Cliquez sur **[OK]** pour quitter l'opération.

# Paramètres

La plupart des paramètres de l'éditeur DX200 destinés à la modification des motifs DX200 sont contenus dans le panneau de commandes principal. A partir de ce panneau principal, vous pouvez passer à d'autres fenêtres pour accéder à des fonctions de commandes DX200 supplémentaires (comme [EG optionnel](#), [Step sequencer](#) ou [DX7 Simulator](#)).

## Fenêtre principale de l'éditeur DX200

Cette fenêtre est le moyen d'accès principal aux fonctions de l'éditeur DX200. Pratiquement toutes les opérations d'édition et de traitement sont effectuées à partir de cette fenêtre.



Pour modifier les valeurs des paramètres, cliquez sur celui qui vous intéresse pour le mettre en surbrillance, saisissez la valeur au clavier et appuyez sur <Entrée>.

Vous pouvez également utiliser la souris pour modifier les valeurs ou les réglages. Cliquez sur le paramètre souhaité, déplacez le curseur en haut ou en bas de la case (pour sélectionner les flèches Haut ou Bas), puis cliquez sur le bouton de la souris pour augmenter ou réduire la valeur. (Si vous cliquez avec la flèche Haut, la valeur augmente et si vous cliquez avec la flèche Bas, elle diminue.)

Vous pouvez également faire glisser la souris pour modifier les valeurs en continu. Cliquez sur le paramètre et faites-le glisser horizontalement ou verticalement, selon les besoins. Un glissement vers la gauche ou vers le bas en diminue la valeur, alors que son glissement vers la droite ou vers le haut l'augmente. La valeur du paramètre varie en conséquence. Toute modification de paramètre est adressée au DX200 sous la forme de données MIDI.



## • Le menu déroulant EG et la fenêtre EG

Dans la fenêtre principale, vous trouverez également la fenêtre spéciale EG à partir de laquelle vous pouvez utiliser la souris pour « tirer » les enveloppes de chaque générateur d'enveloppe d'opérateur, ainsi que le générateur d'enveloppe de hauteur et le générateur d'enveloppe de filtre.



Pour cela, cliquez sur la flèche descendante située au-dessus de la fenêtre et sélectionnez le générateur d'enveloppe que vous voulez modifier. Puis, cliquez sur un des « joints » de la case et faites-le glisser pour modifier les réglages EG. Les valeurs EG actuelles apparaissent au niveau du curseur lorsque vous le faites glisser.

## • L'outil de copie DX200

Cette fonction très commode vous permet de copier les divers réglages (notamment EG) d'un opérateur vers un autre. Cliquez sur n'importe quelle partie inactive de la fenêtre tout en maintenant enfoncée la touche <CTRL> de la fenêtre principale, puis sélectionnez « Outil de copie DX » dans le menu déroulant. Puis, à partir de la fenêtre Outil de copie, sélectionnez et faites glisser l'opérateur ou le GE que vous voulez copier dans l'opérateur ou le GE de destination. (Pour de plus amples informations, Consultez la boîte de dialogue [\[Outil de copie DX200\]](#).)

### NOTE

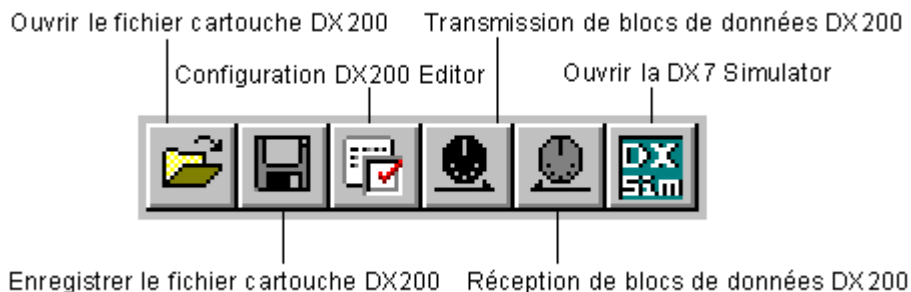
- Le générateur d'enveloppe de hauteur est seulement affiché dans la fenêtre Outil de copie DX200 pour afficher la forme GE. Il ne peut pas être copié vers un opérateur et un générateur d'enveloppe d'opérateur ne peut pas être copié sur celui-ci.

## • Touche [<= DETAIL]

Si vous cliquez sur cette touche, vous pouvez passer de l'écran d'édition complet (avec tous les paramètres affichés) à un écran d'édition plus petit (avec un ensemble de paramètres limité). Cet écran plus petit laisse de côté un grand nombre de paramètres plus détaillés et rend l'écran d'édition moins confus et plus facile à utiliser.

## • Barre d'outils

La barre d'outils offre un accès rapide à certaines fonctions et commandes importantes. Ces boutons permettent l'exécution aisée de la fonction souhaitée sans sélection préalable d'un menu.



### Ouvrir le fichier de l'éditeur DX200

Cette commande est identique à la commande correspondante du menu [Fichier]. Elle sert à la sélection et à l'ouverture d'un fichier DX200. (Consultez la rubrique [Ouvrir le fichier DX200](#) dans les menus [Fichier]).

### Enregistrer le fichier de l'éditeur DX200

Cette commande est identique à la commande correspondante du menu [Fichier]. Elle permet l'enregistrement de l'ensemble actuel des motifs utilisateur sous forme de fichiers d'éditeur DX200, pour utilisation ultérieure. (Consultez la rubrique [Enregistrer le fichier DX200](#) dans les menus [Fichier]).

### Configuration de l'éditeur DX200

Cette commande est identique à la commande correspondante du menu [Configuration]. Elle permet de définir un certain nombre de paramètres essentiels pour configurer l'éditeur DX200 avec le DX200. (Consultez la rubrique [Configuration de l'éditeur DX200](#) dans les menus [Configuration].)

### Transmission de blocs de données DX200

Cette commande est identique à la commande correspondante du menu [Configuration]. Elle permet la transmission de la configuration de l'éditeur DX200 au DX200 sous forme de données MIDI. (Consultez la rubrique [Transmission de blocs de données DX200](#) dans les menus [Configuration]).

### Réception de blocs de données DX200

Cette commande est identique à la commande correspondante du menu [Configuration]. Elle permet la réception de la configuration de l'éditeur DX200 sous forme de données MIDI à partir d'un instrument DX7, DX7II ou équivalent compatible DX. (Consultez la rubrique [Réception de blocs de données DX200](#) dans les menus [Configuration]). Consultez également à la rubrique [Réception des données de motifs/voix à partir de la gamme d'instruments DX200/DX7](#)

### Ouvrir la DX7 Simulator

Cette commande est identique à la commande correspondante du menu [Edition]. Elle permet d'ouvrir la fenêtre DX Simulator. (Consultez la rubrique [Ouvrir la DX7 Simulator](#) dans les menus [Edition].)

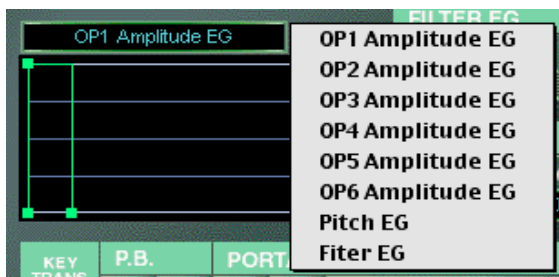
## ■ Configuration et modification des valeurs de paramètres .....

**NOTE**

- Les indications données ici concernent principalement la [fenêtre principale de l'éditeur DX200](#). Pour de plus amples informations sur les commandes du panneau d'édition, consultez la rubrique [Panneau d'édition / Modes Play et Edit](#).

### • Zones de listes modifiables

Concernant les zones de listes modifiables (telle que la zone de sélection GE dans la fenêtre principale ou Paramètres de piste dans EG optionnel), cliquez sur la flèche descendante pour étendre la case déroulante, puis mettez sur surbrillance le paramètre souhaité.



### • Curseurs

Concernant les curseurs, cliquez sur le curseur et maintenez-le enfoncé, puis déplacez-le à l'endroit souhaité. Sinon, cliquez sur la règle de déplacement du curseur et maintenez-la en position. Le curseur rejoint automatiquement cette nouvelle position.



### • Valeurs d'incrément/de décrément

Il est possible de modifier les valeurs et les paramètres de la fenêtre principale en cliquant sur la case adéquate, puis en déplaçant le curseur vers le haut ou vers le bas (ou de la droite vers la gauche), dans la direction du changement souhaité. Pour augmenter ou réduire une valeur, cliquez sur le paramètre souhaité, déplacez le curseur vers le haut ou le bas de la case (pour sélectionner respectivement la flèche Haut ou Bas), puis cliquez sur le bouton droit de la souris pour augmenter ou réduire la valeur. (Si vous cliquez avec la flèche Haut, la valeur augmente et si vous cliquez avec la flèche Bas, elle diminue.) Les touches curseur du clavier peuvent être utilisées pour se déplacer autour de la grille de paramètres de la fenêtre de l'éditeur DX200.

### • Saisie directe des valeurs

Il est possible de définir la plupart des paramètres de la [fenêtre principale](#) en tapant directement la valeur dans la case adéquate. Cliquez sur la case, tapez la valeur désirée et appuyez sur <Entrée>. Lorsque la case adéquate a été sélectionnée, vous pouvez également utiliser la souris pour modifier la valeur (comme décrit ci-dessus).



#### NOTE

- La touche <Entrée> n'a aucune influence sur le paramètre de nom du motif.

## ■ Paramètres DX200 .....

### Nom du motif

**Configuration : 1 ... 0, A ... Z, -, ., espace (ASCII 20H ... 7FH)**

Il détermine le nom du motif modifié. Vous pouvez entrer dix caractères maximum. (Dans la fenêtre de l'éditeur DX200, vous pouvez taper des majuscules et des minuscules.)

- 1) Cliquez sur la case [NOM DU MOTIF].
- 2) En positionnant le curseur, tapez le nom souhaité. Vous pouvez entrer dix caractères maximum (majuscule ou minuscule).
- 3) **Enregistrez** le motif, si nécessaire.

### Niveau FM

**Plage : 0 ... 127**

Ce paramètre détermine le niveau du signal FM.

### Paramètre de bruit

- **Niveau de bruit**

**Plage : 0 ... 127**

Ce paramètre détermine le niveau de bruit. Plus les valeurs sont élevées, plus le niveau de bruit est élevé. Choisissez la valeur « 0 » lorsque vous n'utilisez pas de bruit

- **Type oscillateur de bruit**

**Configuration : White, Pink, UpSlow, UpMid, UpHigh, DownSlow, DownMid, DownHigh, PitchScale 1 ... 4, Variation 1 ... 4**

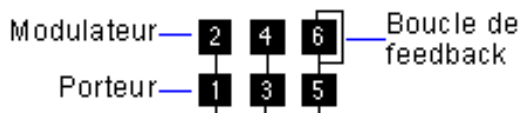
Ce paramètre est utilisé pour sélectionner le type de signal sonore.

Pour de plus amples détails sur les types de bruit, consultez le mode d'emploi de l'éditeur DX200.

## Algorithme

### Plage : 1 ... 32

Ce paramètre détermine l'algorithme utilisé pour le motif. L'algorithme détermine le mode de configuration des opérateurs du motif. Le système de synthèse FM du DX200 possède 32 de ces configurations, appelées « algorithmes ». (Consultez la rubrique [Listes d'algorithmes](#).)



Cette section décrit l'acheminement du signal et indique les opérateurs « porteurs » et « modulateurs ». Les porteurs se trouvent dans la chaîne inférieure de l'algorithme et sont ceux qui produisent réellement le son pour le motif. Les modulateurs sont superposés au-dessus des porteurs et modifient le timbre ou la qualité sonore des porteurs. Un modulateur superposé à autre modulateur accentue la modification du timbre. D'une simple écriture, les porteurs produisent le son et les modulateurs modifient le caractère du son.

#### NOTE

- La modification de l'algorithme peut entraîner des modifications importantes du motif et produire des sons inattendus, puissants et bruyants.

## Feedback

### Plage : 0 ... 7

Ce paramètre détermine le niveau de feedback. Chaque algorithme a un opérateur de feedback, dans lequel le signal de sortie est réinjecté sur l'entrée de l'opérateur. Comme son nom le laisse entendre, le feedback génère des sons durs, par exemple des harmoniques. L'importance du bruit ou de la dureté du son ne dépend pas seulement du paramétrage mais également du niveau de l'opérateur de feedback ainsi que de sa position dans l'algorithme.

## Touche EG optionnel

Ouvrir la fenêtre [\[EG optionnel\]](#).

## Touche Step sequencer

Ouvrir la fenêtre [\[Step sequencer\]](#).

## Paramètres de filtre

Les paramètres de filtre ont été spécialement ajoutés au DX200 et ne sont pas proposés d'origine sur les synthétiseurs de la gamme DX. Le filtre permet le contrôle sonore selon différentes modalités, en utilisant les mêmes types, fonctions et paramètres de filtre existant sur les synthétiseurs analogiques.

Le DX200 comprend également un générateur d'enveloppe de filtre, ce qui vous permet de contrôler le fonctionnement du filtre dans le temps. (Consultez la rubrique [Paramètres du générateur d'enveloppe de filtre](#).)



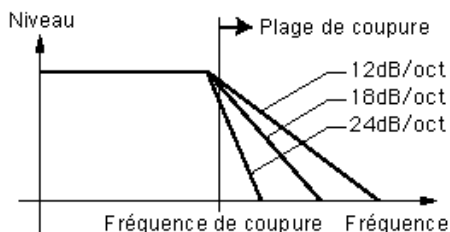
## • Type de filtre

Détermine le type de filtre utilisé pour la section VCF. Le filtre ne laisse passer qu'une plage spécifique de fréquences au détriment du reste. Plusieurs types sont proposés que différentes pentes (voir ci-dessous).

**Configuration : LPF24 (filtre passe-bas 24dB/octave), LPF18 (LPF 18dB/octave), LPF12 (LPF 12dB/octave), BPF (filtre passe-bande), HPF12 (filtre passe-haut 12dB/octave), BEF (filtre d'élimination de bande)**

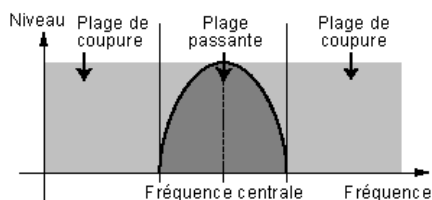
### LPF24, LPF18, LPF12

Le filtre passe-bas ne laisse passer que les fréquences inférieures au point de coupure spécifié. Il est possible de sélectionner les courbes de coupure de 24dB/octave, 18dB/octave et 12dB/octave.



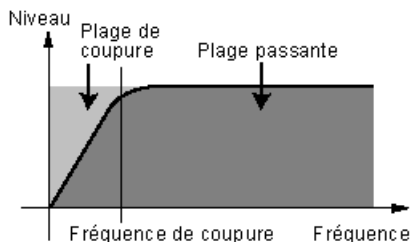
### BPF

Le filtre passe-bande ne laisse passer que les fréquences comprises dans la plage spécifiée, avec une courbe de coupure de 12dB/octave.



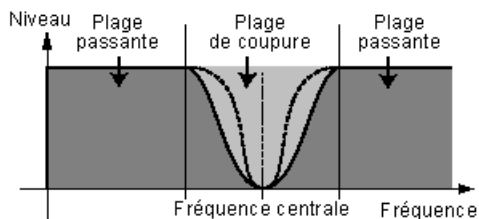
### HPF12

Le filtre passe-haut ne laisse passer que les fréquences situées au-dessus du point de coupure spécifié avec une courbe de coupure de 12dB/octave.



## BEF

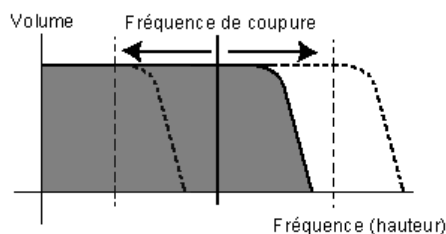
Le filtre d'élimination de bande ne laisse passer que les fréquences situées hors de la plage de fréquences spécifiée. Le réglage de résonance (ci-dessous) détermine la plage éliminée.



### • Coupure du filtre

**Plage : 0 ... 127**

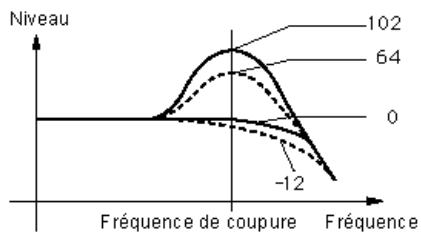
Détermine la fréquence à laquelle l'effet de filtre s'applique. Plus la valeur est élevée, plus la fréquence est haute.



### • Résonance du filtre (res)

**Plage : -16 ... 100**

Détermine l'amplification de la crête de résonance du filtre (à la fréquence de coupure).



### • Graduation de coupure du filtre

**Plage : -64 ... 63**

Détermine la manière dont la fréquence de coupure du filtre suit le clavier. Pour un réglage sur « 0 », les notes particulières jouées sur le clavier n'ont pas d'effet sur le filtre.



