

KORG

Music Workstation

M1

MANUEL D'UTILISATION

UTILISATION

PROGRAM

EDIT
PROGRAM

PARAMETRES
D'EFFET

COMBINATION

EDIT
COMBINATION

SEQUENCER

GLOBAL

MIDI SYSTEM
EXCLUSIVE

MESSAGES
D'ERREUR

 AI Synthesis System

Nous vous félicitons et vous remercions de l'achat du poste de travail musical M1 de Korg. Veuillez lire attentivement ce manuel de façon à en obtenir un rendement optimal et une fiabilité durable.

PRECAUTIONS D'UTILISATION

ENVIRONNEMENT

Évitez d'exposer cet appareil aux conditions suivantes :

- Lumière directe du soleil
- Température élevée ou humidité
- Poussière ou sable
- Vibrations excessives.

ALIMENTATION

Cet appareil fonctionne sur voltage CA standard. Si vous avez l'intention d'utiliser le M1 dans des régions où le voltage est différent, renseignez-vous auprès de votre distributeur pour le choix d'un transformateur approprié.

INTERFERENCES AVEC D'AUTRES APPAREILS

Le M1 utilise des micro-processeurs qui peuvent occasionner des interférences avec des récepteurs radio ou TV situés à proximité. En cas de problèmes, éloignez-vous de ces appareils.

MANIPULATION

Bien que le M1 réponde aux normes élevées de qualité KORG, une manipulation brutale pourrait endommager les touches et les boutons.

ENTRETIEN

Utilisez exclusivement un linge doux et sec pour nettoyer la partie extérieure de votre appareil. N'utilisez jamais de benzène, de nettoyants volatiles ou de solvants ni de produits d'entretien.

GARANTIE

La garantie assure la gratuité des réparations pendant un an, à compter de la date d'achat. Néanmoins, si la carte de garantie n'est pas correctement remplie lors de l'achat, ceci pourrait entraîner la non-application de tout ou partie de la garantie. Complétez-la donc correctement sur le lieu d'achat de l'appareil et rangez-la en lieu sûr.

MANUEL D'UTILISATION

Le M1 est un appareil musical numérique sophistiqué qui a de nombreuses fonctions. Nous vous suggérons dès lors de toujours garder ce manuel à portée de main.

TABLE DES MATIERES

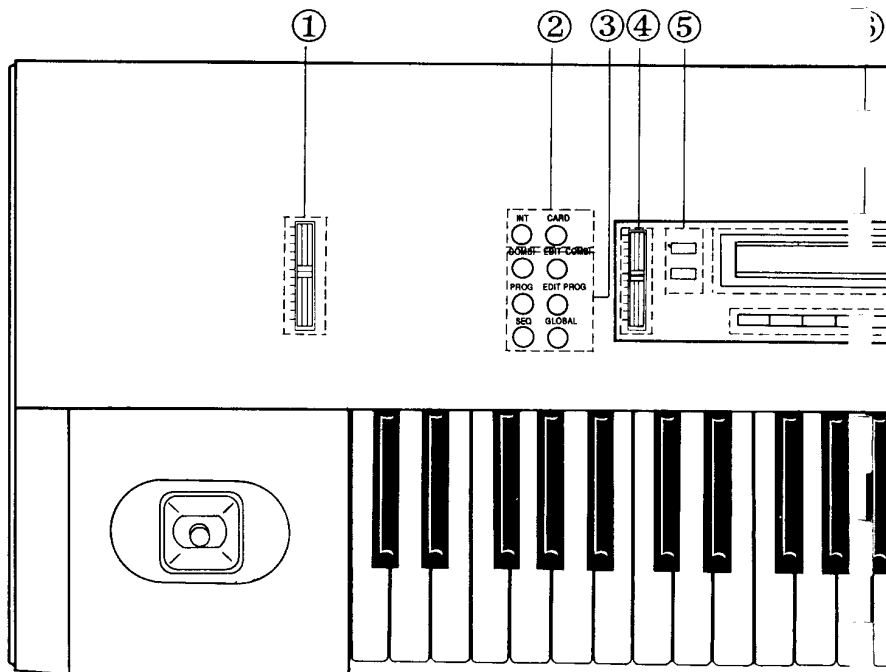
Précautions d'utilisation	1
Panneaux avant /arrière	4
UTILISATION	6
Structure du M1	6
Système de synthèse AI	6
Touches et curseurs	9
Installation	11
Reproduction de combinaisons	11
Reproduction de programmes	12
Utilisation du séquenceur	14
Enregistrement avec le séquenceur	14
Processus de création de sons	15
Allocation de mémoire interne	16
Format de la carte de mémoire	16
MODES ET FONCTIONS	17
Lecture du tableau de page d'affichage	17
1 - MODE PROGRAM	18
Edition en mode PROGRAM	18
2 - MODE EDIT PROGRAM	20
Structure des paramètres de programme du M1	20
Fonctions dans le mode EDIT PROGRAM	21
Edition en mode EDIT PROGRAM	22
3 - PARAMETRES D'EFFET	36
Placement d'effet	36
Nom des types d'effet et aperçu des paramètres d'effet	40
Groupe REVERB	40
Groupe EARLY REFLECTION	41
Groupe DELAY	42
Groupe CHORUS	43
Groupe FLANGER	44
Groupe PHASE SHIFTER ou PHASER	45
Groupe TREMOLO	46
Groupe EQUALIZER	47
Groupe OVERDRIVE	48
Groupe EXCITER	49
ROTARY SPEAKER	50
Groupe des combinaisons d'effets	50
Tableau des valeurs par défaut des paramètres d'effet	56
4 - MODE COMBINATION	58
Edition de données en mode COMBINATION	58
5 - MODE EDIT COMBINATION	61
Types de combinaisons	61
Fonction commune à chaque type de combinaison	62
Fonctions de type "SINGLE"	65
Fonctions de type "LAYER"	66

Fonctions de type SPLIT	68
Fonctions de type VELOCITY SWITCH	70
Fonction de type MULTI	72
6 - MODE SEQUENCER	79
Structure des morceaux	79
Structure des motifs	80
Edition de données de séquenceur	80
Fonctions du mode séquenceur	81
Jeu	82
Début de jeu en milieu de morceau	82
Enregistrement en temps réel	83
Enregistrement PUNCH-IN	83
MULTI CHANNEL RECORDING	85
STEP RECORDING	88
SONG PARAMETER	91
TRACK COPY	93
TRACK BOUNCE	93
TRACK ERASE	94
PUT/COPY PATTERN	94
MEASURE COPY	95
Insertion de mesure	96
Effacement de mesure	96
Suppression de mesure	97
QUANTIZE	98
PATTERN REAL TIME REC	99
PATTERN STEP RECORDING	100
GET PATTERN	101
Copie de motif	102
Amplification de motif	102
EVENT EDIT	103
7 - MODE GLOBAL	110
Fonctions dans le mode GLOBAL	110
MIDI SYSTEM EXCLUSIVE	122
MESSAGES D'ERREUR	132
FICHE TECHNIQUE ET INFORMATIONS DIVERSES	134
FICHE TECHNIQUE	134
TABLEAU D'IMPLEMENTATION MIDI	135

PANNEAUX AVANT/ARRIERE

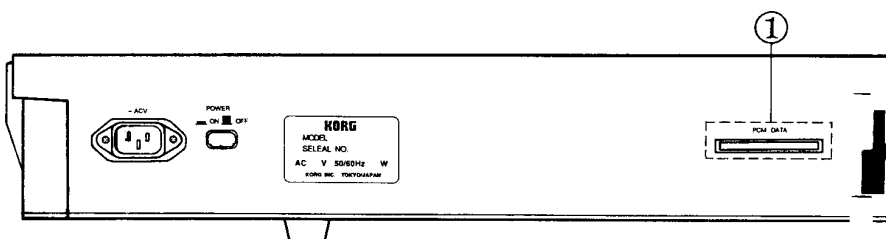
PANNEAU AVANT

(Reportez-vous au chapitre "Touches et Curseurs", page 9, pour une explication détaillée.)



- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 1. Curseur MASTER VOLUME 2. Touche INT/Touche CARD 3. Touches de sélection de mode COMBI = Mode COMBINATION
(Mode combinaison) EDIT COMBI =EDIT (Edition)
Mode COMBINATION | <ul style="list-style-type: none"> PROG =PROGRAM EDIT PROG =EDIT PROGRAM Mode (Mode
édition de programme) SEQ =SEQUENCER Mode (Mode séquenceur) 4. Curseur VALUE 5. Touches UP (▲)/DOWN (▼) 6. Affichage 7. Touches du curseur (A à H) |
|--|---|

PANNEAU ARRIERE

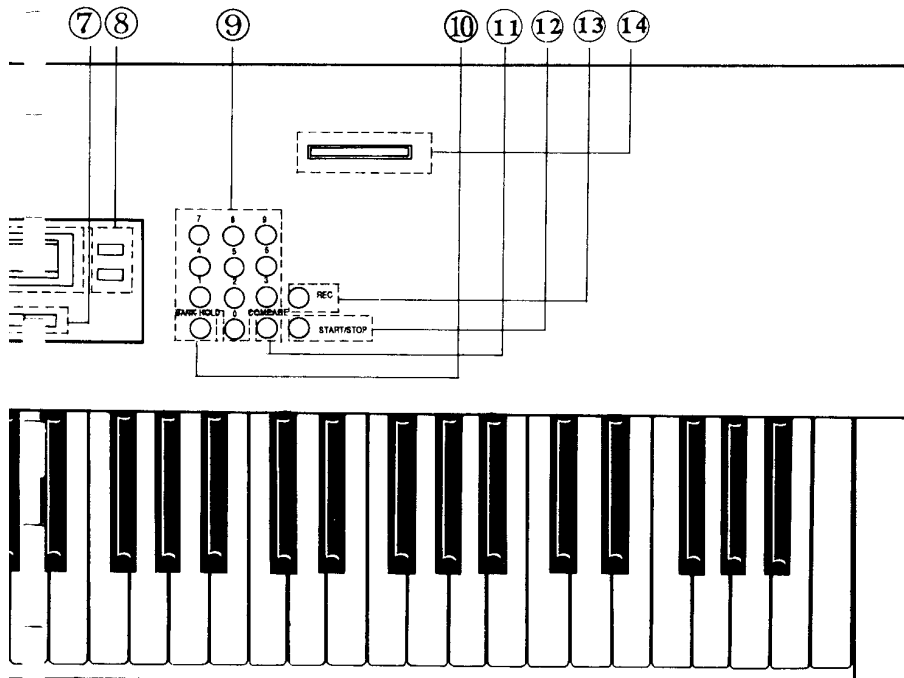


1. Connecteur PCM DATA

Seules les cartes où sont stockées des données PCM (multison) peuvent être introduites dans le panneau arrière. N'y insérez pas de cartes de données programme/séquence; elles sont exclusivement destinées au connecteur PROG/SEQ DATA situé sur le panneau avant.

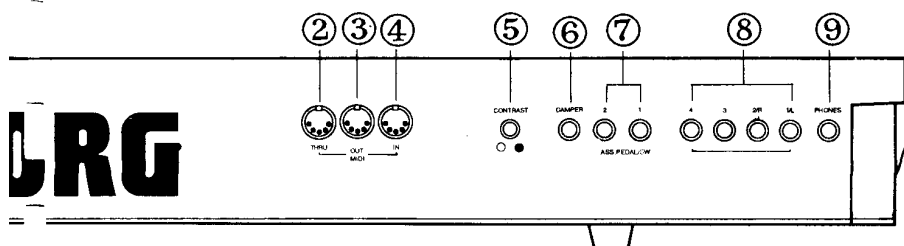
2. Prise MIDI THRU
3. Prise MIDI OUT
4. Prise MIDI IN
5. Bouton CONTRAST

Il s'agit du bouton de contrôle de la brillance de l'écran. Tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour obtenir des caractères plus foncés et dans le sens inverse pour des caractères plus clairs.



- 8. Touches PAGE +/-
- 9. Pavé numérique (de 0 à 9)
- 10. Touche BANK HOLD
- 11. Touche COMPARE
- 12. Touche REC
- 13. Touche START/STOP
- 14. Connecteur PROG/SEQ DATA

Seules les cartes contenant ou destinées à contenir des données de programme (coloration du son) et de séquenceur peuvent être introduites ici. N'oubliez pas que les cartes contenant des données PCM (multison) doivent être insérées dans le connecteur PCM DATA du panneau arrière.

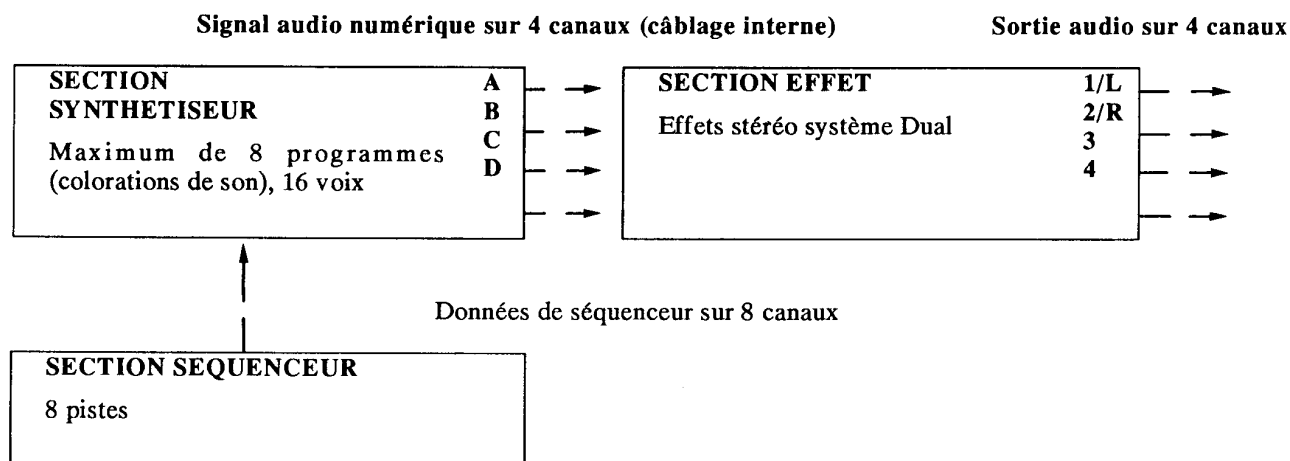


- 6. Prise DAMPER
Cette prise permet le raccordement d'un commutateur au pied commandant l'effet d'étouffement.
- 7. Prises ASS. PEDAL/SW (1,2)
Elles servent au raccordement de la pédale et des commutateurs au pied. L'affectation de paramètres destinés à être contrôlés par les commutateurs se fait en mode global, Fonction 2 - 2.

- 8. Prises OUTPUT (1/L, 2/R, 3, 4)
Il s'agit des prises de sortie de voix du M1. L'affectation des voix aux prises souhaitées s'effectue dans chacune des sections du Paramètre d'Effet des modes édition de programme, édition de combinaison et séquenceur.
- 9. Prises PHONES
Permet l'écoute des signaux envoyés aux sorties OUTPUT 1/L et 2/R au moyen d'un casque.

UTILISATION

STRUCTURE DU M1



SYSTEME DE SYNTHESE AI

Le système de synthèse AI (Advanced Integrated) du M1 le rend à même de combiner tous les types de sons différents (des sons conventionnels du synthétiseur aux sons échantillonnés et de percussion).

Pour les sons échantillonnés, on a utilisé une mémoire à haut stockage de données PCM de 16 bits X 2 méga-mots, qui dépasse de loin la capacité des échantillonneurs conventionnels. On a en outre installé un groupe soigneusement sélectionné de multisons (c'est-à-dire un son dont la forme originale de l'onde a été échantillonnée plusieurs fois (1).)

Pour ce qui est des sons du synthétiseur, font partie de la structure du M1 non seulement les formes d'onde du D.W.G.S. (2) produites par un procédé assez proche de celui d'un synthétiseur analogue, mais également des formes d'onde apériodiques ou irrégulières créées par extraction des composantes de fréquence sans relation harmonique (3). C'est pourquoi il est possible de créer des sons nouveaux, uniques qui dépassent les limites des synthétiseurs conventionnels.

Il est bien entendu possible de traiter n'importe quel programme ou n'importe quels sons individuels en utilisant les VDF (filtres numériques variables) et les VDA (amplificateurs numériques variables). En outre, lorsque vous jouez des multisons, différents effets peuvent être affectés à des programmes spécifiques dans une configuration à 2 systèmes et 2 canaux et ce, grâce à la particularité MDE (effet multi-numérique) du M1. L'utilisation de ces fonctions permet un total contrôle de tous les aspects de la création de sons, y compris les effets.

(1) Multi-échantillonnage

La structure et les harmoniques présentes dans les sons aigus diffèrent généralement de celles des sons graves et ce, même pour le même instrument de musique. Le multi-échantillonnage est une méthode visant à recréer ces caractéristiques en échantillonnant à maintes reprises un appareil sur une plage de plusieurs octaves.

(2) Données de forme d'onde D.W.G.S. (système de génération de forme d'onde numérique)

Le son de l'instrument est reproduit selon le processus suivant: une analyse par ordinateur détermine les composantes de fréquence du son de l'instrument échantillonné et les reproduit en créant une table harmonique, comme c'est le cas dans une synthèse additive.

(3) Extraction des composantes de fréquence sans relation harmonique

Elle sépare des formes d'onde échantillonnées les composantes apériodiques ou sans relation harmonique telles que celles produites par le cognement ou le frottement d'objets.

MULTISON

(formes d'onde originales du son)

L'oscillateur (OSC) est sélectionné à partir du multison (00 à 99).

- Les multisons peuvent être sélectionnés à partir de la carte PCM.

