

DS5-1

**SYNTHETISEUR A ECHANTILLONNAGE
NUMERIQUE**

MANUEL D'UTILISATION

KORG[®]

Nous tenons à vous féliciter ainsi qu'à vous remercier pour l'acquisition du synthétiseur à échantillonnage numérique DSS-1 de KORG.

Veillez lire ce manuel attentivement afin de tirer le meilleur parti de votre instrument.

PRECAUTIONS:

Emplacement:

Evitez une exposition de l'appareil aux conditions suivantes:

- Exposition directe aux rayons du soleil
- Température et taux d'humidité trop élevés
- Poussière et sable
- Vibrations

Afin d'obtenir un rendement optimal du lecteur de disques, veillez à placer celui-ci sur une surface plane.

Alimentation:

Veillez à respecter la tension indiquée. Si vous désirez utiliser l'appareil dans un pays dont la tension est différente, consultez votre fournisseur KORG et munissez-vous du transformateur nécessaire.

Interférence avec d'autres appareils électriques

Les circuits numériques de cet appareil peuvent être à l'origine d'interférences avec des récepteurs de radio ou de télévision. Pour y remédier, éloignez simplement votre DSS-1.

Sauvegarde des données

La mémoire du DSS-1 comprend de données de sons ainsi que de paramètres de programmes. Celles-ci sont effacées lors de la mise hors tension du DSS-1, c'est pourquoi il importe de les sauvegarder sur disque au préalable.

Manipulation

Les commutateurs, les boutons et autres commandes ont été désignés pour réagir à une pression normale. Une force excessive endommagera ces commandes et entraînera un mauvais fonctionnement.

Transport

Cet appareil utilise un lecteur de disques de 3,5 pouces. Pour protéger la tête de lecture, ôtez le disque du lecteur et insérez la feuille de protection de la tête avant de déplacer l'appareil.

Nettoyage

Afin d'épargner la finition, nettoyez le boîtier avec un chiffon doux et sec. Ne jamais utiliser de solvants, de produits de nettoyage volatiles ou de vernis.

Quant au manuel ...

Conservez-le soigneusement car il pourrait encore vous rendre des services.

TABLE DES MATIERES

CARACTERISTIQUES & FONCTIONS	4
1. Panneau avant	4
2. Panneau arrière	5
3. Lecteur de disque et disques	6

AVANT DE COMMENCER	9
1. Installation	9
2. Opérations élémentaires	10
3. Fonction d'exécution	13

LA CREATION DES SONS	16
1. Synthèse du son	16
2. Constitution de la matière première (sons) pour un multison	19
3. Finition de vos multisons	28
4. Mise à profit des multisons	33

GESTION DES DONNEES	35
1. Mémoire du DSS-1, structure des données et systèmes	35
2. Disques et gestion de données	38

FONCTIONNEMENT GENERAL	41
1. Première approche des modes de fonctionnement	41
2. Exemples d'application des modes	45

MODE ECHANTILLONNAGE	46
1. Opération initiale	46
2. Les fonctions de ce mode	47

MODE CREATION DE FORME D'ONDE	61
1. Les fonctions de ce mode	61

MODE EDIT SAMPLE (édition d'échantillon)	68
1. Les différentes fonctions de ce mode	68

MODE MULTISON	88
1. Fonctions de mode multison	88

MODE PROGRAM PARAMETER	
(Programmation de paramètres)	113
1. Les différentes fonctions de ce mode	113
<hr/>	
MODE SYSTEME	146
1. Les fonctions du mode système	146
<hr/>	
MODE DISQUE	161
1. Fonctions du mode disque	161
<hr/>	
MODE MIDI	173
1. Fonctions du mode MIDI	173
2. CARACTERISTIQUES MIDI DU DSS-1	177
3. Messages système exclusif	182
<hr/>	
SPECIFICATIONS ET OPTIONS	184
<hr/>	
MESSAGES D'ERREUR	184

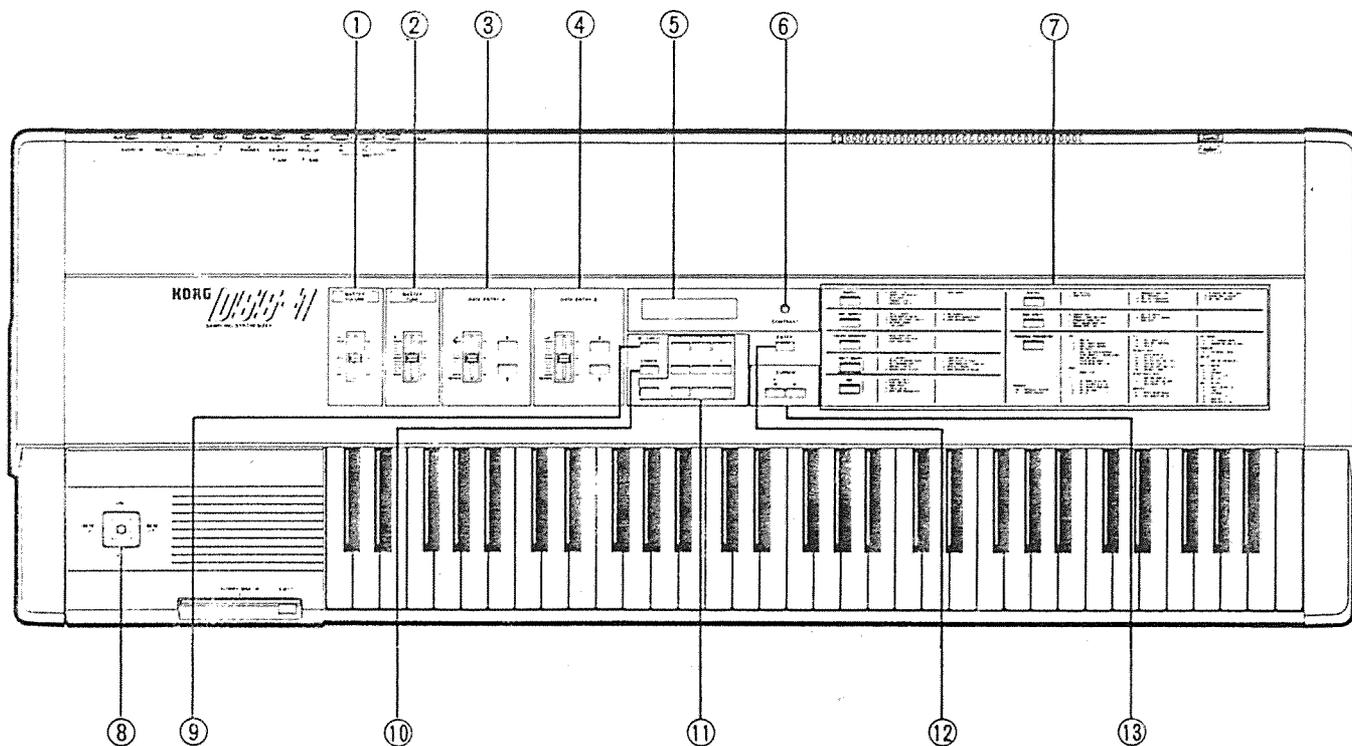
En ce qui concerne ce manuel

Ce manuel est divisé en deux parties principales. La première constitue une initiation au système et comprend les sections "AVANT DE COMMENCER" jusqu'à "GESTION DES DONNEES". La seconde partie fournit les détails concernant le fonctionnement de l'appareil, allant du "FONCTIONNEMENT GENERAL" jusqu'au "MODE MIDI".

Nous vous prions de lire la première partie attentivement et d'utiliser la seconde comme manuel de référence. Celle-ci vous fournira des instructions précises pour effectuer une opération donnée.

CARACTERISTIQUES & FONCTIONS

1. Panneau avant



① MASTER VOLUME

Commande de volume pour la sortie de son de l'ordinateur.

② MASTER TUNE

Règle la hauteur du DSS-1 sur celle d'autres instruments. La plage de réglage s'étend de $\pm 1 - 50$ cents.

③ DATA ENTRY A

④ DATA ENTRY B

Ces curseurs servent à régler la valeur des paramètres, à opérer des choix à partir de menus ainsi qu'à effectuer diverses opérations d'entrée de données et de contrôle. Après avoir approché la valeur désirée à l'aide du curseur, affinez ce réglage au moyen des touches surmontées d'une flèche (haut/bas).

⑤ LCD

Cette écran à cristaux liquides affiche les données et les messages émanant du DSS-1.

⑥ COMMANDE DE CONTRASTE

Actionnez ce bouton pour régler la clarté de l'affichage LCD. Si vous ne voyez rien, tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre.

⑦ TOUCHE DE SELECTION DE MODE/CARTE DES FONCTIONS

Les touches de cette section servent à choisir un mode d'opération. Quand un mode d'opération a été choisi, la diode de la touche correspondante s'allume. Si aucune des diodes n'est allumée, le DSS-1 est en mode PLAY. Les fonctions disponibles au sein des différents modes sont indiquées à la droite des touches de sélection.

⑧ MANETTE

Permet de contrôler des effets tels que la hauteur, le vibrato, la modulation par filtre et autres en temps réel.

⑨ TOUCHE DELETE/CANCEL

Sert à annuler ou à effacer une opération d'échantillonnage, les noms d'échantillons, de programmes, etc. Permet également d'effacer toute erreur se produisant lors de l'accès au disque.

⑩ TOUCHE COMPARE

Rétablit la valeur originale après une modification en mode multi-son.

⑪ PAVE A 10 TOUCHES

Ces touches numérotées de 0 à 9 permettent de sélectionner des numéros de programmes et de choisir des fonctions selon les différents modes.

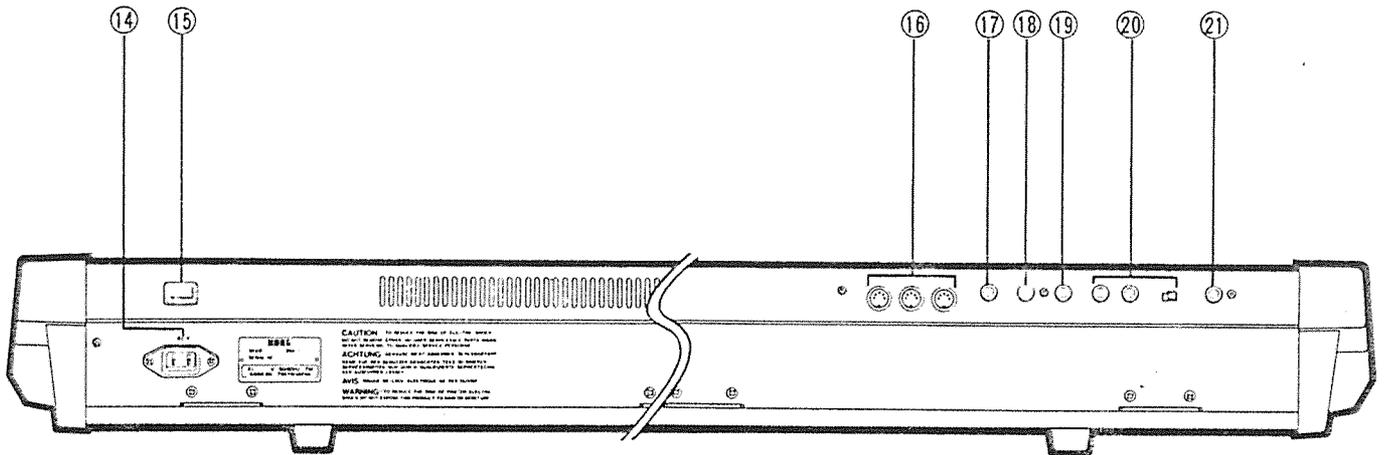
⑫ TOUCHE D'ENTREE

Sert à entrer les données et donne accès au disque. Cette touche est également utilisée en mode PLAY pour la transposition.

⑬ TOUCHES DU CURSEUR ET YES/NO

Ces touches servent à déplacer le curseur (le signe de soulignement qui indique votre position actuelle) sur le LCD ainsi qu'à répondre aux messages du DSS-1.

2. Panneau arrière

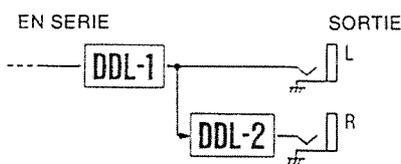
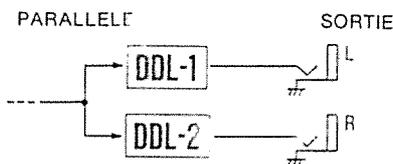


- ⑭ **PRISE AC**
Branchez le câble d'alimentation fourni à cette prise.
- ⑮ **INTERRUPTEUR D'ALIMENTATION**
Met le DSS-1 sous/hors tension.
- ⑯ **BORNES MIDI IN, OUT, THRU**
Permet de brancher du matériel MIDI.
- ⑰ **PRISE D'AVANCE DE PROGRAMME**
Permet de connecter une commande au pied qui avancerait le numéro de programme (de réglage) pas à pas.
- ⑱ **PRISE POUR GRANDE PEDALE**
Permet de connecter une commande au pied qui agirait comme une grande pédale de piano.
- ⑲ **PRISE POUR CASQUE**
Permet de brancher un casque stéréo.
- ⑳ **PRISE DE SORTIE DROITE, GAUCHE, COMMUTATEUR BAS/HAUT**
Prises de sortie et commutateur de niveau de sortie.
- ㉑ **PRISE D'ENTREE AUDIO**
Permet d'entrer un signal audio (à partir d'un micro, d'une bande, etc.) afin de l'échantillonner.

En ce qui concerne les prises de sortie

L'étage de sortie audio du DSS-1 est équipé de deux circuits numériques de retard, DDL1 allant vers la prise de sortie GAUCHE et DDL2 pour la prise de sortie DROITE. Selon les branchements et le type de sortie désiré, les retards peuvent fonctionner en série ou en parallèle ainsi que l'indiquent les tableaux donnés.

Si vous utilisez les deux prises, vous obtiendrez un retard en parallèle qui s'avère idéal pour mettre en valeur les doubles retards des effets de chorus et autres effets de reproduction stéréo. Pour une sortie monaurale cependant, la connexion s'effectue à la prise DROITE, ce qui permet un branchement en série de DDL-1 à DDL-2, afin de combiner leurs effets respectifs. (Si vous n'utilisez que la prise gauche, vous ne disposerez que des effets produits par DDL-2).



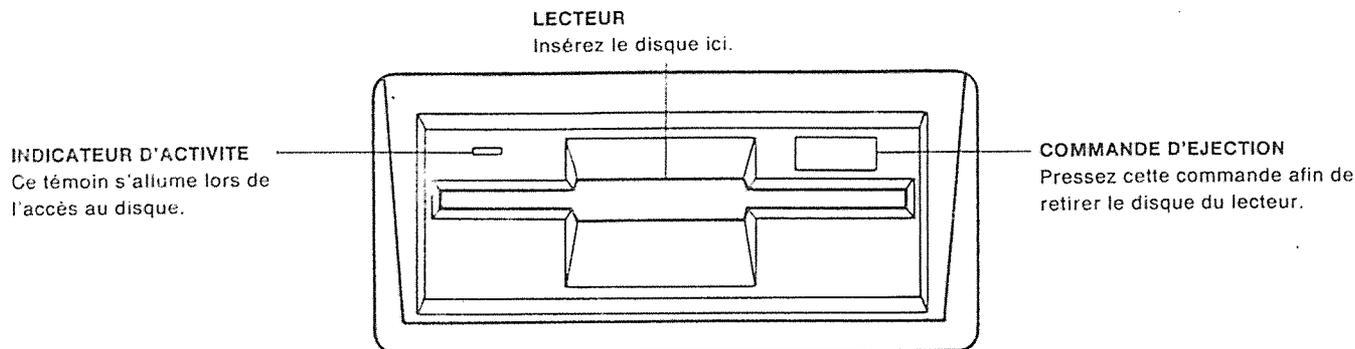
Le commutateur LOW/HIGH (bas/haut) sélectionne le niveau de sortie pour les prises de sortie GAUCHE et DROITE. Le rapport des tensions des positions LOW et HIGH est de 1:10.

L'impédance de sortie ne change pas avec la position du commutateur. Il reste à 10 kΩ, quel que soit le niveau de sortie choisi.

	Position du commutateur	
	LOW	HIGH
Tension de sortie maximale	Environ 0,8 V p-p	Environ 8 V p-p

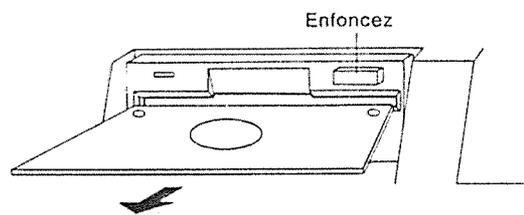
3. Lecteur de disque et disques

Lecteur de disque

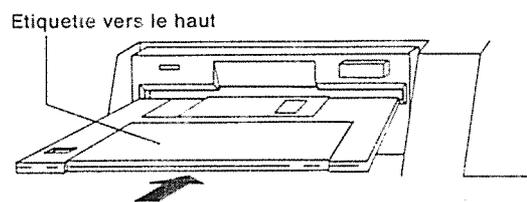


■ Insertion d'un disque

1. Enfoncez la commande d'éjection et ôtez la feuille de protection de la tête de lecture (placée là lors du transport du DSS-1).



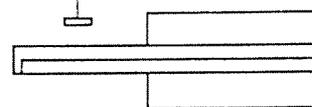
2. Insérez le disque en plaçant l'étiquette vers le haut. Enfoncez-le jusqu'à ce qu'un déclic indique qu'il est complètement inséré.



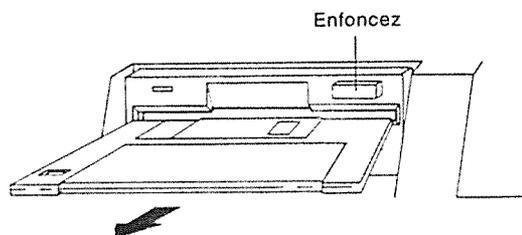
■ Extraction d'un disque

1. Assurez-vous que l'indicateur d'activité est éteint.

Ce LED doit être éteint



2. Enfoncez la commande d'éjection et ôtez le disque.



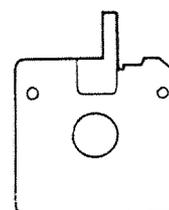
■ Précautions à prendre lors de l'utilisation du lecteur de disque

Veuillez conserver la feuille de protection de la tête de lecture qui se trouvait dans le lecteur. Enlevez toujours tout disque et remplacez-le par cette feuille avant de transporter le DSS-1. Conservez la feuille de protection dans un endroit propre et traitez-la avec le même égard que vos disques. Une feuille de protection sale endommagerait le lecteur ainsi que tout disque utilisé ultérieurement.

L'indicateur d'activité s'allume quand la tête de lecture se déplace sur la surface du disque afin de lire ou d'entrer des données. N'essayez jamais d'éjecter le disque ou de couper l'alimentation quand ce témoin est allumé. Cela pourrait endommager le disque et entraîner la perte de données précieuses.

Insérez le disque doucement mais directement dans la fente.

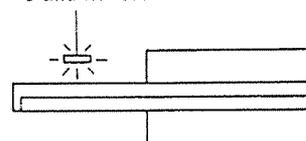
Feuille de protection de tête de lecture



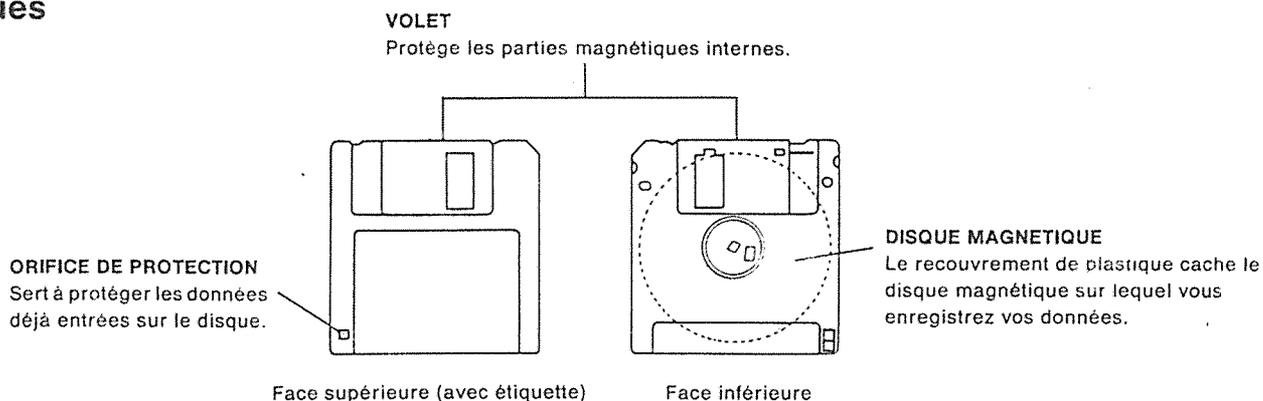
↑
Insérez le disque dans cette direction

Face supérieure

S'allume lors de l'accès au disque

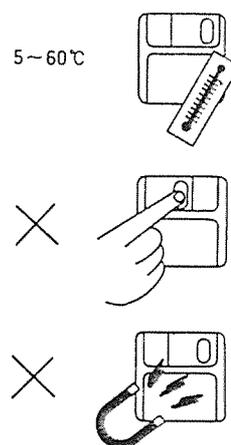


Disques



Manipulation des disques

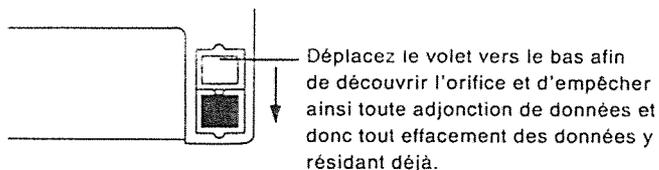
- N'utilisez ni ne conservez vos disques dans des endroits exposés à des températures ou des taux d'humidité élevés, à l'action directe des rayons du soleil, ou encore à de la poussière ou de la saleté.
- N'ouvrez pas le volet. Le disque magnétique ne serait plus protégé contre la poussière, les saletés et les griffures, ce qui porterait préjudice à son bon fonctionnement.
- Evitez toute source magnétique telle que téléviseurs, enceintes acoustiques, transformateurs, téléphones et aimants. Les champs magnétiques peuvent nuire ou effacer les données se trouvant sur le disque.
- Ne jamais transporter le DSS-1 en laissant un disque dans le lecteur. La tête de lecture heurterait le disque portant atteinte au disque magnétique et à la tête elle-même. Cela entraînerait la perte de vos données et rendrait le disque inutilisable.
- Ne rien déposer sur le disque: cela pourrait le déformer et le rendre ainsi inutilisable.



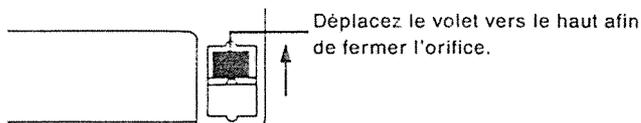
En ce qui concerne l'orifice de protection

- Le type de disque utilisé avec le DSS-1 comporte un orifice de protection qui, lorsqu'il est ouvert, vous empêche de modifier ou d'effacer les données se trouvant sur le disque.
Déplacez donc le volet de l'orifice selon que vous désirez introduire des modifications ou empêcher une perte accidentelle de données. Voyez les illustrations. Veillez à faire coulisser le volet complètement (vous entendrez un déclic qui indiquera qu'il est bien en place).

Entrée de données impossible



Entrée de données possible



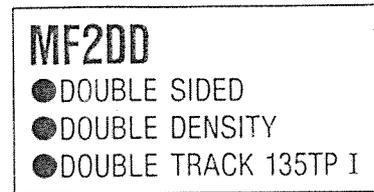
Copies de secours

- Faites régulièrement des copies de secours de vos disques et conservez-les dans un endroit séparé. Cela représente la seule assurance possible contre un effacement ou un endommagement accidentel de vos précieuses données. Pour faire une copie, soutirez les données d'un disque et copiez-les sur un autre.

Quel disque acheter?

- Le DSS-1 utilise des micro-disques de 3,5 pouces à double face, double densité et double piste. Lors de l'achat de disques neufs cherchez le label MF2DD, DOUBLE SIDED, DOUBLE DENSITY, DOUBLE TRACK 135 TPI (TPI signifie "tracks per inch" ou pistes par pouce).
- Nous recommandons les disques suivants: KORG MF2DD, PANASONIC EBF-MF2DD.
- Avant de pouvoir utiliser un disque neuf, il faut le formater selon la procédure F0 FORMAT DISK décrite plus loin dans ce manuel.

Etiquette typique des disques utilisables avec le DSS-1



AVANT DE COMMENCER

1. Installation

Installez le DSS-1 de la manière décrite ci-dessous.

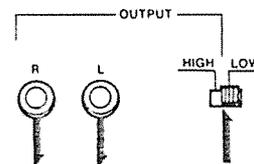
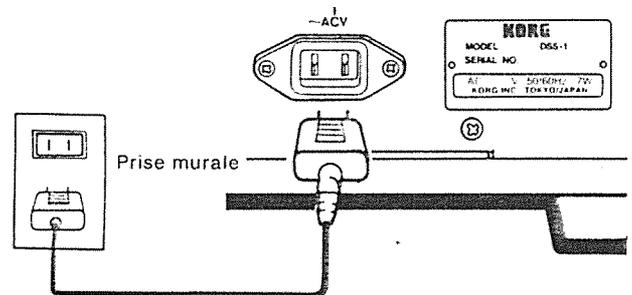
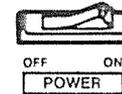
Procédure

1. Assurez-vous que l'alimentation du DSS-1 et des appareils alentours, tels que console de mixage et amplificateurs est coupée.
2. Utilisez le câble de secteur pour brancher le DSS-1 à une prise murale.
3. Connectez le DSS-1 à un système d'amplification, à une console de mixage et autre. N'oubliez pas de régler convenablement le commutateur LOW/HIGH.
4. Enfoncez la commande d'éjection du lecteur de disquette du DSS-1 et enlevez la feuille de protection insérée pour éviter tout dommage lors du transport.
5. Coupez complètement le volume sur le DSS-1 ainsi que sur les systèmes périphériques d'amplification, de mixage et autres. Mettez ensuite le DSS-1 et l'équipement périphérique sous tension.

L'affichage illustré ici apparaîtra pendant quelques secondes et changera dès que le DSS-1 entre en mode SYSTEM.

Commandes/Témoins

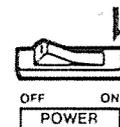
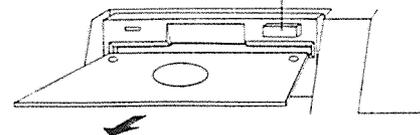
ALIMENTATION



Vers un système d'amplification ou de mixage

Indique le mode du système.

Enfoncez



```
*** KORG DSS-1 ***  
SAMPLING SYNTHESIZER
```

```
*** SYSTEM MODE ***  
Select (1-9):_
```



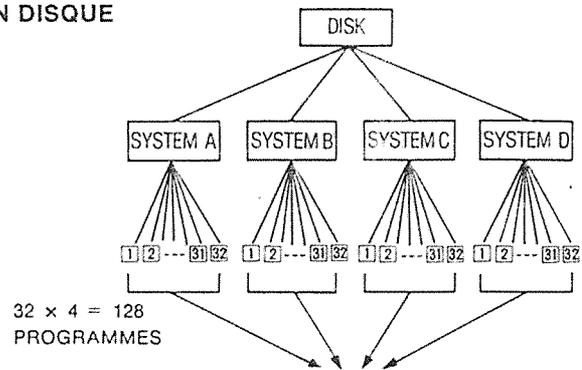
Allumé

2. Opérations élémentaires

Les opérations suivantes vous permettent de choisir des programmes de sons et de les jouer.

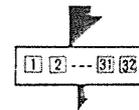
- La mémoire interne du DSS-1 peut contenir jusqu'à 32 programmes de sons. Vous pouvez donc en choisir un pendant que vous jouez et en changer ensuite.
Avant de jouer, chargez un jeu de 32 programmes de sons à partir du disque. Chacun de ces jeux est appelé "système".
- Un disque peut contenir 4 systèmes de 32 sons. (Cela signifie donc que vous pouvez stocker $4 \times 32 = 128$ programmes par disque).
Avant de charger des données du disque dans la mémoire interne, il vous faut d'abord choisir le système.
- La procédure vous permettant de choisir et de charger un de ces systèmes s'appelle "GET SYSTEM".
Pour sélectionner un programme de son parmi les 32 proposés par le système actuellement en mémoire, vous utiliserez la procédure "PROGRAM SELECT".
- Pour pouvoir utiliser un son se trouvant sur un disque, vous choisissez d'abord le disque, ensuite le système que vous chargez dans la mémoire interne, et finalement le programme.

UN DISQUE



GET SYSTEM: Vous permet de choisir un des quatre systèmes sur un disque et de le charger dans la mémoire.

MEMOIRE DU DSS-1:

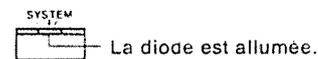


PROGRAM SELECT: Vous permet de choisir un des 32 programmes (de sons) de la mémoire.

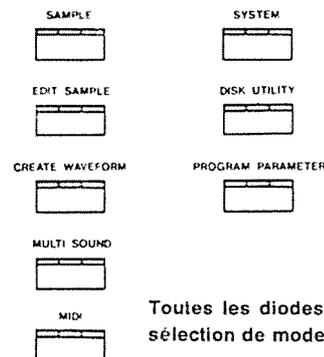
Modes nécessaires pour les procédures GET SYSTEM et PROGRAM SELECT.

- La procédure GET SYSTEM est réalisable quand le DSS-1 se trouve en mode SYSTEM. Une fois le mode SYSTEM choisi, la diode de la touche SYSTEM s'allume.
(Lors de la mise sous tension, le mode SYSTEM constitue le mode par défaut)
- Il faut être en mode PLAY pour mener à bien la procédure PROGRAM SELECT. Le DSS-1 est en mode PLAY quand toutes les diodes des touches de sélection de mode sont éteintes. Pour passer en mode PLAY, enfoncez la touche de sélection du mode actuellement en vigueur afin d'éteindre sa diode. (Vous êtes en mode PLAY quand les 8 modes affichés sur le panneau avant sont éteints).

- Le mode SYSTEM est sélectionné.



- Le mode PLAY est sélectionné.

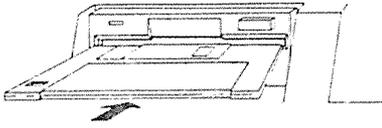


Procédures GET SYSTEM et PROGRAM SELECT

- Essayons de choisir un système à partir du disque fourni avec le synthétiseur, et ensuite sélectionnons un programme de son pour pouvoir jouer. Suivez d'abord les étapes décrites dans la section "Installation" avant de procéder aux opérations ci-dessous.

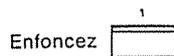
Opération

1. Insérez le disque dans le lecteur.

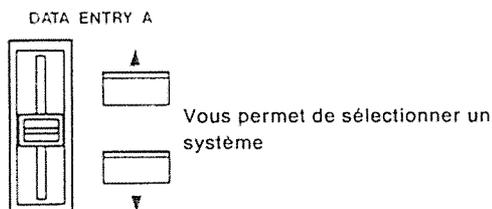


2. Assurez-vous que vous êtes en mode SYSTEM. La diode de la touche de sélection du mode SYSTEM doit être allumée.

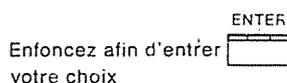
3. Pour sélectionner la fonction GET SYSTEM, enfoncez la touche 1 du pavé à 10 touches.



4. Il y a quatre systèmes par disque. Ceux-ci sont nommés A,B,C et D. Utilisez le curseur DATA ENTRY A afin d'en sélectionnez un.

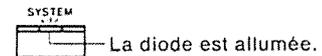


5. Après la sélection d'un système, enfoncez la touche ENTER afin d'entrer le choix effectué. Enfoncez afin d'entrer votre choix



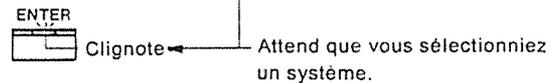
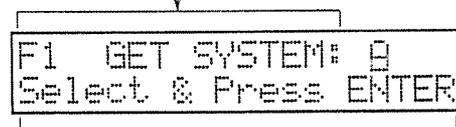
Réaction du DSS-1

- En mode SYSTEM

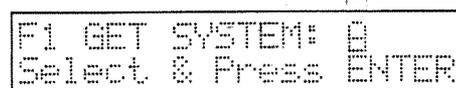


- L'affichage confirme le choix de la fonction GET SYSTEM et vous requiert de choisir un des quatre systèmes se trouvant sur la disquette.

Indique la fonction GET SYSTEM.

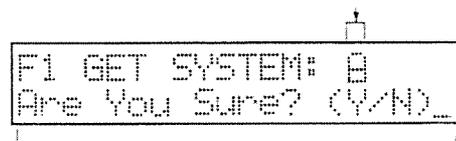


Système choisi



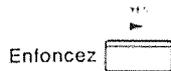
- Le DSS-1 vous demande à présent de confirmer votre choix.

Systeme choisi

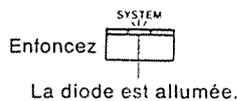


Demande de confirmation

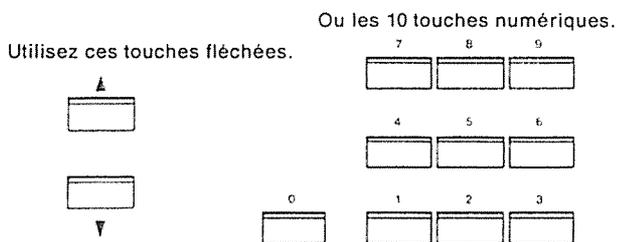
6. Enfoncez la touche YES pour confirmer votre choix.



7. Pour sélectionner un programme particulier, il faut passer en mode PLAY. Pressez donc sur la touche de sélection du mode SYSTEM pour annuler celui-ci et éteindre sa diode.



8. Il y a diverses façons de sélectionner un programme. Vous pouvez utiliser les touches fléchées (surmontées de triangles) situées à côté des curseurs DATA ENTRY A et B. Il est également possible de choisir un programme à l'aide du pavé à 10 touches: il suffit d'entrer un numéro à deux chiffres entre 01 et 32 inclus.

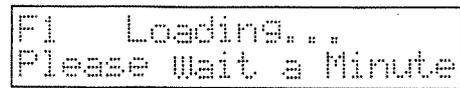


Afin de sélectionner un programme.

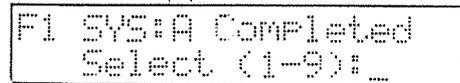
9. Si vous désirez un programme appartenant à un système différent, enfoncez la touche SYSTEM pour retourner en mode SYSTEM. Recommencez ensuite les opérations à partir de l'étape 2.

(Si le son désiré se trouve sur un autre disque, retournez d'abord en mode SYSTEM, éjectez le disque que vous utilisiez et insérez le disque désiré).

Le DSS-1 charge alors le système choisi de la disquette dans sa mémoire interne, ce qui prend un peu de temps.

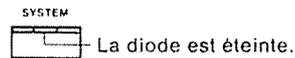


Le DSS-1 annonce la fin du chargement. Donne le nom du système chargé.

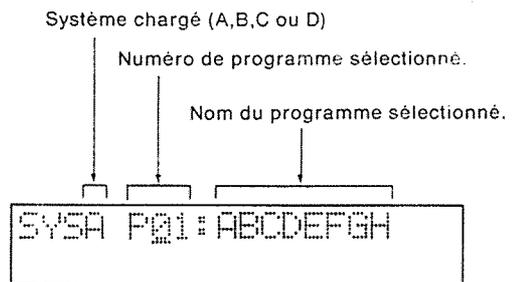
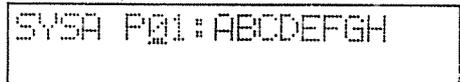


Annule le mode SYSTEM et le DSS-1 passe en mode PLAY.

Annulation du mode SYSTEM



Affichage du mode PLAY

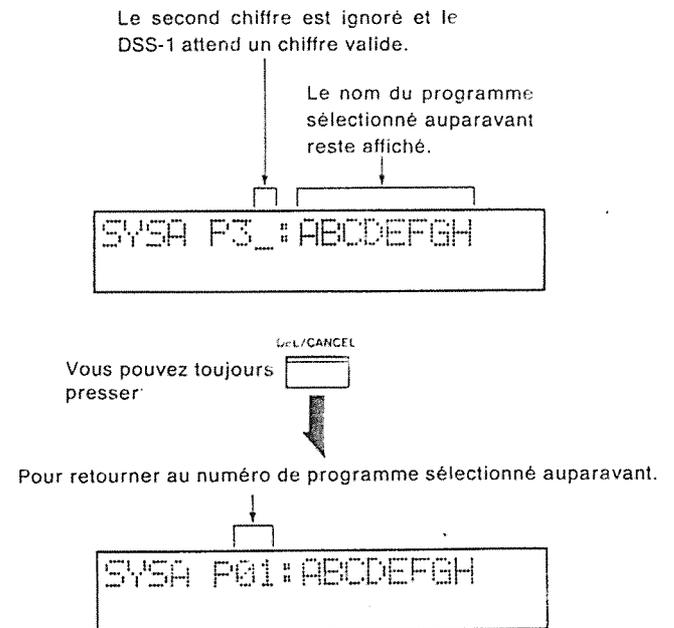


- Quand vous utilisez le pavé pour sélectionner un programme, n'oubliez pas de toujours entrer deux chiffres. Ainsi les nombres de 1 à 9 doivent être entrés comme 01, 02, 03 etc.,
- Si vous entrez un numéro "illégal" tel que 00 ou 34, le DSS-1 ignorera le second chiffre et attendra l'entrée d'un chiffre qui formera un numéro acceptable. Dans ce cas vous pouvez retourner au numéro de programme sélectionné auparavant en pressant la touche DELETE/CANCEL.

● Exemple: Sélection du programme no. 3



● Exemple: Si vous essayez de sélectionner 34.

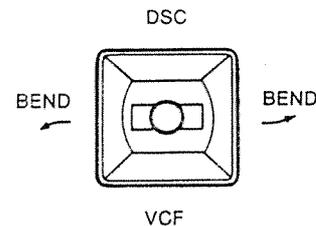


- Un délai d'une demi-seconde s'écoule avant qu'un programme choisi ne puisse être joué.

3. Fonctions d'exécution

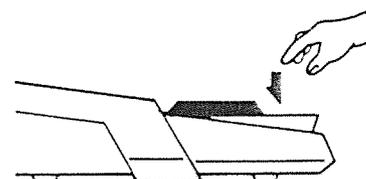
Manette

- Permet de contrôler les effets de hauteur, de vibrato, de modulation par filtre (wah-wah) et autres pendant que vous jouez.
- Un mouvement droite-gauche (axe horizontal) produit des glissements de hauteur vers le haut ou vers le bas (de toutes les notes jouées) et contrôle la fréquence de coupure du VCF afin de modifier la coloration du son. Un mouvement vers le haut vous donne du vibrato en modulant la fréquence de l'oscillateur. Un mouvement vers le bas produit un effet wah-wah cyclique en modulant la fréquence de coupure du filtre VCF.
- Le mode d'opération de ces effets dépend en partie du programme utilisé. Certains programmes contiennent des paramètres qui peuvent modifier ces fonctions.



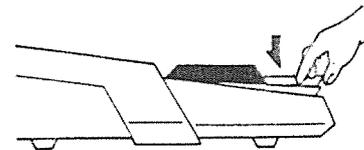
Frappe initiale

- Le DSS-1 dispose d'une fonction de frappe initiale programmable. Elle vous permet de contrôler le volume, la coloration du son, des changements de hauteur ainsi que l'attaque selon la rapidité ou la force avec laquelle vous jouez.
- L'effet produit dépend des valeurs des paramètres de votre programme.



Réponse à la pression (After touch)

- Le DSS-1 dispose d'une fonction de réponse à la pression programmable. Il suffit de maintenir la touche jouée enfoncée. Cette fonction peut être programmée pour contrôler la profondeur de vibrato, le volume, la clarté et autres aspects du son.
- L'effet résultant dépend des paramètres de votre programme.



Transposition

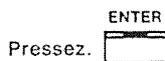
- Cette fonction vous permet de modifier la hauteur de tout le clavier vers le haut ou vers le bas par incréments de demi-tons. Cela vient à point pour jouer une partition destinée à un autre instrument ou pour éviter des tonalités difficiles. Vous pouvez transposer de 5 demi-tons vers le haut et de 6 demi-tons vers le bas.
- Vous réglez la transposition en mode PLAY à l'aide de la touche ENTER et des touches du clavier par rapport à C. Pressez n'importe quelle touche jusqu'à F au-dessus de C et F# en-dessous de C (vous pouvez choisir n'importe quel C). Pour transposer vers le haut, vous pressez n'importe quelle touche de C# à F, obtenant ainsi une plage de +1 à +5 demi-tons. Pour transposer vers le bas, pressez une touche entre B et F# et vous obtenez une plage de -1 à -6 demi-tons. La touche C elle-même annule l'effet de transposition (puisque'elle transpose par 0). La valeur actuelle du paramètre de transposition est affichée en tant que nom de tonalité de F# à F.

- Comment transposer:

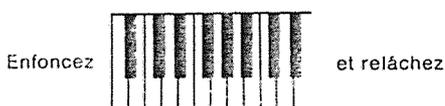
Action

1. Assurez-vous que vous êtes en mode PLAY.

2. Pressez la touche ENTER.



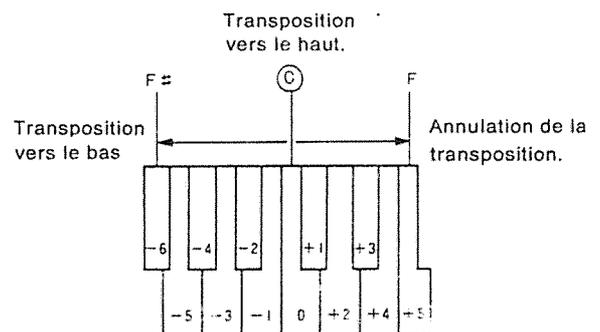
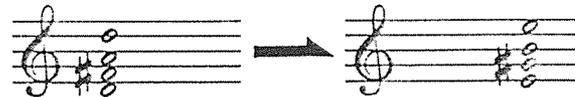
3. En maintenant la touche ENTER enfoncée, pressez n'importe quelle touche sur le clavier.



- **Exemple:** Transposition de deux demi-tons vers le haut.

Quand vous jouez un accord en D (Ré)...

Vous entendez un accord en E (Mi).



Action du DSS-1

```
SYSA PG1: ABCDEFGH
```

- La valeur de transposition actuelle est affichée et le DSS-1 vous demande d'enfoncer une touche de clavier en même temps que la touche ENTER.

(Ici la valeur de transposition est: C)

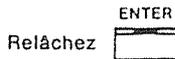
```
KEY TRANSPOSE: C
Press a Key with ENT
```

- La valeur change selon la touche que vous enfoncez. L'affichage confirme toute modification.

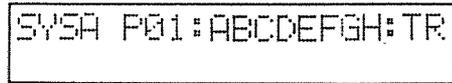
(Ici F# a été pressée; vous obtenez donc une transposition de 6 demi-tons vers le bas.)

```
KEY TRANSPOSE: F#
Press a Key with ENT
```

4. Relâchez la touche ENTER.



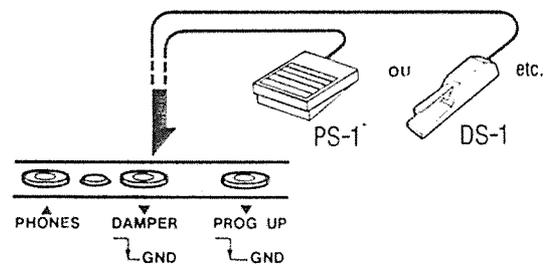
- Ceci vous ramène en mode normal PLAY. Les lettres TR apparaissent à l'écran pour confirmer l'usage de la fonction de transposition.



- La transposition n'est réalisable qu'en mode PLAY. Elle est annulée dès que vous quittez ce mode.
- Il est possible qu'avec certains programmes vous n'obteniez pas de sons avec les touches les plus hautes. Vous avez tout simplement dépassé les limites de la plage de hauteur permise.

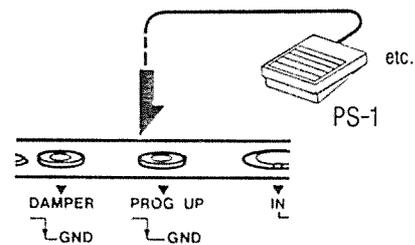
Fonction d'étouffement

- Il est possible de brancher une commande au pied (en option) telle que le PS-1 ou DS-1 sur le panneau arrière du DSS-1. Vous obtiendrez ainsi un effet semblable à celui de la grande pédale de piano. Selon le programme utilisé, elle peut également servir à prolonger un effet (vous pouvez par exemple maintenir une note tant que vous pressez sur cette commande, même si vous lâchez la touche sur le clavier).

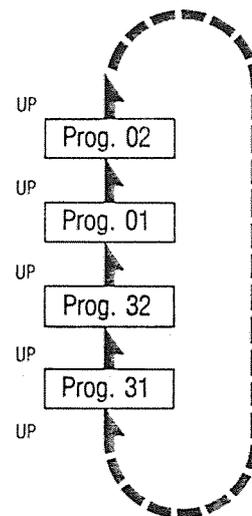


Fonction d'avance du programme

- Il est possible de brancher une commande au pied en option telle que le PS-1 au panneau arrière du DSS-1. A chaque pression, le numéro de programme avancera d'une unité.



- Quand vous avez atteint le programme 32 vous retournez au programme 01.



LA CREATION DES SONS

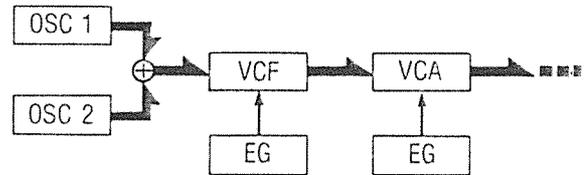
1. Synthèse du son

Configuration élémentaire du DSS-1 et ses conséquences pour le son

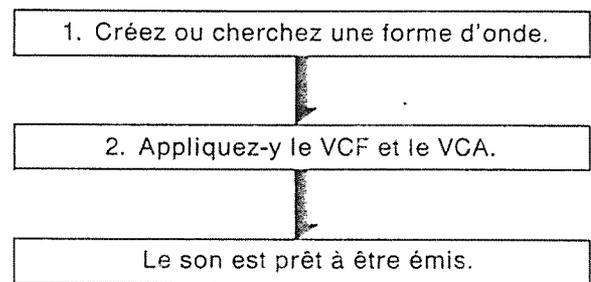
■ De la même manière que les synthétiseurs analogiques, le DSS-1 vous offre les avantages de la technique soustractive, les oscillateurs fournissant un signal audio qui est ensuite traité par les VCF et VCA. Ceci vous permet de décomposer le son en trois éléments: la hauteur, le timbre (coloration du ton) et le volume (ou dynamique).

■ Cependant, si on considère la source des formes d'ondes créées par les oscillateurs, le DSS-1 diffère radicalement des synthétiseurs soustractifs. Les synthés analogiques ne vous offrent que quelques formes d'ondes bien définies, telles que des ondes carrées ou en dents de scie. Avec le DSS-1 vous êtes libre d'utiliser n'importe quelle forme d'onde pour l'oscillateur. Ceci vous confère une souplesse et une liberté incroyable dans le choix de vos sons.

● Configuration élémentaire du DSS-1



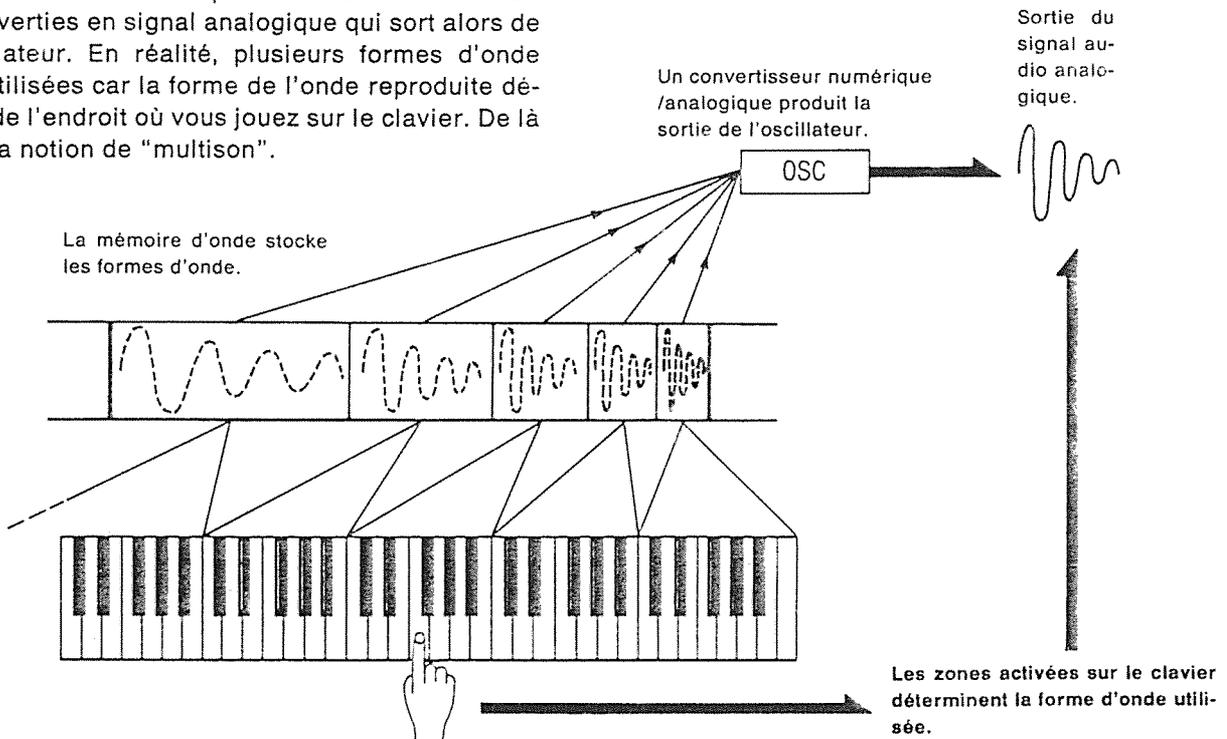
● Synthèse avec le DSS-1



La source de son (multison) du DSS-1.

■ Le DSS-1 stocke ses formes d'onde sous forme de données numériques. Quand un son doit être utilisé, ses données sont lues à partir de la mémoire d'onde et converties en signal analogique qui sort alors de l'oscillateur. En réalité, plusieurs formes d'onde sont utilisées car la forme de l'onde reproduite dépend de l'endroit où vous jouez sur le clavier. De là vient la notion de "multison".

● Les sources de sons du DSS-1 (1)



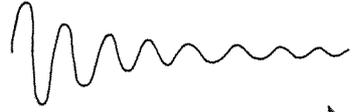
Le disque de démonstration compris dans l'emballage vous permet d'écouter les changements se produisant en fonction des assignations de forme d'onde par le clavier.

■ La façon dont la forme d'onde est lue à partir de la mémoire et est ensuite traitée avant d'être convertie sous forme analogique dépend d'un certain nombre de paramètres qui vous permettent de contrôler le son avec une grande précision. Ces paramètres comprennent: LOOP ON/OFF, LOOP START & LENGTH, SOUND START & LENGTH, ORG/TOP, TR/NT, etc. (pour plus de détails concernant ces paramètres, voyez p.28 ~). Remarquez que le paramètre LOOP ON/OFF est réglé sur ON pour pratiquement tous les sons du disque fourni.

- Sources de son du DSS-1 (2)
Paramètres contrôlant la lecture des données numériques des formes d'ondes:
LOOP ON/OFF, LOOP START & LENGTH,
SOUND START & LENGTH,
ORG/TOP, TR/NT,
TUNE/LEVEL/fc

- Exemple: Paramètres LOOP ON/OFF, LOOP START & LENGTH

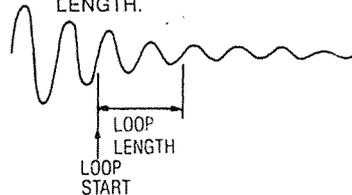
i) Avec LOOP OFF:



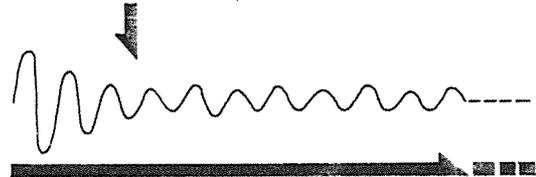
Les données ne sont lues qu'une fois et ne sont pas répétées.

ii) Avec LOOP ON:

Les données sont lues de façon répétée selon les données spécifiées par les paramètres LOOP START et LENGTH.



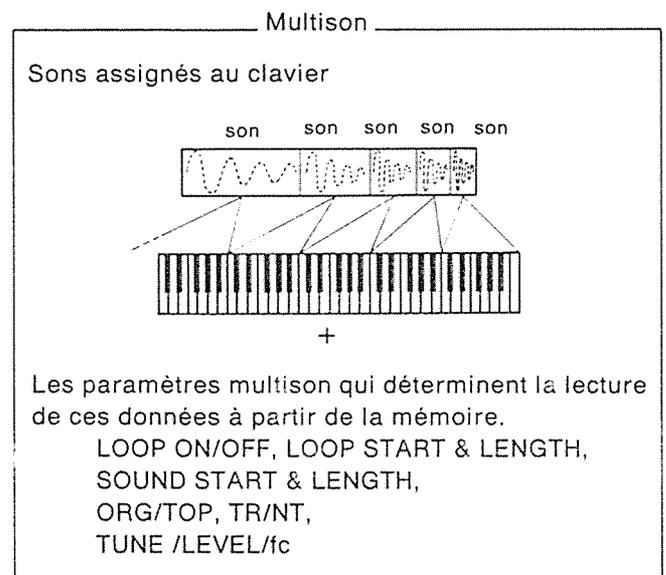
Cette partie de la forme d'onde est lue plusieurs fois.



■ Ainsi que nous l'avons décrit, les sources de sons du DSS-1 sont produites par différentes formes d'onde assignées à des portions données du clavier. De plus, la façon dont les formes d'onde sont lues dans la mémoire est déterminée par un certain nombre de paramètres. Nous utilisons le terme "multison" pour désigner la source de son complète produite par le DSS-1.

Nous utiliserons le terme "son" pour parler de chacune des formes d'onde assignées au clavier. Le terme "paramètres multisons" désignent les paramètres qui contrôlent la lecture des données de forme d'onde de la mémoire. Pour le dire une dernière fois, les sources de son "multison" du DSS-1 comprennent les sons assignés au clavier et les paramètres multison qui contrôlent la façon dont ils sont lus.

- Le DSS-1 et la notion de multison



Création de multisons

- Nous savons à présent que les multisons du DSS-1 sont faits à partir d'un nombre de sons assignés à une partie du clavier ainsi que des paramètres multison qui contrôlent la lecture des données de son. Afin d'obtenir un son individuel, vous pouvez échantillonner un son réel (à l'aide d'un micro ou d'une bande magnétique) ou un son sorti de votre imagination que vous éditez ensuite. C'est pourquoi le DSS-1 vous offre des fonctions pour (1) échantillonner des sons, (2) créer des sons et (3) pour éditer des sons.

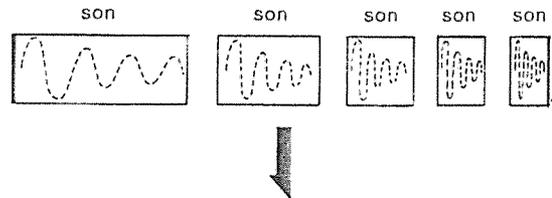
Afin de produire un multison deux procédures majeures sont nécessaires. Il faut d'abord obtenir les sons de base qui formeront la matière première pour le multison — cela signifie utiliser les fonctions d'échantillonnage, de création et d'édition que nous venons de mentionner. En second lieu nous devons assigner les sons au clavier et ensuite les éditer avec les paramètres multison.

- Nous reviendrons de façon plus détaillée sur ces deux aspects de la création du son dans les sections à venir. Voyez donc "2. CONSTITUTION DE LA MATIERE PREMIERE POUR MULTISON" et "3. FINITION DU MULTISON".

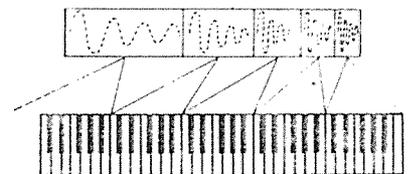
La lecture des ces chapitres vous donnera une meilleure idée des possibilités de synthèse de son de votre instrument.

- Deux procédures nécessaires pour la création d'un multison:

- i) Comme son nom l'indique, un multison est constitué de plusieurs sons individuels. Ces sons peuvent être réalisés par échantillonnage ou création de nouvelles formes d'ondes, que vous éditez ensuite.



- ii) Edition des sons et finition du multison. Assignation des sons au clavier et réglage des valeurs des paramètres multison.



+

LOOP ON/OFF, LOOP START & LENGTH
SOUND START & LENGTH
ORG/TOP, TR/NT
TUNE/LEVEL/fc



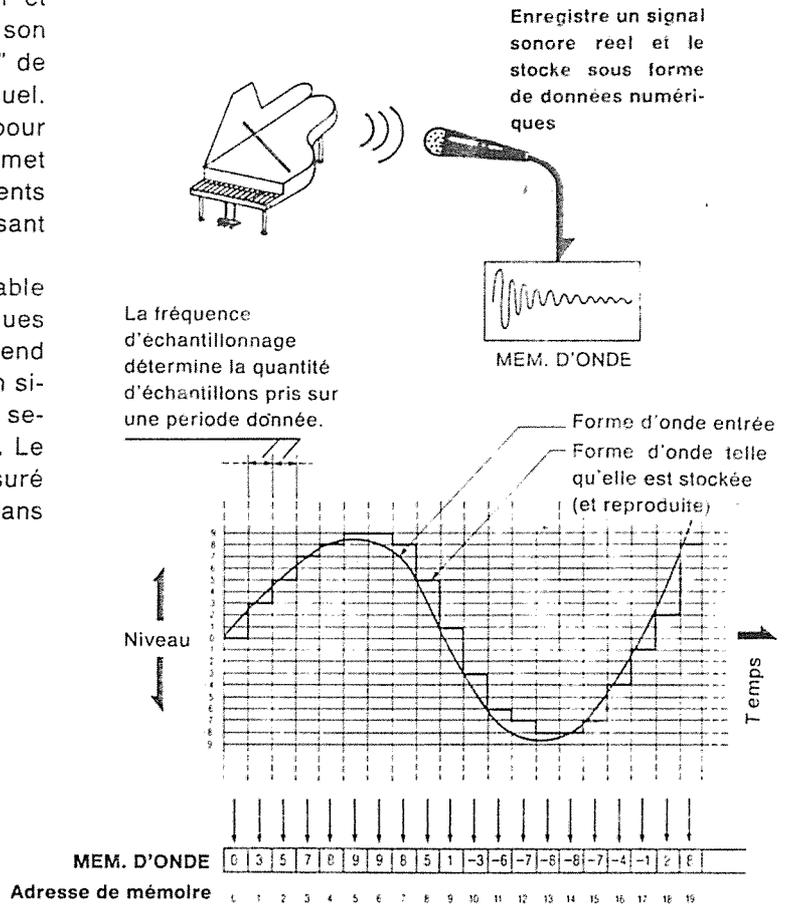
Résultat: un multison.

2. Constitution de la matière première (sons) pour un multison

Echantillonnage

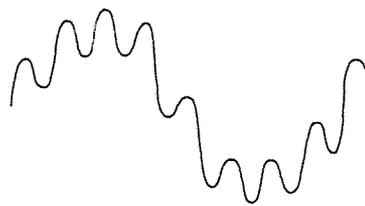
- Cette fonction vous permet de prendre un signal audio d'une source extérieure au synthétiseur et de stocker les données de sa forme d'onde. Le son échantillonné devient la matière brute ou "son" de synthèse, mais peut également être utilisé tel quel. L'échantillonnage s'avère un moyen idéal pour enregistrer un son d'instrument réel. Il vous permet de reproduire avec précision des changements harmoniques complexes tels que ceux caractérisant l'attaque des notes de piano.
- Cette technique d'enregistrement est comparable à celle utilisée pour les disques audio-numériques ou les appareils de retard numérique. Elle prend des échantillons discrets ou "instantanés" d'un signal audio réel plusieurs milliers de fois par secondes (selon la fréquence d'échantillonnage). Le niveau du signal de chaque échantillon est mesuré et stocké sous forme de données numériques dans la mémoire d'onde.

• Fonction d'échantillonnage

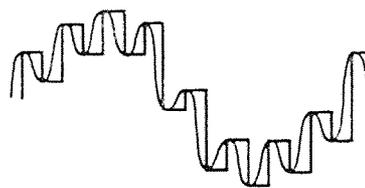


- La fréquence d'échantillonnage représente le nombre d'échantillons pris par seconde. Par exemple, une fréquence d'échantillonnage de 32 kHz signifie que 32000 échantillons sont pris chaque seconde (c.-à-d. un échantillon toutes les 0,00003125 fractions de seconde). Le niveau du signal de chaque échantillon est mesuré et stocké sous forme de nombre (un procédé appelé "quantification") dans la mémoire d'ondes. Intuitivement nous pouvons voir que plus la somme d'échantillons pris par seconde est élevée, mieux les diverses nuances du son seront captées. En d'autres termes, la résolution et la fidélité sont proportionnelles à la fréquence d'échantillonnage. Plus vous voulez aller haut dans le détail harmonique (clarté), plus la fréquence d'échantillonnage dont vous aurez besoin sera élevée.
(En règle générale, vous pouvez enregistrer des fréquences audio dont la fréquence va jusqu'à la moitié de la fréquence d'échantillonnage).

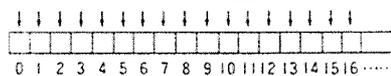
- Relations entre la fréquence d'échantillonnage, la résolution et l'espace de mémoire requis. Imaginons une forme d'onde ayant de nombreuses caractéristiques harmoniques.



- i) Que se passe-t-il avec une fréquence d'échantillonnage élevée?



Les caractéristiques harmoniques sont enregistrées de façon très détaillée.



Un grand espace de mémoire est exigé.

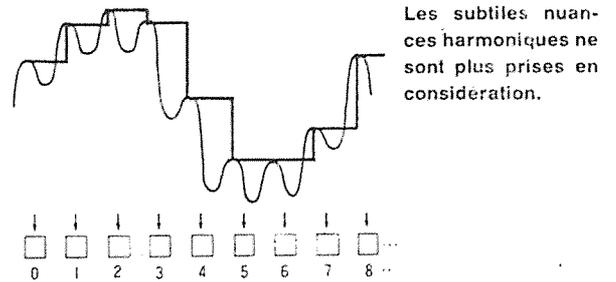
Il va sans dire que plus la fréquence d'échantillonnage est élevée, plus vous utiliserez d'espace de mémoire. Avec une fréquence d'échantillonnage de 32 kHz, une seconde d'enregistrement prendra 32000 cellules (mots) de mémoire. A 48 kHz, 48000 mots de mémoire sont nécessaires pour le même temps d'enregistrement.

(En fait, pour éviter toute distorsion par réflexion soustractive (aliasing), la fréquence d'échantillonnage doit être au moins deux fois plus élevée que la plus haute fréquence présente dans le signal audio.)

- Alors que la fréquence d'échantillonnage détermine la résolution selon les changements dans le temps, la résolution du niveau de signal de chaque échantillon intervient également. Nous appelons ceci la résolution A/N (analogique/numérique). Le DSS-1 offre une très haute résolution A/N, assurant ainsi une quantification extrêmement précise et partant, une haute fidélité.

- Le DSS-1 vous laisse le choix entre quatre fréquences d'échantillonnage: 16 kHz, 24 kHz, 32 kHz et 48 kHz. Effectuez votre choix selon la gamme de détail harmonique que vous désirez. Un échantillonnage à 16 kHz produit une distorsion considérable, ce qui peut produire des effets intéressants.

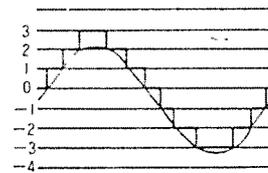
- ii) Que se passe-t-il si nous choisissons une fréquence d'échantillonnage qui ne représenterait que la moitié de la précédente.



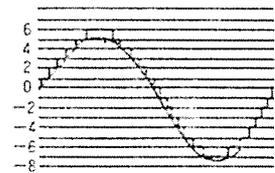
Les subtiles nuances harmoniques ne sont plus prises en considération.

La consommation d'espace de mémoire est nettement moindre.

- Relation entre la résolution A/N et la qualité du son. La même forme d'onde est enregistrée avec une résolution à 8 étapes et une résolution à 16 étapes.



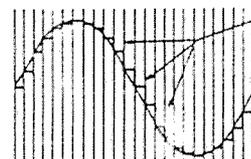
Nous obtenons ici une approximation grossière de l'onde originale.



Ce résultat est déjà beaucoup plus proche de l'onde entrée.

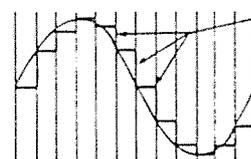
- Quelle est la qualité d'un son échantillonné à une fréquence de 16kHz? Le même son est représenté ci-dessous, enregistré à deux fréquences d'échantillonnage différentes.

- i) Echantillonnage à 32 kHz.



Ces coupures sont inaudibles pour la plupart des gens.

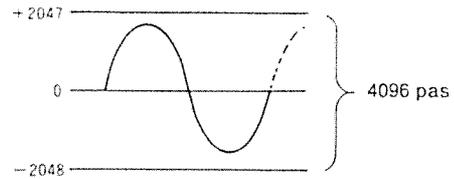
- ii) Echantillonnage à 16 kHz.



Ces étapes deviennent des harmoniques audibles et produisent donc une distorsion.

■ LE DSS-1 utilise une résolution A/N à 4096 étapes, ce qui permet d'atteindre une représentation extrêmement détaillée du niveau de signal de chaque échantillon. Ces étapes sont représentées dans la mémoire d'ondes par des valeurs comprises entre -2048 et +2047.

● Résolution A/N pour l'échantillonnage avec le DSS-1.



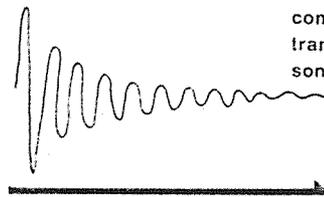
Cette résolution permet une différenciation très fine des niveaux de signal.

Création d'une forme d'onde

■ Plutôt que d'emprunter un son extérieur, il est également possible de créer le cycle complet d'une forme d'onde originale. A la différence des sons échantillonnés, ces sons originaux sont très courts puisqu'ils ne constituent qu'un cycle d'onde complet. C'est pourquoi on utilise en général le paramètre multison LOOP. Vous obtenez ainsi une forme d'onde continue que vous pouvez utiliser comme vous utiliseriez une source sonore avec un synthétiseur analogique conventionnel.

● Différence entre des sons échantillonnés et des sons créés.

Son échantillonné



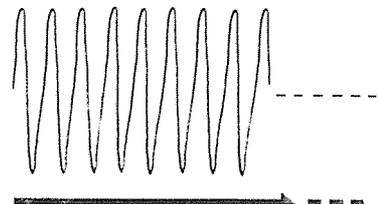
Voici un enregistrement numérique d'une forme d'onde complexe qui peut être transformée telle quelle en son audible.

Forme d'onde créée



Ceci ne représentant qu'un cycle, il est impossible de l'écouter comme un son continu; c'est trop court.

Si vous utilisez le paramètre LOOP, vous obtiendrez un signal continu.



■ Le DSS-1 vous permet de créer des sons de deux façons: par la synthèse additive d'harmoniques et par un "dessin à la main".

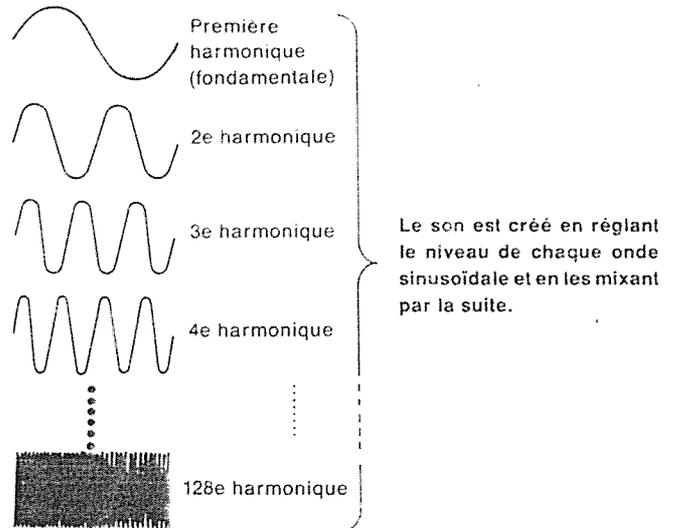
● Il y a deux façons de créer des formes d'ondes:

Synthèse additive

Dessin à la main

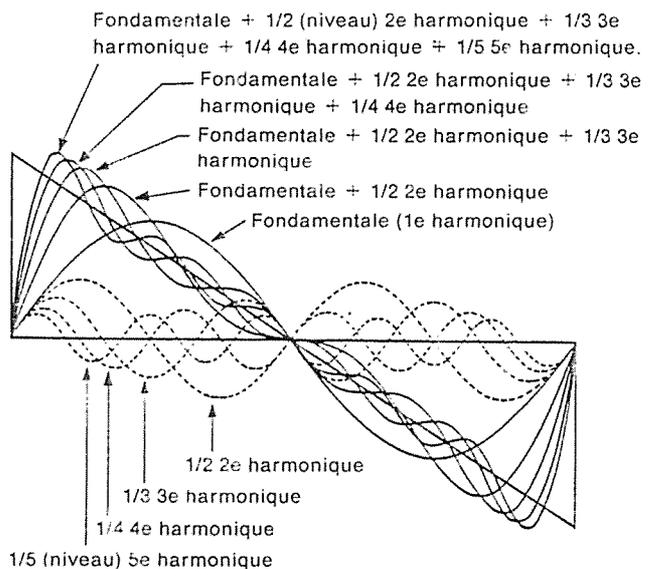
■ Avec la fréquence additive, vous réglez le niveau de chacune des 128 harmoniques (ondes sinusoïdales simples qui constituent des multiples harmoniques de la première fréquence ou fréquence fondamentale). Il en résulte un cycle complet d'une onde complexe. Cette méthode est particulièrement pratique pour reproduire de nombreuses formes d'ondes naturelles.