- **Gain d'entrée du filtre**

**Plage : -12 ... 12 (dB)**

Détermine le niveau du signal envoyé au filtre. Si le filtre ne semble pas avoir d'influence sur le son, essayez d'augmenter ce paramètre. Si l'effet du filtre semble trop puissant, fort ou dur, essayez de le réduire.

### Paramètres de distorsion

La distorsion vous permet d'appliquer au son une grande variété d'effets de distorsion et de surmodulation et de stimuler l'effet des divers amplificateurs et haut-parleurs de guitare.

- **Sélecteur de distorsion**

**Plage : On (activé), Off (désactivé)**

Cette touche permet d'activer ou de désactiver l'effet de distorsion

- **Degré de distorsion**

**Plage : 0 ... 100**

Ce paramètre détermine le degré de distorsion pour le bloc de simulation de l'amplificateur de guitare. Plus la valeur est élevée, plus la distorsion du son est importante.

- **Distorsion Dry (Sec)/Wet (À effet)**

**Plage : D63>W... D=W... D<W63**

Ce paramètre détermine l'équilibre entre le niveau du son original (dry) non traité du motif et la distorsion du son traité (wet). Un réglage de D=W se traduit par un juste équilibre entre les sons « dry » et « wet ». (Dans l'afficheur, « D » signifie « dry » et « W » se réfère à « wet ».)

- **Type d'amplificateur de guitare simulé par l'effet de distorsion**

**Configuration : Off, Stack, Combo, Tube**

Ces paramètres déterminent le type d'amplificateur de guitare simulé par l'effet de distorsion. Chaque paramètre produit un son de distorsion légèrement différent, recréant ainsi les caractéristiques d'un amplificateur réel « Stack » simule un amplificateur séparé et une configuration de haut-parleur, « Combo » simule un amplificateur et un haut-parleur à transistors en coffret simple et « Tube » simule un amplificateur et un haut-parleur à tubes en coffret simple. Lorsque ces paramètres sont désactivés, certains effets de simulation d'amplificateur de guitare sont supprimés (toutefois, Degré de distorsion et LPF s'appliquent toujours au son).

- **LPF (Filtre passe-bas) de distorsion**

**Plage : 1,0 kHz... 18,0 kHz, Thru (au travers)**

Ce paramètre détermine la fréquence du filtre passe-bas appliqué au son de distorsion. Selon le réglage du type d'amplificateur de guitare, ce paramètre peut être utilisé pour rendre le son consistant ou aigu et perçant. Lorsque le paramètre prend la valeur « Thru », aucun filtrage n'est appliqué au son de distorsion.

- **Niveau de sortie de distorsion**

**Plage : 0 ... 100**

Ce paramètre détermine le volume de sortie du son de distorsion. N'oubliez pas que ce réglage pourrait rester sans effet jusqu'à ce que le paramètre de distorsion Dry (Sec)/Wet (A effet) ne soit spécifié sur une valeur appropriée.

## Paramètres du générateur d'enveloppe de filtre

Les paramètres FEG déterminent la façon dont le timbre du motif varie dans le temps. Il est ainsi possible de créer des effets de filtre subtils ou prononcés (un effet de wah, par exemple).

Vous pouvez également facilement modifier les paramètres FEG à partir de la fenêtre EG. Pour effectuer les modifications, cliquez sur le flèche descendante située au-dessus de la fenêtre EG, puis sélectionnez le filtre EG. Ensuite, cliquez sur un des « joints » de la case et faites-le glisser pour modifier les réglages EG. Les valeurs FEG actuelles apparaissent au niveau du curseur lorsque vous le faites glisser.

- **Durée d'attaque du générateur d'enveloppe de filtre (Attack)**

**Plage : 0 ... 127**

Ce paramètre détermine le temps d'attaque du FEG, c'est-à-dire le temps nécessaire pour que le signal atteigne sa fréquence de coupure maximale après action sur une touche. Plus les valeurs sont élevées, plus la durée d'attaque est importante. (Consultez le graphique ci-dessous).

- **Durée de chute du générateur d'enveloppe de filtre (Decay)**

**Plage : 0 ... 127**

Ce paramètre détermine la durée de chute du FEG, c'est-à-dire le temps nécessaire au signal pour atteindre le niveau Sustain (à partir du niveau maximum) tant que la touche est enfoncée. Plus les valeurs sont élevées, plus la durée de chute est importante. (Consultez le graphique ci-dessous).

- **Niveau Sustain du générateur d'enveloppe de filtre (Sustain)**

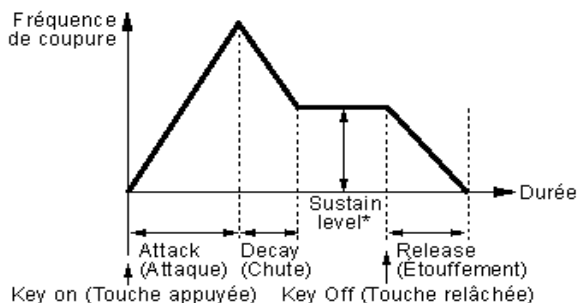
**Plage : 0 ... 127**

Ce paramètre détermine le niveau Sustain du FEG, c'est-à-dire le niveau fixe de la fréquence de coupure pendant l'enfoncement de la touche. Plus les valeurs sont élevées, plus le niveau de sustain est élevé. (Consultez le graphique ci-dessous).

- **Durée de relâchement du générateur d'enveloppe (Release)**

**Plage : 0 ... 127**

Ce paramètre détermine le temps de relâchement du FEG nécessaire au filtre pour atteindre son niveau initial une fois la touche libérée. Plus les valeurs sont élevées, plus le temps d'étouffement est long. (Consultez le graphique ci-dessous).



\*(Niveau de maintien)

- **Profondeur du générateur d'enveloppe du filtre**

**Plage : -64 ... 0 ... +63**

Ce paramètre détermine la plage de déplacement de la fréquence de coupure. Ce paramètre doit avoir une valeur appropriée pour que les paramètres FEG (Attack, Decay, Sustain et Release) aient un effet sur le son. Les valeurs positives augmentent la profondeur de l'EG de filtre. Les valeurs négatives inversent la forme de l'enveloppe.

- **Sensibilité au toucher du générateur d'enveloppe de filtre**

**Plage : -64 ... 0 ... +63**

Ce paramètre détermine la manière dont le filtre réagit à l'activité du clavier. Plus la valeur est élevée (positive), plus le filtre est sensible à la force de reproduction de votre clavier. Les valeurs négatives ont un effet contraire ; en d'autres termes, plus vous jouez légèrement, plus l'effet du filtre est fort.

### Paramètres d'égaliseur 2 bandes

Cet égaliseur flexible à 2 bandes vous permet d'avoir un contrôle global du son, avec les paramètres de gain et de fréquence, ainsi qu'un contrôle de résonance sur la bande des fréquences moyennes.

- **Gain en basses fréquences de l'égaliseur 2 bandes**

**Plage : -12 ... 0 ... +12 (dB)**

Ce paramètre détermine le gain ou le niveau de la bande de basse fréquence. Les valeurs positives accentuent le niveau de la fréquence tandis que des valeurs négatives l'atténuent.

- **Fréquences basses de l'égaliseur à bandes**

**Plage : 32Hz ... 2,0kHz**

Ce paramètre détermine la fréquence spécifique contrôlée par le paramètre de fréquences basses (ci-dessus).

- **Gain en fréquences moyennes de l'égaliseur 2 bandes**

**Plage : -12 ... 0 ... +12 (dB)**

Ce paramètre détermine le gain ou le niveau de la bande de fréquences moyennes. Les valeurs positives accentuent le niveau de la fréquence tandis que des valeurs négatives l'atténuent.

- **Fréquences moyennes de l'égaliseur 2 bandes**

**Plage : 100Hz ... 10,0kHz**

Ce paramètre détermine la fréquence spécifique contrôlée par le paramètre de fréquences moyennes (ci-dessus).

- **Résonance moyenne de l'égaliseur 2 bandes**

**Plage : 1,0 ... 12,0**

Ce paramètre détermine l'augmentation de résonance appliquée aux fréquences moyennes.

## Paramètres LFO

Les paramètres LFO (Oscillateur basse fréquence) sont utilisés pour moduler régulièrement la hauteur ou le volume d'un motif, ce qui permet la création d'effets de vibrato, tremolo ou « wah ». Ils font également référence aux [paramètres Modulation Sensitivity](#).

- **Onde de forme OBF**

**Configuration :**

**TRI (Triangle)**

**SAW- (Dents de scie vers le bas)**

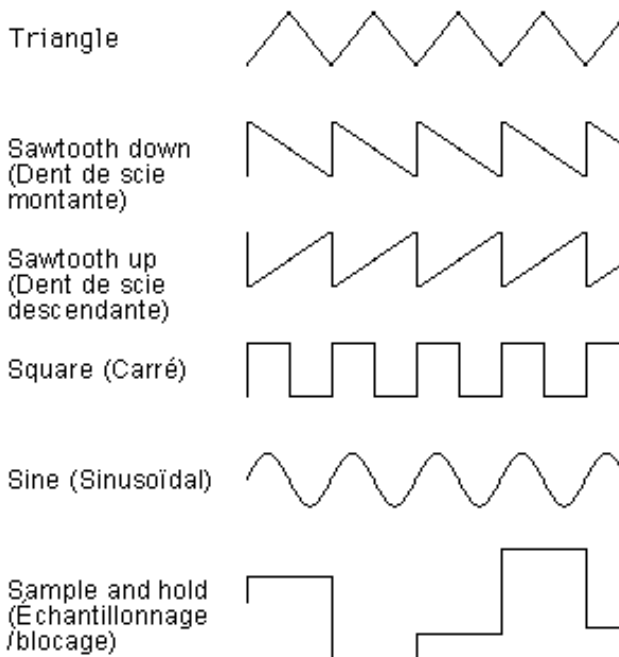
**SAW+ (Dents de scie vers le haut)**

**SQU (Carrée)**

**SIN (Sinusoïdale)**

**S/Hold (Echantillonnage/blocage)**

Ce paramètre détermine l'onde de forme OBF : triangle, dents de scie vers le bas, dents de scie vers le haut, carrée, sinusoïdale ou échantillonnage/blocage.



- **Vitesse OBF**

**Plage : 0 ... 99**

Ce paramètre détermine la vitesse ou la fréquence de l'OBF, des valeurs plus élevées entraînant des fréquences plus élevées (vitesse plus grande).

- **LFO PMD (profondeur de modulation du ton)**

**Plage : 0 ... 99**

Ce paramètre détermine le niveau de la profondeur de modulation du ton. Il définit le degré auquel la modulation de l'OFB affecte la hauteur de ton du motif ou dans quelle mesure la hauteur de ton est modulée par l'OFB. Il produit un effet de vibrato pour le motif. Il n'a pas d'effet si la [sensibilité de la modulation de la hauteur](#) prend une valeur nulle (zéro).

- **LFO AMD (profondeur de modulation en amplitude)**

**Plage : 0 ... 99**

Ce paramètre détermine le niveau de la profondeur de modulation en amplitude. Il définit le degré selon lequel la modulation de l'OFB affecte le volume du motif ou dans quelle mesure le volume est modulé par l'OFB. Appliqué à un opérateur de porteur, celui-ci produit un effet de tremolo ; appliqué à un modulateur, il produit un effet de « wah ». Il n'a pas d'effet si la [sensibilité de la modulation en amplitude](#) prend une valeur nulle (zéro).

- **LFO FMD (profondeur de modulation du filtre)**

**Plage : 0 ... 99**

Ce paramètre détermine le niveau de la profondeur de modulation du filtre. Il définit le degré auquel la modulation de l'OFB affecte le filtre du motif ou dans quelle mesure le filtre est modulé par l'OFB.

- **Temps de délai de l'OFB**

**Plage : 0 ... 99**

Ce paramètre détermine le temps de délai de l'OFB ou la quantité de temps qui s'écoule entre le fait d'appuyer sur une touche et l'action de l'effet OFB. Il sert à produire des effets vibrato ou tremolo à retard (souvent utilisés par les chanteurs et les instrumentistes). Les valeurs élevées se traduisent par un temps de retard plus long.

**NOTE**

- **La hauteur de ton et l'amplitude sont modulées ensemble par l'OFB ; l'OFB ne peut pas être configuré pour les moduler séparément. Néanmoins, à l'aide des commandes de sensibilité et de profondeur, vous pouvez définir différents degrés d'effet de l'OFB pour chacun.**

- **Mode LFO**

**Configuration : snl (single), mult (multi)**

Ce paramètre détermine le mode de fonctionnement de l'OFB ; il détermine en effet, le nombre d'OFB utilisés pour moduler le motif (lorsque plusieurs notes sont jouées simultanément).

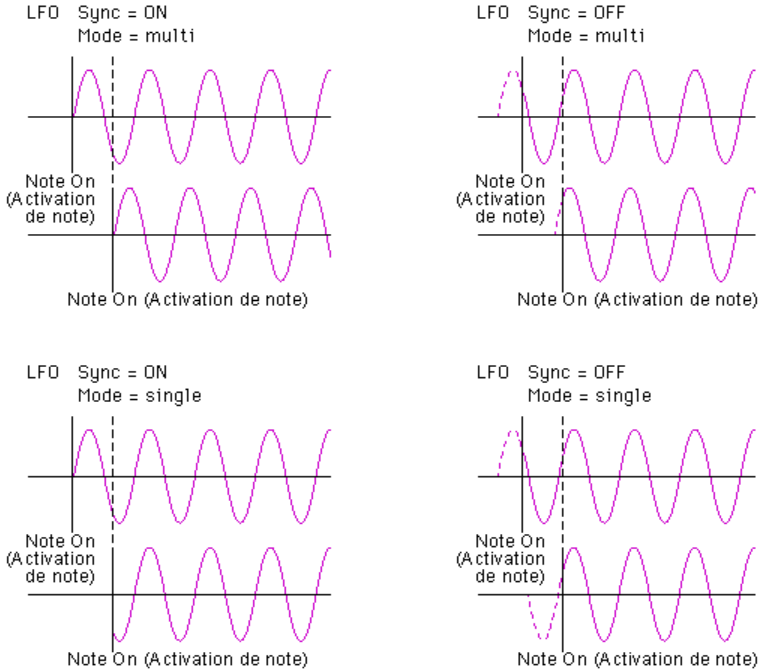
Lorsqu'il est défini sur « snl », un seul OFB affecte toutes les notes jouées. En d'autres termes, l'effet OFB commence lorsque la première note est jouée et continue ainsi selon la même phase pour toutes les notes suivantes. (C'est le cas lorsque LFO Sync est désactivé ; lorsque LFO Sync est activé, la forme d'onde est interrompue et une nouvelle est lancée pour chaque note jouée.)

Lorsqu'il est défini sur « mult », il existe seize OFB indépendants, un pour chacune des seize notes polyphoniques du DX200. En d'autres termes, lorsque vous jouez plusieurs notes à la suite, l'OFB affecte séparément chaque note, en fonction du moment où la

note est jouée. Ceci permet de créer un effet de modulation exceptionnellement riche et naturel pour les notes maintenues en motifs de chaîne et de pad, en particulier lorsque le paramètre Temps d'attente de l'OBF est défini sur une valeur appropriée.

**NOTE**

- Ces graphiques illustrent les diverses conditions de l'OBF pour différents réglages de synchronisation et de mode.



• **LFO Sync (synchronisation de touche)**

**Configuration : On, Off**

Ce paramètre détermine si la synchronisation de touche OBF est activée (On) ou désactivée (Off). Lorsque la fonction de synchronisation est sur ON, l'OBF est automatiquement réinitialisé au début de la forme d'onde sélectionnée, chaque fois que vous jouez une note. Lorsque la fonction de synchronisation est sur OFF, l'onde de forme OBF poursuit son cycle ; lorsque vous jouez une note, le résultat varie en fonction de l'emplacement du cycle où se trouve l'OBF. L'effet peut être facilement détecté aux basses fréquences de l'oscillateur (notamment avec des réglages de lavitesse de l'OBF inférieurs à 10).

## Transpos. du clavier

### Plage : C1 - C5 (notes MIDI 36 - 84)

Ce paramètre détermine la configuration de transposition (clavier) globale de la hauteur de ton du motif. La valeur par défaut est C3 (60). Utilisez cette commande pour modifier le réglage de l'octave d'un motif ou modifiez-le pour qu'une touche soit facile à jouer. Par exemple, pour reproduire le motif dans la touche de C (do) mais avoir le son avec la touche de F# (fa), entre une valeur de F#3 ou F#2 (selon que vous souhaitez une transposition vers le haut ou vers le bas).

### Dans la fenêtre de l'éditeur DX200 :

Cliquez sur [TRANSPPOSITION DE NOTE], puis entrez la valeur de la note MIDI (36 - 84 ; les noms de note peuvent être saisis) et appuyez sur <Entrée> sur le clavier. Sinon, utilisez le bouton de la souris pour augmenter/réduire les valeurs.