- Voyez le mode édition de programme F0 - 2 pour plus de détails.

Un programme original peut être créé en appliquant différents procédés aux multisons.

- Le VDF (filtre numérique variable) contrôle la coloration du son.

- Le VDA (amplificateur numérique variable) contrôle le volume du son.

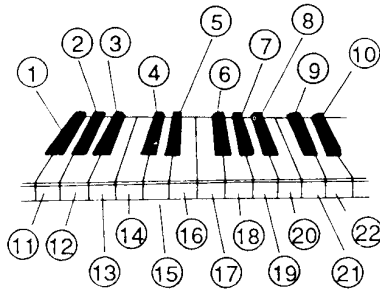
- Ces procédures s'exécutent en mode édition de programme.

REGLAGES DE L'INSTRUMENT

DRUM KIT (Percussions)

Il s'agit de l'affectation de sons de percussion aux touches.

Exemple:



- 1 BASS DRUM 1
- 2 SNARE 1
- 3 HI TOM
- 4 CLOSED HI HAT
- 5 OPEN HI HAT
- 6 CRASH CYMBAL 1
- 7 RIDE CYMBAL 1
- 8 HANDCLAPS
- 9 HI CONGA (MUTED)
- 10 LO BONGO
- 11 BASS DRUM 2
- 12 SNARE 2
- 13 MID TOM
- 14 LO TOM
- 15 CLOSED HI HAT
- 16 PICCOLO SNARE 1
- 17 PICCOLO SNARE 2
- 18 CRASH CYMBAL 2
- 19 RIDE CYMBAL 2
- 20 HI CONGA (OUVERT)
- 21 LO CONGA (ETOUFFE)
- 22 HI BONGO

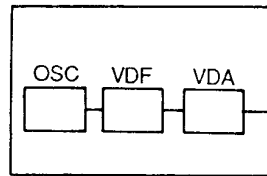
Les réglages de l'instrument, y compris le réglage "pan" (commande de répartition stéréo), sont édités en mode global.

MODE PROGRAM (Mode programme)

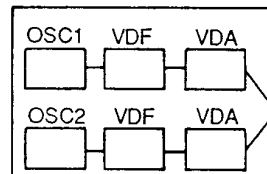
- Le mot "programme" tel qu'il est utilisé dans ce manuel est synonyme des termes "coloration du son" ou "voix présélectionnée" qui sont utilisés pour d'autres synthétiseurs.

- Le nombre de programmes parmi lesquels vous pouvez opérer une sélection va de 00 à 99. (Il est possible de réduire la sélection à 00 à 49 lorsqu'une allocation de séquence longue est choisie.)

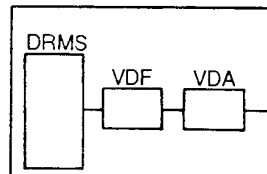
Single



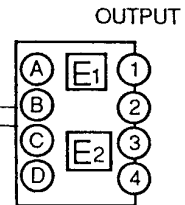
Double



Drum Kit



Jusqu'ici, le mode édition de programme peut être utilisé pour procéder à des réglages.



- Choisissez parmi les 4 réglages d'instruments différents

- Le réglage "pan" du Drum Kit, établi en mode global, a la priorité.

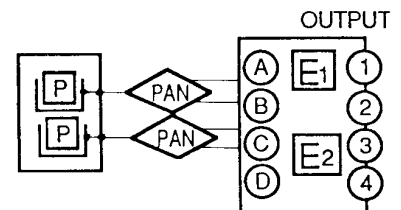
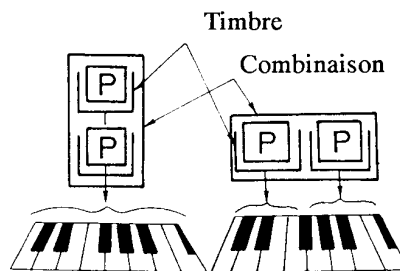
MODE COMBINATION (Mode combinaison)

- Le terme "combinaison" tel qu'il est utilisé dans ce manuel se réfère au regroupement de deux programmes ou davantage pour un jeu simultané.

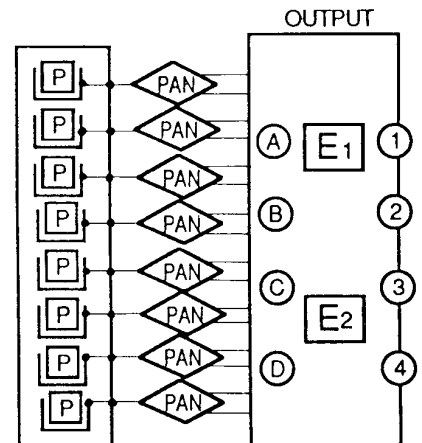
- Le nombre de combinaisons possibles va de 00 à 99 (ou de 00 à 49 en cas d'allocation de séquence longue).

- Les messages de changements de programme reçus par MIDI en mode combinaison modifient la combinaison.

Utilisation du mode LAYER (superposition) ou SPLIT (partage de clavier)



Utilisation du mode MULTI



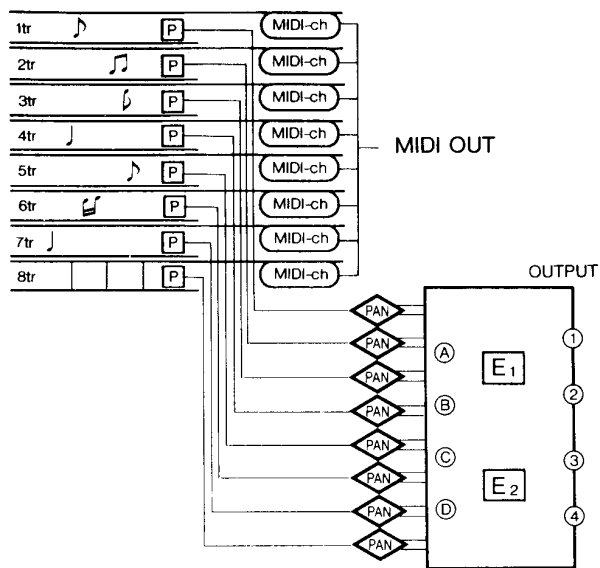
Si vous choisissez le mode multi, la séparation des canaux MIDI peut être affectée à chaque programme (ou timbre). C'est ainsi qu'un poste de travail musical M1 peut, à l'aide d'un séquenceur, sortir 8 colorations de son différentes en même temps.

C'est ainsi qu'un poste de travail musical M1 peut, à l'aide d'un séquenceur, sortir 8 colorations de son différentes en même temps.

En utilisant le séquenceur intégré du M1, vous pouvez affecter des programmes à chaque piste du séquenceur sans devoir créer, pour autant, une combinaison.

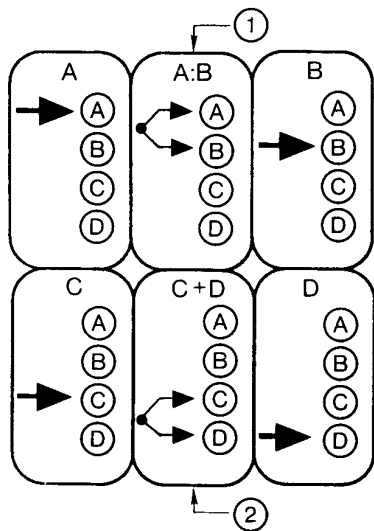
**MODE SEQUENCER (Morceau 0 à 9)
(Mode séquenceur)**

Utilisation de sources de son externes :



- Des programmes sont affectés à chaque morceau.
- Le réglage "pan" peut être fait pour chaque piste.
- Le réglage d'effets peut être effectué pour chaque morceau.
- Un même morceau peut consister en 8 pistes.
- Des pistes peuvent être créées en combinant des motifs.(00 à 99)

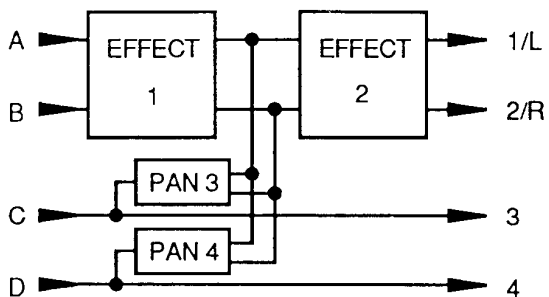
PAN



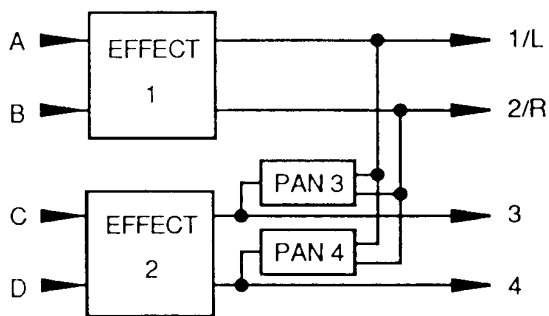
1. La différence de volume entre les deux sorties peut être modifiée sur une plage de rapports de 1:9 à 9:1.
2. Le réglage "pan" permet d'envoyer des signaux à C et D à un même volume.