• Synthèse additive



Cette méthode dérive de la théorie que chaque forme d'onde peut être décomposée en une série d'ondes sinusoïdales ayant des niveaux différents (une technique mathématique appelée analyse de Fourier). Ainsi une onde en dents de scie comprend une fondamentale, la 2e harmonique à la moitié du niveau de la fondamentale, la 3e harmonique au tiers du niveau de la fondamentale, la 4e harmonique au quart, la 5e harmonique au cinquième de ce même niveau, etc.

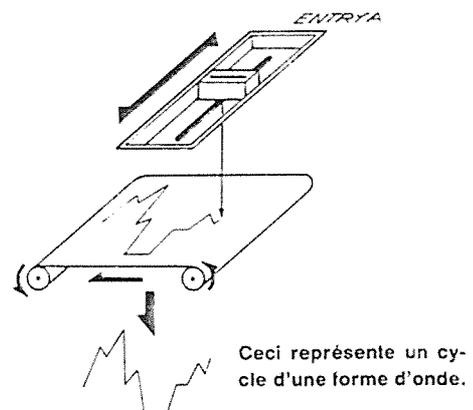
• Principe de la synthèse additive



Plus il y a d'harmoniques, plus la forme d'onde en dents de scie se précise.

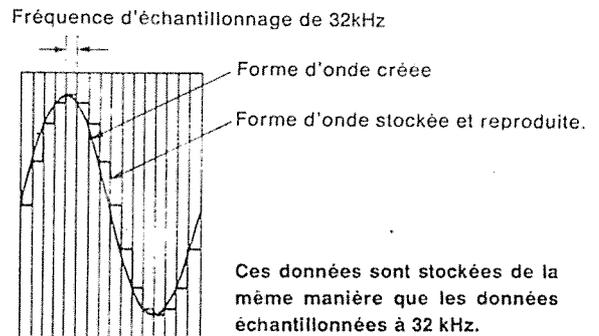
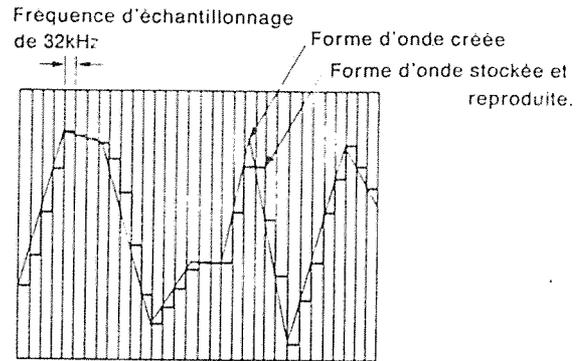
■ La méthode de dessin à la main utilise le curseur DATA ENTRY A (entrée de données) pour créer le cycle entier d'une onde. Vous obtenez des formes d'ondes ayant des harmoniques plus complexes que ne le permet la synthèse additive.

Dessin à la main



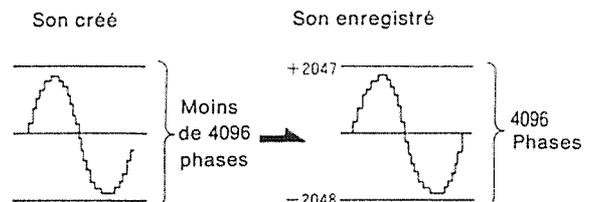
- Les cycles complets simples obtenus par les méthodes de synthèse additive ou de dessin à la main sont stockés de la même manière que des données échantillonnées à une fréquence de 32 kHz.

Une fréquence d'échantillonnage de 32 kHz donne la représentation numérique de formes d'ondes produites par synthèse additive ou par dessin à la main avec la résolution illustrée ci-dessous.



Alors que les formes d'onde extérieures sont quantifiées sur une plage de 4096 phases, le niveau de chaque échantillon pour des ondes produites par synthèse additive ou dessin est reproduit avec moins de phases. (Cependant celles-ci sont stockées dans la même mémoire à 4096 phases). C'est pourquoi les résultats peuvent ne pas avoir la finition de ceux obtenus par un échantillonnage à haute résolution de sons extérieurs.

- Résolution A/N de formes d'onde créées par synthèse additive ou par dessin.



Tandis que le son créé est quantifié en un nombre de phases moins élevé, il est stocké dans une mémoire d'onde qui dispose d'une résolution de 4096 phases.

Fonctions d'édition

- Ces fonctions d'édition vous permettent de traiter vos sons (qu'ils proviennent d'échantillonnages de sons extérieurs ou qu'ils aient été créés) afin de les profiler exactement selon vos desirs. Vous disposez de cinq "outils": troncature, inversion, liaison, mixage et inspection/édition des données d'échantillon.

- Cinq fonctions d'édition

- i) Tronquer
- ii) Inverser
- iii) Lier
- iv) Mixer
- v) Inspecter/éditer les données d'échantillon

- La méthode d'édition par troncature (i) vous permet de couper une portion de l'onde en spécifiant le point de départ et la longueur.

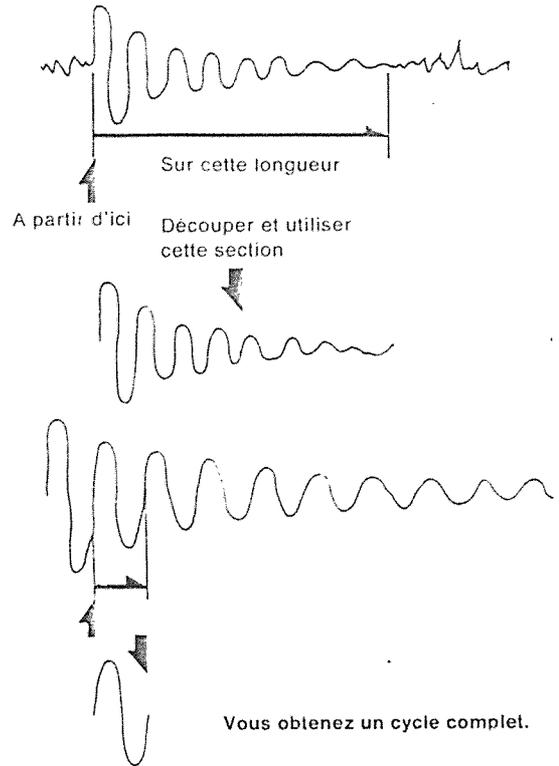
Tronquer permet d'obtenir un seul cycle complet à partir d'une forme d'onde échantillonnée. Et la synthèse additive et le dessin à la main ne vous offre qu'un cycle complet simple comme point de départ.

Si vous désirez enchaîner (loop) ou lier une forme d'onde tronquée, la fonction de recherche automatique des points d'intersection avec l'axe, propre à la fonction de troncature. Vous pouvez ainsi vous assurer que l'onde est bien coupée à un point 0, évitant par la tout bruit indésirable dans le son reproduit. Une coupure à un point d'intersection avec l'axe garantit un passage idéal pour effectuer des liens.

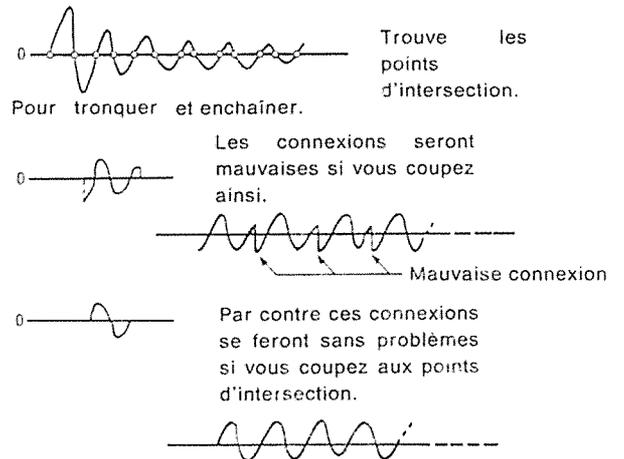
La fonction de troncature vous laisse libre d'éliminer les portions inutiles d'une forme d'onde échantillonnée afin d'économiser de l'espace de mémoire. (Pour plus de détails, voyez la section sur la gestion des données page 35 ~)

La version d'édition inversion (ii) produit un effet similaire à celui d'une bande magnétique jouée en sens inverse. Les données de forme d'onde sont stockées en commençant par la fin. L'effet de la fonction d'inversion est particulièrement saisissant avec des formes d'onde échantillonnées contenant de grandes variations de volume et de timbre.

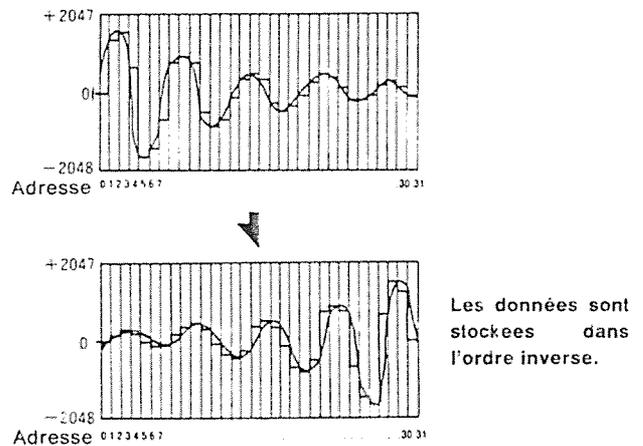
● Troncature



- Quand vous utilisez la fonction de recherche automatique des points d'intersection avec l'axe.

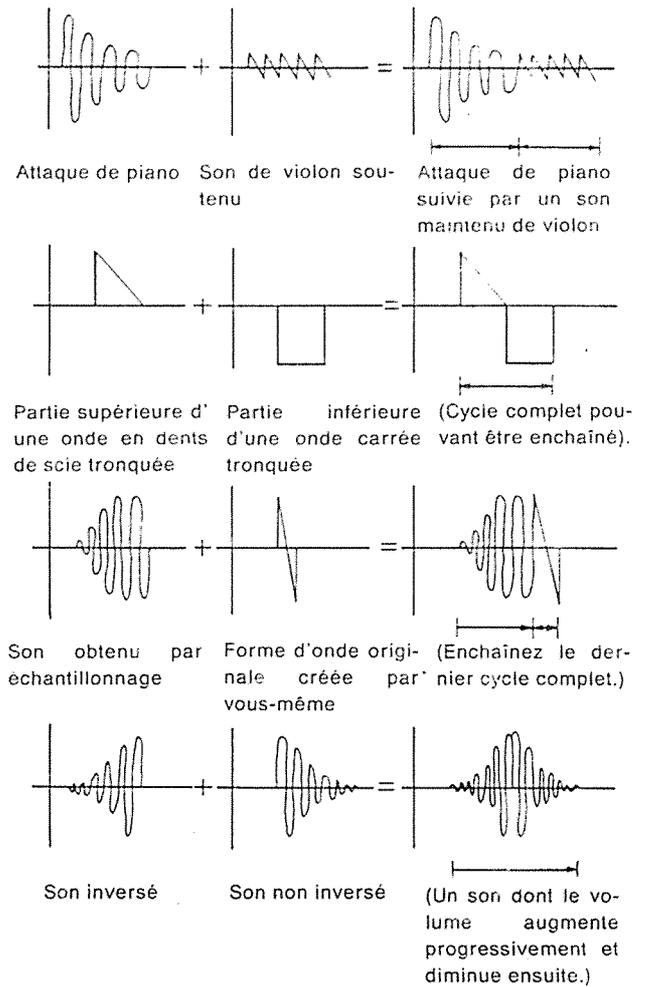


● Inversion



■ La fonction de liaison (iii) vous permet d'assembler deux sons. La façon dont vous avez obtenu ces sons ne joue aucun rôle (échantillonnés, créés ou édités). Cette fonction vous permet de les mettre bout à bout afin de créer un nouveau son. L'illustration vous donne quelques exemples des capacités de cette fonction.

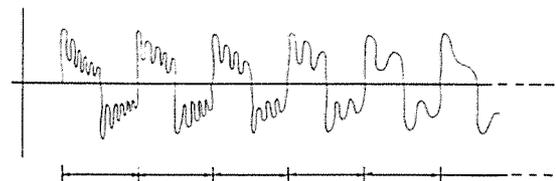
● La fonction de liaison



Les sons créés par synthèse additive ou par dessin ne comprennent qu'un cycle. A la différence des sons extérieurs échantillonnés, ils ne présentent pas de variations de volume ou de coloration de tonalité. Cependant, si vous liez plusieurs sons, vous pouvez produire ces types de variations.

Il est possible d'arriver à une maîtrise extrêmement précise de la forme d'onde en créant de nombreuses variations d'un seul cycle créé par synthèse additive. Liez-les ensuite pour copier les variations naturelles d'une onde.

● Il est possible d'obtenir un résultat semblable à celui obtenu par échantillonnage d'un son extérieur en liant plusieurs variations opérées sur un cycle d'une forme d'onde créée par synthèse additive.



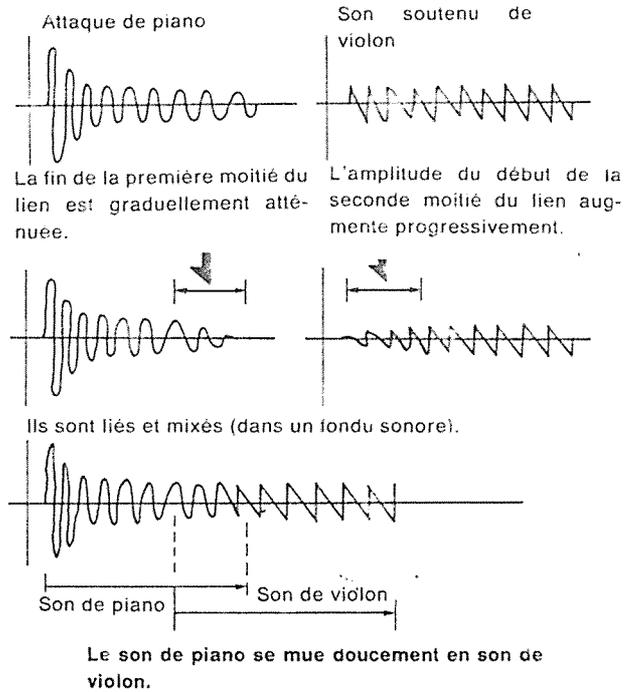
Pour faciliter la transition entre sons liés vous disposez de la fonction fondu sonore pour transition. Cette fonction n'est réellement effective que quand les deux formes d'onde à lier sont suffisamment longues.

Afin d'éviter tout bruit causé par une discontinuité entre formes d'onde, vous pouvez utiliser la fonction d'ajustement automatique de niveau. Elle permet de trouver le point dans la seconde forme d'onde qui est au même niveau que la fin de la première forme d'onde.

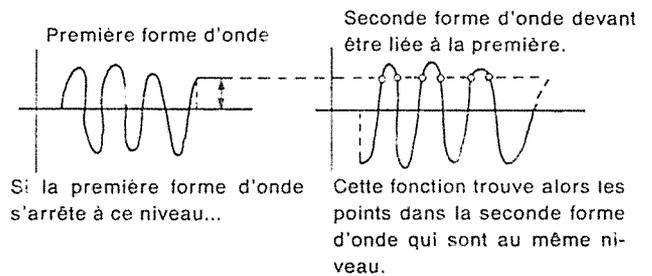
■ La fonction de mixage (iv) vous permet de mixer deux sons. Vous êtes libre de déterminer le rapport du mixage et vous pouvez toujours désaccorder les sons.
 Par exemple, pour créer un son épais, phasé, il suffit de mixer ce son avec sa propre copie désaccordée. Les deux sons doivent être assez longs pour pouvoir obtenir cet effet. Cette fonction s'avère particulièrement utile pour créer des sons d'ensembles de violons et de cuivres.

● **Fondu sonore pour transition**

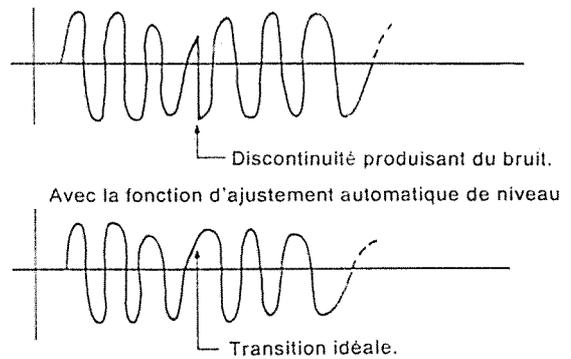
Exemple: Liaison d'une attaque de piano à un son de violon soutenu.



● **Fonction d'ajustement de niveau automatique**

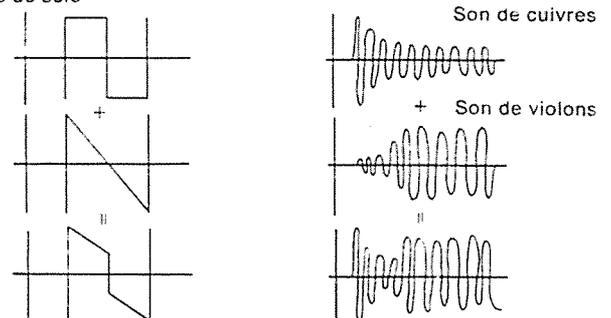


Voici ce qui arriverait si vous n'utilisiez pas la fonction d'ajustement automatique de niveau.



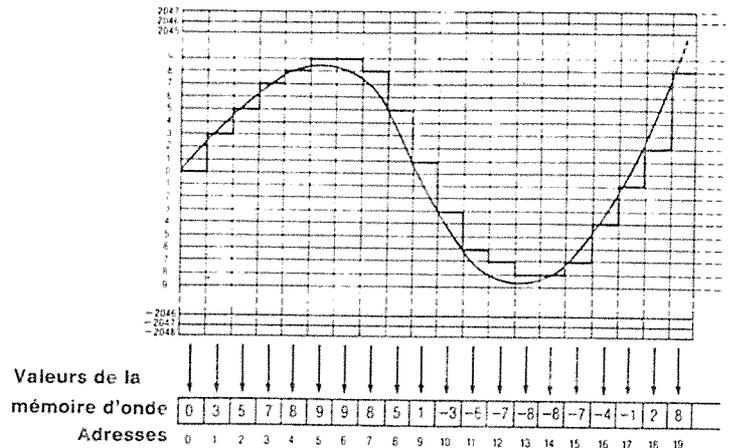
● **La fonction de mixage**

Exemple: carrée plus onde en dents de scie **Exemple:** cuivres plus violons



■ La fonction inspection/édition des données d'échantillon (v) vous donne accès à la mémoire d'onde où vous pouvez régler le niveau de chaque échantillon d'une forme d'onde. Remarquez que chaque échantillon est stocké à une adresse située dans une séquence allant du début de la forme d'onde à la fin de celle-ci. Vous entrez donc l'adresse, examinez la valeur actuelle (niveau du signal à ce point de l'échantillonnage) et vous procédez aux changements que vous estimez nécessaires.

● Fonction d'inspection/édition des données d'échantillon

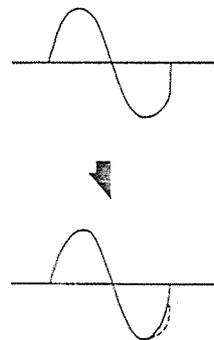


Précisez l'adresse et modifiez la valeur pour changer le son.

Cette fonction sert en général à introduire des changements dans des formes d'onde déjà stockées. Cependant vous pouvez l'utiliser pour créer une forme d'onde totalement différente, ce qui est somme toute assez simple si vous travaillez avec un simple cycle. (Théoriquement vous pourriez utiliser cette fonction pour créer cette forme d'onde longue et complexe, caractéristique des sons obtenus par échantillonnage de sons extérieurs, mais ce procédé exige beaucoup de temps).

● Fonction d'inspection/édition des données d'échantillon

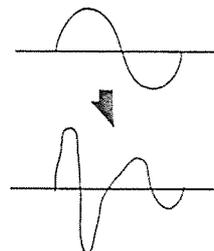
Exemple: Changement d'une forme d'onde.



Il faut modifier la fin de cette forme d'onde avant de procéder à un enchaînement afin d'éviter des bruits intempestifs causés par une mauvaise transition.

Nous utiliserons donc la fonction d'inspection/édition des données d'échantillon pour changer cette fin malheureuse et pourvoir ainsi à une transition sans problème.

Exemple: Création d'une nouvelle forme d'onde.



Trouvez une forme d'onde de longueur suffisante.

Utilisez la fonction d'inspection/édition pour modifier la valeur de chaque échantillon et créer une nouvelle forme d'onde.

3. Finition de vos multisons

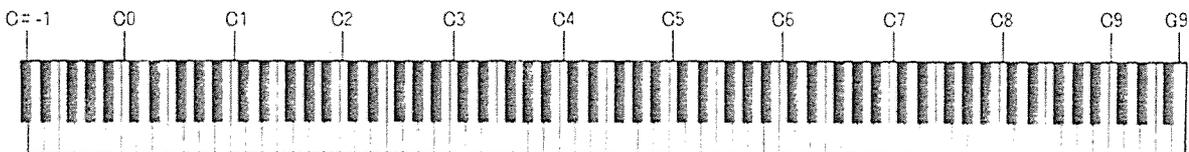
Explications des paramètres multison

■ Dans la phase finale du processus de création de multisons, il faut assigner les sons au clavier et régler les paramètres multison. Ceux-ci sont au nombre de six.

■ I) Le paramètre tonalité originale/limite supérieure (ORG/TOP) sert à assigner des sons au clavier. Quand vous utilisez des sons échantillonnés, vous prenez en général plusieurs échantillons du même instrument en jouant des notes de différente hauteur. Vous pourriez par exemple prendre un échantillon dans chaque octave. Le paramètre ORG/TOP vous permet d'assigner ces sons échantillonnés au clavier du DSS-1. En général la valeur de "tonalité originale" est assignée à la touche qui a la même hauteur que le son échantillonné. La valeur TOP ou de "limite supérieure" est attribuée à une touche comprise dans les limites supérieures pour la lecture des données résidant dans la mémoire (nous reviendrons sur ceci plus tard). La limite inférieure est fixée automatiquement; il s'agit de la touche qui est un demi-ton plus haute que la limite supérieure du son précédent. Si le son assigné est le plus bas, sa limite inférieure sera déterminée par le DSS-1 (ce sera la touche la plus basse sur l'illustration donnée).

Le DSS-1 dispose d'un clavier "possible" dont la plage s'étend de C#-1 à G9. Lors de l'assignation des sons, vous pouvez attribuer les valeurs ORG et TOP à des touches comprises entre ces limites. (Le clavier réel à 61 touches du DSS-1 produit les sons du clavier "possible" selon les réglages des paramètres de programme tels que l'octave et l'intervalle de l'oscillateur. Voyez les descriptions des fonctions F11 OSC OCT et F15 OSC2 DETUNE & INTERVAL. On pourrait imaginer que le clavier réel "coulisse" le long du clavier "possible").

● Clavier possible: plage d'assignation des sons.

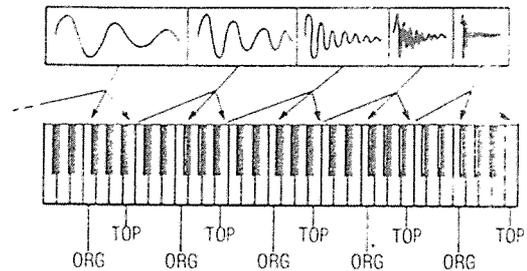


Il est possible d'assigner jusqu'à 16 sons différents au clavier. Autrement dit, un simple multison peut être constitué de 16 sons différents.

● Les paramètres multison:

- I) ORG/TOP
- II) TR/NT
- III) LOOP ON/OFF
- IV) LOOP START & LENGTH
- V) SOUND START & LENGTH VI) TUNE/LEVEL/IC

● Assignation de tonalité originale et de limite supérieure et gamme de lecture de la mémoire.



Chaque son est transposé vers le bas et vers le haut à partir de sa valeur de touche originale afin de couvrir toutes les notes situées dans sa plage d'assignation. Cette transposition s'effectue en modifiant la vitesse à laquelle les données sont lues de la mémoire.

Comme les données de son ont été échantillonnées à une vitesse donnée (fréquence d'échantillonnage) lors de l'enregistrement (ou du stockage), nous pouvons en modifier la hauteur en changeant la vitesse lors de la récupération des données. Pour transposer vers le haut, il suffit d'utiliser une fréquence de lecture plus élevée que la fréquence d'échantillonnage originale. Pour transposer vers le bas, la fréquence de lecture sera plus basse. Si la fréquence de lecture et la fréquence d'échantillonnage sont les mêmes, il n'y a pas de modification de hauteur. (Vous obtenez le même effet avec un enregistreur classique quand vous modifiez la vitesse de lecture). Notez que plus vous transposez vers le bas, plus votre forme d'onde devient grossière — cela peut finir par s'entendre si vous utilisez le même échantillon sur une plage étendue.

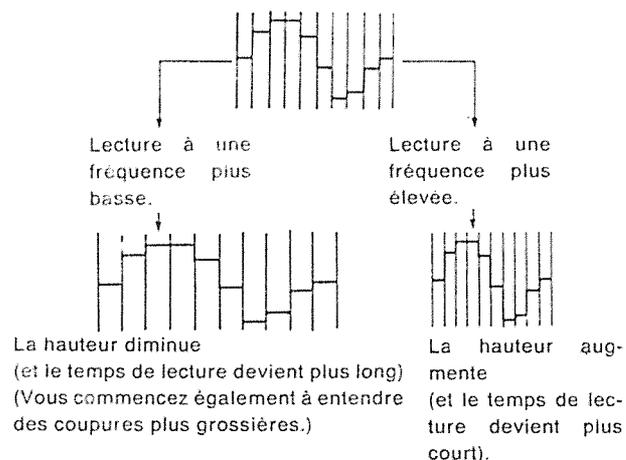
Quand vous assignez un son au clavier, la touche originale est réglée sur la même hauteur (fréquence) que le son échantillonné. Vous déterminez ensuite la limite supérieure de transposition de l'échantillon. Cette limite supérieure peut être imposée par la fréquence de lecture maximale du DSS-1 qui est de 64 kHz. La relation entre cette fréquence et la fréquence d'échantillonnage détermine la hauteur de transposition maximale d'un son échantillonné. (Souvenez-vous que lors de l'échantillonnage d'un son, vous avez le choix entre 4 fréquences d'échantillonnage. La relation est facile à entrevoir pour une fréquence de 32 kHz. Si la fréquence de lecture est double, la hauteur augmente d'un octave). Pour déterminer la limite supérieure de chacun de vos sons, consultez le tableau donné ici.

Pour reproduire des instruments acoustiques, une méthode éprouvée consiste à prendre un échantillon de la même note (Fa par exemple) pour chaque octave. Vous pouvez ensuite utiliser chaque échantillon pour les différents octaves sur le clavier du DSS-1. Dans ce cas, vous prenez la touche Fa comme touche originale, tandis que la limite supérieure peut être placée une demi-octave plus loin (Si) afin d'obtenir une couverture idéale du clavier.

Si vous utilisez moins d'échantillons et donc assignez à chacun une portion plus grande du clavier du DSS-1, vous remarquerez des colorations et des enveloppes anormales autour des limites supérieures et inférieures de chaque son.

Pour obtenir des résultats de qualité garantie, il vaut mieux utiliser autant d'échantillons que possible et leur assigner une portion moins conséquente du clavier afin de réduire la transposition de hauteur nécessaire. Cette méthode confère plus de réalisme et de naturel au son reproduit.

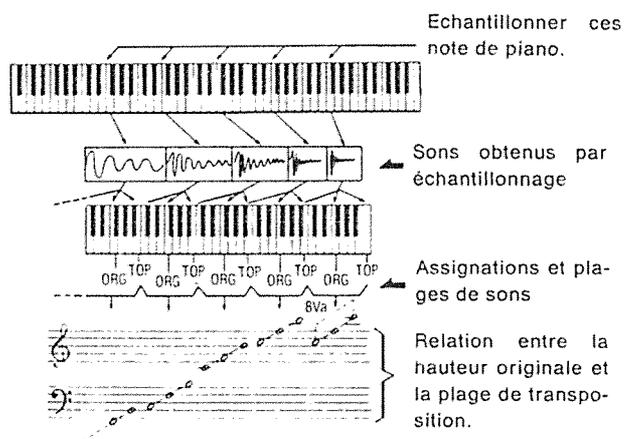
• Transposition et lecture des données



• Intervalle entre la touche originale et la limite de transposition supérieure

Fréquence d'échantillonnage	Limite de transposition supérieure	Exemple prenant Do3 comme touche originale: réglages acceptables de limite supérieure.
16kHz	Augmentation de 24 demi-tons (64 kHz)	C3 ~ C5
24kHz	Augmentation de 17 demi-tons (64 kHz)	C3 ~ F4
32kHz	Augmentation de 12 demi-tons (64 kHz)	C3 ~ C4
48kHz	Augmentation de 5 demi-tons (64 kHz)	C3 ~ F3

• Exemple: reproduction multison d'un piano acoustique.



Le son de piano reproduit aura la hauteur de la touche jouée, quelle que soit sa position sur le clavier.

- II) TR/NT (transposition ou non transposition). En général, on choisit de transposer afin que la hauteur corresponde à la note jouée. Parfois cependant il peut vous arriver de renoncer à transposer afin d'obtenir le même son quelle que soit la touche enfoncée. Voyez la percussion. Dans ce cas, réglez ce paramètre sur NT (non-transposition).
- III) Le paramètre LOOP ON/OFF vous permet de répéter une section du son ou non. A la différence des autres paramètres, celui-ci affecte tous les sons d'un multison donné. Si vous choisissez LOOP ON, tous les sons de ce multison seront enchaînés. (Il est cependant possible de contourner ceci ainsi que vous le verrez plus loin).
- IV) Le paramètre LOOP START & LENGTH (début et longueur) n'entre en application que lorsque le paramètre LOOP a été choisi. Il vous permet de déterminer le début et la longueur de la boucle. Pour spécifier le point de départ, il suffit de préciser une adresse dans la mémoire. Quant à la longueur, vous entrez un nombre de cellules de mémoire.

Il est possible de classifier les boucles selon leur longueur: les boucles courtes et les boucles longues ont chacune leurs caractéristiques propres.

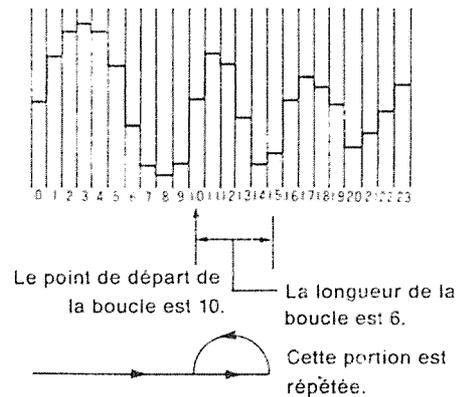
Une boucle courte sert à produire un son continu à partir d'un son que vous avez créé (par synthèse additive ou par dessin) ou encore un son que vous obtenez en échantillonnant une seule tonalité monophonique. La longueur de la boucle correspond généralement à la longueur d'un cycle entier de la forme d'onde. Avec une boucle courte, la longueur de la boucle affectera la hauteur reproduite selon le rapport mathématique donné ci-dessous, en supposant que vous jouez la tonalité originale. Une longueur plus courte produit une hauteur plus élevée et vice-versa.

$$\text{Hauteur de la tonalité originale (en Hz)} = \frac{\text{fréquence d'échantillonnage du son (en Hz)}}{\text{Longueur de boucle}}$$

S'il y a de la discontinuité dans une boucle courte, vous entendrez du bruit. Il vaut donc mieux utiliser la fonction de recherche automatique des intersections avec l'axe: elle déterminera le point de départ et la longueur de boucle optimale, vous garantissant ainsi une boucle idéale.

Une longue boucle sert principalement à produire un son continu à partir d'échantillons de groupes d'instruments tels qu'un orchestre ou un ensemble de cuivres ou de violons. Dans ce cas-ci la longueur de la boucle sera de l'ordre de dizaines de milliers de cellules. Une telle longueur peut poser des problèmes au niveau du volume, de la hauteur, et des transitions de timbre entre la fin et le début d'une boucle. Les fonctions "atténuation de l'intersection" et "aller-retour" résolvent ces problèmes. Elles vous garantissent une excellente continuité du son pour les boucles longues.

- Exemple de point de départ et de longueur de boucle



- La relation existant entre la longueur de boucle et la hauteur pour une boucle courte est exemplifiée ci-dessous. Avec une fréquence d'échantillonnage de 32 kHz et une longueur de 20, nous pouvons déduire la hauteur du son bouclé qui sera produit à la tonalité originale.

$$\frac{32000}{20} = 1600 \text{ (Hz)}$$

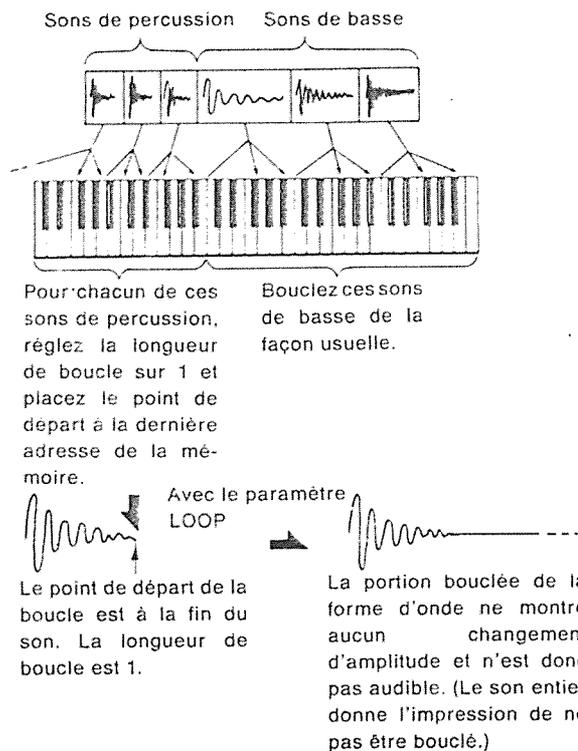
Que se passe-t-il si nous prenons 19 comme longueur?

$$\frac{32000}{19} \approx 1682 \text{ (Hz)}$$

Considérons que votre son échantillonné était de 1640 Hz. Que vous choisissiez une longueur de 19 ou 20, la partie bouclée du son aura une hauteur légèrement plus élevée ou plus basse que le son original. Pour contourner ce problème, il suffit d'échantillonner de nouveau en réglant la hauteur de la source sur celle qui peut être obtenue avec une fréquence d'échantillonnage particulière et les longueurs de boucle disponibles.

Si vous avez choisi le paramètre LOOP (boucle), tous les sons du multison seront bouclés selon leur propres valeurs de point de départ et de longueur. Ceci constitue une des façons de créer un son par boucles sans que les boucles ne puissent s'entendre. Il suffit de placer le point de départ à la fin de l'échantillon et de régler la longueur sur 1. Après avoir reproduit le son entier, le DSS-1 commencera à boucler ce morceau de données, mais comme il n'y a pas de changement de niveau, il n'y aura pas de modification de la forme d'onde et donc pas de son audible.

- Exemple: Création d'un multison qui inclut des sons de basse et de percussion.



- V) Les paramètres de son START & LENGTH vous laissent le choix quant à la portion de son que vous utiliserez. Vous spécifiez le point de départ en précisant une adresse dans la mémoire et la longueur en donnant un certain nombre de cellules de mémoire. Notez que si vous utilisez le paramètre LOOP pour le multison, le réglage de la longueur de son reste sans effet.

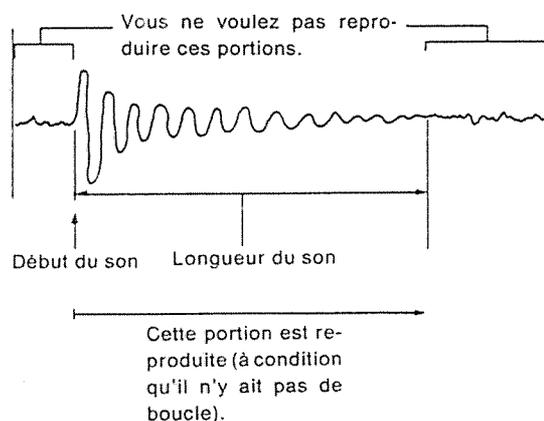
- VI) Les paramètres tune/level/fc (accord/niveau/fréquence de coupure) servent à neutraliser les variations entre les sons d'un multison. Ces paramètres sont réglés pour chaque son du multison.

Le paramètre d'accord (accord relatif) vous permet de régler la hauteur de +/- 50 cents en déterminant la valeur sur une plage allant de -63 à +63.

Le paramètre de niveau (niveau relatif) vous permet d'atténuer le volume d'un son sur une plage de 01 à 64, 01 étant le volume minimal.

Le paramètre de fréquence de coupure (fréquence de coupure relative) réduit la fréquence de coupure du son et le rend plus terne. La plage de réglage s'étend de 01 à 64, 01 donnant le résultat le plus terne.

- Début et longueur de boucle



Valeurs possibles pour le paramètre d'accord relatif
-63 ~ 00 ~ +63

Valeurs possibles pour le paramètre de niveau relatif
01 ~ 64

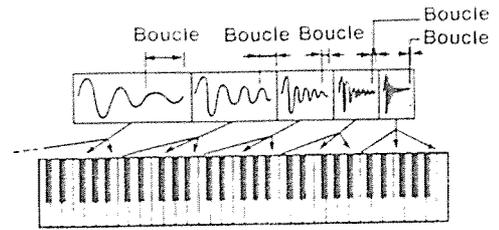
Valeurs possibles pour le paramètre de fréquence de coupure relatif
01 ~ 64

Exemples de multisons

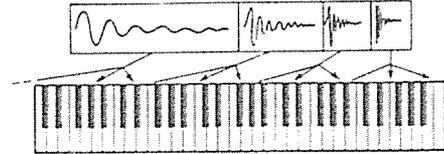
- Nous allons vous présenter quelques exemples de multisons produits selon les méthodes données plus haut.

■ Les sons assignés au clavier dans ce multison ont été obtenus par échantillonnage. Les parties inutiles ont été tronquées. C'est un procédé habituel pour reproduire des sons d'instruments acoustiques. Les sons doivent être bouclés si le son de l'instrument que vous désirez reproduire est soutenu ou continu. Il est inutile de procéder à une boucle si le son est court et rapidement atténué.

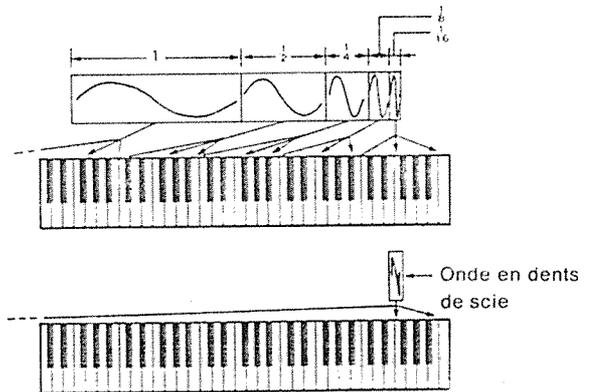
● Sons avec boucle (longue ou courte)



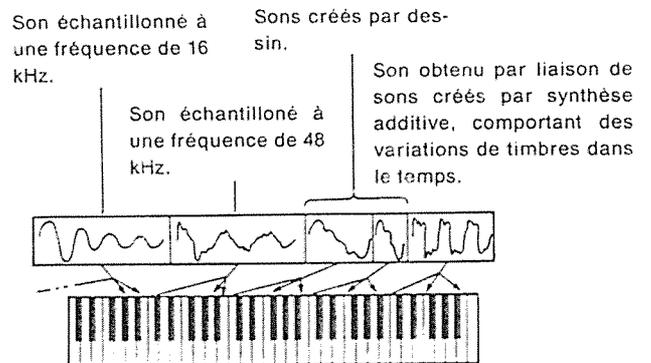
● Sons sans boucle



■ Nous avons ici les formes d'onde créées par synthèse additive ou par dessin. La longueur d'onde est chaque fois diminuée de moitié par rapport à la précédente, de sorte qu'il est possible de les assigner à une octave et de les boucler. Cela fonctionne comme les sources de son d'un synthétiseur analogique conventionnel. Quand vous utilisez des formes d'onde comprenant des harmoniques complexes ou des ondes sinusoïdales, il vaut mieux assigner ces sons à la partie basse du clavier afin d'éviter la production de bruit et de distorsion dans ces régions lors de transpositions importantes vers le bas. Avec les ondes carrées ou en dents de scie, le même son bref peut être utilisé sur tout le clavier.



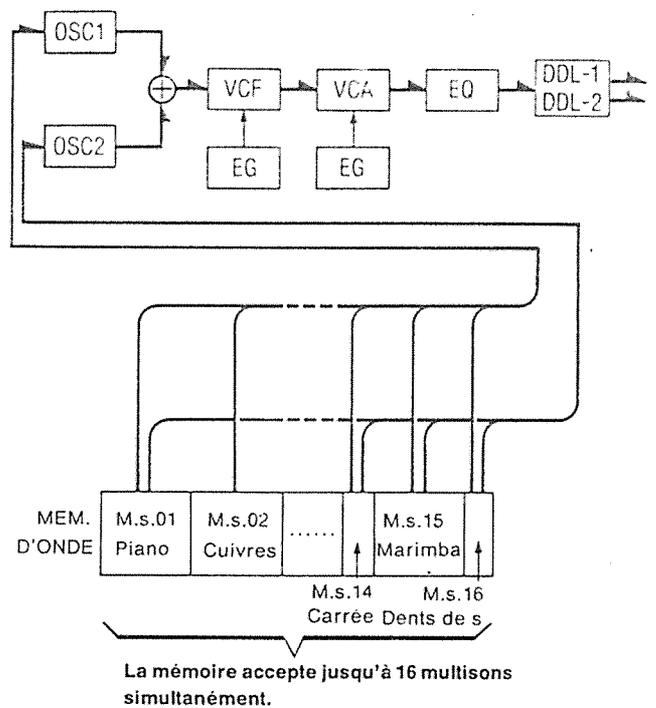
■ Ce multison contient des sons échantillonnés à des fréquences différentes et des sons créés par synthèse additive ou par dessin. Ceux-ci ont été édités et assignés à différentes portions du clavier. Sur le DSS-1 l'origine des sons d'un multison ne joue aucun rôle. Vous pouvez assigner jusqu'à 16 sons de toute espèce au clavier, dans n'importe quel multison.



4. Mise à profit des multisons

Les multisons et le fonctionnement du synthétiseur

- 16 sons peuvent donc être assignés au clavier pour chaque multison. De plus, 16 MULTISONS peuvent être stockés simultanément dans la mémoire d'onde. Parmi ceux-ci, vous pouvez en assigner un à l'oscillateur 2 et un à l'oscillateur 1. (La suite des opérations fait penser à un synthétiseur conventionnel. Plutôt que de choisir des ondes carrées ou en dents de scie pour chaque oscillateur, vous choisissez un multison).
- Le multison remplace donc les sources sonores des synthétiseurs conventionnels et sert de forme d'onde pour les oscillateurs. Vous pouvez modifier les octaves, le taux de mixage, les intervalles, les désaccords, les modulations de hauteurs automatiques, etc. Il est également possible d'utiliser les VCA et VCF de la façon habituelle. Les commandes d'égalisation de tonalité et de retards numériques vous permettent de traiter le son davantage.



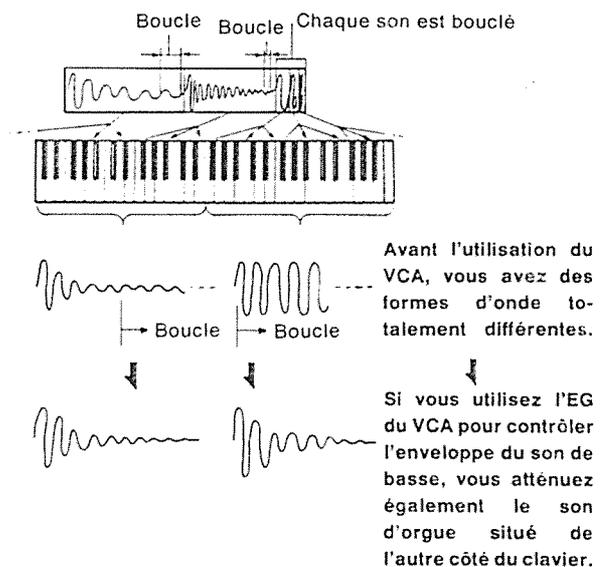
Notes concernant la synthèse avec des multisons

- Bien que vous disposiez d'une liberté totale pour créer des sons différents et les assigner par groupes de 16 au clavier en tant que multison, vous n'avez qu'un jeu de VCA, VCF et autre commandes pour les traiter. En d'autres mots, il est impossible de régler le VCA (l'enveloppe) de sorte à obtenir une atténuation rapide pour la moitié basse du clavier et un son soutenu pour le haut du clavier.

Si vous utilisez par exemple un son de basse sur la partie inférieure de clavier et un son d'orgue sur la partie supérieure, vous ne pourrez atténuer le son de la basse avec le VCA sans atténuer celui de l'orgue (ce qui aurait un effet curieux).

Si vous désirez utiliser le VCA pour vos enveloppes, il vaut mieux éviter d'assembler des sons dont les enveloppes sont complètement différentes.

- **Exemple:** Voici un multison bouclé avec un son de basse pour la partie inférieure et un son d'orgue pour la partie supérieure du clavier.



■ Si le multison de l'oscillateur 2 est plus haut sur le clavier (si vous assignez ses sons à des touches plus hautes) que celui de l'oscillateur 1, les touches se trouvant au-delà de la limite supérieure des assignations de son du multison de l'oscillateur 1 ne produiront pas de son.

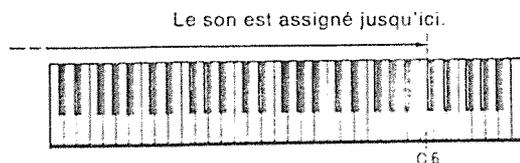
Autrement dit, c'est la plage d'assignation de l'oscillateur 1 qui détermine la plage totale du clavier. (C'est également valable si vous changez l'octave de l'oscillateur 1 ou 2 ou l'intervalle de l'oscillateur 2). (Voyez les fonctions F11 et F15 pour plus de détails concernant les octaves et intervalles).

■ Quand vous essayez de reproduire un son d'instrument acoustique par échantillonnage, le mieux est de prendre un grand nombre d'échantillons et de les assigner à une portion étroite de clavier. (Voir page 29)

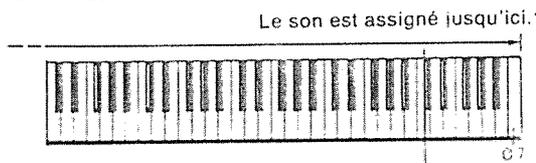
Pour apporter encore plus de réalisme au son, il est possible de contourner la limite de 16 sons imposée par un seul multison. Il suffit de produire deux multisons et d'utiliser un réglage "longueur 1, niveau 0" comme son le plus élevé du premier multison et comme son le plus bas du second (couvrant ainsi les deux moitiés du clavier).

● OSC-1 utilise un multison dont les assignations vont jusqu'à Do6. Le multison du OSC-2 voit ses sons assignés jusqu'à Do7. (L'octave est 8 pour les deux oscillateurs et l'intervalle de l'oscillateur 2 est 00).

Multison de l'oscillateur 1.



Multison de l'oscillateur 2.



Les notes jouées sur les touches C#6 ou plus haut ne seront pas perçues.

● Comment obtenir 30 échantillons sur un clavier.

I) Assignez 15 sons à la moitié gauche du clavier. Assignez un son "longueur 1, niveau 0" à la moitié droite du clavier. Utilisez l'ensemble comme multison.

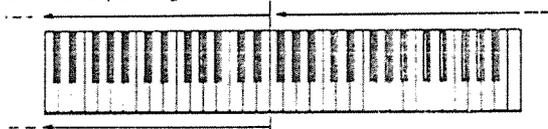
Assignez 15 sons jusqu'ici. Assignez un son "longueur 1, niveau 0" jusqu'ici.



Ce son "longueur 1, niveau 0" garantit que cette partie du clavier produira un son si le multison est attribué à OSC-1.

II) Assignez un son "longueur 1, niveau 0" à la partie gauche du clavier. Assignez 15 sons à la partie droite. Voici votre second multison.

Assignez un son "longueur 1, niveau 0" à la partie gauche. Assignez 15 sons à la partie droite.



La touche supérieure de ce son "longueur 1, niveau 0" détermine la limite inférieure du son attribué à la partie droite du clavier. Sans quoi, une transposition excessive vers le bas causerait du bruit et de la distorsion.

III) Assignez ces multisons à OSC-1 et OSC-2.



Vous obtenez ici le multison créé en (I). Vous obtenez ici le multison créé en (II).

Vous disposez donc d'un total de 30 sons.

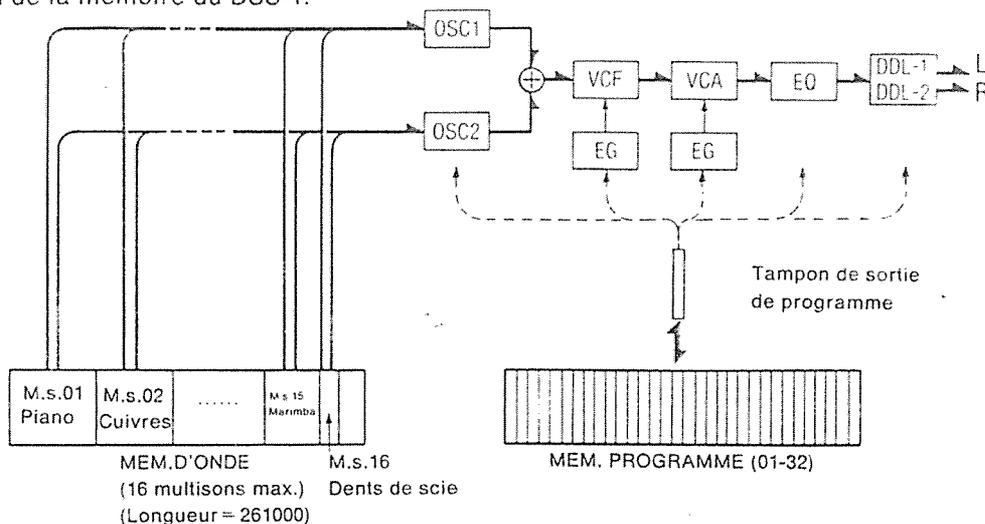
GESTION DES DONNEES

1. Mémoire du DSS-1, structure des données et systèmes

Configuration de la mémoire du DSS-1 et stockage des données.

- La mémoire interne du DSS-1 est divisée en trois sections principales: mémoire d'onde, mémoire de programme et tampon de sortie de programme. L'illustration montre cette configuration.

Configuration de la mémoire du DSS-1.



- La mémoire d'onde sert à trois choses. Elle permet de conserver et d'éditer des sons, de créer des multisons simples et finalement d'emmagasiner des multisons.

Cette mémoire a une capacité de 261 000 "mots de données" ou échantillons. Cela suffit pour un enregistrement de 16 secondes à une fréquence d'échantillonnage de 16 kHz (16 000 échantillons par secondes fois 16 secondes vaut 256 000) ou 11 secondes à 24 kHz, 8 secondes à 32 kHz ou encore 5,5 secondes à 48 kHz.

La même mémoire d'onde peut servir à stocker 16 multisons à condition de ne pas dépasser sa capacité. (OSC-1 et OSC-2 peuvent ainsi utiliser un de ces multisons).

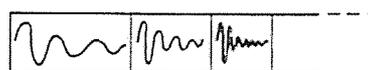
- Notons néanmoins que la mémoire d'onde ne peut être utilisée que pour une seule de ces fonctions à la fois. (Elle ne peut servir davantage à traiter simultanément des données différentes, même pour une même fonction). Si vous essayez par exemple de créer un nouveau multison alors que vous utilisez déjà la mémoire pour en stocker une série, vous les perdrez. De même, si vous venez d'achever un multison et si vous essayez d'en faire un autre ou d'éditer un son, vous perdrez votre dernier multison. Servez-vous donc de la disquette pour stocker le contenu de la mémoire avant d'utiliser celle-ci pour une autre fonction ou pour traiter des données différentes.

- Utilisations de la mémoire d'onde.

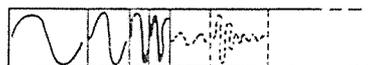
- Pour éditer et stocker temporairement un son
- Pour créer un multison
- Pour stocker une série de multisons

- Capacité de la mémoire d'onde: environ 261000 mots.
- Capacité de stockage de multisons maximale: 16.

- Si vous utilisez la mémoire après avoir achevé un multison pour en achever un autre, vous perdrez le premier.



Finition d'un multison.



Si vous essayez de créer un autre multison,

le premier sera détruit.

- La mémoire de programme peut contenir 32 programmes (configurations de sons). Chaque programme contient toutes les données nécessaires pour reproduire la coloration complète d'une tonalité. Ces données comprennent vos réglages des multisons pour chaque oscillateur, la fréquence de coupure du VCF, les enveloppes, etc. Vous avez immédiatement accès à n'importe lequel de ces programmes, qui peut à son tour appeler deux multisons résidant dans la mémoire d'onde.

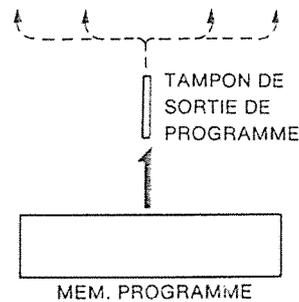
- Utilisation de la mémoire de programme. Contient 32 programmes de son comportant chacun les assignations de multisons aux oscillateurs, les réglages de VCF, VCA, EG, EQ, DDL, etc.

Prog. 01	Prog. 02	Prog. 03	Prog. 04
OSC1	OSC2	OSC1	OSC2
OSC2	OSC1	OSC2	OSC1
VCF	VCF	EG	EG
VCA	VCA	EQ	EQ
EG	EG	DDL	DDL
DDL	DDL		

- Le tampon de sortie de programme sert à contenir un programme temporairement. Les valeurs des oscillateurs 1, 2, du VCF, VCA et d'autres paramètres reflètent les données résidant dans ce tampon.

- Utilisation du tampon de sortie de programme. Contient un programme temporairement.
- Sélection de programme

Quand vous changez de programme, votre nouveau programme est copié dans ce tampon de sortie et produit un son différent par l'assignation de nouvelles valeurs aux paramètres. (Autrement dit, le son actuel est déterminé par les données du tampon de sortie de programme).

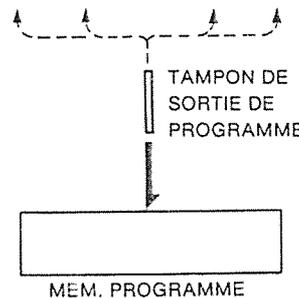


Les données de programme sont transférées de la mémoire de programme au tampon de sortie de programme.

Quand vous éditez un programme, vous éditez les données qui se trouvent dans ce tampon de sortie. Si vous désirez sauver un programme, il faut le transférer dans la mémoire de programme.

- Constitution de programme

Comme les données du tampon de sortie affectent le son, il est bon de faire appel à la fonction F00 INITIALIZE PARAMS (initialisation des paramètres). Cela évite que le VCF, l'enveloppe, le retard numérique (DDL) et autres paramètres n'influencent le son.



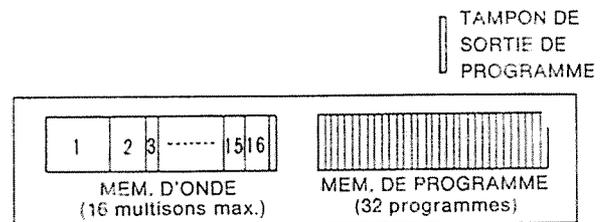
Les données de programme sont transférées du tampon de programme à la mémoire de programme.

De plus, le DSS-1 réserve une partie de mémoire aux paramètres MIDI. (Nous l'appellerons la mémoire de paramètres MIDI). Voyez p.173 pour plus de détails concernant le DSS-1 et MIDI.

Systeme

- Le DSS-1 peut contenir jusqu'à 16 multisons dans la mémoire d'onde et 32 programmes dans la mémoire de programme. Le programme sélectionné est transféré dans le tampon de sortie de programme et détermine alors les multisons utilisés et la façon dont les différents paramètres vont affecter le son. Un jeu de ces programmes et multisons est appelé "système".

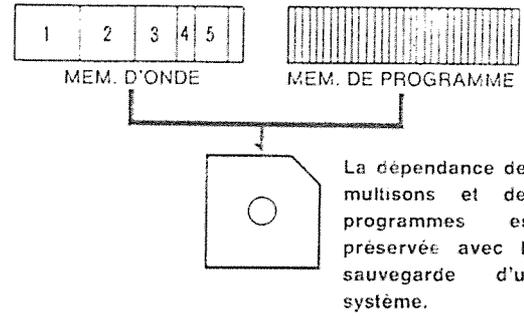
- Structure du système



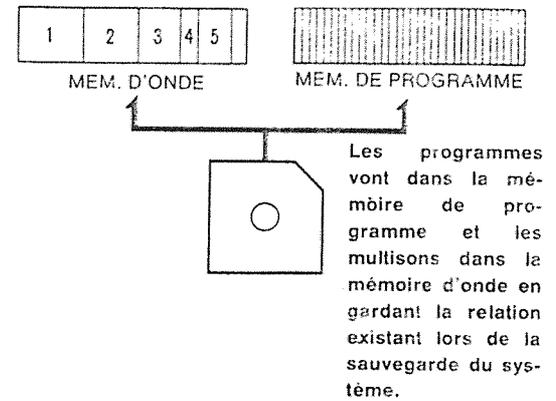
Un système inclut les multisons de la mémoire d'onde et les 32 programmes qui font appel à ces multisons.

■ L'unité formée par le système est pratique car elle assemble les multisons et les programmes qui les utilisent. Chaque système est en fait "un système complet de synthétiseur". Il est possible de sauvegarder des systèmes sur disque et de les recharger ensuite dans la mémoire interne à l'aide de la fonction GET SYSTEM. Cet ordre est indispensable pour un synthétiseur de la capacité du DSS-1. Si les multisons et les programmes allant de pair n'étaient pas reliés par ces systèmes, vous devriez chaque fois veiller à charger les multisons demandés par le programme. Imaginez le problème si ceux-ci se trouvent sur des disques différents!

● Quand vous voulez sauvegarder un système, vous entrez cette combinaison de multisons et de programmes sur un disque.



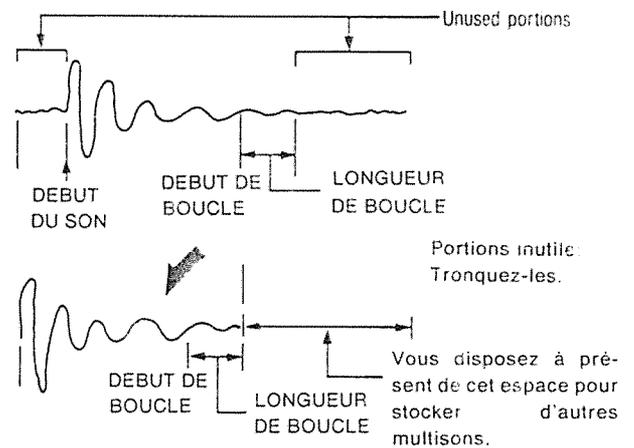
● Quand vous appelez un système, vous appelez des multisons et des programmes.



Ainsi il n'est pas nécessaire de charger les multisons et les programmes séparément.

● Afin de pouvoir stocker des multisons dans la mémoire d'onde pour les programmes de chaque système, il est nécessaire de garder de l'espace de mémoire libre. C'est pourquoi il est utile de tronquer les parties inutiles de chaque son ou forme d'onde des différents multisons. Ces parties se situent avant le point de départ et après la fin de la boucle.

● Utilisez la fonction de troncature pour éliminer les portions inutiles des sons composant chacun des multisons afin d'économiser l'espace de mémoire.



2. Disques et gestion de données

Structure des données sur les disques du DSS-1

- Le DSS-1 est muni d'un lecteur de disque incorporé. Il vous sert à stocker et à récupérer des données de programme et de forme d'onde sur disque. Un seul disque peut stocker quatre systèmes que nous appellerons A, B, C et D.

Les relations et regroupements des données sur un disque sont illustrés ci-dessous. Il y a un jeu de paramètres MIDI (MIDI PRIMS), quatre jeux de programmes (de P01 à P32), un pour chaque système (de A à D), et finalement les multisons et sons. Ceux-ci peuvent atteindre le nombre de 120 tant que le total n'excède pas la limite de 520 000 mots de données (cellule de mémoire).

Les programmes sont stockés séparément pour chaque système tandis que les multisons sont partagés. Le même multison peut donc être utilisé par tous les systèmes.

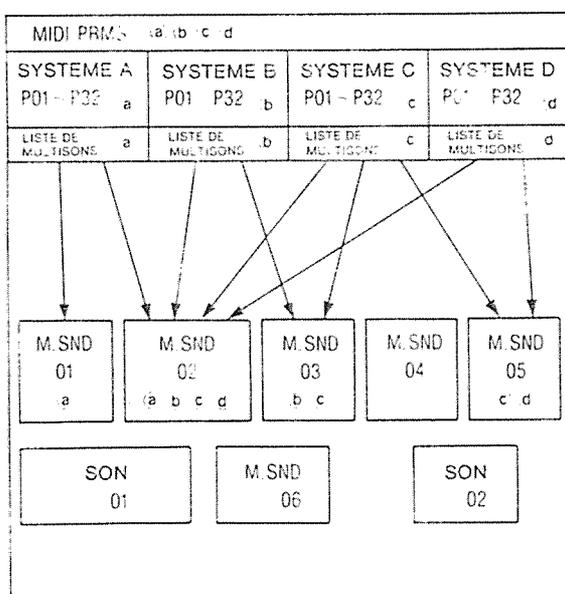
L'exemple montre que le multison 2 est utilisé par tous les systèmes, tandis que les multisons 4 et 6 restent inutilisés.

Les "sons" individuels (qui forment les multisons) ne sont pas directement liés aux systèmes. Ces sons partagent cependant l'espace de stockage avec les multisons.

Les multisons (a) de l'illustration seront chargés dans la mémoire du DSS-1 quand vous appellerez le système A (de même les multisons b, c, d répondront à l'appel du système du même nom). Sous les programmes de chaque système vous trouvez une liste de multisons. Elle rattache les programmes (propres à chaque système) aux multisons (indépendants des systèmes). La liste des multisons est créée automatiquement et sert quand vous sauvez ou appelez un système.

Le tableau vous montre que vous pouvez sauvegarder ou charger des multisons, des sons et autres données individuelles, indépendamment des systèmes (c.-à-d. sans utiliser les fonctions GET/SAVE SYSTEM). Rappelez-vous que la relation entre multisons et programmes reste inchangée. Ainsi, si vous effacez un multison utilisé par un programme (selon la liste des multisons), et si vous essayez d'utiliser le programme, vous perdrez ce multison comme source de son.

Nous vous recommandons de sérialiser vos disques. Utilisez certains disques pour conserver vos sons de base. Prenez-en d'autres pour vos programmes et vos multisons et d'autres encore pour vos systèmes complets. Il sera ainsi non seulement plus simple de retrouver ce que vous cherchez, mais encore l'espace du disque sera beaucoup mieux mis à profit et vous offre des copies de secours des données.



Le total ne peut excéder 520,000 mots de données (environ deux fois la capacité de la mémoire interne du DSS-1).

Dénomination des sons et des multisons

- Chaque son et chaque multison reçoit un nom d'une longueur de huit caractères. Les données sont alors manipulées sous ce nom. Le même nom ne peut être utilisés pour des données différentes (ou du même type) sur le même disque. Si vous sauvez des données sur un disque en leur donnant un nom que portent des données se trouvant déjà sur le disque, vous effacerez ces dernières. Cela facilite la mise à jour des données mais exige une certaine attention lorsque vous nommez des données.
Un multison et un son peuvent cependant être stockés sous le même nom sur une disquette.
- Caractères disponibles pour former un nom. (Huit max. par nom)

	!	#	\$	%	&	'	()	+	,	-	.	/
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=
>	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
[]	^	_	`	~	a	b	c	d	e	f	g	h
i	j	k	n	o	p	q	r	s	t	u	v		
w	x	y	z	()	+	=					

Ces caractères servent à attribuer des noms aux multisons, sons et programmes sur le DSS-1.

Un nom composé uniquement de blancs n'est pas valide.

Fonctions concernant la lecture et la sauvegarde des données sur disquette.

Données \ Direction	Disque vers mémoire	Mémoire vers disque	Notes	
PARAMETRES MIDI	(1) GET SYSTEM (SYSTEM MODE F1)	(1) SAVE SYSTEM (SYSTEM MODE F2) (2) SAVE MIDI PARAMETERS (MIDI MODE F5)	Un jeu de 4 systèmes sur un seul disque. Les paramètres stockés en dernier lieu seront ceux que vous obtiendrez si vous chargez un système du disque.	Types de données incluses dans un système
PROGRAMME (UN)	(1) GET PROGRAM (SYSTEM MODE F4)		Choisissez un système (A-D) et un numéro de programme (01-32).	
PROGRAMMES (P01-P32)	(1) GET SYSTEM (SYSTEM MODE F1) (2) GET ALL PROGRAMS (SYSTEM MODE F5)	(1) SAVE SYSTEM (SYSTEM MODE F2) (2) SAVE ALL PROGRAMS (SYSTEM MODE F6)	Manipule tous les programmes (01-32) dans un système choisi (A-D).	
MULTISON	(1) GET SYSTEM (SYSTEM MODE F1)	(1) SAVE SYSTEM (SYSTEM MODE F2)	Manipule tous les multisons dans un système donné.	Types de données non incluses dans un système
	(2) GET MULTISOUND (SYSTEM MODE F9)	(2) SAVE/RENAME MULTISOUND (MULTISOUND MODE F9)	Ne manipule qu'un seul multison. Utilisez le mode DISQUE F6 pour effacer.	
SON	(1) GET SOUND (MULTISOUND MODE F10) (2) SELECT SAMPLE (EDIT SAMPLE MODE F1), also • LINK (EDIT SAMPLE MODE F5) • MIX (EDIT SAMPLE MODE F6) • REPLACE (MULTISOUND MODE F8)	(1) SAVE SAMPLE (SAMPLE MODE F5), SAVE/RENAME (EDIT SAMPLE MODE F8) (2) SAVE WAVEFORM (CREATE WAVEFORM MODE F3)	Manipule un seul signal. Utilisez le mode DISQUE F5 pour effacer.	

FONCTIONNEMENT GENERAL

1. Première approche des modes de fonctionnement .

Mode échantillonnage

■ Fonctions du mode échantillonnage

Les fonctions de ce mode vous permettent d'enregistrer numériquement un signal audio reçu par la borne AUDIO IN du DSS-1. Ce procédé s'appelle "échantillonnage". Les sons échantillonnés sont stockés dans la mémoire d'onde et servent à produire des multisons.

■ Vous pouvez régler la longueur du multison sur "full" (entière) ou sur "half" (moitié).

■ Le multison créé ici aura 1, 2, 4, 8, ou 16 parties, dont chacune sera un son échantillonné (ou un simple échantillon) de la même durée et de la même fréquence d'échantillonnage (mais ayant une longueur d'onde différente).

La mémoire d'onde sert de zone de stockage des données d'échantillonnage. Tout multison y résidant sera effacé par le processus d'échantillonnage. C'est pourquoi il vaut mieux stocker le contenu de cette mémoire avant de passer en mode échantillonnage (si vous désirez conserver ces données bien entendu).

Ce mode vous permet en outre de nommer un échantillon et de le sauver sur disque en tant que son. Cependant, pour pouvoir le sauver en tant que multison, il faut passer en mode multison au préalable.

Mode de création de forme d'onde

■ Fonctions du mode de création de forme d'onde

Ce mode vous permet de créer des formes d'onde par synthèse additive ou par dessin ainsi que de choisir une forme d'onde à partir d'un multison et de la sauver sur disque en tant que son.

Il est possible d'éditer les valeurs des mots de données individuels.

■ Dans ce mode, la forme d'onde attribuée à l'octave la plus basse est créée en premier lieu. Ensuite, il suffit de créer 8 autres formes d'onde, dont la longueur équivaut chaque fois à la moitié de la précédente (c.-à-d. 1/2, 1/4, ..., 1/128). L'ensemble forme le multison.

● Affichage initial en mode échantillonnage.

```
***: SAMPLE MODE ***:
Select S.Frq. =32kHz
```

Réglages des paramètres pour multisons créés en mode échantillonnage.

- Nom du multison: NO NAME
- Longueur
 - Entière: 221886
 - Moitié: 130942
- LOOP ON
- Accord relatif: 00
- Niveau relatif: 64
- Fc relative : 64

● Affichage initial en mode de création de forme d'onde

```
*CREATE W. FORM MODE*
Select (1-2): _
```

F3 ne peut être sélectionné avant qu'il n'y ait eu dessin ou synthèse additive.

- Paramètres des multisons créés en mode de création de formes d'onde

Nom du multison: NO NAME Longueur du multison: 1020								
Numéro de son	S01	S02	S03	S04	S05	S06	S07	S08
Accord relatif	-09	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16
Niveau relatif	64	64	64	64	64	64	64	64
Fc relative	64	64	64	64	64	64	64	64
Début du son	0	0	0	0	0	0	0	0
Longueur du son	512	256	128	64	32	16	8	4
Début de boucle	0	0	0	0	0	0	0	0
Longueur de boucle	512	256	128	64	32	16	8	4
Tonalité originale	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8
Limite supérieure	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9

S01 représente la première forme d'onde créée.

Mode édition d'échantillon

- Les fonctions du mode édition d'échantillon
Ce mode vous permet d'éditer une forme d'onde obtenue en mode échantillonnage ou en mode de création de formes d'onde.

Il y a deux façons de sélectionner l'échantillon à éditer.

- 1) Parmi les multisons résidant dans la mémoire, vous en choisissez un qui contienne le son désiré. Vous spécifiez ensuite le numéro du son.
- 2) Choisissez un son parmi ceux sauvés sur disque. Chargez ensuite ce son du disque dans la mémoire.

Dans les deux cas, la mémoire d'onde sert de zone de travail et vous n'éditez que le son choisi. Il en résulte un multison composé d'un seul son qui apparaît dans le système.

Quand vous sélectionnez un seul son, vous détruisez toutes les données qui se trouvent dans la mémoire d'onde.

Notez que les fonctions de liaison et de mixage demandent un second son. Ce second son est choisi parmi ceux qui se trouvent sur le disque.

- En mode création de forme d'onde, un seul multison peut être produit. La zone de travail utilisée est la mémoire d'onde, de sorte que toutes les données y résidant sont perdues. Avant de passer en mode création de forme d'onde, veillez à sauver ces données.