### Dans la fenêtre d'édition :

- 1) Cliquez sur la touche [Sélection du motif] [31] (TRANSPPOSITION DE NOTE).
- 2) Sélectionnez la fenêtre de l'éditeur DX200.
- 3) Cliquez sur la touche souhaitée sur le clavier « virtuel ». (Les commandes SAISIE DE DONNEES de la fenêtre d'édition ne peuvent pas être utilisées pour modifier la valeur.)
- 4) Retournez à la fenêtre d'édition pour poursuivre les modifications ou enregistrez le motif.

## Paramètres Courbe de hauteur

Ces paramètres déterminent la manière dont la molette de variation de ton (sur le clavier avec connexion MIDI) affecte la hauteur de ton du motif.

### NOTE

- Les paramètres Courbe de hauteur sont les paramètres de **Mode fonction** de la fenêtre d'édition.

### • Plage de courbe de hauteur

#### Plage : 0 ... 12 demi-tons

Ce paramètre détermine le niveau maximum de variation de hauteur à l'aide de la molette de variation de ton, vers le haut ou vers le bas. Lorsqu'il est défini sur « 0 », il n'y a pas de variation de hauteur. Lorsqu'il est défini sur la valeur « 2 » par défaut, la hauteur de ton peut être augmentée ou réduite avec 2 demi-tons (1 palier entier) au maximum. Le réglage maximum de « 12 » donne une plage complète sur deux octaves (une octave en bas, une en haut).

### NOTE

- Ce paramètre est automatiquement défini à « 12 » et ne peut pas être modifié tant que **Etape de courbe de hauteur (ci-après)** est définie à « 0 ».

- **Étape de courbe de hauteur**

**Plage : 0 ... 12 (demi-tons)**

Ce paramètre détermine la taille des incréments dont la hauteur est modifiée par la molette de variation de ton (sur un clavier avec connexion MIDI). La valeur « 0 » détermine une variation de ton parfaitement lissée. Les autres valeurs représentent le nombre de demi-tons atteints lorsque vous déplacez la molette. À titre d'exemple, avec la valeur maximale « 12 », la molette modifie la hauteur d'une octave.

**NOTE**

- Lorsque la valeur de ce paramètre est différente de « 0 », la plage de variation de ton (ci-dessus) est automatiquement définie à « 12 ». (Afin de modifier la plage de variation de ton, ce paramètre doit prendre la valeur « 0 ».)

## Portamento

Ces trois paramètres sont utilisés pour définir les effets de portamento (glissement) et de glissando (glissement progressif) et pour contrôler certaines caractéristiques de maintien du clavier. Les effets particuliers, qui sont disponibles, varieront en fonction du réglage [Poly/Mono](#) du motif.

**NOTE**

- Les paramètres Portamento sont les paramètres de **Mode fonction** de la fenêtre d'édition.

- **Etape**

**Configuration : 0 ... 12 (demi-tons)**

Lorsque le Glissando prend la valeur 1...12, le glissement de hauteur de ton intervient par étapes discrètes de demi-ton. Cet effet est particulièrement intéressant à écouter lorsque vous jouez lentement des notes successives bien détachées. Lorsque le Glissando est sur « OFF », vous disposez du Portamento normal (continu).

- **Time (Temps)**

**Plage : 0 ... 99**

Ce paramètre détermine la durée des effets Portamento ou Glissando. La valeur « 0 » n'a aucun effet, tandis qu'un réglage sur « 99 » produit de plus longues (plus lentes) variations de hauteur de ton. Le fonctionnement adopté dans ce cas est contraire à celui des commandes habituelles de vitesse DX200 pour lesquelles les valeurs élevées entraînent des durées plus courtes. Pour désactiver les effets Portamento ou Glissando, veillez à ce que la valeur correspondante soit définie à « 0 ».

- **Mode**

**Configuration :**

**En mode Mono :**

**Fingered Porta (Porta à plusieurs doigts)**

**Full Time Porta (Porta permanent)**

**En mode Poly :**

**Sus-Key P Follow**

**Sus-Key P Retain**



Lorsque le clavier est en mode **Mono**, les paramètres possibles sont les suivants : « Fingered Porta » et « Full Time Porta ». Le premier permet de ne produire un glissement que lorsque vous jouez legato. Dans ce cas, les notes successives sont liées, car vous jouez la note suivante sans relâcher la précédente. Le second, au contraire, produit un glissement d'une note à l'autre même lorsque vous jouez staccato (en détachant les notes).

Lorsque le clavier est en mode **Poly**, les paramètres disponibles sont les suivants : « Sus-Key P Follow » et « Sus-Key P Retain ». Dans le mode « Follow », lorsque vous jouez une note ou un accord, puis une autre note ou accord, le maintien de la première note ou du premier accord glisse à la hauteur de la seconde note ou du second accord. Dans le mode « Retain », la seconde note ou le second accord glisse de la hauteur de la première note ou du premier accord à sa propre hauteur sans interrompre le maintien de la première.

### Paramètres « Unison »

Ces paramètres vous permettent d'étoffer le son d'un motif, en regroupant quatre « copies » de la voix du motif, légèrement désaccordées, pour toutes les notes jouées (unisson).

Le DX200 comporte une polyphonie de seize notes, ce qui signifie qu'il est possible de jouer simultanément seize notes. En effet, un motif est composé de seize « éléments » générant du son, un élément pour chaque note de polyphonie.

Les paramètres « Unison » vous permettent de reconfigurer l'affectation des éléments du DX200, tels que les quatre sons d'élément à l'unisson, lorsque vous jouez une seule note. Ces éléments peuvent être désaccordés les uns par rapport aux autres en y appliquant un écart variable tout en ajoutant la chaleur et la richesse au son du motif.

#### NOTE

- **La polyphonie d'ensemble du DX200 est réduite lorsque le mode « Unison » est activé. Normalement, la polyphonie comprend 16 sons ; lorsque le mode « Unison » est activé, elle n'en comprend que quatre. (Naturellement, lorsque **Poly/Mono** est défini sur « Mono », la polyphonie est fixée à un, quel que soit le réglage de l'unisson.)**
- **Ces paramètres ne sont pas disponibles dans la fenêtre d'édition.**

#### • Sélecteur Unison

##### Configuration : On, Off

Ce paramètre détermine l'activation ou non de la fonction Unison. Lorsqu'elle est activée, quatre des seize « éléments » du DX200 de génération de son sont émis à l'unisson pour chaque note jouée. N'oubliez pas qu'il en résulte une réduction de la polyphonie générale de l'instrument.

#### • Dérèglement de l'unisson

##### Plage : 0 ... 7

Ce paramètre détermine le degré de dérèglement appliqué à la fonction d'unisson. Ce réglage n'a pas d'effet tant que le sélecteur unisson est sur « ON ». Une valeur de « 0 » n'entraîne pas de dérèglement ; les valeurs plus élevées font varier entre eux l'accord des quatre « éléments » générant du son, produisant ainsi un son chaud et étoffé.

## Poly/Mono

### Configuration : Poly/Mono

Ce paramètre détermine le mode d'attribution des notes du motif. Le réglage sur « Mono » (monophonique) vous permet d'émettre seulement une note à la fois. Il sert à reproduire les voix principales et basses du synthétiseur « classique » et est également idéal pour jouer des parties dans lesquelles vous voulez absolument que la fin d'une note soit coupée par la suivante. Le réglage sur « Poly » vous permet de jouer jusqu'à seize notes simultanément.

#### NOTE

- Poly/Mono est un paramètre de la **Fonction mode** de la fenêtre d'édition.

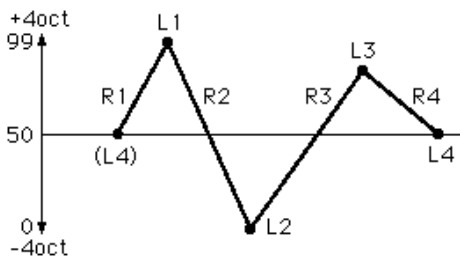
## Hauteur aléatoire

### Plage : 0 ... 7

Cette fonction permet de rendre aléatoire la hauteur d'une note jouée. Les valeurs plus élevées produisent des degrés plus importants de variation de hauteur aléatoire pour les notes jouées successivement.

## Paramètres Pitch EG (PEG ou générateur d'enveloppe de hauteur)

Ces paramètres PEG (onze au total) déterminent la façon dont la hauteur d'un motif varie dans le temps. Les paramètres PEG affectent uniformément tous les opérateurs.



Les quatre paramètres Niveau déterminent la hauteur de l'opérateur en cinq points différents et les quatre paramètres Vitesse déterminent la durée séparant les variations de hauteur. Les paramètres Range (Plage), Rate Scaling (Graduation de vitesse) et Velocity Switch (Sélecteur de vitesse) permettent d'exercer un contrôle plus détaillé sur l'effet PEG.

Le générateur d'enveloppe de hauteur peut être utilisé pour reproduire les variations de hauteur subtiles des instruments acoustiques (par exemple, en début ou en fin de note). Pour les réglages extrêmes, il peut également être utilisé pour créer des effets spéciaux originaux.

Vous pouvez également aisément modifier les paramètres PEG à partir de la fenêtre EG. Pour effectuer les modifications, cliquez sur la flèche descendante située au-dessus de la fenêtre EG, puis sélectionnez GE - hauteur. Ensuite, cliquez sur un

des « joints » de la case et faites-le glisser pour modifier les réglages EG. Les valeurs PEG actuelles apparaissent au niveau du curseur lorsque vous le faites glisser.

### NOTE

- Un régulateur de hauteur de ton en temps réel, tel que la molette de variation de ton sur un clavier avec connexion MIDI, peut être utilisé pour augmenter (ou annuler) les variations « automatiques » de hauteur de ton, qui sont effectuées dans les paramètres PEG.

#### • Vitesse PEG 1 – 4

**Plage : 0 ... 99**

Ce paramètre détermine la durée séparant les variations de hauteur de ton (comme définie dans Niveau 1 - 4 ci-dessous).

#### • Niveau PEG 1 - 4

**Plage : 0 ... 99**

Ces paramètres déterminent la hauteur de ton générale du motif en cinq points dans le temps. Une valeur de « 50 » correspond à la hauteur de ton normale ou à aucune variation de hauteur. Les valeurs inférieures à « 50 » réduisent la hauteur de ton et les valeurs supérieures à « 50 » l'augmentent. La plage réelle de hauteur de ton dépend du réglage du paramètre Plage de la hauteur du EG. (Les réglages élevés relatifs à la plage de la hauteur du EG entraînent des variations plus importantes de la hauteur de ton.) La quantité de temps qui s'écoule entre ces points de variation de hauteur est définie dans Vitesse 1 - 4 ci-dessus.

#### Dans le panneau d'édition :

Cliquez sur la touche [29] (VITESSE PEG) de manière répétée, afin d'appeler à la suite Vitesse 1, 2, 3 et 4. (Ceci inclut le paramètre [Graduation de la vitesse de la hauteur du EG.](#)) Sinon, cliquez sur la touche [30] (NIVEAU PEG) de manière répétée, afin d'appeler à la suite Niveau 1, 2, 3 et 4. (Ceci inclut le paramètre Plage du niveau de la hauteur EG.) Utilisez les commandes SAISIE DE DONNES pour définir la valeur de chaque paramètre.

#### • Pitch EG Range (Plage GE hauteur)

**Configuration :**

**1/2v (six demi-tons)**

**1va (une octave)**

**2va (deux octaves)**

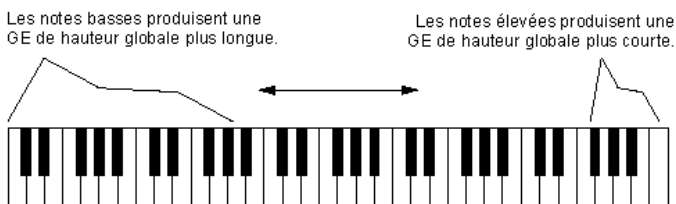
**8va (huit octaves)**

Ce paramètre détermine la plage maximum de variation de ton du générateur d'enveloppe de hauteur. Par exemple, si la valeur choisie est « 1va », la plage des paramètres Niveau PEG 1 - 4 constitue une octave (six demi-tons au-dessus et au-dessous la valeur de hauteur normale de « 50 »). Le réglage minimum de « 1/2v » permet de créer des variations de ton subtiles, tandis que le réglage maximum de « 8va » concerne les variations de ton extrêmes.

## • Pitch EG Rate Scaling (Graduation de la vitesse PEG)

**Plage : 0 ... 7**

Ce paramètre détermine comment les durées de **Vitesse** du **PEG** réagissent selon la position du clavier. En d'autres termes, il est possible d'accélérer ou de ralentir automatiquement le temps PEG général (**Vitesse 1 - 4**) du motif en fonction de la plage du clavier sur laquelle vous jouez. Ce paramètre contrôle le degré de pondération ; une valeur de « 0 » ne produit pas de graduation et les valeurs plus élevées ont un effet de graduation plus prononcé. Pour les valeurs différentes de « 0 », plus la note est élevée, plus la durée de PEG est courte.



La graduation de la vitesse PEG sert à simuler la graduation naturelle du son que l'on retrouve dans la plupart des instruments acoustiques. Sur un violoncelle ou une contrebasse par exemple, pour lesquels les débuts des notes basses peuvent avoir une légère augmentation de hauteur. Elle sert également à produire des effets de variation de ton inhabituelles, en fonction de la position de la touche.

## • Pitch EG Velocity Switch (Sélecteur de vitesse PEG)

**Configuration : On, Off**

Ce paramètre détermine si l'intensité PEG est sensible au toucher ou non. Lorsqu'il prend la valeur « ON », la plage de variation de hauteur du PEG est affectée par la sensibilité des touches. Il est ainsi possible d'exercer un contrôle exceptionnellement réaliste et expressif sur les variations PEG.

## Paramètres Oscillator

Les paramètres Oscillator vous permettent de contrôler précisément la hauteur ou la fréquence des différents opérateurs d'un motif.

### • Mode Oscillator

**Configuration : Ratio (Durée), Fixed (Constante)**

Ce paramètre détermine si chaque opérateur modifie la hauteur de ton en fonction des notes jouées. Lorsque la valeur choisie est « Ratio » (Mode de durée de fréquence), l'opérateur correspondant suit normalement la hauteur de ton du clavier. En d'autres termes, si vous jouez des notes plus hautes sur le clavier, cela entraîne également des fréquences plus élevées sur l'opérateur. Lorsqu'il est défini sur « Fixed » (Mode de hauteur constante), le clavier n'a aucun effet sur la fréquence ; l'opérateur joue à la même hauteur de ton, quelle que soit la touche jouée.

#### NOTE

- Le terme « oscillateur » fait référence à l'élément de l'opérateur qui génère la fréquence ou à la forme d'onde.

- **Oscillator Sync (synchronisation de touche)**

**Configuration : On, Off**

Ce paramètre détermine si la synchronisation de touche de l'oscillateur est activée ou désactivée, que les formes d'onde de tous les opérateurs commencent ou non au début du cycle de l'onde lorsque vous appuyez sur la touche. Notez que tous les opérateurs sont affectés.

Lorsque la synchronisation est activée (ON), les oscillateurs sont automatiquement réinitialisés au début de leurs formes d'onde pour chaque note jouée. Lorsque la synchronisation est désactivée (OFF), les formes d'onde poursuivent leur cycle ; lorsque vous jouez une note, le résultat variera en fonction de l'endroit où se trouve la forme d'onde dans le cycle. Cela crée des différences de son subtiles, même lorsque vous ne jouez pas de manière répétitive. N'oubliez pas que pour certains motifs, il peut y avoir un léger effet ou un effet inaudible.

## Fréquence Coarse/Fine

**Plage (en mode Ratio ) : 0.500 ... 61.69**

**Plage (en mode Fixed) : 1.000 Hz ... 9772 Hz ...**

Ce paramètre détermine la fréquence de chaque opérateur individuel.

Indiquez la valeur souhaitée dans la case adéquate ou utilisez la souris pour modifier la valeur.

## Detune (Désaccord)

**Plage : -7 ... +7**

Le désaccord est un réglage de fréquence « super fin » de chaque opérateur. Un désaccord modéré entre les opérateurs porteurs peut rendre la sonorité générale du motif plus riche et naturelle et reproduire les différences de hauteur de ton subtiles qui existent dans les instruments acoustiques actuels. Le désaccord maximum entre les porteurs peut être utilisé pour produire des effets de chœur ou simuler un ensemble d'instruments multiples.

## Paramètres Operator

Ces paramètres permettent de définir le niveau de sortie et la sensibilité au toucher de chaque opérateur.

- **Niveau de sortie de l'opérateur**

**Plage : 0 ... 99**

Ce paramètre détermine le niveau de chaque opérateur. Le réglage effectué affecte les mécanismes d'un grand nombre d'autres paramètres. Par exemple, [Feedback](#), [Niveau EG 1 – 4](#) et [Sensibilité au toucher](#) peut avoir un effet léger ou un effet non audible si le niveau de sortie est trop bas. D'autre part, les réglages [Keyboard Level Scaling](#) peuvent avoir un effet léger ou un effet inaudible si le niveau de sortie est trop élevé.