EFFETS 1 ET 2

En cas de fonctionnement en parallèle:



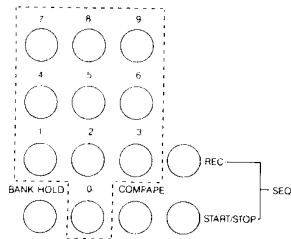
En cas de fonctionnement en série:



Les effets 1 et 2 sont configurés dans les pages d'effet de chaque mode.

TOUCHES ET CURSEURS

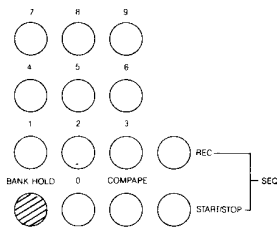
Pavé numérique



Ces touches sont utilisées pour:

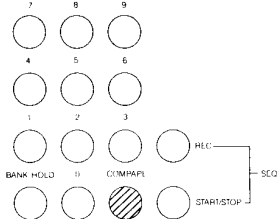
- sélectionner la combinaison, en mode combinaison
- sélectionner les fonctions, dans les autres modes.

Touche BANK HOLD



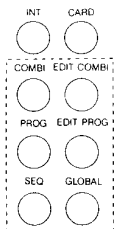
Le chiffre de la dizaine du programme ou de la combinaison peut être "retenu" lors du changement des numéros de programme ou de combinaison grâce à la touche BANK HOLD. Ainsi, si vous appuyez une fois sur cette touche après avoir sélectionné le numéro 21, vous pourrez choisir d'autres numéros dans la plage allant de 20 à 29 en appuyant sur le numéro qui correspond au chiffre de l'unité. Par exemple, appuyer sur 3 vous ferait passer de 21 à 23, appuyer sur 7 vous ferait passer à 27, et ainsi de suite. La touche BANK HOLD s'allume lorsque la fonction Bank Hold est en action. Pour invalider cette fonction, appuyez à nouveau sur la touche BANK HOLD.

Touche COMPARE



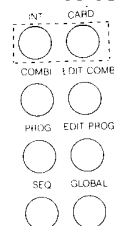
Cette touche renvoie temporairement le programme ou la combinaison en cours d'édition dans les modes édition de combinaison ou édition de programme à la configuration qui existait avant l'édition. Une nouvelle pression de la touche COMPARE rétablit les valeurs de paramètre éditées. Cependant, les données éditées avant la pression de la touche COMPARE seront perdues en cas d'édition d'autres paramètres ou de passage à d'autres modes. Cette touche fonctionne également comme un bouton d'alarme MIDI. En d'autres mots, si une fausse note apparaît lors du jeu du séquenceur ou lors du contrôle par MIDI IN, une simple pression de la touche COMPARE désactivera la note. (Ceci est vrai pour tous les modes.) Lorsque la touche COMPARE est allumée, vous pouvez entendre le son original dont les paramètres s'affichent alors. Si elle est éteinte, elle indique que le son édité est affiché.

Touches MODE SELECT



Le mode sélectionné va s'allumer.

Touche INT et touche CARD

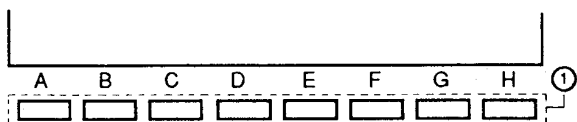


Appuyez sur la touche INT lorsque vous utilisez des données de combinaison, de programme ou de morceau issues de la mémoire interne du M1. Appuyez sur la touche CARD pour accéder à des données (carte) externes.

REMARQUE: les formes d'onde de la carte PCM (multison) sont sélectionnées dans la fonction affectation de l'oscillateur du mode édition de programme et dans les fonctions Drum Kit du mode global. A ces exceptions près, utilisez la touche INT et la touche CARD.

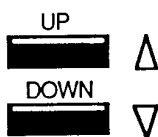
REMARQUE: prenez soin d'introduire la carte bien droit et avec fermeté dans le connecteur adéquat.

Touches du curseur et curseur VALUE



Les valeurs de paramètre peuvent être modifiées en appuyant sur la touche du curseur située sous le paramètre à éditer sur écran et en déplaçant ensuite le curseur VALUE vers le haut et vers le bas. Les touches du curseur permettant l'accès aux différents paramètres et fonctions seront indiquées dans un rectangle () tout au long de ce manuel.

Touches UP/DOWN

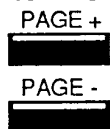


On utilise ces touches lors d'un réglage fin des valeurs de paramètres, difficiles à établir par la seule utilisation du curseur VALUE, ou encore lors de modifications fines et détaillées du son. La touche UP augmente la valeur de 1, la touche DOWN la diminue de 1. Le curseur va apparaître sous le numéro de la combinaison ou du programme dans le bas de l'écran à gauche lorsque vous appuyerez sur les touches COMBI ou PROG (touches MODE SELECT) (et ce, directement après avoir sélectionné le mode COMBI ou PROG). Appuyer alors sur la touche UP aura pour résultat d'augmenter le numéro de la combinaison ou du programme de 1 et sur la touche DOWN de le diminuer de 1.

- Le curseur VALUE ne peut être utilisé ici pour un changement de combinaison ou de programme.
- L'utilisation d'une touche du curseur quelconque (de A à H) va déplacer le curseur vers les paramètres "performance edit" (édition de performance) et vous pourrez alors procéder à l'édition en utilisant les touches UP/DOWN et le curseur VALUE.

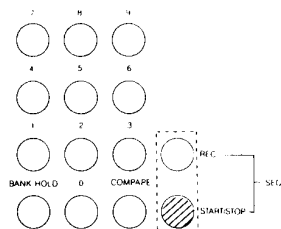
Pour que les touches fonctionnent à nouveau comme "program up" et "program down" après sélection du mode édition de performance, procédez comme suit: en mode programme, appuyez sur le bouton PROG et sur le bouton COMBI, en mode combinaison. Dans les deux cas, le curseur va reprendre sa position sous le numéro de combinaison ou de programme et les touches UP/DOWN pourront à nouveau être utilisées pour augmenter ou diminuer le numéro de combinaison ou de programme.

Touches PAGE +/-



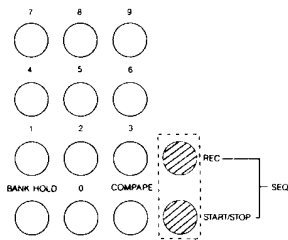
Chaque fonction du M1 est organisée en pages d'affichage. Ces touches vous permettent d'accéder aux pages d'affichage suivantes ou précédentes en utilisant les touches PAGE + ou PAGE -, respectivement.

Touche START/STOP



Cette touche commande la mise en marche ou l'arrêt du séquenceur. Si vous l'utilisez dans un mode autre que le mode séquenceur, le rrêt du séquenceur. Si vous l'utilisez dans un mode autre que le mode séquenceur, lerrêt du séquenceur. Si vous l'utilisez dans un mode autre que le mode séquenceur, lerrêt du séquenceur. Si vous l'utilisez dans un mode autre que le mode séquenceur, lerrêt du séquen

Touche REC



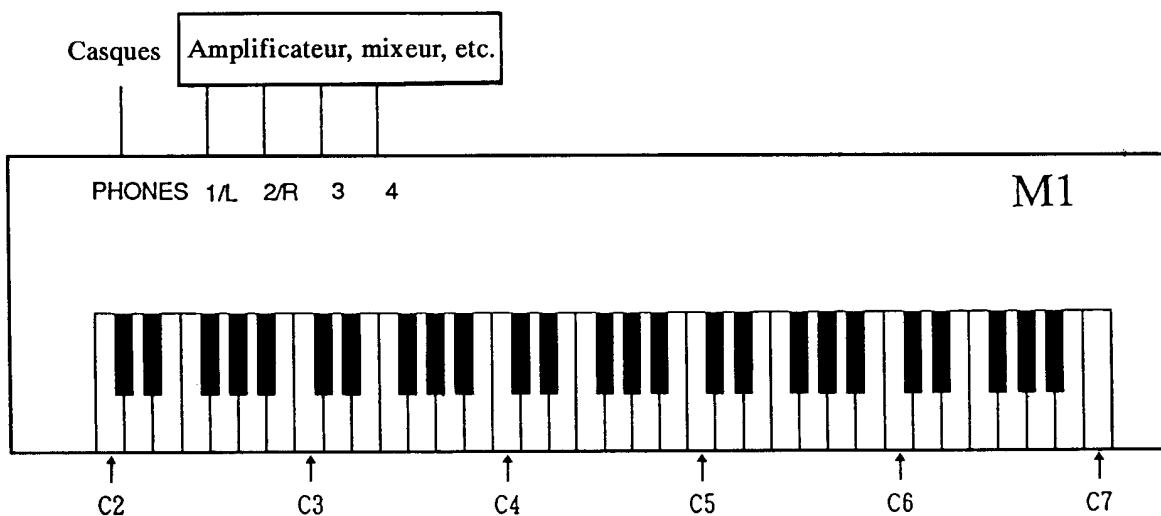
Cette touche commande le début de l'enregistrement lorsque vous vous trouvez en mode séquenceur. La lampe reste allumée tant que le séquenceur fonctionne.