Cela signifie par exemple que si vous faites de la synthèse harmonique après avoir fait du dessin, la forme d'onde dessinée disparaîtra.

- Ce mode vous permet de choisir une des huit formes d'onde, de lui attribuer un nom et de la sauver sur disque.

Pour sauver les données sous forme de multison, passez d'abord en mode multison avant de transférer les données sur disque.

- Affichage initial du mode édition d'échantillon

```
* EDIT SAMPLE MODE *
Select (1-2):_
```

Après être passé en mode édition d'échantillon, vous ne pouvez sélectionner immédiatement que F1 ou F2. Les fonctions F3 à F8 ne peuvent être choisies qu'après la réalisation de F1.

- Ce mode autorise les formes d'édition suivantes:
 - Troncature
 - Inversion
 - Liaison
 - Mixage
 - Inspection/édition des données d'échantillon (Ajustement de la valeur des mots de données de son).
- Un son édité peut recevoir un nom dans ce mode et être sauvé sur disque.

Pour sauver un son sous forme de multison, passez d'abord en mode multison.

Mode multison

■ Fonctions du mode multison

Le mode multison vous propose trois catégories de fonctions.

A. La production des multisons

Cette fonction vous permet d'appeler des sons du disque et de les assembler pour former un multison dans la mémoire d'onde. Seul un multison fait d'un seul son peut se trouver dans la mémoire d'onde à ce moment.

B. Edition des multisons

Cette fonction vous permet d'éditer un multison sélectionné parmi ceux résidant dans la mémoire. Les formes d'édition suivantes sont possibles.

- Réglage de la hauteur relative, du volume et de la Fc (fréquence de coupure) entre les sons.
- Assignations de sons au clavier.
- Réglages de début et de longueur de son.
- Boucle ou non, début et longueur de boucle
- Traitement de la forme d'onde
- Remplacement de données de son.

C. Sauvegarde et changement de nom des multisons.

Il est possible de changer le nom et de sauvegarder sur disque un multison produit en mode échantillonnage, édition d'échantillon, création de forme d'onde ou mode multison.

- Affichage initial pour le mode multison.

1) Quand il y a des multisons dans la mémoire d'onde.

```
*** M.SOUND MODE ***
Select (0-9):_
```

2) Quand il n'y a pas de multisons dans la mémoire d'onde.

```
*** M.SOUND MODE ***
Select 0 Only: _
```

S'il y a un multison au moins dans la mémoire.

Mode paramètre de programme

■ Fonctions du mode paramètre de programme

Le programme de coloration de tonalité (réglages de paramètres) actuel est écrit dans la mémoire de programme.

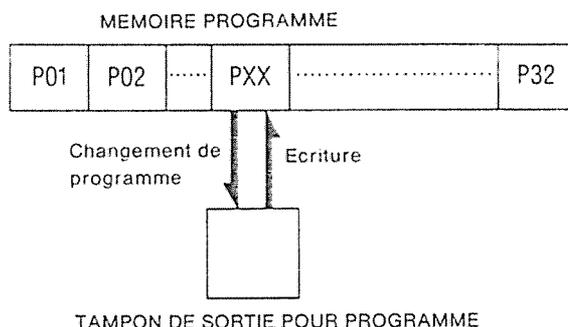
- Le programme actuel se trouve dans le tampon de sortie de programme. Ces réglages de paramètres déterminent la coloration de tonalité ou le son final. Les changements effectués dans ce mode modifient les données du tampon mais pas celle de la mémoire de programme. Il faut pour cela transférer ces données du tampon à la mémoire de programme.

- Quand vous utilisez la fonction de changement de programme, vous remplacez le contenu du tampon de sortie de programme par un programme issu de la mémoire de programme. Les données sont simplement copiées de la mémoire de programme dans le tampon et effacent les données qui s'y trouvaient au préalable. Pour ne pas perdre les modifications que vous venez d'apporter au programme actuel, entrez les données modifiées dans la mémoire de programme avant d'appeler un autre programme.

- Ce mode vous permet d'initialiser les paramètres afin que le VCA, le VCF, le retard et autres sections du synthétiseur n'influencent pas le son (utilisez F00 pour initialiser les paramètres). Si vous désirez travailler sur un multison dans un autre mode, initialisez les paramètres de programme avant.

- Affichage initial du mode paramètre de programme

```
*PROGRAM PARAMETER*
Select (00-96):_
```



Mode système

■ Fonctions du mode système. Ce mode vous permet de manipuler des programmes et des multisons sous forme de systèmes complets. Vous pouvez éditer ces systèmes, les sauvegarder sur disque et les charger ensuite du disque dans la mémoire.

■ Le mode système vous offre les possibilités suivantes pour éditer la mémoire de programme et d'onde.

- Liste des noms des programmes résidant dans la mémoire de programme.
- Liste des noms et longueurs des multisons de la mémoire d'onde avec mention de l'espace libre.
- Chargement de 32 programmes d'un système sur disque.
- Chargement d'un seul programme à partir du disque.
- Chargement d'un seul multison à partir du disque.
- Effacement des multisons de la mémoire d'onde.

Les autres fonctions de sauvegarde et chargement de systèmes sont les suivantes:

- Vous pouvez sauver tous les programmes de la mémoire de programme dans un système donné sur disque. (Pratique quand vous venez de changer les paramètres de programme).
- Vous pouvez sauver tout un système sur disque, avec tous ses programmes, multisons, et paramètres MIDI.
- Vous pouvez charger tout un système à partir d'un disque.

■ Préparation d'un système pour l'exécution.

1. En mode système, assemblez les multisons dont vous aurez besoin.
2. En mode système, assemblez les programmes dont vous aurez besoin.
3. En mode paramètre de programme, assignez des multisons aux oscillateurs. Réglez au besoin les valeurs des VCA, VCF, du délai, et autres paramètres.
4. En mode paramètre de programme transférez les valeurs modifiées du tampon à la mémoire de programme.
5. Répétez les étapes 3 et 4 pour vos 32 programmes.
6. En mode système, sauvez le système sur disquette.

Voilà pour créer et conserver un système sur disque. Pour utiliser ce système, la fonction F1 GET SYSTEM vous permet de le charger en mémoire.

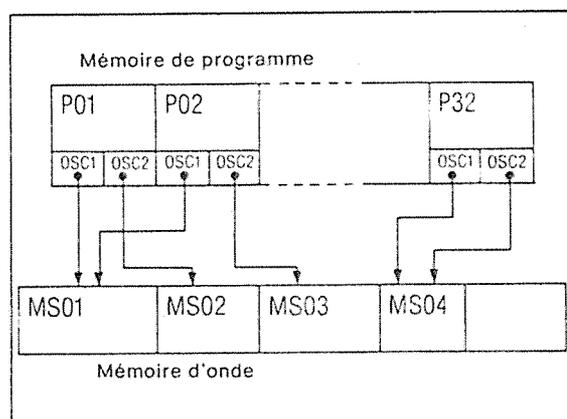
Remarque:

Le seul assemblage de sons et multisons ne produit pas un système: vous devez également utiliser le mode paramètre de programme pour attribuer des multisons aux oscillateurs et ensuite consigner ces changements dans la mémoire de programme.

• Affichage initial pour mode système

```
*** SYSTEM MODE ***
Select (0-9): _
```

Structure du système



Mode disque

■ Fonctions du mode disque

Ce mode vous permet de faire les tâches suivantes:

- Formater de nouveaux disques pour pouvoir les utiliser sur le DSS-1.
- Protéger les données contre tout effacement ou changement accidentel.
- Afficher une liste des sons, multisons et programmes sauvés.
- Effacer des sons et multisons indésirables du disque.
- Afficher l'espace libre sur le disque.

- Affichage initial du mode disquette.

```

***: DISK UTILITY ***:
      Select (0-7):_
    
```

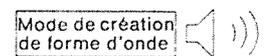
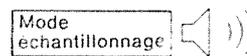
Remarque:

Si vous effacez un multison utilisé par un système, vous obtiendrez un message "Incompleted" (in-complet) quand vous appellerez ce système du disque dans la mémoire.

2.Exemples d'application des modes

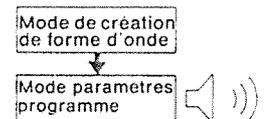
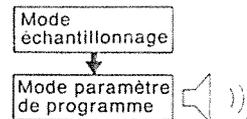
Pour écouter

Vous pouvez écouter le son que vous avez créé ou échantillonné.



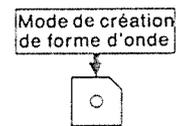
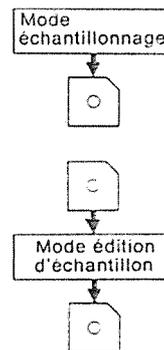
Pour créer un programme (une coloration de tonalité)

Utilisez le VCF, VCA et autres paramètres pour traiter le son de base que vous avez échantillonné ou créé. Vous pouvez alors utiliser le programme que vous avez fait.



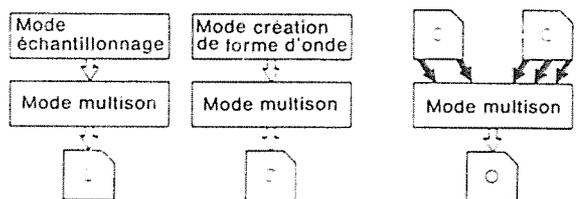
Pour créer la matière brute des sources de son

Sauvez les sons de base sur disque.



Pour traiter la matière brute

Traitez le son que vous venez de sauver et ensuite sauvez-le de nouveau.

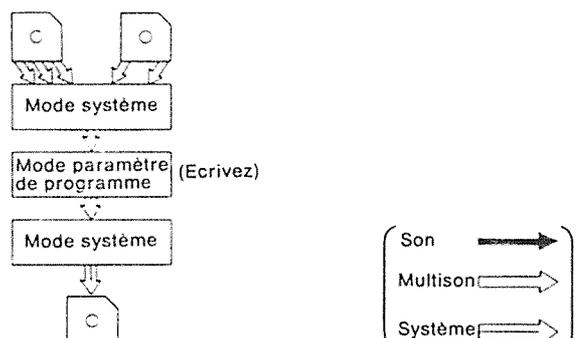


Pour faire une source de son

Sauvez le son échantillonné ou créé sur disque sous forme de multison. Ou assemblez les sons créés en [3] et [4] et sauvez-les comme multison sur disque.

Création d'un système

Prenez les multisons que vous avez assemblés en [5] et assignez-les aux oscillateurs 1 et 2 en utilisant les paramètres de programme. Transférez le programme que vous voulez sauver dans la mémoire de programme. Quand vous avez terminé votre assemblage de programmes et de multisons, transférez le tout sur disque en utilisant la fonction SAVE SYSTEM (sauvegarde de système).



MODE ECHANTILLONNAGE

1. Opération initiale

Fonctions initiales

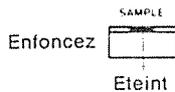
- Nous déterminons à cet endroit les valeurs des paramètres de fréquence d'échantillonnage et de temps total.
- La relation entre temps total et fréquence d'échantillonnage détermine la durée réelle d'enregistrement comme le montre le tableau.

Fr.d'éch. \ Temps total	Moitié	Entier
16kHz	8.0sec	16.0sec
24kHz	5.5sec	11.0sec
32kHz	4.0sec	8.0sec
48kHz	2.75sec	5.5sec

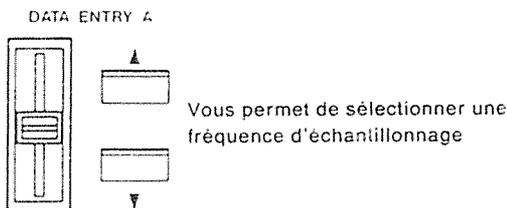
Opération initiale

Action

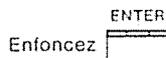
1. Enfoncez la touche SAMPLE pour passer en mode échantillonnage.



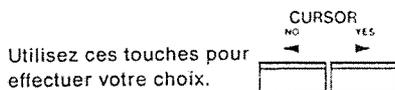
2. Utilisez le curseur DATA ENTRY A pour sélectionner une fréquence d'échantillonnage.



3. Enfoncez la touche ENTER pour entrer votre choix.

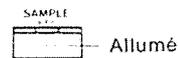


4. Utilisez les touches du curseur pour déplacer celui-ci (le trait de soulignement sur l'écran) sur la valeur que vous désirez.



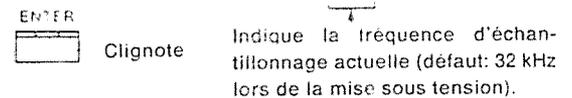
Action du DSS-1

- Ceci sélectionne le mode échantillonnage et vous demande de choisir une fréquence d'échantillonnage.



Affichage de mode échantillonnage

```
*** SAMPLE MODE ***
Select S.Frq.=32kHz
```



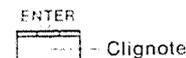
- La fréquence d'échantillonnage est affichée.

```
*** SAMPLE MODE ***
Select S.Frq.=32kHz
```

(L'exemple indique une fréquence d'échantillonnage de 32 kHz).

- On vous demande maintenant le temps total d'enregistrement.

```
Select TOTAL TIME
4.0 or 8.0 (Sec)
```

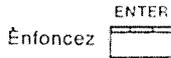


- Le curseur se déplace sur la valeur choisie.

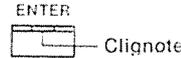
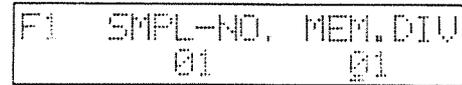
```
Select TOTAL TIME
4.0 or 8.0 (Sec)
```

(8,0 secondes est l'exemple choisi ici.)

5. Pressez la touche ENTER pour entrer votre choix.



- Ensuite "F1 SAMPLE NO/MEM.DIV." est sélectionnée.
- Simultanément, cela vous présente la condition de "sélection de division de mémoire".



6. Procédez aux réglages de division de la mémoire. (Voyez la section sur "F1 SAMPLE NO/MEM.DIV.").

2. Les fonctions de ce mode

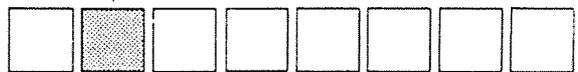
F0 SAMPLE START (début de l'échantillonnage)

La fonction SAMPLE START

- Échantillonne le signal audio qui arrive via la prise AUDIO IN et stocke cet échantillon dans le bloc de mémoire avec le numéro d'échantillon spécifié par la fonction F1 SAMPLE NO./MEM DIV..
- Vous échantillonnez de façon répétée autant de fois que vous le désirez. Chaque échantillon remplacera le précédent dans le bloc de mémoire sélectionné. Cela vous permet de continuer les essais jusqu'à obtention d'un résultat satisfaisant.
- Le niveau d'entrée de signal est indiqué sur l'indicateur de niveau d'entrée à segments. Cela vous permet de régler ce niveau pour obtenir un niveau d'entrée approprié.
- Vous pouvez contrôler le signal d'entrée grâce aux sorties audio; vous pouvez ainsi entendre le son.

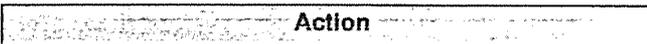
- Exemple: Division de mémoire en 8.

Bloc de mémoire spécifié par F1 SAMPLE NO./MEM DIV.



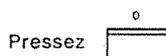
Le signal d'entrée de la prise AUDIO IN est échantillonné et enregistré dans ce bloc de mémoire.

Utilisation de la fonction SAMPLE START

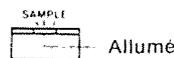


0. Assurez-vous que vous êtes bien en mode échantillonnage et que les opérations initiales ont été effectuées. (décrites dans la section précédente, débutant page 46.)

1. Pressez la touche 1 du pavé à 10 touches. Cela sélectionne la fonction de départ d'échantillonnage.

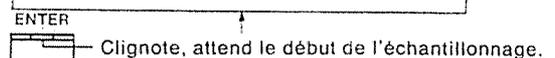
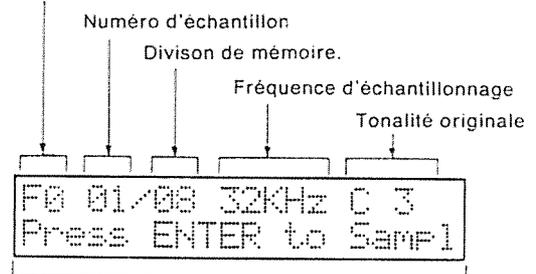


- Indique le mode échantillonnage.

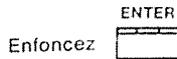


- Le DSS-1 est prêt à commencer l'échantillonnage.

Indique la fonction SAMPLE START.

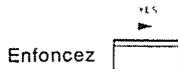


2. Confirmez le numéro d'échantillon, la division de mémoire, la fréquence d'échantillonnage et la tonalité originale. Pressez ensuite ENTER pour entrer ces données et commencez l'échantillonnage.

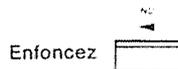


3. Entrez le son que vous désirez échantillonner.

4. Enfoncez la touche YES ou NO pour répondre. Jouez et écoutez le son échantillonné. Si vous voulez faire un autre essai, enfoncez la touche YES.

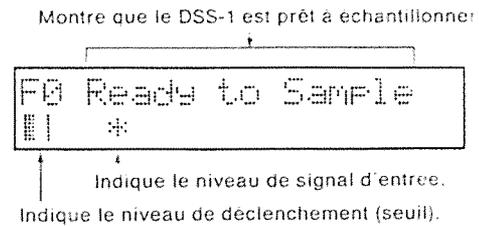


Si vous êtes satisfait avec le son obtenu, enfoncez la touche NO.



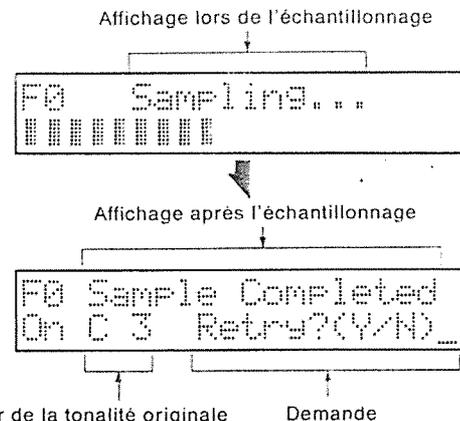
■ Il peut arriver que vous soyez bloqué en (2) par un niveau de déclenchement trop haut pour que le signal d'entrée puisse l'atteindre. Si cela vous semble être le cas, enfoncez la touche DELETE/CANCEL pour annuler la fonction.

• Affichage lors de l'attente d'un signal audio.



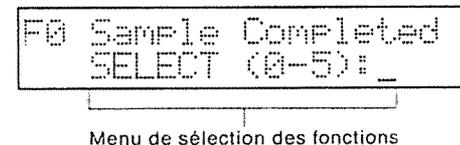
• Le DSS-1 commence l'échantillonnage quand le signal d'entrée dépasse le niveau de déclenchement. Il arrête l'échantillonnage automatiquement à la fin du temps alloué.

• Il demande ensuite si vous désirez recommencer l'opération.

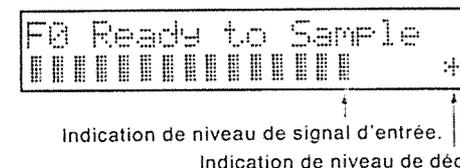


• Une pression sur YES vous ramène en (2): le DSS-1 est prêt à échantillonner.

• Ceci termine la fonction SAMPLE START et vous ramène au menu de sélection des fonctions.

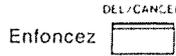


(2) Exemple d'affichage quand le signal d'entrée n'atteint pas le niveau de déclenchement.



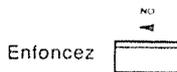
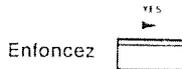
Action

1. Enfoncez la touche DEL/CANCEL.



2. Répondez par YES ou NO.

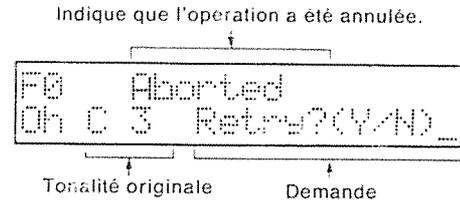
Pressez YES si vous voulez refaire un essai.



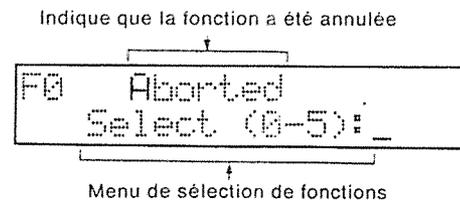
Enfoncez la touche NO si vous voulez quitter la fonction SAMPLE START.

Action du DSS-1

- Ceci annule l'opération de sorte que le DSS-1 cesse d'attendre que le signal d'entrée atteigne le niveau de déclenchement. Il vous demande alors si vous voulez essayer la fonction START SAMPLE une fois de plus.



- Une pression sur YES vous ramène en (2): le DSS-1 est prêt à échantillonner.
- Arrête l'échantillonnage.
- Cela interrompt la fonction SAMPLE START et vous ramène au menu de sélection des fonctions.



F1 SAMPLE NO.IMEM.DIV. (numéro d'échantillon et division de mémoire)

Fonction numéro d'échantillon et division de mémoire

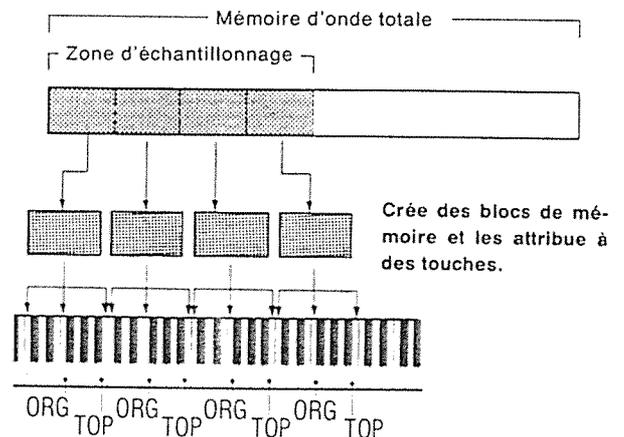
- Le réglage de la division de mémoire et l'attribution d'un numéro d'échantillon sont deux opérations différentes bien qu'elles soient reprises sous la même rubrique. Suivez les instructions données ci-dessous.

A. Réglage de la division de la mémoire.

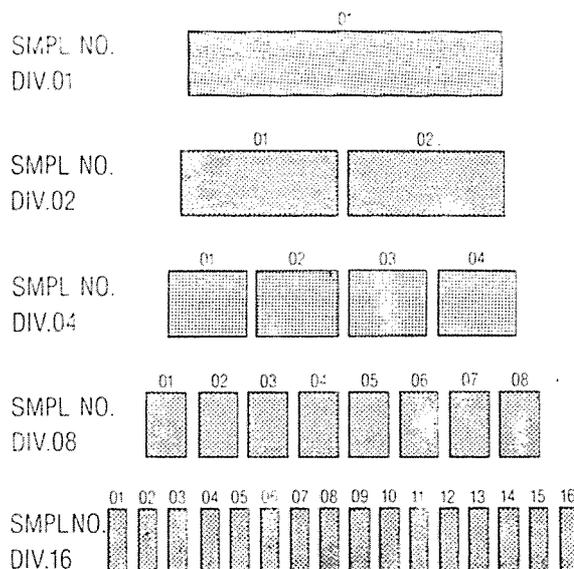
- Cette fonction considère la zone totale d'échantillonnage de la mémoire telle qu'elle est définie par le réglage de temps total, et la divise en blocs qui seront attribués au clavier.

- A. Division de la mémoire.
- B. Attribution de numéros d'échantillon.

Exemple: temps total réglé sur HALF (moitié) et division de la mémoire réglée sur 4.



- Vous avez le choix entre 5 possibilités: diviser la mémoire entre 16, 8, 4, 2 ou 1 (pas de division) bloc(s).
Quand vous avez fait votre choix, le DSS-1 crée ces blocs et leur attribue à chacun un numéro d'échantillon.
Le temps d'échantillonnage pour chacun de ces blocs équivaut au temps total divisé par la division de mémoire choisie.



- Après la sélection de la division de la mémoire et la création des blocs, tous les blocs doivent être attribués au clavier.
Cela peut être fait automatiquement ou manuellement. Avec la méthode "AUTO ASSIGN", le DSS-1 assigne chaque bloc à une touche prédéterminée. Avec la méthode "MANUAL ASSIGN" vous décidez vous-même les assignations des blocs aux touches.
- Les résultats obtenus avec la méthode automatique sont illustrés dans le tableau suivant.

Si vous n'avez pas fait d'échantillonnage pour un des blocs, vous entendrez le son précédent de la mémoire d'onde sur la longueur de ce bloc. Ne croyez donc pas qu'il s'agit d'un mauvais fonctionnement de l'appareil.

AUTO ASSIGN

(Chaque "TR/NT" des blocs de mémoire est réglé sur TR.)

No. d'éch.	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	
01	ORG	C3															
	TOP	F3															
02	ORG	C3	C5														
	TOP	F3	F5														
04	ORG	C3	C4	C5	C6												
	TOP	F3	F4	F5	F6												
08	ORG	C3	F#3	C4	F#4	C5	F#5	C6	F#6								
	TOP	E3	A#3	E4	A#4	E5	A#5	E6	A#6								
16	ORG	C3	D#3	F#3	A3	C4	D#4	F#4	A4	C5	D#5	F#5	A5	C6	D#6	F#6	A6
	TOP	D3	F3	G#3	B3	D4	F4	G#4	B4	D5	F5	G#5	B5	D6	F6	G#6	B6

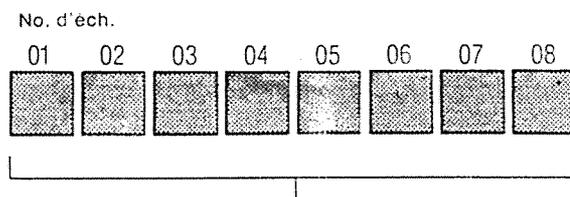
- En mode manuel vous assignez les blocs en commençant par le numéro d'échantillon le plus petit et par les notes les plus basses.

Remarque:
En "assignation manuelle" vous ne pouvez pas choisir le paramètre TRINT; il est fixé sur TR, à la différence du mode d'assignation de touche ordinaire.

B. Numéro d'échantillon

- Parmi les blocs de mémoire, sélectionnez le numéro d'échantillon du bloc utilisé pour F0 SAMPLE START et F4 ORIGINAL/TOP KEY.

(Exemple: Division de mémoire sur 8).



Sélectionnez un bloc de mémoire pour les fonctions F0 SAMPLE START et F4 ORIGINAL/TOP KEY.

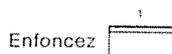
Sélection du numéro d'échantillon et de division de la mémoire.

A. Réglage de division de la mémoire et comment le changer.

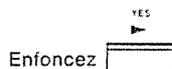
Action

0. Assurez-vous que vous êtes en mode échantillonnage et que les opérations initiales ont été faites (voyez la section précédente page 46.)

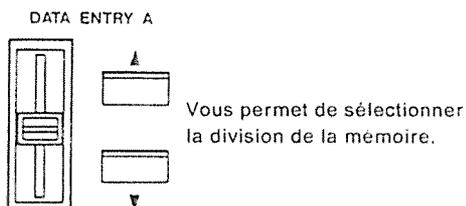
1. Pressez la touche 1 du pavé. Vous sélectionnez ainsi la fonction numéro d'échantillon/division de la mémoire.



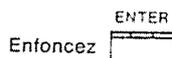
2. Vérifiez si le curseur se trouve bien du côté division de la mémoire. Sinon enfoncez la touche YES pour le déplacer vers la droite.



3. Utilisez le curseur DATA ENTRY A pour sélectionner le nombre de divisions de la mémoire.

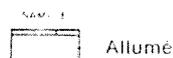


4. Pressez ENTER pour entrer votre choix.



Action du DSS-1

• En mode échantillonnage.



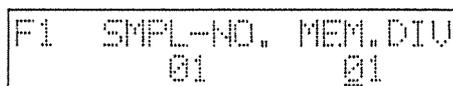
• Le numéro d'échantillon et la division de la mémoire sont affichés. (Par défaut, le numéro d'échantillon est 01 et la division de la mémoire est 01 lors de la mise sous tension).

Affiche les réglages de numéro d'échantillon et de division de la mémoire.



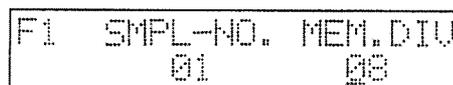
Numéro d'échantillon Nombre de divisions de la mémoire.

• La division de la mémoire peut maintenant être déterminée.

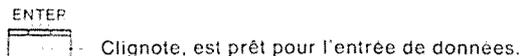


Montrée par le curseur.

• La valeur actuelle est affichée et une autre entrée est attendue.

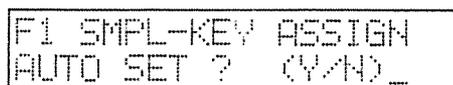


Réglage actuel de la division de la mémoire (8 dans cet exemple).



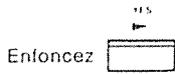
(Si le réglage initial n'apparaît pas à l'écran (01), il apparaîtra dès que vous actionnez le curseur DATA ENTRY A.)

• Le réglage de la division de la mémoire est maintenant achevé.
• Le DSS-1 vous demande à présent si vous désirez une assignation automatique des blocs de mémoire.

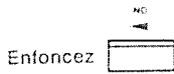


Demande

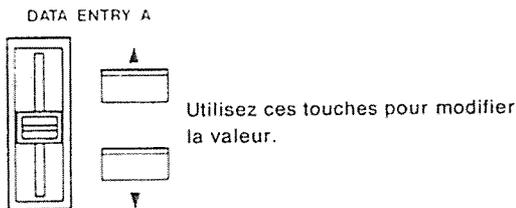
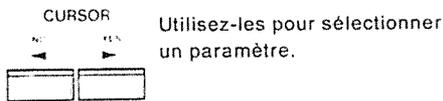
5. Enfoncez la touche YES ou NO pour répondre.
Pressez la touche YES si vous désirez une assignation automatique.



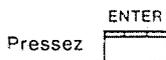
Si vous ne voulez pas une assignation automatique des blocs de mémoire, enfoncez la touche NO.



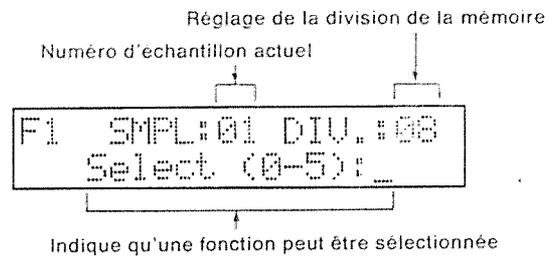
6. Utilisez les commandes de curseur pour déplacer le curseur sur le paramètre que vous voulez modifier (tonalité originale ou limite supérieure). Utilisez DATA ENTRY A pour modifier la valeur.



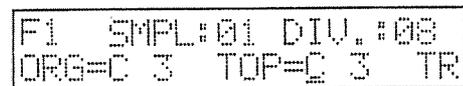
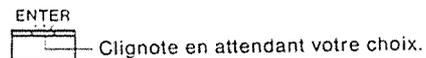
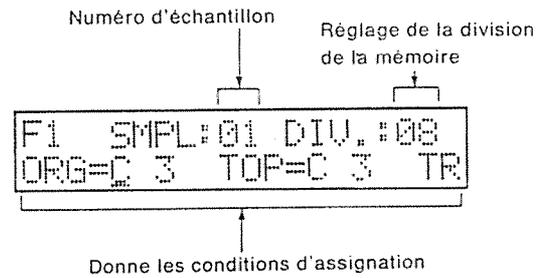
7. Pressez ENTER pour entrer votre choix.



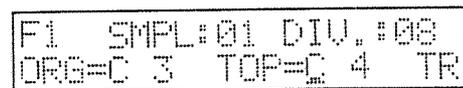
- Tous les blocs de mémoire sont assignés automatiquement (voyez la section précédente concernant l'assignation automatique).
- Cela termine le procédé effectué par les fonctions numéro d'échantillon/division de la mémoire. (Vous êtes donc de retour au menu de fonctions).



- Cela vous permet d'assigner les blocs à la main.
- Le bloc ayant le plus petit numéro d'échantillon est choisi en premier lieu. L'appareil vous demande de l'assigner. La diode de la touche ENTER clignote en attendant votre entrée.

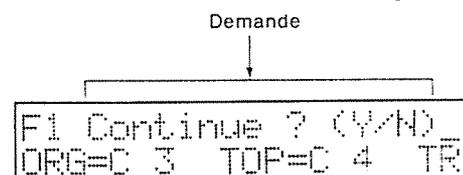


Le paramètre de limite supérieure a été choisi dans cet exemple.



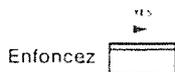
L'exemple donne Do4 comme valeur de limite supérieure.

- L'assignation de ce bloc de mémoire est ainsi terminée.
- S'il reste des blocs de mémoire non assignés, le DSS-1 vous demandera de les assigner.

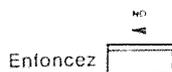


- S'il n'y a plus de blocs de mémoire non assignés, la fonction numéro d'échantillon/division de mémoire n'est plus nécessaire et vous revenez au menu de sélection des fonctions.

8. Utilisez les touches YES ou NO pour répondre.
 Pour continuer l'assignation de blocs de mémoire enfoncez la touche YES.



Pour arrêter l'assignation manuelle des blocs de mémoire, pressez NO.



- S'il reste des blocs de mémoire après l'interruption de l'assignation manuelle, le DSS-1 les assigne automatiquement par incréments de demi-tons aux touches juste au-dessus de la limite supérieure du dernier bloc de mémoire assigné.

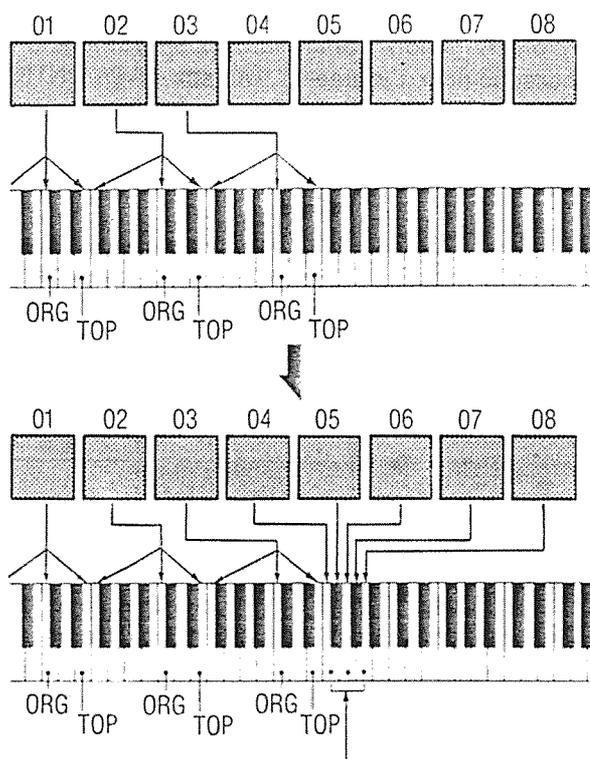
- Cela vous ramène en (5). Reprenez les opérations à partir de (6) pour assigner le bloc de mémoire suivant.

- Cela interrompt l'assignation manuelle des blocs de mémoire.
- La fonction numéro d'échantillon/division de la mémoire est annulée et vous retournez au menu des fonctions.

F1 SMPL:01 DIV.:08
 Select (0-5):_

Menu de sélection de fonctions

Exemple: Supposons que vous interrompiez le processus après l'assignation du bloc de mémoire de l'échantillon no.3.



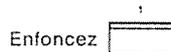
L'échantillon no.3 est assigné à Mi de sorte que les échantillons 4,5,6,7 et 8 seront assignés respectivement aux touches Fa, Fa#, Sol, Sol# et La. (Notez que la tonalité originale est identique à la limite supérieure dans ce cas-ci).

B. Sélection du numéro d'échantillon.

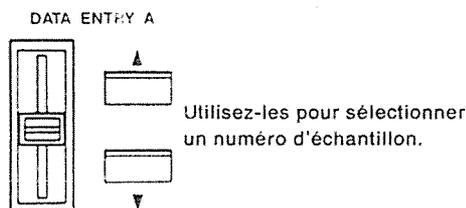
Action

0. Vérifiez que le mode échantillonnage est sélectionné et que les opérations initiales ont été effectuées. (décrites dans la section précédente, débutant page 46.)

1. Enfoncez la touche 1 du pavé. Cela vous permet de sélectionner la fonction numéro d'échantillon/division de mémoire.

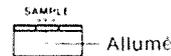


2. Assurez-vous que le curseur se trouve sous le numéro d'échantillon. (Sinon utilisez les commandes du curseur pour l'y placer). Utilisez DATA ENTRY A pour sélectionner le numéro d'échantillon.



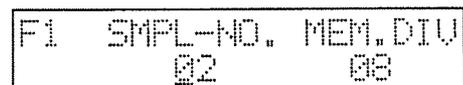
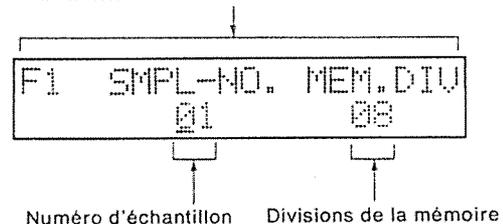
Action du DSS-1

• La diode de la touche SAMPLE devrait s'allumer.



• Le numéro d'échantillon et de division de la mémoire sont affichés.

Le numéro d'échantillon et le nombre de divisions de la mémoire sont affichés.



Le numéro d'échantillon sélectionné est affiché.

F2 ATTN/GAIN

La fonction d'atténuation/gain

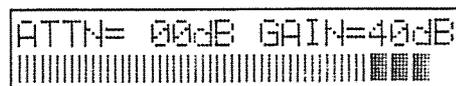
- Cette fonction sert à contrôler le niveau du signal d'entrée pour l'échantillonnage.
- Vous réglez les niveaux pour les deux paramètres: gain et atténuation.
Le gain représente le taux d'amplification appliqué au signal. Vous pouvez le régler sur une plage allant de 0dB (pas d'amplification) à 40dB par incréments de 10dB.
L'atténuation représente le taux de réduction du signal. Vous pouvez atténuer celui-ci par pas de 2dB sur une plage de -10dB à 40dB.
Il faut donc d'abord régler le gain qui ne dispose que d'une incrémentation grossière et ajuster ensuite l'atténuation qui permet un réglage plus fin.
- Quand vous utilisez cette fonction, vous pouvez voir le niveau réel du signal d'entrée sur l'indicateur de niveau à segment. Si le niveau du signal d'entrée excède le niveau approprié et est cause d'écrêtage, la partie écrêtée est représentée par des portions foncées.
- Le signal audio est envoyé aux sorties du DSS-1, ce qui vous permet de le contrôler en l'écoutant.

Valeurs de gain disponibles

0dB, 10dB, 20dB, 30dB, 40dB

Valeurs d'atténuation disponibles

0dB, -2dB, -4dB, -6dB, -8dB, -10dB



Indique l'écrêtage.

Attention:

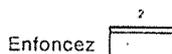
Une entrée audio excessive peut entraîner un mauvais fonctionnement et éventuellement endommager la machine. Suivez donc les instructions données ci-dessous:

- Réglez l'entrée pour que l'indicateur de niveau n'atteigne pas la droite de l'affichage. (Il ne devrait pas y avoir d'écrêtage constant).
- Quand vous utilisez du matériel de studio sur lequel vous pouvez régler la tension de sortie, ne choisissez pas une valeur plus élevée que 17 dBm (10Vp-p).

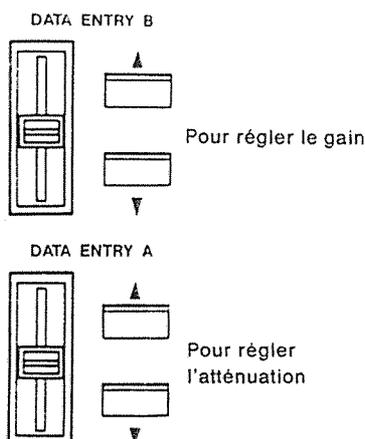
Réglage de l'atténuation et du gain

Action

0. Vérifiez que le mode échantillonnage est sélectionné et que les opérations initiales ont été effectuées. (décrites dans la section précédente, débutant page 46.)
1. Enfoncez la touche 2 du pavé à 10 touches.

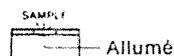


2. Utilisez DATA ENTRY B pour régler le gain et DATA ENTRY A pour l'atténuation.

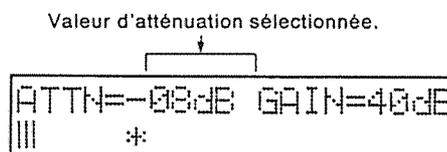
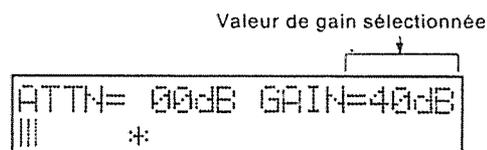
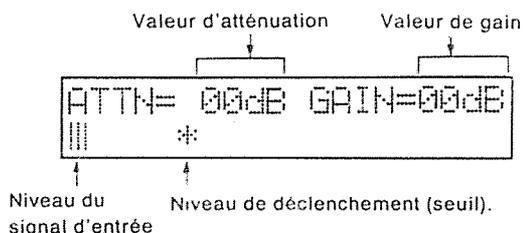


Action du DSS-1

- Indique le mode échantillonnage.



- Cela sélectionne la fonction gain/atténuation. L'affichage donne les valeurs actuelles.



F3 TRIGGER LEVEL (Niveau de déclenchement)

Qu'est-ce que le niveau de déclenchement?

- Il s'agit du niveau ou seuil que le signal d'entrée audio doit atteindre pour que le DSS-1 commence l'échantillonnage.
- Vous pouvez voir simultanément le niveau de signal d'entrée et le réglage actuel du niveau de déclenchement sur l'affichage. Vous pouvez donc régler le niveau de déclenchement en tenant compte du signal d'entrée. Le réglage du niveau de déclenchement est indiqué par une simple étoile (*).
- Le signal d'entrée est également acheminé vers les sorties du DSS-1; vous pouvez donc le contrôler en l'écoutant.

Valeurs de déclenchement disponibles

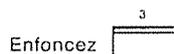
0 ~ 127

Fonction de niveau de déclenchement.

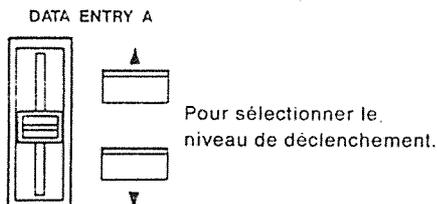
Action

0. Vérifiez que le mode échantillonnage est sélectionné et que les opérations initiales ont été effectuées. (décrites dans la section précédente, débutant page 46.)

1. Enfoncez la touche 3 du pavé.

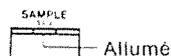


2. Utilisez DATA ENTRY A pour régler le niveau de déclenchement.



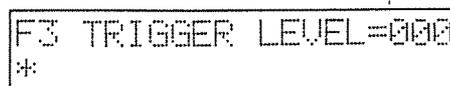
Action du DSS-1

- La diode de la touche SAMPLE (échantillonnage) est allumée.



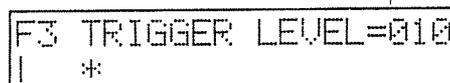
- Sélectionnez la fonction de niveau de déclenchement. La valeur actuelle est affichée.

Valeur numérique actuelle du niveau de déclenchement
Valeur numérique du niveau de déclenchement



Montre le niveau de déclenchement sur l'indicateur à segments du niveau d'entrée du signal.

Valeur actuelle du niveau de déclenchement



Niveau de déclenchement par rapport à l'indicateur à segments.

F4 ORIGINAL/TOP KEY (tonalité originale/limite supérieure)

Fonction tonalité originale/limite supérieure.

■ Cette fonction vous permet de changer les assignations de blocs de mémoire au clavier. Ces blocs de mémoire et leur numéros d'échantillon sont spécifiés par la fonction F1 SAMPLE NO./MEM.DIV.. Ce que nous changeons ici sont les assignations de tonalité originale et de limite supérieure de blocs particuliers où chaque bloc représente un échantillon de son.

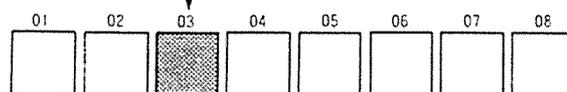
■ Cette fonction vous permet de changer les assignations de n'importe quel bloc de mémoire avant ou après l'échantillonnage. Cependant, la position des blocs de mémoire ne peut être modifiée.

Remarque:

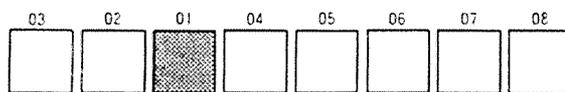
Les assignations de touche du mode échantillonnage diffèrent des assignations de touches conventionnelles par l'impossibilité de modifier la condition TRINT qui est fixée à TR.

(Exemple: la valeur de division de mémoire est 8.)

Bloc de mémoire spécifié par un numéro d'échantillon donné par la fonction SAMPLE NO./MEM.DIV.



Nous allons changer les assignations de touche de ce bloc.

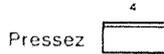


Il est impossible d'effectuer un changement d'assignation tel que celui-ci.

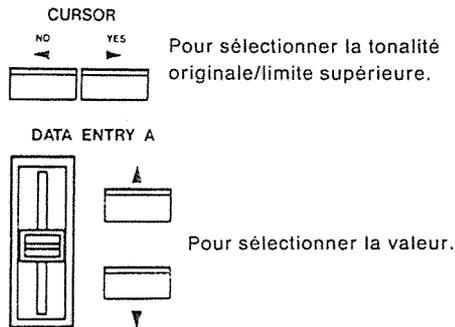
Utilisation de la fonction tonalité originale/limite supérieure.

Action

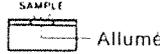
0. Vérifiez que le mode échantillonnage est sélectionné et que les opérations initiales ont été effectuées. (décrites dans la section précédente, débutant page 46.)
1. Pressez la touche 4 du pavé pour sélectionner la fonction tonalité originale/limite supérieure.

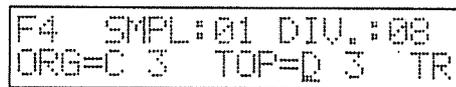
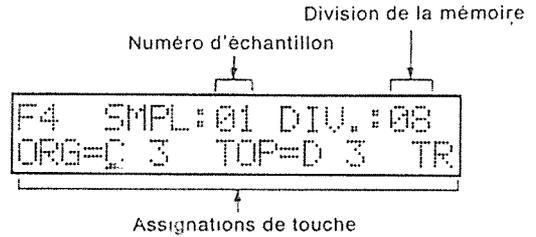


2. Utilisez les commandes du curseur pour déterminer les assignations à changer (tonalité originale ou limite supérieure).
Utilisez ensuite DATA ENTRY A pour régler la valeur.

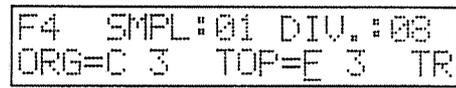


Action du DSS-1

- Indique le mode échantillonnage.
- 
- Les assignations du bloc de mémoire dont le numéro d'échantillon a été spécifié par la fonction F1 sont affichées.



Le curseur se trouve sous la valeur de limite supérieure



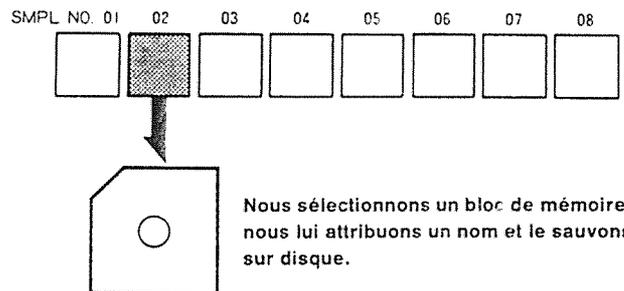
Vous avez modifié la valeur de limite supérieure qui vaut maintenant Fa3.

F5 SAVE SAMPLE (sauvegarde d'échantillon)

La fonction de sauvegarde d'échantillon.

- Cette fonction vous permet de sélectionner un bloc de mémoire particulier, d'attribuer un nom à son échantillon et de le sauvegarder sur disque.

(Exemple: avec une valeur de division de mémoire de 8)



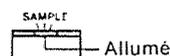
Utilisation de la fonction sauvegarde d'échantillon.

Action

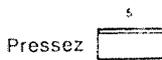
0. Assurez-vous que la diode de la touche SAMPLE est allumée. Insérez un disque.

Action du DSS-1

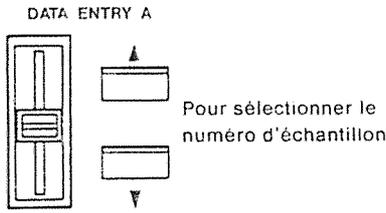
- Indique le mode échantillonnage.



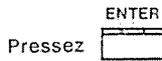
1. Pressez la touche 5 pour sélectionner la fonction de sauvegarde d'échantillon.



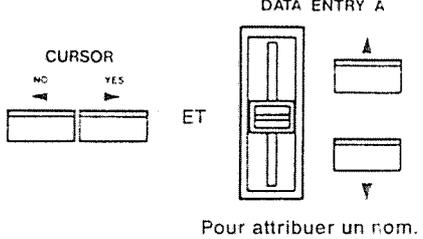
2. Utilisez DATA ENTRY A pour sélectionner le numéro d'échantillon à sauvegarder sur disque.



3. Pressez sur ENTER pour entrer votre choix.

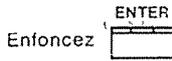


4. Entrez un nom à l'aide des commandes du curseur et de DATA ENTRY A.

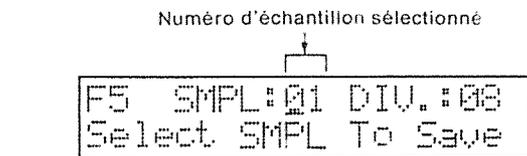
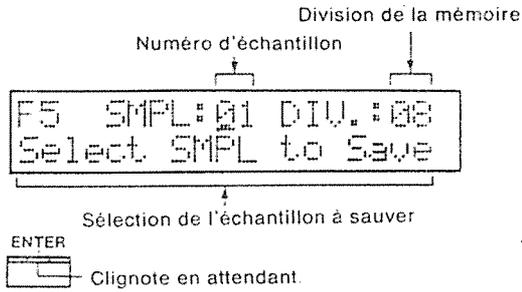


Il est possible d'effacer la zone de nom en pressant la touche CANCEL.

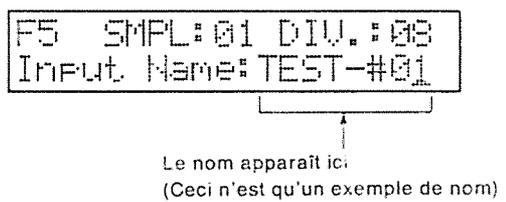
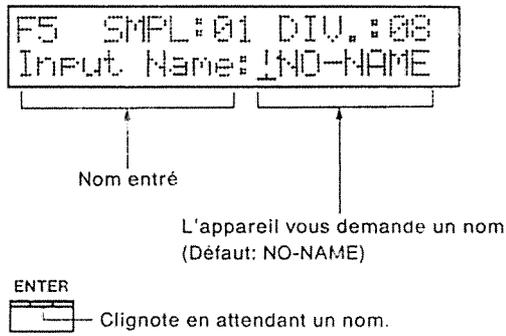
5. Enfoncez ENTER pour entrer votre choix.



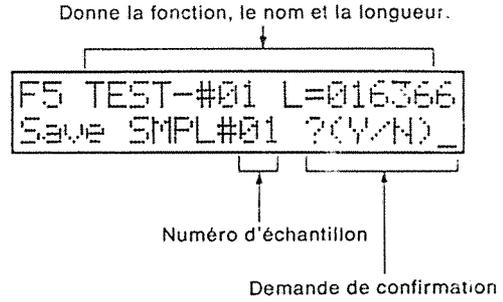
• La ligne supérieure donne le numéro de fonction, le numéro d'échantillon et la division de la mémoire. La ligne inférieure vous demande de choisir un numéro d'échantillon.



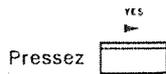
• Le DSS-1 vous demande de choisir un nom. (Par défaut le nom NO-NAME est affiché). La touche ENTER clignote en attendant un nom.



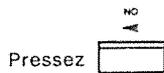
• L'appareil vous demande si ce nom est le bon et si cet échantillon peut être sauvegardé sur disque.



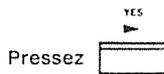
- 6. Enfoncez la touche YES ou NO.
Pour sauvegarder, pressez YES.



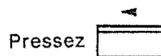
Pour annuler l'opération, pressez NO.



- 7. Enfoncez la touche YES pour continuer ou NO pour arrêter.
Si vous pressez la touche YES vous revenez en (2).



Si vous pressez NO, vous quittez la fonction sauvegarde d'échantillon et l'affichage vous réclame une autre fonction.



- Si vous demandez au DSS-1 de sauvegarder sur disque un échantillon qui porte le même nom qu'un échantillon précédent, la machine vous demandera si vous désirez effacer l'ancien échantillon. Si vous répondez oui, il sera effacé et votre nouveau son le remplacera sur le disque.

- L'affichage vous demande d'attendre que la sauvegarde s'achève.
- Il vous demande ensuite si vous désirez encore utiliser la fonction sauvegarde d'échantillon.

```
F5 Saving...
Please Wait a Minute
```



```
F5 Saving Completed
Continue ? (Y/N)_
```

- L'affichage confirme l'annulation et vous demande si vous désirez encore utiliser la fonction de sauvegarde d'échantillon.

```
F5 Aborted
Continue ? (Y/N)_
```

- Une pression sur YES vous ramène en (2): le DSS-1 est prêt à sélectionner un son.

- Cela annule la fonction sauvegarde d'échantillon et vous ramène au menu des fonctions.

(Si vous avez sauvegardé l'échantillon avant de renoncer à la fonction, "Saving completed" (sauvegarde terminée) est affiché.)

```
F5 Saving Completed
Select (0-5):_
```

Vous indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

(Si vous avez annulé avant de renoncer, "Aborted" (annulé) est affiché.)

```
F5 Aborted
Select (0-5):_
```

Indique que vous pouvez sélectionner la fonction.

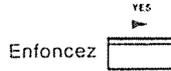
- Affichage quand vous essayez de sauver un nom qui existe déjà sur disque.

Donne le nom que vous essayez d'effacer.

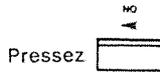
```
F5 SOUND:TEST-#01
Delete Old ? (Y/N)_
```

Action

- i) Utilisez les touches YES et NO pour répondre.
Si vous pressez YES, l'ancien son sera effacé et le nouveau (dans la mémoire d'onde) prendra sa place sur la disquette.

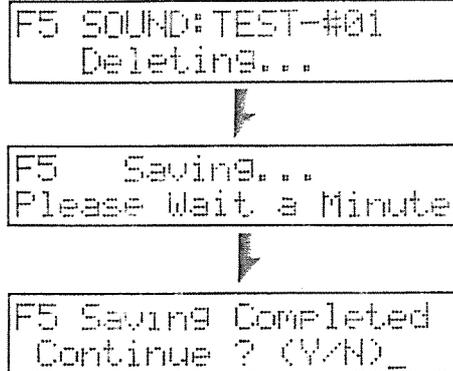


Pressez NO si vous désirez conserver l'ancien son.

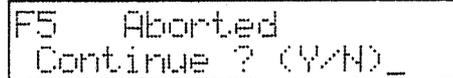


Action du DSS-1

- Les affichages suivants se succèdent alors avant l'affichage final qui vous demande si vous désirez continuer à utiliser la fonction sauvegarde d'échantillon.



- Une pression sur NO empêchera d'effacer le son se trouvant sur le disque et annulera le processus de sauvegarde.
- L'affichage confirme l'annulation et demande si vous utilisez encore la même fonction.



- ii) L'étape suivante est la même qu'en (7).

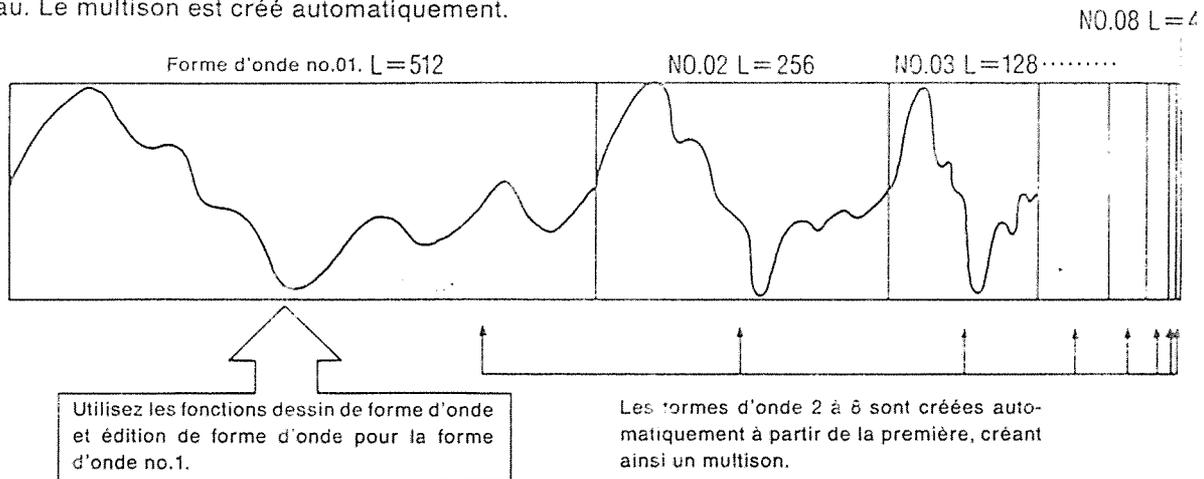
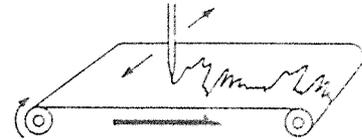
MODE CREATION DE FORME D'ONDE

1. Les fonctions de ce mode

F1 DRAW WAVEFORM (Dessin de forme d'onde)

Fonction dessin de forme d'onde.

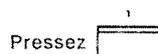
- Cette fonction vous permet de créer un multison directement dans la mémoire d'onde.
- Après avoir dessiné la forme d'onde, vous pouvez l'éditer en spécifiant une adresse et en réglant le niveau. Le multison est créé automatiquement.



Utilisation de la fonction dessin de forme d'onde

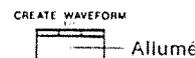
Action

0. Assurez-vous que le mode création de forme d'onde est sélectionné. Cela signifie que la diode de la touche CREATE WAVEFORM doit être allumée.
1. Pressez la touche 1 pour sélectionner la fonction dessin de forme d'onde.



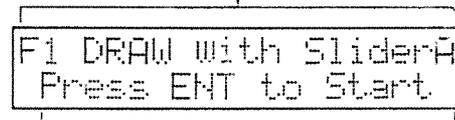
Action du DSS-1

- Vérifiez que la diode est allumée.

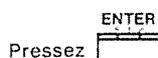


- L'affichage confirme la sélection de la fonction 1. Il vous demande de dessiner avec le curseur A (draw with slider A) et d'enfoncer la touche ENTER pour commencer.

Affiche la fonction dessin de forme d'onde.

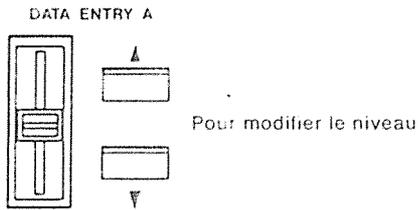


2. Commencez à dessiner la forme d'onde. Enfoncez la touche ENTER pour démarrer.

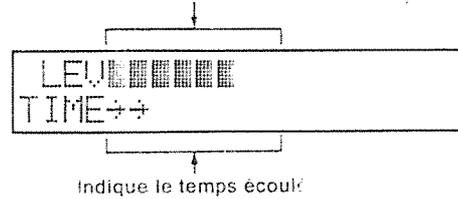


- Commencez à dessiner la forme d'onde.

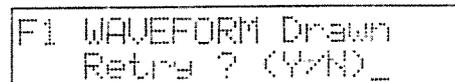
Déplacez le curseur DATA ENTRY A vers le haut et vers le bas pour dessiner la forme d'onde par rapport à l'axe du temps. Le temps écoulé est indiqué sur l'affichage.



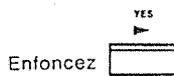
Les carrés sur la ligne supérieure signifient que le curseur (d'entrée de données) est actionné.



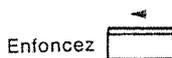
- Après avoir atteint la limite de temps, la fonction s'arrête automatiquement et vous demande si vous désirez procéder à un nouvel essai.



- Jouez le son sur le clavier et voyez si vous voulez conserver la forme d'onde ou non.

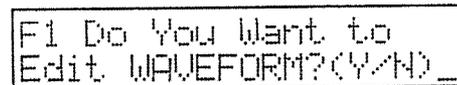


Enfoncez la touche NO si vous désirez garder la forme d'onde et continuer.



- Enfoncez la touche YES pour redessiner la forme d'onde. Cela vous ramène en (2).

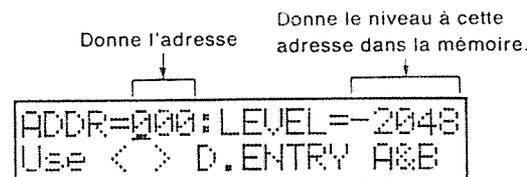
- Si vous pressez la touche NO pour conserver la forme d'onde, l'affichage vous demande alors si vous désirez éditer la forme d'onde.



- Enfoncez la touche YES si vous désirez éditer la forme d'onde que vous avez dessinée.

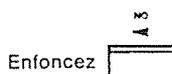


- Vous obtenez l'affichage pour l'édition de formes d'onde. La ligne supérieure donne l'adresse et le niveau à cette adresse de la mémoire. La ligne inférieure vous demande d'utiliser les touches du curseur ainsi que les commandes DATA ENTRY A et B.

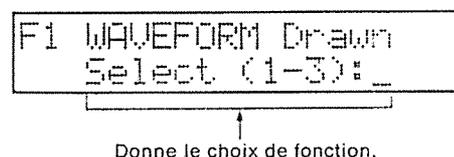


Valeurs d'adresse (ADDR) possibles: 000 ~ 511
Valeurs possibles de niveau (LEVEL): - 2048 ~ + 2047

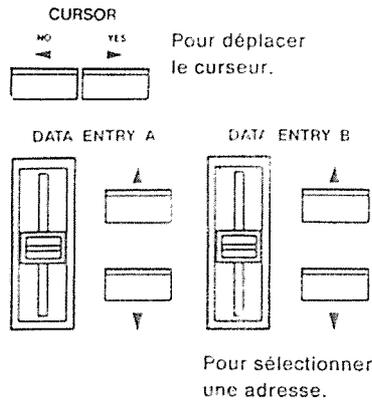
Si vous ne voulez pas éditer la forme d'onde, enfoncez la touche NO.



La fonction dessin de forme d'onde prend fin et l'affichage vous demande de sélectionner une fonction.



- 5. Utilisez les touches du curseur et les commandes DATA ENTRY A et B pour éditer la forme d'onde en mémoire.



- Déplacez le curseur vers les endroits où vous désirez introduire des changements.

(Exemple: Quand vous sélectionnez le niveau.)

```
ADDR=000: LEVEL=-2048
Use < > D.ENTRY A&B
```

- Donne l'adresse choisie et le réglage de niveau actuel.

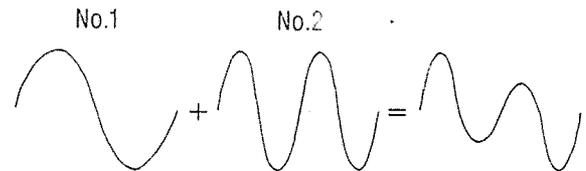
(Dans cet exemple, le niveau vaut +2047.)

```
ADDR=000: LEVEL=+2047
Use < > D.ENTRY A&B
```

F2 SYNTHÈSE HARMONIQUE

Qu'est-ce que la synthèse harmonique?

- La fonction synthèse harmonique additionne des ondes sinusoïdales de fréquences et niveaux différents, ajoutant ainsi un multison dans la mémoire d'onde (RAM).

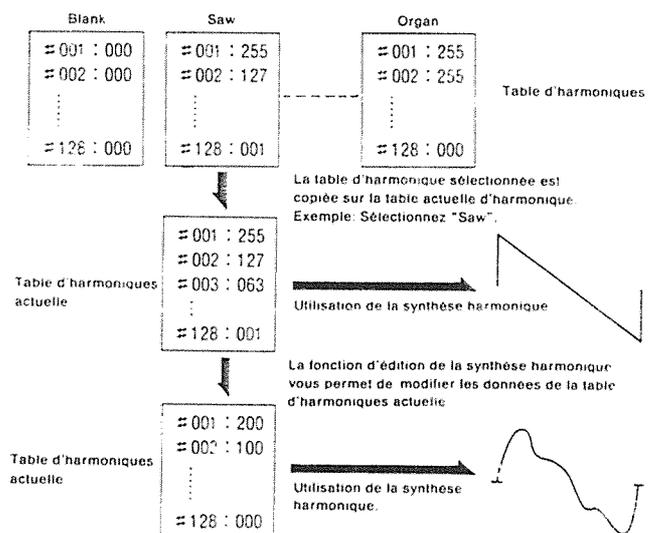


Les tables d'harmoniques

- Le DSS-1 vous offre un choix de tables d'harmoniques comme base pour la synthèse additive.

1. BLANK: Le niveau est zéro pour les 128 harmoniques.
2. SAW: Onde en dents de scie.
3. SQUARE: Onde carrée.
4. METAL: Forme d'onde pour son de gong métallique.
5. CLAV: Forme d'onde typique de son de clavier.
6. ORGAN: Forme d'onde typique de son d'orgue.

- Après la sélection d'une table d'harmonique, celle-ci est copiée dans la "table actuelle d'harmonique". Là, il est possible de travailler dessus avec les fonctions de synthèse harmonique et d'édition.



- En principe, les données de la table d'harmoniques actuelle sont conservées même quand la fonction de synthèse harmonique prend fin. Il y a cependant deux exceptions.

- 1) Quand vous utilisez la fonction dessin de forme d'onde (les données de la table d'harmoniques actuelle sont détruites).
- 2) Quand vous utilisez la fonction de synthèse harmonique pour sélectionner une autre table d'harmoniques (1~6). (Les nouvelles données vont venir s'inscrire sur les précédentes).

- En plus des 6 tables d'harmoniques mentionnées ci-dessus, vous disposez encore de la table d'harmonique actuelle. L'option "Current" (actuelle) vous permet d'utiliser cette table telle quelle.

Utilisation de la fonction de synthèse harmonique.

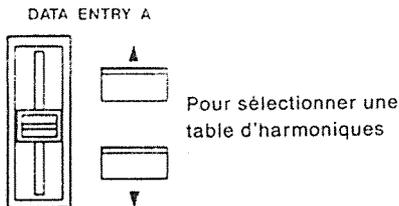
Action

0. Assurez-vous que vous êtes en mode création de forme d'onde. La diode sous la touche CREATE WAVEFORM doit être allumée.

1. Pressez la touche 2 pour sélectionner la fonction de synthèse harmonique.

Enfoncez 

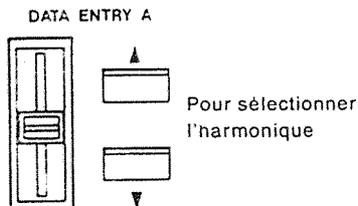
2. Utilisez le curseur DATA ENTRY A pour choisir une table d'harmoniques.



3. Pressez ENTER pour entrer votre choix.

Pressez 

4. Utilisez DATA ENTRY A pour sélectionner l'harmonique.



Action du DSS-1

• Indique le mode création de forme d'onde.

CREATE WAVEFORM
 Allumé

• L'affichage confirme votre choix de fonction et vous demande de sélectionner une table d'harmoniques.

Montre la fonction de synthèse harmonique

```
F2 HARMONIC SYNTH
Select Harm:Current
```

ENTER
 Clignote en attendant votre choix.

• L'affichage donne la table d'harmoniques choisie.

```
F2 HARMONIC SYNTH
Select Harm:Blank
```

(L'exemple donne Blank)

- Le DSS-1 fait de la synthèse harmonique à l'aide de la table d'harmoniques.
- Après la synthèse, il vous permet d'éditer les harmoniques.

Affichage lors du calcul des harmoniques.

```
F2 HARMONIC SYNTH
Calculating...
```

Affichage pour l'édition.

Donne le numéro de l'harmonique actuelle. Donne son niveau.

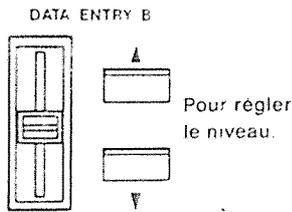
```
HARM #001:LEVEL=000
Use DATA ENTRY A & B
```

• L'affichage donne l'harmonique actuelle et son niveau.

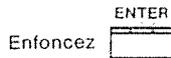
(Cet exemple montre la 11e harmonique dont le niveau est réglé sur 0.)

```
HARM #011:LEVEL=000
Use DATA ENTRY A & B
```

5. Utilisez DATA ENTRY B pour régler le niveau.

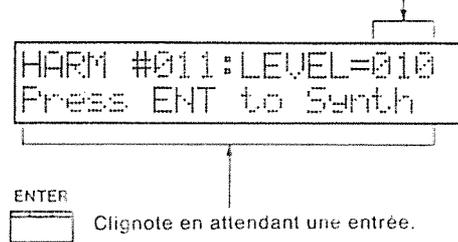


6. Répétez les opérations (4) et (5) pour sélectionner des harmoniques et régler leur volume.



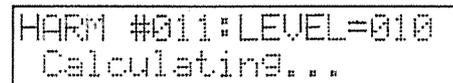
- L'affichage montre l'harmonique actuelle et le niveau que vous avez sélectionné. Il attend que vous introduisiez les changements que vous désirez.

(le niveau est réglé sur 10 ici).

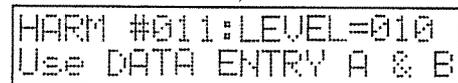


- Enfoncez ENTER pour entrer vos réglages.
- Le DSS-1 synthétise alors la forme d'onde à partir des niveaux d'harmonique que vous avez entrés précédemment. Après son calcul, il vous ramène à l'étape (3) (édition). Vous pouvez alors poursuivre la synthèse harmonique en répétant les opérations décrites à partir de l'étape (4).