Lorsqu'il est appliqué à un opérateur porteur, il affecte le volume du motif ; lorsqu'il est appliqué à un modulateur, il affecte le timbre.

## A propos des commandes « On/Off » de l'opérateur

Un opérateur peut être activé ou désactivé séparément lors de l'édition. Il s'agit donc d'un outil important pour écouter les effets de vos modifications. Par exemple, vous pouvez souhaiter mettre en sourdine un opérateur porteur pour mieux entendre les modifications que vous faites sur un autre porteur. Par ailleurs, vous pouvez l'activer et le désactiver alternativement pour apprécier la manière dont sa présence et son absence affectent le son général.



Les indications numériques de la chaîne supérieure indiquent le statut on/off de l'opérateur : « 1 » pour on, « 0 » pour off. Dans cet exemple, l'opérateur 3 est désactivé.

Cliquez sur la touche [OP No] (numéro de l'opérateur) appropriée (1 - 6). Lorsqu'un opérateur est désactivé, tous ses paramètres sont transparents.

OP No.	OSCILLATOR				OPERATOR				ENVELOPE GENERATOR				MOD SENS		KEYBOARD LEVEL SCALING				KEYBOARD RATE SCALING			
	mode	sync	frequency		output	velo	rate		level				pitch	amp	break	curve		depth				
	mode	sync	coarse	fine	pitch	level	sense	R1	R2	R3	R4	L1	L2	L3	L4		L	R	L	R		
1	Ratio		1.00	0	99	0	99	99	99	99	99	99	99	99	0	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0
2	Ratio		1.00	0	0	0	0	99	99	99	99	99	99	99	0	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0
3	Ratio	ON	1.00	0	0	0	0	99	99	99	99	99	99	99	0	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0
4	Ratio		1.00	0	0	0	0	99	99	99	99	99	99	99	0	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0
5	Ratio		1.00	0	0	0	0	99	99	99	99	99	99	99	0	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0
6	Ratio		1.00	0	0	0	0	99	99	99	99	99	99	99	0	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0

N'oubliez pas que l'activation/désactivation de l'opérateur n'est utilisée que lors de l'édition et le statut on/off n'est pas enregistré avec le motif. Pour désactiver effectivement un opérateur, définissez son **niveau de sortie** à « 0 ».

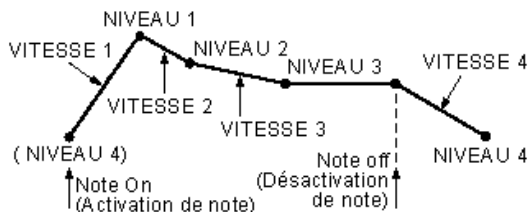
### • Sensibilité au toucher de la touche de l'opérateur

#### Plage : 0 ... 7

Ce paramètre détermine la sensibilité au toucher d'un opérateur ou la manière dont son niveau réagit à votre force de jeu. Lorsque la sensibilité au toucher prend une valeur différente de « 0 », plus vous jouez fort, plus le niveau de l'opérateur correspondant est élevé. Plus vous appuyez légèrement sur une touche, plus le niveau est bas. Lorsqu'il est défini sur « 0 », le niveau de l'opérateur reste le même, que vous appuyiez fort ou légèrement sur une touche. Les valeurs plus élevées vous permettent d'avoir une plus grande plage dynamique entre les niveaux inférieurs et supérieurs. Le réglage de ce paramètre à une valeur appropriée pour l'opérateur porteur vous permet de régler le volume ; ce réglage pour un modulateur vous permet de régler le timbre.

## Paramètres Enveloppe Generator (EG) :

Ces paramètres (huit pour chaque opérateur) déterminent les modalités de variation du niveau de l'opérateur dans le temps. Le générateur d'enveloppe appliqué à un opérateur porteur modifie le volume du son dans le temps, tandis que le générateur d'enveloppe appliqué à un modulateur modifie le timbre ou les caractéristiques sonores.



Les quatre paramètres Niveau déterminent les niveaux de l'opérateur en cinq points différents et les quatre paramètres Vitesse déterminent la durée séparant les variations de niveaux. Ensemble, ces huit paramètres permettent un contrôle détaillé de la forme (attack, decay, sustain et release) du son, en termes de volume et de timbre.

Vous pouvez aussi aisément modifier les paramètres EG de l'opérateur à partir de la fenêtre EG. Pour effectuer ces modifications, cliquez sur la flèche descendante située au-dessus de la fenêtre EG et sélectionnez le générateur d'enveloppe de l'opérateur souhaité (1 - 6). Ensuite, cliquez sur un des « joints » de la case et faites-le glisser pour modifier les réglages EG. Les valeurs EG courantes apparaissent au niveau du curseur lorsque vous le faites glisser.

La fonction [Copie EG](#) (dans la fenêtre d'édition) et [Outil de copie DX](#) (dans la fenêtre de l'éditeur DX200) vous permet de copier facilement toutes les valeurs de vitesses EG et de niveau d'un opérateur vers un autre.

- **Vitesse 1 - 4**

**Plage : 0 ... 99**

Ces paramètres déterminent la durée séparant les variations de niveau de l'opérateur (comme défini dans niveau 1 - 4 ci-après).

- **Niveau 1 - 4**

**Plage : 0 ... 99**

Ces paramètres déterminent les niveaux de l'opérateur en cinq points dans le temps. La durée séparant ces points est définie dans Vitesse 1 - 4 ci-dessus.

**NOTE**

- Pour la plupart des applications normales et en particulier pour les opérateurs porteurs, le paramètre Niveau 4 (qui détermine le niveau de début et de fin de l'opérateur) doit être défini à « 0 ». Sinon, le motif continuera à émettre un son indéfiniment. Ainsi, le Niveau 1 doit être défini sur une valeur appropriée, tel que « 50 » ou supérieure, pour l'opération EG correcte.

Tapez la valeur souhaitée dans la case adéquate ou utilisez la souris pour modifier la valeur.

## Paramètres Modulation Sensitivity

Les paramètres Modulation Sensitivity (hauteur et amplitude) déterminent le degré auquel la modulation de l'OBF affecte le motif ; en d'autres termes, l'intensité de l'effet de l'OBF. Le paramètre Modulation Sensitivity est effectivement une commande essentielle pour la modulation, qu'il soit appliqué automatiquement lorsque vous jouez les notes ou qu'il ne soit utilisé qu'avec les commandes de modulation en « temps réel » sur le clavier MIDI (par exemple, pédale de modulation, commande au pied, contrôle de souffle ou modification finale). Si la sensibilité de modulation de hauteur ou d'amplitude prend la valeur zéro, aucun des contrôleurs externes n'affecte alors les motifs.

- **Sensibilité de modulation de hauteur**

**Plage : 0 ... 7**

Ce paramètre détermine la sensibilité du motif (tous les opérateurs) à la modulation de la hauteur de l'OBF. Les valeurs élevées entraînent une plus grande sensibilité ou une plus grande intensité de la modulation de la hauteur. Ce réglage de paramètre affecte uniformément tous les opérateurs du motif.

- **Sensibilité de la modulation de l'amplitude**

**Plage : 0 ... 7**

Ce paramètre détermine la sensibilité de chaque opérateur à la modulation de l'amplitude de l'OBF (volume). Les valeurs élevées entraînent une plus grande sensibilité ou une plus grande intensité de la modulation du volume. Lorsqu'il est appliqué aux opérateurs [porteurs](#), le résultat est un effet de tremolo. Lorsqu'il est appliqué à un opérateur [modulateur](#), le timbre varie, produisant ainsi un effet « wah ».

**NOTE**

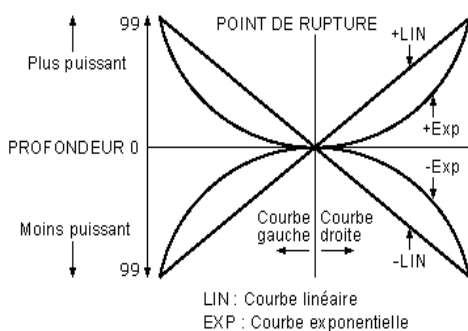
- Ces réglages peuvent avoir un effet léger ou nul sur le son si le [niveau de l'opérateur](#) est défini à une valeur faible.



## Paramètres Keyboard Level Scaling

Les paramètres Keyboard Level Scaling déterminent la manière dont les réglages du **niveau de sortie** des opérateurs suivent le clavier. En d'autres termes, ils permettent la modification automatique du niveau des différents opérateurs, en fonction de la plage du clavier sur laquelle vous jouez. Chaque opérateur peut être programmé pour répondre en fonction d'une des quatre courbes situées sur un des côtés d'un point de rupture réglable.

Les paramètres Keyboard Level Scaling peuvent être utilisés pour faire varier le ton et/ou le volume lorsque vous jouez dans différentes octaves, pour les simulations plus réalistes d'instruments acoustiques. Les réglages extrêmes peuvent également être utilisés pour les effets de scission de clavier.



Il est également possible de configurer la profondeur de chaque courbe.

- **Point de rupture de la graduation du niveau de clavier**

**Plage : A-1 ... C8**

Ce paramètre détermine le point moyen de la courbe. Le niveau est gradué séparément vers le haut ou le bas du point de rupture de la courbe. Pour la plupart des applications et de meilleurs résultats, il doit être défini quelque part à côté de la plage moyenne de votre clavier avec connexion MIDI (par exemple, C3).

**Dans la fenêtre de l'éditeur DX200 :**

Tapez la valeur souhaitée dans la case adéquate (numéros de note MIDI seulement ; pour sélectionner par exemple C3, tapez « 60 ») ou utilisez la souris pour modifier la valeur.

- **Courbe gauche (L), courbe droite (R) de la graduation du niveau de clavier**

**Configuration :**

- LIN (linéaire, négative)
- EXP (exponentielle, négative)
- EXP (exponentielle, positive)
- LIN (linéaire, positive)

Ces paramètres déterminent les courbes droite et gauche de la graduation du niveau de clavier pour chacun des opérateurs. La courbe gauche correspond aux touches du clavier inférieures au point de rupture, tandis que la courbe droite correspond aux touches supérieures au point de rupture. Une des courbes gauches peut être utilisée avec une des courbes droites, offrant ainsi un choix de seize variations de courbes différentes.

Les courbes négatives réduisent le niveau de l'opérateur lorsque vous jouez des notes situées au-delà du point de rupture. Les courbes positives augmentent le niveau.

Les courbes exponentielles permettent une variation de niveau plus graduelle près du point de rupture et modifient considérablement le niveau au fur et à mesure de l'éloignement du point de rupture. Les courbes linéaires fournissent une « ligne droite », relation proportionnelle entre la note jouée et le niveau de l'opérateur qui en résulte.

- **Profondeur gauche (L), profondeur droite (R) de la graduation du niveau de clavier**

**Plage : 0 ... 99**

Ces paramètres déterminent la profondeur de la courbe droite ou gauche sélectionnée. Avec un réglage minimum (« 0 »), il n'existe pas de graduation et vous pouvez augmenter (ou réduire, pour les courbes négatives) le niveau jusqu'à un maximum de « 99 ».

**NOTE**

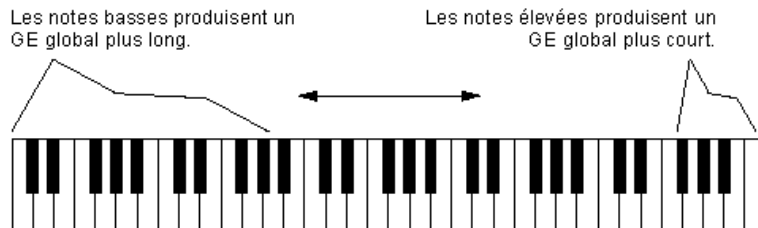
- Pour les valeurs proches du maximum, il doit y avoir une « marge de manœuvre ». En d'autres termes, certains niveaux de sortie de l'opérateur doivent pouvoir être augmentés. Par exemple, si le **niveau de sortie de l'opérateur** est défini sur « 90 » et si une courbe positive (+) est définie, la plus grande profondeur de courbe qui peut être atteinte est « 9 » (la différence entre le niveau de sortie maximum et la valeur actuelle qui est définie).

Dans cet exemple, tandis que la profondeur de courbe peut être définie à une valeur supérieure à 9, il n'y aura pas plus d'effet que si elle était réglée sur 9. Si vous voulez augmenter le volume lorsque vous déplacez le clavier vers le haut ou le bas, vous devrez alors définir le niveau de sortie de l'opérateur à une valeur inférieure pour qu'il y ait plus de « marche de manœuvre » disponible pour la graduation, afin d'augmenter le niveau au maximum de 99.

## • Graduation de vitesse du clavier

### Plage : 0 ... 7

Ce paramètre détermine comment les durées de **vitesse** du **générateur d'enveloppe** réagissent à la position du clavier. En d'autres termes, ce paramètre permet d'accélérer ou de ralentir automatiquement la durée générale du générateur d'enveloppe (**Vitesse 1 - 4**) des différents opérateurs, en fonction de la plage du clavier sur laquelle vous jouez. Ce paramètre contrôle le degré de graduation ; une valeur de « 0 » ne produit aucune graduation et les valeurs plus élevées produisent un effet de graduation plus élevé. Pour les valeurs autres que « 0 », plus les notes sont hautes, plus la durée générale du générateur d'enveloppe est court.



La graduation de vitesse du clavier sert à simuler la graduation naturelle qui existe dans la plupart des instruments acoustiques ; comme sur un piano acoustique, par exemple, sur lequel les notes supérieures chutent plus rapidement que les notes plus basses.

## Copie du générateur d'enveloppe

Cette fonction très pratique (de la fenêtre d'édition) permet de copier facilement toutes les valeurs de vitesse et de niveau EG d'un opérateur vers un autre. (Dans la fenêtre de l'éditeur DX200, utilisez [Outil de copie DX200](#).)

- 1 **Sélectionnez l'opérateur source, en cliquant de manière répétée sur le bouton [SELECTION DE L'OPERATEUR].**

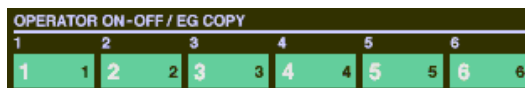
Le numéro de l'opérateur sélectionné apparaît en haut, à droite de l'écran.



- 2 **Cliquez sur le bouton [STOCKER].**



- 3 **Cliquez sur le bouton [COPIE EG] souhaité (1 - 6), correspondant au numéro de l'opérateur de destination.**



Les valeurs de l'opérateur source sont automatiquement copiées sur l'opérateur de destination. (L'écran affiche les valeurs de l'opérateur source.)

## Fenêtre EG optionnel

La fonction EG optionnel dispose de quatre pistes indépendantes sur lesquelles vous pouvez enregistrer des modifications complexes de paramètres en temps réel, sur une durée donnée, soit en mesures, soit en secondes.

Dans cette fenêtre, vous pouvez dessiner une « courbe » EG optionnel personnalisée pour chaque piste de commande d'un paramètre susceptible d'être sélectionné (par exemple filtre, résonance, LFO, etc.) dans le temps. Quatre de ces courbes --- chacune affectant un paramètre différent --- peuvent être reproduites automatiquement simplement en jouant le motif concerné. Il existe différents outils de dessin et d'édition pour créer des modifications de paramètres uniques, en continu, impossibles à obtenir avec les EG conventionnels.

Les données et les paramètres EG optionnel sont, bien entendu, stockés sous forme de données de motif, ce qui permet à chaque motif d'avoir ses propres réglages EG optionnel.



### Paramètres de pistes individuelles

Ces paramètres s'appliquent à chaque piste individuelle (1 - 4) de la fonction EG optionnel. Chaque piste peut avoir une « courbe » et un paramètre EG qui lui sont propres. Lorsqu'un motif est joué, toutes les pistes EG optionnel sont reproduites simultanément, ce qui permet de contrôler, en temps réel, les paramètres qui lui sont affectés.

- **EDIT SELECT (Sélection d'édition)**

**Configuration :** Track 1, Track 2, Track 3, Track 4 (Piste 1, Piste 2, Piste 3, Piste 4)  
Ceci détermine la piste spécifique à éditer.

- **Sélecteur TRACK PARAMETER (PARAMETRE DE PISTE)**

**Configuration : On, Off (Marche, Arrêt)**

Ce sélecteur détermine si la piste spécifiée est activée (ON) ou non (OFF). Il doit être configuré sur « ON » pour que l'EG optionnel de la piste concernée ait un effet quelconque. Lorsqu'il est réglé sur « ON », deux lignes rouges en pointillé apparaissent dans l'afficheur EG optionnel. Ces lignes représentent la plage dans laquelle le paramètre sélectionné (réglé dans le paramètre de piste ci-dessous) est susceptible d'être modifié par la courbe EG optionnel. La position de ces deux lignes dépend du paramètre spécifié et sa valeur ou son réglage actuellement sélectionné. Une courbe EG optionnel peut déborder au-dessus ou en dessous de ces lignes ; toutefois, les portions qui dépassent n'ont pas d'effet sur le paramètre (au-delà des valeurs représentées par ces lignes).