INSTALLATION

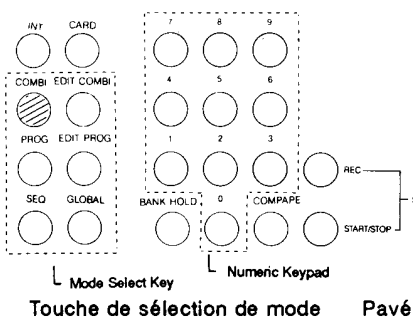
1. Assurez-vous tout d'abord que l'interrupteur d'alimentation situé sur le panneau arrière du M1 est sur OFF. Vérifiez également que les interrupteurs de tous les appareils raccordés (amplificateurs, mixeurs, etc.) sont bien sur OFF. Afin de protéger votre installation audio (et vos oreilles ...), baissez à fond le volume de toute l'installation.
2. Introduisez le câble d'alimentation (qui fait partie de l'équipement standard) dans la prise d'alimentation située sur le panneau arrière. Introduisez ensuite l'autre extrémité dans la prise de courant appropriée.
3. Mettez l'interrupteur du M1 sur ON.
4. Mettez l'interrupteur de tous les appareils raccordés sur ON.

Augmentez alors graduellement le volume du M1 et des autres appareils jusqu'au niveau souhaité.

La plage normale d'octaves du M1 va de C2 à C7 lorsque le paramètre "key transpose" (transposition de touche) n'est pas utilisé. (Si vous utilisez ce paramètre, la plage de 5 octaves peut aller de C1 à G9 - avec réception des numéros de note allant de 0 à 127 - .) (Certains programmes ne produisent aucun son dans les octaves supérieures.)



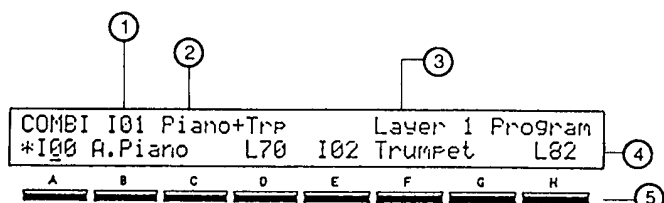
REPRODUCTION DE COMBINAISONS (GROUPES DE COLORATION DU SON)



1. Appuyez sur la touche COMBI (touches de sélection de mode). Le M1 passera alors en mode combinaison.
2. Sélectionnez le numéro de la combinaison (de 00 à 99) que vous désirez reproduire au moyen du pavé numérique ou des touches UP/DOWN.
3. Jouez sur le clavier de façon à entendre le son de la combinaison choisie en 2.

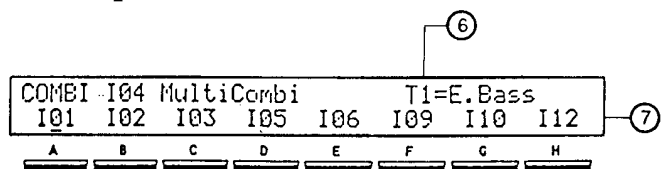
Les affichages habituels du mode Combinaison sont les suivants:

Exemple 1



1. Numéro de la combinaison
2. Nom de la combinaison
3. Paramètre de la position actuelle du curseur
4. Numéro, nom et niveau du volume du programme en cours
5. Touches du curseur

Exemple 2



6. Nom du programme correspondant à la position du curseur
7. Numéro du programme en cours

L'exemple 1 montre le type d'affichage propre à une combinaison layer. Le numéro et le nom du programme ainsi que le niveau du volume sont indiqués lorsque la combinaison se présente sous la forme layer ou split.

Lorsque vous remplacez le programme du layer 1 (programme No 110, situé juste au-dessus de la touche A) par un autre programme, appuyez sur la touche du curseur A et déplacez le curseur VALUE en hauteur.

Les pages d'affichage sont souvent étalées de façon telle qu'une description de paramètre occupe un espace recouvrant plusieurs touches de curseur. Les touches de curseur situées juste en dessous de ce paramètre (et jusqu'à la touche du paramètre suivant) peuvent être utilisées pour accéder au paramètre.

Le volume du son du layer 1 peut être modifié grâce à la touche de curseur D et au déplacement en hauteur du curseur VALUE (maximum =99, minimum =00).

Appuyez sur la touche de curseur E si vous voulez remplacer le programme du layer 2 et sur la touche de curseur H si vous désirez en modifier le volume.

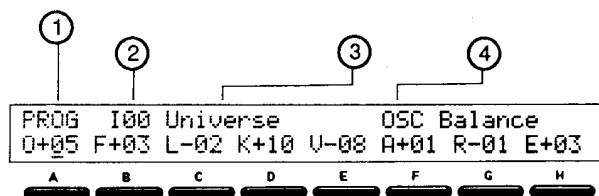
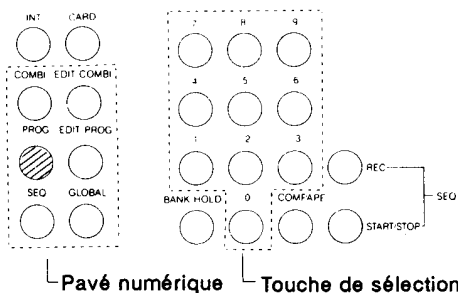
L'exemple 2 montre le type d'affichage propre à une combinaison multi. Comme dans le premier exemple, le numéro du programme indiqué immédiatement au-dessus de la touche de curseur D (programme No 101) peut être modifié en utilisant la touche de curseur D et en déplaçant ensuite le curseur VALUE vers le haut et vers le bas.

REPRODUCTION DE PROGRAMMES (UNE COLORATION DE SON)

1. Appuyez sur la touche PROG (touches de sélection de mode). Le M1 passera alors en mode programme.
2. Sélectionnez le numéro du programme (de 00 à 99) que vous désirez reproduire au moyen du pavé numérique ou des touches UP/DOWN.
3. Jouez au clavier de façon à entendre le son du programme sélectionné en 2.

Voici un affichage caractéristique du mode programme:

Exemple



- 1 Programme
- 2 Numéro de programme interne
- 3 Nom du programme
- 4 Paramètre

L'affichage repris ci-dessus est celui du mode Programme. Tant que l'affichage apparaît, la pression d'une seule touche quelconque du curseur et le déplacement du curseur VALUE auront pour effet de modifier la valeur du paramètre indiqué au-dessus de la touche de curseur sélectionné. De cette façon, il est possible d'éditer facilement des programmes sans devoir entrer pour autant en mode édition de programme. Cette possibilité s'avère particulièrement commode en cas de modifications de sons "sur le terrain" lors d'une représentation "live".

- Les fonctions des paramètres sont les suivantes (voyez le mode programme en pages 18 et 19 pour plus de détails):

O =OSC Balance (équilibre de l'oscillateur)

Ce paramètre contrôle le volume relatif du son des deux oscillateurs des programmes disposant de deux oscillateurs. Plus la valeur est grande, plus le volume de l'OSC 1 augmente.

(Plage: - 10 à +10)

F =VDF Cutoff (fréquence de coupure VDF)

Ce paramètre contrôle le point de fréquence à partir duquel toutes les fréquences inférieures sont transmises et toutes les fréquences supérieures coupées par le VDF. Plus le numéro est grand et plus le timbre du son est clair ou brillant; plus le numéro est petit et plus le timbre devient sourd ou doux.

(Plage: -10 à +10)

L =VDA Level (niveau VDA)

Ce paramètre ajuste le niveau du programme tout entier au moyen du VDA.

(Plage: - 10 à +10)

K =KBD Track (Keyboard Tracking)

Combiné au "VDF cutoff", ce paramètre détermine jusqu'à quel degré la hauteur du clavier influence la fréquence de coupure. Plus le numéro déterminé par ce paramètre est élevé, plus étendue est la variation de timbre conformément à la note jouée.

V =Vel. Sens. (sensibilité à la vitesse)

Ce paramètre détermine jusqu'à quel degré la vitesse de touche affecte la fréquence de coupure. Plus grande est la valeur, plus grand est le changement de timbre, proportionnellement à la force avec laquelle les touches sont frappées.

(Plage: - 10 à +10)

A =VDF/A EG Attack Time (temps d'attaque du générateur d'enveloppe VDF et VDA)

Ce paramètre contrôle le temps d'attaque du programme. Plus la valeur est élevée, plus le temps d'attaque est long.

(Plage: - 10 à +10)

R =VDF/A EF Release Time (temps de relâchement du VDF EG et du VDA EG)

Ce paramètre contrôle le temps de relâchement du programme. Plus le numéro est élevé, plus long est alors le temps de relâchement.