Affichage pendant le calcul.



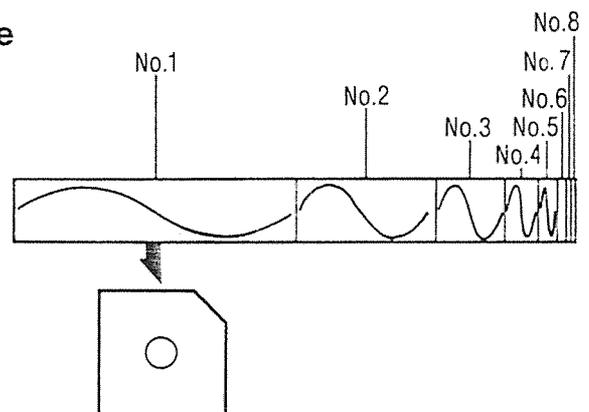
Affichage pour édition.



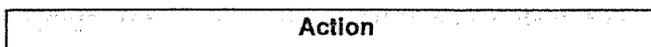
F3 SAVE WAVEFORM (Sauvegarde de forme d'onde)

La fonction de sauvegarde de forme d'onde

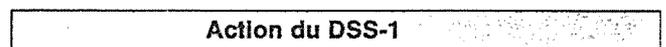
- Cette fonction vous permet de sauvegarder sur disque les formes d'onde que vous avez créées soit par dessin soit par synthèse harmonique.



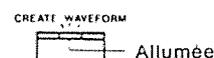
Utilisation de la fonction de sauvegarde de forme d'onde.



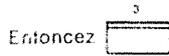
- 0. Vous êtes en mode création de forme d'onde et vous venez de terminer une forme d'onde soit par dessin, soit par synthèse harmonique.



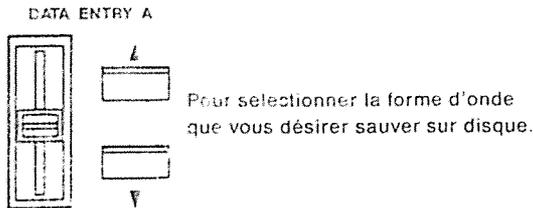
- La diode de la touche CREATE WAVEFORM doit être allumée.



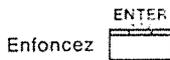
1. Pressez la touche 3 pour sélectionner la fonction de sauvegarde de forme d'onde.



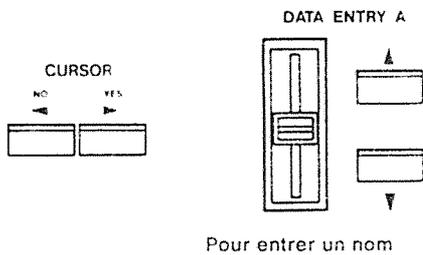
2. Utilisez le curseur DATA ENTRY A pour choisir la forme d'onde que vous désirez sauvegarder sur disque.



3. Enfoncez la touche ENTER pour entrer votre choix.

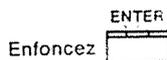


4. Utilisez les touches du curseur et DATA ENTRY A pour entrer un nom.



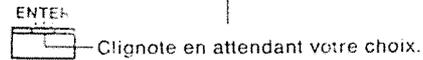
La touche CANCEL peut servir à effacer le nom.

5. Enfoncez ENTER pour entrer le nom



- L'affichage confirme la fonction F3 et vous demande de sélectionner une forme d'onde.

```
F3 SELECT WAVEFORM
WAVEFORM:01 KEY:B1
```



```
F3 SELECT WAVEFORM
WAVEFORM:02 KEY:B2
```

Donne le numéro de la forme d'onde sélectionnée.

Donne la touche originale

- L'affichage vous demande d'attribuer un nom à la forme d'onde.

```
F3 SELECT WAVEFORM
Input Name: UNO-NAME
```



```
F3 SELECT WAVEFORM
Input Name: TEST-#02
```

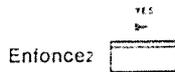
L'affichage donne le nom dans cette zone. (L'exemple donne TEST-#02)

- L'affichage donne le nom attribué et la longueur de la forme d'onde. Il vous demande si vous voulez continuer à sauvegarder.

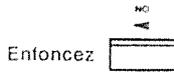
Donne le nom de la forme d'onde
Donne la longueur de la forme d'onde.

```
F3 TEST-#02 L=000256
Save ? (Y/N)_
```

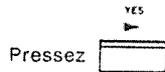
6. Pressez la touche YES ou NO pour répondre.
Pour sauver, enfoncez YES.



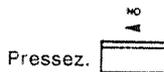
Pour annuler, enfoncez NO.



7. Pressez la touche YES pour continuer et la touche NO pour arrêter.
Si vous pressez YES vous revenez en (2), ce qui vous permet de sauvegarder d'autres formes d'onde.



Si vous pressez la touche NO vous quittez la fonction de sauvegarde de forme d'onde et le DSS-1 vous demande de choisir une fonction.



- Si vous pressez la touche YES en (6), le DSS-1 vérifie d'abord si le nom que vous avez entré existe déjà sur la liste du disque. Si c'est le cas, il vous demande si vous désirez effacer ce son ou non. Voyez F5 SAVE SAMPLE (en mode échantillonnage) pour plus de détails concernant cette procédure.

- L'affichage vous demande d'attendre que le processus de sauvegarde se termine.
- Il vous demande ensuite si vous désirez continuer à utiliser la fonction de sauvegarde de forme d'onde.

```
F3 Saving...
Please Wait a Minute
```

```
F3 TEST-#02 Saved
Continue ? (Y/N)_
```

- L'affichage confirme l'annulation de la fonction et vous demande si avez encore besoin de la fonction de sauvegarde de forme d'onde.

```
F3 Aborted
Continue ? (Y/N)_
```

- Une pression sur YES vous ramène en (2): le DSS-1 est prêt pour la sélection d'une forme d'onde.

- La fonction de sauvegarde de forme d'onde est terminée et vous retournez au menu de sélection de fonctions.

(Si vous avez sauvé la forme d'onde avant de renoncer à la fonction, "Saved" (sauvegardé) sera affiché.)

```
F3 TEST-#01 Saved
Select (1-3):_
```

Si vous avez annulé la fonction avant d'y renoncer, "Aborted" (annulé) est affiché.)

```
F3 Aborted
Select (1-3):_
```

MODE EDIT SAMPLE (édition d'échantillon)

1. Les différentes fonctions de ce mode

F1 SELECT SAMPLE (sélection d'échantillon)

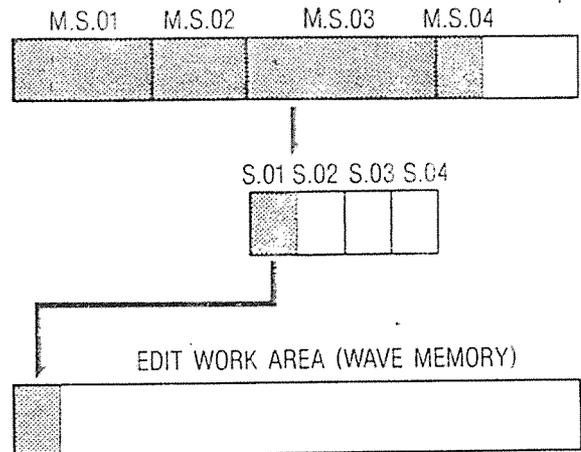
Fonction SELECT SAMPLE

Cette fonction sert à charger ou à transférer les multisons dans la zone de travail d'édition à partir de la zone de mémoire d'onde ou d'un disque. Ceci est nécessaire pour pouvoir éditer au moyen des fonctions F3 à F8 de ce mode.

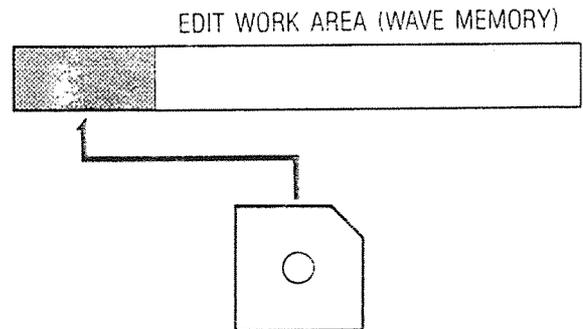
Remarque:

Lorsque l'appareil est en mode Edit Sample, la mémoire d'onde est utilisée comme zone de travail pour l'édition. Pour cette raison, lorsque vous exécutez la procédure de sélection d'échantillon, tous les sons et multisons antérieurs sont perdus.

A. Aller chercher un son dans la mémoire d'onde.



B. Aller chercher un son du disque.



Utilisation de la fonction Select Sample

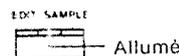
A. Aller chercher un son dans la mémoire d'onde.

	Action
--	---------------

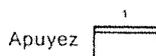
- 0 Assurez-vous que le mode EDIT SAMPLE a bien été sélectionné. La touche EDIT SAMPLE doit être allumée.

	Action du DSS-1
--	------------------------

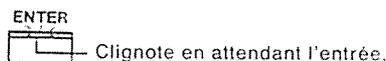
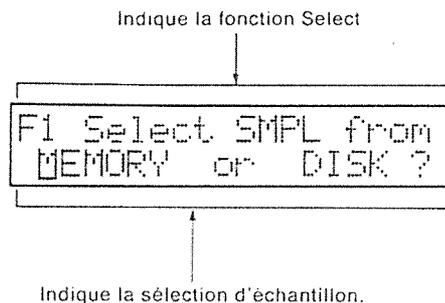
- Indique le mode EDIT SAMPLE.



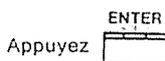
1. Appuyez sur la touche n°1 pour sélectionner la fonction Select Sample.



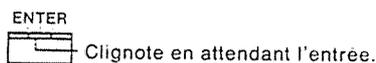
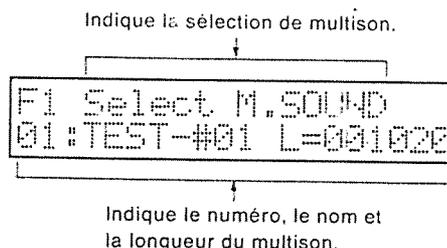
- L'affichage vous demande si vous souhaitez sélectionner un échantillon de la mémoire ou du disque.



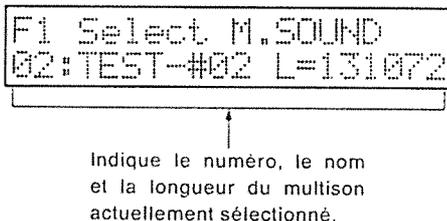
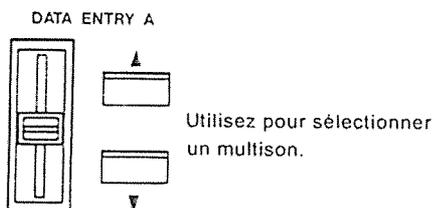
2. Assurez-vous que le curseur se trouve sous MEMORY et appuyez sur ENTER.



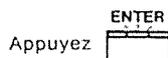
- L'affichage pour la sélection de multison apparaît. La ligne inférieure indique le numéro, le nom et la longueur du multison.



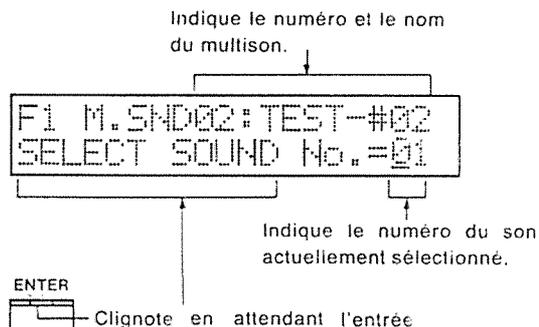
3. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner un multison.



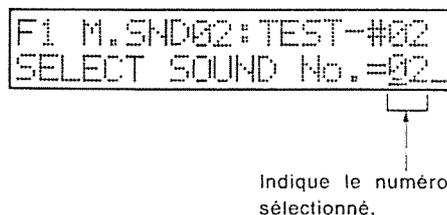
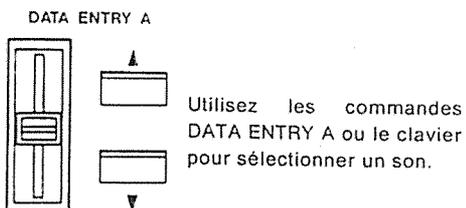
4. Appuyez sur ENTER pour entrer votre sélection.



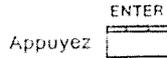
- Ceci termine la sélection de multison et permet la sélection de son.



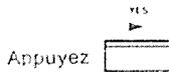
5. Utilisez les commandes DATA ENTRY A ou le clavier pour sélectionner un son.



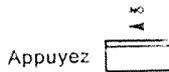
6. Appuyez sur ENTER pour entrer votre sélection.



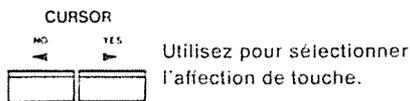
7. Contrôlez l'affichage et appuyez sur la touche YES si vous désirez aller plus loin et obtenir ce son.



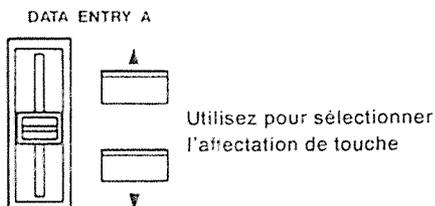
Si, après avoir vérifié le statut du son, vous décidez de ne pas le charger dans la zone de travail, appuyez sur la touche NO.



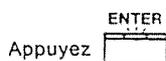
8. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner l'affectation de touche.



9. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner les conditions d'affectation de touche.

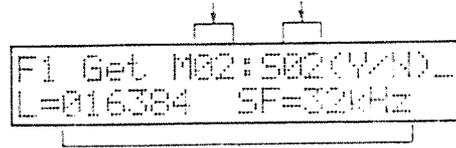


10. Après avoir fixé l'affectation de touche, appuyez sur ENTER.



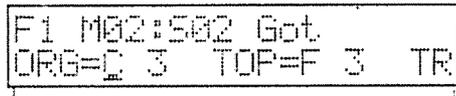
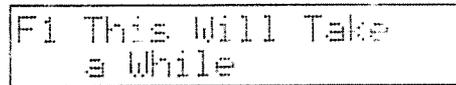
Après que vous avez sélectionné le son, l'appareil vous demande s'il doit aller plus loin et faire passer le son dans la zone de travail.

Indique le numéro du multison et le numéro du son sélectionné.



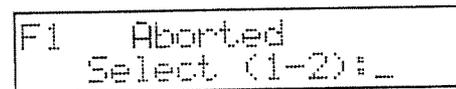
Indique la longueur du son sélectionné et la fréquence d'échantillonnage.

Lorsque le son est dans la zone de travail, l'affichage donne l'affectation actuelle des touches et attend la nouvelle affectation des touches.



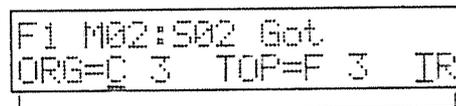
Clignote en attendant la nouvelle affectation des touches.

Ceci interrompt l'opération et désactive la fonction de sélection de son. Vous êtes ramené à l'étape (0) et invité à sélectionner une autre fonction ou un autre mode.



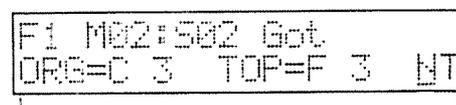
Indique la fonction de sélection de son.

Le curseur clignote pour indiquer l'affectation de touche qui peut être modifiée.



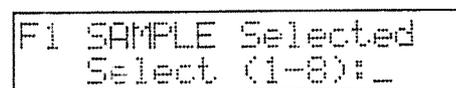
Le curseur clignote.

L'affichage repasse à l'étape (0) et vous invite à sélectionner une autre fonction ou à changer de mode.



Indique l'affectation de touche actuellement sélectionnée.

Ceci effectue les changements. L'affichage repasse à l'étape (0) et vous invite à sélectionner une autre fonction ou à changer de mode.



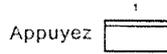
Indique que vous pouvez sélectionner une autre fonction.

B. Aller chercher un son sur le disque.

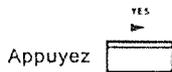
Action

0 Vérifiez que le mode EDIT SAMPLE a bien été sélectionné. La touche EDIT SAMPLE doit être allumée.

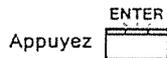
1. Appuyez sur la touche n°1 pour sélectionner la fonction SELECT SAMPLE.



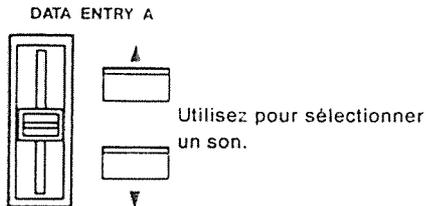
2. Appuyez sur la touche YES pour amener le curseur sous DISK, puis appuyez sur ENTER.



3. Appuyez sur ENTER.



4. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner un son.

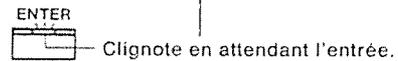
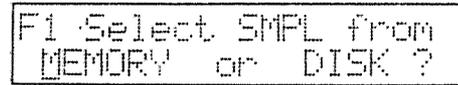


Action du DSS-1

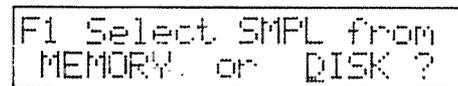
• Indique le mode EDIT SAMPLE.



• L'affichage vous demande si vous souhaitez sélectionner un échantillon de la mémoire ou du disque.

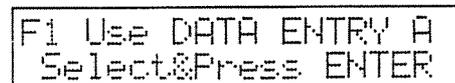
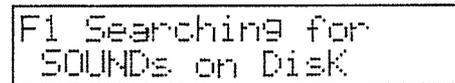


• Le curseur passe à DISK.

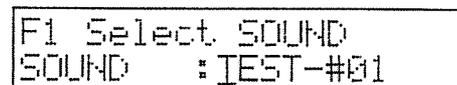


Le curseur clignote.

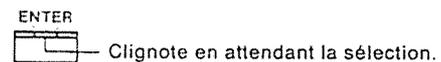
• Ceci sélectionne l'option DISK et active la recherche sur le disque. Ensuite, vous êtes invité à utiliser les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner un son.



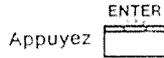
• Affiche le nom du son sélectionné.



Indique le nom du son sélectionné.



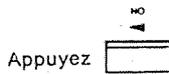
5. Appuyez sur ENTER pour entrer votre choix.



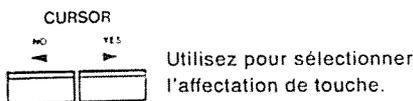
6. Contrôlez le nom, la longueur et la fréquence d'échantillonnage du son. Si vous souhaitez charger le son, appuyez sur la touche YES.



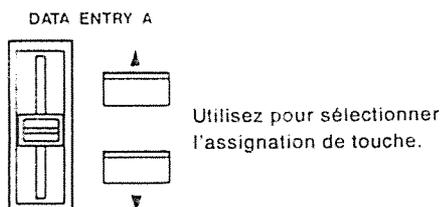
Si, après avoir vérifié le statut, vous décidez de ne pas charger, appuyez sur la touche NO.



7. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner l'affectation de touche.



8. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour fixer l'assignation de touche.



- Le DSS-1 lit la longueur et la fréquence d'échantillonnage du son et affiche ces données avec le nom du son. Il vous demande alors si vous souhaitez faire passer ce son dans la zone de travail ou non.

```
F1 Loading...
Please Wait a Minute
```

Indique le nom du son et vous demande si vous souhaitez le faire passer dans la zone de travail ou non.

```
F1 Get TEST-#01(Y/N)
L=000121 SF=32kHz ?_
```

Indique la longueur. Indique la fréquence d'échantillonnage.

- Le son sélectionné est chargé et les réglages de l'affectation de touche sont affichés.

```
F1 Loading...
Please Wait a Minute
```

```
F1 Loading Completed
ORG=C 3 TOP=F 3 TR
```

ENTER
Clignote en attendant le réglage de l'assignation de touche.

- Ceci annule la fonction et vous ramène à l'étape (0), à partir de laquelle vous pouvez soit sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

```
F1 Aborted
Select (1-8):_
```

Indique que vous pouvez sélectionner une autre fonction.

- Le curseur clignote sous l'élément à changer.

```
F1 Loading Completed
ORG=C 3 TOP=F 3 IR
```

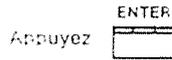
Le curseur clignote.

- Indique l'assignation de touche actuellement sélectionnée.

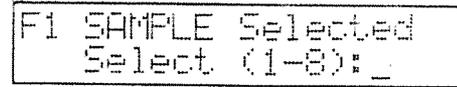
```
F1 Loading Completed
ORG=C 3 TOP=F 3 BT
```

Indique l'assignation de touche actuellement sélectionnée.

9. Appuyez sur ENTER pour entrer le réglage.



- Après exécution, l'affichage repasse à la situation initiale, ce qui vous permet de sélectionner une autre fonction ou de changer de mode.

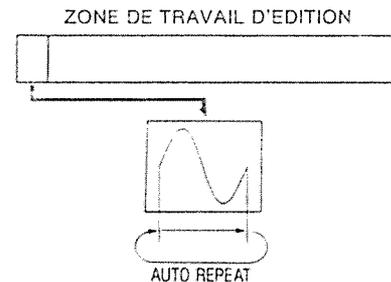


Indique que vous pouvez sélectionner une autre fonction.

F2 AUTO REPEAT ON/OFF (Répétition automatique activée/désactivée)

Objet de la fonction AUTO REPEAT ON/OFF

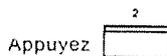
- Produit une reproduction répétée automatique de l'échantillon qui se trouve dans la zone de travail d'édition. Généralement, vous utiliserez cette fonction pour éditer un seul cycle d'onde.



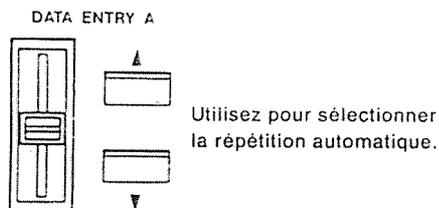
Utilisation de la fonction AUTO REPEAT ON/OFF.

Action

- 0 Passez en mode EDIT SAMPLE. Contrôlez que la touche EDIT SAMPLE est bien allumée.
1. Appuyez sur la touche n°2 pour sélectionner la fonction AUTO REPEAT ON/OFF.

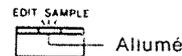


2. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner ON ou OFF.



Action du DSS-1

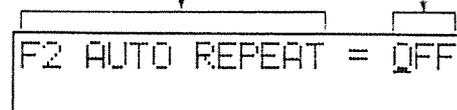
- Indique le mode EDIT SAMPLE.



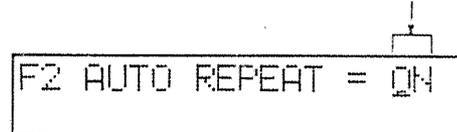
- Vous êtes invité à entrer.

Indique la fonction AUTO REPEAT ON/OFF.

Indique le statut de la fonction.



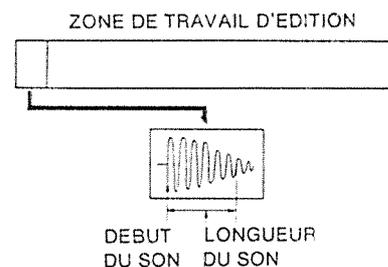
Indique le statut actuel de la fonction.



F3 TRUNCATE START/LENGTH (Début/longueur de découpage)

Objet de la fonction TRUNCATE START/LENGTH.

- Cette fonction vous permet de découper une section d'un son que vous avez chargé dans la zone de travail (au moyen de F1). Vous spécifiez le point de départ et la longueur de la section à découper. Ensuite, vous pouvez utiliser la fonction SAVE/RENAME SAMPLE (F8) pour sauvegarder la section découpée sur disque. Ceci est pratique pour réduire la taille des échantillons.

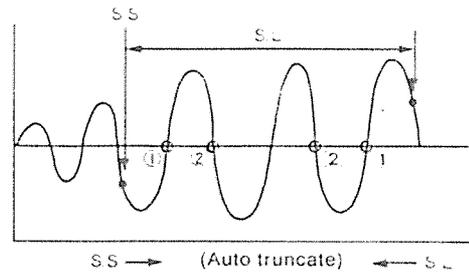


■ **Utilité de la fonction AUTO TRUNCATE.**

Cette fonction sert à éditer les paramètres SS (début du son) et SL (longueur du son).

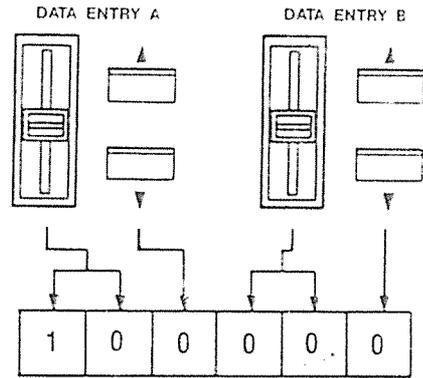
Lorsque vous éditez SS, si vous appuyez sur la touche ENTER, le point SS se déplacera en (1), dans cet exemple. Appuyez à nouveau sur ENTER et il se déplacera en (2). De même, lorsque vous éditez SL, si vous appuyez sur ENTER, le point SL se déplacera en [1], dans cet exemple. Appuyez à nouveau sur ENTER et il se déplacera en [2]. En d'autres termes, AUTO TRUNCATE réduit le son en coupant au point d'intersection zéro.

Direction du découpage automatique



■ **Utilisation des curseurs et touches DATA ENTRY A et B pour entrer des valeurs numériques.**

Ces commandes couvrent six colonnes. Les touches DATA ENTRY B affecte la colonne des unités, le curseur DATA ENTRY B, les colonnes des dizaines et des centaines, les touches DATA ENTRY A, la colonne des milliers et le curseur DATA ENTRY A, les deux colonnes supérieures.



■ Lorsque vous éditez le point de départ du son, la longueur du son devient la longueur réelle du son moins le point de départ du son.

$$(\text{LONGUEUR DU SON}) = (\text{LONGUEUR REELLE}) - (\text{SON DE DEPART})$$

La position de départ ne change pas lorsque vous éditez la longueur du son. La somme des deux est inférieure ou égale à la longueur réelle du son.

$$(\text{POINT DE DEPART DU SON}) + (\text{LONGUEUR DU SON}) \leq (\text{LONGUEUR REELLE})$$

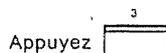
La longueur réelle est la longueur affichée lorsque vous obtenez un son avec F1. Les valeurs initiales sont 000000 pour la position de départ du son et la longueur réelle du son pour la longueur du son.

Utilisation de la fonction TRUNCATE START/LENGTH.

Action

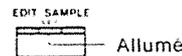
0 Vérifiez que le mode EDIT SAMPLE est bien sélectionné (le LED correspondant est allumé).

1. Appuyez sur la touche n°3. L'affichage confirme la sélection effectuée.

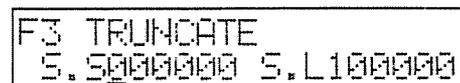


Action du DSS-1

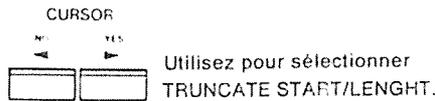
● Indique le mode EDIT SAMPLE.



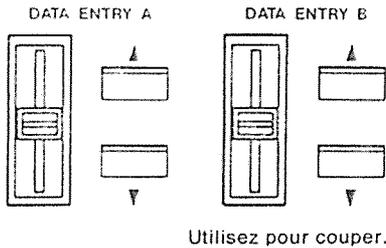
● L'affichage indique le statut actuel de la fonction.



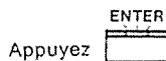
2. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner les paramètres "début du son" (SS) et "longueur du son" (SL).



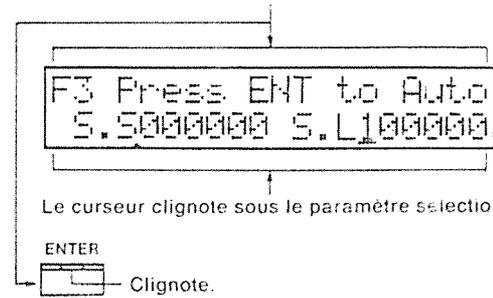
3. Utilisez les commandes DATA ENTRY A et B pour couper.



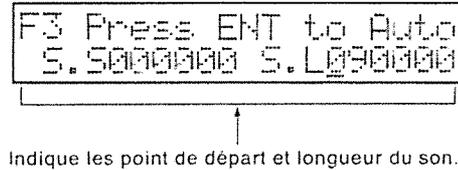
4. Appuyez sur la touche ENTER pour sélectionner le découpage automatique.



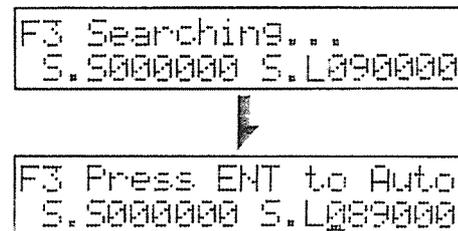
Indique que vous pouvez sélectionner le découpage automatique.



- Changez le point de départ et/ou la longueur du son à volonté. Vous pouvez sélectionner le découpage automatique.



- Le DSS-1 coupe l'échantillon en fonction de votre réglage. L'affichage indique "Searching" pendant cette opération. Ensuite, l'affichage indique les valeurs de début et de longueur résultant du découpage automatique.



F4 REVERSE SAMPLE (Echantillon inversé)

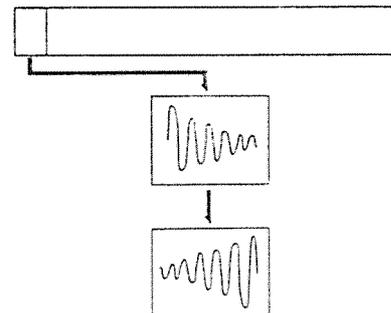
Effet de la fonction REVERSE SAMPLE.

- Cette fonction inverse la forme d'onde chargée dans la zone de travail d'édition. L'effet est semblable à celui obtenu en jouant une bande à l'envers.

Remarque:

Le fait d'inverser l'échantillon annule les paramètres de la fonction F3 TRUNCATE START/LENGHT. Ces paramètres sont ramenés à leur valeur initiale (celle qu'ils avaient avant d'être appelés dans la zone de travail). Voir F3 TRUNCATE START/LENGHT.

ZONE DE TRAVAIL D'EDITION (MEMOIRE D'ONDE)

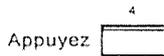


Utilisation de la fonction REVERSE SAMPLE

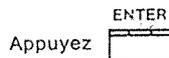
Action

0 Passez en mode EDIT SAMPLE.

1. Appuyez sur la touche 4 pour sélectionner la fonction REVERSE SAMPLE.

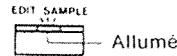


2. Appuyez sur ENTER pour aller plus loin et inverser l'échantillon.



Action du DSS-1

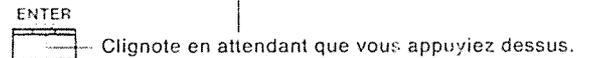
• Indique le mode EDIT SAMPLE.



• L'affichage confirme la sélection de la fonction et vous invite à appuyer sur ENTER pour l'exécuter.

Indique la fonction REVERSE SAMPLE.

```
F4 REVERSE SAMPLE
Press ENT to Execute
```



• L'affichage vous signale que cela va prendre un certain temps.

```
F4 This Will Take
a While
```

```
F4 SAMPLE Reversed
Select (1-8):_
```

Ensuite, il indique que la fonction a été exécutée et vous invite à sélectionner une fonction.

F5 LINK SAMPLES (Jonction d'échantillons)

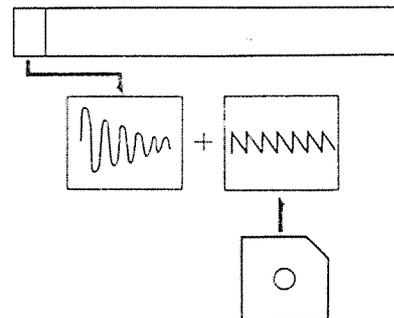
Objet de la fonction LINK SAMPLES.

■ Cette fonction vous permet de prendre un son qui se trouve dans la zone de travail d'édition (chargé au moyen de la fonction F1) et de le combiner à un autre son qui se trouve sur le disque.

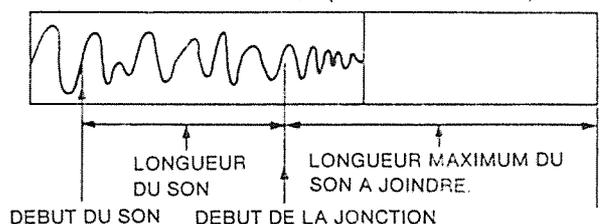
Après avoir joint les sons, vous pouvez effectuer un réglage de niveau automatique (AUTO LEVEL ADJUST) et programmer une transition (CROSS FADE LINK).

■ Lorsque le son qui se trouve dans la zone de travail d'édition a été coupé au moyen de la fonction F3, le point de départ de la jonction devient celui indiqué sur le schéma. La zone de travail restante après le point de départ de la jonction correspond à la longueur maximum du son qui peut être joint.

ZONE DE TRAVAIL D'EDITION (MEMOIRE D'ONDES)



ZONE DE TRAVAIL D'EDITION (MEMOIRE D'ONDES)

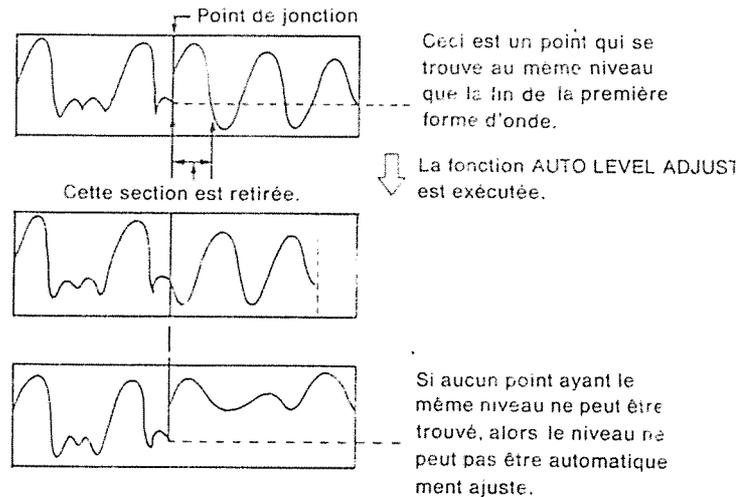
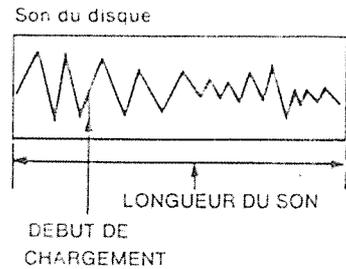


■ Vous pouvez contrôler la longueur du son (du disque) à joindre en réglant l'adresse LOAD START.

■ La "longueur à joindre" correspond à la longueur du son moins la valeur LOAD START. Cependant, si cette longueur dépasse la zone disponible dans la mémoire d'ondes ("la longueur de son maximum qui peut être jointe"), le son sera limité par l'espace disponible.

■ Utilité de la fonction AUTO LEVEL ADJUST.

Cette fonction permet d'obtenir un passage plus doux entre les deux formes d'onde jointes en retrouvant automatiquement le premier point de la seconde forme d'onde qui possède le même niveau que la fin de la première forme d'onde.



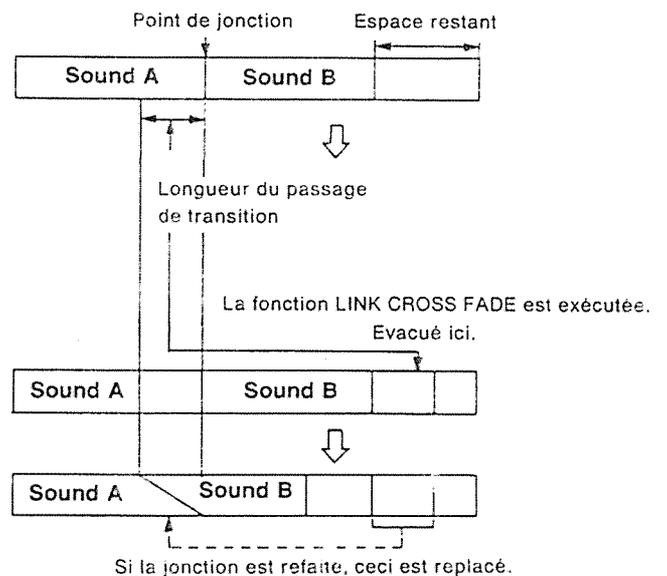
■ Utilité de la fonction LINK CROSS FADE.

Cette fonction assure un passage graduel entre les deux sons joints.

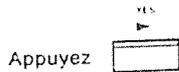
Remarque:

La transition ne peut être effectuée si la longueur de transition est réglée sur 000000. Aussi, aucune transition n'est possible s'il n'y a pas d'espace restant dans la zone de travail (mémoire d'ondes).

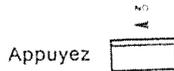
La longueur de la transition peut être réglée par multiples de 256 (256, 512, 768, etc.). C'est pourquoi une transition graduelle ne peut être effectuée si le premier son (A), le deuxième son (B) ou la zone restante sont inférieurs à 256.



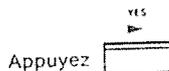
Appuyez sur la touche YES si vous souhaitez ajuster à nouveau la jonction.



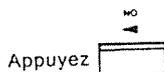
Si vous ne souhaitez pas ajuster à nouveau la jonction, appuyez sur la touche NO.



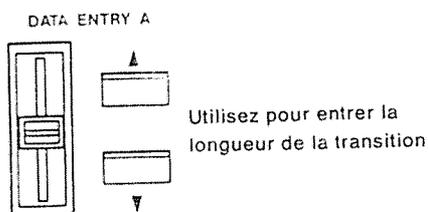
Appuyez sur YES si vous souhaitez une transition.



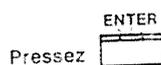
Appuyez sur NO si vous ne souhaitez pas de transition.



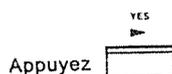
11. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour entrer la longueur de la transition.



12. Appuyez sur ENTER.

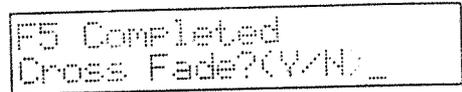


13. Appuyez sur YES pour joindre à nouveau.

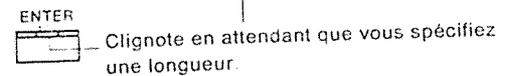
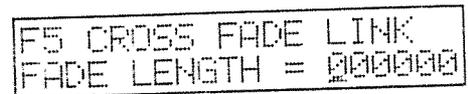


• L'affichage revient à l'étape (8).

• L'affichage vous demande si vous souhaitez une transition.

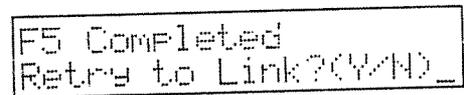


• L'affichage attend que vous spécifiez une longueur.

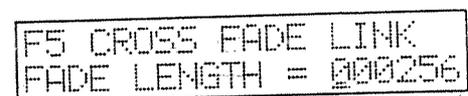
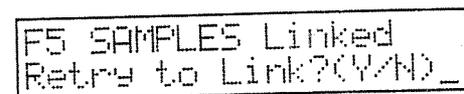


• La fonction est annulée. L'affichage vous demande si vous souhaitez à nouveau essayer d'effectuer une jonction.

(Si vous avez répondu YES à l'étape (8), l'affichage indique "completed".)

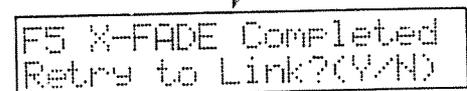
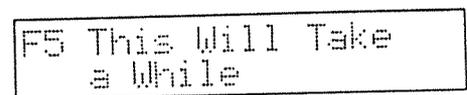


(Si vous avez répondu NO, l'affichage indique "SAMPLES Linked".)



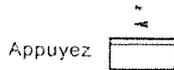
Indique la longueur de transition entrée.

• Lorsque l'opération est terminée, l'affichage vous demande si vous souhaitez essayer à nouveau.



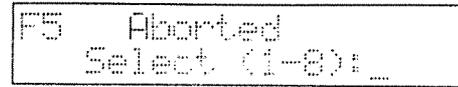
• Un balayage du disque sera à nouveau effectué comme à l'étape (2). Pour joindre d'autres sons, reprenez la procédure à partir de l'étape (3).

Appuyez sur NO si vous ne souhaitez pas effectuer de nouvelle liaison.



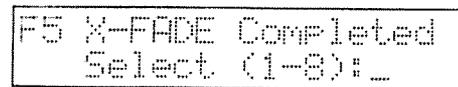
- Ceci vous fait sortir de la fonction LINK SAMPLE et vous amène à choisir une autre fonction ou à changer de mode.

(Si vous avez appuyé sur NO à l'étape (7), l'affichage indique "Aborted".)



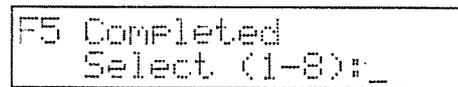
Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

(Si vous avez effectué une transition, l'affichage indique "X-FADE Completed".)



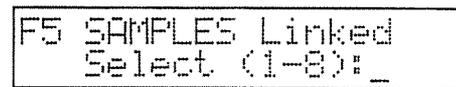
Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

(Si vous avez appuyé sur YES à l'étape (8), l'affichage indique "Completed".)



Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

(Si vous avez appuyé sur NO à l'étape (8), l'affichage indique "SAMPLES Linked".)

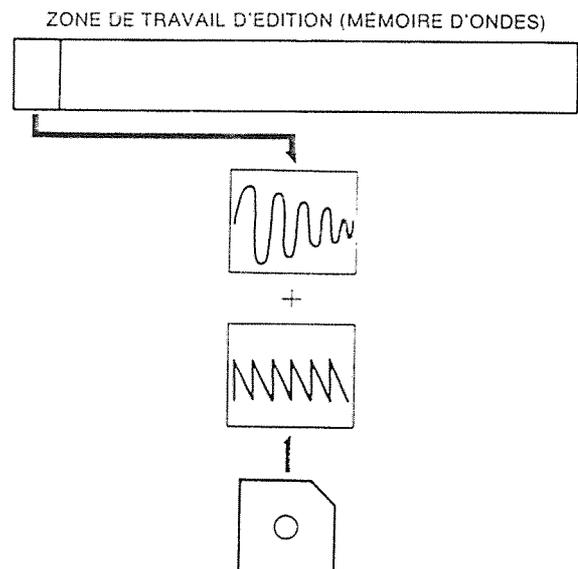


Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

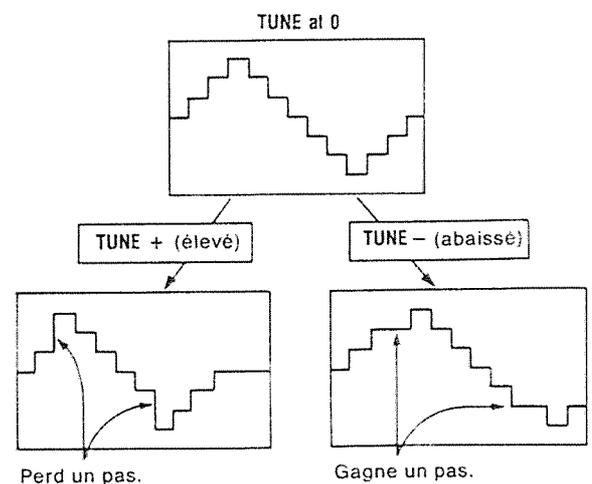
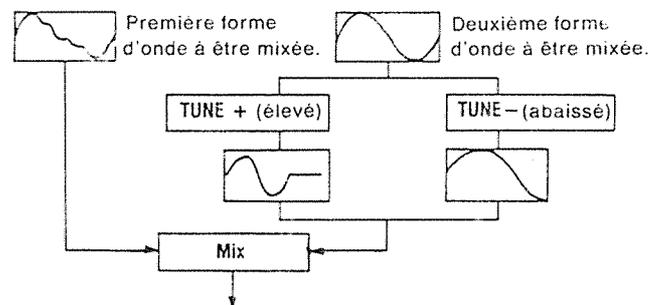
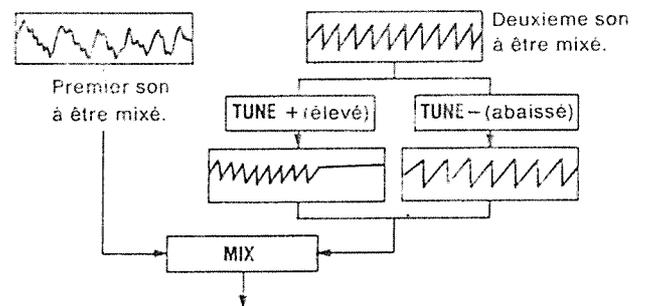
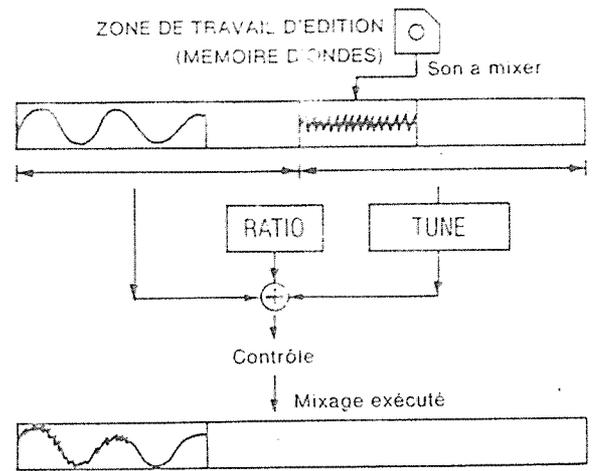
F6 MIX SAMPLES (Mixage d'échantillons)

Objet de la fonction MIX SAMPLES

- Cette fonction sert à mixer un son qui a été chargé (au moyen de F1) dans la zone de travail d'édition avec un son du disque.



- Avant d'effectuer le mixage de sons proprement dit, vous pouvez simuler un mixage et écouter l'effet tout en réglant le volume et la hauteur des sons. Lorsque F2 AUTO REPEAT est ON, alors la répétition correspond au plus long des deux sons.
- Chacun des sons à mixer ne peut être plus long que 131,071. Si un son est plus long, il ne peut être mixé.
- Les sons chargés pour le mixage voient leurs valeurs de départ et de longueur annulées (les réglages de F3 ne sont donc pas effectifs). Si le son dans la zone de travail est trop long pour être mixé, raccourcissez-le et re-sauvegardez-le sur le disque avant de l'utiliser. (Voir F8 SAVE/RENAME SAMPLE).
- Les sons peuvent être utilisés avec AUTO REPEAT désactivé. Si le son mixé est suffisamment long, alors TUNE l'affecte comme indiqué sur le schéma.



- Si les sons mixés sont des cycles d'onde complets simples, alors la forme d'onde mixée est affectée par TUNE comme indiqué sur le schéma.
- C'est pourquoi, lorsque AUTO REPEAT est activé pour des ondes complètes simples et que TUNE est réglé sur une valeur différente de 0, la hauteur n'est pas affectée, mais le timbre est modifié par le mixage. Dans ce cas, il vaut donc mieux régler TUNE sur 0 (sinon le mixage entendu sera différent du mixage exécuté).
- La forme d'onde du son provenant du disque est affectée par la valeur de TUNE lors du mixage comme indiqué sur le schéma ci-contre. En conséquence, il se peut que mixage réel paraisse plus rude qu'au contrôle.

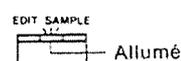
Utilisation de la fonction MIX SAMPLES

Action

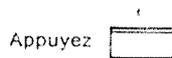
- 0 Assurez-vous que le mode EDIT SAMPLE est sélectionné.

Action du DSS-1

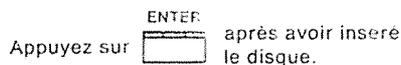
- Indique le mode EDIT SAMPLE.



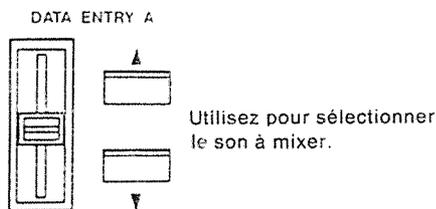
1. Appuyez sur la touche n°6.



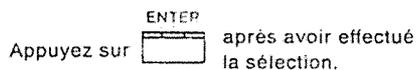
2. Prenez le disque qui contient l'échantillon que vous souhaitez mixer et insérez-le dans le lecteur, puis appuyez sur ENTER.



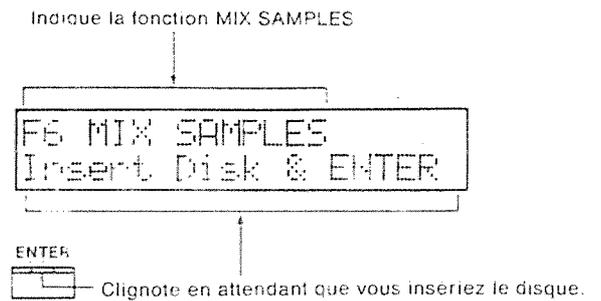
3. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner le son à mixer.



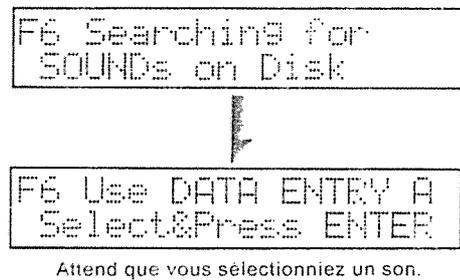
4. Appuyez sur ENTER pour entrer votre sélection.



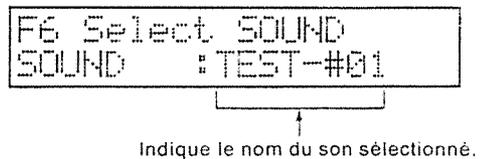
• L'affichage vous invite à insérer le disque et à appuyer sur ENTER.



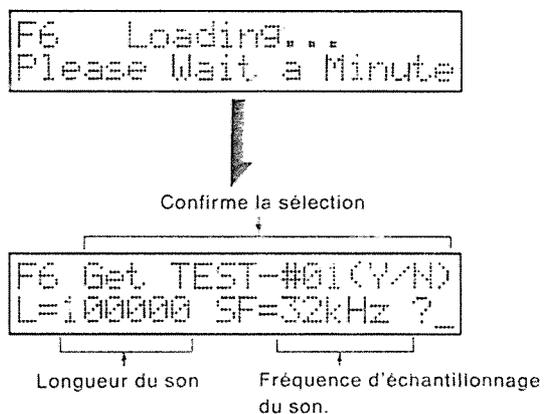
• L'affichage indique que l'appareil est en train de parcourir les sons du disque.



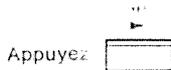
• L'affichage vous indiquera alors d'utiliser les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner et d'appuyer sur ENTER pour entrer.



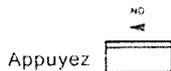
• Le DSS-1 lit la longueur et la fréquence d'échantillonnage du son (sur le disque) à mixer et affiche ces informations avec le nom du son. Il vous demande ensuite si vous souhaitez obtenir ce son dans la zone de travail ou non.



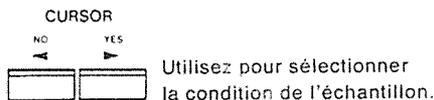
- Répondez en appuyant sur la touche YES ou sur la touche NO.



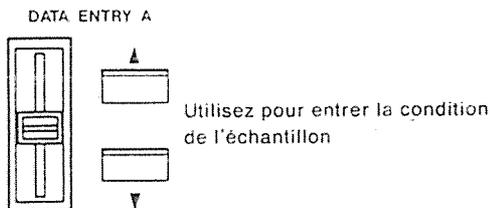
Appuyez sur NO si vous souhaitez annuler.



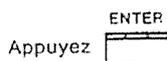
- Utilisez les touches du curseur pour vous placer à la condition de l'échantillon que vous souhaitez régler.



- Jouez sur le clavier et écoutez le son tout en utilisant les commandes DATA ENTRY A pour régler la valeur du paramètre sélectionné.



- Après avoir réglé RATIO et TUNE, appuyez sur ENTER pour effectuer le mixage.



- Après le chargement, le DSS-1 affiche la "condition" du second échantillon et attend que vous fixiez les valeurs de RATIO et de TUNE. L'effet du mixage est simulé pendant cette opération.

Affichage initial pour la condition du second échantillon.

```
F6 Loading...
Please Wait a Minute
```

```
2nd SAMPLE CONDITION
RATIO=_50% TUNE=_00
```

ENTER
Clignote en attendant que vous entriez des données.

- Ceci vous ramène à l'étape (0) à partir de laquelle vous pouvez sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

```
F6 Aborted
Select (1-8):_
```

Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

- Le curseur clignote sous l'élément sélectionné.

```
2nd SAMPLE CONDITION
RATIO= 50% TUNE=_00
```

Le curseur clignote.

Valeurs possibles pour le paramètre RATIO: 00% ~ 100%
Valeurs possibles pour le paramètre TUNE: -31 ~ +31

```
2nd SAMPLE CONDITION
RATIO= 50% TUNE=+01
```

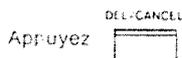
Indique la condition du son actuellement entré.

- Vous pouvez, à présent, écouter le résultat du mixage.
- L'affichage confirme que les échantillons ont été mixés. Vous pouvez sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

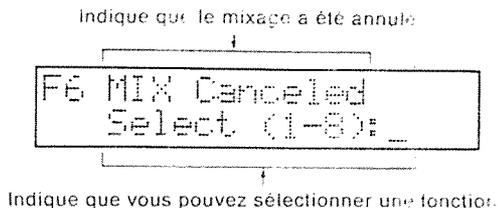
```
F6 This Will Take
a While
```

```
F6 Samples Mixed
Select (1-8):_
```

Pour abandonner l'opération sans effectuer le mixage, appuyez sur la touche DEL/CANCEL.



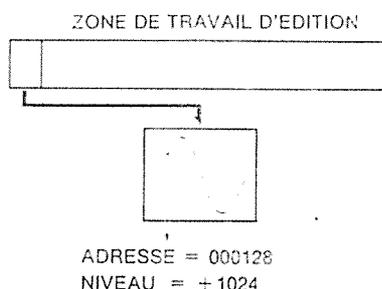
- Ceci annule la fonction de mixage.
- Vous pouvez à présent sélectionner une autre fonction ou changer de mode.



F7 VIEW/EDIT SAMPLE DATA (Visualisation l'édition des données de l'échantillon.

Objet de la fonction VIEW/EDIT SAMPLE DATA

- Lorsque vous avez appelé un son dans la zone de travail d'édition au moyen de F1, cette fonction vous permet de sélectionner chaque adresse et de régler la valeur de la donnée à votre gré.
- Vous n'êtes pas limité dans votre sélection des adresses par les valeurs de début et de longueur du son spécifiées par F3.

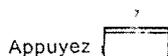


Utilisation de la fonction VIEW/EDIT SAMPLE DATA:

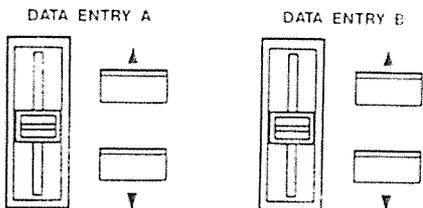
Action

0 Sélectionne le mode EDIT SAMPLE.

1. Appuyez sur la touche 7.

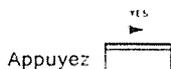


2. Utilisez les commandes DATA ENTRY A ou B pour sélectionner l'adresse.



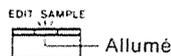
Utilisez pour sélectionner l'adresse.

3. Appuyez sur la touche YES pour amener le curseur à la valeur de la donnée sur l'affichage.

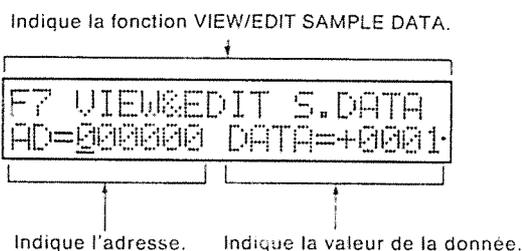


Action du DSS-1

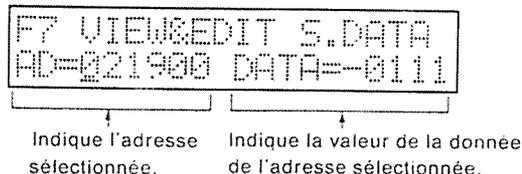
• Indique le mode EDIT SAMPLE.



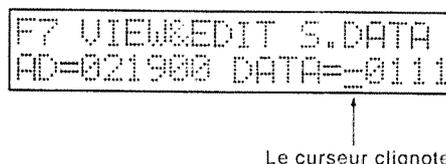
• L'affichage indique l'adresse et la valeur de la donnée.



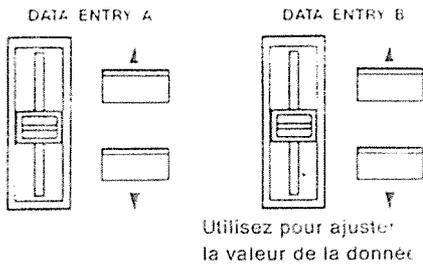
• Indique la valeur de la donnée de l'adresse sélectionnée.



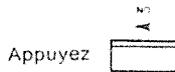
• Le curseur se déplace à la valeur de la donnée sur l'affichage.



4. Utilisez les commandes DATA ENTRY A ou B pour régler la valeur de la donnée.



5. A présent, vous pouvez utiliser la touche NO pour ramener le curseur du côté de l'adresse sur l'affichage et passer à une autre adresse.



```
F7 VIEW&EDIT S.DATA
AD=021900 DATA=+1099
```

La valeur de la donnée change.

• Continuez de la même manière.

```
F7 VIEW&EDIT S.DATA
AD=021900 DATA=+1099
```

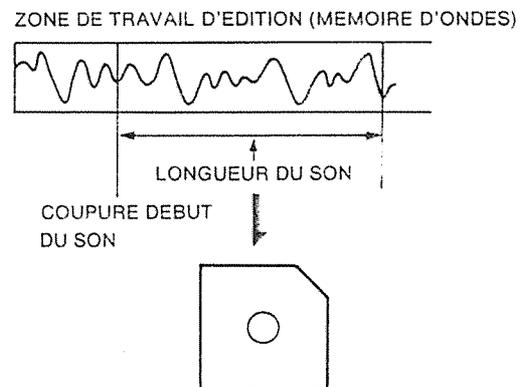
Le curseur clignote.

• Le curseur repasse du côté adresse sur l'affichage.

F8 SAVE /RENAME SAMPLE (Sauvegarder/ donner un nom à l'échantillon)

Objet de la fonction SAVE /RENAME SAMPLE.

- Cette fonction vous permet de donner un nom au son qui se trouve dans la zone de travail d'édition et de le sauvegarder sur disque.
- Les données de son qui sont sauvegardées sur le disque sont les données qui se trouvent dans les limites spécifiées par la fonction F3.
- Au moyen de F1 et F8, il est possible de récupérer individuellement tous les sons d'un multison.
- Si vous appuyez sur YES à l'étape (5), le DSS-1 commence par parcourir l'index du disque pour voir si le nom que vous avez entré n'a pas déjà été attribué. Si c'est le cas, il vous demande s'il peut effacer le son auquel ce nom a été attribué ou non. Voyez F5 SAVE SAMPLE (dans le mode SAMPLE) pour plus de détails sur cette opération.

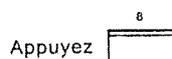


Utilisation de la fonction SAVE /RENAME SAMPLE

Action

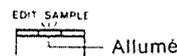
0 Sélectionnez le mode EDIT SAMPLE.

1. Appuyez sur la touche n°8.



Action du DSS-1

• Indique le mode EDIT SAMPLE.

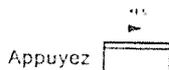


• L'affichage indique le nom de l'échantillon par défaut et vous demande si vous souhaitez lui donner un nouveau nom.

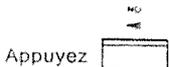
Indique la fonction SAVE/ RENAME
Indique le nom par défaut.

```
F8 SAVE TEST-#01
RENAME ? (Y/N)_
```

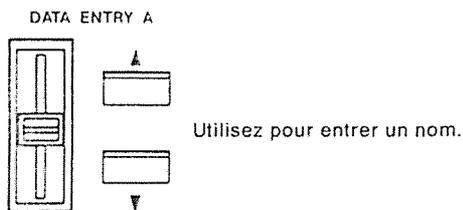
2. Appuyez sur YES si vous souhaitez donner un nouveau nom.



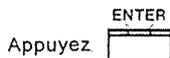
Appuyez sur NO si vous ne souhaitez pas donner un nouveau nom.



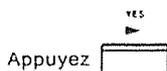
3. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour entrer un nom.



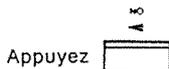
4. Appuyez sur ENTER.



5. Appuyez sur YES pour sauvegarder.



Appuyez sur NO si vous souhaitez annuler.



■ Si vous appuyez sur YES à l'étape (5), le DSS-1 commence par vérifier l'index du disque pour voir si le nom que vous avez entré n'a pas déjà été attribué. S'il trouve un son ayant le même nom, il vous demande s'il peut effacer ce son ou non. Voyez F5 SAVE SAMPLE (dans le mode SAMPLE) pour plus de détails sur cette opération.

● L'appareil attend que vous entriez un nom.

```
F8 SAVE TEST-#01
NewName: IEST-#01
```

↑
Attend que vous entriez un nom.

ENTER



Clignote jusqu'à ce que vous sauvegardiez.

■ Ceci vous ramène à l'affichage de l'étape (4). L'affichage indique le nom et la longueur de l'échantillon et vous demande si vous souhaitez le sauvegarder ou non.

Indique le nom de l'échantillon et sa longueur.

```
F8 TEST-#01 L=130000
Save ? (Y/N)_
```

```
F8 SAVE TEST-#01
NewName: IEST-#02
```

↑
Indique le nom entré.

ENTER



Clignote en attendant que vous sauvegardiez.

● L'affichage indique l'échantillon et sa longueur. Il vous demande si vous souhaitez sauvegarder.

Indique le nom de l'échantillon et sa longueur.

```
F8 TEST-#02 L=130000
Save ? (Y/N)_
```

↑
Demande de confirmer.

● Les données sont sauvegardées sur le disque. Vous pouvez à présent sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

```
F8 Saving...
Please Wait a Minute
```

```
F8 Saving Completed
Select (1-8):_
```

↑
Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

● Ceci vous ramène à l'étape (0), à partir de laquelle vous pouvez sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

```
F8 Aborted
Select (1-8):_
```

↑
Indique que vous pouvez sélectionner une autre fonction.

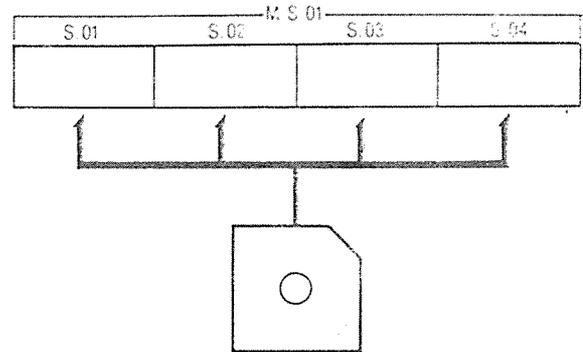
MODE MULTISON

1. Fonctions du mode multison

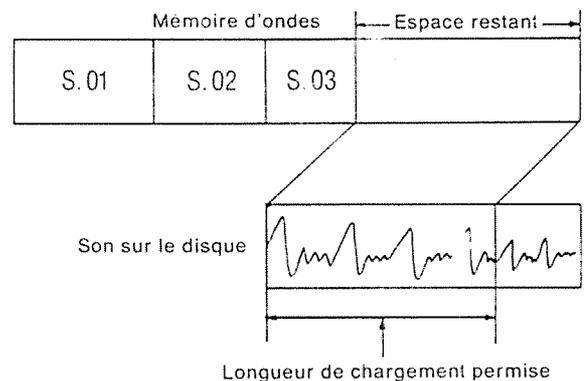
F0 GET SOUNDS (Obtenir des sons)

Objet de la fonction GET SOUNDS

- Cette fonction permet de faire passer des sons du disque à la mémoire d'ondes et de les assigner au clavier (en commençant par la partie inférieure du clavier avec le son n°1 et en montant) afin de créer un multison.
- Avant que vous ne puissiez accéder aux sons, l'appareil vous demande si vous souhaitez que la boucle (loop) soit activée ou non. Si les sons que vous souhaitez obtenir sont des cycles d'ondes simples et complets, veuillez répondre YES pour activer la boucle.
- Les assignations de son doivent commencer par la zone la plus basse que vous utiliserez sur le clavier. Vous ne pourrez plus changer l'ordre des sons assignés par la suite.
- La mémoire d'ondes est utilisée comme zone de travail pour créer des multisons. Le multison complet apparaît comme "MULTI SOUND No.1" dans le "système" résidant dans le DSS-1.
(Les multisons qui se trouvaient précédemment dans le système résidant dans le DSS-1 sont perdus.)
- La fonction GET SOUND est annulée si le nombre de sons dans le multison en cours de construction dépasse 16 ou si la longueur totale des sons correspond à la capacité maximale de la mémoire d'ondes (262 886).
- Vous pouvez contrôler la longueur du son chargé à partir du disque en fixant sa longueur de chargement (LOAD LENGTH).



Exemple: Essayer de placer le son n°4 après le son n°3.

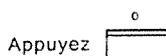


Utilisation de la fonction GET SOUNDS

Action

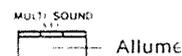
0. Sélectionnez le mode MULTISOUND.

1. Appuyez sur la touche 0.



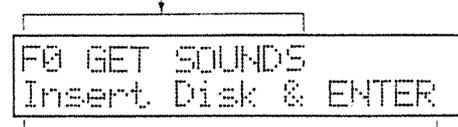
Action du DSS-1

• Indique le mode multison.



• L'affichage vous invite à insérer un disque et à appuyer sur ENTER.

Indique la fonction GET SOUNDS.



ENTER
Clignote en attendant que vous insériez un disque.

- Insérez le disque qui contient le son, puis appuyez sur ENTER.

Appuyez sur  après avoir inséré le disque.

- Appuyez sur YES si vous souhaitez que la boucle soit activée.

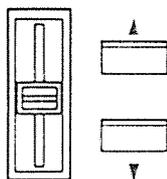
Appuyez 

Appuyez sur NO si vous souhaitez que la boucle ne soit pas activée.

Appuyez 

- Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner un son à charger.

DATA ENTRY A



Utilisez pour sélectionner un son à charger.

- Appuyez sur ENTER.

Appuyez sur  après avoir effectué la sélection.

- L'affichage vous demande si vous souhaitez que la boucle soit activée (LOOP ON).

```
F0 GET SOUNDS
LOOP ON ? (Y/N)_
```

- Après avoir balayé le disque, l'affichage vous demande d'utiliser les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner un son.

```
F0 Searching for
SOUNDS on Disk
```

```
F0 Use DATA ENTRY A
Select&Press ENTER
```

Attendez que vous sélectionniez un son.

- Après avoir balayé le disque, l'affichage vous demande d'utiliser les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner un son.

```
F0 Searching for
SOUNDS on Disk
```

```
F0 Use DATA ENTRY A
Select&Press ENTER
```

Attendez que vous sélectionniez un son.

```
F0 Select SOUND
SOUND#01:TEST-#01
```

Indique le numéro du son.

Indique le nom du son.

ENTER



Clignote — Indique que vous pouvez sélectionner la fonction.

- La longueur du son sur le disque est affichée derrière le nom.
- Vous pouvez à présent régler la valeur de la longueur de chargement, c'est-à-dire la portion du son que vous souhaitez obtenir.

```
F0 Loading...
Please Wait a Minute
```

Indique le nom du son sélectionné.

Indique la longueur du son sélectionné.

```
F0 TEST-#01=012138
LOAD LENGTH=012138
```

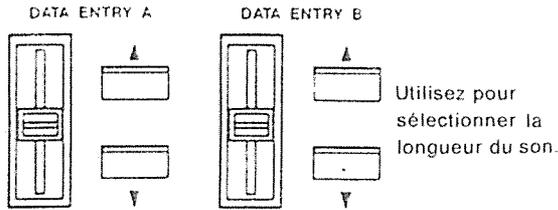
Indique la longueur que vous souhaitez charger.

ENTER

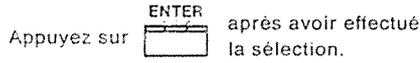


Clignote pendant que vous fixez la longueur.

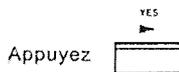
6. Utilisez les commandes DATA ENTRY A ou B pour fixer la longueur du son que vous souhaitez charger.



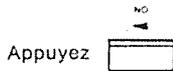
7. Appuyez sur ENTER



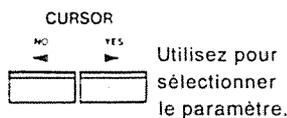
8. Appuyez sur YES pour continuer et faire venir le son.



Appuyez sur NO pour annuler. L'affichage vous demande si vous souhaitez un nouvel essai.



9. Amenez le curseur sur le paramètre que vous souhaitez modifier.



```
F0 TEST-#01=012138
LOAD LENGTH=010739
```

Sélectionnez la longueur du son que vous souhaitez charger.

• L'affichage vous demande de confirmer.

```
F0 Get TEST-#01(Y/N)
L=010739 SF=32kHz ?_
```

Indique le nom du son sélectionné.
Demande de confirmation.
Indique la fréquence d'échantillonnage sélectionnée.
Indique la longueur sélectionnée.

• Après avoir effectué le chargement, vous êtes libre de changer l'assignation des touches.

```
F0 Loading...
Please Wait a Minute
```

```
F0 Loading Completed
ORG=C 3 TOP=C 3 TR
```

Indique que vous pouvez sélectionner la tonalité originale, la limite supérieure ou le mode transposition.

• L'affichage vous demande si vous souhaitez un nouvel essai. (Vers l'étape 15)

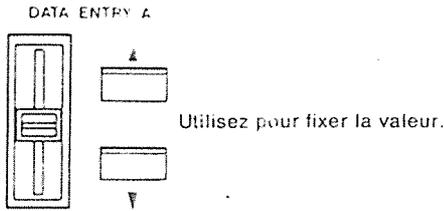
```
F0 Aborted
Retry ? (Y/N)_
```

• Vous pouvez sélectionner le paramètre après avoir déplacé le curseur.

```
F0 Loading Completed
ORG=C 3 TOP=C 3 TR
```

ENTER Clignote. Le curseur se trouve sous le paramètre sélectionné.