- **TRACK PARAMETER (Paramètre de piste)**

Ce paramètre détermine le paramètre DX200 qui sera mis en jeu par la « courbe » EG dans la piste EG optionnel sélectionnée. Il n'est possible de sélectionner qu'un seul paramètre par piste.

- **Afficheur VALUE (VALEUR)**

Ceci affiche la valeur ou le réglage actuellement sélectionnés pour le paramètre de piste choisi. Il faut garder à l'esprit le fait qu'il ne s'agit que d'une indication d'affichage et que le réglage ou la valeur ne sont pas modifiables à partir de cet afficheur, mais uniquement depuis le paramètre approprié dans la fenêtre du panneau de commandes principal (ou la page Détail).

- **Boutons 1 – 4 de l'afficheur TRACK (PISTE)**

Cliquez sur chacun de ces boutons pour afficher les courbes EG optionnel de deux ou plusieurs pistes simultanément. Chaque courbe de piste s'affiche sous une couleur différente pour permettre de les distinguer plus facilement.

## PARAMETRES COMMUNS AUX PISTES

- **LENGTH (LONGUEUR)**

**Configuration :**

**1/2, 1, 3/2, 2, 3, 4, 6, 8 mesures (nombre de mesures)**

**1.0 ... 16,0 sec (secondes)**

Le paramètre de longueur détermine la durée nécessaire pour enregistrer et reproduire une séquence EG optionnel. Il existe deux types de longueur, celle qui est déterminée par le nombre de mesures et celle qui est mesurée en temps absolu (en secondes).

**NOTE**

- Le réglage de la longueur sur le nombre de mesures entraîne automatiquement l'affectation de l'EG optionnel par le paramètre **Tempo**.

- **TRIGGER (DECLENCHEMENT)**

**Configuration : Free, MIDI In Notes, All Notes, Seq Start**

Ce paramètre détermine le déclenchement de la reproduction de la piste EG optionnel comme indiqué ci-dessous.

**Free (Libre)**

Une fois sélectionné le motif de votre choix, la première touche du clavier sur laquelle vous appuyez déclenche l'EG optionnel.

### MIDI in Notes

L'EG optionnel est déclenché par une note d'un message provenant d'un séquenceur ou d'un instrument MIDI raccordés.

### All Notes

L'EG optionnel est déclenché soit par une note d'un message provenant d'un séquenceur ou d'un instrument MIDI raccordés, soit par le premier pas enregistré du séquenceur pas à pas.

### Seq Start

L'EG optionnel est déclenché par le démarrage du séquenceur pas à pas.

## • LOOP TYPE (TYPE DE BOUCLE)

**Configuration : Off, Forward, Forward Half, Alternate, Alternate Half (Désactivation, Avance, Avance par moitié, Alternatif, Alternatif par moitié)**

Ce paramètre détermine le type de boucle pour jouer la séquence EG optionnel comme indiqué ci-dessous.

### Off (Désactivation)

La séquence EG optionnel est reproduite une seule fois sans boucle. Les réglages du paramètre à la fin de la séquence EG optionnel demeurent effectifs.

### Forward (Avance)

La séquence EG optionnel est jouée en boucle du début jusqu'à la fin.

### Forward Half (Avance par moitié)

La séquence EG optionnel est jouée en boucle du milieu jusqu'à la fin.

### Alternate (Alternatif)

La séquence EG optionnel est jouée en boucle du début jusqu'à la fin puis de la fin jusqu'au début.

### Alternate Half (Alternatif par moitié)

La séquence EG optionnel est jouée en boucle du milieu jusqu'à la fin, puis de la fin jusqu'au milieu.

## • TEMPO

**Plage : 20 - 300 bpm (pulsations par minute)**

Ce paramètre détermine le tempo ou la vitesse à laquelle la piste EG optionnel sélectionnée est reproduite.

### NOTE

- Le réglage Tempo affecte aussi les modèles du séquenceur pas à pas.

## Outils d'édition

Indique le point de sélection  
(le long de l'axe X, en pas).

Indique le point de départ  
de la plage sélectionnée.

**POINT [ STEP : 93 VALUE : 2 ] RANGE [ LEFT : 93 RIGHT : 123 ]**

Indique la valeur (hauteur de la courbe le  
long de l'axe Y) au point sélectionné.

Indique le point d'arrivée  
de la plage sélectionnée.

La barre d'outils à gauche de la fenêtre de EG optionnel contient les outils d'édition. Ils sont répartis en deux types fondamentaux : les outils de dessin (qui comprennent les outils spéciaux pour ondes) et les outils de transformation.

### Utilisation des outils de dessin

#### 1) Cliquez sur l'outil de dessin de votre choix.

Pour les détails concernant chaque outil, reportez-vous aux descriptions à l'étape 2 ci-dessous.

#### 2) Pointez avec le bouton gauche de la souris sur le point de départ souhaité, maintenez-le enfoncé tout en faisant glisser la souris pour dessiner la courbe. Relâchez le bouton pour arrêter le dessin.

Lorsque le crayon est utilisé, la courbe est immédiatement modifiée. Pour les autres outils, une courbe « fantôme » apparaît momentanément (parallèlement à la courbe d'origine) pendant que vous dessinez pour vous indiquer les contours de la nouvelle courbe. Relâchez le bouton de la souris. Vous constatez qu'après une brève pause, la courbe nouvellement dessinée remplace l'ancienne. Toutefois, dans les zones où le tracé n'a pas été repris, la courbe d'origine demeure telle quelle.

#### crayon

L'outil « pencil » (crayon) vous permet de dessiner la courbe souhaitée à la main.

#### straight (tracé rectiligne)

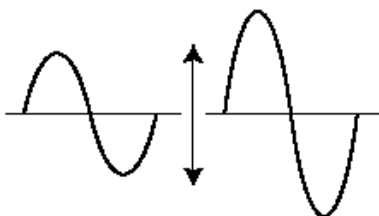
L'outil « straight » (tracer une ligne) vous permet de dessiner des traits parfaits en tirant sur le curseur pour l'éloigner du point de départ.



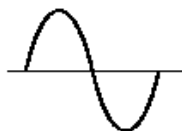
**pulse (impulsion)**  
**triangle (triangulaire)**  
**sine (sinusoïdale)**

Ces trois outils spécifiques permettent de dessiner facilement les formes d'ondes qui leur correspondent respectivement. Les illustrations ci-dessous données à titre d'exemple (qui utilisent l'onde sinusoïdale) montrent les modifications d'une onde obtenues en faisant glisser la souris.

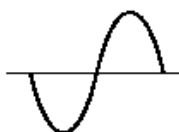
- Faire glisser la souris vers le haut ou le bas augmente l'amplitude de l'onde ou le degré de modification de la valeur du paramètre.



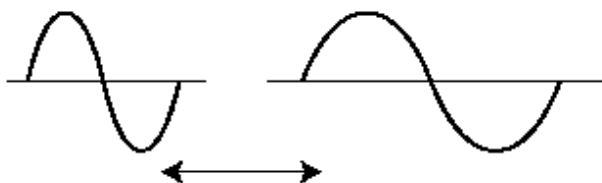
- Faire glisser la souris vers le haut crée une forme d'onde à phase normale.



- Faire glisser la souris vers le bas inverse la phase de 180 degrés.



- Faire glisser la souris vers la droite diminue la fréquence ou provoque une lente modification de la valeur du paramètre, alors que le fait de la glisser vers la gauche augmente sa fréquence.



## Utilisation des outils de transformation

- 1) Cliquez sur le bouton [cursor] (curseur).
- 2) Mettez en surbrillance (définissez) la zone que vous souhaitez transformer.

Déplacez le curseur jusqu'au point de départ de la zone souhaitée, puis maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et faites glisser la souris vers la droite pour mettre en surbrillance ou délimiter la zone à modifier. Relâchez le bouton pour définir le point d'arrêt de la zone en surbrillance.

### NOTE

- Les outils de transformation apparaissent en grisé tant que la zone n'a pas été définie.

- 3) Cliquez sur l'outil de transformation de votre choix.

Pour les outils « smooth » (progressif) et « random » (aléatoire), cliquez sur les boutons correspondants pour lancer l'opération. Après un court moment, la courbe d'EG optionnel change d'apparence pour se conformer à la transformation demandée.

#### smooth (progressif)

Comme son nom l'indique, cet outil lisse les bords de la courbe. Utilisez-le de façon répétée pour arrondir les bords autant que vous le souhaitez.

#### random (aléatoire)

Cet outil affecte de façon aléatoire différentes valeurs à des points successifs de la courbe. Dans une certaine mesure, cet outil est l'opposé du précédent puisqu'il sert à denteler les bords de la courbe.

- 4) Si vous utilisez « scale » (gamme) ou « move » (déplacer), servez-vous de la souris pour effectuer le réglage souhaité.

En ce qui concerne les outils « scale » et « move », maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et faites glisser celle-ci dans la direction appropriée, puis relâchez le bouton au point de votre choix.

#### scale (gamme)

Cet outil pratique vous permet de comprimer ou développer la « plage dynamique » globale de la courbe. Par exemple, si les modifications de EG optionnel sont trop soudaines ou importantes, utilisez cet outil pour comprimer la courbe afin de rendre les changements plus subtils. Le fait de tirer la courbe loin de son axe central développe la plage alors que la faire glisser vers son axe comprime cette dernière. Le fait de la glisser vers le haut maintient sa phase d'origine alors que la tirer vers le bas inverse sa phase de 180 degrés.

#### move (déplacer)

Il s'agit d'une opération combinée copier coller, qui vous permet de vous saisir d'une section définie de la courbe et de la déplacer ailleurs. La partie copiée peut être librement déplacée dans n'importe quelle direction et elle remplace la courbe d'origine à son emplacement de destination.

## Fenêtre STEP SEQUENCER (Séquenceur pas à pas)

Le séquenceur pas à pas est une fonction puissante et polyvalente qui vous permettra de créer rapidement et sans peine des séquences en boucle sophistiquées. C'est aussi un outil fortement interactif qui peut être déclenché de multiples manières à l'aide du clavier et qui peut être utilisé avec les diverses commandes en temps réel du DX200. Les événements liés à chaque pas (Note, Vitesse, Temps de suspension et Changement de commande) sont accessibles et modifiables à l'aide d'un « bouton de panneau » particulier sur un maximum de 16 pas. Le séquenceur pas à pas dispose également d'une mémoire importante qui vous permettra d'enregistrer un motif de séquence par motif (il y en a 128 au total).

Le séquenceur pas à pas partage un ensemble de paramètres communs qui offrent davantage de souplesse et de maîtrise.



### Bloc Effet

- **PARAM (Paramètre)**

**Configuration : 0 ... 127**

Ce paramètre détermine le degré de l'effet sélectionné dans Type ci-dessous.

- **TYPE**

**Configuration : Retard 1 à 3, Réverbération, Bruit d'accompagnement 1 à 2, Chorus, Synchroniseur de phases 1 à 3, AmpSim (Simulateur d'ampli) 1 à 3**

Détermine le type d'effet.

## Bloc COMMUN

- **Tempo**

**Configuration : 20 ... 300 bpm (pulsations par minute)**

Le réglage Tempo détermine le tempo de l'horloge interne du DX200 en pulsations par minute (BPM) dans une plage de 40 à 240 BPM. Le réglage Tempo commande la reproduction du séquenceur pas à pas.

**NOTE**

- Lorsque Tempo est réglé sur « MIDI », l'horloge du DX200 peut être commandée par l'horloge d'un appareil MIDI externe comme un séquenceur musical raccordé au port d'entrée MIDI.
- Lorsque la **longueur de EG optionnel** est réglée sur l'une des valeurs en mesures, la séquence EG optionnel est synchronisée avec le réglage Tempo ici.

- **BEAT (TEMPS)**

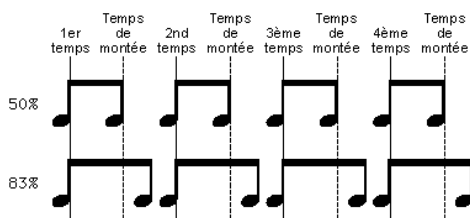
**Configuration : 8, 12, 16**

Détermine le nombre de pas de la séquence sélectionnée pour la reproduction.

- **SWING (SWING)**

**Configuration : 50 ... 83%**

Le paramètre Swing vous permet d'appliquer un taux de Swing à la séquence pour modifier légèrement certaines pulsations afin de créer un effet de « swing ». Un réglage de « 50 % » ne produit aucun Swing alors que la valeur « 83 % » correspond au Swing maximal. Pour en savoir davantage sur la manière dont les niveaux de Swing affectent le rythme de la séquence, reportez-vous à l'illustration ci-dessous.



- **REVERSE (INVERSER)**

**Réglage : On (activé), Off (désactivé)**

La fonction Reverse (Inverser) vous permet d'inverser complètement la séquence et de jouer les notes en commençant par la fin.

- **GATE TM (temps de suspension)**

**Configuration : 1 ... 200%**

Ceci est une commande offset qui détermine la longueur des notes de la séquence en les allongeant ou en les raccourcissant d'un certain pourcentage par rapport aux notes d'origine. Cela vous permet, par exemple, de régler la note pour un jeu staccato, de sorte que sa sonorité change bien avant que son temps soit écoulé. Vous pouvez aussi maintenir la note jusqu'au début du pas suivant de façon à l'enchaîner à la note suivante (legato). Un réglage de « 100 % » maintient la relation d'origine entre les notes. Les valeurs inférieures diminuent le temps de suspension alors que les valeurs supérieures l'augmentent.

**NOTE**

- Lorsque la valeur combinée du temps de suspension d'une note individuelle (réglée à partir des boutons **banque de temps de suspension**) et le temps de suspension offset spécifié ici dépasse 100 %, la note est jouée legato.

## **Bloc TRACK PARAMETER (PARAMETRE DE PISTE)**

- **CUTOFF (Fréquence de coupure)**

**Configuration : Synth track 0... 127**

**Rythme 1 ... 3 piste -64 ... 63**

Détermine pour chaque piste la fréquence à laquelle l'effet de filtre s'applique. Plus la valeur est élevée, plus la fréquence est haute.

- **RES (Résonance)**

**Configuration : Synth track -16... 100**

**Rythme 1 ... 3 piste -64 ... 63**

Détermine pour chaque piste l'emphase de la crête de résonance du filtre (à la fréquence de coupure).

- **VOLUME**

**Configuration : 0 ... 127**

Commande le niveau de volume de chaque piste.

- **PAN (Panoramique)**

**Configuration : Synth track C, L63 ... C ... R63**

**Rythme 1 ... Pistes Rythme 3 à 3, RND (Random), L63 ... C ... R63**

Détermine le spectre de position panoramique (positionnement gauche ou droit dans l'image stéréo) de chaque piste. Le réglage aléatoire (disponible uniquement pour les pistes Rythme) définit automatiquement et aléatoirement une position Pan pour chaque son d'instrument.

- **WET (AFFECTE)**

**Configuration : 0 ... 127**

Modifie la profondeur ou le degré de l'effet de chaque piste. Lorsque ceci est réglé sur 0 (entièrement vers la gauche), le son de l'effet n'est pas audible.

## **Boutons [PLAY/STOP] (Lecture / Arrêt)**

Cliquez sur le bouton [LECTURE] pour démarrer la séquence. La séquence est répétée (en boucle) jusqu'à ce que vous cliquiez sur le bouton [ARRÊT] pour l'arrêter.

## **NOTE /INST.SELECT/VELOCITE/TEMPS DE SUSPENSION/HAUTEUR**

Le séquenceur pas à pas vous permet d'entrer des notes et autres réglages de paramètres d'une séquence un par un.

- **Banque NOTE NO. (de numéro de note) (Synth track uniquement)**

**Plage : C-2... G8 (numéro de note MIDI = 0... 127)**

Cette banque constituée de 16 boutons virtuels vous permet de régler le numéro de note pour chaque pas de la séquence. Pour régler la note, ajustez le paramètre normalement en tournant le bouton approprié ou cliquez sur la fenêtre de valeur au-dessus du bouton pour appeler la liste déroulante de valeurs. Cliquez ensuite sur le numéro de note souhaité.

- **Banque INST. SELECT (Rhythm tracks uniquement)**

**Configuration : Consultez la liste d'instruments (« Inst List ») du mode d'emploi du DX200.**

Cette banque constituée de 16 boutons virtuels vous permet de sélectionner le son d'instrument (batterie, percussion, basse, effets spéciaux) pour chaque pas de la séquence. Pour régler l'instrument, ajustez le paramètre normalement en tournant le bouton approprié ou cliquez sur la fenêtre de l'instrument au-dessus du bouton pour appeler la liste déroulante. Cliquez ensuite sur l'instrument de votre choix.