(Plage: - 10 à +10)

E =Effect Balance (équilibre d'effet)

Ce paramètre contrôle l'équilibre de volume de l'effet et des sons directs. Plus le numéro est élevé, plus important est l'effet par rapport au son direct.

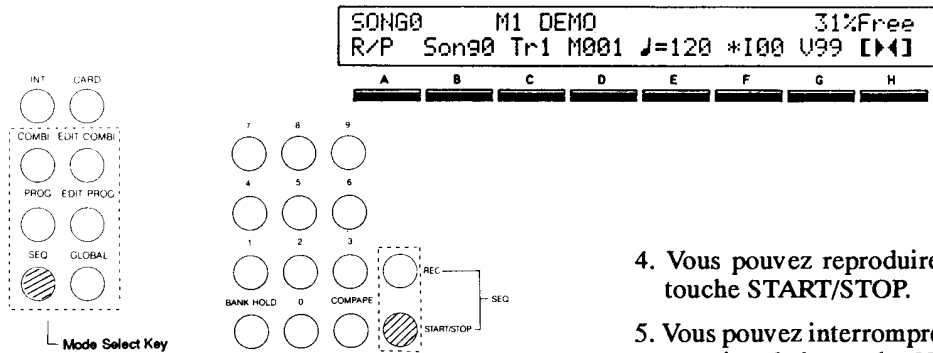
(Plage: - 10 à +10)

REMARQUE: Les valeurs des paramètres définies ici reprendront leur configuration d'origine lors de la sélection d'autres programmes. Lorsque vous vous déplacez vers d'autres modes, la valeur du paramètre (et, partant, du son) reste conforme à la configuration stockée ou éditée. Lorsque vous retournez au mode programme, la valeur d'affichage est initialisée mais la valeur réelle demeure inchangée.

UTILISATION DU SEQUEUR

Des données de démonstration de séquenceur spécialement préparées ont été chargées dans la mémoire interne du M1 sur le lieu de fabrication. Avant que vous n'enregistriez vos propres données, écoutons ces données de démonstration.

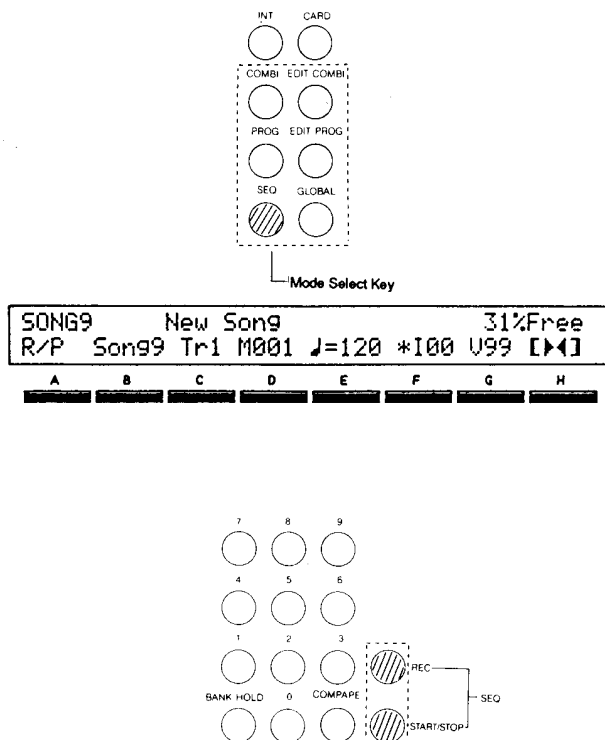
1. Appuyez sur la touche SEQ (touches de sélection de mode). Le M1 va passer en mode séquenceur.
2. Appuyez sur la touche de curseur B.



3. Vous pouvez modifier la valeur indiquée au-dessus du curseur en déplaçant le curseur VALUE vers le haut et vers le bas. Sélectionnez le morceau numéro 0 en déplaçant le curseur VALUE jusqu'en bas.

4. Vous pouvez reproduire la séquence en appuyant sur la touche START/STOP.
5. Vous pouvez interrompre la reproduction par une nouvelle pression de la touche START/STOP.

ENREGISTREMENT AVEC LE SEQUEUR



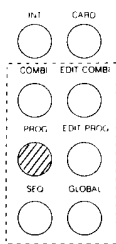
Maintenant que vous avez écouté la séquence de démonstration, enregistrez votre propre séquence en procédant comme suit:

1. Appuyez sur la touche SEQ (touches de sélection de mode). Le M1 passe alors en mode séquenceur;
2. Appuyez sur la touche de curseur B.
3. Choisissez le morceau à enregistrer en déplaçant le curseur VALUE en hauteur. Sélectionnez, dans ce cas-ci, le numéro 9.
4. Choisissez la piste à enregistrer en appuyant sur la touche de curseur C et en déplaçant ensuite le curseur VALUE en hauteur. Sélectionnez ici la piste 1.
5. Choisissez le programme en appuyant sur la touche de curseur F et en déplaçant ensuite le curseur VALUE en hauteur. Sélectionnez la coloration du son que vous voulez.
6. Appuyez sur la touche REC.
7. Appuyez sur la touche START/STOP. Commencez à jouer après deux mesures pour rien. L'enregistrement commence alors.
8. Appuyez une nouvelle fois sur la touche START/STOP pour interrompre l'enregistrement.
9. Vous pouvez procéder à la lecture par pression de la touche START/STOP.

PROCESSUS DE CREATION DE SONS

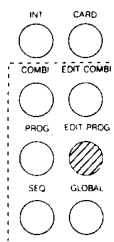
Voici un résumé du processus de création de sons du M1.

1. Choisissez le son à éditer sous le mode programme.



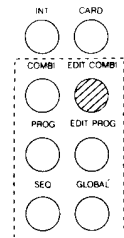
Voyez le chapitre "Modes et Fonctions", section No 1 "Mode programme" (page 18).

2. Créez la coloration du son sous le mode édition de programme et écrivez-la en mémoire.



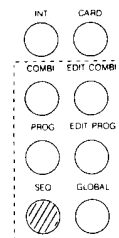
Voyez le chapitre "Modes et Fonctions", section No 2 "Mode édition de programme" (page 20).

3. Créez la combinaison en combinant les programmes créés en 2 sous le mode édition de combinaison.



Voyez le chapitre "Modes et Fonctions", section No 5 "Mode édition de combinaison" (page 61).

3. Enregistrez un morceau en vous servant des programmes créés en 2, sous le mode séquenceur.



Voyez le chapitre "Modes et Fonctions", section No 6 "Mode séquenceur" (page 79).

ALLOCATION DE MEMOIRE INTERNE

Allocation de séquence longue	Mémoire de combinaison =50 Mémoire de programme =50 (Les numéros de mémoire allant de 150 à 199 ne peuvent pas être sélectionnés)	10 banks 100 motifs (un total de moins de 7700 pas)	de
Allocation de programme long (établie sur le lieu de fabrication du M1, avant l'expédition)	Mémoire de combinaison =100 Mémoire de programme =100	10 banks 100 motifs (un total de moins de 4400 pas)	

Le M1 possède deux types d'allocation de mémoire interne (ou façon dont la mémoire disponible est utilisée).

Le changement de configuration de l'allocation de mémoire s'effectue sous le mode global, F6 à 4 (page 117).

REMARQUE: Soyez prudent en effectuant cette modification car une grande partie de vos précieuses données pourrait être irrémédiablement perdue.

FORMAT DE LA CARTE DE MEMOIRE

Carte de programme	100 combinaisons 100 programmes 1 paramètre global	
Carte de séquenceur		10 banks 100 motifs (un total de moins de 7700 pas)
Carte de programme/ Séquence	50 combinaisons	10 banks 100 motifs (un total de moins de 4200 pas)

Le M1 possède trois types de format de mémoire

- Les cartes PCM ne sont pas reprises dans cette classification.
- Utilisez les cartes RAM MCR - 03 de Korg.
- Deux cartes RAM sont nécessaires pour sauver la totalité des données de la mémoire interne.