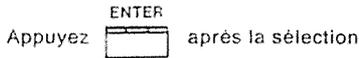
10. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour fixer la valeur du paramètre.



indique la valeur fixée.

```
F0 Loading Completed
ORG=C 3 TOP=C 4 TR
```

11. Appuyez sur ENTER.

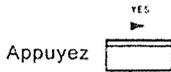


- Après que vous avez reçu le son pour le son affiché, l'affichage vous demande si vous acceptez le résultat.

Indique le nom du son que vous avez chargé.

```
F0 SOUND01:TEST-#01
Satisfied? (Y/N)_
```

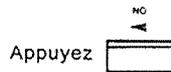
12. Jouez sur le clavier, contrôlez le son et appuyez sur la touche YES si vous êtes satisfait.



- Si vous voulez le son, appuyez sur NO.

```
F0 SOUND01:TEST-#01
More SOUNDS?(Y/N)_
```

Si vous ne voulez pas le son, appuyez sur NO.

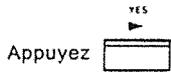


- Ceci vous demande si vous souhaitez obtenir un son différent pour le numéro de son actuellement affiché.

```
F0 SOUND01:TEST-#01
Retry? (Y/N)_
```

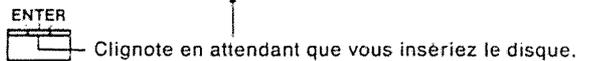
Ceci vous conduit à l'étape (15).

13. Pour continuer à obtenir des sons, appuyez sur YES.

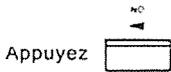


- Vous êtes invité à insérer un disque et à appuyer sur ENTER.

```
F0 GET SOUNDS
Insert Disk & ENTER
```



- Si vous ne voulez pas continuer à obtenir des sons, appuyez sur NO.

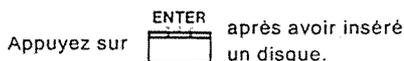


Vous pouvez à présent sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

```
F0 M.SND Completed
Select (0-9):_
```

Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

14. Insérez un disque dans le lecteur et appuyez sur ENTER.



- Vous pouvez alors répéter la procédure à partir de l'étape (4).

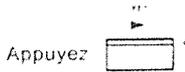
- A cet endroit, si vous avez appuyé sur YES à l'étape (12), le numéro de son change. Si vous avez appuyé sur NO, il reste le même.

```
F0 Searching for
SOUNDS on Disk
```

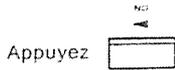
```
F0 Use DATA ENTRY A
Select&Press ENTER
```

Attendez votre sélection.

15. Appuyez sur YES pour continuer à obtenir des sons.

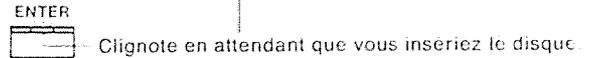


Pour arrêter ou annuler, appuyez sur NO.



• Ceci vous ramène à l'étape (14).

```
F0 GET SOUNDS
Insert Disk & ENTER
```



• Vous pouvez à présent sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

(L'affichage indique "Aborted", si vous avez appuyé sur NO à l'étape 8.)

```
F0 Aborted
Select (0-9): _
```

Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

(L'affichage indique "Completed" si vous avez appuyé sur NO à l'étape 12.)

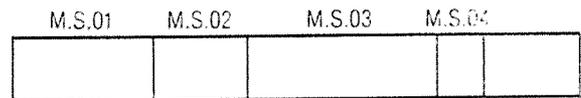
```
F0 M.SND Completed
Select (0-9): _
```

Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

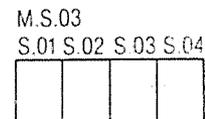
F1 SELECT M.SOUND /SOUND (Sélection de multison /son)

La fonction SELECT M.SOUND /SOUND

- Cette fonction vous permet de sélectionner dans la mémoire d'ondes le multison à utiliser avec les fonctions F2 à F9, puis le son à utiliser avec les fonctions F2, F3, F4, F6, F7 et F8.
- Le son numéro 1 du multison actuellement assigné à OSC-1 est automatiquement sélectionné par défaut lorsque l'on entre en mode multison.



Sélectionne le multison à utiliser avec F2 ~ F9.



Sélectionne le son à utiliser avec F2, F3, F4, F6, F7 et F8.

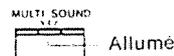
Utilisation de la fonction SELECT M. SOUND /SOUND

Action

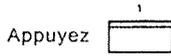
0. Sélectionnez le mode MULTISOUND.

Action du DSS-1

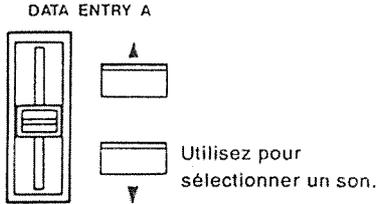
• Indique le mode MULTISOUND.



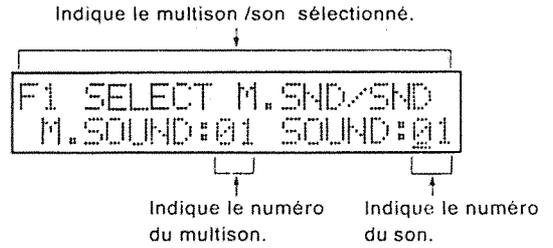
1. Appuyez sur la touche numéro 1.



2. Utilisez les commandes DATA ENTRY A ou le clavier pour sélectionner un son.

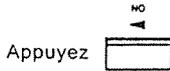


• L'affichage indique le numéro du multison et le numéro du son.

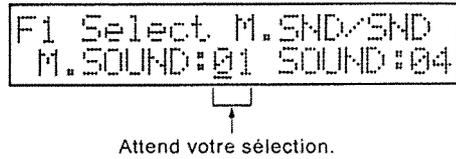


Pour changer un multison

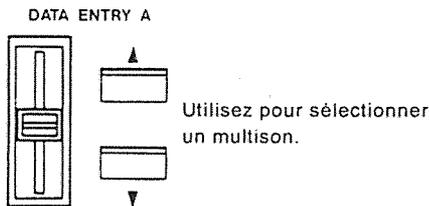
3. Pour changer un multison, commencez par amener le curseur du côté gauche de l'affichage en appuyant sur la touche NO.



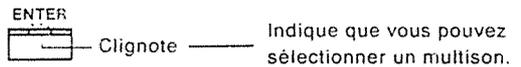
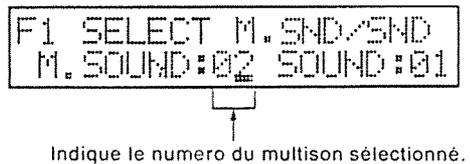
• Le curseur se déplace sur le côté gauche de l'affichage et attend que vous sélectionniez un multison.



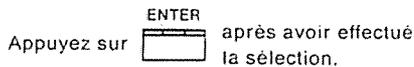
4. Utilisez ensuite les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner un multison.



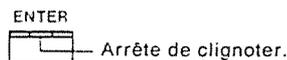
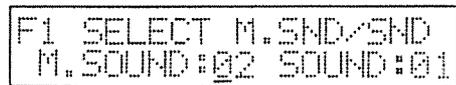
• Vous pouvez à présent sélectionner un multison (le numéro de son repasse à 1).



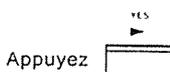
5. Appuyez sur ENTER



• Le multison sélectionné est assigné à OSC-1 et OSC-2, de sorte que vous pouvez contrôler le son.



6. Amenez le curseur sur le côté droit.



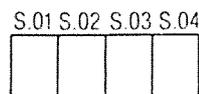
• Vous pouvez à présent sélectionner un son comme à l'étape (2).

F2 REL. PARAMS (TUNE/LEV/FC)

(Paramètres relatifs (accord, niveau et fréquence de coupure))

La fonction RELATIVE PARAMETER.

- Cette fonction vous permet d'effectuer un réglage fin des paramètres TUNE et LEVEL, ainsi que de la fréquence de coupure d'un son à l'intérieur d'un multison sélectionné au moyen de F1.
- La fonction COMPARE vous permet d'écouter alternativement la nouvelle et l'ancienne valeur assignée.



Ceci vous permet d'effectuer un réglage fin des paramètres TUNE et LEVEL, ainsi que de la fréquence de coupure.

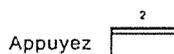
Valeurs du paramètre TUNE.
-63 ~ 0 ~ +63
Valeurs du paramètre LEVEL.
01 ~ 64
Valeurs du paramètre CUTOFF (fréquence de coupure).
01 ~ 64

Utilisation de la fonction RELATIVE PARAMETER

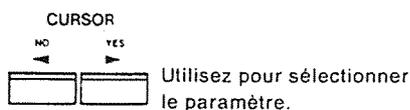
Action

0. Sélectionnez le mode MULTISOUND.

1. Appuyez sur la touche numéro 2.

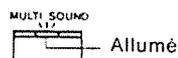


2. Amenez le curseur sous la valeur du paramètre que vous désirez modifier.



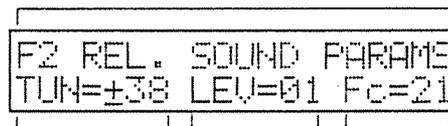
Action du DSS-1

- Indique le mode MULTISOUND.



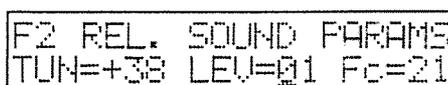
- La ligne inférieure de l'affichage indique les valeurs actuelles pour les trois paramètres: TUNE, LEVEL et FC.

Indique la fonction RELATIVE PARAMETER.

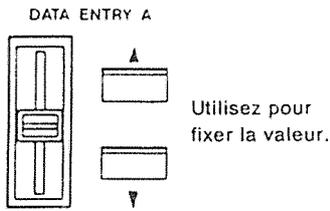


Indique la valeur du paramètre TUNE.
Indique la valeur du paramètre LEVEL.
Indique la valeur du paramètre FC.

- Vous pouvez fixer la valeur après avoir déplacé le curseur.



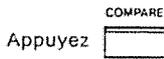
3. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour changer la valeur des paramètres, si nécessaire.



F2 REL. SOUND PARAMS
TUN=+38 LEV=05 Fc=21

■ Utilisez la touche COMPARE pour effectuer une comparaison entre l'effet avec la nouvelle et l'ancienne valeur.

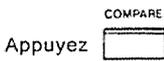
i) Une pression sur la touche COMPARE rappelle l'ancienne valeur (celle qui était affichée lorsque la fonction RELATIVE PARAMETERS a été appelée).



• Rappelle l'ancienne valeur du paramètre à la position du curseur.

F2 REL. SOUND PARAMS
TUN=+38 LEV=01 Fc=21

ii) Une seconde pression sur la touche COMPARE fait réapparaître la nouvelle valeur.



• Fait réapparaître la nouvelle valeur à la position du curseur.

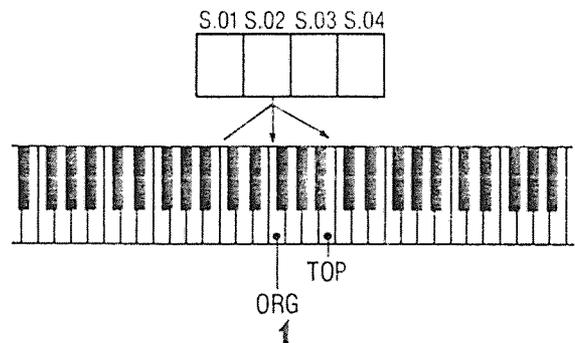
F2 REL. SOUND PARAMS
TUN=+38 LEV=05 Fc=21

En répétant les deux étapes ci-dessus (c'est-à-dire en appuyant de manière répétée sur la touche COMPARE), vous pouvez comparer l'effet de la nouvelle valeur avec celui de l'ancienne valeur.

F3 ORIGINAL / TOP KEY (Tonalité originale / Limite supérieure)

Objet de la fonction ORIGINAL /TOP KEY

■ Cette fonction vous permet de régler ou de modifier les assignations de touche des sons à l'intérieur d'un multison sélectionné au moyen de F1.



Cette fonction vous permet de régler ou de modifier les assignations de touche des sons à l'intérieur d'un multison sélectionné au moyen de F1.

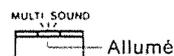
Utilisation de la fonction ORIGINAL /TOP KEY.

Action

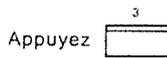
0. Sélectionnez le mode MULTISOUND.

Action du DSS-1

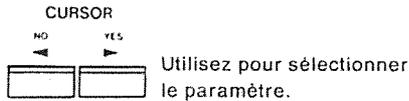
• Indique le mode MULTISOUND.



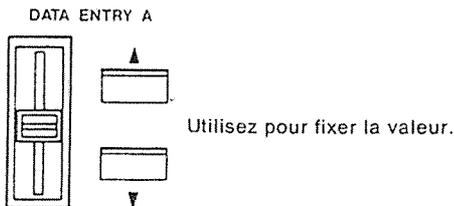
1 Appuyez sur la touche 3.



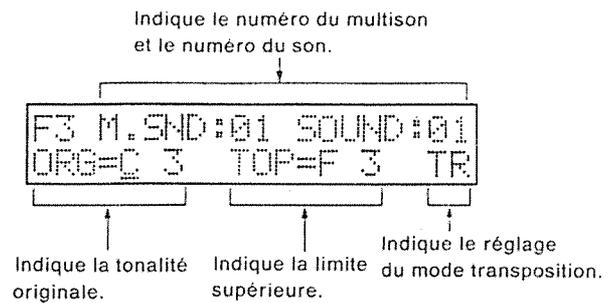
2. Utilisez les touches du curseur pour amener le curseur au paramètre que vous désirez modifier.



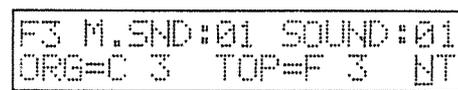
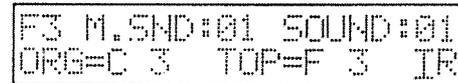
3. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour effectuer les modifications.



• L'affichage indique le numéro du multison et le numéro du son sur la ligne supérieure.



• Sélectionne le paramètre en déplaçant le curseur.

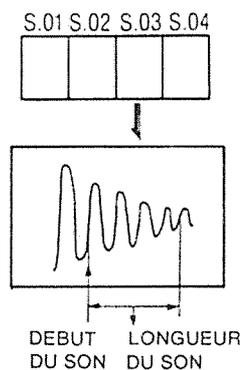


F4 SOUND START & LENGTH (Début et longueur du son)

Objet de la fonction SOUND START & LENGTH

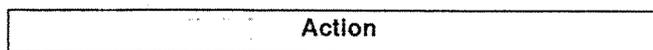
■ Cette fonction sert à fixer les valeurs de début du son et de longueur du son d'un son à l'intérieur d'un multison sélectionné au moyen de F1.

Si vous changez simultanément les paramètres de début et de longueur en enfonçant ou relâchant une touche du clavier, il se peut que vous n'obteniez aucun son ou un son continu. Veillez à éviter cette situation.

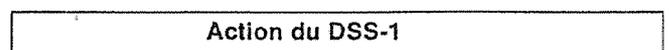


Pour fixer les valeurs de début et de longueur du son d'un son à l'intérieur d'un multison sélectionné au moyen de F1.

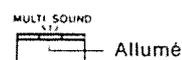
Utilisation de la fonction SOUND START & LENGTH



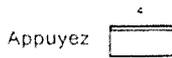
0. Sélectionnez le mode MULTISOUND.



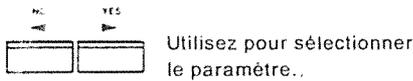
• Indique le mode MULTISOUND.



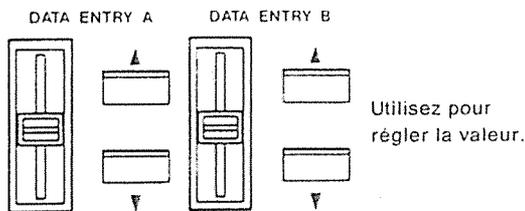
1. Appuyez sur la touche numéro 4.



2. Amenez le curseur sur la valeur du paramètre que vous souhaitez modifier.

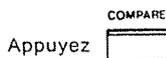


3. Utilisez les commandes DATA ENTRY A et B pour régler la valeur.

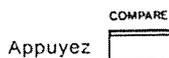


■ Utilisez la touche COMPARE pour effectuer une comparaison entre l'effet avec la nouvelle et l'ancienne valeur.

i) Une pression sur la touche COMPARE rappelle le réglage précédent (celui qui est apparu immédiatement après la sélection de la fonction Sound Start & Length).



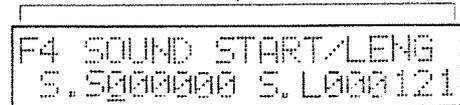
ii) Une seconde pression sur la touche COMPARE fait réapparaître la nouvelle valeur.



En répétant les deux étapes ci-dessus (c'est-à-dire en appuyant de manière répétée sur la touche COMPARE), vous pouvez comparer l'effet de la nouvelle valeur avec celui de l'ancienne valeur.

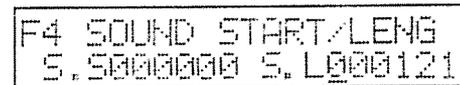
● L'affichage indique les valeurs de début (S.S.) et de longueur (S.L.) du son.

Indique la fonction SOUND START & LENGTH.

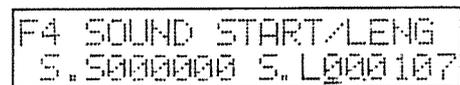


Indique le début du son. Indique la longueur du son.

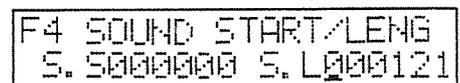
● Vous pouvez sélectionner le paramètre en déplaçant le curseur.



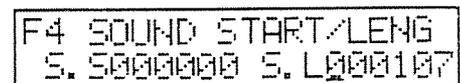
● Vous pouvez régler la valeur après avoir déplacé le curseur.



● Rappelle le réglage précédent.



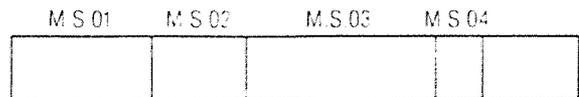
● Fait réapparaître le nouveau réglage.



F5 LOOP ON/OFF (Boucle activée/désactivée)

Objet de la fonction LOOP ON/OFF

- Vous permet d'activer ou de désactiver la boucle pour le multison sélectionné par F1.



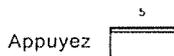
Vous permet d'activer ou de désactiver la boucle pour le multison sélectionné par F1.

Utilisation de la fonction LOOP ON/OFF.

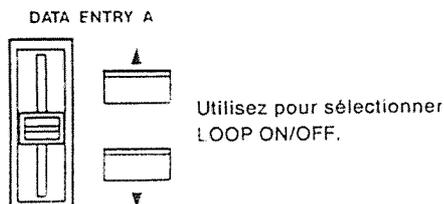
Action

0. Sélectionnez le mode MULTISOUND.

1. Appuyez sur la touche numéro 5.

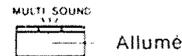


2. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner LOOP ON ou LOOP OFF.

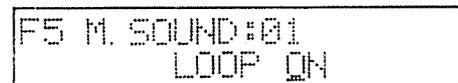
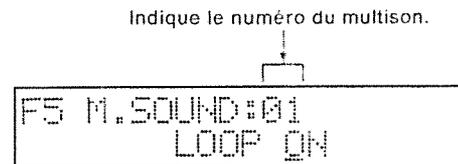


Action du DSS-1

• Indique le mode MULTISOUND.



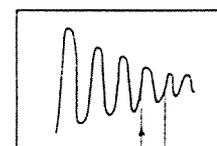
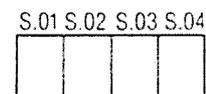
• Affiche le numéro du multison sur la ligne supérieure et le statut LOOP ON/OFF sur la ligne inférieure.



F6 LOOP START & LENGTH (Début et longueur de boucle)

Objet de la fonction LOOP START & LENGTH

- Cette fonction vous permet de fixer les paramètres de début et de longueur de la boucle d'un son à l'intérieur d'un multison sélectionné au moyen de F1.



DEBUT DE BOUCLE LONGUEUR DE BOUCLE

■ Fonction AUTO ZERO CROSS SEARCH (Recherche automatique des points d'intersection zéro)

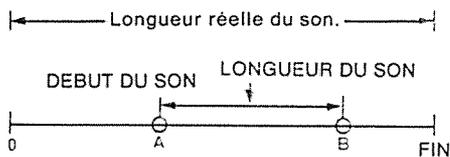
Cette fonction trouve automatiquement les endroits adéquats pour les points de début de boucle et de longueur de boucle en recherchant les points d'intersection zéro et les changements de polarité. Un exemple est donné sur le schéma. Supposons que le début de boucle est initialement fixé au point (A), de sorte que la somme du départ de boucle et de la longueur de boucle est le point de fin de boucle (B). A présent, si nous exécutons la recherche automatique des points d'intersection zéro, l'appareil recherche, en arrière, le point d'intersection zéro le plus proche de (B), qui est (1) et considère ce point comme la nouvelle fin de boucle. Ensuite, il recherche le point d'intersection zéro le plus proche de (A), pour lequel le changement de polarité est le même que pour (A). Ce point [1] est considéré comme le point de départ de la nouvelle boucle. (La longueur de la boucle est maintenant (1) moins [1].) A présent, chaque fois que vous appuyez sur la touche gauche du curseur, le point de départ de la boucle va au point approprié suivant vers la gauche ([2] puis [3], etc.). (Remarquez que la valeur de départ de la boucle devient plus petite à mesure que la longueur de la boucle augmente.)

De la même manière, une pression sur la touche droite du curseur déplace dans l'autre sens le point de départ de la boucle (de [2] à [1], par exemple). (De sorte que la valeur de départ de la boucle augmente tandis que la longueur de la boucle diminue.)

Relation entre les valeurs de début et de longueur de son et les valeurs de début et de longueur de boucle.

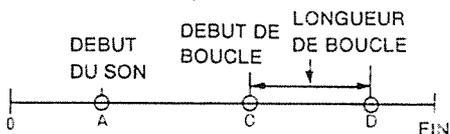
■ Lorsque la boucle est désactivée.

Joue une fois de A à B.

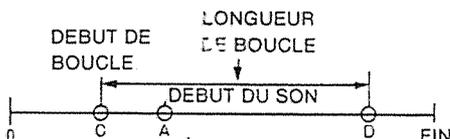


■ Lorsque la boucle est activée.

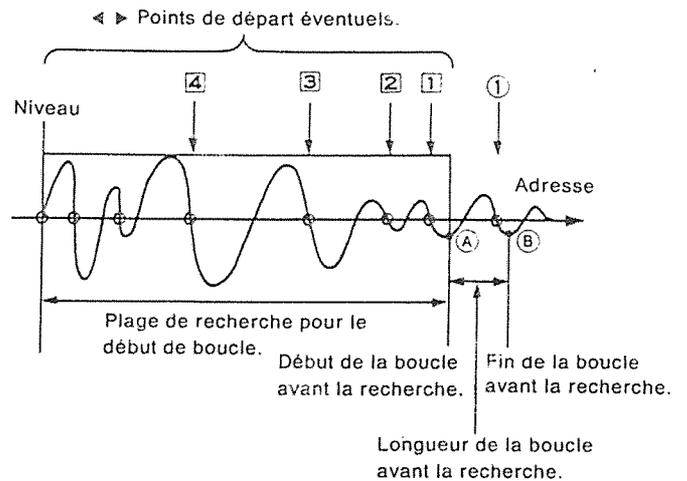
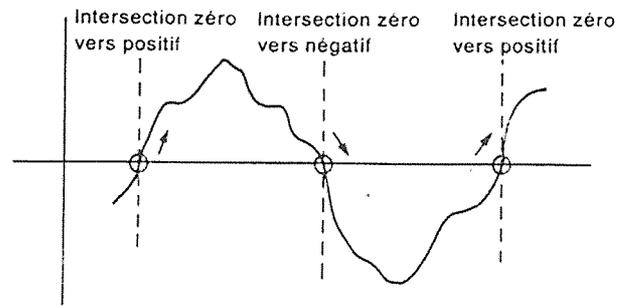
Joue de A à C à D, puis boucle de C à D, de C à A, etc. (Boucle de C à D)



Joue de A à D puis boucle de C à A à D, de C à A à D, etc. (Boucle de C à D)

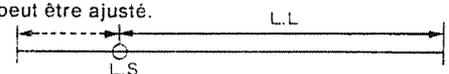


Comme indiqué sur le schéma, si la boucle est activée, l'appareil commence toujours à jouer au point de départ du son (A), va au point spécifié par le début de boucle plus la longueur de boucle (D) puis repasse au point de départ de boucle (C) et rejoue la section allant du point (C) à la fin de la longueur de boucle. La boucle est alors répétée. Pour cette raison, (A) ne peut pas être situé plus à droite que (D) et (D) ne peut être situé plus à droite que la fin du son (END).

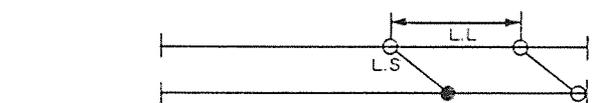


- Pour éviter que le début de boucle n'affecte la longueur de boucle, plus la boucle est grande, moins vous avez d'espace pour régler le début de boucle.

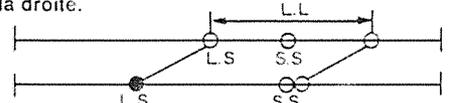
Plage sur laquelle le début de boucle peut être ajusté.



- Le début de la boucle plus la longueur de la boucle ne peut pas dépasser la fin du son à droite. Une modification du début de boucle n'entraîne pas une modification de la longueur de boucle, de sorte que le début de la boucle peut être déplacé vers la droite, sans pouvoir dépasser toutefois le point noir indiqué sur le schéma. De plus, le début de la boucle ne peut être déplacé vers la gauche que si la somme du début de boucle et de la longueur de boucle coïncide avec la position de départ du son.

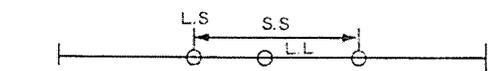


Si le début de la boucle est déplacé vers la droite.

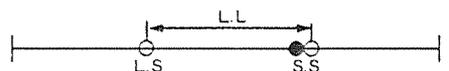


Si le début de la boucle est déplacé vers la gauche.

- Pour les mêmes raisons, le début du son ne peut être plus à droite que la somme du début de boucle et de la longueur de boucle (le point noir sur le schéma).



Si le début du son est déplacé vers la droite.

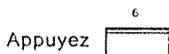


Utilisation de la fonction LOOP START & LENGTH

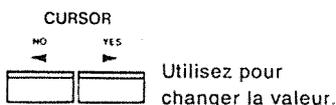
Action

0. Sélectionnez le mode MULTISOUND.

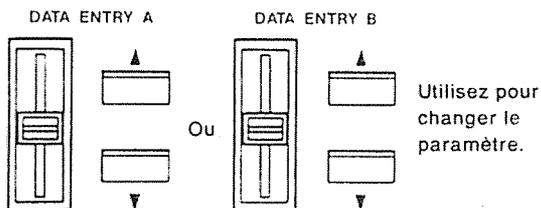
1. Appuyez sur la touche numéro 6.



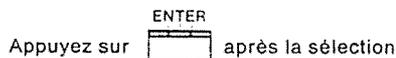
2. Déplacez le curseur sur le paramètre que vous voulez modifier.



3. Utilisez les commandes DATA ENTRY A ou B pour changer la valeur du paramètre à la position du curseur.

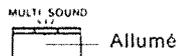


4. (Pour effectuer le bouclage automatique) Après avoir fixé l'adresse de départ et la longueur, appuyez sur la touche ENTER.

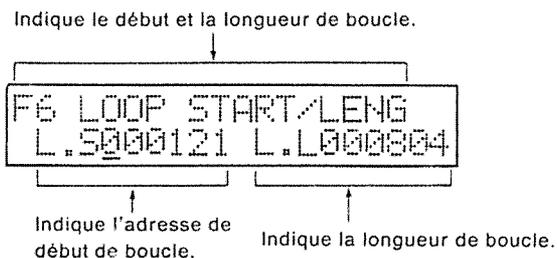


Action du DSS-1

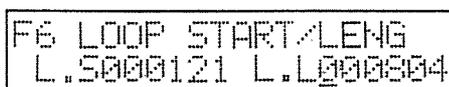
• Indique le mode MULTISOUND.



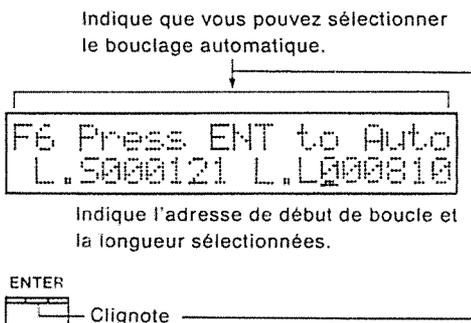
• L'affichage indique les valeurs des adresses du début de boucle (L.S.) et longueur de boucle sur la ligne inférieure.



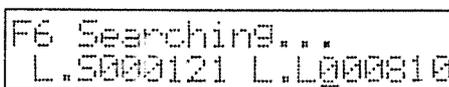
• Vous pouvez sélectionner le paramètre en déplaçant le curseur.



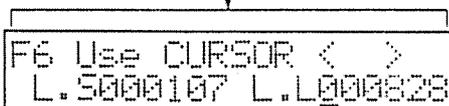
• L'affichage vous indique que vous pouvez appuyer sur ENTER pour activer le bouclage automatique.



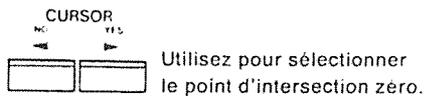
• L'appareil recherche les points d'intersection zéro pour lesquels la polarité devient positive. Il est alors possible de sélectionner le point d'intersection zéro.



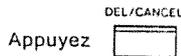
Indique que vous pouvez rechercher le point d'intersection zéro au moyen des touches du curseur.



5. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner le point d'intersection zéro.

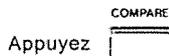


6. Vous pouvez utiliser la touche CANCEL pour retourner au mode manuel.

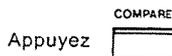


- Lorsque vous vous trouvez en mode manuel, vous pouvez utiliser la touche COMPARE pour effectuer des comparaisons entre les effets des nouveaux et anciens réglages.

- i) Une pression sur la touche COMPARE rappelle le réglage précédent (celui qui est apparu immédiatement après la sélection de la fonction Loop Start & Length).



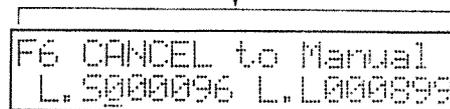
- ii) Appuyez à nouveau sur la touche COMPARE pour faire réapparaître le nouveau réglage.



En répétant les deux étapes ci-dessus (c'est-à-dire en appuyant de manière répétée sur la touche COMPARE), vous pouvez comparer les effets du nouveau et de l'ancien réglage.

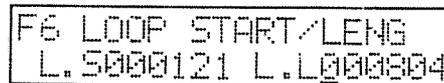
- Sélectionnez le point d'intersection zéro en utilisant les touches du curseur.

Indique que vous pouvez retourner en mode manuel au moyen de la touche CANCEL.

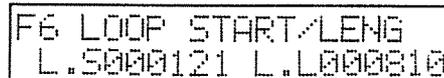


- Ceci vous ramène à l'étape (2) à partir de laquelle vous pouvez fixer les valeurs de départ et de longueur de boucle.

- Rappelle le réglage précédent.



- Fait réapparaître le nouveau réglage.



F7 LOOP PROCESS (X-FADE IB&F) (Traitement de boucle)

Objet de la fonction LOOP PROCESS (CROSS-FADE/BACK AND FORTH)

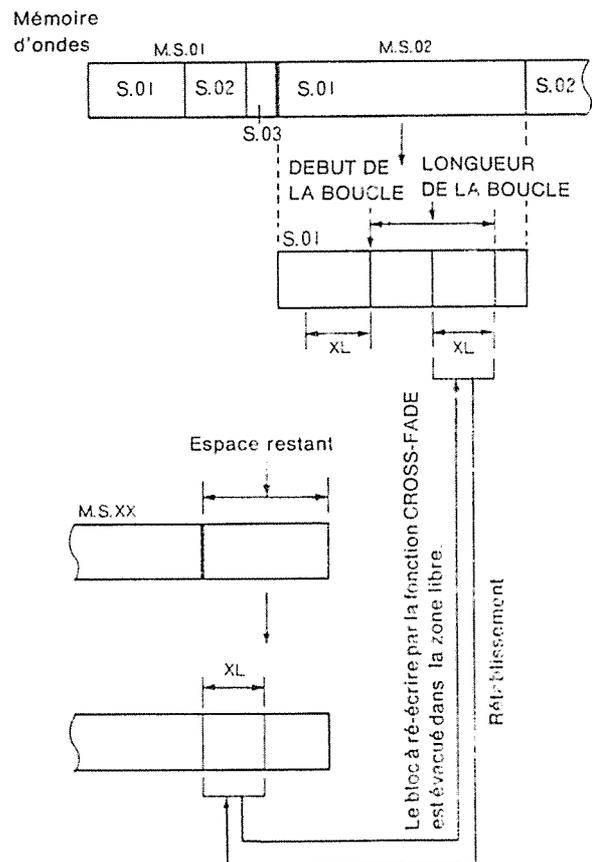
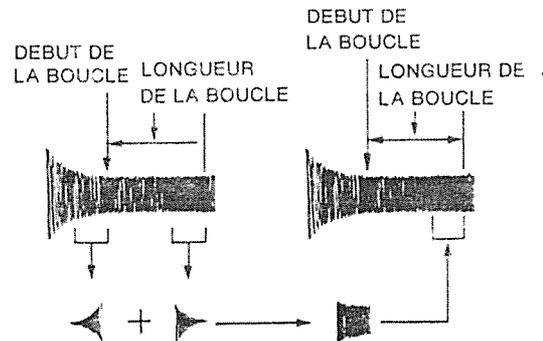
- Ceci comprend la fonction CROSS-FADE et la fonction BACK AND FORTH, qui sont distinctes l'une de l'autre.

A. La fonction CROSS-FADE

B. La fonction BACK AND FORTH

A. La fonction CROSS-FADE.

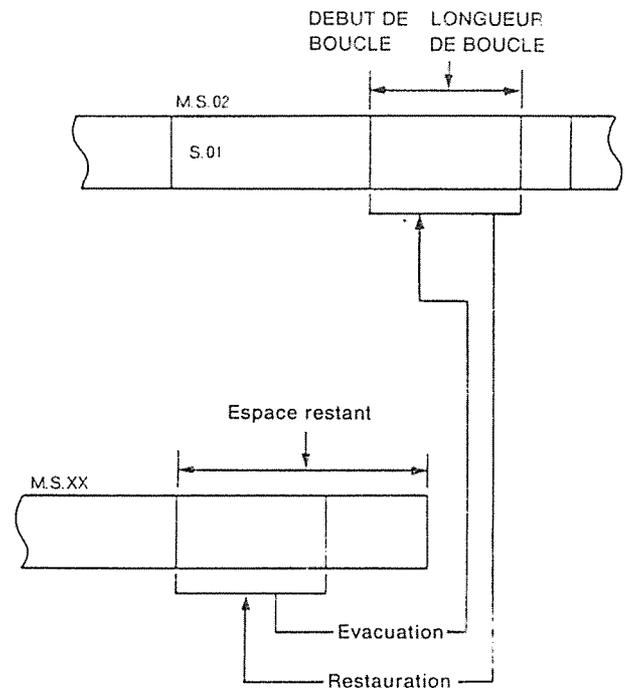
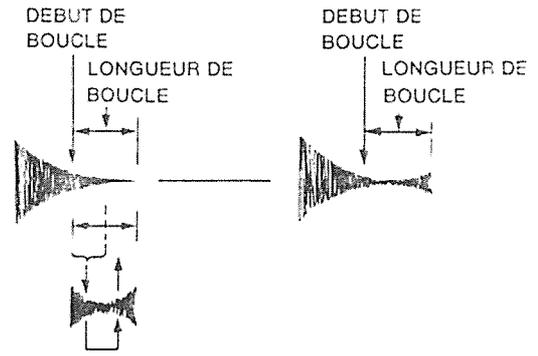
- Une fois que vous avez utilisé la fonction F1 pour sélectionner un son dans un multison et utilisez ensuite F6 pour régler les paramètres de début et de longueur de boucle, vous pouvez utiliser la fonction CROSS-FADE pour prendre une portion de forme d'onde d'une longueur particulière avant le point de départ et la mixer avec la fin, qui a été atténuée sur une portion de même longueur.
- Immédiatement avant l'exécution de la fonction CROSS-FADE, la zone à ré-écrire est "évacuée" dans l'espace libre restant dans la mémoire d'ondes. Pour cette raison, la fonction CROSS-FADE ne peut pas être exécutée s'il n'y a pas suffisamment d'espace libre.
- La fonction CROSS-FADE ne peut être exécutée que si ces trois conditions sont remplies:
 - Immédiatement après l'exécution d'une fonction (et avant de faire quoi que ce soit d'autre), il est possible de replacer les données évacuées à leur position originale et donc de revenir à la situation antérieure.
 - Pour la longueur de la transition CROSS-FADE, vous pouvez choisir n'importe quelle valeur entière (1, 2, 3, etc.) jusqu'à 256 ou n'importe quel multiple de 256 (256, 512, 768, ...).



- Où XL est la longueur de la transition CROSS-FADE.
- $XL < \text{DEPART DE BOUCLE}$
- $XL < \text{ou} = \text{LONGUEUR DE BOUCLE}$
- $XL < \text{ou} = \text{ESPACE RESTANT}$

B. La fonction BACK-AND-FORTH.

- Cette fonction prend la portion allant de l'adresse du début de boucle jusqu'à environ la moitié de la longueur de la boucle, inverse la forme d'onde et l'utilise pour remplacer la longueur restante de la fin de la forme d'onde du son. Ceci suppose également qu'un son a été sélectionné dans un multison au moyen de F1 et que vous avez utilisé F6 pour spécifier les paramètres de début et de longueur.
- Avant l'exécution de la fonction "BACK-AND-FORTH", les données de la région de la boucle sont évacuées dans l'espace libre restant dans la mémoire d'ondes. Pour cette raison, l'opération BACK & FORTH ne peut être effectuée si l'espace libre restant est plus court que la longueur de la boucle.
- Les données évacuées peuvent être replacées à leur position originale, ce qui permet de retourner à la situation antérieure. Cette opération doit être effectuée immédiatement après que l'opération BACK & FORTH a été exécutée.

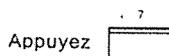


Utilisation de la fonction LOOP PROCESS.

A. Utilisation de CROSS-FADE.

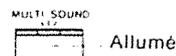
0. Sélectionnez le mode MULTISOUND.

1. Appuyez sur la touche numéro 7.



Action du DSS-1

- Indique le mode MULTISOUND.



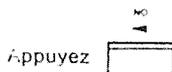
- L'affichage vous invite à choisir entre X-FADE et BACK & FORTH.

Indique la fonction LOOP PROCESS.



ENTER
 Clignote Indique que vous pouvez choisir X-FADE ou BACK & FORTH.

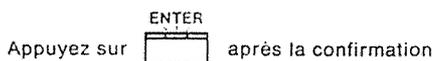
2. Appuyez sur la touche du curseur NO pour amener le curseur sur la position X-FADE (CROSS-FADE).



```
F7 LOOP PROCESS
X-FADE BACK&FORTH
```

Indique la sélection CROSS-FADE.

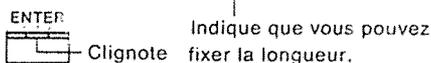
3. Appuyez sur ENTER.



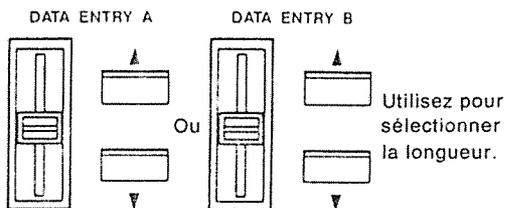
• Vous êtes invité à fixer la longueur de la transition.

Indique CROSS-FADE.

```
F7 CROSS FADE LOOP
FADE LENGTH = 000000
```



4. Utilisez les commandes DATA ENTRY A ou B pour fixer la longueur.

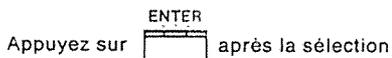


```
F7 CROSS FADE LOOP
FADE LENGTH = 000512
```

Indique la longueur sélectionnée.

La commande DATA ENTRY B est utilisée pour les valeurs entières jusqu'à 256.

5. Appuyez sur ENTER pour entrer la longueur.

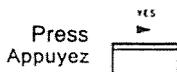


• L'affichage vous demande si vous êtes sûr de vouloir effectuer une opération CROSS-FADE avec cette longueur.

Indique la longueur sélectionnée.

```
F7 XFADE L = 000512
Are You Sure? (Y/N)_
```

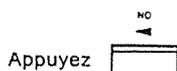
6. Appuyez sur YES si vous êtes sûr.



• Lorsque vous avez effectué l'opération CROSS-FADE, l'affichage vous demande si vous souhaitez rendre ce son permanent.

```
F7 This Will Take
a While
↓
F7 Make This Sound
Permanent? (Y/N)_
```

Si vous désirez annuler l'opération, appuyez sur NO.

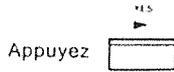


• L'affichage vous demande si vous souhaitez essayer à nouveau.

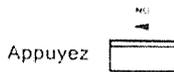
```
F7 X-FADE Aborted
Retry? (Y/N)_
```

(Ceci vous conduit à l'étape 8).

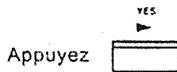
7. Si vous souhaitez conserver le résultat de l'opération CROSS-FADE, appuyez sur YES.



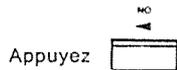
Si vous ne souhaitez pas conserver le résultat de l'opération CROSS-FADE, appuyez sur NO.



8. Appuyez sur YES si vous voulez essayer à nouveau.



Appuyez sur NO si vous souhaitez abandonner.



- L'affichage vous demande si vous souhaitez essayer encore une fois.

```
F7 X-FADE Completed
Retry ? (Y/N)_
```

- Le résultat est annulé et le son est remis dans la situation antérieure à l'exécution de l'opération CROSS-FADE.
- L'affichage vous demande si vous souhaitez essayer à nouveau l'opération CROSS-FADE.

L'affichage indique ceci pendant le rétablissement des données de son.

```
F7 This Will Take
a While
```



```
F7 X-FADE Cancelled
Retry ? (Y/N)_
```

- Ceci vous ramène à l'étape (3) ou vous pouvez changer la longueur avant d'essayer à nouveau.

- Vous pouvez à présent sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

(L'affichage indique "Aborted" si vous avez appuyé sur NO à l'étape (6).)

```
F7 X-FADE Aborted
Select (0-9):_
```

Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

(L'affichage indique "Completed" si vous avez appuyé sur YES à l'étape (7).)

```
F7 X-FADE Completed
Select (0-9):_
```

Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

L'affichage indique "Cancelled" si vous avez appuyé sur NO à l'étape (7).)

```
F7 X-FADE Cancelled
Select (0-9):_
```

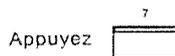
Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

B. Utilisation de la fonction BACK-AND-FORTH.

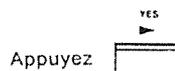
Action

0. Sélectionnez le mode MULTISOUND.

1. Appuyez sur la touche numéro 7.



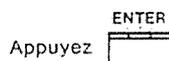
2. Appuyez sur la touche YES pour amener le curseur sur BACK & FORTH.



3. Appuyez sur ENTER après avoir vérifié que BACK-AND-FORTH a bien été sélectionné.

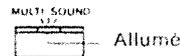


4. Appuyez sur ENTER.



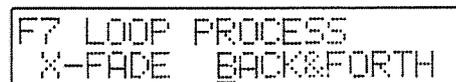
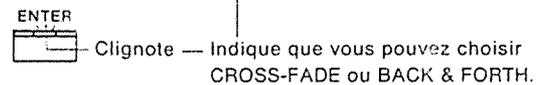
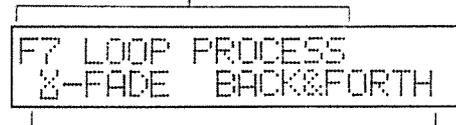
Action du DSS-1

• Indique le mode MULTISOUND.



• L'affichage vous donne le choix entre X-FADE et BACK & FORTH.

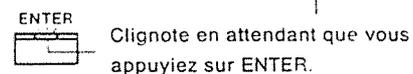
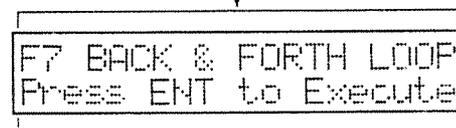
Indique la fonction LOOP PROCESS.



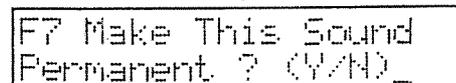
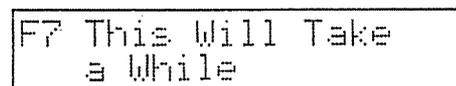
Indique la sélection de BACK & FORTH.

• Vous êtes invité à appuyer sur ENTER si vous souhaitez exécuter la fonction.

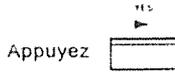
Indique BACK & FORTH.



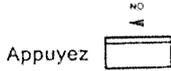
• La transformation BACK-AND-FORTH est effectuée et l'affichage vous demande si vous souhaitez conserver le son.



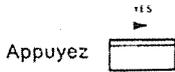
- 5. Si vous souhaitez conserver le résultat du traitement BACK-AND-FORTH, appuyez sur YES.



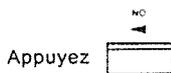
Appuyez sur NO si vous ne souhaitez pas conserver le son.



- 6. Appuyez sur YES si vous souhaitez essayer à nouveau.



Appuyez sur NO pour arrêter.

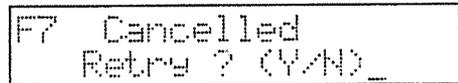
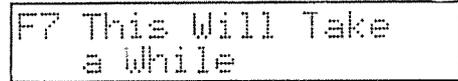


- L'affichage vous demande si vous souhaitez essayer à nouveau.



- Le résultat est annulé et le son est le même qu'avant l'opération BACK-AND-FORTH.
- L'affichage vous demande si vous souhaitez essayer l'opération BACK-AND-FORTH à nouveau.

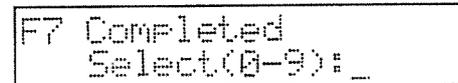
Affiche ceci pendant le rétablissement des données de son.



- Ceci vous ramène à l'étape (3).

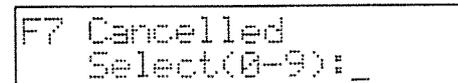
- Vous pouvez à présent sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

(L'affichage indique "Completed" si vous avez appuyé sur YES à l'étape (5).)



Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

(L'affichage indique "Cancelled" si vous avez appuyé sur NO à l'étape (5).)



Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

F8 REPLACE SOUND (Remplacer le son)

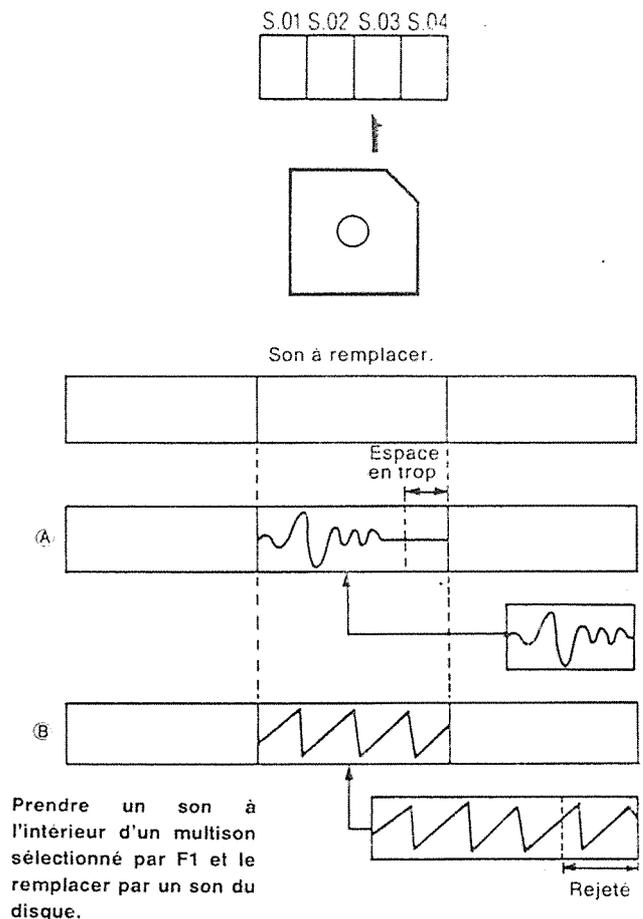
Objet de la fonction REPLACE SOUND.

■ Cette fonction prend un son du disque et le place à l'endroit d'un numéro de son particulier à l'intérieur d'un multison sélectionné par F1.

La longueur du son à l'intérieur du multison ne change pas. Aussi, si le son pris sur le disque pour le remplacement est plus court, il y aura de la place en trop (voir schéma) et si le remplacement est trop long, l'excès sera éliminé.

Les valeurs préalablement fixées pour les paramètres de début/longueur de boucle, début/longueur de son sont toutes perdues et les paramètres sont réinitialisés à leurs valeurs par défaut.

- Le nom du multison apparaît lorsque vous actionnez les commandes DATA ENTRY A.
- Parallèlement, le LED de la touche ENTER clignote en attendant votre sélection.

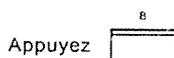


Utilisation de la fonction REPLACE SOUND.

Action

0. Sélectionnez le mode MULTISOUND.

1. Appuyez sur la touche numéro 8.

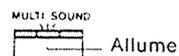


2. Prenez le disque sur lequel se trouve le son que vous allez utiliser en remplacement, insérez-le dans le lecteur et appuyez sur la touche ENTER.



Action du DSS-1

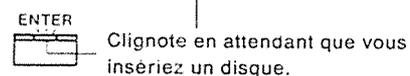
● Indique le mode MULTISOUND.



● Vous êtes invité à insérer un disque et à appuyer sur ENTER.

Indique la fonction REPLACE SOUND.

```
F8 REPLACE SOUND
Insert Disk & ENTER
```

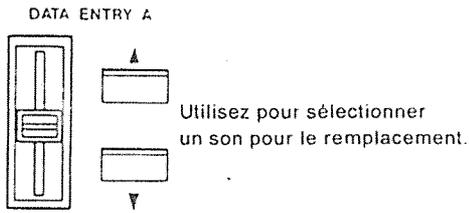


● L'appareil parcourt le disque puis vous indique que vous pouvez utiliser les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner un son.

```
F8 Searching for
SOUNDs on Disk
```

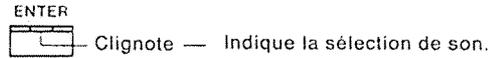
```
F8 Use DATA ENTRY A
Select&Press ENTER
```

3. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner un son pour le remplacement.



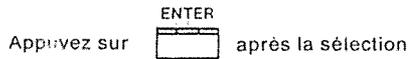
```
F8 Select SOUND
SOUND#01:TEST-#01
```

Indique le nom du son sélectionné.



Exemple: le son numéro 01 sera remplacé par le son TEST-#01 du disque.

4. Appuyez sur ENTER pour entrer votre choix.



- L'appareil va chercher sur le disque la longueur réelle et la fréquence d'échantillonnage du son sélectionné et affiche ces données. Il vous demande ensuite s'il doit charger ce son.

Affiche ceci pendant la recherche des données relatives au son du disque.

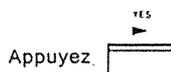
```
F8 Loading...
Please Wait a Minute
```

Nom du son sélectionné. Vous demande de répondre par YES ou NO.

```
F8 Get TEST-#01(Y/N)
L=000121 SF=32kHz ?_
```

Longueur réelle du son sélectionné. Fréquence d'échantillonnage du son sélectionné.

5. Vérifiez le son et appuyez sur YES pour continuer et utiliser ce son en remplacement.

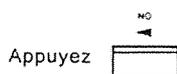


- Après le chargement et le remplacement, l'appareil vous demande si vous souhaitez essayer à nouveau.
- Vous demande si vous voulez à nouveau essayer le remplacement.

```
F8 Loading...
Please Wait a Minute
```

```
F8 Loading Completed
Retry ? (Y/N)_
```

Si vous ne voulez pas utiliser ce son pour remplacer celui qui se trouve en mémoire, appuyez sur la touche NO.

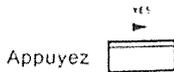


- La fonction SOUND REPLACE est annulée.
- Ceci annule la fonction. Vous pouvez sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

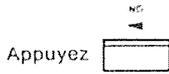
```
F8 Aborted
Select (0-9):_
```

Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

6. Appuyez sur YES pour répéter l'opération.

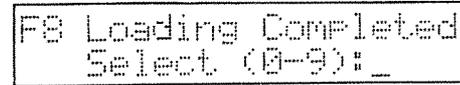


Appuyez sur NO pour annuler.



• Ceci vous ramène à la situation après l'étape 1. Vous pouvez recommencer à partir de l'étape 2.

• Vous pouvez à présent choisir une autre fonction ou changer de mode.

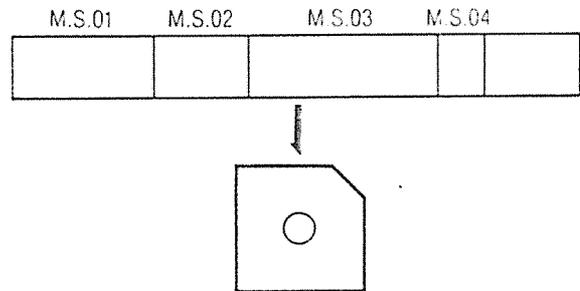


Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

F9 SAVE /RENAME M. SOUND (Sauvegarde/ création d'un nouveau nom de multison.

Objet de la fonction SAVE /RENAME M.SOUND

■ Cette fonction vous permet de donner un (nouveau) nom et de sauvegarder sur disque un multison sélectionné par F1 ou nouvellement créé par F0 ou par une autre fonction.

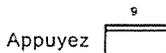


Utilisation de la fonction SAVE RENAME M.SOUND

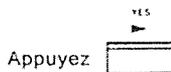
Action

0. Sélectionnez le mode MULTISOUND.

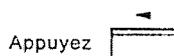
1. Appuyez sur la touche numéro 9.



2. Appuyez sur YES si vous souhaitez aller plus loin et changer le nom.

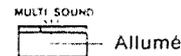


Appuyez sur NO si vous ne souhaitez pas donner un nouveau nom au multison.



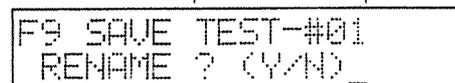
Action du DSS-1

• Indique le mode MULTISOUND.

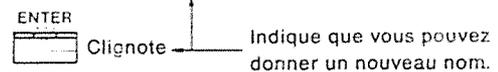
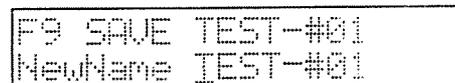


• L'affichage indique le nom actuel et vous demande si vous désirez le changer.

Indique le nom actuel.



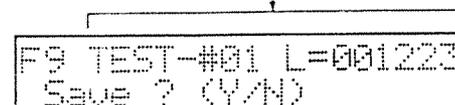
• Vous pouvez à présent donner un nouveau nom.



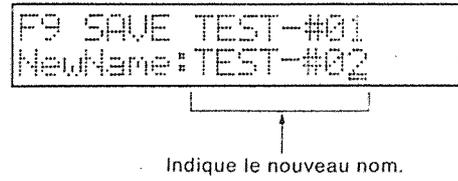
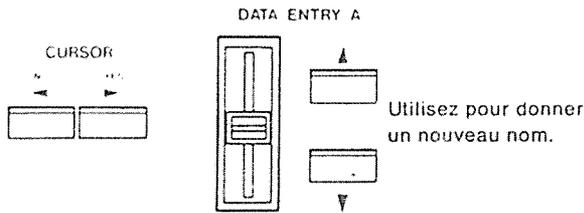
• L'affichage vous demande si vous souhaitez sauvegarder le son. La ligne supérieure indique le nom et la longueur.

(Fait passer à l'étape (5)).

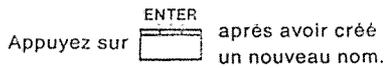
Indique le nom et la longueur.



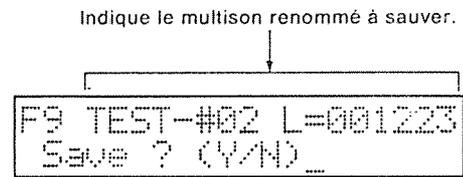
3. Utilisez les commandes DATA ENTRY A et les touches du curseur pour changer le nom.



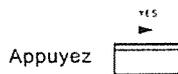
4. Appuyez sur ENTER pour exécuter.



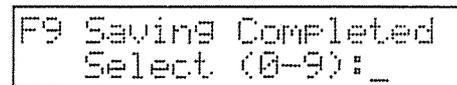
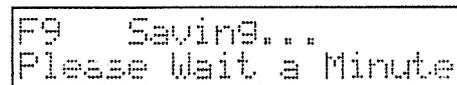
- Le nouveau nom est enregistré dans le système résident. (Ceci complète le processus d'attribution d'un nouveau nom.)
- L'affichage vous demande si vous souhaitez sauvegarder le multison sous le nouveau nom.



5. Appuyez sur YES si vous souhaitez sauvegarder.

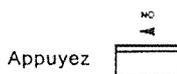


- Lorsque le multison est sauvegardé, vous pouvez choisir une autre fonction ou changer de mode.

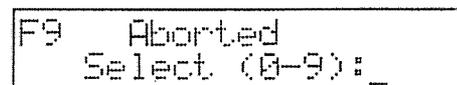


Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

Appuyez sur NO si vous ne souhaitez pas sauvegarder le multison.



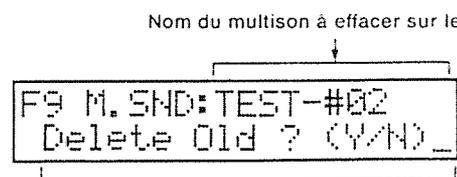
- Ceci annule la fonction.
- Vous pouvez à présent choisir une autre fonction ou changer de mode.



Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

■ Si vous appuyez sur YES à l'étape (5), alors le DSS-1 commence par vérifier le disque pour voir si le nom que vous avez entré n'a pas déjà été attribué à un multison préalablement sauvegardé. S'il trouve un multison ayant le même nom, il vous demande alors s'il peut effacer ce multison ou non. Il ne peut sauvegarder le multison de la mémoire d'ondes en utilisant le même nom qu'en effaçant le multison portant le même nom sur le disque. C'est pourquoi il pose la question.

- Si un multison ayant le même nom se trouve déjà sur le disque, alors l'affichage suivant apparaît.

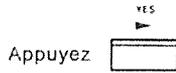


Question

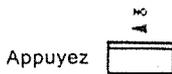
Action

Utilisez la touche YES ou la touche NO pour répondre.

Appuyez sur la touche YES pour effacer le multison qui porte le même nom sur le disque.

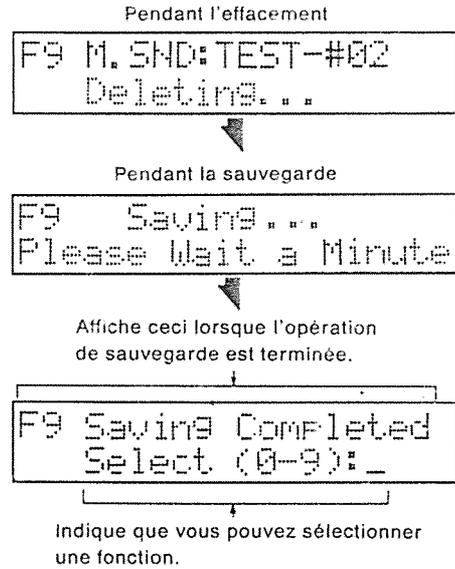


Si vous ne souhaitez pas effacer le multison du disque, alors appuyez sur la touche NO.

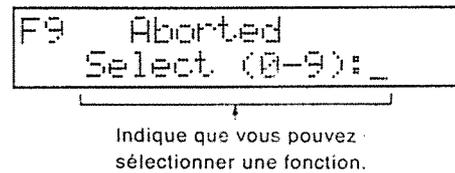


Action du DSS-1

- Le DSS-1 efface le multison du disque puis sauvegarde le multison de la mémoire d'onde sur le disque en utilisant le même nom.
- Lorsque le multison est sauvegardé, l'opération est terminée et vous pouvez sélectionner une autre fonction ou changer de mode.



- Le multison du disque n'est pas effacé et l'opération de sauvegarde du multison de la mémoire d'ondes est annulée.
- Indique que les opérations d'effacement et de sauvegarde ont été annulées.



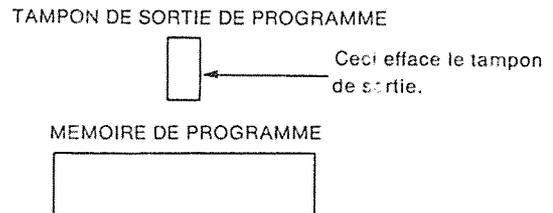
MODE PROGRAM PARAMETER (Programmation de paramètres)

1. Les différentes fonctions de ce mode.

F00 INITIALIZE PARAMS (Initialisation des paramètres)

Objet de la fonction INITIALIZE PARAMS

- La fonction INITIALISE PARAMETERS est utilisée pour initialiser (remettre à la valeur par défaut ou effacer) les données dans le tampon de sortie de programme. Cette fonction doit être exécutée avant d'utiliser les autres modes pour créer des multisons.



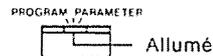
Utilisation de la fonction INITIALISE PARAMS

Action

Action du DSS-1

0. Sélectionnez le mode PROGRAM PARAMETER.

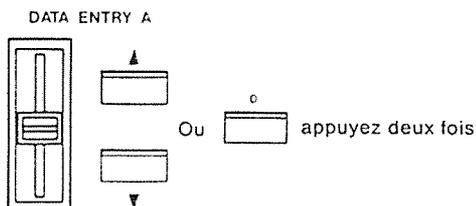
- Indique le mode PROGRAM PARAMETER.



- L'affichage vous invite à sélectionner une fonction.

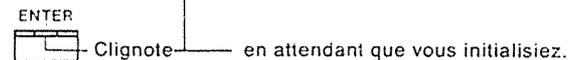
1. Appuyez sur la touche 0 deux fois ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction INITIALIZE PARAMETERS.

- L'affichage vous invite à initialiser et à appuyer sur ENTER.



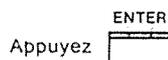
Indique la fonction INITIALIZE PARAMS

```
F00 INIT PARAMETERS
Press ENTER to Init.
```



2. Appuyez sur ENTER

- Ceci termine l'opération. Vous pouvez choisir une autre fonction ou changer de mode.



```
F00 Initialized
Select (00-96):_
```

Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

F01 WRITE /RENAME (Ecrire /renommer)

Objet de la fonction WRITE/RENAME

- Cette fonction vous permet de prendre le programme créé dans le tampon de sortie du programme et de l'écrire à un numéro de mémoire de programme de votre choix.

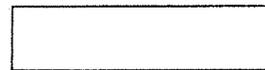
Remarque:

Si vous passez en mode PLAY après avoir renommé mais sans avoir écrit, le nouveau nom de programme sera toujours affiché. Veuillez vous souvenir, cependant, que ce nom s'applique uniquement au programme qui se trouve dans le tampon de sortie de programme. Ne commettez pas l'erreur de supposer qu'il a été écrit dans la mémoire de programme.

TAMPON DE SORTIE DE PROGRAMME



MEMOIRE DE PROGRAMME

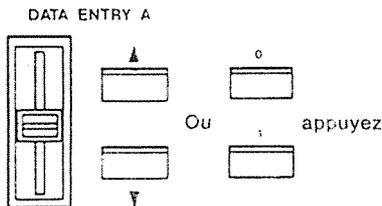


Utilisation de la fonction WRITE /RENAME.

Action

0. Sélectionnez le mode PROGRAM PARAMETER.

1. Appuyez sur 0 puis sur 1 ou utilisez les commandes DATA ENTRY pour sélectionner la fonction WRITE/RENAME.

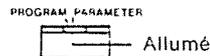


2. Appuyez sur YES si vous souhaitez donner un nom différent au programme.



Action du DSS-1

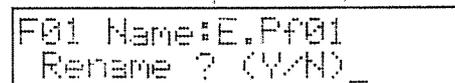
● Indique le mode PROGRAM PARAMETER.



● L'affichage vous invite à choisir une fonction.

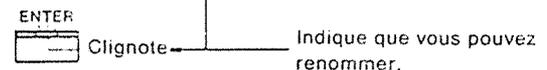
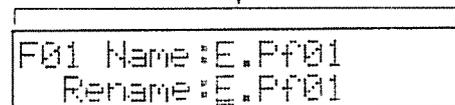
● L'affichage vous demande si vous souhaitez donner un autre nom.

Indique le nom du programme à renommer.



● La ligne supérieure de l'affichage indique le nom en cours.

Indique le nom actuel.

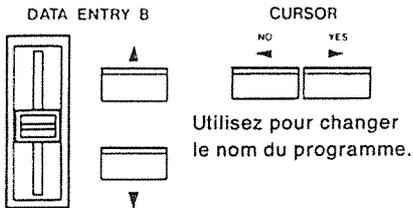


● Passe aux étapes 3 et 4 pour renommer.

Appuyez sur **NO** si vous souhaitez conserver le nom actuel.

Appuyez sur  après la confirmation.

3. Amenez le curseur sous chacun des caractères que vous souhaitez modifier et utilisez les commandes DATA ENTRY B pour sélectionner le caractère à utiliser dans le nom.

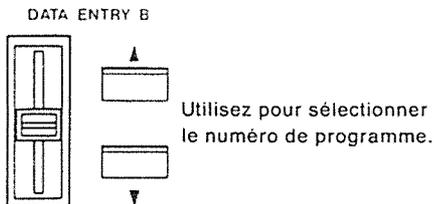


Vous pouvez effacer le nom en appuyant sur la touche **CANCEL**.

4. Appuyez sur **ENTER** pour changer le nom.

Appuyez 

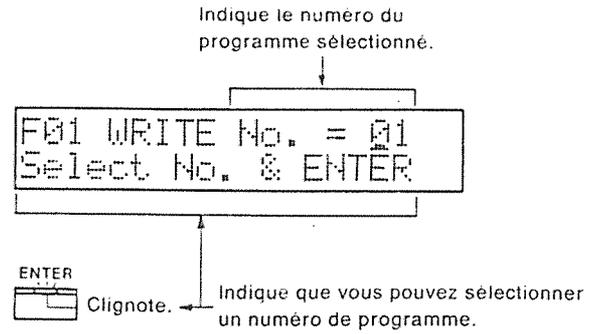
5. Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour sélectionner le numéro de programme sous lequel vous souhaitez stocker le programme.



6. Appuyez sur **ENTER** pour entrer la sélection.

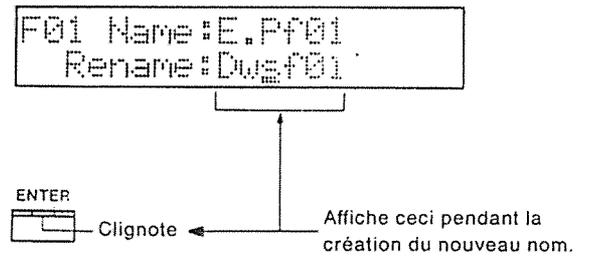
Appuyez sur  après la sélection.

• Ceci passe la sélection du numéro de programme où écrire.

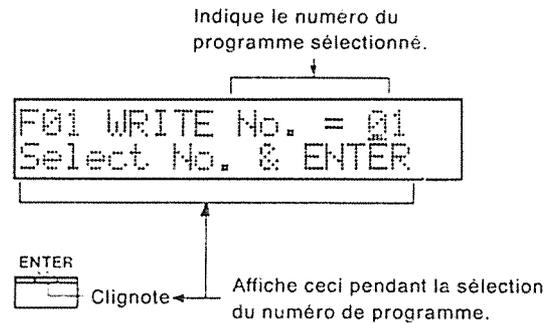


• Passe à l'étape 5 pour la sélection du numéro de programme.

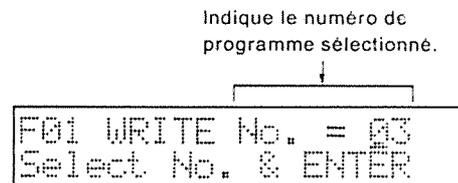
• Vous pouvez à présent changer le nom du programme.



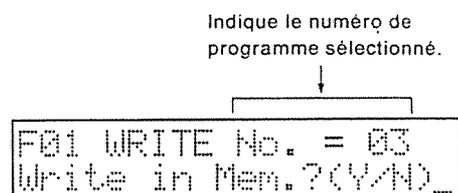
• Le nouveau nom est affiché. Vous êtes invité à sélectionner un numéro de programme.



• Vous pouvez à présent sélectionner le numéro de programme.



• Le DSS-1 vous demande s'il peut inscrire en mémoire.



7. Appuyez sur YES pour inscrire.

Appuyez sur  pour confirmation

Appuyez sur NO si, après avoir vérifié le numéro du programme, vous décidez de ne pas entrer en mémoire.

Appuyez  après avoir vérifié.

8. Appuyez sur YES si vous souhaitez continuer à utiliser la fonction RENAME/ WRITE.

Appuyez 

Appuyez sur NO si vous souhaitez quitter la fonction.

Appuyez 

- Lorsque cela est terminé, l'affichage vous demande si vous souhaitez continuer à utiliser cette fonction.

```
F01 WRITE No. = 03
Continue ? (Y/N)_
```

- L'affichage vous demande si vous souhaitez continuer.

```
F01 PGM Not Written
Continue ? (Y/N)_
```

- Ceci vous ramène à l'étape (2).

- Vous pouvez à présent choisir une autre fonction ou changer de mode.