### • Banque VELOCITE

#### Plage : Silence, 1 ... 127

Cette banque constituée de 16 boutons virtuels vous permet de régler la vitesse de note pour chaque pas du motif de séquence pas à pas. Pour régler la vitesse, vous pouvez avoir recours à l'une des techniques suivantes :

- Réglez le paramètre normalement en « tournant » le bouton approprié.
- Déplacez le curseur jusqu'à la fenêtre des valeurs située au-dessus du bouton et cliquez dans la moitié supérieure de la fenêtre pour faire défiler les valeurs vers le haut, ou cliquez dans la moitié inférieure pour les faire défiler vers le bas. Vous pouvez également faire avancer/reculer les valeurs rapidement et de façon continue en cliquant sur --- et en le faisant glisser vers le haut/bas ou vers la gauche/droite.
- Utilisez la touche [MAJ] et les touches de déplacement du curseur pour avancer de valeur en valeur ou les faire défiler en avant ou en arrière.
- Saisissez la valeur directement depuis le clavier de votre ordinateur.

Lorsqu'il est réglé sur « Rest » (Silence), un silence est inséré pour le pas en question.

### • Banque GATE TIME (TEMPS DE SUSPENSION)

#### Plage : 1 ... 1600%

Cette banque constituée de 16 boutons virtuels vous permet de régler le temps de suspension de note (ou sa longueur) pour chaque pas du motif de séquence pas à pas. Pour régler le temps de suspension de note, vous pouvez recourir à l'une des techniques suivantes :

- Réglez le paramètre normalement en « tournant » le bouton approprié.
- Déplacez le curseur jusqu'à la fenêtre des valeurs située au-dessus du bouton et cliquez dans la moitié supérieure de la fenêtre pour faire défiler les valeurs vers le haut, ou cliquez dans la moitié inférieure pour les faire défiler vers le bas. Vous pouvez également faire avancer/reculer les valeurs rapidement et de façon continue en cliquant sur --- et en le faisant glisser vers le haut/bas ou vers la gauche/droite.
- Utilisez la touche [MAJ] et les touches de déplacement du curseur pour avancer de valeur en valeur ou les faire défiler en avant ou en arrière.
- Saisissez la valeur directement depuis le clavier de votre ordinateur.

Gardez à l'esprit que le temps de suspension de note final pour le motif tout entier est aussi déterminé par la commande [temps de suspension](#) dans les paramètres communs.

### • Banque PITCH (HAUTEUR) (Rhythm tracks uniquement)

#### Plage : -64 ... +24

Cette banque constituée de 16 boutons virtuels vous permet de régler la hauteur de ton pour chaque pas du motif du séquenceur pas à pas.

Pour régler la vitesse, vous pouvez avoir recours à l'une des techniques suivantes :

- Réglez le paramètre normalement en « tournant » le bouton approprié.
- Déplacez le curseur jusqu'à la fenêtre des valeurs située au-dessus du bouton et cliquez dans la moitié supérieure de la fenêtre pour faire défiler les valeurs vers le haut, ou cliquez dans la moitié inférieure pour les faire défiler vers le bas. Vous pouvez également faire avancer/reculer les valeurs rapidement et de façon continue en cliquant sur --- et en le faisant glisser vers le haut/bas ou vers la gauche/droite.
- Utilisez la touche [MAJ] et les touches de déplacement du curseur pour avancer de valeur en valeur ou les faire défiler en avant ou en arrière.
- Saisissez la valeur directement depuis le clavier de votre ordinateur.

### • Boutons [Step Mute] (pas désactivé)

Ils permettent de déterminer si le pas spécifique de la piste est activé (il émet un son) ou désactivé (muet).

## Panneau du simulateur DX7

Sélectionnez cette fenêtre en cliquant sur [Edit] (Editer) dans la barre de menu puis en sélectionnant « Simulateur DX7 ». Vous pouvez également l'appeler à partir de la [barre d'outils](#). N'oubliez pas que vous ne pouvez apporter aucune modification directement à partir de cette fenêtre. Cependant, vous pouvez effectuer trois actions ici :

- 1) Appuyer sur les touches virtuelles --- et écouter les sons du DX200 connecté.
- 2) Ouvrir un nouveau motif ou stocker un motif que vous avez édité --- en cliquant sur la cartouche virtuelle.
- 3) Cliquez sur le panneau de commandes virtuelles --- et appelez le panneau d'édition, afin de l'éditer sous forme de DX7 actuel.

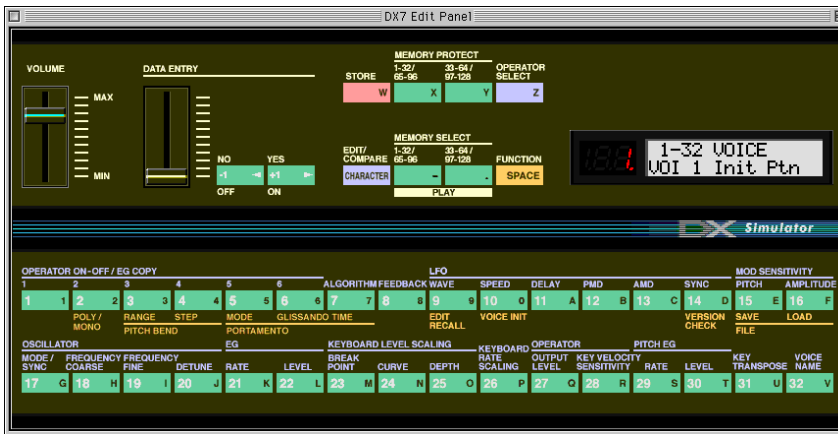


## Panneau d'édition DX7

Cette fenêtre fournit un panneau DX7 « virtuel » et vous permet d'éditer les motifs comme vous le feriez si vous utilisiez le panneau de commandes d'un clavier DX7 réel. Pour appeler cette fenêtre, cliquez n'importe où sur la surface du panneau du simulateur DX7.

### Panneau d'édition DX7 / Modes Lecture et Edition

Pour sélectionner le mode Play (Lecture), cliquez sur l'un des boutons [MEMORY SELECT] (SELECTIONNER MEMOIRE).



- **Curseur Volume**

Il permet d'ajuster le niveau de sortie global.

- **Curseur DATA ENTRY (ENTREE DE DONNEES)**

Il permet d'effectuer des modifications rapides ou à grande échelle. Déplacer ce curseur de haut en bas permet de couvrir la totalité de la plage disponible pour chaque paramètre.

- **Boutons [NO]/[YES] ([NON]/[OUI])**

Ils permettent d'augmenter ou de diminuer les valeurs de paramètres, d'activer ou de désactiver une fonction, de répondre à des messages d'invite à l'écran et de déplacer le curseur lorsque vous nommez un motif.

- **Bouton [STORE] ([STOCKER])**

Ce bouton permet d'appeler l'opération **Stocker**, permettant de stocker le motif sélectionné dans le DX200. En mode Edition, il permet de sélectionner la fonction **EG Copy** (Copier EG).

**NOTE**

- Après avoir stocké un motif dans le DX200, assurez-vous **d'enregistrer** le motif dans un **fichier DX200**.
- **Boutons [MEMORY PROTECT 1-32/65-96] ([MEMOIRE])/[MEMORY PROTECT 33-64/97-128] ([MEMOIRE])**  
Ces boutons vous permettent d'afficher et de modifier l'état de la mémoire.



## NOTE

- Ces boutons ne sont actifs que lorsque vous utilisez la fonction de stockage dans le panneau d'édition DX7.

### • Bouton [OPERATOR SELECT] (Sélection opérateur)

Ce bouton permet de sélectionner l'opérateur de votre choix (1-6) pour l'édition en mode Edition. Chaque clic successif du bouton permet de parcourir les opérateurs disponibles. (Lorsqu'un opérateur est désactivé, il n'est pas disponible.) Le numéro de l'opérateur s'affiche dans le coin supérieur droit de de l'écran à cristaux liquides correspondant aux paramètres appropriés.



Opérateur actuellement sélectionné (Opérateur 6).

Utilisez ce bouton pour l'édition des paramètres d'édition suivants :

- Amplitude Modulation Sensitivity (Sensibilité de la modulation d'amplitude)
- Oscillator (Oscillateur)
- Envelope generator (EG) (Générateur d'enveloppe) :
- Keyboard Level Scaling (Graduation de niveau clavier)
- Keyboard Rate Scaling (Graduation de vitesse clavier)
- Opérateur (Niveau de sortie et Sensibilité de vitesse)

Ces paramètres peuvent tous être édités séparément pour chacun des opérateurs.

### • Bouton [EDIT/COMPARE] ([EDITER/COMPARER])

Ce bouton sert à sélectionner le [mode Editer](#) ou la fonction [Comparer](#).

### • Boutons [MEMORY SELECT 1-32/33-64]

Ces boutons permettent de sélectionner les quatre banques de motifs des motifs utilisateurs : 1-32/65-96 ou 33-64/97-128. Cliquer sur l'un de ces boutons permet également d'activer le [mode Lecture](#).

### • Bouton [FUNCTION] ([FONCTION])

Ce bouton sert à sélectionner le mode [Fonction](#), qui vous permet d'éditer certains paramètres généraux du motif ou de l'instrument (imprimé en jaune sous les boutons de voix appropriés).

### • Affichage à diode

La fenêtre à diode indique le nombre de motifs sélectionnés. Elle indique également si le motif édité ou original est actif pendant l'utilisation de la fonction [Comparer](#).

### • Afficheur à cristaux liquides

La fenêtre à cristaux liquides affiche l'état actuel du DX200. En mode Lecture, elle indique la banque de motifs sélectionnés ainsi que le nom et le nombre de motifs sélectionnés. En modes Editer et Fonction, elle affiche le paramètre, la fonction ou l'opération sélectionné(e) ainsi que la(les) valeur(s) ou le(s) réglage(s) correspondants.

### • Boutons [Pattern Select] (Sélection motif)

En mode Lecture, ces boutons servent à sélectionner les motifs 1-32/65-96 (ou 33-64/97-128) sur le DX200. En mode Edition, les boutons servent à sélectionner les paramè-

tres d'Édition (imprimés en mauve au-dessus des boutons). En mode Fonction, ils permettent de sélectionner les paramètres de Fonction (imprimés en jaune au-dessous des boutons appropriés).

Les descriptions suivantes expliquent l'utilisation de chaque bouton en mode Édition.

- **[1] - [6] OPERATEUR MARCHE/ARRET-COPIE EG (1-6)**

Ces boutons ont deux fonctions : 1) activer/désactiver les opérateurs individuels tout en programmant un motif, et 2) sélectionner l'opérateur sur lequel vous souhaitez copier certains réglages du [générateur d'enveloppes](#) (EG).

- **[7] ALGORITHM (ALGORITHMME)**

Ce bouton sert à régler le paramètre d'[algorithme](#).

- **[8] FEEDBACK (FEEDBACK)**

Ce bouton sert à régler le paramètre de [feedback](#).

- **[9] - [14] LFO (OBF)**

Ces boutons servent à sélectionner les paramètres d'[OBF](#) (Oscillateur Basse Fréquence).

- **[9] WAVE (ONDE)**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre d'[onde de forme OBF](#).

- **[10] SPEED (VITESSE)**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de [vitesse OBF](#).

- **[11] DELAY (RETARD) 11**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de [retard OBF](#).

- **[12] PMD (PMH)**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de [profondeur de la modulation de la hauteur](#).

- **[13] AMD (PMA)**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de [profondeur de la modulation de l'amplitude](#).

- **[14] SYNC**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de [synchronisation de clé OBF](#).

- **[15], [16] MOD SENSITIVITY (SENSIBILITE DE MODULATION)**

Ces boutons servent à sélectionner les paramètres de [sensibilité de modulation](#).

- **[15] PITCH (HAUTEUR)**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de [sensibilité de modulation de la hauteur](#).

- **[16] AMPLITUDE**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de [sensibilité de modulation de l'amplitude](#).

- **[17] - [20] OSCILLATOR (OSCILLATEUR)**

Ces boutons servent à sélectionner les paramètres de l'[oscillateur](#).

- **[17] MODE/SYNC**

Ces boutons servent à sélectionner alternativement les paramètres du [mode oscillateur](#) et du [synchroniseur oscillateur](#).

- **[18] FREQUENCY COARSE (FREQUENCE BRUTE)**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre [Oscillator Frequency Coarse](#) (fréquence oscillateur brute) qui vous permet d'effectuer de grandes modifications dans la fréquence de l'opérateur concerné.

- **[19] FREQUENCY FINE (FREQUENCE PRECISE)**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre [Oscillator Frequency Fine](#), qui vous permet d'effectuer de petites modifications dans la fréquence de l'opérateur actuel.

- **[20] DETUNE (DESACCORD)**

Ce bouton permet de sélectionner le paramètre de [désaccord de l'oscillateur](#).

- **[21], [22] EG**

Ces boutons servent à sélectionner les paramètres de [vitesse EG 1 - 4](#) et de [niveaux EG 1 - 4](#).

- **[21] RATE (VITESSE)**

Ce bouton sert à sélectionner les paramètres de [vitesse EG 1 - 4](#).

- **[22] LEVEL (NIVEAU)**

Ce bouton sert à sélectionner les paramètres de [niveau EG 1 - 4](#).

- **[23] - [25] KEYBOARD LEVEL SCALING**

Ces boutons servent à sélectionner les paramètres de [Keyboard Level Scaling](#).

- **[23] BREAK POINT (POINT DE RUPTURE)**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de point de rupture du [Keyboard Level Scaling](#).

- **[24] CURVE (COURBE)**

Ce bouton sert à sélectionner les paramètres de courbe de [Keyboard Level Scaling](#).

- **[25] DEPTH (PROFONDEUR)**

Ce bouton sert à sélectionner les paramètres de profondeur de [Keyboard Level Scaling](#).

- **[26] KEYBOARD RATE SCALING**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de [Keyboard Rate Scaling](#).

- **[27], [28] OPERATOR (OPERATEUR)**

Ces boutons servent à sélectionner les paramètres de l'[opérateur](#).

- **[27] OUTPUT LEVEL (NIVEAU DE SORTIE)**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de [niveau de sortie de l'opérateur](#).

- **[28] KEY VELOCITY SENSITIVITY (SENSIBILITE DE VELOCITE DE TOUCHE)**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de [sensibilité de vitesse de touche](#).

- **[29], [30] PITCH EG (GENERATEUR D'ENVELOPPE DE HAUTEUR)**

Ces boutons servent à sélectionner les paramètres de [générateur d'enveloppe de hauteur](#).

- **[29] RATE (VITESSE)**

Ce bouton sert à sélectionner les paramètres de [la vitesse 1 - 4 du générateur d'enveloppe de hauteur](#) et de [l'échelle de vitesse du générateur d'enveloppe de hauteur](#).

- **[30] LEVEL (NIVEAU)**

Ce bouton sert à sélectionner les paramètres du [niveau 1 – 4 du générateur d'enveloppe de hauteur](#) et de [la plage du niveau du générateur d'enveloppe de hauteur](#).

- **[31] KEY TRANSPOSE (TRANSPOSITION DE LA CLE)**

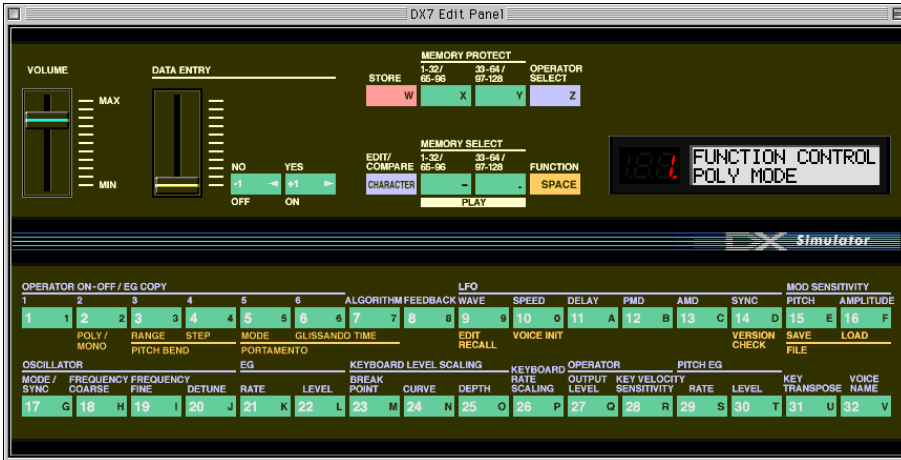
Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de [transposition de la clé](#).

- **[32] VOICE NAME (NOM MOTIF)**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre du [nom du motif](#).

## Panneau d'édition DX7 / Mode Fonction

Pour sélectionner le mode Fonction, cliquez sur le bouton [FUNCTION] ([FONCTION]).



- [2] POLY/MONO

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre [Poly/Mono](#).

- [3], [4] PITCH BEND (VARIATION DE TON)

Ces boutons servent à sélectionner les paramètres de [variation de ton](#).

- [3] RANGE (PLAGE)

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de [la plage de courbe de hauteur](#).