Vous pouvez procéder à

l'écriture et à la lecture de données à partir de cartes en utilisant les fonctions suivantes:

	Lecture	Ecriture
Toutes les données de programmes, de combinaisons, de séquence	Mode global F1 à 8	
Tous les programmes et combinaisons		Mode global F9 à 1
Toutes les données de séquence		
1 combinaison	Mode COMBI	Mode EDIT COMBI F9 à 1
1 programme	Mode PROG	Mode EDIT PROG F9 à 1
1 morceau	Mode SEQ F9 à 2	
1 motif	Mode SEQ F9 à 3	

MODES ET FONCTIONS

LECTURE DU TABLEAU DE PAGE D’AFFICHAGE

F0 - 2	OSC1	(Oscillateur 1)④	
A	Multisound Select	Multisound	Multison de l’OSC1 Forme de l’onde originale Sélection (lorsque le mode OS est réglé sur Single ou Double)
	Drum Kit	Drum Kit 1 à Drum Kit 4	Sélection Drum Kit (lorsque le mode OSC est réglé sur DRUMS)
D	L	Oscillator Level	0 à 99
E		Octave	16’ 8’ 4’
			Volume de l’oscillateur 1
			Réglage de l’octave de l’oscillateur 1
			Baisse d’une octave
			Hauteur standard
			Hausse d’une octave

② ③ ④ ⑤ ⑥

1. F0-2 OSC1 (oscillateur 1): cette fonction indique qu’il s’agit de la seconde page de la fonction 0 et que la fonction s’appelle oscillateur 1.
2. Touche du curseur à utiliser pour accéder au paramètre.
3. Abréviation du paramètre qui s’affiche sur l’écran.
4. Nom du paramètre.
5. Plage des valeurs et des réglages du paramètre.
6. Brève explication de la fonction du paramètre.

1-- MODE PROGRAM

C'est sous ce mode que les programmes (colorations de sons ou voix présélectionnées) peuvent être sélectionnés et reproduits. Pour ce faire, utilisez le pavé numérique (de 0 à 9), les touches UP/DOWN, le commutateur au pied (PROG/COMBI, UP/DOWN) ou le changement de programme MIDI.

- Vous pouvez sélectionner un programme se trouvant dans la mémoire interne à l'aide la touche INT et un programme se trouvant dans la carte à l'aide de la touche CARD.
- Avant de sélectionner un programme à l'aide du commutateur au pied ou du MIDI, la fonction appropriée doit être configurée pour être utilisée en mode global.

REMARQUE: On affecte aux réglages panpot (commande de répartition stéréo) la valeur par défaut de A:B = 5:5 dans tous les programmes, à l'exception du programme Drum Kit. (Les signaux ne transitent pas par les sorties 3 et 4.)

EDITION EN MODE PROGRAM

PROG	I00	Universe	OSC	Balance
0+05	F+03	L-02	K+10	V-08 A+01 R-01 E+03
A	B	C	D	E F G H

A	O	OSC Balance	- 10 à +10	Contrôle de l'équilibrage de volume de l'OSC1 et l'OSC2 des programmes réglés sur double
B	F	VDF Cutoff	- 10 à +10	Contrôle de la fréquence de coupure VDF1 et VDF (changement de la qualité tonale du son)
C	L	VDA Level	- 10 à +10	Contrôle du niveau (volume) de l'OSC1 et de l'OSC2
D	K	Keyboard Track	- 10 à +10	Contrôle de la sensibilité avec laquelle les changements de coloration tonale et de volume sont affectés par partie de clavier jouée
E	V	Velocity sensitivity	- 10 à +10	Contrôle de la sensibilité avec laquelle les changements de coloration tonale et de volume sont affectés par force avec laquelle le clavier est frappé
F	A	Attack Time	- 10 à +10	Contrôle du temps d'attaque VDF1 et VDF2 et VDA1 VDA2
G	R	Release Time	- 10 à +10	Contrôle du temps de relâchement VDF1 et VDF2 VDA1 et VDA2
H	E	Effect Balance	- 10 à +10	Contrôle de l'équilibrage du son direct et du son d'effets 1 et 2

Lors de l'édition de paramètres en mode programme, les mêmes valeurs sont affectées aux paramètres de programme correspondants, dans les mêmes programmes du mode édition de programme.

- Les programmes édités doivent être mis en mémoire sous le mode édition de programme.

Les paramètres de programme changent lorsque des valeurs de paramètre positives sont sélectionnées (réglages "+") (voir tableau ci-dessous). Les changements inverses ont lieu lorsque des valeurs négatives sont utilisées (réglages "-").

Paramètres du mode programme		Effet d'une valeur positive sur chaque paramètre
OSC Balance	OSC1 Level OSC2 Level	Le niveau de l'OSC1 augmente alors que celui de l'OSC2 diminue * 1
VDF Cutoff	VDF1, 2 Cutoff	Augmentation (ou adoption d'une valeur positive) * 1
VDA Level	OSC1, 2 Level	
Keyboard Track	VDF1,2 KBD TRK Cutoff EG Time	Augmentation proportionnelle au numéro de note de la touche jouée * 2
Velocity Sensitivity	VDA1,2 KBD TRK Amplitude EG Time	
	OSC1, 2 EG Level Vel Sens EG Time Vel Sens	Même en cas de valeur négative, seule la valeur absolue devient plus petite mais le signe ("+" ou "-") demeure inchangé
	VDF1,2VEL SENS EG Int EG Time	
	VDA1,2VEL SENS Amplitude EG Time	
Attack Time	VDF1, 2 Attack Time	Augmentation (ou adoption d'une valeur positive) * 3
	VDA1, 2 Attack Time	
Release Time	VDF1, 2 Release Time	Augmentation * 1
Effect Balance	EFFECT 1, 2 Balance	

* 1 Supposons que la valeur originale =V, la valeur modifiée augmente alors ou diminue de 5 V.

* 2 Supposons que la valeur originale =V, la valeur modifiée augmente alors de $1 + (V/10)$.

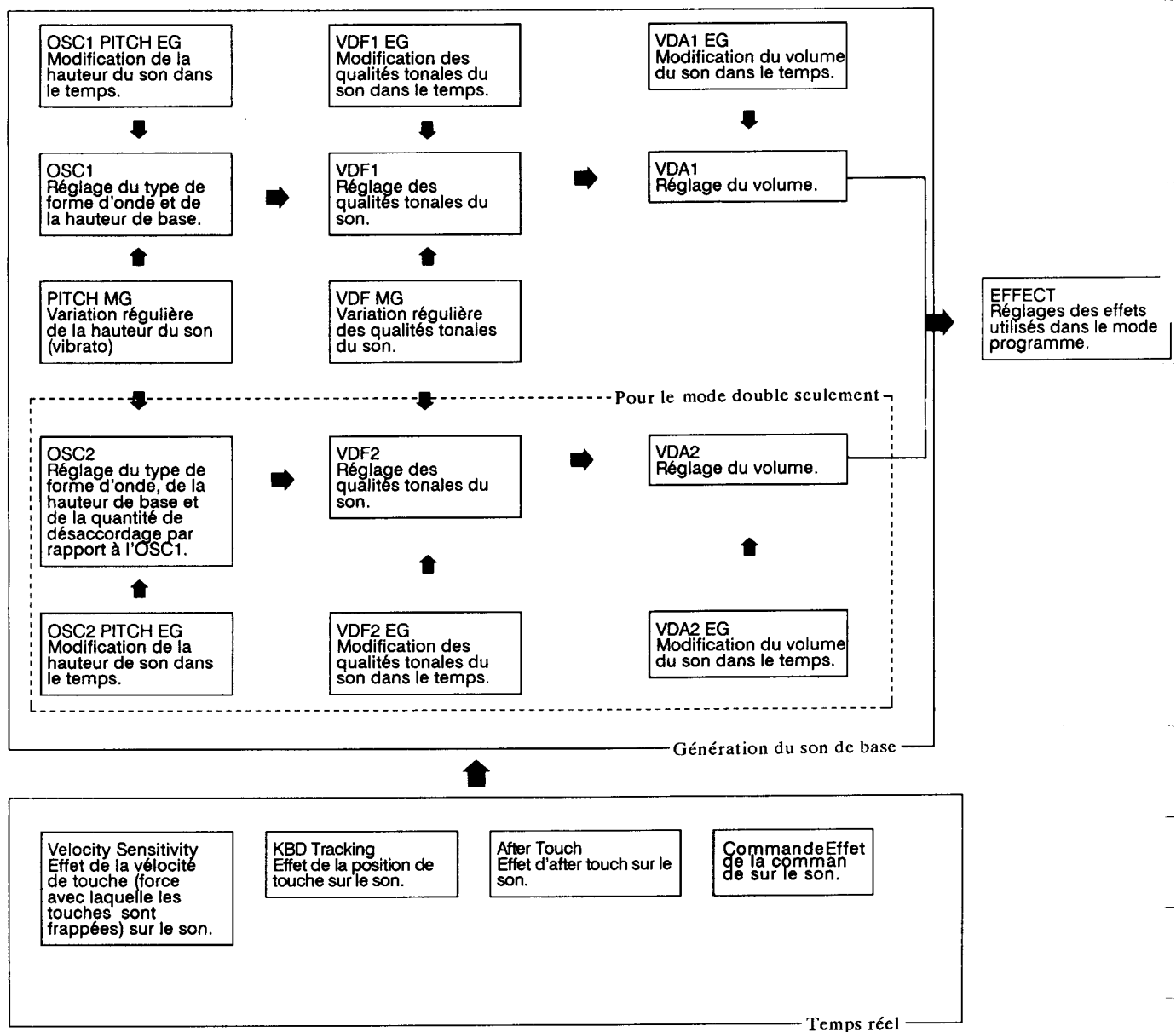
* 3 Supposons que la valeur originale =V, la valeur du VDF augmente ou diminue alors de 3 V alors que celle du VDA augmente ou diminue de 5 V.