(L'affichage confirme l'inscription sous le numéro de programme si vous avez appuyé sur YES à l'étape (7).)

```
F01 WRITE No. = 03
Select (00-96):_
```

↑
Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

(L'affichage indique "PMG Not Written si vous avez appuyé sur NO à l'étape (7).)

```
F01 PGM Not Written
Select (00-96):_
```

↑
Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

GROUPE DE FONCTIONS OSC

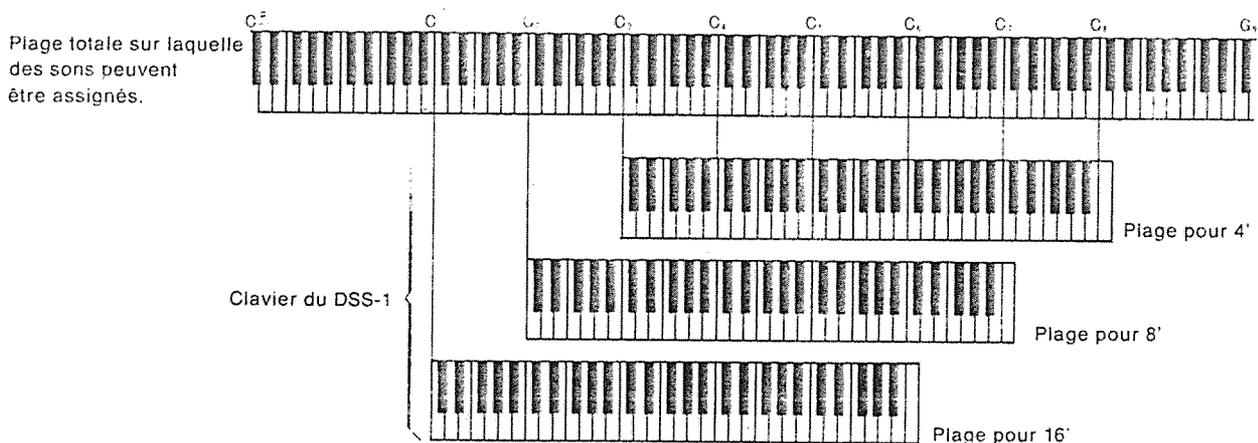
Les fonctions F11 à F21 sont les fonctions de commande de l'oscillateur du DSS-1. Elles sont utilisées pour sélectionner le multison, l'octave, le taux de mixage (MIX RATIO), l'oscillateur, la modulation, ainsi que d'autres variables.

F11 OSC OCT

Fonction OSCILLATOR OCTAVE

- Les sons de multison du DSS-1 peuvent être assignés sur une plage allant de C#-1 à G9. Cinq octaves, à l'intérieur de cette plage, correspondent au clavier réel. La fonction OSCILLATOR OCTAVE vous permet de sélectionner quels seront ces cinq octaves. Comme l'indique le schéma, le réglage OSC OCT 16' donne C1 - C6, 8' donne C2 - C7 et 4' donne C3 - C8.

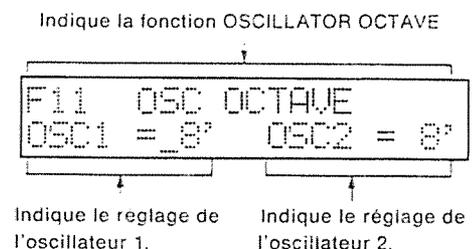
Valeurs possibles pour OSC-1
16, 8, 4
Valeurs possibles pour OSC-2
16, 8, 4



Il est possible de régler la fonction OSCILLATOR OCTAVE de sorte que le clavier soit décalé plus haut que la plage couverte par les sons assignés. Dans ce cas, aucun son n'est produit lorsque vous jouez sur le clavier. Par exemple, si des sons sont assignés sur la plage C1-C7 et que vous sélectionnez 4' pour la valeur OSC OCT, alors vous n'obtiendrez aucun son sur l'octave supérieur du clavier (C7 ~ C8). De manière évidente, vous devez assigner des sons aux octaves que vous souhaitez utiliser.

Utilisation de la fonction OSCILLATOR OCTAVE

- Sélectionnez la fonction OSCILLATOR OCTAVE en appuyant sur 11 au moyen des touches numériques ou en déplaçant le curseur DATA ENTRY A.
- Utilisez les touches du curseur pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez modifier (c'est-à-dire OSC1 ou OSC2). Utilisez ensuite le curseur DATA ENTRY B pour régler la valeur.



F12 OSC1 MULTI SOUND (Multison oscillateur 1)

Objet de la fonction MULTISON

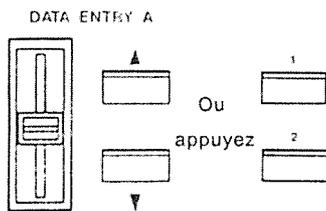
- La fonction OSCILLATOR-1 MULTISOUND détermine le multison utilisé par OSC1.

Utilisation de la fonction MULTISOUND

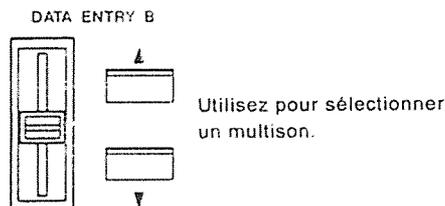
Action

- Sélectionnez le mode PROGRAM PARAMETER.

- Appuyez sur 1 puis sur 2 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction OSC1 MULTI SOUND.



- Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour sélectionner un multison.

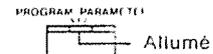


- Appuyez sur ENTER pour aller plus loin.

Appuyez sur  après la confirmation.

Action du DSS-1

- Indique le mode PROGRAM PARAMETER.



- L'affichage vous invite à choisir une fonction.
- L'affichage indique le multison actuellement sélectionné.

Indique la fonction OSC1 MULTISOUND.

```
F12 OSC1 Select&ENT
01:A.PF          L=248472
```

Indique que vous pouvez sélectionner un multison.

- Vous pouvez à présent sélectionner un multison.

```
F12 OSC1 Select&ENT
03:TEST-#01 L=001020
```

 Indique la sélection de multison. Clignote

- Normalement la touche ENTER se met à clignoter mais, si le multison affiché a déjà été sélectionné, alors la touche ENTER ne clignote pas.

- Le multison affiché est enregistré est la touche ENTER s'arrête de clignoter.

```
F12 OSC1 Select&ENT
03:TEST-#01 L=001020
```

 Arrête de clignoter. Le multison affiché est enregistré.

F13 OSC 2 MULTI SOUND (Multison - oscillateur 2)

Fonction OSCILLATOR -2 MULTISOUND

- Cette fonction sert à sélectionner le multison pour l'oscillateur 2.

Utilisation de la fonction OSCILLATOR -2 MULTISOUND.

- Cf. fonction OSCILLATOR-1 MULTISOUND.

```
F13 OSC2 Select&ENT
01:A.PF      L=248472
```

F14 MIX RATIO (Taux de mixage)

La fonction MIX RATIO

- Cette fonction permet de régler l'équilibre de volume entre l'oscillateur 1 et l'oscillateur 2.

Valeurs possible pour le paramètre MIX RATIO	
OSC 1	100% ~ 50% ~ 0%
OSC 2	0% ~ 50% ~ 100%

Utilisation de la fonction MIX RATIO

- Appuyez sur 1 puis sur 4 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction MIX RATIO.
- Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer la valeur.

Affichage du taux de mixage

```
F14 OSC MIX RATIO
OSC1=037% OSC2=063%
```

Affiche les valeurs pour les oscillateurs 1 et 2.

F15 OSC 2 DETUNE & INTERVAL (Intervalle et désaccordage de l'oscillateur 2)

La fonction OSCILLATEUR-2 DETUNE & INTERVAL

- Cette fonction sert à changer la hauteur de l'oscillateur 2 par rapport à l'oscillateur 1.

- **Detune (désaccordage):**

Elève très légèrement la hauteur de l'oscillateur 2 de manière à ce qu'il produise un battement avec l'oscillateur 1 de manière à obtenir un son rauque ou un effet de chorus.

Valeurs possibles pour la fonction DETUNE.
--

00 ~ 63

- **Interval:**

Elève la hauteur de l'oscillateur 2 de 1 note par rapport à l'oscillateur 1 de sorte que la différence de hauteur produit un intervalle. Remarquez que cela décale le clavier entier et que l'effet ressemble donc assez fort à celui de la fonction F11 OSC OCT. Alors que la fonction OSCILLATOR OCTAVE décale le clavier par octaves, la fonction INTERVAL décale le clavier par demi-tons.

Valeurs possibles pour la fonction INTERVAL.
--

00 ~ 11

Utilisation de la fonction OSCILLATOR-2 DETUNE & INTERVAL.

- Appuyez sur 1 puis 5 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction OSC DETUNE & INTERVAL.
- Amenez le curseur sur le paramètre que vous souhaitez modifier. Utilisez les COMMANDES DATA ENTRY B pour modifier la valeur.

Affichage de la fonction OSCILLATOR-2 INTERVAL & DETUNE.

```
F15 OSC2
DETUNE=02 INTRVL=07
```

Indique la valeur du paramètre DETUNE.

Indique la valeur du paramètre INTERVAL.

F16 SYNC MODE, D/A RESOLUTION (Mode de synchronisation, Résolution digital/analogique)

La fonction SYNC MODE, D/A RESOLUTION.

■ Cette fonction vous permet de générer différents effets spéciaux en synchronisant les oscillateurs et en changeant la résolution D/A.

● **Mode synchronisation:**

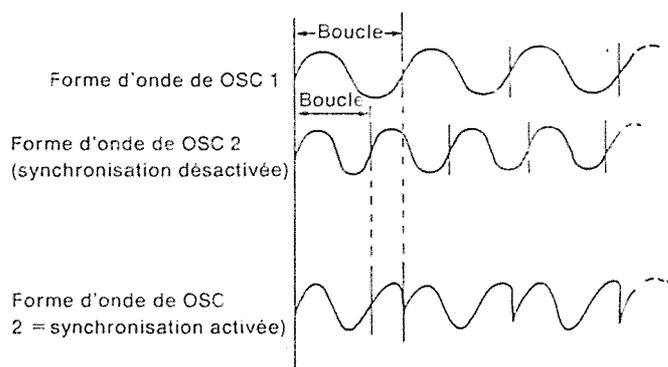
Comme le DSS-1 lit les données pour les formes d'onde de l'oscillateur 1 et l'oscillateur 2 dans la mémoire, le mode synchronisation peut être utilisé pour "forcer" le timing de lecture de l'oscillateur 2 à suivre celui de l'oscillateur 1. Cela ne peut se faire que si les deux formes d'onde sont bouclées.

Comme indiqué sur le schéma, les formes d'onde ont généralement un cycle indépendant de celui des autres formes d'onde. Si vous activez le mode synchronisation, la forme d'onde de l'oscillateur 2 sera relancée lorsque celle de l'oscillateur 1 est relancée. Cela crée des harmoniques complexes dans la forme d'onde de l'oscillateur 2. La synchronisation est particulièrement effective lorsqu'elle est utilisée en combinaison avec d'autres effets tels que l'oscillateur, la modulation (vibrato) et l'effet "auto bend".

● **Résolution D/A:**

Ceci vous permet de modifier le nombre de bits utilisé pour la conversion des données numériques stockées en signaux analogiques utilisés par l'oscillateur. Si vous utilisez 12 bits, vous obtiendrez une résolution maximale, la norme. Si vous utilisez moins de 12 bits, vous obtiendrez une approximation de plus en plus rude du signal original et, en même temps, des harmoniques supplémentaires, ce qui peut être intéressant.

Valeurs de synchronisation possibles
OFF, ON

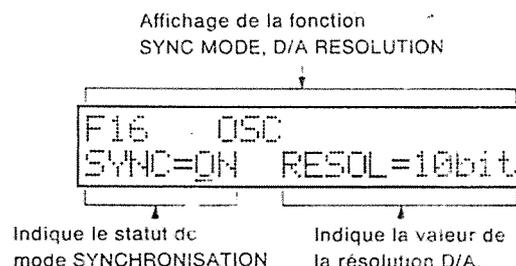


Valeurs possibles pour la résolution D/A.
6 bits, 7 bits, 8 bits, 10 bits, 12 bits

Utilisation de la fonction SYNC MODE, D/A RESOLUTION

■ Appuyez sur 1 puis sur 8 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction SYNC MODE, D/A RESOLUTION.

■ Utilisez les touches du curseur pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez régler puis utilisez les commandes DATA ENTRY B pour changer la valeur.



F17 OSC MG MOD (Mode modulation oscillateur)

La fonction OSCILLATOR MODULATION MODE

■ Cette fonction commande la modulation de la fréquence de l'oscillateur, ce qui produit des effets de vibrato variés (fluctuations régulières de la hauteur). Quatre paramètres sont couverts de la manière suivante:

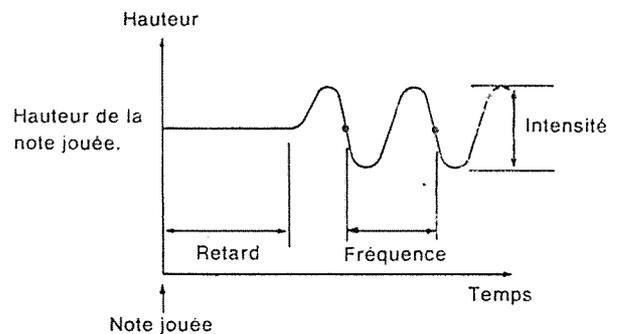
- **Mode de modulation:**
Les oscillateurs peuvent être affectés de quatre manières différentes.
- **Fréquence:**
Commande la vitesse du vibrato (en réglant la fréquence du signal modulateur).
- **Intensité:**
Commande la profondeur de la modulation, c'est-à-dire l'importance de la fluctuation de hauteur dans l'effet de vibrato.
- **Retard:**
Vous permet de retarder le déclenchement de l'effet de vibrato après qu'une note a été jouée.

Réglages possibles du mode modulation.
OFF, OSC 1, OSC 2, BOTH

Valeurs de fréquences possibles.
00 ~ 31

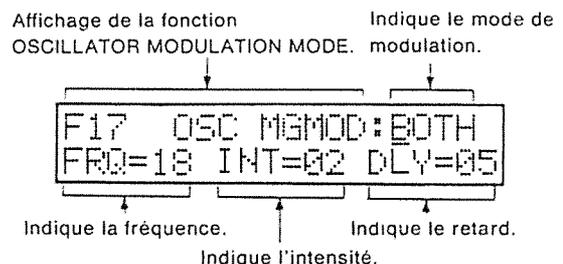
Valeurs d'intensité possibles.
00 ~ 15

Valeurs de retard possibles.
00 ~ 15



Utilisation de la fonction OSCILLATOR MODULATION MODE

- Appuyez sur 1 puis sur 7 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction OSC MG MOD.
- Utilisez les touches du curseur pour sélectionner les paramètres puis utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer les valeurs.



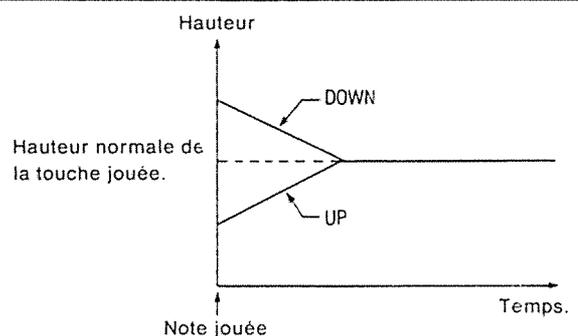
F18 AUTO BEND MODE (effet de hauteur automatique)

La fonction AUTO BEND MODE

- Cette fonction commande les effets de hauteur qui sont produits automatiquement lorsque les touches sont jouées. La hauteur commence en un point situé au-dessus ou en dessous de la hauteur normale de la touche puis progresse vers la hauteur normale de la touche. Ceci est utile pour les effets de voix humaine et de certains instruments à cuivre.
- **Mode:**
Vous permet de choisir quel oscillateur sera éventuellement utilisé pour l'effet.
- **Polarité:**
Sélectionne si la hauteur progressera vers la hauteur normale vers le haut ou le bas.

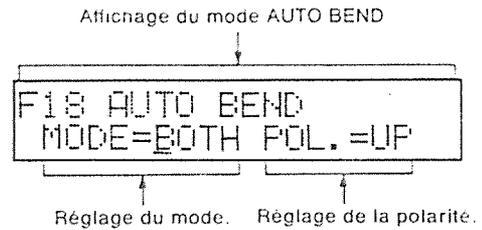
Valeurs de mode possibles
OFF, OSC 1, OSC 2, BOTH

Valeurs de polarité possibles
DOWN, UP



Utilisation de la fonction AUTO BEND MODE.

- Appuyez sur 1 puis sur 8 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction AUTO BEND MODE.
- Amenez le curseur sur le paramètre que vous souhaitez modifier. Ensuite, utilisez la commande DATA ENTRY B pour changer la valeur.



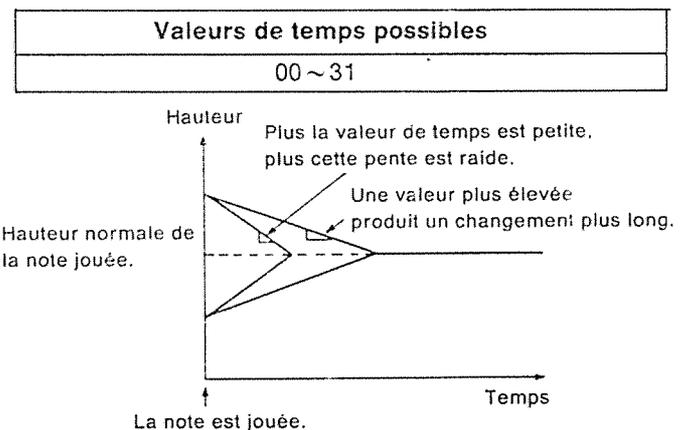
F19 AUTO BEND TIME & INT (Durée et intensité de l'effet de hauteur)

La fonction AUTO BEND TIME & INTENSITY

- Vous permet de régler la quantité de modification de hauteur et la vitesse avec laquelle la modification se produit par rapport aux réglages de la fonction AUTO BEND MODE (F18) pour le mode et la polarité.

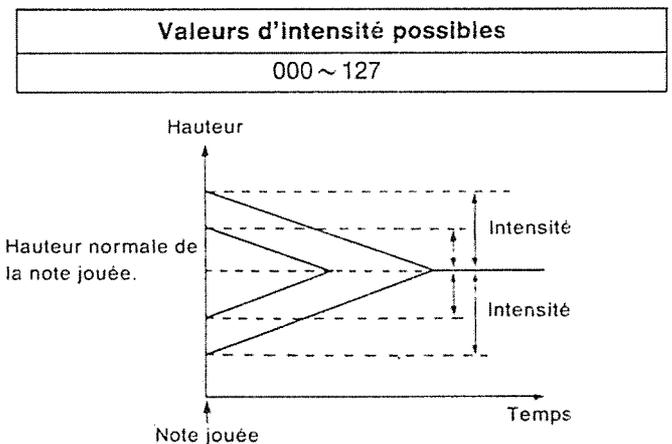
• Time (temps):

Détermine la pente du changement de hauteur. Plus le temps est court, plus la pente est raide.



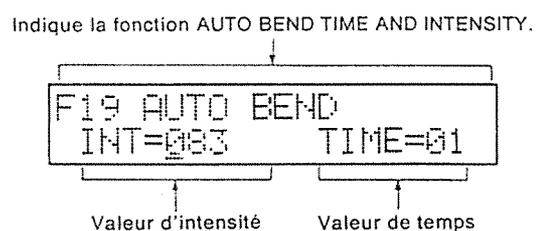
• Intensité:

Détermine à quelle hauteur l'effet commencera, au-dessus ou en dessous de la hauteur normale.



Utilisation de la fonction AUTO BEND TIME & INTENSITY.

- Appuyez sur 1 puis sur 9 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction AUTO BEND TIME & INTENSITY.
- Utilisez les touches du curseur pour sélectionner un paramètre. Ensuite, utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer sa valeur.

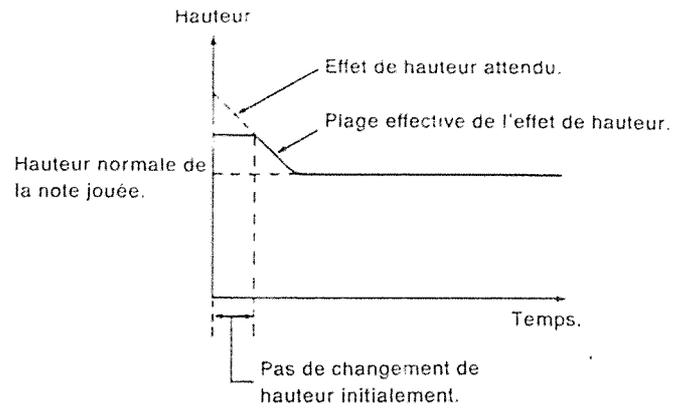


■ Remarque: Lorsque la valeur d'intensité est trop élevée en mode AUTO BEND DOWN, il se peut que la hauteur ne change pas au début pour certaines notes. Cette situation est indiquée par un "W" sur l'affichage.

Ceci se produit lorsque le réglage d'intensité fait commencer l'effet de hauteur en un point situé au-delà de la "limite supérieure de transposition de hauteur" (déterminée par la relation entre la fréquence d'échantillonnage et la fréquence de lecture) du son assigné à cette partie du clavier.

Un son avec une fréquence d'échantillonnage de 32 kHz, par exemple, aura une "limite supérieure de transposition de hauteur" de une octave. Si vous prenez un tel son et spécifiez une valeur d'intensité trop élevée, alors vous obtiendrez cette situation avec certaines touches dans la plage assignée au son.

● Intensité trop élevée pour le son.



Un "W" est affiché si des touches produisant cet effet apparaissent sur le clavier.

```
F19 AUTO BEND
INT=015:W TIME=10
```

Avertissement

F21 NOISE LEVEL (Niveau de bruit)

Objet de la fonction NOISE LEVEL.

■ Outre l'oscillateur 1 et l'oscillateur 2, une autre source de son est constituée par le bruit blanc (WHITE NOISE). Il s'agit d'une forme d'onde aléatoire qui comprend toutes les fréquences audio. Utile pour ajouter un "bruit de souffle" aux sons d'instruments à vent et les effets tels que le vent, les glissements et les coups de fusil.

Utilisation de la fonction NOISE LEVEL.

- Appuyez sur 2 puis sur 1 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction NOISE LEVEL.
- Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer la valeur.

Valeurs de niveau de bruit possibles
00~63

Affichage de la fonction NOISE LEVEL.

```
F21 WHITE NOISE
LEVEL = 00
```

Valeur actuelle.

Remarque:

Si aucun multison n'a été assigné au clavier (lorsque l'appareil est mis sous tension pour la première fois ou lorsque les sons ont été effacés), alors seul l'octave inférieure du clavier produira du bruit.

GROUPE DE FONCTIONS VCF

Les fonctions F31 à F35 sont les fonctions de commande VCF du DSS-1. Les VCF (filtres commandés par le voltage) peuvent être utilisés pour affecter la coloration tonale ou le timbre. On obtient ce résultat en retirant ou en accentuant des portions de la structure harmonique des formes d'onde des trois sources de son (oscillateur 1, oscillateur 2, bruit). Ces filtres sont des filtres passe-bas. Ils atténuent les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure.

F31 VCF MODE & EG POL (Mode VCF et polarité du générateur d'enveloppe)

La fonction VCF MODE & EG POLARITY

■ Le mode VCF fait référence à l'intensité de la pente de coupure du filtre. La polarité EG ne devient effective que si vous utilisez le générateur d'enveloppe pour moduler le VCF, auquel cas ceci détermine si la fréquence de coupure du filtre ira vers le haut ou le bas pendant l'attaque.

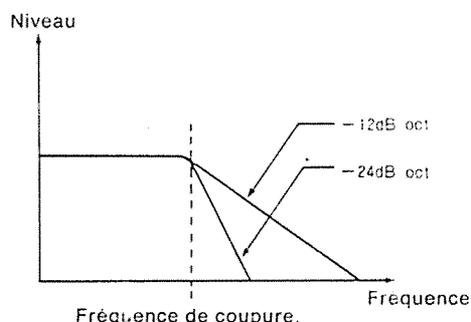
• Mode VCF:

Vous pouvez spécifier la valeur de l'atténuation entre -12 décibels par octave et -24 dB/oct. La valeur -24 dB coupe plus d'harmoniques et produit des effets de modulation plus marqués. Pour la même fréquence de coupure, la valeur -12 dB produit un son un peu plus clair, étant donné qu'il atténue plus graduellement, laissant passer plus d'harmoniques au dessus de la coupure.

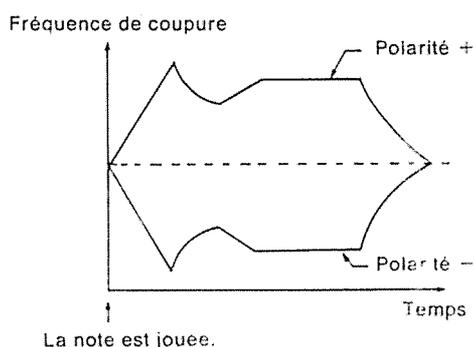
• Polarité EG:

Lorsque le générateur d'enveloppe est utilisé pour commander la fréquence de coupure du filtre, vous pouvez spécifier que la polarité soit positive ou négative. Le réglage positif est utilisé pour les effets conventionnels, pour lesquels le son devient plus clair pendant l'attaque.

Valeurs possibles du mode VCF.
24dB, 12dB

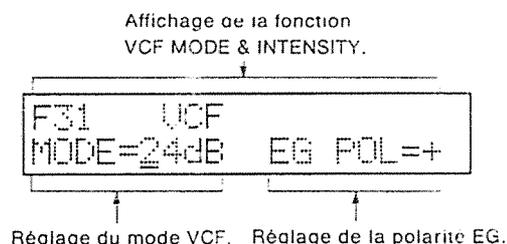


Valeurs possibles pour la polarité EG
-, +



Utilisation de la fonction VCF MODE & EG POLARITY.

- Appuyez sur 3 puis sur 1 et utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction VCF MODE & EG POL.
- Amenez le curseur sur le paramètre que vous souhaitez modifier. Utilisez ensuite les commandes DATA ENTRY B pour fixer sa valeur.



F32 VCF CUTOFF & EG INT (Coupure VCF et intensité EG)

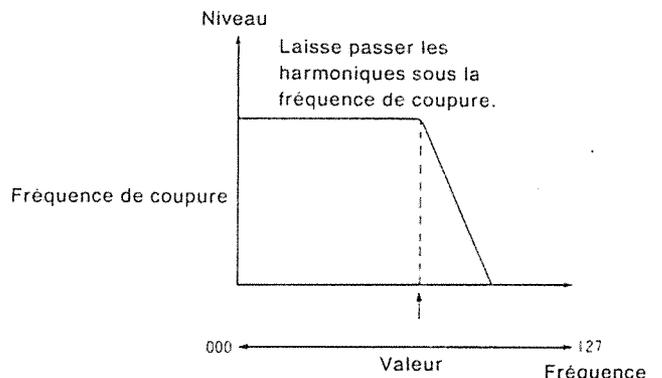
La fonction VCF CUTOFF & EG INT.

■ Vous permet de régler la fréquence de coupure du filtre et l'intensité de la modulation par le générateur d'enveloppe.

● Coupure VCF:

Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Ce genre de filtre commence à atténuer les fréquences au dessus de la fréquence de coupure. Plus la valeur est élevée, plus le son est clair. A 127, aucune harmonique n'est retirée, de sorte qu'il n'y a aucun effet sur le timbre. Plus la valeur est basse, plus il y a d'harmoniques retirées et, par conséquent, plus les sons sont ternes et mous.

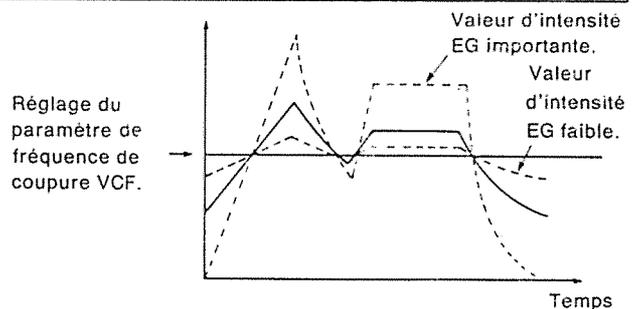
Fréquences de coupure VCF possibles
000 ~ 127



● Intensité EG:

Ce paramètre détermine l'intensité de la modulation du générateur d'enveloppe (VCF EG) de la fréquence de coupure VCF. Lorsque vous jouez une note, la fréquence de coupure change en fonction des valeurs d'enveloppe VCF EG.

Valeurs possibles pour l'intensité EG
00 ~ 63



(Dans cet exemple, la polarité EQ est positive (+).)

Utilisation de la fonction VCF CUTOFF & EG INTENSITY.

■ Appuyez sur 3 puis sur 2 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction VCF CUTOFF & EG INT.

■ Utilisez les touches du curseur pour sélectionner un paramètre. Utilisez ensuite les commandes DATA ENTRY B pour fixer sa valeur.

Affichage de la fonction VCF CUTOFF & EG INTENSITY.

```
F32  VCF
CUTOFF=064 EG-INT=10
```

Régler de la fréquence de coupure. Régler de l'intensité EQ.

F33 VCF RESO & KBD TRACK

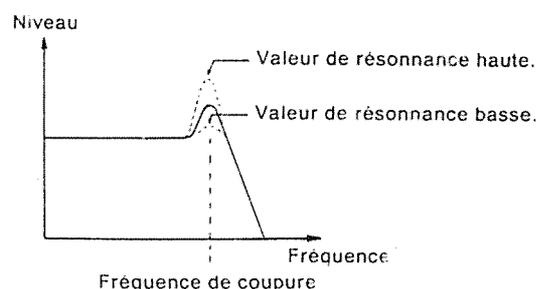
Fonction VCF RESONANCE AND KEYBOARD TRACKING.

■ La résonance produit un son de crête ou de passage de bande en accentuant les harmoniques proches de la fréquence de coupure. La fonction KEYBOARD TRACKING détermine le degré auquel la fréquence de coupure change par rapport à la hauteur des notes jouées sur le clavier.

● Résonance:

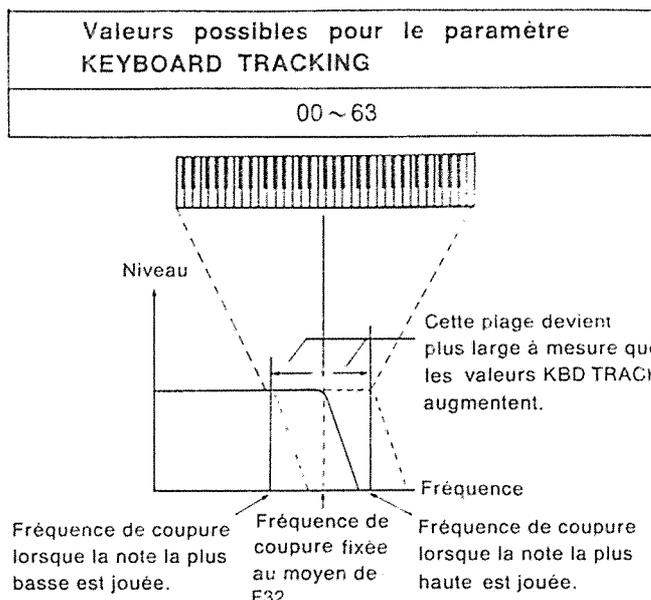
Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la crête de résonance à proximité de la fréquence de coupure est forte. Près de la valeur maximum de 63, le VCF entre en "auto-oscillation", ce qui produit un son audible, distinct de celui de l'oscillateur.

Valeurs de résonance possibles
00 ~ 63



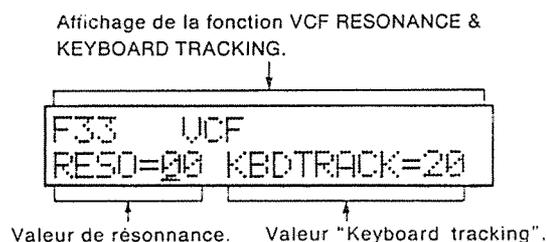
● **KEYBOARD TRACKING:**

Avec la fonction KEYBOARD TRACKING, le son devient plus clair à mesure que vous jouez des notes plus élevées, comme c'est le cas avec la plupart des instruments acoustiques. La valeur de ce paramètre détermine le degré auquel le changement de la fréquence de coupure est proportionnel au changement de la hauteur du clavier.



Utilisation de la fonction VCF RESONANCE & KEYBOARD TRACKING.

- Sélectionnez la fonction en pressant 33 au moyen des touches numériques ou en déplaçant le curseur DATA ENTRY A.
- Amenez le curseur sur le paramètre que vous souhaitez modifier et utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer la valeur.

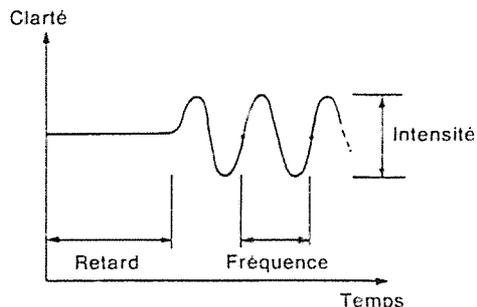


F34 VCF MG MOD (Mode de modulation VCF)

La fonction VCF MODULATION.

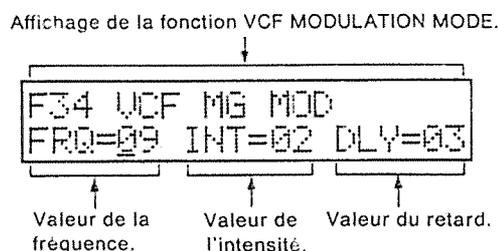
- Cette fonction vous permet de moduler la fréquence de coupure VCF pour créer des effets wah-wah ou similaires, pour lesquels une variation régulière du timbre du son est produite. Trois paramètres doivent être réglés.
- **Fréquence:**
Commande la vitesse de l'effet de modulation du filtre.
- **Intensité:**
Commande la profondeur de la modulation, l'importance du changement dans la fréquence de coupure.
- **Retard:**
Lorsqu'une touche est jouée, détermine le retard avant le déclenchement de l'effet.

Valeurs de fréquence possibles
00 ~ 63
Valeurs d'intensité possibles
00 ~ 63
Valeurs de retard possibles
10 ~ 63



Utilisation de la fonction VCF MODULATION MODE.

- Appuyez sur 3 puis sur 4 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.
- Utilisez les touches du curseur pour sélectionner un paramètre. Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer la valeur.



Objet de la fonction VCF.

■ Cette fonction vous permet de créer une enveloppe (un contour de voltage) pour moduler la fréquence de coupure du filtre chaque fois que vous jouez une note. Cela détermine la manière dont le timbre du son change avec le temps. Cette fonction est affectée par les valeurs fixées pour la polarité EG (F31) et l'intensité EG (F32). Cette fonction comprend six paramètres réglables.

● **Durée de l'attaque (Attack time):**

Commande le temps nécessaire (après que la touche a été enfoncée) pour que EG atteigne son voltage maximum initial avant que le temps d'amortissement ne commence. Plus la valeur est grande, plus la modification tonale est progressive.

● **Temps d'amortissement (Decay time):**

Le temps nécessaire, à partir de la fin de l'attaque, pour atteindre le niveau du point de rupture. Plus la valeur est grande, plus le changement de coloration tonale possible est progressif.

● **Niveau du point de rupture (Break point level):**

Fixe le niveau auquel le temps d'amortissement se termine.

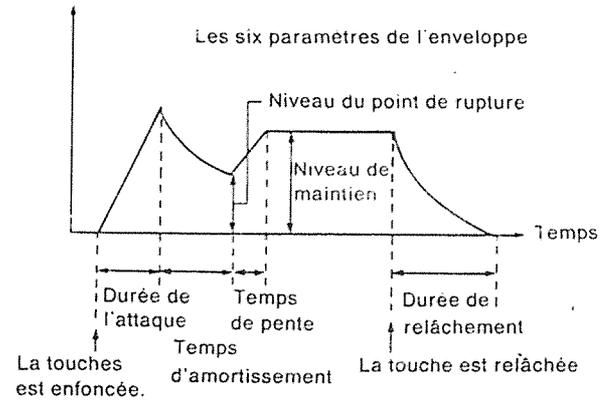
● **Temps de pente (Slope time):**

Commande le temps nécessaire pour que le voltage de l'enveloppe passe du niveau du point de rupture au niveau de maintien. Plus la valeur est élevée, plus le changement tonal est progressif (à supposer qu'il y ait une différence de niveau entre le point de rupture et le maintien).

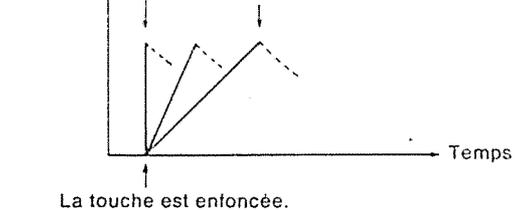
● **Niveau de maintien (Sustain level):**

Fixe le niveau (de voltage) auquel le temps de pente se termine.

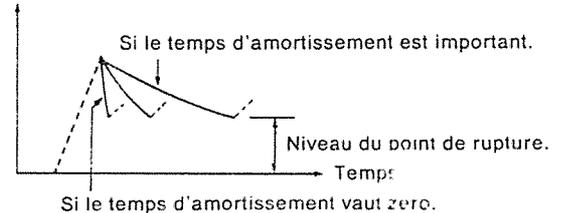
Voltage de sortie d'enveloppe.



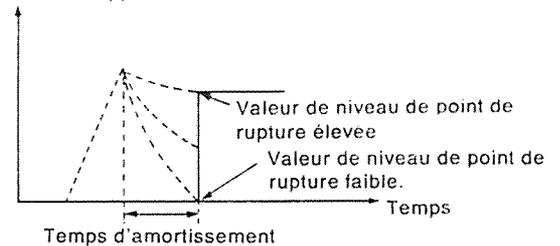
Sortie d'enveloppe Si la durée de l'attaque vaut zéro. Si la durée de l'attaque est importante.



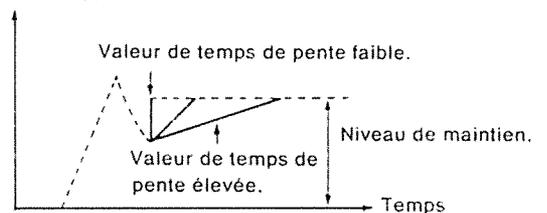
Sortie d'enveloppe



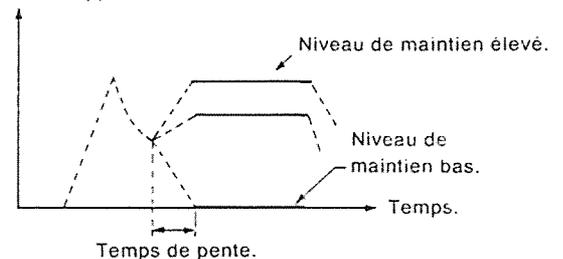
Sortie de l'enveloppe



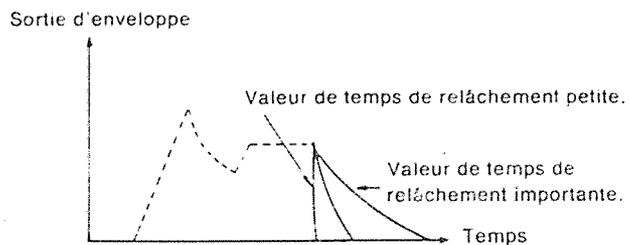
Sortie d'enveloppe



Sortie d'enveloppe

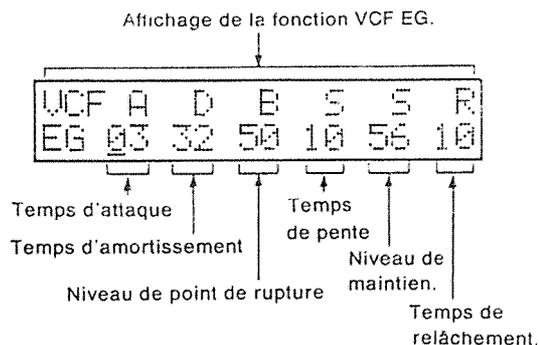


- **Temps de relâchement (Release time):**
Détermine la durée pendant laquelle le son continue à changer après que vous avez relâché la touche. Plus la valeur est élevée, plus le changement est progressif (à supposé que le niveau de maintien est suffisamment haut pour qu'il y ait un changement).



Utilisation de la fonction VCF EG.

- Appuyez sur 3 puis sur 5 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.
- Utilisez les touches du curseur pour sélectionner un paramètre. Utilisez ensuite les commandes DATA ENTRY B pour fixer sa valeur.



GROUPE DE FONCTIONS VCA

Les fonctions F36 à F38 sont les fonctions de commande VCA du DSS-1. Les VCA (amplificateurs commandés par la tension) sont utilisés pour commander le volume du son du VCF.

F36 VCA TOTAL LEVEL (Niveau total de VCA)

La fonction VCA TOTAL LEVEL.

- Détermine le niveau de volume général du son dans un programme particulier. Etant donné que cette valeur est stockée avec le reste de chaque programme, vous pouvez l'utiliser pour éviter les variations de volume non souhaitées lorsque vous changez de son.

Valeurs possibles de la fonction VCA TOTAL LEVEL.

00 ~ 63

Utilisation de la fonction VCA TOTAL LEVEL.

- Sélectionnez la fonction en appuyant sur 3 puis sur 6 ou en déplaçant le curseur DATA ENTRY A.
- Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour régler la valeur.

Affichage de la fonction VCA TOTAL LEVEL.

F36 VCA
TOTAL LEVEL = 50

Valeur de la fonction TOTAL LEVEL.

F37 VCA DEC KBDTRACK

(Pondération du clavier affectant le temps d'amortissement).

La fonction VCA DECAY KEYBOARD TRACKING

- Cette fonction vous permet de rendre le temps d'amortissement ED VCA progressivement plus long ou plus court en fonction de la hauteur du clavier. Par exemple, si vous souhaitez reproduire les caractéristiques d'amortissement d'un son de piano ou de guitare, vous devrez choisir une valeur (au-dessus de 0) qui produit un amortissement plus court dans les aigus.

Valeurs possibles pour la fonction VCA DECAY KEYBOARD TRACKING.

-63 ~ 0 ~ 63

Pondération
du clavier



(Valeurs de 0 à 63)



(Valeurs de -63 à 0)



Utilisation de la fonction VCA DECAY KEYBOARD TRACKING

- Appuyez sur 3 puis sur 7 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.
- Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer la valeur.

Affichage de la fonction
VCA DECAY KEYBOARD TRACKING.

F37 VCA
DECAY KBDTRACK = 20

Valeur actuelle pour ce paramètre.

La fonction VCA ENVELOPE GENERATOR

■ La fonction VCA EG vous permet de créer une enveloppe (contour de voltage) qui commande les VCA (amplificateurs commandés par tension) et détermine donc les changements de volume dans le temps.

L'enveloppe VCA est identique à celle décrite pour VCF EG. Elle comprend six paramètres.

● **Temps d'attaque (Attack time):**

Détermine le temps nécessaire (après que la touche a été enfoncée) pour que l'EG atteigne sa tension maximale initiale, avant que le temps d'amortissement ne commence. Plus la valeur est importante, plus le volume change lentement.

● **Temps d'amortissement (Decay time):**

Le temps nécessaire depuis la fin de l'attaque jusqu'au niveau du point de rupture. Plus la valeur est élevée, plus le changement de volume possible est progressif.

● **Niveau du point de rupture**

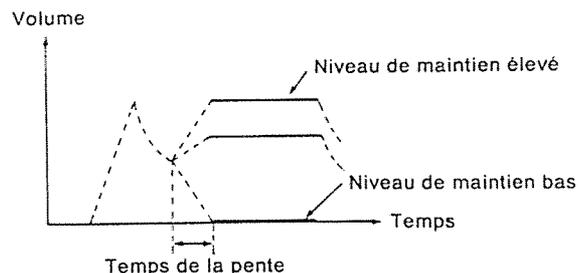
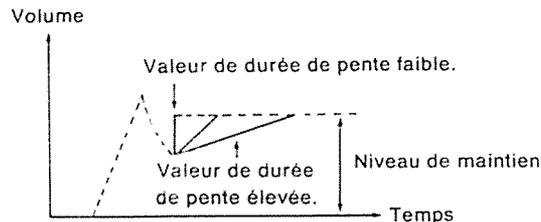
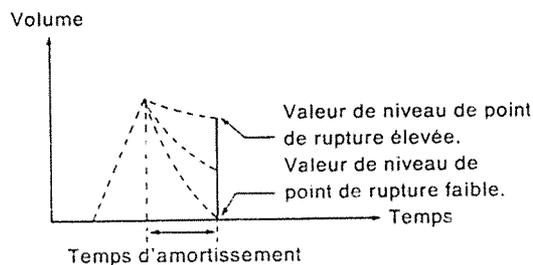
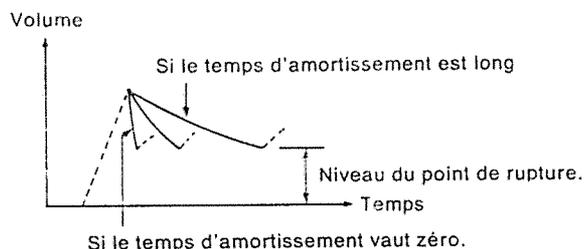
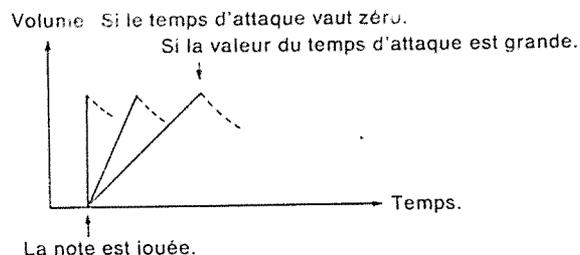
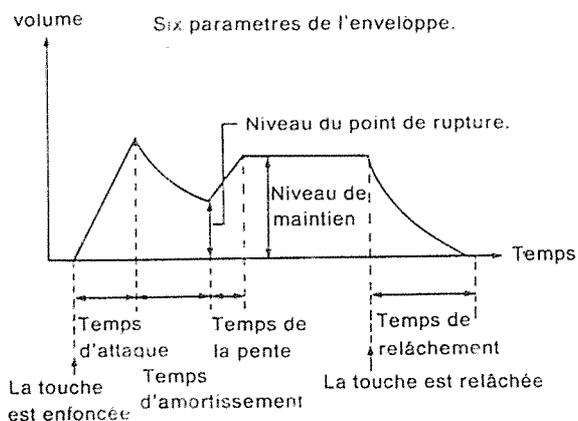
Fixe le niveau auquel le temps d'amortissement se termine.

● **Durée de la pente (Slope time):**

Détermine le temps nécessaire pour que la tension de l'enveloppe passe du niveau du point de rupture au niveau de maintien. Plus la valeur est importante, plus le volume change progressivement (à supposer qu'il y ait une différence de niveau entre le point de rupture et le niveau de maintien).

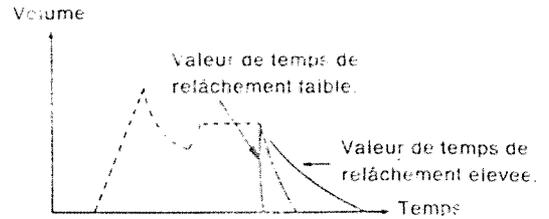
● **Niveau de maintien (Sustain level):**

Détermine le niveau (voltage) auquel la pente se termine.



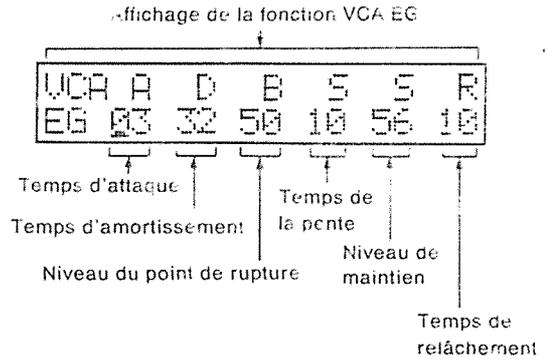
• **Temps de relâchement (Release time):**

Détermine le temps nécessaire pour que le son disparaisse complètement après que la touche a été relâchée. Plus la valeur est élevée, plus le son s'atténue lentement (à supposer que le niveau de maintien soit haut assez pour qu'il y ait un changement).



Utilisation de la fonction VCA EG.

- Appuyez sur 3 puis sur 8 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner une fonction.
- Utilisez les touches du curseur pour sélectionner un paramètre et utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer la valeur.



GRUPE DE FONCTIONS DE VELOCITE

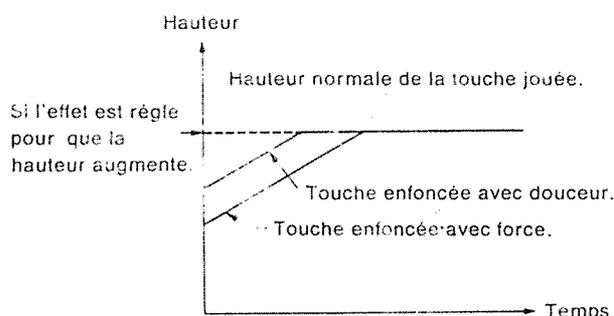
Les fonctions F41 à F46 sont les fonctions de sensibilité à la vélocité, qui vous permettent de commander divers aspects du son en fonction de la force avec laquelle vous enfoncez les touches du clavier.

F41 AUTO BEND INT (Intensité de l'effet de hauteur)

La fonction AUTO BEND INTENSITY

- Plus la valeur est élevée, plus l'effet de hauteur produit sera important lorsque vous jouez plus fort. Même si le paramètre AUTO BEND de la fonction F19 est réglé sur zéro, vous pouvez toujours obtenir un effet de hauteur en élevant la valeur d'intensité en F41.

Valeurs possibles pour l'intensité de l'effet de hauteur.
00 ~ 63



Utilisation de la fonction AUTO BEND INTENSITY.

- Appuyez sur 4 puis sur 1 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.
- Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer la valeur.

Affichage de la fonction AUTO BEND INTENSITY.

```
F41 A. BEND VEL-SENS.  
INTENSITY = 10
```

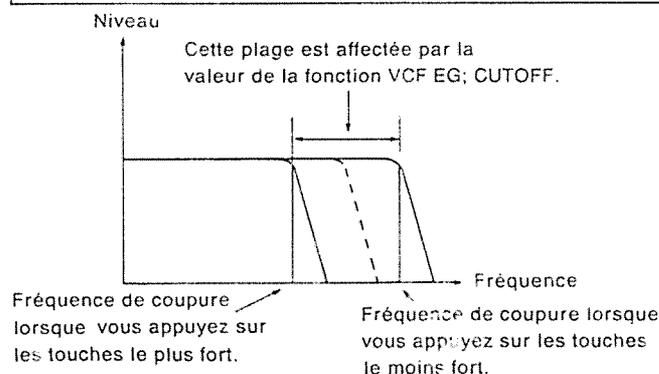
Valeur d'intensité

F42 VCF EG CUTOFF (Fréquence de coupure EG VCF)

La fonction VCF EG

- Cette fonction vous permet de commander la fréquence de coupure du filtre en fonction de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Comme avec la plupart des instruments acoustiques, cela vous permet d'obtenir des sons plus clairs lorsque vous jouez plus fort.

Valeurs possibles pour la fonction VCF EG CUTOFF.
00 ~ 63



Utilisation de la fonction VCF EG CUTOFF

- Sélectionnez la fonction en appuyant sur 4 puis sur 2 ou en déplaçant le curseur DATA ENTRY A.
- Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer la valeur.

Affichage pour la fonction VCF EG CUTOFF.

```
F42 VCF EG VEL-SENS.  
CUTOFF = 05
```

Valeur actuelle.

F43 VCF EG (ATK, DEC, SLP)

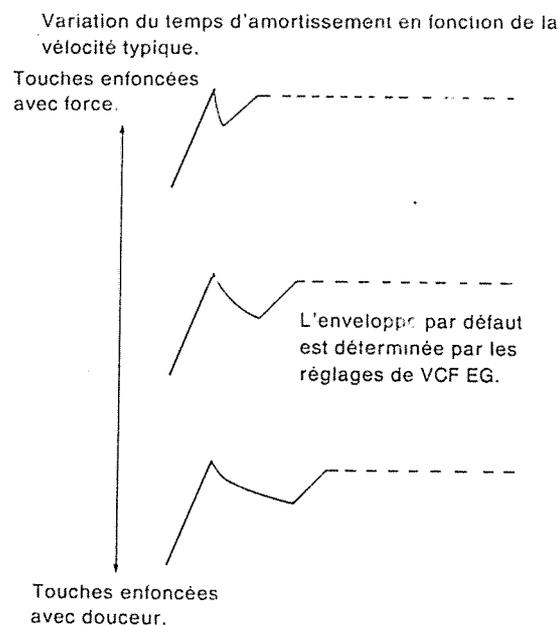
[Générateur d'enveloppe VCF (attaque, amortissement, pente)]

La fonction VCF EG (ATTACK, DECAY, SLOPE).

■ Cette fonction vous permet de contrôler le temps d'attaque de l'enveloppe de modulation du filtre en fonction de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Cela vous permet de simuler des effets tels que le coup de langue ou le souffle dans les sons de cuivre.

- **Attaque:**
Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est courte lorsque vous jouez fort et plus l'attaque est longue lorsque vous jouez doucement.
- **Amortissement:**
Plus la valeur est élevée, plus l'amortissement est court lorsque vous jouez fort et plus l'amortissement est long lorsque vous jouez doucement.
- **Pente (Slope):**
Plus la valeur est élevée, plus la pente est courte lorsque vous jouez fort et plus la pente est longue lorsque vous jouez doucement.

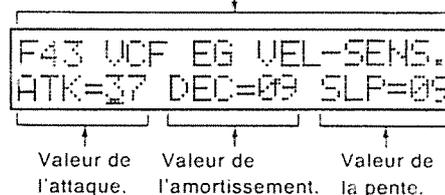
Valeurs possibles pour l'attaque.
00 ~ 63
Valeurs possibles pour l'amortissement.
00 ~ 63
Valeurs possibles pour la pente.
00 ~ 63



Utilisation de la fonction VCF EG (ATTACK, DECAY, SLOPE).

- Appuyez sur 4 puis sur 3 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.
- Utilisez les touches du curseur pour sélectionner les paramètres et utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer leur valeur.

Affichage de la fonction VCF EG (ATTACK, DECAY, SLOPE).

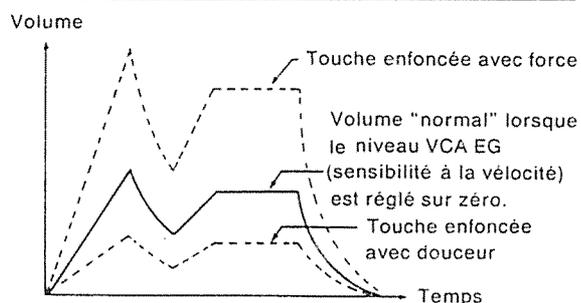


F44 VCA EG LEVEL (Niveau EG VCA)

Objet de la fonction VCA EG level

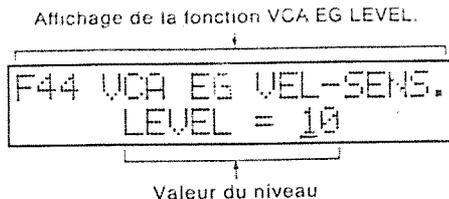
- Cette fonction vous permet de commander la sensibilité de volume dynamique du clavier. Plus la valeur est élevée, plus la sensibilité est importante.

Valeurs possibles pour la fonction VCA EG LEVEL.
00 ~ 63



Utilisation de la fonction VCA EG LEVEL.

- Sélectionnez la fonction en entrant 44 au moyen des touches numériques ou en déplaçant le curseur DATA ENTRY A.
- Utilisez la commande DATA ENTRY B pour fixer la valeur.



F45 VCA EG (ATK, DEC, SLP) [VCA EG (attaque, amortissement, pente)]

La fonction VCA EG (attaque, amortissement, pente).

- Cette fonction vous permet de commander le temps d'attaque, le temps d'amortissement et le temps de pente, en fonction de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Ceci vous permet de simuler les changements dans l'attaque et autres caractéristiques de l'enveloppe de volume des sons d'instruments acoustiques.

Valeurs possibles pour l'attaque.
00 ~ 63
Valeurs possibles pour l'amortissement.
00 ~ 63
Valeurs possibles pour la pente.
00 ~ 63

• Attaque:

Plus la valeur est grande, plus l'attaque est courte lorsque vous jouez fort et plus l'attaque est longue lorsque vous jouez doucement.

• Amortissement:

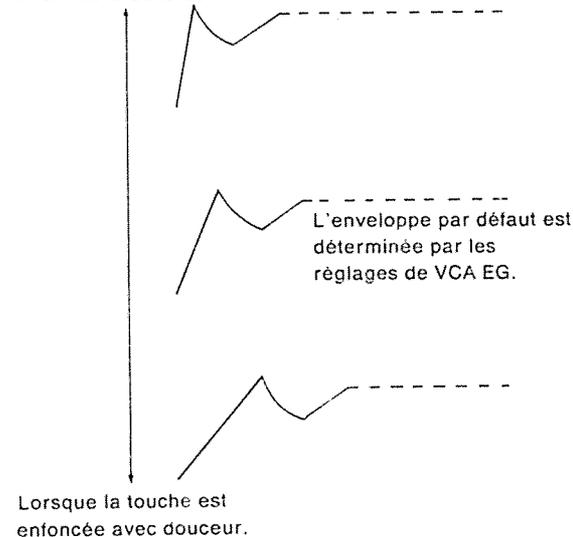
Plus la valeur est grande, plus l'amortissement est court lorsque vous jouez fort et plus il est long lorsque vous jouez doucement.

• Pente:

Plus la valeur est grande, plus la pente est courte lorsque vous jouez fort et plus elle est longue lorsque vous jouez doucement.

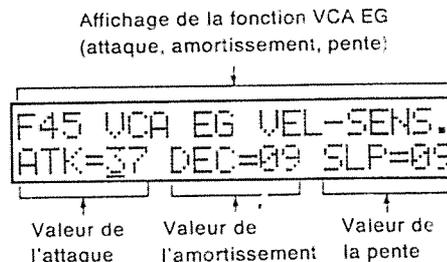
Variation typique de l'attaque en fonction de la vitesse.

Lorsque la touche est enfoncée avec force.



Utilisation de la fonction VCA EG (attaque, amortissement, pente).

- Appuyez sur 4 puis sur 5 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.
- Utilisez les touches du curseur pour sélectionner les paramètres. Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer leur valeur.



F46 VELOCITY SWITCH (Sélection par la vitesse)

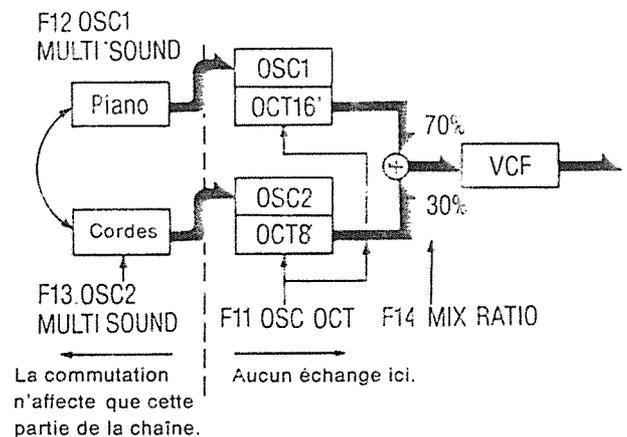
Objet de la fonction VELOCITY SWITCH.

- Cette fonction vous permet de commuter les multisons assignés à l'oscillateur 1 et à l'oscillateur 2 en fonction de la force avec laquelle les touches sont enfoncées. Vous pouvez donc commuter les sons simplement en changeant votre manière de jouer (à supposer que des multisons différents aient été affectés aux deux oscillateurs). Pour obtenir un son complètement différent, utilisez les taux de mixage (F14) 100% et 0% (ou vice-versa). La valeur de la fonction VELOCITY SWITCH détermine la force avec laquelle vous devez appuyer sur les touches pour que le changement se produise.

Valeurs possibles pour la fonction VELOCITY SWITCH.	
00 ~ 31	

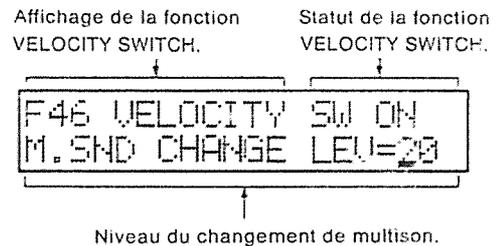
Niveau de commutation du multison	Effet
00	Pas de commutation
0	Commute les multisons, même si vous jouez doucement.
31	Ne commute pas, même si vous jouez fort.

- Cette fonction échange les multisons assignés par F12 et F13. Cela n'affecte pas les fonctions F16 (OSCILLATOR OCTAVE), F15 (OSCILLATOR-2 DETUNE & INTERVAL), F14 (MIX RATIO) ni les autres réglages relatifs au volume, taux de mixage ou autres aspects de la programmation des oscillateurs. Par exemple, si vous avons un son de piano à 16' et un son de cordes à 8' avec un taux de mixage de 70% contre 30%, nous aurons, après l'échange, un son de cordes à 16' et un son de piano à 8' avec un taux de mixage de 70% contre 30%.



Utilisation de la fonction VELOCITY SWITCH.

- Sélectionnez la fonction en appuyant sur 4 puis sur 6 ou en déplaçant le curseur DATA ENTRY A.
- Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer la valeur.



GROUPE DE FONCTIONS

“AFTER TOUCH” (Effet de pression)

Si vous continuez à exercer des pressions sur une touche alors qu'elle est complètement enfoncée, alors vous pouvez accéder à la fonction AFTER TOUCH. L'AFTER TOUCH peut être utilisé pour commander des effets de vibrato, de pédale “wah-wah” etc. Les fonction F51 à F53 servent à commander ces effets à la pression.

F51 OSC MG MOD INT (Intensité de modulation de l'oscillateur)

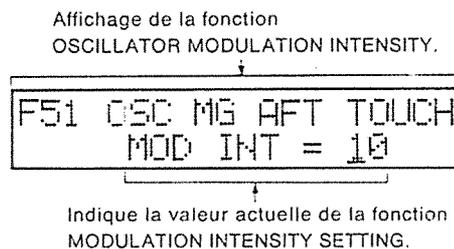
La fonction OSCILLATOR MODULATION INTENSITY

- Ceci détermine la sensibilité de l'intensité du vibrato à la pression. Plus la valeur est grande, plus l'intensité est grande lorsque vous appuyez avec force.
La fréquence du vibrato est déterminée par la fonction F17 (OSCILLATOR MODULATION MODE).

Valeurs possibles pour la fonction OSC MG MOD INT
00 ~ 15

Utilisation de la fonction OSCILLATOR MODULATION INTENSITY.

- Appuyez sur 5 puis sur 1 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.
- Utilisez la fonction DATA ENTRY B pour fixer la valeur.



F52 VCF CUTOFF IMG MOD (Coupure VCF / modulation MG).

La fonction VCF CUTOFF/MG MODULATION.

- Ceci vous permet d'utiliser l'effet de pression pour faire varier la fréquence de coupure ou contrôler la modulation cyclique (effet wah-wah) du VCF. Vous pouvez choisir soit CUTOFF soit MG-MOD.

Réglages possibles
MG-MOD, CUTOFF

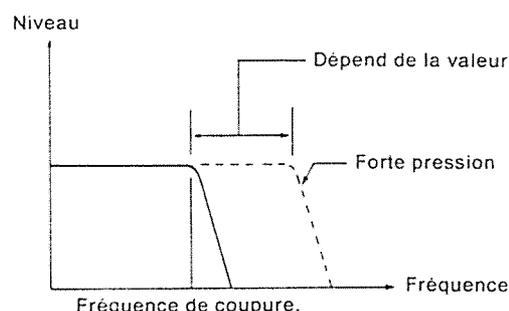
- **Coupure (Cutoff):**
Si vous sélectionnez ce mode, alors, l'effet à la pression produit un glissement du filtre vers le haut, ce qui augmente la clarté du son.
Plus la valeur est grande, plus la modification du timbre est importante.

Valeurs possibles
00 ~ 15

- **Modulation MG:**
Si vous sélectionnez ce mode, alors l'effet à la pression commande l'intensité de l'effet wah-wah (modulation de filtre cyclique). Plus la valeur est grande, plus le changement est important.

La fréquence wah-wah (vitesse) est déterminée par la valeur de la fonction F34 (VCF MODULATION MODE).

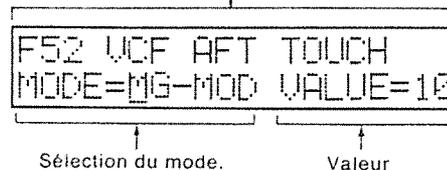
Si le mode est réglé sur CUTOFF.



Utilisation de la fonction VCF CUTOFF/MG MODULATION.

- Sélectionnez la fonction en appuyant sur 5 puis sur 2 ou en déplaçant le curseur DATA ENTRY A.
- Amenez le curseur sur le paramètre que vous souhaitez modifier, puis utilisez les commandes DATA ENTRY B pour sélectionner sa valeur.

Affichage de la fonction VCF CUTOFF/MG MODULATION.



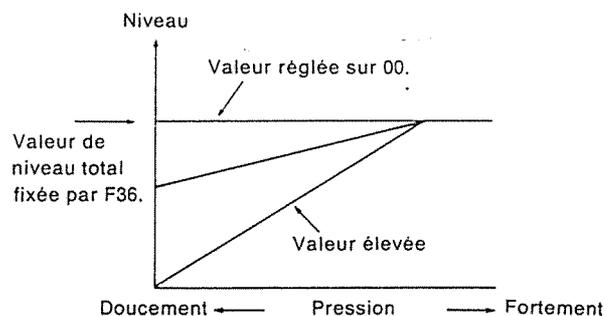
F53 VCA TOTAL LEVEL (Niveau total VCA)

La fonction VCA TOTAL LEVEL

- Cette fonction vous permet d'utiliser l'effet à la pression pour commander le niveau total VCA. Des valeurs importantes permettent de faire commencer le contrôle à des niveaux bas.

Valeurs possibles pour la fonction VCA TOTAL LEVEL.

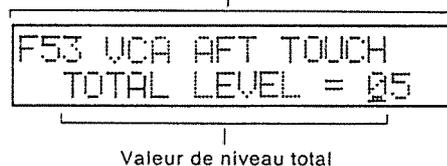
00 ~ 15



Utilisation de la fonction VCA TOTAL LEVEL

- Appuyez sur 5 puis sur 3 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.
- Réglez la valeur en déplaçant le curseur DATA ENTRY B.

Affichage de la fonction VCA TOTAL LEVEL



GROUPE DE FONCTIONS "JOYSTICK"

Le joystick du DSS-1 peut être utilisé pour commander toute une série d'effet. Les fonctions F61 et F62 vous permettent de régler les paramètres pour les effets de hauteur et les variations de filtre.

F61 PITCH BEND RANGE (Plage de l'effet de hauteur):

Objet de la fonction PITCH BEND RANGE.

- Cette fonction détermine la plage de la variation de hauteur produite lorsque le joystick est déplacé vers la gauche et la droite. Elle peut être réglée par incréments d'un demi-ton sur une plage maximale de une octave vers le haut ou vers le bas.

Valeurs possibles pour la plage d'effet de hauteur
00 ~ 12

Utilisation de la fonction PITCH BEND RANGE

- Sélectionnez la fonction en appuyant sur 6 puis sur 1 sur les touches numériques ou en déplaçant le curseur de la commande DATA ENTRY A.

- Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer la valeur.

- Remarquez que si la valeur de ce paramètre est trop élevée, certaines touches pourraient changer de hauteur lorsque vous déplacez le joystick vers la droite. Cette situation est indiquée par le mot "Warning" sur l'affichage. Cela se produit lorsque l'effet de hauteur va au-delà de la "limite supérieure de transposition de hauteur" du son assigné à cette partie du clavier. (Voir page 29)

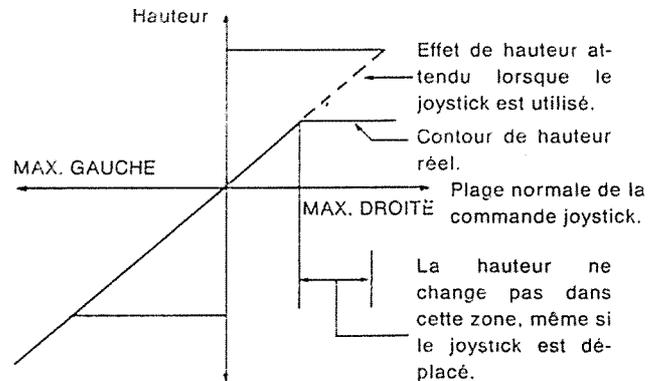
Un son avec une fréquence d'échantillonnage de 32 kHz, par exemple, aura une limite supérieure de transposition de hauteur" de une octave. Si vous élevez trop fort le réglage d'intensité, alors il se peut que vous dépassiez cette limite en déplaçant le joystick vers la droite.

Affichage de la fonction PITCH BEND RANGE.

```
F61 JOYSTICK
PITCH BEND RANGE=02
```

Valeur actuelle

- Situation possible pour certaines touches lorsque la valeur de la plage d'effet de hauteur est très haute.



Le mot "Warning" apparaît sur l'affichage si des touches produisant cet effet sont présentes sur le clavier.

Avertissement

```
F61 JOYSTICK:Warning
PITCH BEND RANGE=10
```

F62 VCF SWEEP ON/OFF (Variation VCF activée/désactivée)

Objet de la fonction VCF SWEEP ON/OFF.

- Il est possible de faire varier la fréquence de coupure VCF vers le haut ou le bas en déplaçant le curseur vers la gauche. F62 vous permet d'activer ou de désactiver cette possibilité.

Valeurs de variation VCF possibles
OFF, ON

Utilisation de la fonction VCF SWEEP ON/OFF.

- Appuyez sur 6 puis sur 2 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.

- Fixez la valeur en déplaçant le curseur DATA ENTRY B.

Affichage de la fonction VCF SWEEP ON/OFF.

```
F62 JOYSTICK
VCF SWEEP = ON
```

Valeur de VCF SWEEP.

GROUPE DE FONCTIONS D'ASSIGNATION DE TOUCHE

Le DSS-1 possède huit sons synthétisés. Les fonctions de ce groupe vous permettent de décider de quelle manière les sons seront utilisés lorsque des touches sont enfoncées. Vous pouvez choisir entre trois modes d'assignation de touche (POLY-1, POLY-2 et UNISON). Vous pouvez également spécifier combien de sons seront utilisés et le degré de désaccord en mode UNISON.

F63 KEY ASSIGN MODE (Mode d'assignation des touches)

Objet de la fonction KEY ASSIGN MODE.