- [4] STEP (PAS)

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de [pas de courbe de hauteur](#).

- [5] - [7] PORTAMENTO

Ces boutons servent à sélectionner les paramètres de [Portamento](#).

- [5] MODE

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre du [mode Portamento](#).

- [6] GLISSANDO

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de [Portamento Glissando \(Pas\)](#).

- **[7] TIME (DUREE)**

Ce bouton sert à sélectionner le paramètre de [durée Portamento](#).

- **[9] EDIT RECALL (EDITION DU RAPPEL)**

Ce bouton sert à sélectionner la fonction [Edition du rappel](#).

- **[10] VOICE INIT (INITIALISATION DE VOIX)**

Ce bouton sert à sélectionner la fonction [Initialiser le motif](#).

- **[14] VERSION CHECK (VERIFICATION DE LA VERSION)**

Ce bouton sert à sélectionner la fonction [Vérification de la version](#).

- **[15], [16] FILE (FICHIER)**

Ces boutons servent à sélectionner les opérations [Fichier Enregistrement](#) et [Fichier Chargement](#).

- **[15] SAVE (SAUVEGARDER)**

Ce bouton sert à sélectionner l'opération [Fichier Enregistrer](#).

- **[16] LOAD (CHARGEMENT)**

Ce bouton sert à sélectionner l'opération [Fichier Chargement](#).

## Edition du rappel

Cette fonction Panneau d'édition sert à rappeler ultérieurement les paramètres d'édition d'un motif si, par inadvertance, vous êtes resté en mode Edition et avez sélectionné un autre motif.

- 1) Cliquez sur [FONCTION] pour entrer dans le mode Fonction.
- 2) Cliquez sur [EDIT RECALL] ([RAPPEL D'EDITION]).
- 3) Répondez aux messages d'invite « RAPPEL D'EDITION ? » et « ETES-VOUS SUR ? » en cliquant deux fois sur [OUI].

### NOTE

- Le rappel d'édition n'est disponible qu'à partir du panneau d'édition.

## Initialisation du motif (Initialiser)

La fonction d'initialisation du motif permet la création d'un « canevas vierge » comme point de départ de programmation d'un nouveau motif.

- 1) Cliquez sur [FONCTION] pour entrer en mode Fonction.
- 2) Cliquez sur [VOICE INIT] ([INITIALISATION DE VOIX]).
- 3) Répondez aux messages d'invite « INITIALISATION DE VOIX ? » et « ETES-VOUS SUR ? » en cliquant deux fois sur [OUI].

Le motif initialisé qui en résulte dispose des réglages suivants :

- \* Algorithme 1
- \* Aucune modulation
- \* Niveau de sortie de l'opérateur 1 réglé sur 99 ; tous les autres opérateurs sont désactivés
- \* Enveloppes « carrées » (EG)
- \* Tous les taux de fréquence sont réglés sur 1.00

### NOTE

- Bien que cette opération appartienne au panneau Edition, une fonction similaire d'initialisation de motifs est également disponible dans la fenêtre de l'éditeur DX200 à partir de la boîte de dialogue [Liste des motifs DX Pattern List](#).

## Vérification de la version

Cette fonction du panneau Edition permet de vérifier la version actuelle du logiciel de l'éditeur DX200.

- 1) Cliquez sur [FONCTION] pour entrer dans le mode Fonction.
- 2) Cliquez sur [VERIFICATION DE LA VERSION].

La version actuelle du logiciel apparaît dans l'écran à cristaux liquides.

## Opérations sur fichier

Ces deux opérations liées aux fichiers vous permettent d'enregistrer ou de sauvegarder les données du fichier DX200 à partir du panneau Edition.

- **SAVE (ENREGISTRER)**

Ceci vous permet d'enregistrer l'ensemble des 128 motifs actuels dans un fichier DX200.

- 1) Appuyez sur le bouton [FUNCTION] (FONCTION).
- 2) Cliquez sur [ENREGISTRER] pour appeler la boîte de dialogue **Enregistrer le fichier DX200**.  
(Consultez la rubrique [Enregistrer le fichier DX200](#) pour obtenir des instructions détaillées.)

- **CHARGEMENT**

Ceci vous permet de charger (ouvrir) un ensemble de 128 motifs utilisateurs à partir d'un fichier DX200 existant.

- 1) Cliquez sur le bouton [FONCTION].
- 2) Cliquez sur [CHARGEMENT].
- 3) Répondez aux messages d'invite « **CHARGER LES 64 VOIX ?** » et « **ETES-VOUS SUR ?** » en cliquant sur [OUI] deux fois.  
Ceci appelle la boîte de dialogue Ouvrir le fichier DX200.  
(Consultez la rubrique [Ouvrir le fichier DX200](#) pour obtenir des instructions détaillées.)



Lorsque l'éditeur DX200 est actif et sélectionné, les fonctions suivantes apparaissent dans le menu Fichier :

- **Nouveau fichier DX200**
- **Ouvrir le fichier DX200**
- **Enregistrer le fichier DX200**
- **Enregistrer le fichier AN200 sous**

Ces commandes servent à créer, enregistrer et ouvrir des fichiers DX200 originaux. Si vous utilisez ainsi la commande Enregistrer (ou Enregistrer sous), vous enregistrez l'ensemble des 128 motifs utilisateur du fichier DX200 sélectionné. (L'extension spéciale .DXC vous permet de facilement classer vos fichiers).

En constituant une bibliothèque de vos motifs originaux sous forme de fichiers DX200, vous pouvez aisément appeler les réglages dont vous avez besoin (avec la commande « Ouvrir ») ce qui vous permet de les insérer rapidement dans un morceau ou les transmettre au générateur de son ou à la carte son.

#### NOTE

- **Avant d'enregistrer un ensemble de motifs utilisateur sous forme de fichier DX200, assurez-vous d'avoir correctement **stocké** le motif en cours de modification. Si un motif n'est pas stocké correctement, il ne sera pas intégré aux données du fichier DX200.**

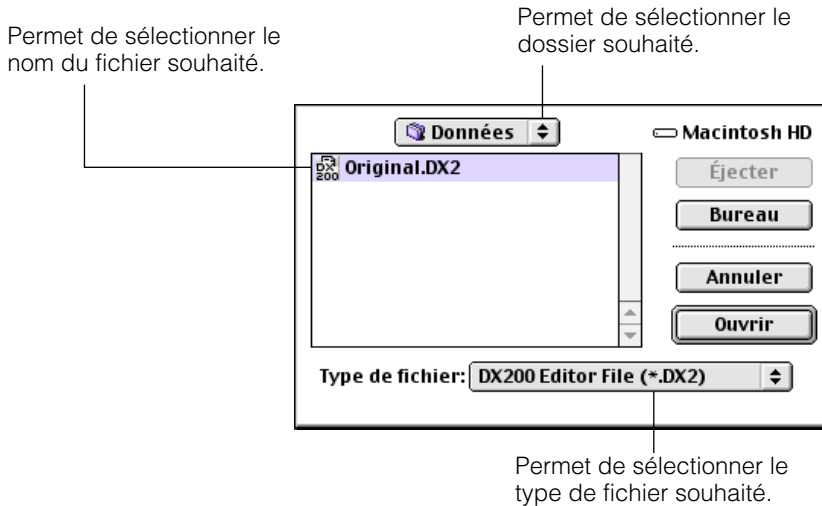
## Nouveau fichier DX200

Utilisez cette fonction pour créer un nouveau fichier DX200.

Si le motif actuellement sélectionné a été modifié, l'affichage vous invite à le stocker avant d'ouvrir un nouveau fichier DX200. (Voir la rubrique [Stockage d'un motif DX200](#).) Le nouveau fichier DX200 contient les 256 motifs pré-réglés en usine. (Ces mêmes motifs sont chargés automatiquement à l'ouverture de l'éditeur DX200.)

## Ouvrir le fichier DX200

Cette fonction permet d'ouvrir un fichier DX200 existant.

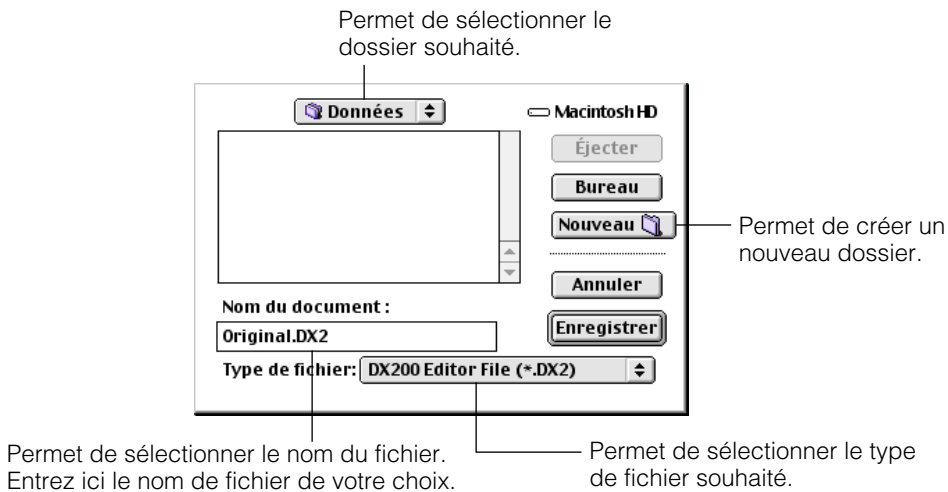


**NOTE**

- Il est possible de sélectionner et d'ouvrir le fichier « **\*\*\*.DXC** » avec FileType.

## Enregistrer le fichier DX200 / Enregistrer le fichier

Ces commandes permettent d'enregistrer l'ensemble actuel de motifs utilisateurs dans un fichier DX200. (La commande « Enregistrer sous » vous permet de modifier le nom du fichier).



**NOTE**

- Vous pouvez aussi sélectionner « Enregistrer le fichier DX200 » depuis la **barre d'outils**.

Lorsque l'éditeur DX200 est actif et sélectionné, les fonctions suivantes apparaissent dans le menu édition :

- **Simulateur DX7**
- **Bibliothécaire DX200**

Les fonctions suivantes n'existent pas sur le DX7 Simulator et le panneau d'édition DX7 :

- **Liste des motifs DX200**
- **Outil de copie DX200**
- **Fonction Store (Stocker) du DX200**
- **Fonction Compare (Comparer) du DX200**

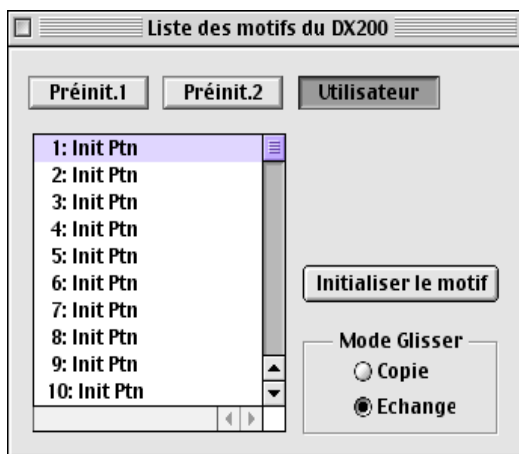
## Liste des motifs du DX200

Dans la boîte de dialogue Liste des motifs du DX200, vous pouvez :

- **Sélectionner un motif pour le modifier.**
- **Initialiser un motif aux réglages par défaut.**
- **Copier ou échanger des motifs dans les banques de motifs présélectionnés.**

### NOTE

- La « liste des motifs du DX200 » n'est disponible qu'à partir de la fenêtre de l'éditeur DX200. Elle peut également être sélectionnée à partir d'un menu déroulant en cliquant sur n'importe quelle partie inactive de la fenêtre de l'éditeur DX200 tout en appuyant sur la touche de contrôle.



## Zone de liste modifiable de la liste de motifs

Sélectionnez un motif en cliquant sur celui de la liste qui vous intéresse et un bloc de données de motif est automatiquement émis.

- **Copie d'un motif à un emplacement de motif différent**

- 1) **Définissez le mode Glisser sur « Copy » (Copier).**

- 2) **Cliquez sur le motif souhaité et faites-le glisser jusqu'à l'emplacement voulu. Gardez à l'esprit que ceci remplace (et efface) le motif à l'emplacement choisi.**

- **Permutation des emplacements respectifs de deux motifs**

- 1) **Réglez le mode Glisser sur « Swap » (Permuter)**

- 2) **Cliquez sur le motif souhaité puis faites-le glisser jusqu'au motif avec lequel vous souhaitez le permuter. Le motif est ainsi déplacé jusqu'à l'emplacement sélectionné, sans affecter les données.**

Les opérations de copie et de permutation peuvent aussi être exécutées depuis la boîte de dialogue du [bibliothécaire DX200](#).

## Initialisation du motif

Cliquez sur ce bouton pour initialiser le motif sélectionné à ses [valeurs par défaut](#). Vous disposez ainsi d'une base à partir de laquelle créer un nouveau motif.

## Mode Glisser

Il est possible de faire glisser un motif jusqu'à un nouvel emplacement à partir de la zone modifiable de la liste de motifs. Ce réglage détermine le résultat de cette opération : le motif est copié dans son nouvel emplacement ou permuté avec le motif qui se trouve sur le nouvel emplacement.

## Outil de copie DX200

La case de l'outil de copie DX200 vous permet de copier rapidement les valeurs de paramètres d'un opérateur à l'autre. Vous pouvez copier toutes les valeurs de paramètres de l'opérateur ou seulement les valeurs EG. Cette case vous permet également d'afficher les formes de chaque EG d'opérateur et de hauteur EG --- offrant ainsi des informations rapides et immédiates relatives à tous les réglages actifs des EG.

### Pour sélectionner l'outil de copie DX200 :

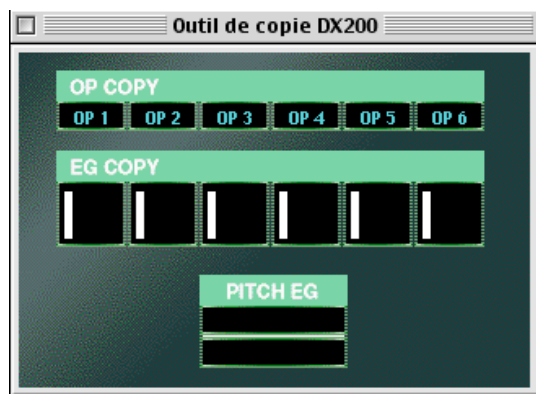
Cliquez sur l'une des barres de titre suivantes dans la fenêtre de l'éditeur DX200 :

- **GENERATEUR D'ENVELOPPE DE HAUTEUR**
- **OSCILLATEUR**
- **GENERATEUR D'ENVELOPPE**
- **KEYBOARD LEVEL SCALING**
- **KEYBOARD RATE SCALING**
- **OPERATEUR**
- **MOD SENS**

Vous accédez ainsi directement à la case de l'outil de copie DX200. Elle peut également être sélectionnée à partir d'un menu déroulant en cliquant sur n'importe quelle partie inactive de la fenêtre de l'éditeur DX200 et en appuyant sur la touche de contrôle.

#### NOTE

- L'« outil de copie DX200 » n'est disponible qu'à partir de la fenêtre de l'éditeur DX200.



### Pour utiliser l'outil de copie :

Cliquer sur l'opérateur ou le EG de votre choix et faites le glisser vers l'opérateur ou la EG avec laquelle vous souhaitez le copier. Par exemple, pour copier les réglages EG de l'opérateur 6 à l'opérateur 2, cliquez sur le EG correspondant à l'opérateur 6 et faites-le glisser vers le EG correspondant à l'opérateur 2.

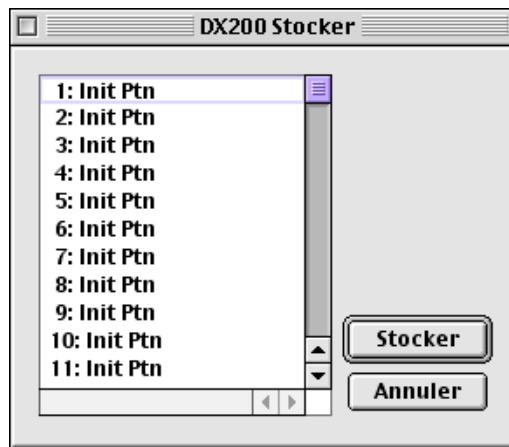
La rangée supérieure de cases (« OP COPY ») vous permet de copier toutes les valeurs de paramètres d'un opérateur à l'autre. La seconde rangée (« EG COPY ») ne permet de copier que les valeurs EG destinées aux opérateurs. La case « PITCH EG » sert uniquement à afficher les modifications apportées aux réglages Pitch EG.

## Fonction Stocker du DX200

Utilisez la boîte de dialogue Stocker du DX200 pour stocker le motif en cours d'édition dans l'un des espaces mémoire de motifs utilisateur. Une fois le ou les motifs stocké(s) selon cette méthode, vous pouvez [enregistrer](#) l'ensemble des 128 motifs utilisateur dans un [fichier DX200](#).

### NOTE

- La fonction « Stocker » du DDX200 n'est disponible qu'à partir de la fenêtre de l'éditeur DX200. Elle peut également être sélectionnée à partir d'un menu déroulant en cliquant sur n'importe quelle partie inactive de la fenêtre de l'éditeur DX200 et en appuyant sur la touche de contrôle.



- 1) Cliquez sur l'emplacement souhaité pour le motif nouvellement édité.
- 2) Cliquez sur [Stocker] pour stocker le motif à l'emplacement sélectionné.

Gardez à l'esprit que ceci remplace (et efface) le motif situé à cet emplacement par le motif nouvellement édité.

## Fonction Comparer du DX200

La fonction Comparer permet d'aller et venir entre la condition en cours d'édition du motif et la condition originale. Il est ainsi possible d'entendre et de comparer facilement les modifications apportées à un motif par rapport à sa condition originale.

### 1) Modifier le motif.

### 2) Sélectionner « DX200 Compare ».

Vous effectuer cette opération à partir du menu Edition. Vous pouvez également sélectionner rapidement Compare en cliquant sur n'importe quelle partie inactive de la fenêtre, en appuyant sur la touche de contrôle et en cliquant sur la fonction « Comparer du DX200 » dans le menu déroulant.



Dans la condition Comparer, une coche apparaît à côté de la fonction « Comparer du DX200 » dans le menu. Les valeurs de paramètre sont masquées et ne peuvent être modifiées. Jouez sur le clavier MIDI connecté (ou cliquez sur les clés dans la fenêtre de l'éditeur DX200) pour entendre le motif original non modifié.

### 3) Sélectionnez la fonction « Comparer du DX200 » une nouvelle fois pour revenir à la condition modifiée.

Effectuez cette opération aussi souvent que vous le voulez pour aller et venir entre les deux conditions.

#### NOTE

- La fonction « Comparer du DX200 » est masquée et ne peut être sélectionnée si le motif n'a pas encore été sélectionné.
- La fonction « Comparer du DX200 » n'est disponible qu'à partir de la fenêtre de l'éditeur DX200. Cependant, une fonction Comparer identique est disponible dans la fenêtre du panneau d'édition. (Voir la rubrique [Comparer](#).)

## Simulateur DX7

Cette sélection appelle la fenêtre du Simulateur DX7.

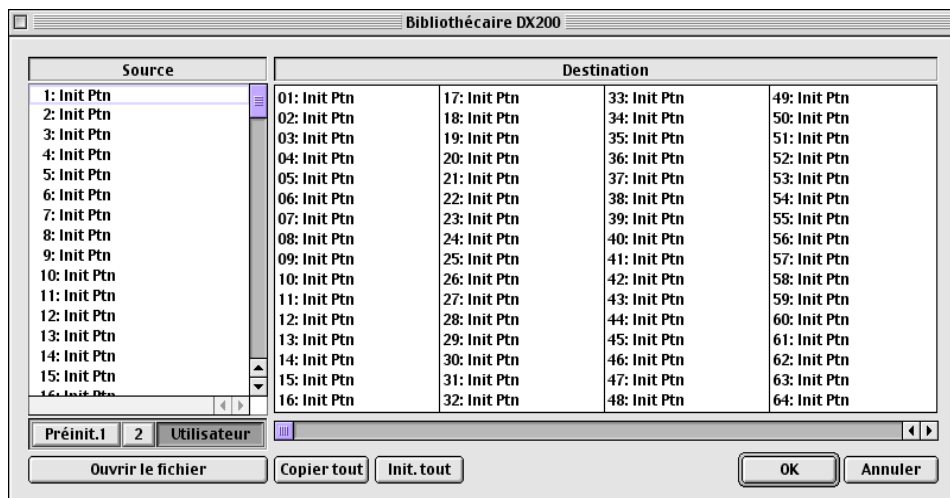
**NOTE**

- Vous pouvez également appeler la fenêtre de l'éditeur DX200 à partir de la [barre d'outils](#).



## Bibliothécaire DX200

La boîte de dialogue Bibliothécaire offre un ensemble d'outils pratiques et conviviaux pour le classement des les motifs utilisateur de vos fichiers DX200.



La boîte source affiche des motifs utilisateur présents dans le fichier DX200 ouvert (consultez la rubrique Ouvrir le fichier de cartouche DX ci-dessous). La boîte de destination contient l'ensemble des motifs utilisateur qui se trouvent actuellement dans l'éditeur DX200 et représente le nouveau fichier DX200 à créer.

Il faut d'abord copier les motifs souhaités de la source dans la destination, puis quitter le bibliothécaire et enregistrer le nouvel ensemble de motifs sous forme de fichier DX200. Vous pouvez ouvrir différents fichiers DX200 un par un et copier librement les motifs de votre choix dans la boîte de Destination avant d'enregistrer.

Copie d'un motif de la boîte Source dans la boîte de Destination :

- 1) Cliquez sur le motif souhaité dans la boîte Source. (C'est le motif que vous allez copier).
- 2) Faites glisser le motif sélectionné jusqu'à la boîte de Destination et relâchez-le au numéro de votre choix. (Il s'agit de l'emplacement dans lequel le motif sera copié. L'ancien motif situé à cet emplacement est effacé et remplacé par le nouveau motif.)
- 3) Cliquez sur [OK] pour quitter le Bibliothécaire.
- 4) [Enregistrez](#) l'ensemble de motifs utilisateur nouvellement créé sous forme de fichier DX200.

- **Ouvrir le fichier DX200**

Cliquez sur cette commande pour sélectionner et ouvrir un fichier DX200 existant. (Reportez-vous à la rubrique [Ouvrir le fichier DX200](#).) Les motifs du fichier DX200 ouvert apparaissent dans la boîte Source.

- **Copier tout**

Le fait de cliquer sur ce bouton copie tous les motifs figurant dans la liste de la boîte Source dans la boîte de Destination. (Cette action est identique à celle appelée [Ouvrir fichier DX200](#).)

**NOTE**

- **Cette opération efface tous les motifs précédents dans la boîte de Destination et les remplace par les motifs Source.**

- **Initialiser tout**

Le fait de cliquer sur ce bouton initialise tous les motifs de Destination à leurs réglages par défaut. (Reportez-vous à la rubrique [Initialisation d'un motif sur les réglages par défaut](#).)

**NOTE**

- **Cette opération efface tous les motifs précédents présents dans la boîte de Destination et les remplace par des motifs identiques initialisés aux réglages par défaut.**

- **OK**

Cliquez ici pour exécuter n'importe quelle opération du bibliothécaire et pour quitter la boîte [Bibliothécaire].

- **Annuler**

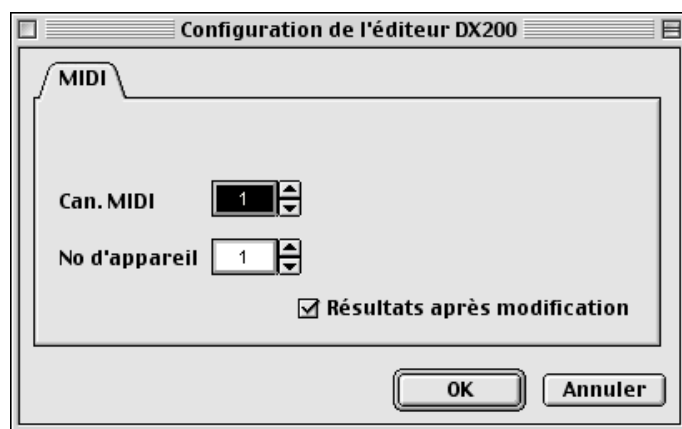
Cliquez ici pour quitter la boîte [Bibliothécaire] sans exécuter aucune des opérations du bibliothécaire.

# Menus Configuration

Lorsque l'éditeur DX200 est actif et sélectionné, les fonctions suivantes apparaissent dans le menu Configuration :

- **Configuration de l'éditeur DX200**
- **Transmettre les blocs de données du DX200**
- **Recevoir les blocs de données du DX200**

## Configuration de l'éditeur DX200



### NOTE

- Il est également possible de sélectionner « Configuration de l'éditeur DX200 » depuis la **barre d'outils**.

### • Canal MIDI

**Plage : 1 ... 16**

Ce paramètre sert à choisir le canal MIDI qui sera utilisé pour transmettre les données de l'éditeur DX200. Réglez-le de sorte qu'il corresponde au canal de réception du Port que vous souhaitez contrôler.

### • Numéro d'appareil

**Plage : 1 ... 16**

Ce paramètre détermine le générateur de sons auquel l'éditeur DX200 envoie des données. Ce paramètre ne doit pas porter la même valeur que le numéro de l'unité externe. Si votre configuration MIDI comprend plusieurs générateurs de sons, chacun ayant un numéro d'appareil différent, ce paramètre vous permet de sélectionner le générateur de sons concerné par l'éditeur DX200. Si vous n'utilisez qu'un seul générateur de sons, ce paramètre est automatiquement mis sur « 1 ».

- **Résultats après modification**

Lorsque cette option est activée, toutes les modifications réalisées à l'aide de l'éditeur DX200 seront instantanément et automatiquement transmises au DX200. Cela vous permet d'écouter vos modifications dès que vous avez fini de les effectuer.

- **OK**

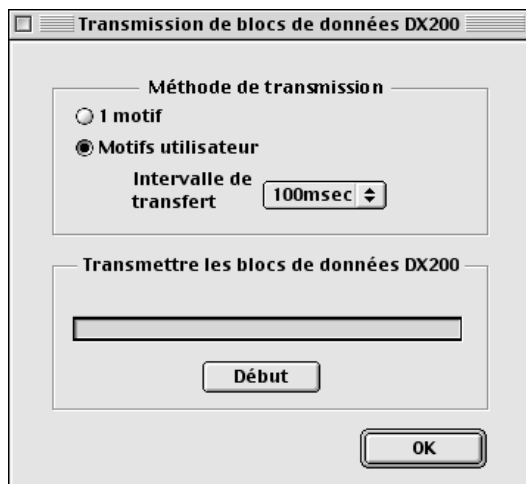
Cliquez sur cette option pour appliquer la configuration.

- **Annuler**

Cliquez sur cette option pour quitter la boîte de dialogue Dx200 Editor sans modifier la configuration.

## Transmission de blocs de données DX200

Cette fonction permet de transmettre directement les données du motif de l'éditeur DX200 au DX200 sous forme de bloc de données MIDI. Il suffit de sélectionner la commande dans le menu, puis de cliquer.



### NOTE

- Si vous souhaitez stocker des données dans la mémoire Motif utilisateur du DX200, l'option Memory Protect (Protection mémoire) doit être désactivée (« Off »).

### • Méthode de transmission

#### 1 motif

Lorsque ce réglage est sélectionné, seules les données concernant le motif actuellement sélectionné seront transmises.

#### Motifs utilisateur

Lorsque ce réglage est sélectionné, les motifs utilisateur sont transmis.

#### Intervalle de transfert

##### Plage : 0 ms ... 1,5 s

Ce paramètre n'est disponible que lorsque le réglage « motifs utilisateur » ci-dessus est sélectionné. L'intervalle de transfert détermine la durée de temps (en clocks) qui sépare chaque transmission de données. Si l'Editeur Dx200 se « bloque » lors de l'entrée des données MIDI ou que le DX200 rencontre des problèmes lors de l'émission des données, essayez de régler l'intervalle sur une valeur plus élevée.

### • Transmission de blocs de données DX200

#### Start (début)

Cliquez d'abord sur ce bouton pour démarrer la transmission des données. Commencez ensuite la transmission des blocs de données.

### • OK

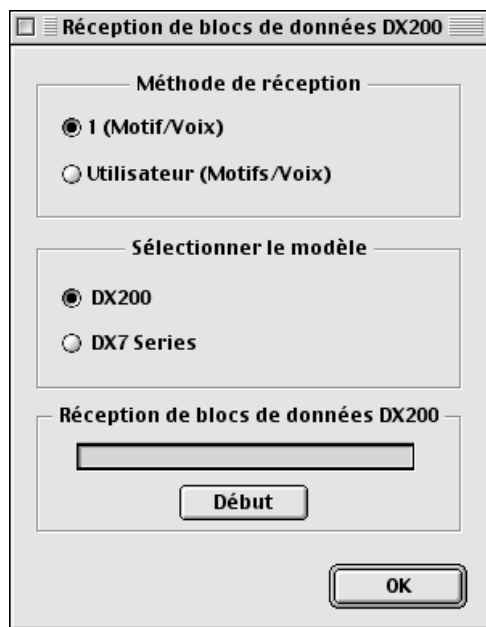
Cliquez sur [OK] pour quitter la boîte de dialogue une fois que toutes les données ont été transmises.

### NOTE

- Vous pouvez aussi sélectionner « Transmission de blocs de données DX200 » depuis la **barre d'outils**.

## Réception de blocs de données DX200

Ceci permet d'importer les données de motif DX200 depuis un DX200 ou DX7/DX7II. Tous les réglages actuels seront remplacés par les données extraites.



### NOTE

- Vérifiez la connexion des broches MIDI IN/OUT de l'unité d'émission et OUTPUT/INPUT (Entrées/sorties) de l'ordinateur. Lorsque le DX7 émet vers l'ordinateur, ne reliez que les prises MIDI OUT du DX7 et INPUT de l'ordinateur. Par ailleurs, l'émission des données à partir du DX7 a lieu après réception du bloc dans la boîte de dialogue Réception de bloc de données DX200.
- Consultez la rubrique « Format des données MIDI » du Mode d'emploi DX200 en ce qui concerne la compatibilité des données avec l'unité d'émission.

### • Méthode de réception

#### 1 (Motif/Voix)

Lorsque cette fonction est sélectionnée, seules les données correspondant à un motif/voix seront reçues. Ces données sont chargées dans le tampon d'édition (stockage provisoire de mémoire).

### NOTE

- Veillez à bien stocker le motif ou la voix reçu après avoir effectué cette opération. Dans le cas contraire les données seraient détruites au moment de sélectionner un nouveau motif ou une nouvelle voix.

#### Tous utilisateurs (Motifs/Voix)

Lorsque cette fonction est sélectionnée, les données correspondant à 128 motifs ou voix utilisateur seront reçues.

- **Sélection du modèle**

- **DX200**

- Cliquez ici lorsque vous recevez des données du DX200.

- **Séries DX7**

- Cliquez ici lorsque vous recevez des données du DX200.

- **Réception de blocs de données DX200**

- **Start (début)**

- Cliquez d'abord sur ce bouton pour démarrer la réception des données. Commencez ensuite la transmission des blocs de données depuis le DX200.

- La barre d'état indique le volume de données reçues. Lorsqu'elle est pleine, cela veut dire que toutes les données ont été reçues.

- **OK**

- Cliquez ici pour quitter la boîte de dialogue une fois toutes les données reçues.

## Configuration par défaut du motif initial

**PATTERN NAME** Init Ptn

**FREE EG** 1 off 3 off  
2 off 4 off

**STEP SEQ.**

**FILTER**  
type cutoff res cutoff scaling input gain  
LPF24 127 0 0 0

**DISTORTION**  
switch drive dry/wet amp type LPF out level  
On 64 0.63>W stack 5.0k 60

**FM LEVEL** level OSC type  
127 0 White

**NOISE**

**ALGORITHM** 1

**OP1 Amplitude EG**

**FILTER EG**  
A D S R depth velo sense  
0 0 0 0 0 0

**2-BAND EQ**  
low gain freq mid gain freq res  
0 0.140k 0 2.0k 1.0

**LFO**  
wave form speed PMD AMD FMD delay mode sync  
TRI 35 0 0 0 0 0 sngl ON

**PITCH EG**  
rate  
R1 R2 R3 R4  
99 99 99 99  
level  
L1 L2 L3 L4  
50 50 50 50  
range rs velo switch  
8va 0 OFF

**KEY TRANS POSE** range step step time mode switch detune  
C3 2 0 0 0 Sus-Key P Retain OFF 0

**PORTAMENTO**

**UNISON** POLY MONO RANDOM PITCH  
switch detune mode sync  
OFF 0 Poly 0

**FEEDBACK** 0

OP No.	OSCILLATOR		OPERATOR		ENVELOPE GENERATOR								MOD SENS		KEYBOARD LEVEL SCALING				KEY BOARD RATE SCALING		
	mode / sync	frequency	output level	velo sense	rate	R1	R2	R3	R4	L1	L2	L3	L4	pitch	amp	break point	curve	depth			
1	Ratio	1.00	0	99	0	99	99	99	99	99	99	99	99	0	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0
2	Ratio	1.00	0	0	0	99	99	99	99	99	99	99	99	0	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0
3	Ratio	1.00	0	0	0	99	99	99	99	99	99	99	99	0	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0
4	Ratio	1.00	0	0	0	99	99	99	99	99	99	99	99	0	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0
5	Ratio	1.00	0	0	0	99	99	99	99	99	99	99	99	0	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0
6	Ratio	1.00	0	0	0	99	99	99	99	99	99	99	99	0	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0



## Liste d'algorithmes