■ Permet de sélectionner les modes POLY-1, POLY-2 ou UNISON, en fonction du son et de la manière de jouer que vous souhaitez utiliser.

● POLY-1:

Dans ce mode, les huit sons sont assignés séquentiellement à mesure que les notes sont jouées. Si la même note est jouée de manière répétitive, elle sera articulée de manière répétitive (en chevauchant les notes précédentes) étant donné qu'elle est produite par un nouveau son chaque fois. Pour morceaux polyphoniques.

● POLY-2:

Dans ce mode, le même son est utilisé si la même touche est jouée de manière répétitive. C'est pourquoi elle ne sera pas articulée séparément et il n'y aura pas de chevauchement. Pour morceaux polyphoniques.

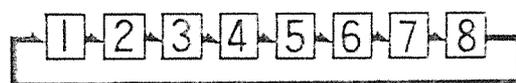
● UNISON:

Il s'agit d'un mode monophonique qui est utile pour jouer des mélodies, des solos de guitare et des parties de basse. Les sons sont utilisés conformément aux réglages de la fonction F64 (UNISON DETUNE & VOICES).

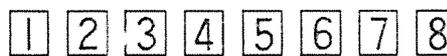
Ce mode utilise un système de déclenchement multiple, pour lequel l'enveloppe est redéclenchée chaque fois qu'une nouvelle touche est enfoncée (de sorte que vous pouvez jouer en legato et obtenir une nouvelle note pour chaque touche jouée, sans devoir relâcher la touche précédente).

Valeurs possible pour la fonction KEY ASSIGN.

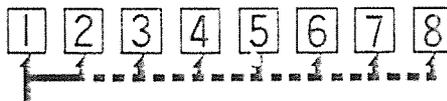
POLY-2, POLY-1, UNISON



Passes au son suivant chaque fois qu'une note est jouée.



Si la même touche est enfoncée de manière répétitive, alors le même son est utilisé (les autres sons sont utilisés lorsque les autres touches sont enfoncées).



Lorsqu'une note est jouée, les sons sont utilisés conformément aux réglages de F64.

Utilisation de la fonction KEY ASSIGN MODE.

■ Appuyez sur 6 puis sur 3 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.

■ Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer la valeur.

Affichage pour le mode d'assignation des touches

```
F63 KEYBOARD  
ASSIGN MODE = POLY-1
```

Mode d'assignation actuel.

F64 UNISON DETUNE & VOICES (Désaccord par rapport à l'unison et sons)

La fonction UNISON DETUNE & VOICES.

■ Cette fonction détermine "l'épaisseur" du son lorsque le mode UNISON est sélectionné. Il y a deux paramètres:

● **Unison detune:**

Les sons sont légèrement désaccordés en fonction de la valeur de ce paramètre. Plus la valeur est grande, plus le désaccord est important et donc plus le son est "épais".

● **Sons:**

En mode unison, vous pouvez choisir d'utiliser deux, quatre, six ou huit sons.

Valeurs de désaccordage possibles.

01 ~ 08

Valeurs de sons possibles.

02, 04, 06, 08

Utilisation de la fonction UNISON DETUNE & VOICES

■ Appuyez sur les touches numériques 6 puis 4 ou déplacez le curseur DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.

■ Amenez le curseur sur le paramètre que vous souhaitez modifier. Utilisez ensuite le curseur DATA ENTRY B pour modifier le réglage.

Affichage de la fonction: UNISON DETUNE & VOICES.

F64 UNISON MODE
DETUNE=05 VOICES=02

Valeur de désaccordage. Valeur de sons.

GROUPE DE FONCTIONS EGALISEUR/RETARD NUMERIQUE

Les fonctions F65 à F96 concernent l'égaliseur et le retard numérique. Ces fonctions affectent la tonalité et les effets de retard tels que le chorus, le doublage et la réverbération creuse.

F65 EQ (BASS, TREBLE) [Egalisation (graves, aigüés)]

La fonction EQUALIZER (BASS, TREBLE).

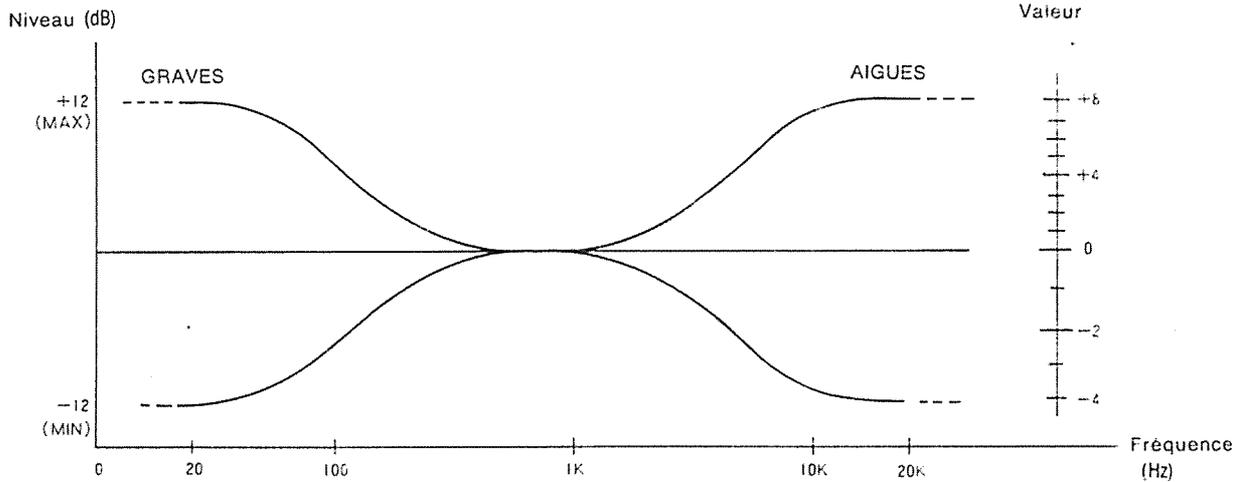
■ Ces paramètres vous permettent de régler les graves et les aigüés du signal audio en aval du VCA.

● **BASS:**
Vous permet de renforcer ou d'atténuer les graves.

● **TREBLE:** vous permet de renforcer ou d'atténuer les aigüés.

Valeurs de graves possibles.
-4 ~ +8

Valeurs d'aigüés possibles.
-4 ~ +8



Utilisation de la fonction EQUALIZER (BASS, TREBLE).

■ Appuyez sur les touches 6 puis 5 ou déplacez le curseur DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.

■ Amenez le curseur sur le paramètre que vous souhaitez modifier, puis utilisez le curseur DATA ENTRY B pour fixer la valeur.

Affichage de la fonction EQUALIZER (BASS, TREBLE).

```

F65 EQ LEVEL
BASS =+4 TREBLE =+2
    
```

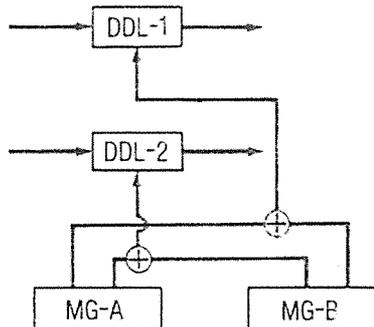
Valeur des graves

Valeur des aigüés

F71 DDL MG FREQUENCY

Fonction DDL MG FREQUENCY

- Le retardement numérique du DSS-1 est équipé de deux générateurs de modulation séparés. Chaque MG peut être réglé sur une fréquence différente. Grâce à ceux-ci, les temps de retard DDL-1 et DDL-2 peuvent être modulés de manière indépendante ou ensemble, ce qui permet toute une série d'effets intéressants.



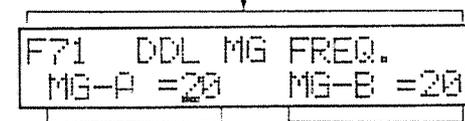
(Ces générateurs peuvent être réglés sur des fréquences différentes.)

Valeurs possibles pour la fonction DDL MG FREQUENCY.
A.....00 ~ 63
B.....00 ~ 63

Utilisation de la fonction DDL MG FREQUENCY.

- Appuyez sur la touche 7 puis sur la touche 1 ou déplacez le curseur DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.
- Amenez le curseur sur le paramètre que vous désirez modifier, puis utilisez le curseur DATA ENTRY B pour fixer la valeur.

Affichage de la fonction DDL MG FREQUENCY.



Réglage du générateur de modulation A.

Réglage du générateur de modulation B.

F81, F92 TIME (Temps)

La fonction TIME

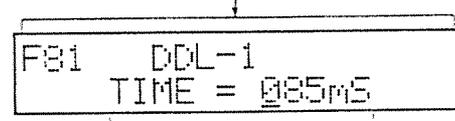
- Cette fonction vous permet de spécifier le temps de retard pour l'un ou l'autre système de retardement numérique DDL-1 ou DDL-2. Le temps de retard peut être réglé sur une plage allant de 0 msec. à 500 msec. Les durées les plus courtes sont utilisées pour les effets de chorus et de "flanging" et les durées les plus longues sont utilisées pour des retardements courts ou longs et pour les effets d'écho.

Valeurs de temps possibles.
000ms ~ 500ms

Utilisation de la fonction TIME

- Utilisez les touches numériques ou le curseur DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction F81 ou F92.
- Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer la valeur.

Affichage de la fonction TIME



Valeur actuelle du temps de retard.



F82, F93 FEED BACK

La fonction FEEDBACK

- Cette fonction vous permet de déterminer la quantité de "feedback" dans l'effet de retard produit par DDL-1 ou DDL-2. Le "feedback" consiste à prendre le signal retardé sorti et à le renvoyer à l'entrée de manière à ce qu'il soit à nouveau retardé.

Lorsque des temps de retard longs sont spécifiés, la quantité de "feedback" détermine le nombre d'échos discrets. Avec des temps de retard courts, une valeur de "feedback" importante peut produire des effets de "flanging".

Valeurs de feedback possibles

00 ~ 15

Utilisation de la fonction FEEDBACK

- Appuyez sur 8 puis sur 2 (ou sur 9 puis sur 3) ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.
- Utilisez la fonction DATA ENTRY B pour sélectionner la fonction.

Affichage de la fonction FEEDBACK.

```
F82  DDL-1
      FEED BACK = 02
```

Indique la valeur de FEEDBACK actuelle.

```
F93  DDL-2
      FEED BACK = 05
```

F83, F84 EFFECT LEVEL (Niveau d'effet)

La fonction EFFECT LEVEL

- Cette fonction vous permet de régler le niveau du son retardé de DDL-1 ou DDL-2 dans le mixage. Lorsque la valeur est 00, vous ne pouvez entendre que le signal direct, sans aucun effet de retard.

Utilisation de la fonction EFFECT LEVEL

- Appuyez sur 8 puis sur 3 (ou sur 9 puis sur 4) ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.
- Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer la valeur.

Affichage de la fonction EFFECT LEVEL

```
F83  DDL-1
      EFFECT LEVEL = 10
```

Indique le niveau d'effet actuel.

```
F94  DDL-2
      EFFECT LEVEL = 05
```

F84, F95 MOD INT (Intensité de modulation)

La fonction MODULATION INTENSITY

- Cette fonction contrôle l'intensité de la modulation des temps de retard de DDL-1 et DDL-2, appliquée par les deux générateurs de modulation (MG-A et MG-B). (Chaque DDL peut être modulé par les deux MG). Si l'on augmente la valeur de MG-A, par exemple, le temps de retard sera modulé plus fortement par la fréquence de MG-A. Idem, pour MG-B. Si les deux modulateurs ont une valeur supérieure à 00 (et s'ils sont réglés sur des fréquences différentes), alors la forme de l'onde de modulation devient relativement compliquée, ce qui produit également un effet de retardement assez complexe.

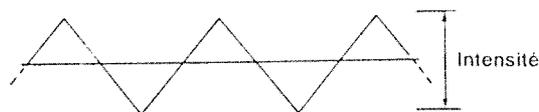
Valeurs possibles pour la fonction MODULATION INTENSITY.

A.....00 ~ 63

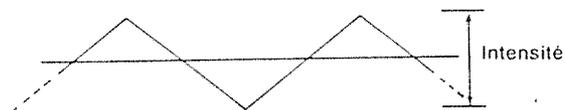
B.....00 ~ 63

- Exemple dans lequel les générateurs de modulation A et B sont réglés sur des fréquences différentes.

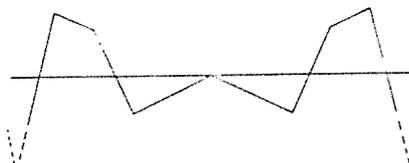
Forme de l'onde sortie de MG-E



Forme de l'onde sortie de MG-A



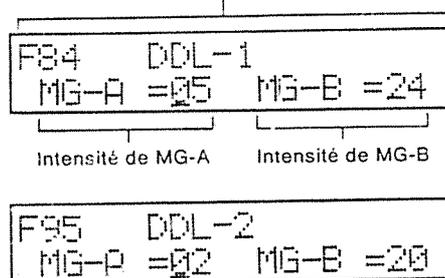
Combinaison des formes d'onde de MG-A et MG-B.



Utilisation de la fonction MODULATION INTENSITY

- Appuyez sur les touches numériques 8 puis 4 (ou 9 puis 5) ou déplacez le curseur DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.
- Amenez le curseur sur le paramètre que vous souhaitez modifier, puis utilisez le curseur DATA ENTRY B pour changer la valeur.

Affichage de la fonction MODULATION INTENSITY.



F91 INPUT SIGNAL SELECT (Sélection du signal d'entrée).

Objet de la fonction INPUT SIGNAL SELECT.

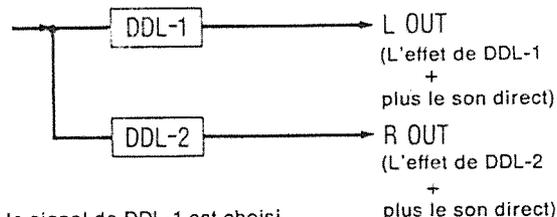
- Cette fonction vous permet de choisir le signal à utiliser pour l'entrée de DDL-2. Vous pouvez choisir soit le signal direct, soit le signal sorti de DDL-1. Pour des effets stéréo normaux, utilisez le signal direct, étant donné que cela vous procure un retard indépendant pour chacune des deux sorties.
- Pour d'autres effets, vous pouvez entrer le signal sorti de DDL-1 et connecter ainsi deux retards en série pour moduler le premier effet par le second.

Valeurs possibles pour la fonction INPUT SIGNAL SELECT.

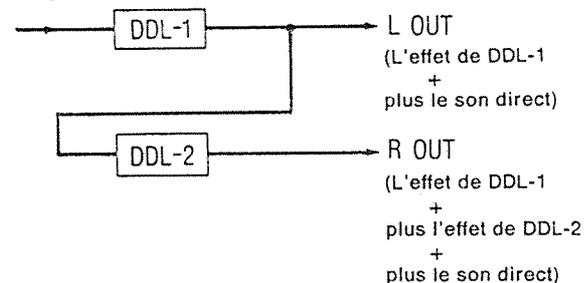
DIRECT, DDL-1

- Les retards peuvent être connectés à l'intérieur comme indiqué ici.

Si le signal DIRECT est choisi.



Si le signal de DDL-1 est choisi.



F96 MOD INVERT SW (Inversion du signal de modulation)

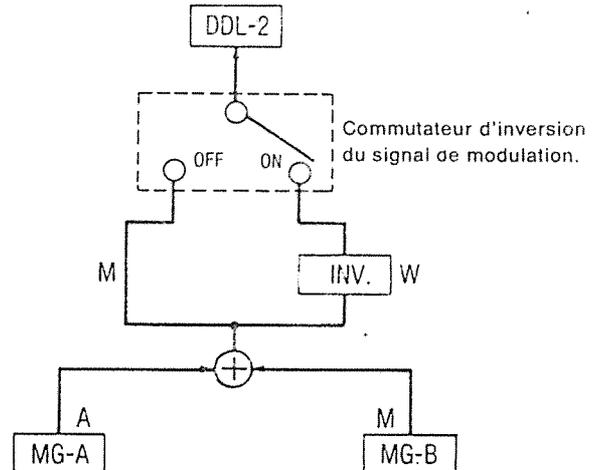
Objet de la fonction MODULATION INVERT SWITCH.

- Si cette fonction est activée, alors la phase de la forme d'onde est inversée pour le signal modulant DDL-2. Ceci est utilisé, en particulier, pour les effets de chorus stéréo et d'autres effets pour lesquels vous souhaitez rendre le son plus vivant.

Valeurs possibles pour la fonction
MODULATION INVERT SWITCH.

OFF, ON

- Schéma de l'opération d'inversion du signal de modulation.



Utilisation de la fonction MODULATION INVERT SWITCH.

- Appuyez sur 9 puis sur 6 ou utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la fonction.
- Utilisez les commandes DATA ENTRY B pour fixer la valeur.

Affichage de la fonction
MODULATION INVERT SWITCH.

```
F96  DDL-2  
MOD INVERT SW = ON
```

Statut actuel de la fonction
MODULATION INVERT SWITCH.

MODE SYSTEME

1. Les fonctions du mode système.

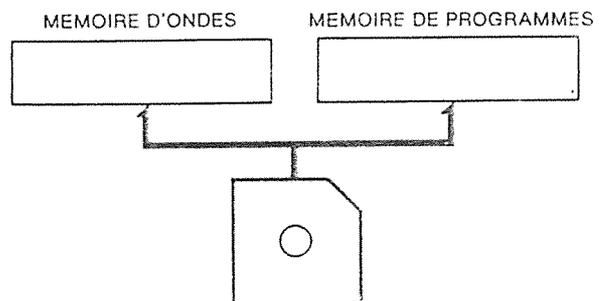
F1.GET SYSTEM (Obtenir un système)

Objet de la fonction GET SYSTEM

■ Cette fonction vous permet de sélectionner l'un des quatre systèmes sur le disque et de le charger dans la mémoire.

■ Lorsque vous obtenez un système, vous obtenez également les paramètres MIDI que vous avez sauvegardé avec ce système.

■ Si vous exécutez la fonction GET SYSTEM lorsque l'un des multisons du système (stocké dans sa liste de multisons) a été effacé, "SYSTEM Incompleted" (système incomplet) sera affiché. Si vous utilisez la fonction F7 pour voir la liste des multisons, vous verrez "?No-MSND" (pas de multison) à la place du nom du multison effacé.



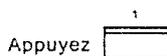
Les sons vont dans la mémoire d'ondes et les programmes dans la mémoire de programmes.

Utilisation de la fonction GET SYSTEM

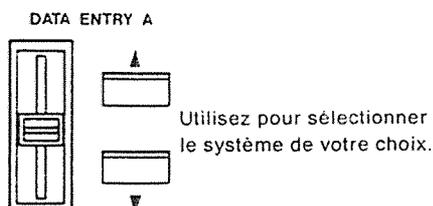
Action

0. Sélectionnez le mode SYSTEME et insérez le disque qui contient le système que vous souhaitez charger.

1. Appuyez sur la touche numéro 1.

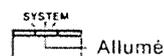


2. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner le système de votre choix.

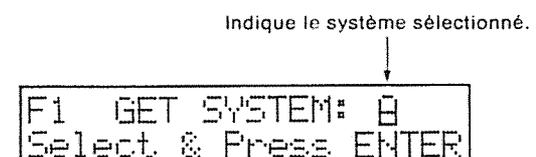
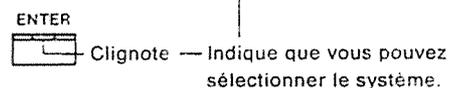
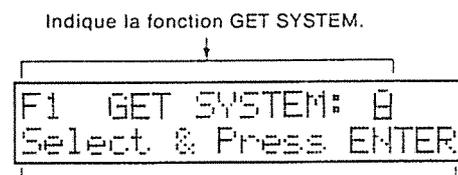


Action du DSS-1

● Indique le mode SYSTEME.



● L'affichage indique le système actuellement sélectionné.

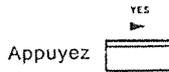


3. Appuyez sur ENTER

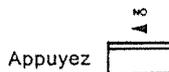


4. Répondez en appuyant sur YES ou sur NO.

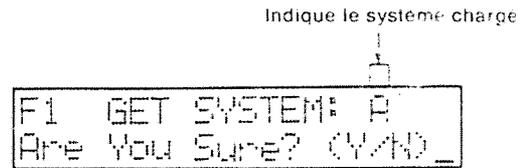
Appuyez sur YES pour procéder au chargement du système sélectionné du disque dans la mémoire.



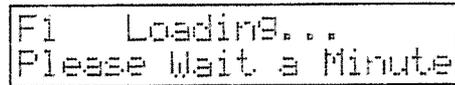
Appuyez sur NO pour annuler.



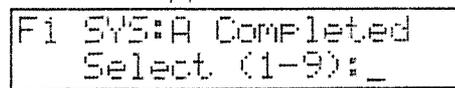
- L'affichage vous demande de confirmer que c'est bien ce système que vous souhaitez obtenir.



- L'affichage confirme le chargement et, lorsque le chargement est terminé, vous indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

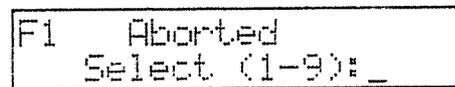


Indique le système chargé.



Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

- Vous pouvez à présent sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

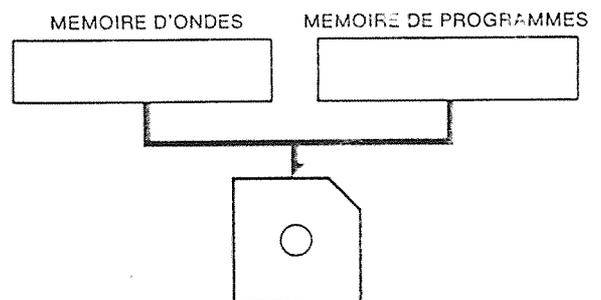


Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

F2 SAVE SYSTEM (Sauvegarde système)

Objet de la fonction SAVE SYSTEM

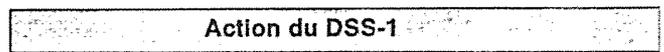
- Cette fonction est utilisée pour sauvegarder le système qui se trouve dans la mémoire sur un disque sous l'appellation "A", "B", "C" ou "D".
- Sauvegarder un système n'ayant aucun multison équivaut à utiliser la fonction ALL PROGRAM SAVE. L'affichage indique "No M.SNDs Exist" et le contenu du programme sur le disque change.
- Les paramètres MIDI actuels sont sauvegardés en même temps que le système.



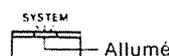
Utilisation de la fonction SAVE SYSTEM



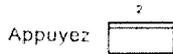
0. Sélectionnez le mode SYSTEME. Un disque doit se trouver dans le lecteur. Vous allez sauvegarder le système sur le disque qui se trouve dans le lecteur. Aussi, ne placez pas dans le lecteur un disque qui est déjà rempli de systèmes que vous souhaitez conserver.



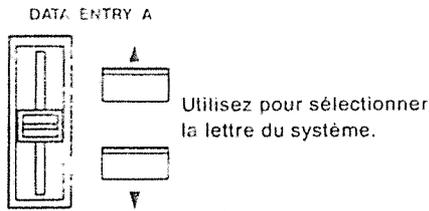
- Indique le mode SYSTEM.



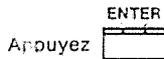
1. Appuyez sur la touche numéro 2.



2. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la lettre (A, B, C ou D) sous laquelle vous souhaitez sauvegarder le système qui se trouve actuellement dans la mémoire.

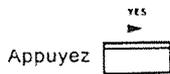


3. Appuyez sur ENTER pour effectuer la sauvegarde.

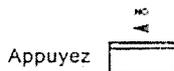


4. Répondez en appuyant sur YES ou sur NO.

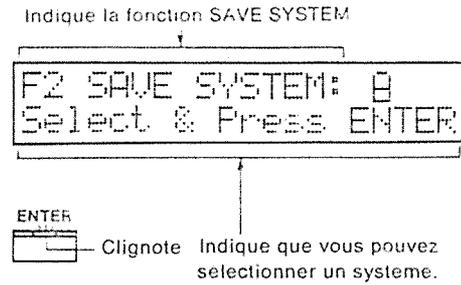
Si vous souhaitez sauvegarder le système sur ce disque sous la lettre affichée, appuyez sur la touche YES.



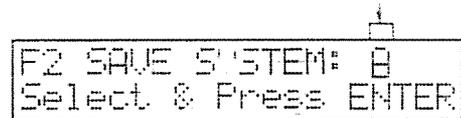
Appuyez sur NO si vous ne voulez pas sauvegarder le système qui se trouve dans la mémoire sur le disque inséré dans le lecteur, sous la lettre affichée.



• L'affichage indique le système actuellement sélectionné.

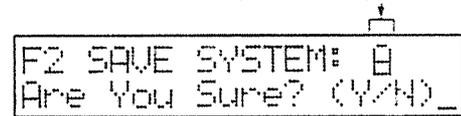


Indique le système sélectionné.

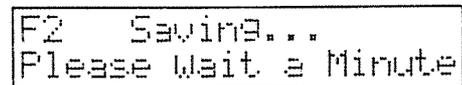


• L'affichage vous demande de confirmer votre décision de sauvegarder le système qui se trouve dans la mémoire sur le disque sous la lettre affichée.

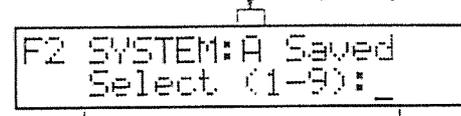
Lettre correspondant au système à sauvegarder.



• Lorsque l'opération de sauvegarde est terminée, vous pouvez sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

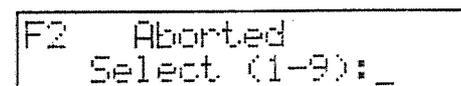


Indique le système sauvegardé.



Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

• Ceci annule la fonction. Vous pouvez à présent choisir une autre fonction ou changer de mode.



Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

■ Lorsque vous sauvegardez un système, le DSS-1 contrôle le disque pour voir s'il y a déjà sur le disque des multisons qui portent le même nom que l'un des multisons qui se trouvent dans la mémoire d'ondes. Si c'est le cas, alors il vous demande s'il peut effacer le ou les multison(s) qui se trouvent sur le disque. Si vous décidez de ne pas effacer, alors le multison portant le même nom dans la mémoire d'ondes ne sera pas sauvegardé. Si vous décidez d'effacer, alors la fonction de sauvegarde de système continue et sauvegarde les multisons de la mémoire d'ondes sur le disque sous ces noms.

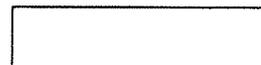
Voyez la fonction F9 SAVE/RENAME M.SOUND dans le mode MULTISON pour plus de détails sur la fonction d'effacement.

F3 PROGRAM DIRECTORY (Liste des programmes)

Objet de la fonction PROGRAM DIRECTORY

■ Cette fonction affiche le nom des programmes se trouvant actuellement dans la mémoire de programmes.

MEMOIRE DE PROGRAMME.



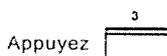
```
P:01 Pf
P:02 BRASS
...
P:31 BASS
P:32 GUITAR
```

Utilisation de la fonction PROGRAM DIRECTORY.

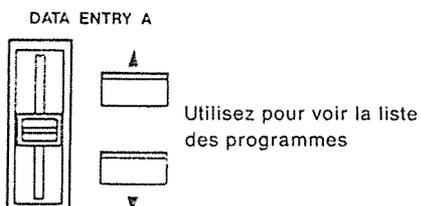
Action

0. Confirmez la sélection du mode SYSTEME

1. Appuyez sur la touche numéro 3.

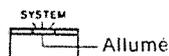


2. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour voir la liste des programmes.



Action du DSS-1

• Indique le mode SYSTEME.



• L'affichage vous invite à choisir une fonction.

• L'affichage indique le système actuellement sélectionné.

Affichage de la liste de programmes.

```
F3 PROGRAM DIRECTORY
With DATA ENTRY A_
```

Vous demande d'utiliser les commandes DATA ENTRY A.

```
F3 PROGRAM DIRECTORY
No.01 : TEST-#01
```

Indique le numéro et le nom des programmes.

GET PROGRAM (Obtenir des programmes)

Objet de la fonction GET PROGRAM

- Cette fonction permet d'obtenir un programme d'un système se trouvant sur le disque et de le charger dans le tampon de sortie de programme.
- Avec cette fonction, vous pouvez affecter n'importe quel numéro de mémoire de programme au programme chargé.

Remarque:

Le nom du programme affiché en mode PLAY est le nom du programme actuellement chargé dans le tampon de sortie de programme. C'est pourquoi, si, à ce stade, vous passez en mode PLAY sans avoir affecté de numéro de mémoire de programme au programme chargé, le programme que vous avez chargé sera affiché, mais ne se trouvera pas dans la mémoire de programme.

Exemple:

1. Sélectionnez le changement de programme P01: "P01:A"
2. Dans le mode SYSTEME, chargez le nom de programme "B", mais ne l'affectez pas.
3. Affichez, juste après être passé en mode PLAY: "P01:B".
4. Sélectionnez le changement de programme P01: "P01:A"

(A l'étape 4, le contenu du tampon de sortie de programme a été chargé en A. Le programme B a été perdu pendant l'opération.)

Utilisation de la fonction GET PROGRAM.

Action

0. Contrôlez que vous êtes bien en mode SYSTEME.

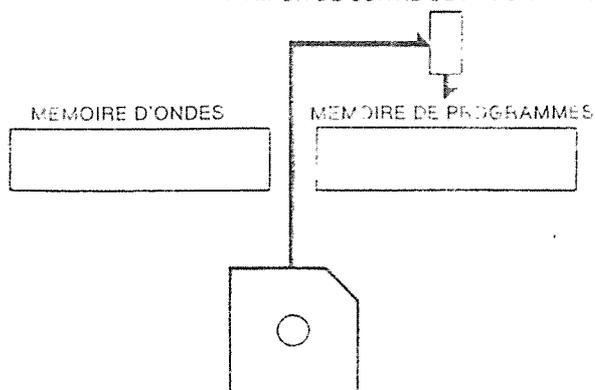
1. Insérez le disque qui comporte le programme que vous désirez charger dans le lecteur et appuyez sur la touche numéro 4.

Appuyez 

2. Amenez le curseur sur SYSTEM ou PROGRAM, puis utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner la lettre ou le numéro souhaité.

  Utilisez pour sélectionner SYSTEM

TAMPON DE SORTIE DE PROGRAMME



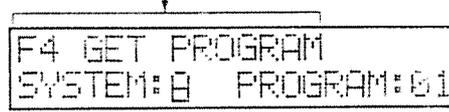
Action du DSS-1

- Indique le mode SYSTEME.

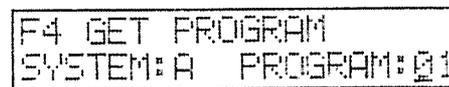
 Allumé

- L'affichage indique les valeurs par défaut pour les paramètres SYSTEME et PROGRAMME.

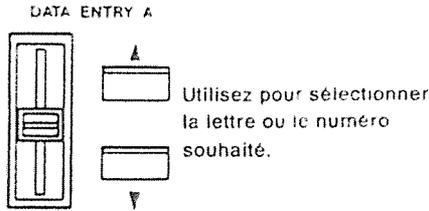
Indique la fonction GET PROGRAM.



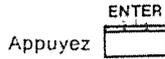
 Clignote— Indique que vous pouvez sélectionner un programme.



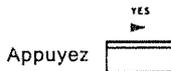
(L'exemple montre la sélection de programme.)



3. Appuyez sur la touche ENTER pour charger le programme.



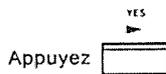
4. Répondez au moyen des touches YES et NO.
Appuyez sur YES pour accéder au programme.



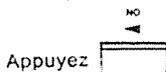
Appuyez sur NO si vous ne voulez pas obtenir ce programme.



5. Répondez au moyen des touches YES et NO.
Pour entrer le programme en mémoire, appuyez sur YES.



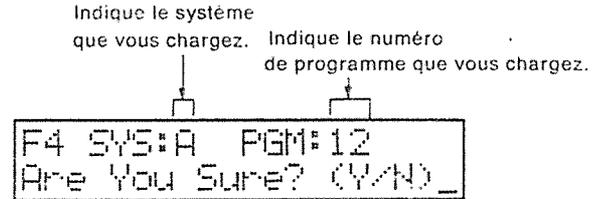
Appuyez sur NO si vous ne voulez pas charger le programme en mémoire.



```
F4 GET PROGRAM
SYSTEM:A PROGRAM:12
```

(L'exemple indique la sélection du programme numéro 12.)

L'affichage vous demande si vous voulez vraiment charger le système et le programme affiché.



L'affichage indique le nom de programme et vous demande si vous souhaitez charger ce programme en mémoire.

```
F4 Loading...
Please Wait a Minute
```

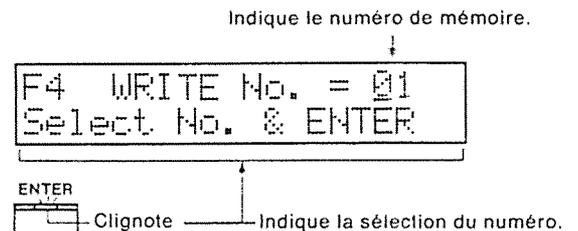
Indique le nom du programme que vous avez chargé.

```
F4 TEST-#01 Loaded
Write in Mem.?(Y/N)_
```

Ceci annule l'opération et vous demande si vous souhaitez essayer à nouveau. Allez à l'étape (8).

```
F4 Aborted
Retry ? (Y/N)_
```

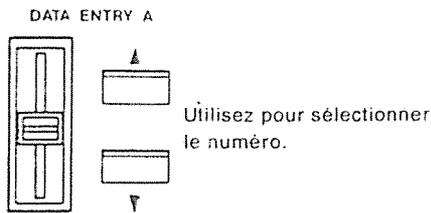
L'affichage vous invite à spécifier le numéro sous lequel le programme sera entré en mémoire.



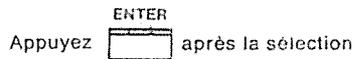
L'affichage vous demande si vous souhaitez essayer à nouveau.

```
F4 Not Be Written
Retry ? (Y/N)_
```

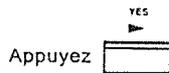
6. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner le numéro sous lequel vous souhaitez charger le programme en mémoire.



7. Appuyez sur la touche ENTER pour charger le programme sous le numéro de mémoire sélectionné.



8. Appuyez sur YES si vous souhaitez utiliser à nouveau cette fonction.



Appuyez sur NO pour quitter la fonction.



Indique le numéro de programme sélectionné en mémoire.

```
F4 WRITE No. = 04
Select No. & ENTER
```

• L'affichage vous demande si vous désirez recommencer.

Indique le numéro de mémoire sous lequel le programme a été chargé.

```
F4 WRITE No. = 04
Retry? (Y/N) _
```

• Ceci vous ramène à l'étape de la sélection du système et du programme. Recommencez la procédure à partir de l'étape (2).

• Vous pouvez à présent sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

L'affichage indique "WRITE" si vous appuyez sur la touche YES à l'étape (8).

```
F4 WRITE No. = 04
Select (1-9): _
```

Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

L'affichage indique "Not Be Written" si vous avez appuyé sur NO à l'étape (5).

```
F4 Not Be Written
Select (1-9): _
```

Indique que vous pouvez sélectionner la fonction.

L'affichage indique "Aborted" si vous avez appuyé sur la touche NO à l'étape (4).

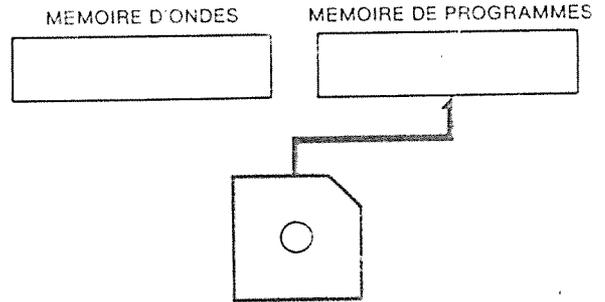
```
F4 Aborted
Select (1-9): _
```

Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

F5 GET ALL PROGRAMS (Obtenir tous les programmes)

Objet de la fonction GET ALL PROGRAMS.

- Cette fonction charge les 32 programmes d'un système particulier qui se trouve sur le disque dans la mémoire de programme du DSS-1.

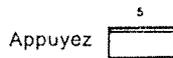


Utilisation de la fonction GET ALL PROGRAMS

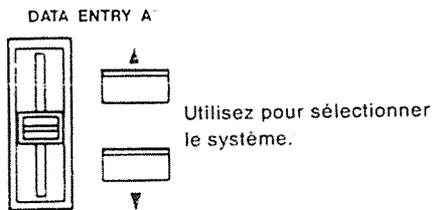
Action

0. Sélectionnez le mode SYSTEME.

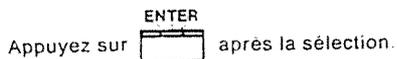
1. Appuyez sur la touche numéro 5.



2. Utilisez les commandes DATA ENTRY A pour sélectionner le système qui comporte les programmes que vous souhaitez obtenir.

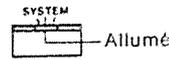


3. Appuyez sur ENTER pour continuer.

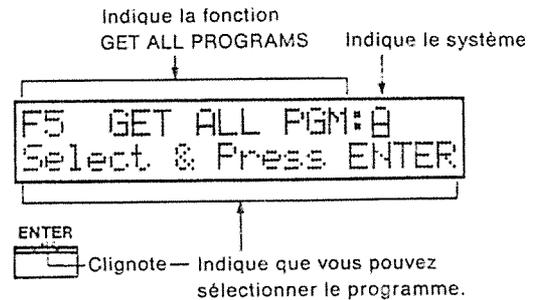


Action du DSS-1

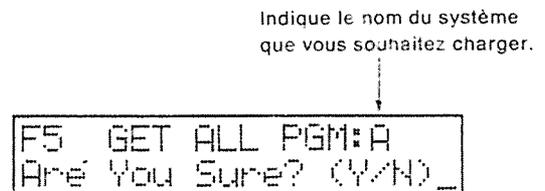
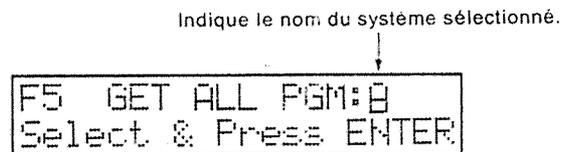
- Indique le mode SYSTEME.



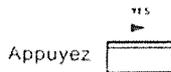
- L'affichage vous invite à sélectionner une fonction.
- L'affichage indique le système actuellement sélectionné.



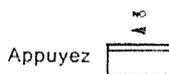
- L'affichage vous demande de confirmer votre intention d'obtenir tous les programmes du système sélectionné.



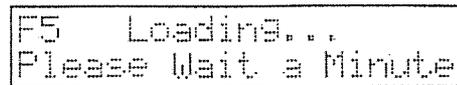
4. Appuyez sur YES pour charger.



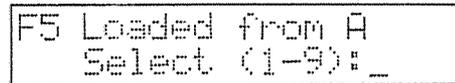
Si vous ne voulez pas charger ces programmes, appuyez sur NO pour annuler.



Ceci termine l'opération. Vous pouvez à présent sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

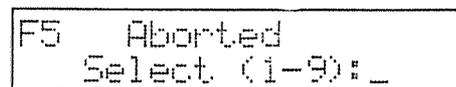


Indique que l'opération est terminée.



Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

Vous pouvez à présent sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

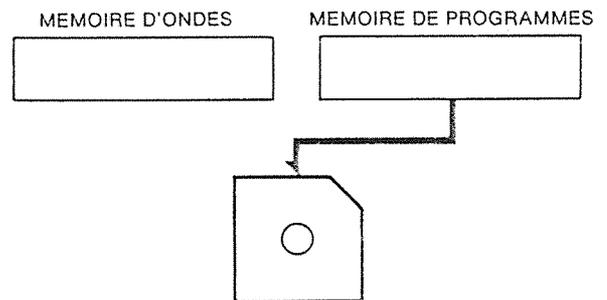


Indique que vous pouvez sélectionner une autre fonction.

F6 SAVE ALL PROGRAMS (Sauvegarder tous les programmes)

Objet de la fonction SAVE ALL PROGRAMS

Cette fonction vous permet de sauvegarder tous les programmes se trouvant actuellement dans la mémoire de programmes sous le nom de système (A, B, C, D) de votre choix.

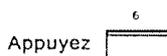


Utilisation de la fonction SAVE ALL PROGRAMS.

Action

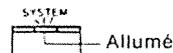
0. Vérifiez que le mode SYSTEME a bien été sélectionné.

1. Appuyez sur la touche numéro 6.



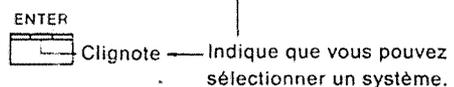
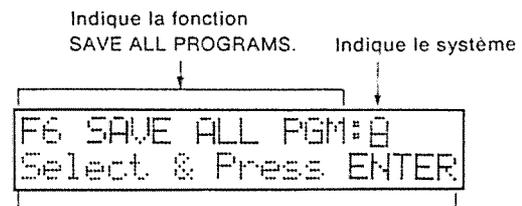
Action du DSS-1

Indique le mode SYSTEME.

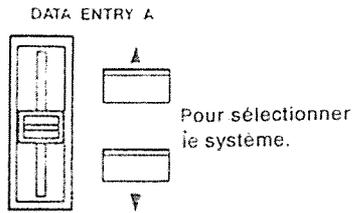


L'affichage vous invite à sélectionner une fonction.

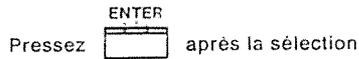
Vous êtes invité à sélectionner le nom du système.



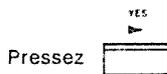
2. Utilisez DATA ENTRY A pour sélectionner le système sur le disque, dans lequel vous désirez sauver vos programmes.



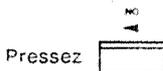
3. Pressez ENTER après avoir sélectionné le système de destination.



4. Pressez la touche YES si vous désirez sauver tous les programmes de la mémoire dans ce système.



Pressez la touche NO si vous ne voulez pas sauver les programmes dans ce système.



Indique le nom du système sélectionné.

```
F6 SAVE ALL PGM: B
Select & Press ENTER
```

- Le système sur le disque est spécifié. L'affichage vous demande si vous voulez toujours sauver tous les programmes de la mémoire dans ce système.

Nom du système de destination sur la disquette.

```
F6 SAVE ALL PGM: A
Are You Sure? (Y/N)_
```

- Vous pouvez maintenant choisir une autre fonction ou changer de mode.

```
F6 Saving...
Please Wait a Minute
```

Indique la fin de la fonction.

```
F6 Saved to A
Select (1-9):_
```

Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

- Vous pouvez maintenant choisir une autre fonction ou changer de mode.

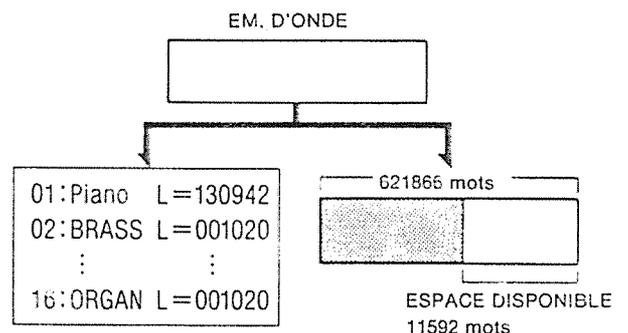
```
F6 Aborted
Select (1-9):_
```

Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

F7 M.SOUND DIR/FREE SPACE

Fonction liste de multisons/espace disponible

- Cette fonction donne le nom et la longueur de chaque multison de la mémoire d'onde et indique l'espace encore disponible (en mots).

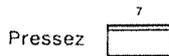


Utilisation de la fonction liste de multison/espace disponible

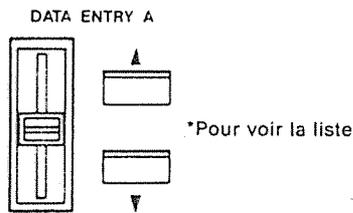
Action

0. Assurez-vous que vous êtes en mode système.

1. Pressez la touche 7.

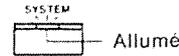


2. Utilisez DATA ENTRY A pour voir la liste.



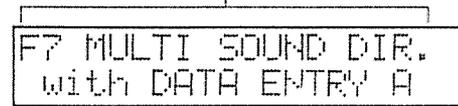
Action du DSS-1

• Indique le mode système.



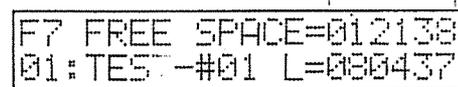
• L'affichage indique le système actuel.

Indique la fonction liste de multison/espace disponible.



Vous demande d'utiliser DATA ENTRY A.

Indique l'espace disponible.



Indique la longueur du multison.

Donne le nom du multison.

Donne le numéro de multison.

F8 ERASE MULTISOUND

Fonction effacement de multison

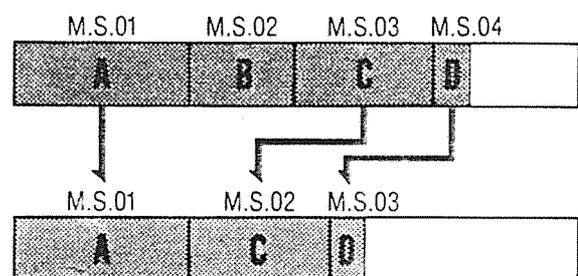
■ Cette fonction vous permet d'effacer un multison particulier en mémoire.

Tous les multisons placés au-dessus du multison effacé sont déplacés afin de combler l'espace vacant. Leurs numéros sont diminués d'une unité.

■ Les changements d'attributions de numéros de multisons aux oscillateurs se font automatiquement (en mode de paramètres de programme). Ce décalage cause des changements de sons même dans les programmes n'utilisant pas le multison effacé.

Exemple: Si vous effacez le multison 2

MEM.D'ONDE



Programme	P.01	P.02	P.03	P.04	P.31	P.32
Multison	OSC1	01	02	03	04	02 04
	OSC2	01	02	01	03	04 04

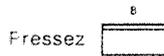
Programme	P.01	P.02	P.03	P.04	P.31	P.32
Multison	OSC1	01	01	02	03	01 03
	OSC2	01	01	01	02	03 03

Utilisation de la fonction effacement de multison.

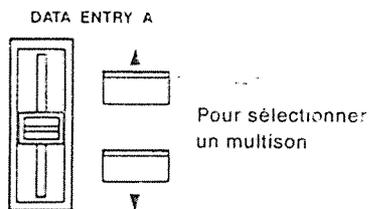
Action

0. Sélection du mode système

1. Pressez la touche 8.



2. Utilisez DATA ENTRY A pour sélectionner le multison que vous désirez effacer.

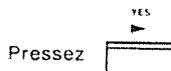


3. Pressez ENTER pour entrer votre choix.

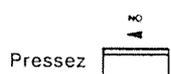


4. Utilisez la touche YES ou NO pour répondre.

Si vous enfoncez la touche YES, le son sera effacé et l'affichage vous demandera si vous voulez continuer.

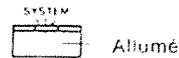


Si vous enfoncez la touche NO, l'opération sera annulée et l'affichage vous demandera si vous désirez continuer.



Action du DSS-1

- Indique le mode système.



- L'affichage montre le système actuel.

Montre la fonction d'effacement du multison

```
F8 ERASE MULTI SOUND
Select & Press ENTER
```

Vous demande de sélectionner un multison.

```
F8 ERASE MULTI SOUND
01:TEST-#01 L=010739
```

 Clignote ← Donne le numéro, le nom et la longueur du multison choisi.

- L'affichage vous demande si vous désirez effacer le multison affiché.

Nom du multison que vous désirez effacer.

```
F8 Erase 01:TEST-#01
L=010739 (Y/N)_
```

Demande

Longueur du multison que vous désirez effacer.

- Après l'effacement d'un multison l'affichage vous demande si vous désirez poursuivre.

```
F8 This W ll Take
a While
```

Donne le nom du multison effacé.

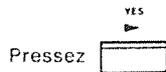
```
F8 TEST-#01 Erased
Continue ? (Y/N)_
```

- L'affichage confirme l'annulation de la fonction et vous demande si vous désirez continuer à utiliser la fonction d'effacement de multison.

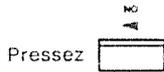
```
F8 Canceled
Continue ? (Y/N)_
```

5. Pressez YES ou N.

Pour continuer à travailler avec cette fonction, pressez YES. Cela vous ramène en (1).



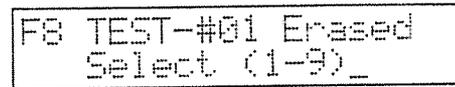
Pour quitter cette fonction, pressez NO. On vous demande de choisir une fonction.



• Cela vous ramène à l'affichage (1). Vous pouvez donc continuer à partir de (2).

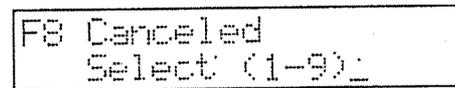
• Vous pouvez sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

(Si vous pressez YES en (4), "Erased" (effacé) sera affiché.)



Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

(Si vous pressez NO en (4), "canceled" (annulé) sera affiché.)

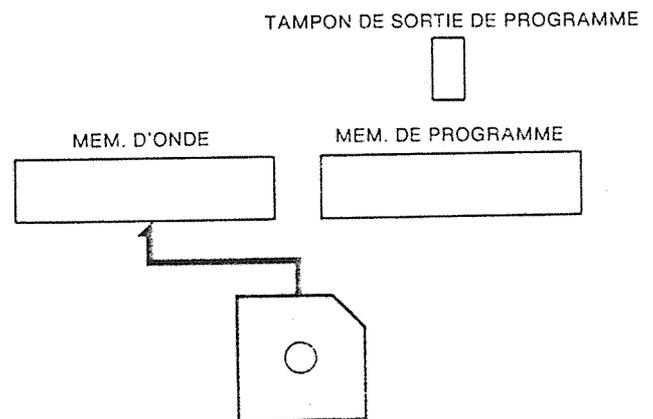


Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

F9 GET MULTISOUND

Fonction obtention de multison.

- Cette fonction vous permet de sélectionner les multisons dont vous avez besoin sur le disque et de les charger dans la mémoire d'onde. Les multisons attribués aux oscillateurs et qui se trouvent dans le tampon de sortie de programme cèdent la place aux multisons chargés, de sorte que vous pouvez directement les entendre.

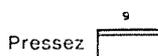


Utilisation de la fonction obtention de multison.

Action

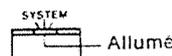
0. Sélectionnez le mode système

1. Pressez la touche 8



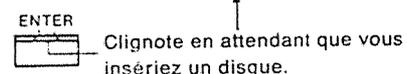
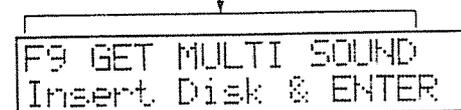
Action du DSS-1

• Indique le mode système.

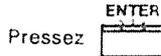


• L'affichage donne le système actuel.

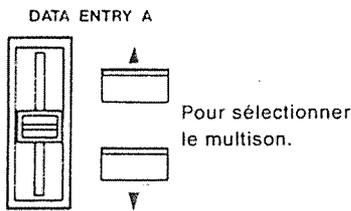
Indique la fonction obtention de multison



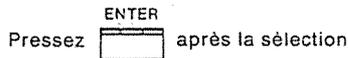
- 2. Insérez le disque comportant les multisons désirés et pressez ENTER.



- 3. Utilisez DATA ENTRY A pour sélectionner le multison à obtenir.

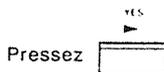


- 4. Pressez ENTER pour continuer.

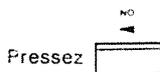


- 5. Pressez YES ou NO.

Pressez YES pour charger. Après le chargement, l'affichage vous demande si vous désirez continuer.



Pressez NO pour interrompre l'opération. L'affichage vous demande si vous désirez continuer à utiliser cette fonction.



- Vos pouvez sélectionner le multison après avoir inséré le disque.

```
F9 Searching for
M.SOUNDS on Disk
```

```
F9 Use DATA ENTRY A
Select&Press ENTER
```

Vous demande de sélectionner un multison .

- Donne le numéro que le multison sélectionné aura quand il sera chargé dans le système.

```
F9 Select M.SOUND
M.SND#01:TEST-#01
```

Indique la sélection de multison. Donne le nom



- Le DSS-1 vous demande une confirmation.

Indique le nom du multison que vous chargez. Indique la longueur du multison que vous chargez.

```
F9 TEST-#01 L=052337
Are You Sure? (Y/N)_
```

- L'affichage vous demande d'attendre pendant le chargement.
- Il vous demande ensuite si vous désirez continuer à utiliser la fonction obtention de multison. Indique le nom du multison.

```
F9 Loading...
Please Wait a Minute
```

Indique le nom du multison.

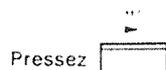
```
F9 TEST-#01 Loaded
Continue ? (Y/N)_
```

- L'affichage confirme l'annulation de la fonction et vous demande si vous désirez continuer à utiliser la fonction obtention de multisons.

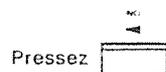
Donne le nom et la longueur du multison que vous essayez de charger.

```
F9 TEST-#01 L=052337
Continue ? (Y/N)_
```

6. Enfoncez YES pour continuer à utiliser cette fonction.



Pressez NO pour renoncer à la fonction.



- Cela vous ramène à l'affichage (1). Vous pouvez donc poursuivre à partir de (2).

- Vous pouvez maintenant sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

(L'affichage donne "Loading Completed" (chargement terminé) si vous avez pressé YES en (5)).

```
F9 Loading Completed
Select (1-9):_
```

Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

(L'affichage donne "Aborted" (annulé) si vous avez pressé NO en (5)).

```
F9 Aborted
Select (1-9):_
```

Indique que vous pouvez choisir une fonction.

MODE DISQUE

1. Fonctions du mode disque

F0 FORMAT DISK

La fonction de formatage du disque

- Après avoir acheté des disques vierges, il faut les formater avant de pouvoir les utiliser.

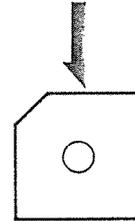
(Le formatage des disques n'influence en rien les données se trouvant dans la mémoire interne du DSS-1).

Attention:

La fonction de formatage efface toutes les données se trouvant sur le disque. Il est impossible de récupérer des informations que vous auriez perdues de cette façon. Veillez donc à ne pas formater un disque contenant des sons ou multisons.

La fonction F1 PROTECTION DU DISQUE ne protège pas les données d'un disque si vous essayez de le formater. Cependant le volet de protection du disque empêchera tout effacement et formatage.

Après l'achat de disques vierges, il faut avoir recours à cette fonction pour pouvoir les utiliser.

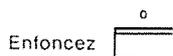


Utilisation de la fonction de formatage de disque

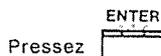
Action

0. Passez en mode disque (DISK UTILITY).

1. Pressez la touche 0.

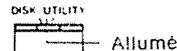


2. Insérez un disque à formater et pressez ensuite ENTER.



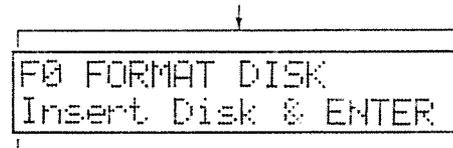
Action du DSS-1

- Indique le mode disque.

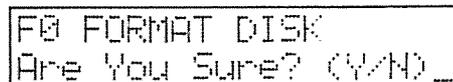


- L'affichage vous demande de choisir une fonction (pour le choix des fonctions, voyez page **).
- L'affichage vous demande d'insérer le disque et de presser ENTER.

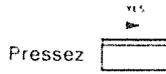
Fonction de formatage de disque.



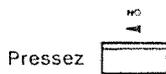
- Le DSS-1 vous demande si vous désirez formater le disque.



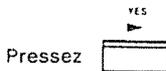
3. Si vous désirez formater le disque (et effacer toutes les données qu'il porte), pressez YES.



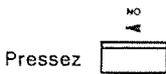
Pressez NO pour annuler la fonction.



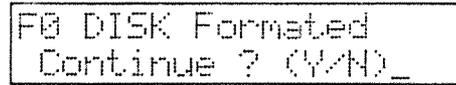
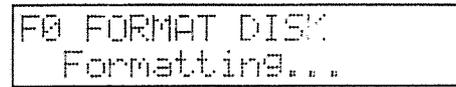
4. Pressez la touche YES ou NO pour répondre.
Pour continuer à utiliser cette fonction, pressez YES.



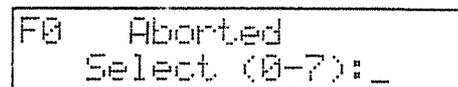
Pour quitter la fonction, pressez NO.



- Vous pouvez formater le disque (cela demande environ 2 min. 30 sec. pour le formatage).
- Ensuite, on vous demande si vous désirez formater d'autres disques.



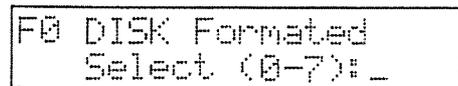
- L'affichage confirme l'annulation de la fonction. Vous pouvez sélectionner une autre fonction ou changer de mode.



Sélection de fonction.

- Ceci vous ramène en (1) et vous pouvez continuer à partir de (2).

- Vous pouvez maintenant choisir une autre fonction ou changer de mode.



Sélection d'une autre fonction.

F1 DISK PROTECT (SET/RESET)

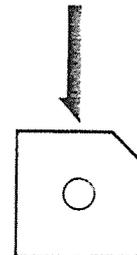
Fonction de protection de disque (sélection/annulation)

- C'est un des moyens de protéger vos données contre des modifications ou un effacement accidentel. Vous la SELECTIONNEZ pour protéger le disque (c.-à-d. pour éviter tout effacement ou modification). Vous l'ANNULEZ pour permettre ces changements et effacement.
- Quand un disque est protégé, il est impossible de sauvegarder des données. Vous pouvez toujours récupérer (lire) des données quel que soit le statut du disque (protégé ou non).

Attention:

Cette fonction ne vous protège pas contre la fonction F0 FORMAT DISK. Le formatage efface tout. Pour protéger vos données contre le formatage, utilisez le volet de protection du disque afin d'ouvrir l'orifice. Voyez la section INTERDICTION D'ECRITURE.

Protège les informations du disque contre un effacement ou un changement accidentel.

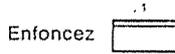


Utilisation de la fonction protection de disque

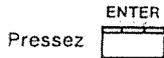
Action

0. Sélection du mode DISQUE.

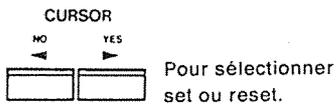
1. Enfoncez la touche 1.



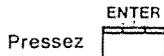
2. Insérez le disque que vous désirez protéger ou libérer. Pressez ENTER.



3. Déplacez le curseur sous SET (pour protéger) et sous RESET (pour libérer).

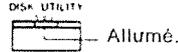


4. Pressez ENTER



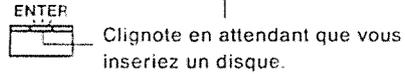
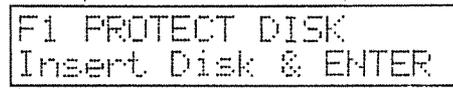
Action du DSS-1

- Indique le mode disque.

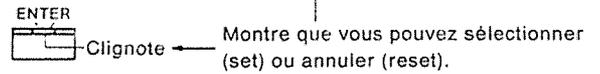
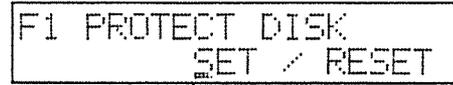


- L'affichage vous donne le système choisi en dernier lieu.

Montre la fonction de protection du disque (sélection/annulation)



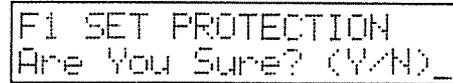
- Vous pouvez sélectionner ou annuler.



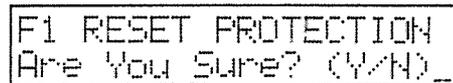
Montre le curseur sous une des deux possibilités (l'exemple le montre sous set).

- L'affichage vous demande si vous désirez continuer à protéger ou libérer des disques.

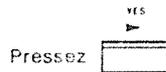
(Sélection de la protection)



(Annulation de la protection)



5. Pressez YES si vous voulez continuer.



- Vous pouvez maintenant sélectionner une autre fonction ou changer de mode.

(Sélection de la protection)

```
F1 DISK Protecting
Please Wait a Minute
```

```
F1 DISK Protected
Select (0-7):_
```

Montre que vous pouvez sélectionner une autre fonction

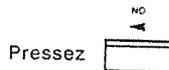
(Annulation de la protection)

```
F1 DISK Unprotecting
Please Wait a Minute
```

```
F1 DISK Unprotected
Select (0-7):_
```

Montre que vous pouvez sélectionner une fonction.

Pressez NO pour arrêter.



- Vous pouvez maintenant choisir une autre fonction.

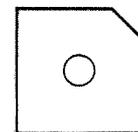
```
F1 Aborted
Select (0-7):_
```

Montre que vous pouvez sélectionner une fonction.

F2 PROGRAM DIRECTORY

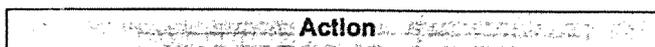
La fonction liste de programmes

- Cette fonction vous donne les noms des 32 programmes compris dans un système donné (A,B,C ou D). Cela vous permet de vérifier facilement le contenu d'un disque.

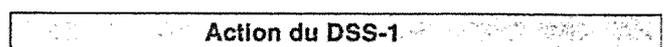


SYS: B	
P:01	PI
P:02	BRASS
⋮	⋮
P:31	BASS
P:32	GUITAR

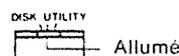
Utilisation de la fonction liste de programmes



0. Sélectionnez le mode disque.



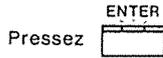
- Indique le mode disque.



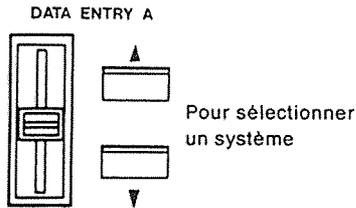
1. Pressez la touche 2.



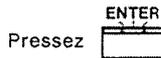
2. Insérez un disque et pressez ENTER.



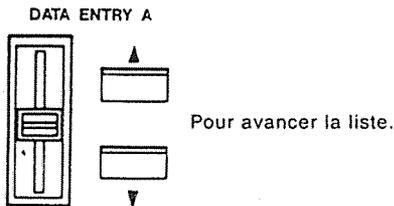
3. Utilisez DATA ENTRY A pour sélectionner un système.



4. Pressez ENTER.

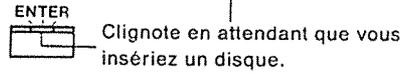
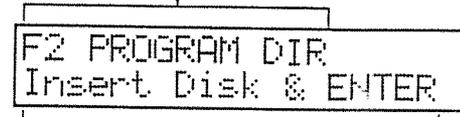


5. Utilisez DATA ENTRY A pour faire avancer la liste selon l'indication de la ligne inférieure de l'affichage.

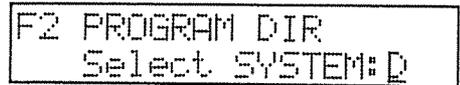
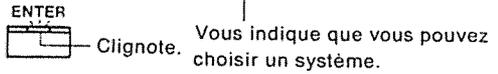
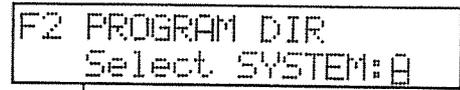


• L'affichage montre le système choisi.

Montre la fonction de liste de programmes

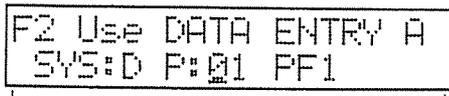


• Vous pouvez sélectionner un système.

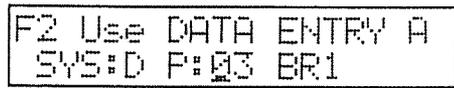


Donne le système choisi (l'exemple montre le système D).

• Vous pouvez faire avancer la liste des programmes après avoir inséré le disque.



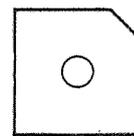
Vous indique que vous pouvez faire avancer la liste de programmes.



Donne le système. Donne le nom et le numéro de programme

La fonction de liste de multisons

- Cette fonction vous donne la liste des multisons se trouvant sur un disque.



NOM DE MULTISON

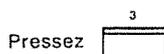
```
Piano
Violons
Cuivres
:
```

Utilisation de la fonction liste de multison.

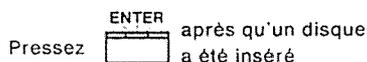
Action

0. Sélectionnez le mode disque.

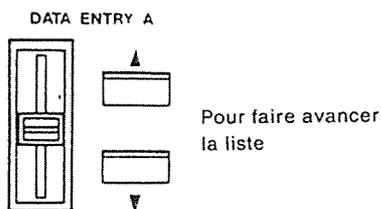
1. Pressez la touche 3.



2. Insérez un disque et pressez ENTER.

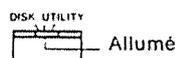


3. Utilisez DATA ENTRY A pour faire avancer la liste comme vous le montre la ligne inférieure de l'affichage.



Action du DSS-1

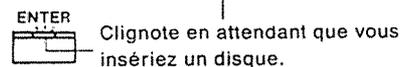
- Indique le mode disque.



- Vous pouvez sélectionner la liste de multisons après l'insertion du disque.

Indique la fonction de liste de multisons

```
F3 MULTI SOUND DIR
Insert Disk & ENTER
```



- Après un temps de recherche sur le disque, cela vous permet de faire avancer la liste de multisons.

```
F3 Searching for
M.SOUNDS on Disk
```

```
F3 Use DATA ENTRY A
M.SND Name: A.PFYF
```

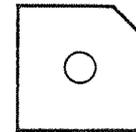
Indique que vous pouvez faire avancer la liste de multison.

```
F3 Use DATA ENTRY A
M.SND Name: QUSAW0
```

Donne le nom du multison.

La fonction de liste de sons

- Cette fonction vous donne une liste des sons se trouvant sur le disque.



NOM DE SON

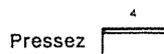
```
·Pf-#01
·Pf-#03
·Pf-#03
:
```

Utilisation de la fonction de liste de sons.

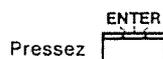
Action

0. Sélectionnez le mode disque.

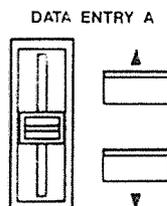
1. Pressez la touche 4.



2. Insérez un disque et pressez ENTER



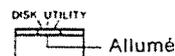
3. Utilisez DATA ENTRY A pour faire avancer la liste qui apparaît sur la ligne inférieure de l'affichage.



Pour faire avancer la liste

Action du DSS-1

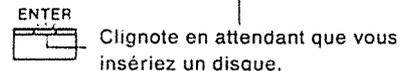
● Indique le mode disque.



● Vous pouvez sélectionner la liste de sons après l'insertion du disque.

Indique la fonction de liste de sons

```
F4 SOUND DIR
Insert Disk & ENTER
```



● Après un temps de recherche sur le disque, cela vous permet de faire avancer la liste de sons.

```
F4 Searching for
SOUNDS on Disk
```

```
F4 Use DATA ENTRY A
SOUND Name:BP#1
```

Indique que vous pouvez faire avancer la liste de sons.

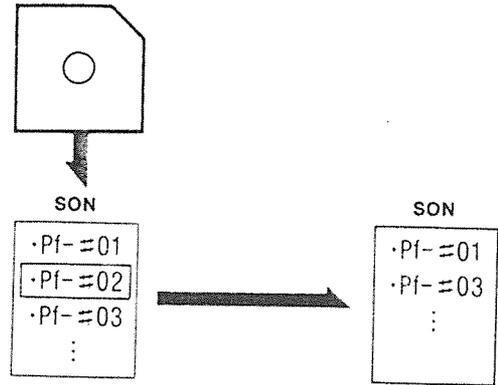
```
F4 Use DATA ENTRY A
SOUND Name:EB#1
```

Donne le nom du son.

F5 DELETE SOUND

Fonction d'effacement de son

- Cette fonction vous permet d'effacer des sons particuliers d'un disque. Cela économise l'espace disponible du disque et en libère pour d'autres sons.

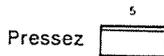


Utilisation de la fonction d'effacement de son.

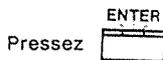
Action

0. Sélectionnez le mode disque.

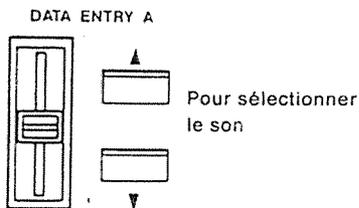
1. Pressez la touche 5.



2. Insérez le disque qui comporte les sons que vous désirez effacer et pressez ENTER.

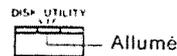


3. Utilisez DATA ENTRY A pour sélectionner le son à effacer.



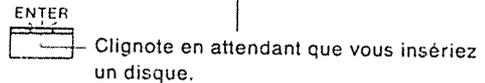
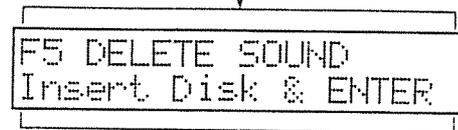
Action du DSS-1

- Indique le mode disque.

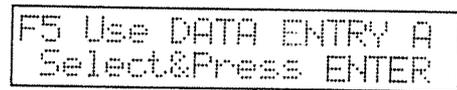
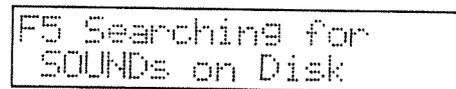


- L'affichage donne le système actuellement choisi.

Indique la fonction d'effacement de son

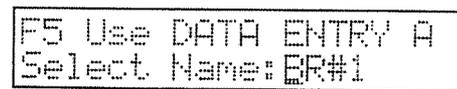


- Après une recherche sur le disque, cela vous permet de sélectionner le son.

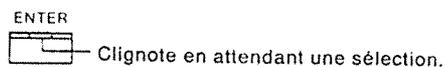


Indique que vous pouvez sélectionner le son.

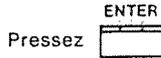
- Le nom de son est affiché.
- La touche ENTER clignote en attendant une sélection.



Donne le nom du son

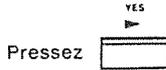


4. Pressez ENTER pour entrer votre choix.



5. Pressez YES pour effacer et NO pour annuler.

Pressez YES pour charger le son sélectionné du disque dans la mémoire.

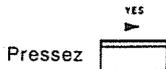


Pressez NO pour annuler.

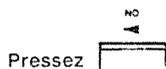


6. Pressez YES pour effacer et NO pour annuler.

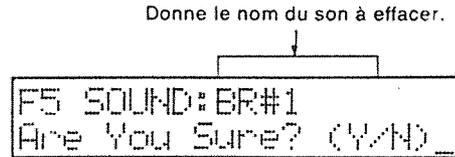
Pressez YES pour continuer à charger.



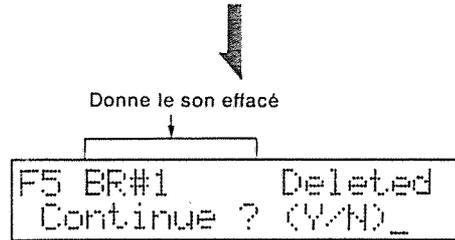
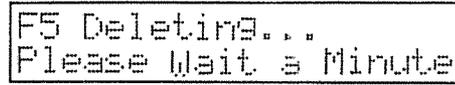
Pressez NO pour annuler.



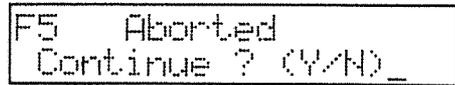
- L'affichage vous demande si vous voulez effacer le son.



- Après l'effacement du son, l'affichage vous demande si vous voulez continuer à utiliser cette fonction.



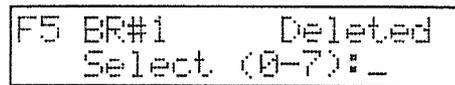
- Dans les deux cas, l'affichage vous demande si vous désirez continuer à utiliser cette fonction.



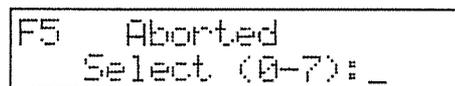
- Si vous répondez YES, vous obtenez le même affichage qu'en (1) et vous pouvez continuer à partir de (2).

- Si vous répondez NO, la demande de sélection de fonction est affichée.

("Deleted" — effacé — est affiché si vous pressez YES en (5)).



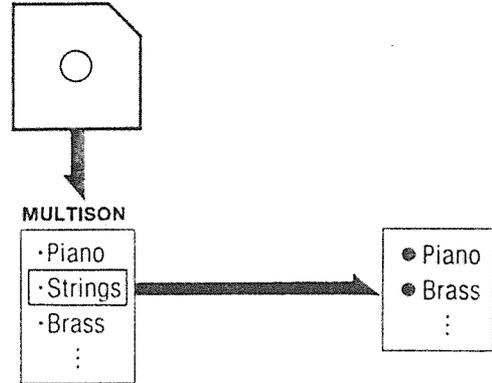
("Aborted" — annulé — est affiché si vous pressez NO en (5)).



F6 DELETE MULTISOUND

Fonction d'effacement de multison

- Cette fonction vous permet d'effacer des multisons particuliers d'un disque. Cela économise l'espace disponible du disque et en libère pour d'autres multisons.
- L'effacement d'un multison peut rendre un ou plusieurs système(s) incomplets. Soyez donc attentif quand vous effacez un multison.

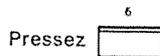


Utilisation de la fonction d'effacement de multison.

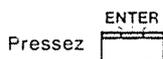
Action

0. Sélectionnez le mode disque.

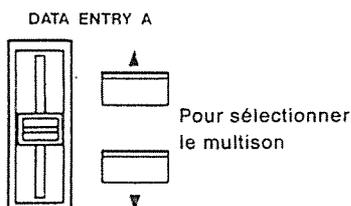
1. Pressez la touche 6.



2. Insérez le disque qui comporte les multisons que vous désirez effacer et pressez ENTER.

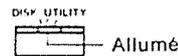


3. Utilisez DATA ENTRY A pour sélectionner le multison à effacer.



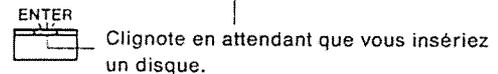
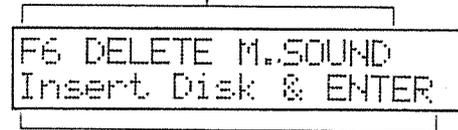
Action du DSS-1

- Indique le mode disque.

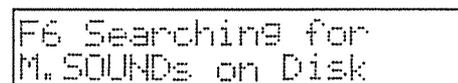


- L'affichage vous demande de choisir une fonction.
- L'affichage donne le système actuellement choisi.

Indique la fonction d'effacement de multison.

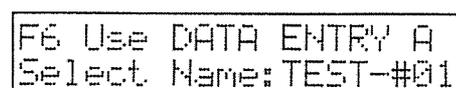


- Après l'insertion du disque, cela vous permet de sélectionner le multison.

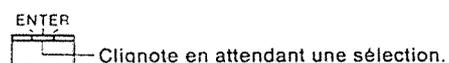


Indique que vous pouvez sélectionner le multison.

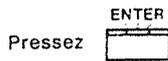
- Le nom de multison est affiché sur la ligne inférieure de l'affichage.



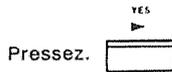
Donne le nom du multison.



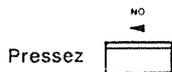
4. Pressez ENTER pour entrer votre choix.



5. Pressez YES pour effacer et NO pour annuler.

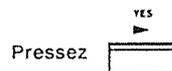


Pressez NO pour annuler.

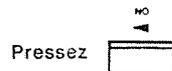


6. Pressez YES pour effacer et NO pour annuler.

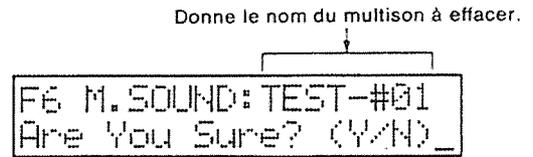
Pressez YES pour continuer à charger.



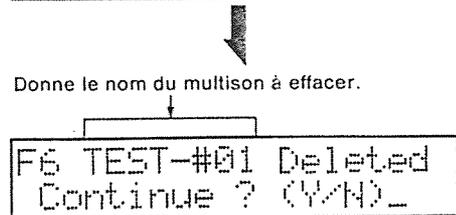
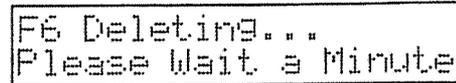
Pressez NO pour annuler.



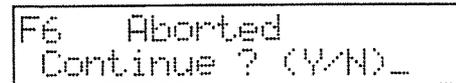
- L'affichage vous demande si vous voulez effacer le multison.



- Après l'effacement du multison, l'affichage vous demande si vous voulez continuer à utiliser cette fonction.



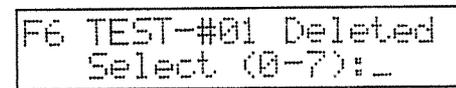
- Dans les deux cas, l'affichage vous demande si vous désirez continuer avec cette fonction.



- Si vous répondez YES, vous obtenez le même affichage qu'en (1) et vous pouvez continuer à partir de (2).

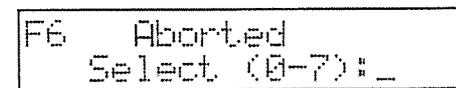
- Si vous répondez NO, la demande de sélection de fonction est affichée.

("Deleted" — effacé— est affiché si vous pressez YES en (5)).



Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

("Aborted" — annulé — est affiché si vous pressez NO en (5)).

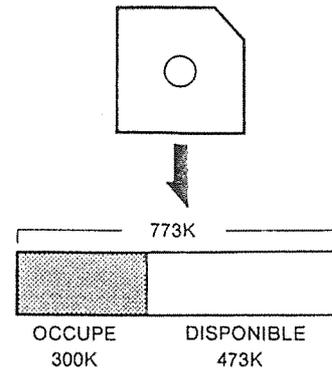


Indique que vous pouvez sélectionner une fonction.

Fonction de statut de disque.

- Cette fonction donne la taille des zones de stockage occupées et disponibles sur un disque. C'est particulièrement utile pour savoir combien de sons ou multisons vous pouvez encore stocker sur un disque.
- L'unité de l'affichage est le kilo-octet (K). La capacité d'une disquette utilisée par ce système est de 773K. (Sur le DSS-1, 1 kilo-octet = 1 bloc).
- Ce tableau montre la relation entre la longueur des sons et multisons d'une part (mesurée sous forme de mot de données) et le nombre de blocs nécessaires pour les stocker.

	Longueur (mots)	Nombre de blocs utilisés
Disque entier	Environ 520 000	773 (773K)
8 secondes de son échantillonné à 32 kHz	261 886	Environ 384 (384K)
Multison fait en mode création de forme d'onde	1020	2 (2K)

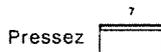


Utilisation du statut de disque.

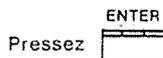
Action

0. Sélectionnez le mode disque.

1. Pressez la touche 7.

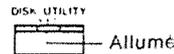


2. Insérez le disque que vous désirez vérifier. Pressez la touche ENTER.



Action du DSS-1

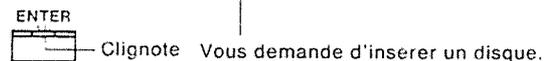
- Indique le mode disque.



- L'affichage indique la fonction statut de disque et attend l'insertion d'un disque.

Indique la fonction statut de disque.

```
F7 DISK STATUS (BLK)
Insert Disk & ENTER
```



- L'affichage donne l'espace occupé et l'espace disponible du disque. Vous pouvez maintenant choisir une autre fonction ou changer de mode.

```
F7 DISK STATUS (BLK)
Searching...
```

Donne le statut du disque.

```
F7 USED:413 FREE:360
Select (0-7):_
```

Vous indique que vous pouvez choisir une fonction.

MODE MIDI

1. Fonctions du mode MIDI

F1 CHANNEL SELECT

Fonction sélection de canal.

- Cette fonction sert à déterminer les canaux de transmission et de réception MIDI.

Le canal 1 est l'option par défaut lors de la mise sous tension.

Attention:

Ne modifiez pas le numéro de canal de transmission MIDI quand vous manipulez le clavier, la manette ou une commande au pied connectée à la prise DAMPER du panneau arrière.

Valeurs du canal de réception

1 ~ 16

Valeurs du canal de transmission

1 ~ 16

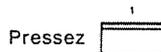
Vous pouvez choisir n'importe quel numéro de canal MIDI de 1 à 16 comme canal de transmission et de réception.

Utilisation de la fonction sélection de canal

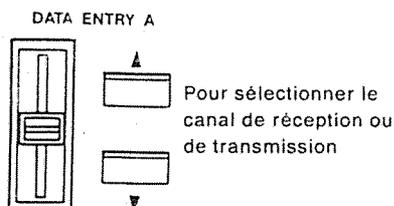
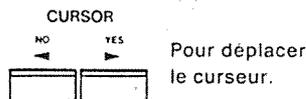
Action

0. Sélectionnez le mode MIDI.

1. Pressez la touche 1.

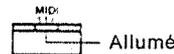


2. Utilisez les touches du curseur pour déplacer le curseur du côté de transmission ou de réception de l'affichage.



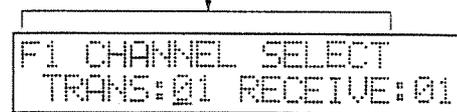
Action du DSS-1

- Indique le mode MIDI.



- L'affichage donne les réglages courants.

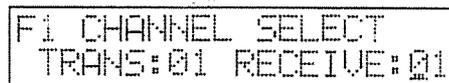
Montre la fonction de sélection de canal.



Indique le canal de transmission

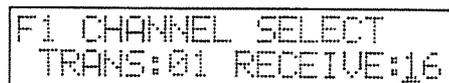
Indique le canal de réception

- Utilisez ensuite DATA ENTRY A pour sélectionner le numéro de canal que vous désirez.



(Affichage lors de la sélection du canal de réception)

- Ajustez la valeur du paramètre indiqué par le curseur.



(L'exemple montre que le canal de réception est réglé sur 16)

F2 FUNCTION SELECT

Fonction de sélection de fonction

■ Cette fonction sert de filtre lors de la réception de changement de programme MIDI et lors de la réception ou transmission de changement de commande, d'effet de hauteur et de pression de canal (pression).

■ Quand un message de changement de programme est reçu, le DSS-1 y répond selon vos réglages dans cette fonction. Voyez le tableau ci-joint.

■ Enclenchez le paramètre de modulation (MOD) afin de permettre la transmission et la réception de messages de changement de commande et d'effet de hauteur. Coupez le paramètre MOD afin de couper la transmission et la réception de ces messages.

■ Enclenchez le paramètre de pression (AFT) pour permettre la transmission et la réception de messages de pression de canal. Coupez ce paramètre pour filtrer et éliminer ces messages.

Le changement de programme peut être réglé sur:

OFF, MODE1, MODE2, MODE3

La modulation peut être réglée sur:

ON, OFF

La pression peut être réglée sur:

ON, OFF

No. de programme de réception	OFF	MODE 1	MODE 2	MODE 3
0-31	PAS DE CHANGEMENT	SYS A: 1-32	SYS C: 1-32	Actuel 1-32
32-63	PAS DE CHANGEMENT	SYS B: 1-32	SYS D: 1-32	Actuel 1-32
64-95	PAS DE CHANGEMENT	SYS C: 1-32	SYS A: 1-32	Actuel 1-32
96-127	PAS DE CHANGEMENT	SYS D: 1-32	SYS B: 1-32	Actuel 1-32

Remarque:

Si le mode de changement de programme est MODE 2 ou MODE 3 et si le nom de système demandé pour le numéro de programme reçu est différent de celui actuellement en mémoire, une fonction GET SYSTEM est effectuée automatiquement.

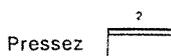
(Mais les paramètres MIDI ne seront pas chargés).
Exemple: Si le mode de changement de programme est MODE 2 et si le système A est en mémoire, le système D sera chargé et le numéro de programme sélectionné sera le numéro 1 si le programme n° 32 est reçu. (SYS D: P01).

Utilisation de la fonction sélection de fonction

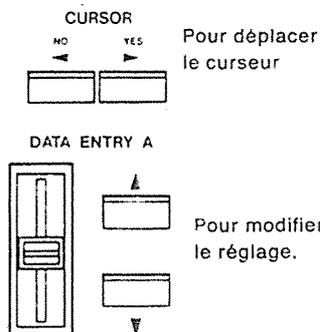
Action

0. Sélectionnez le mode MIDI.

1. Pressez la touche 2.

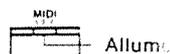


2. Utilisez les touches du curseur pour déplacer le curseur sous le réglage actuel du paramètre que vous désirez modifier.

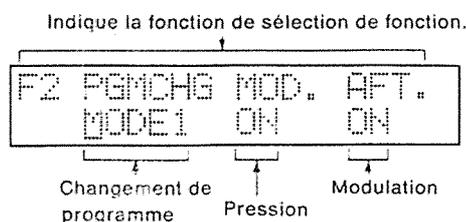


Action du DSS-1

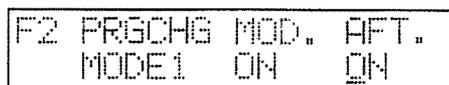
● Indique le mode MIDI.



● Utilisez DATA ENTRY A pour ajuster la valeur au-dessus du curseur.

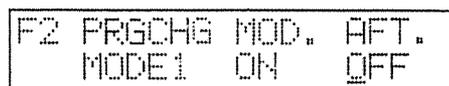


● Vous pouvez ajuster la valeur au-dessus du curseur.



(Exemple: sélection de la pression)

● Utilisez ensuite DATA ENTRY A pour modifier la valeur.



(Exemple: Annulation de la pression).

F3 OMNI MODE

Fonction mode omni

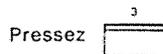
- Cette fonction vous permet de changer le mode OMNI du DSS-1.
- Notez que le mode OMNI change aussi selon les messages OMNI ON et OFF reçus via MIDI.

Utilisation de la fonction mode OMNI.

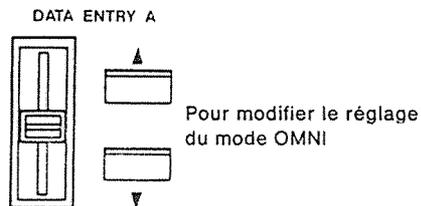
Action

0. Sélectionnez le mode MIDI.

1. Pressez la touche 3.



2. Utilisez DATA ENTRY A pour modifier le réglage du mode OMNI.

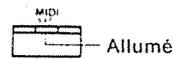


Valeurs du mode OMNI:

ON, OFF

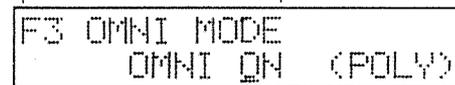
Action du DSS-1

- Indique le mode MIDI.



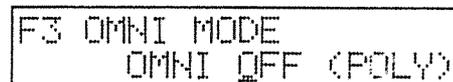
- L'affichage donne le réglage actuel du mode OMNI.

Indique la fonction mode omni.



Indique que le mode omni est enclenché.

- Indique le réglage OMNI sélectionné.



(L'exemple montre le mode OMNI coupé).

F4 LOCAL ON /OFF

La fonction contrôle local enclenché/désenclenché.

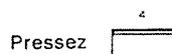
- Cette fonction vous permet de passer en mode contrôle local ou de couper celui-ci.
- Ce réglage est également modifié par les messages LOCAL OFF reçus via MIDI.

Utilisation de la fonction local on/off.

Action

0. Sélectionnez le mode MIDI.

1. Pressez la touche 4.

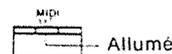


Valeurs de LOCAL ON/OFF:

ON, OFF

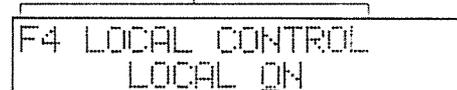
Action du DSS-1

- Indique le mode MIDI.



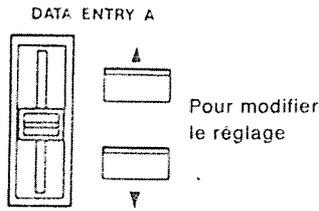
- L'affichage donne le réglage actuel.

Indique la fonction local on/off.

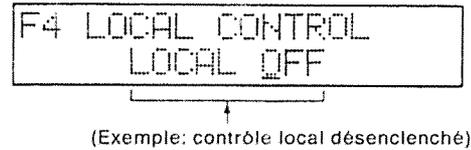


Indique que le contrôle local est enclenché.

2. Utilisez DATA ENTRY A pour modifier le réglage.



Le réglage choisi est affiché.



F5 SAVE MIDI PARAMETERS

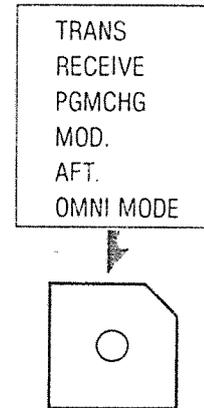
Fonction sauvegarde des paramètres MIDI

- Cette fonction vous permet de sauvegarder les réglages actuels des paramètres MIDI sur disque. Ces paramètres sont F1 CHANNEL SELECT, F2 FUNCTION SELECT, F3 OMNI MODE, F4 LOCAL ON/OFF.
- Les paramètres sauvés sont chargés du disque avec les systèmes avec lesquels ils ont été sauvés.

Remarque:

Le réglage du paramètre LOCAL ON/OFF ne peut être sauvé sur disque.

MEM. DES PARAMETRES MIDI

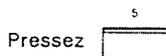


Utilisation de la fonction sauvegarde de paramètres MIDI.

Action

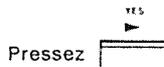
0. Sélectionnez le mode MIDI et assurez-vous qu'il y a un disque dans le lecteur.

1. Pressez la touche 5.

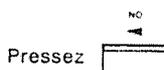


2. Pressez YES ou NO pour répondre.

Pressez YES pour sauver les réglages des paramètres MIDI sur disque.



Pressez NO pour annuler.



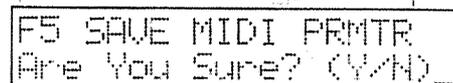
Action du DSS-1

Indique le mode MIDI.

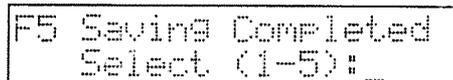
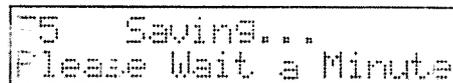


L'affichage vous demande si vous désirez sauver les paramètres actuels sur disque ou non.

Indique la fonction de sauvegarde des paramètres MIDI.

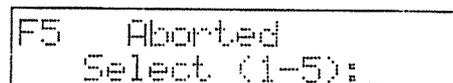


L'affichage confirme l'exécution de la tâche et vous demande de choisir une fonction.



Indique que vous pouvez choisir une fonction.

L'affichage confirme l'annulation et vous demande de sélectionner une fonction.



Indique que vous pouvez choisir une fonction.

2. CARACTERISTIQUES MIDI DU DSS-1

DONNEES TRANSMISES

1-1 MESSAGES CANAL

STATUT	DEUXIEME	TROISIEME	DESCRIPTION
1000 nnnn	0kkk kkkk	0100 0000	Note relâchée kkk kkkk = 36-96 (PAS DE TRANSPOSITION) = 30-101 (TRANSPOSITION)
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note enfoncée kkk kkkk = 36-96 (PAS DE TRANSPOSITION) = 30-101 (TRANSPOSITION) vvv vvvv = 14-127 (résolution à 7 bits)
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vv00	Modulation OSC vvv vv00 = 0-124 (résolution à 5 bits)
1011 nnnn	0000 0010	0vvv vv00	Modulation VCF vvv vv00 = 0-124 (résolution à 5 bits)
1011 nnnn	0100 0000	0000 0000	Pas d'étouffement
1011 nnnn	0100 0000	0111 1111	Etouffement
1100 nnnn	0pppppppp	Changement de programme ppp pppp = 0-127
1101 nnnn	0vvv vvv0	Pression de canal (réponse à la pression) vvv vvv0 = 0-126 (résolution à 6 bits)
1110 nnnn	0000 0000	0bbbbbbb	Changement d'effet de hauteur bbb bbb = 0-127 (résolution à 7 bits)

* nnnn = numéros de canal de 0 à 15

* 0kkk kkkk = numéro de note

S'il y a transposition, le numéro de note transmis est la valeur transposée (plage normale: de 36 à 96, jusqu'à 6 diminutions et 5 additions possibles)

* 0ppp pppp: numéro de programme

Les numéros de programmes sont affichés comme programmes de systèmes selon le tableau suivant.

Affichage	Numéro de programme						
SYSA P01 →	0	SYSB P01 →	32	SYSC P01 →	64	SYSD P01 →	96
SYSA P02 →	1	SYSB P02 →	33	SYSC P02 →	65	SYSD P02 →	97
SYSA P31 →	30	SYSB P31 →	62	SYSC P31 →	94	SYSD P31 →	126
SYSA P32 →	31	SYSB P32 →	63	SYSC P32 →	95	SYSD P32 →	127

1-2 MESSAGES SYSTEME EXCLUSIF

(1) IDENTIF. DE L'APPAREIL

OCTET	DESCRIPTION
1111 0000	Statut exclusif
0100 0010	KORG ID 42H
0011 nnnn	Format ID 3nH (n = can.)
0000 1011	DSS-1 ID 0BH
0111 1111	Fonction ID
0ddd dddd	Voir 3.
0ddd dddd	
1111 0111	EOX (Fin de mess. excl.)

(2) DSS-1 MESSAGES SYSTEME EXCLUSIF

OCTET	DESCRIPTION
1111 0000	Statut exclusif
0100 0010	KORG ID 42H
0011 nnnn	Format ID 3nH (n = can.)
0000 1011	DSS-1 ID 0BH
0111 1111	Fonction ID
0ddd dddd	Voir 3.
0ddd dddd	
1111 0111	EOX (Fin de mess. excl.)

REMARQUE: FONCTION ID

- 42H (Mode données)
- 45H (Liste de multisons)
- 44H (Vidage de paramètres de multison)
- 43H (Vidage de données PCM)
- 46H (Liste de noms de programmes)
- 40H (Vidage de paramètres de programmes)
- 23H (Chargement des données fini)
- 24H (Erreur de chargement de données)
- 21H (Fin d'écriture)
- 22H (Erreur d'écriture)

DONNEES DE RECEPTION RECONNUES

2-1 MESSAGES CANAL

STATUT	DEUXIEME	TROISIEME	DESCRIPTION
1000 nnnn	0kkk kkkk	0xxx xxxx	Note relâchée La vélocité sera ignorée
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note enfoncée vvv vvvv = 1-127 (résolution à 7 bits)
1001 nnnn	0kkk kkkk	0000 0000	Note relâchée
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	Modulation OSC vvv vvvv = 0-127 (résolution à 7 bits)
1011 nnnn	0000 0010	0vvv vvvv	Modulation VCF vvv vvvv = 0-127 (résolution à 7 bits)
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume vvv vvvv = 0-127 (résolution à 7 bits)
1011 nnnn	0100 0000	0vvv vvvv	Pas d'étouffement
1011 nnnn	0100 0000	0vvv vvvv	Etouffement vvv vvv = 0-63
1011 nnnn	0100 0000	0vvv vvvv	Etouffement vvv vvv = 64-127
1011 nnnn	0111 1010	0000 0000	Pas de contrôle local
1011 nnnn	0111 1010	0111 1111	Contrôle local
1011 nnnn	0111 1011	0000 0000	Toutes les notes relâchées
1011 nnnn	0111 1100	0000 0000	Mode OMNI désenclenché
1011 nnnn	0111 1101	0000 0000	Mode OMNI enclenché
1100 nnnn	0pppppppp	Changement de programme
1101 nnnn	0vvv vvvv	Pression de canal (réponse à la pression) vvv vvvv = 0-127 (résolution à 7 bits)
1110 nnnn	0xxx xxxx	0bbbbbbb	Changement d'effet de hauteur Bit le moins significatif ignoré

* Les messages Modes ne sont reçus que sur le canal spécifié, même si Omni est enclenché

* 0kkk kkkk = 0 à 127: numéro de note

* 0ppp pppp = 0 à 127: numéro de programme

Les réglages du mode de changement de programme de la fonction 2 du mode MIDI modifient les numéros de programmes reçus de la façon indiquée dans le tableau.

Numéro de programme reçu	Mode de changement de programme	MODE 1	MODE 2	MODE 3	DESEN-CLENCHE
0-31		SYS A 1-32	SYS C 1-32	Actuel 1-32	pas de changement
32-63		SYS B 1-32	SYS D 1-32	Actuel 1-32	pas de changement
64-95		SYS C 1-32	SYS A 1-32	Actuel 1-32	pas de changement
96-127		SYS D 1-32	SYS E 1-32	Actuel 1-32	pas de changement

2-2 MESSAGE SYSTEME TEMPS REEL

OCTET	DESCRIPTION
1111 1110	Recherche active

2-3 MESSAGES SYSTEME EXCLUSIF

(1) DEMANDE D'IDENTIFICATION DE L'APPAREIL

OCTET	DESCRIPTION
1111 0000	Statut exclusif
0100 0010	KORG ID 42H
0100 nnnn	Format ID 4nH (n = can.)
1111 0111	EOX

(2) MESSAGES SYSTEME EXCLUSIF DU DSS-1

OCTET	DESCRIPTION
1111 0000	Statut exclusif
0100 0010	KORG ID 42H
0011 nnnn	Format ID 3nH (n = can.)
0000 1011	DSS-1 ID 0BH
0111 1111	ID. de fonction
0ddd dddd	Voir 3.
0ddd dddd	
1111 0111	EOX

REMARQUE: ID. DE FONCTION

- 12H (Demande de mode)
- 13H (Demande de mode de lecture)
- 16H (Demande de liste de multisons)
- 45H (Liste de multisons)
- 15H (Demande de paramètres de multisons)
- 44H (Vidage de paramètres de multisons)
- 14H (Demande de données.PCM)
- 43H (Vidage de données PCM)
- 17H (Demande de liste de programmes)
- 10H (Demande de paramètres de programmes)
- 40H (Vidage de paramètres de programmes)
- 41H (Changement de paramètres de programmes)
- 11H (Demande d'écriture)

FORMAT SYSTEME EXCLUSIF DU DSS-1

1. DEMANDE DE MODE (ID. DE FONCTION = 12, RECEPTION UNIQUEMENT)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 12 F7	Demande de mode

2. DONNEES DE MODE (ID. DE FONCTION = 42, TRANSMISSION UNIQUEMENT)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 42 aa (1 octet)	En-tête des données de mode Données de mode (REMARQUE 1)
F7	EOX

REMARQUE 1: DONNEES DE MODE

- 00 (MODE DE LECTURE)
- 01 (MODE ECHANTILLONNAGE)
- 02 (MODE EDITION)
- 03 (MODE CREATION DE FORME D'ONDE)
- 04 (MODE MULTISON)
- 05 (MODE MIDI)
- 06 (MODE SYSTEME)
- 07 (MODE DISQUETTE)
- 08 (MODE PARAMETRES DE PROGRAMMES)

3. DEMANDE DE MODE DE LECTURE (ID. DE FONCTION = 13, RECEPTION UNIQUEMENT)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 13 F7	Demande de lecture

4. DEMANDE DE LISTE DE MULTISON (ID. DE FONCTION = 16, RECEPTION UNIQUEMENT)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 16 F7	Demande de liste de multisons

5. LISTE DE MULTISONS (ID. DE FONCTION = N45, IDENTIQUE POUR LA TRANSMISSION ET RECEPTION)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 45 aa (1 octet)	En-tête de liste de multisons Nombre de multisons
bb.....bb (14 octets)	Données du multison 1 (REMARQUE 1)
cc.....cc (14 octets)	Données du dernier multison
ss (1 octet)	Somme de contrôle (voir 4.-(3))
F7	EOX

REMARQUE 1: DONNEES DE MULTISONS

FORMAT	DESCRIPTION
dd.....dd (8 octets)	Nom du multison (Voir 4.-(4))
ee.....ee (6 octets)	Longueur du multison

6. DEMANDE DE PARAMETRES DE MULTISON (ID. DE FONCTION = 15, RECEPTION UNIQUEMENT)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 15 aa (1 octet)	En-tête de demande de paramètre de multison Multison 1
F7	EOX

7. VIDAGE DE PARAMETRES DE MULTISON (ID. DE FONCTION = 44, IDENTIQUE POUR LA TRANSMISSION ET RECEPTION)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 44	En-tête de vidage de paramètre de multison
aa (1 octet)	Multison 1
bb.....bb (8 octet)	Nom du multison (voir 4.-(4))
cc.....cc (6 octet)	Longueur du multison
dd (1 octet)	Bit 7-6:01 (Boucle) 00 (Pas de boucle) Bits 5-0: nombre de sons
ee (1 octet)	Intervalle max. (REMARQUE 1)
ff.....ff (36 octets)	Paramètre du son 1 (REMARQUE 2)
gg.....gg (36 octets)	Paramètre du dernier son
ss (1 octet)	Somme de contrôle (voir 4.-(3))
F7	EOX

REMARQUE 1: INTERVALLE MAX.

Donne la valeur maximale obtenue par la formule

suivante:

- (Les 7 bits inférieurs du complément à deux)
- (Limite supérieure) - (Tonalité originale) +
- 12 (16kHz)
- 7 (24kHz)
- 0 (32kHz)
- 5 (48kHz)

REMARQUE 2: PARAMETRE DE SON

FORMAT	DESCRIPTION
hh (1 octet)	Limite supérieure (No. de note MIDI)
ii (1 octet)	Tonalité originale (No. de note MIDI)
jj (1 octet)	Accord relatif 1(-63) ~ (+63)
kk (1 octet)	Niveau relatif (1 ~ 64)
ll (1 octet)	Coupe relative (1 ~ 64)
mm.....mm (6 octets)	Longueur de mot de son
nn.....nn (6 octets)	Adresse de début de son (voir 4.-(5))
pp.....pp (6 octets)	Longueur de son
qq.....qq (6 octets)	Adresse de début de boucle (voir 4.-(5)) Longueur de boucle
rr (6 octets)	bit 7 ~ 6:00 (transposition), 01 (pas de transposition)
tt (1 octet)	bit 5 ~ 0: Fréquence d'échantillonnage 0(32kHz) 1(24kHz) 2(16kHz) 3(48kHz)

8. DEMANDE DE DONNEES PCM (ID. DE FONCTION = 14, RECEPTION UNIQUEMENT)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 14	En-tête de demande de données PCM
aa.....aa (6 octets)	Adresse de début (absolue)
bb.....bb (6 octets)	Dernière adresse + 1(absolue)
F7	EOX

9. VIDAGE DE DONNEES PCM (ID. DE FONCTION = 43, IDENTIQUE POUR TRANSMISSION ET RECEPTION)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 43	En-tête de vidage de données PCM
aa.....aa (6 octets)	Adresse de début (absolue)
bb.....bb (6 octets)	Dernière adresse + 1(absolue)
cc.....cc (2 octets)	Données PCM de l'adresse de départ (voir 4.-(2))
dd.....dd (2 octets)	Données PCM de la dernière adresse
ss	Somme de contrôle (voir 4.-(3))
F7	EOX

10. DEMANDE DE LISTE DE NOMS DE PROGRAMMES (ID. DE FONCTION = 17, RECEPTION UNIQUEMENT)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 17 F0	Demande de liste de noms de programmes

11. LISTE DE NOMS DE PROGRAMES (ID. DE FONCTION = 46, TRANSMISSION UNIQUEMENT)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 46	En-tête de liste de noms de programmes
aa.....aa (8 octets)	Nom de programme 1 (voir 4.-(4))
bb.....bb (8 octets)	Nom de programme 32
F7	EOX

12. DEMANDE DE PARAMETRES DE PROGRAMME (ID. DE FONCTION = 10, RECEPTION UNIQUEMENT)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 10	En-tête de demande de paramètres de programme
aa (1 octet)	Programme 1 (1~3)
F7	EOX

13. VIDAGE DE PARAMETRES DE PROGRAMME (ID. DE FONCTION = 40, TRANSMISSION, RECEPTION)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 40	En-tête de vidage de paramètres de programme
aa.....aa (80 octets)	Paramètre de programme
[bb.....bb (8 octets)]	Nom de programme (moment de réception uniquement)
F7	EOX

★ Le nom du programme n'est pas envoyé.

14. CHANGEMENT DE PARAMETRES DE PROGRAMME (ID. DE FONCTION = 41, RECEPTION UNIQUEMENT)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 41	En-tête de changement de paramètres de programme
aa (1 octet)	No. de paramètre (0-77) (voir 4.-(6))
bb[bb] (1~2 octets)	Valeur de paramètre
F7	EOX

★ 2 octets pour les paramètres 46, 52

15. DEMANDE D'ECRITURE (ID. DE FONCTION = 11, RECEPTION UNIQUEMENT)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 11	En-tête de demande d'écriture
aa (1 octet)	Ecriture du programme No.1 (0-31)
F7	EOX

16. ECRITURE TERMINEE (ID. DE FONCTION = 21, TRANSMISSION UNIQUEMENT)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 21 F7	Ecriture terminée

17. ERREUR D'ECRITURE (ID. DE FONCTION = 22, TRANSMISSION UNIQUEMENT)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 22 F7	Erreur d'écriture

18. CHARGEMENT DE DONNEES TERMINE (ID. DE FONCTION = 23, TRANSMISSION UNIQUEMENT)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 23 F7	Chargement de données terminé

19. ERREUR DE CHARGEMENT DE DONNEES (ID. DE FONCTION = 24, TRANSMISSION UNIQUEMENT)

FORMAT	DESCRIPTION
F0 42 3n 0B 24 F7	Erreur de chargement de données

REFERENCE POUR LE FORMAT DES DONNEES

(1) FORMAT DES DONNEES D'ADRESSE, DE LONGUEUR (6 octets)

1er octet	0	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1
2e	0	b0	—	—	—	—	—	—
3e	0	b16	b14	b13	b12	b11	b10	b9
4e	0	b8	—	—	—	—	—	—
5e	0	—	—	—	—	—	b18	b17
6e	0	b16	—	—	—	—	—	—

b0 = bit le moins significatif, b18 = bit le plus significatif, -: non utilisé

0~261885 (adresse) ; 1~261886 (longueur)

(2) FORMAT DES DONNEES PCM (2 octets)

1er octet	0	b4	b3	b2	b1	b0	—	—
2ème octet	0	b11	b10	b9	b8	b7	b6	b5

b0 = bit le moins significatif, b11 = bit le plus significatif, -: non utilisé.

0(-max.) ~2048(0) ~4095(+max.)

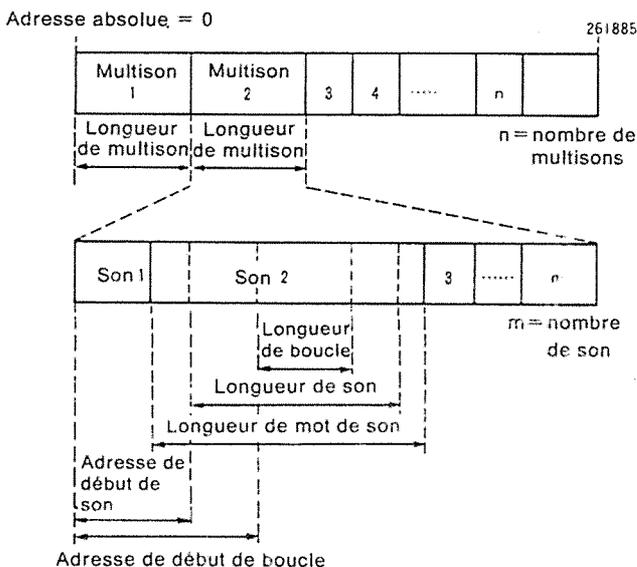
(3) SOMME DE CONTRÔLE (1 octet)

Les 7 bits de poids faible de la somme de données après l'identification de fonction jusqu'à avant la somme de contrôle.

(4) FORMAT DE NOM (8 octets)

1er octet = 1er caractère; 8ème octet = 8ème caractère. Tous les caractères doivent être des caractères ASCII à 7 bits compris entre 20H et 7FH, à l'exception de 22H, 2AH et 3 FH.

(5) CARTE DE MEMOIRE DES DONNEES PCM



★ Les valeurs d'adresse de paramètre de multison SOUND START et LOOP START sont différentes de celles affichées sur le DSS-1. Elles constituent plutôt les valeurs d'adresse relatives à partir de l'adresse de départ.

★ Les adresses absolues sont utilisées lors de vidages de données PCM.

(6) CARTE DES PARAMETRES DE PROGRAMME DU DSS-1.

PARAMETER DE PROGRAMME	NO. DE PARAMETRE (NOTE 1)	DECALAGE (NOTE 1)	PLAGE DE VALEUR (DECIMAL)
OSC 1 MIX RATIO (F14)	0	0	0~100 (NOTE 2)
OSC 2 MIX RATIO (F14)	1	1	0~100 (NOTE 2)
AUTO BEND INTENSITY (F19)	2	2	0~127
NOISE LEVEL (F21)	3	3	0~63
VCF MODE (F31)	4	4	0(12dB) 1(24dB)
VCF EG POLARITY (F31)	5	5	0(-) 1(+)
VCF CUTOFF (F32)	6	6	0~127
VCF EG INTENSITY (F32)	7	7	0~63
VCF RESONANCE (F33)	8	8	0~63
VCF KBDTRACK (F33)	9	9	0~63
VCF MG-FREQUENCY (F34)	10	10	0~63
VCF MG-DELAY (F34)	11	11	0~63
VCF MG-INTENSITY (F34)	12	12	0~63
VCF EG-ATTACK (F35)	13	13	0~63
VCF EG-DELAY (F35)	14	14	0~63
VCF EG-BREAKPOINT (F35)	15	15	0~63
VCF EG-SLOPE (F35)	16	16	0~63
VCF EG-SUSTAIN (F35)	17	17	0~63
VCF EG-RELEASE (F35)	18	18	0~63
VCA DECAY KBDTRACK (F37)	19	19	0~63(0~63) 64~127 (0~63)
VCA TOTAL LEVEL (F36)	20	20	0~63
VCA EG-ATTACK (F38)	21	21	0~63
VCA EG-DECAY (F38)	22	22	0~63
VCA EG-BREAKPOINT (F38)	23	23	0~63
VCA EG-SLOPE (F38)	24	24	0~63
VCA EG-SUSTAIN (F38)	25	25	0~63
VCA EG-RELEASE (F38)	26	26	0~63
VEL SENS. A. BEND INTENSITY (F41)	27	27	0~63
VEL SENS VCF CUTOFF (F42)	28	28	0~63
VEL SENS VCF EG ATTACK (F43)	29	29	0~63
VEL SENS VCF EG DECAY (F43)	30	30	0~63
VEL SENS VCF EG SLOPE (F43)	31	31	0~63
VEL SENS VCA EG LEVEL (F44)	32	32	0~63
VEL SENS VCA EG ATTACK (F45)	33	33	0~63
VEL SENS VCA EG DECAY (F45)	34	34	0~63
VEL SENS VCA EG SLOPE (F45)	35	35	0~63
AFT TOUCH OSC MG INTENSITY (F51)	36	36	0~15
AFT TOUCH VCF (MG/CUTOFF) (F52)	37	37	0~15
AFT TOUCH VCF PARAMETER SLCT (F52)	38	38	0(MG) 1(CUTOFF)
AFT TOUCH VCA LEVEL (F53)	39	39	0~15

PARAMETER DE PROGRAMME	NO. DE PARAMETRE (NOTE 1)	DECALAGE (NOTE 1)	PLAGE DE VALEUR (DECIMAL)
JOYSTICK PITCH BEND RANGE (F61)	40	40	0~12
JOYSTICK VCF SWEEP (F62)	41	41	0(OFF) 1(ON)
EQUALIZER TRFBLE (F65)	42	42	0~12 (-4~+8)
EQUALIZER BASS (F65)	43	43	0~12 (-4~+8)
DDL MG-A FREQ. (F71)	44	44	0~63
DDL MG-B FREQ. (F71)	45	45	0~63
DDL-1 TIME (LOW) (F81)	46	46	0~500 (NOTE3)
DDL-1 TIME (HIGH) (F81)	47	47	
DDL-1 FEEDBACK (F82)	47	48	0~15
DDL-1 EFFECT LEVEL (F83)	48	49	0~15
DDL-1 MG-A INTENSITY (F84)	49	50	0~63
DDL-1 MG-B INTENSITY (F84)	50	51	0~63
DDL-2 INPUT SELECT (F91)	51	52	0(DIRECT) 1(DDL-1)
DDL-2 TIME (LOW) (F92)	52	53	0~500 (NOTE3)
DDL-2 TIME (HIGH) (F92)		54	
DDL-2 FEEDBACK (F93)	53	55	0~15
DDL-2 EFFECT LEVEL (F94)	54	56	0~15
DDL-2 MG-A INTENSITY (F95)	55	57	0~63
DDL-2 MG-B INTENSITY (F95)	56	58	0~63
DDL-2 MOD. INVERT SW. (F96)	57	59	0(NORMAL) 1(INVERT)
OSC1 MULTISOUND NO. (F12)	58	60	0~15 (1~16)
OSC2 MULTISOUND NO. (F12)	59	61	0~15 (1~16)
MAX OSC BEND RANGE	60	62	0~12 NOTE4
SYNC MODE SW (F16)	61	63	0(OFF) 1(ON)
D/A RESOLUTION (F16)	62	64	0(6bits) 1(7bits) 2(8bits) 3(10bits) 4(12bits)
OSC1 OCTAVE (F11)	63	65	0(16') 1(8') 2(4')
OSC2 OCTAVE (F11)	64	66	0(16') 1(8') 2(4')
OSC2 DETUNE (F15)	65	67	0~63
OSC2 INTERVAL (F15)	66	66	0~11
OSC MG-SELECT (F17)	67	69	0(OFF) 1(OSC1) 2(OSC2) 3(BOTH)
OSC MG-FREQUENCY (F17)	68	70	0~31
OSC MG-INTENSITY (F17)	69	71	0~15
OSC MG-DELAY (F17)	70	72	0~15

PARAMETER DE PROGRAMME	NO. DE PARAMETRE (NOTE 1)	DECALAGE (NOTE 1)	PLAGE DE VALEUR (DECIMAL)
AUTO BEND SELECT (F18)	71	73	0(OFF) 1(OSC1) 2(OSC2) 3(BOTH)
AUTO BEND POLARITY (F18)	72	74	0(DOWN) 1(UP)
AUTO BEND TIME (F19)	73	75	0~2
UNISON DETUNE (F64)	74	76	0~7 (1~8)
VEL SENS OSC CHANGE (F46)	75	77	0~31
KEY ASSIGN MODE (F63)	76	78	0(POLY2) 1(POLY1) 2(UNISON)
UNISON MODE (F64)	77	79	0(2) 1(4) 2(6) 3(8)

Remarque:

1. No. de paramètre: numéro de paramètre utilisé pour un changement de paramètre de programme. Décalage: décalage d'octet lors d'un vidage de paramètre de programme.

Les chiffres entre parenthèses sont les numéros de paramètres utilisés lors de l'édition avec le DSS-1.

2. Doit être réglé pour les deux opérateurs de sorte à obtenir $OSC1 + OSC2 = 100$.

3. Format de temps de retard

LOW	0	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
-----	---	----	----	----	----	----	----	----

HIGH	0	0	0	0	0	0	b8	b7
------	---	---	---	---	---	---	----	----

4. La valeur de la plage d'effet de hauteur maximale est comprise entre 0 et 12. Cette valeur est obtenue en soustrayant de 12 la valeur de l'intervalle maximal le plus grand des multisons attribués à OSC1 et OSC2. Ceci doit être modifié s'il y a un changement de l'intervalle maximal du multison.

3. Messages système exclusif

- Le DSS-1 manipule les informations suivantes sous forme de messages système exclusif.

Données qui peuvent être transmises et reçues

Le DSS-1 envoie des données après réception de messages de demande particuliers.

- LISTE DE MULTISONS** : Liste de multisons du DSS-1. Envoyée quand un message de demande de liste de son est reçu.
- VIDAGE DE PARAMETRE DE MULTISON** : Données de paramètres pour un multison dans le système du DSS-1. Utilisé par exemple lors du calcul d'adresses de données PCM. Envoyé quand un message de demande de paramètre de multison est reçu.
- VIDAGE DE DONNEES PCM** : Données PCM résidant dans une zone spécifiée de la mémoire de données PCM du DSS-1. Envoyé quand un message de demande de données PCM est reçu.
- VIDAGE DE PARAMETRE DE PROGRAMME** : Données d'un seul programme dans la mémoire de programme. Envoyé quand une demande de vidage de paramètre de programme est reçue. Si le DSS-1 reçoit ces données, il les stocke dans le tampon de sortie de programme (pas directement dans la mémoire de programme).

Données qui ne sont que transmises

Ces données sont envoyées après réception de messages système exclusif précis.

- IDENTIFICATION DE L'APPAREIL** : Nom de l'appareil, envoyé quand une demande d'identification de l'appareil est reçue.
- DONNEES DE MODE** : Données indiquant le mode du DSS-1; envoyées après réception d'une demande de mode.
- LISTE DE NOMS DE PROGRAMMES** : Liste de noms des programmes résidant dans la mémoire. Envoyée quand une demande de liste de noms de programmes est reçue.
- CHARGEMENT DE DONNEES TERMINE** : Indique que les données ont été bien reçues. Réponse aux messages de LISTE DE MULTISONS, VIDAGE DE PARAMETRES DE MULTISON, VIDAGE DE DONNEES PCM et VIDAGE DE PARAMETRES DE PROGRAMME.
- ERREUR DE CHARGEMENT DE DONNEES** : Indique qu'il y a un problème lors de la réception de données. Réponse aux erreurs de format ou de somme de contrôle.
- ECRITURE TERMINEE** : Fin d'écriture de programme. Réponse à une demande d'écriture.
- ERREUR D'ECRITURE** : Indique que l'écriture de programme n'a pas été effectuée car le numéro de programme de la demande d'écriture n'était pas compris entre 0 et 31. Réponse à une demande d'écriture.

Données ne pouvant être que reçues.

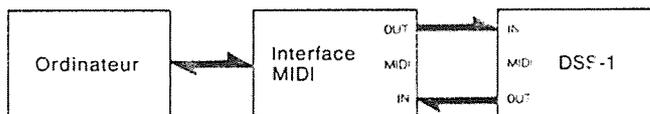
Ces messages de demande veulent des informations de la part du DSS-1 ou modifient un aspect d'une opération en cours sur le DSS-1.

- DEMANDE D'IDENTIFICATION D'UN APPAREIL** : Demande à l'appareil récepteur de s'identifier.
- DEMANDE DE MODE LECTURE** : Modifie le mode du DSS-1 et le place en mode lecture.
- DEMANDE DE MODE** : Demande de données de mode.
- DEMANDE DE LISTE DE MULTISON** : Demande de liste de multison.

- DEMANDE DE PARAMETRES DE MULTISON** : Demande pour un vidage de paramètres de multison
- DEMANDE DE DONNEES PCM** : Demande de vidage de données PCM.
- DEMANDE DE LISTE DE NOMS DE PROGRAMMES** : Demande de liste de noms de programmes.
- DEMANDE DE PARAMETRES DE PROGRAMME** : Demande de vidage de paramètres de programme.
- CHANGEMENT DE PARAMETRES DE PROGRAMME** : Change les valeurs des paramètres dans le tampon de sortie de programme.
- DEMANDE D'ECRITURE** : Demande d'écriture des données du tampon de sortie de programme dans la mémoire de programme. Selon le numéro de programme reçu, la réponse sera ECRITURE TERMINEE ou ERREUR D'ECRITURE.

- Grâce à ces messages système exclusif, il est possible d'échanger des données avec un ordinateur pourvu d'une interface MIDI et d'un logiciel adéquat.

- Voici les connexions nécessaires.



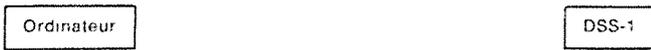
- Les messages exclusifs du DSS-1 utilisent les canaux de transmission et de réception déterminés par la fonction du mode MIDI F1 Sélection de canal. L'ordinateur doit utiliser les mêmes canaux afin que la communication soit possible. Les messages utilisant d'autres canaux seront ignorés (et ceci même en mode OMNI).

Remarque importante: Si vous envoyez des données au DSS-1 qui sont au-delà de son domaine, celui-ci peut se comporter de façon étrange. Si cela arrive, vérifiez vos données. Cela peut également être dû à un défaut au logiciel.

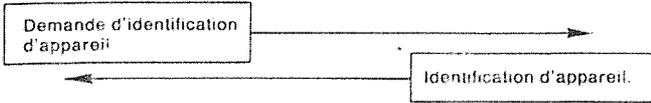
- Le DSS-1 doit être en mode PLAY (lecture) pour pouvoir recevoir et transmettre des messages système exclusif (il peut cependant recevoir les messages DEMANDE D'IDENTIFICATION D'APPAREIL, DEMANDE DE MODE et DEMANDE DE MODE PLAY, ainsi que transmettre les messages IDENTIFICATION D'APPAREIL et DONNEES DE MODE).
- Quand le DSS-1 n'est pas en mode PLAY mais dans un mode duquel il est possible de passer en mode PLAY, une DEMANDE DE MODE PLAY peut être honorée. Après être passé en mode PLAY, envoyez une DEMANDE DE MODE pour vous assurer que vous êtes bien en mode PLAY avant de poursuivre toute transmission/réception de message système exclusif.
- Lors du transfert de données de LISTE DE MULTISONS et PARAMETRES DE MULTISONS, il est nécessaire que les deux aient le même nombre, la même longueur et le même nom de multison.
- La LONGUEUR DE MULTISON sert à trouver l'adresse absolue pour les données PCM. C'est pourquoi il vaut mieux être prudent lors de modifications de longueur de multison quand il y a plusieurs multisons dans le DSS-1.

■ Applications typiques:

(1) Edition de données PCM.



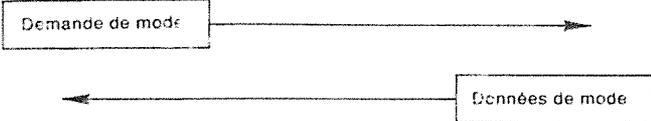
● Confirmer que la connexion de l'ordinateur au DSS-1 est correctement faite.



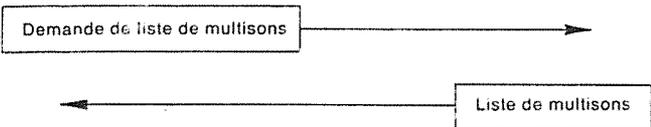
● Placer le DSS-1 en mode PLAY.



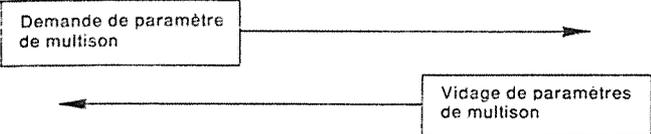
● S'assurer que le DSS-1 est en mode Play.



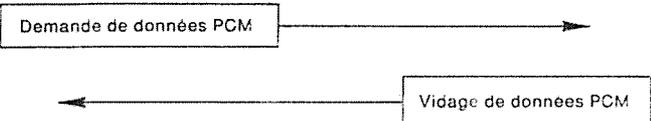
● Envoi d'une demande de liste de multisons pour connaître les multisons résidant dans la mémoire du DSS-1.



● Envoi d'une demande de paramètres de multison pour connaître les sons composant un multison et leur fréquence d'échantillonnage, leur position de boucle, etc.

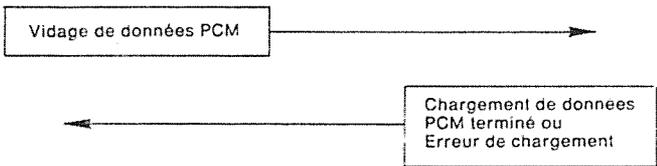


● Envoi d'une demande de vidage de données PCM pour connaître l'adresse absolue d'un son que vous désirez éditer.

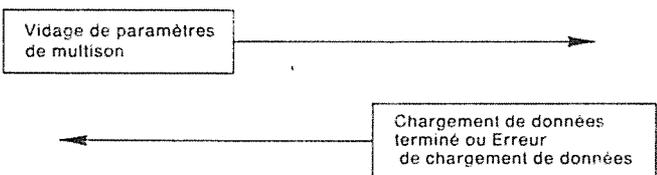


● Edition des données PCM.

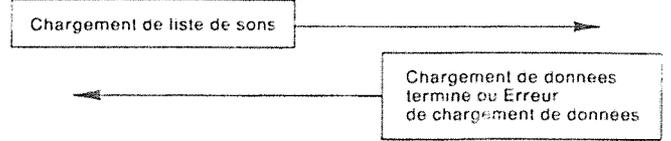
● Envoi des données PCM éditées au DSS-1.



● Envoi des paramètres édités de multison au DSS-1.



● Envoie une liste de multisons si l'édition a engendré un changement dans la liste de multisons.

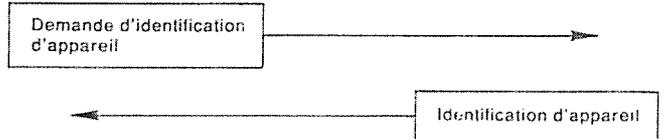


● FIN

(2) Pour éditer des paramètres de programme



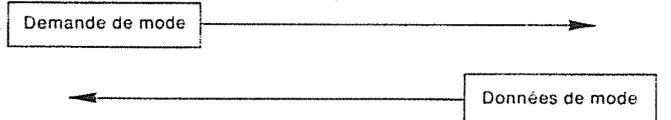
● Confirmation d'une bonne connexion de l'ordinateur au DSS-1



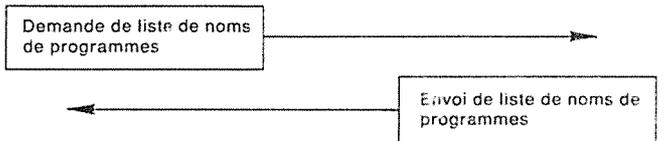
● Placer le DSS-1 en mode PLAY



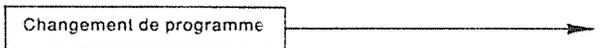
● Confirmation du passage en mode PLAY



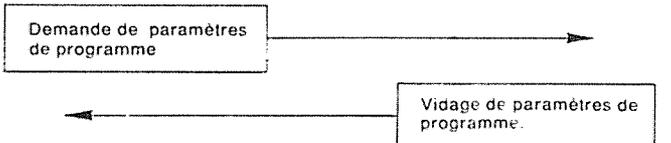
● Envoi d'une demande de liste de noms de programmes pour connaître les programmes résidant dans le DSS-1.



● Choisissez le programme que vous désirez éditer et utilisez le message de changement de programme pour le modifier.

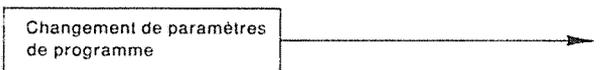


★ Changement de programme n'est pas un message système exclusif.

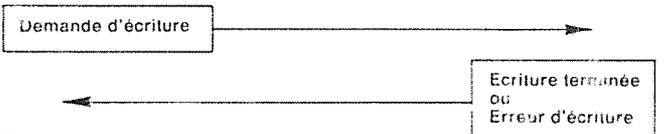


● Envoi d'une demande de vidage de paramètres de programme pour connaître les valeurs des paramètres de programme que vous désirez éditer.

● Editez les valeurs des paramètres et transférez-les.



● Fin d'édition et écriture du programme .



Confirmez le résultat de l'écriture.

● FIN

SPECIFICATIONS ET OPTIONS

SPECIFICATIONS

● **CLAVIER:** 61 touches, vélocité, pression ● **COMMANDES:** Manette (Axe des x: fréquence de coupure du VCF/OSC, effet de hauteur, axe + y: modulation OSC, axe -y: modulation VCF. Prise d'avance de programme Prise de soutien, étouffement) ● **CONFIGURATION:** 8 sons, 16 oscillateurs (2 par son), 8 modules VCF, 8 modules VCA ● **SOURCES DE SON:** formes d'onde obtenues par échantillonnage, 12^e harmoniques par synthèse harmonique ou par dessin peuvent être triées, assignées à des sections de clavier et enchaînées. Quantification à 12 bits Fréquences d'échantillonnage et temps: 16 kHz, 16 sec.; 24 kHz, 11 s.; 32 kHz, 8s.; 48 kHz, 5,5s. (peuvent être utilisés ensemble pour former une source de son). Nombre de points de partage du clavier: 16 ● **OMBRE DE SOURCES DE SON:** jusqu'à 16 dans la mémoire interne (RAM), 20 sur disquette ● **EFFETS:** retard numérique x2; égaliseur HIGH et LOW (tout programmable) ● **NOMBRE DE PROGRAMMES:** 32 dans la mémoire, 128 sur disque ● **LECTEUR DE DISQUETTE INCORPORE:** disques 3,5 inch, double face, double densité (1MB non formatée), capacité de stockage de chaque disque 770K de données PCM. ● **ACCESSOIRES FOURNIS:** 4 disques, câble d'alimentation ● **DIMENSIONS:** 1171(L)x436(P)x123(H) ● **POIDS:** 18, 5kg.

OPTIONS:

COMMANDE AU PIED PS-1
 COMMANDE AU PIED PS-2
 CABLE DOUBLE TWC-030 (3m)
 COMMANDE D'ETOUFFEMENT DS-1
 KH-1000 CASQUE DYNAMIQUE STEREO
 BOITIER DUR HC-DSS
 CABLE MIDI (7m, 10m, 12m) MICRO-DISQUETTES MF-2DD
 BIBLIOTHEQUE DE PROGRAMMES DE SONS

MESSAGES D'ERREUR

Message	Signification
Drive not ready! Set disk or cancel	Il n'y a pas de disque dans le lecteur. Pour annuler, maintenez la touche CANCEL enfoncée pendant deux secondes ou plus.
UNFORMATED!	Le disque inséré dans le lecteur n'a pas été formaté pour le DSS-1. Formatez-le afin de pouvoir l'utiliser avec le DSS-1.
PROTECTED! (HARD)	Les fonctions de formatage, sauvegarde et effacement ne peuvent être utilisées: le volet de protection du disque est placé en position "read only" (lecture uniquement). Déplacez le volet de protection et essayez de nouveau.
PROTECTED! (SOFT)	La disquette est en mode de protection des données. Il n'est donc pas possible de sauvegarder ou d'effacer. Utilisez la fonction F1 du mode disque pour vous défaire de la protection et essayez de nouveau.
DISK FULL!	L'espace disponible sur le disque est insuffisant pour stocker les sons ou multisons que vous essayez de sauvegarder. Ou la sauvegarde de vos sons ou multisons dépasse les limites du disque. Soit vous effacez des sons ou multisons du disque pour faire de la place, soit vous utilisez un autre disque.
SYSTEM Incompleted	Un système incomplet a été chargé: un ou plusieurs multison(s) censé(s) appartenir au système ne se trouve(nt) pas sur le disque. Vérifiez les relations entre programmes et multisons. Ce message est également affiché s'il y a des erreurs de données dans les paramètres MIDI ou les listes de multisons. Voyez le message DATA ERROR.

Message	Signification
NO M.SNDS EXIST	Il n'y a pas de multison dans le système. Le système n'est donc pas terminé.
NO SOUNDS	Il n'y a pas de son sur la disquette.
NO M.SNDS	Il n'y a pas un seul multison sur la disquette.
NO FILE!	Le multison ou son que vous essayez d'obtenir n'existe pas sur cette disquette.
DATA ERROR!	Les données écrites ou lues du disque sont confuses et sans signification. La plupart des erreurs de données sont causées par de la saleté ou un endommagement de la disquette. Ce problème peut se poser si le disque et le lecteur ne sont pas compatibles ou si la tête de lecture est sale. Si ce message apparaît quand vous essayez de charger des données du disque, enlevez le disque, insérez-la de nouveau et tentez de charger les données; répétez cette procédure plusieurs fois s'il le faut. Si ce message apparaît pendant la sauvegarde, vous risquez d'endommager les données figurant déjà sur le disque: utilisez donc un autre disque pour sauvegarder vos données et n'utilisez la première que pour récupérer les données. ★ Pour nettoyer les têtes, insérez un disque à double tête de nettoyage et utilisez la fonction liste de son plusieurs fois.

AVERTISSEMENT

Les produits KORG répondent aux spécifications et aux tensions des différents pays. Ces produits ne sont garantis par le distributeur Korg que dans le pays d'origine. Tout produit Korg qui serait vendu sans carte de garantie ou qui ne porterait pas de numéro de série perd la garantie du distributeur. Ces exigences ne visent qu'à protéger le client.

LISTE DES DISTRIBUTEURS KORG

ANDORRA

Marrugat
Avinguda Meritxell, 25. ANDORRA LA VELLA
(Principat d'andorra)
Phone: 20132-22115

AUSTRALIA

Music Link Australia Pty. Ltd.
42 Victoria Street, Richmond, Victoria 3121
Phone: (03) 429 9299

AUSTRIA

Weiss & Kadlec
Triester Strasse 261, 1232 Wien
Phone: 0222/674539

BAHRAIN

Marshall Boutique
P.O. Box No. 925, Government Road
Phone: 251664

BARBADOS

A & B Music Supplies Ltd
Hadley House, Prince Alfred St., Bridgetown
Phone: (809) 427-5384/429-5217

BELGIUM

Coninx Music Import
Grote Markt 5, 3600 Genk
Phone: (011) 357736

BERMUDA

Riihiluoma's The Music Makers
Queen St. Black Stone 1617 Hamilton
Phone: (809-29) 5-0890

BRASIL

Franz Purwin
Caixa Postal 14475
22 412 Rio de Janeiro - RJ BRASIL
Phone: (021) 267-1939

CANADA

Erikson (A Division of Jam Industries Ltd.)
378 Isabey Street, St-Laurent, Quebec, Canada
H4T 1W1
Phone: 514-738-3000

CANARY ISLANDS

Musicanarias S.L.
Post code 38004, Rambla de Pulido 60, Santa
Cruz de Tenerife
Phone: (922) 27 06 09

CHILE

Industrias Musicales Arriagada
Moneda 720 OI 110 EP, Santiago
Phone: 331819

COSTA RICA

Almacen J.M. Acuna V.
Apartado 926, San Jose
Phone: 24-88-98

CYPRUS

Leon's Music Stores
P.O. Box 1440, Limassol
Phone: 051-73111, 051-66079

CZECHOSLOVAKIA

Media
Strakonická 510
150 00 PRAHA 5
Phone: 54 53 46-9

DENMARK

Hagstrom MUSIK EN GROS
Øresundsvej 148, DK-2300 København S
Phone: 01/554812

ECUADOR

Casa Musical Victor Freire
P.O. Box 6521, Guayaquil
Phone: 522572

EGYPT

Al Fanny Trading Office
(Abdallah George Youssef)
P.O. Box 2904, El Horrieh, Heliopolis Cairo
Phone: 697803

EL SALVADOR

Almacenes Siman S.A. de C.V.
P.O. Box (06) 800, San Salvador
Phone: 22-0555

ENGLAND

Rose Morris & Co., Ltd.: KORG (UK)
32-34 Gordon House Road, London NW5 1NE
Phone: 01-267 5152

FIJI ISLANDS

CINEPHOTO ELECTRONICS
Div of South Sea Souvenirs
P.O. Box 268, Suva City
Phone: 24305, 25260

FINLAND

Kaukomarkkinat Oy
Kutojantie 4, SF-02630, ESPOO 63
Phone: 358-0-523711

FRANCE

Gaffarel Musique SA
Z.I. des Béthunes, 12, Av., Alsace-Lorraine,
95310 Saint-Ouen-l'Aumône
Phone: (1) 30.37.28.65

FRENCH POLYNESIA

CONSCIENCE MUSIC SHOP
Rue Jeanne d'Arc, P.O. Box 1860,
Papeete Tahiti
Phone: 2. 85. 63

PEDRON MUSIC HOUSE

B.P. 2725, Papeete Tahiti
Phone: 3. 71. 89

GREECE

Bon Studio
8 Zairi Str., Athens 10683
Phone: 3633.572

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
15/F., World Shipping Centre,
Harbour City, 7 Canton Road,
Kowloon
Phone: 3-7221098

HUNGARY

KONSUMEX
Hungarian Foreign Trade Company
1441 Budapest, P.O. Box 58
Phone: 530-511

ICELAND

Tonkvísl
Laufasvegi 17, 101 Reykjavik
Phone: 25336

ITALY

CGD Messaggerie Musicali spa
via M.F. Quintiliano, 40, 20138 Milano
Phone: 02/50841

ISRAEL

Sommerfeld Music Centre
8, Ben-Yehuda Road, Tel-Aviv
Phone: 296775

JORDAN

Forelise Music Centre
P.O. Box 3152, Jabal Amman, Amman
Phone: 604955

Twang Music Center

P.O. Box 35034, Amman
Phone: 644201

KOREA

White Tiger Enterprise Co.
81-2 Yunhi-Dong, Sudaemoon-ku, Seoul
Phone: 322-5557

KUWAIT

Technice Trading Co., Ltd.
P.O. Box 5032, KUWAIT, Arabian Gulf
Phone: 423917

LEBANON

Antoun's
Sadat St. Ras Beirut
Phone: 232417

MALTA

Audio & Auto Sound
61 Villambrosa Street, Hamrun
Phone: 606457

MEXICO

Casa de Musica, S.A. de C.V.
Bolivar No. 75, cod Postal 06080 Mexico, D.F.
Phone: 512-73-37, 747-23-17

Casa Veerkamp, S.A.
Grandes Almacenes de Musica
Mesones 21, Apartado Postal M-851
Mexico 1, D.F.
Phone: (91-5) 585-33-11

Casa Wagner de Gradalajara, S.A.
Corona 202, Guadalajara, Jal
Phone: 13-14-14

NEW CALEDONIA

SOUND PACIFIC
39 Rue de Sebastopol, Noumes
Phone: 27. 23. 93

NEW ZEALAND

Custom Music Limited
P.O. Box 9648, newmarket, Auckland 1
Phone: 500-772, 500-535

NORWAY

Hagstrom Musikk AS
Nadderudvn 63 1347 Hosle
Phone: 248090

PANAMA

Compania Alfaro, S.A.
Apartado 200, Panama 1.
Phone: 23 0292

PARAGUAY

Music Hall SAIC
Palma 567, Asuncion
Phone: 46-715

PHILIPPINES

Universal Systems Products Corporation
2nd Floor, Natividad Building
2308 Pasong Tamo Extension
Makati, Metro Manila
Phone: 86-75-67, 87-98-41

POLAND

Centrala Handlowa Przemyslu Muzycznego
ul. Długa 5, 00-263 Warszawa
Phone: 31-15-73, 31-32-31

R.O.C

Hai Kuo Musical Instrument Co., Ltd.
2nd Fl., No. 23, Sec. 1, Chung Hsiao-West
Road, Taipei, Taiwan
Phone: 02-314-3113

REP. OF SOUTH AFRICA

Hohner (South Africa) (Pty.) Ltd.
2nd Floor, Mayveen House, 160 President
Street, (cor. Nugget Street) 2001 Johannesburg
Phone: 402-3726

SINGAPORE

City Music Co., Pte., Ltd.
1 Sophia Road, #12 12/13 Peace Centre.
Singapore 0922
Phone: 337 7058, 337 7545, 337 3549

SPAIN

Letusa S.A.
Las Fraguas s/n, Apartado de Correos 125,
Alcorcon (Madrid)
Phone: (91) 612 3376

SWEDEN

MUSITECH AB
Maimborgsgatan 4, S-211 38 Malmö
Phone: 040 706 25

SWITZERLAND

Musik-Meyer AG
Spitalstr. 74, 8952 Schlieren
Phone: 01 730 55 05

SYRIA

Meka Music House
MGRDITCH KAZANJIAN
P.O. Box No. 340, Shouhada St, Azizieh Aleppo
Phone: 20861

Sarkis Kalaydjian

102 Maternite St. (Meydan), Aleppo
Phone: 43357

THAILAND

Beh Ngiep Seng Ltd., Part.
No. 110 Nakorn Kasem Soi 1 Bangkok.
Phone: 222-5281

THE NETHERLANDS

Milestone B.V.
Gildenweg 16, Zwijndrecht, P.O. Box 207
Phone: (078) 10 0044

U.A.E.

Abdulla Sultan Al-Sharhan
Music Gallery
P.O. Box 1675, Darna-Dubai
Phone: 221509

U.S.A

KORG U.S.A., Inc.
89 Frost St., Westbury, New York 11590
Phone: 516-333-9100

URUGUAY

Man/Pozze Internacional
Casilla de Correo 6243, Montevideo

WEST GERMANY

Musik-Meyer GmbH
Postfach 1723, 3550 Marburg/Lahn
Phone: 06421/81051

KORG[®] KORG INC.

15-12, Shimotakaido 1-chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