2-- MODE EDIT PROGRAM

Dans ce mode, les paramètres de programme (tels que les réglages de forme d'onde, les valeurs de filtre EG, etc.) peuvent être édités.

- Seuls les programmes déjà sélectionnés dans le mode programme peuvent être édités.
- L'édition en temps réel (pour le changement des paramètres en représentation "live") peut s'effectuer en mode programme.
- Utilisez la fonction F9 - 0 écriture de programme dès la fin d'une édition. Le programme sera alors achevé. (Les programmes qui ne sont pas écrits en mémoire seront irrémédiablement perdus si vous sélectionnez d'autres programmes en mode programme.)
- L'utilisation de la touche COMPARE en cours d'édition vous permet de rappeler le programme original non édité pour comparer. Une nouvelle pression de la touche COMPARE et la sortie du programme, sans édition, vous ramène au programme qui était en cours d'édition avant d'avoir appuyé sur la touche COMPARE.

STRUCTURE DES PARAMETRES DE PROGRAMME DU M1



FONCTIONS DANS LE MODE EDIT PROGRAM

- Vous pouvez sélectionner la première page de chaque fonction à l'aide du pavé numérique (0 à 9). Sélectionnez la page à laquelle apparaît le paramètre que vous voulez éditer en utilisant les touches PAGE +et PAGE -.
- Le changement de hauteur maximum des différents contrôles de hauteur tels que "pitch bend", "pitch EG", "pitch modulation" et "after touch" est limité à une octave. (Certains multisons ont une plage encore plus étroite, en fonction de la plage de hauteur réelle du son.)
- Les paramètres "VDF" et "VDF EG" ainsi que la modification de timbre par VDF MG sont limités à la plage totale contrôlable du VDF.
- Les paramètres "Oscillator level" et "VDA" ainsi que la modification de volume par VDA EG sont limités à la plage totale contrôlable du VDA.

Page		Paramètre à éditer
0 - 1	OSC BASIC	Mode oscillateur
2	OSC1	Forme de l'onde, niveau de l'oscillateur 1
3	OSC2	Forme de l'onde, niveau, hauteur de l'oscillateur 2 (mode double)
1 - 1	OSC1 PITCH EG	Variation de la hauteur dans le temps de l'oscillateur 1
2	OSC2 PITCH EG	Variation de la hauteur dans le temps de l'oscillateur 2 (mode double)
2 - 1	VDF1	Fréquence de coupure, intensité EG du VDF1
2	VDF1 EG	Variation de la fréquence de coupure du VDF1 dans le temps
3	VDF1 VEL SENS	Degré jusqu' où le VDF1 répond à la vitesse de touche
4	VDF1 KBD TRK	Degré jusqu' où le VDF1 suit le clavier
3 - 1	VDF2	Fréquence de coupure, intensité EG du VDF2 (mode double)
2	VDF2 EG	Variation de la fréquence de coupure du VDF2 dans le temps (mode double)
3	VDF2 VEL SENS	Degré jusqu' où le VDF2 répond à la vitesse de touche (mode double)
4	VDF2 KBD TRK	Degré jusqu' où le VDF2 suit le clavier (mode double)
4 - 1	VDA1 EG	Variation de volume du VDA1 dans le temps
2	VDA1 VEL SENS	Degré jusqu' où le VDA1 répond à la vitesse de touche
3	VDA1 KBD TRK	Degré jusqu' où le VDA1 suit le clavier
5 - 1	VDA2 EG	Variation de volume du VDA2 dans le temps (mode double)
2	VDA2 VEL SENS	Degré jusqu' où le VDA2 répond à la vitesse de touche (mode Double)
3	VDA2 KBD TRK	Degré jusqu' où le VDA2 suit le clavier (mode double)
6 - 1	PITCH MG	Modulation de la hauteur (effet vibrato)
2	VDF MG	Modulation du VDF (effet wah-wah)
7 - 1	AFTER TOUCH	Degré jusqu' où l'after touch affecte la qualité tonale
2	JOY STICK	Degré jusqu' où le joy stick (manette de commande) affecte la qualité tonale
8 - 1	EFFECT 1	Sélection de l'effet 1
2	EFFECT 1 PARAMETER	Paramètres de l'effet 2
3	EFFECT 2	Sélection de l'effet 2
4	EFFECT 2 PARAMETER	Paramètres de l'effet 2
5	EFFECT PLACEMENT	Affectations des effets 1 et 2
6	EFFECT COPY	Copie des valeurs du paramètre d'effet
9 - 1	WRITE/RENAME	Ecriture et changement de nom des programmes

EDITION EN MODE EDIT PROGRAM

F0 - 1 OSC BASIC (Oscillateur)

PROG I00	OSC BASIC	OSC Mode	
(DOUBLE)	POLY	Hold: OFF	
A	B	C	D
E	F	G	H

A	OSC MODE	SINGLE DOUBLE DRUMS	Mode origine du son Mode un oscillateur Mode deux oscillateurs Mode Drum Kit
C	Assign	POLY MONO	Nombre de voix entendues Jeu polyphonique maximum Jeu monophonique
F	Hold	ON/OFF	Le son continue même après le relâchement de la touche

C'est sous le mode OSC (mode oscillateur) que la structure du programme à exécuter est sélectionné. Le numéro de l'oscillateur et le type d'origine du son varieront en fonction du réglage établi ici.

- Lorsque vous passez en mode OSC, réinitialisez le multison (Drum Kit) de l'OSC1 à la page suivante.
- En mode single, c'est un système unique OSC/VDF/VDA qui est utilisé. Le maximum de voix simultanées disponible est de 16.
- En mode double, ce sont deux systèmes OSC/VDF/VDA qui sont utilisés. Sous ce mode, vous pouvez créer des sons d'une plus grande complexité. Néanmoins, le maximum de voix simultanées disponible descend alors à 8.
- Le Drum Kit (Percussion) est un mode qui utilise des sons de percussion en guise d'origine du son pour créer une percussion contrôlable à partir du clavier.

Le paramètre "assign" détermine si le programme doit être joué de façon polyphonique ou monophonique.

Lorsque le paramètre "hold" est réglé sur ON, on continue à entendre les notes jouées même après le relâchement de la touche. Ce paramètre est surtout utilisé pour jouer le Drum Kit.

- Lorsque le paramètre "hold" est réglé sur ON, le son ne s'interrompt pas; il continue pendant toute la durée du paramètre "sustain".

F0 - 2 OSC1 (oscillateur 1)

PROG I00	OSC1	Multisound	
00:A.Piano	L99	8'	
A	B	C	D
E	F	G	H

A	Multisound		Sélection de la forme d'onde du multison de l'oscillateur 1 (en cas de réglage du mode oscillateur sur single ou double)
	Drum Kit	Drum Kit 1 à Drum Kit 4	Sélection du Drum Kit (en cas de réglage du mode oscillateur sur Drums)
D	L	OSC Level	0 à 99
E		Octave	Réglage de l'octave de l'oscillateur 1 16' 8' 4' Une octave en dessous de la hauteur standard Hauteur standard Une octave au-dessus de la hauteur standard

Lorsque le mode single ou double est sélectionné dans la fonction F0 - 1, Mode OSC, la forme de l'onde de l'oscillateur 1 est sélectionnée par "multisound" (Multisound Select). (La couverture arrière reprend une liste des multisons.)

- Dans la mesure où chaque multison (forme d'onde originale du son) a une plage de hauteur limitée, il n'est pas audible lorsque vous jouez dans les hautes octaves.
- Les multisons peuvent être choisis à partir de CARD lorsque la carte PCM (qui est facultative) est introduite dans le panneau arrière. Les multisons repris dans la CARD sont indiqués par un "c" devant le numéro s'affichant sur l'écran. Ils peuvent être visualisés de façon successive par un déplacement du curseur VALUE vers le haut et vers le bas.

REMARQUE: Prenez bien soin d'introduire ou de retirer la carte PCM uniquement lorsque l'interrupteur est sur OFF ou qu'aucun son n'émane du M1.

Cette fonction permet de sélectionner l'un des Drum Kit (de 1 à 4) lorsque le paramètre "Drum Kit" est sélectionné dans le mode OSC.

- L'affectation de sons de percussion au Drum Kit s'effectue sous le mode global.

Le niveau OSC (niveau de l'oscillateur) détermine le volume du son de l'oscillateur 1. Le niveau maximum est de 99 et le niveau minimum de 0. "Octave" définit la hauteur standard de l'oscillateur 1 en unités d'octave.

F0 - 3 OSC2 (oscillateur 2) Uniquement en mode double

PROG	I00	OSC2							Multisound
00:	A.Piano	L99	4'	I-12	D-50	DL99			
A	B	C	D	E	F	G	H		

A		Multisound	Multisound Name	Sélection de multison pour l'oscillateur 2
D	L	OSC Level	0 à 99	Volume de l'oscillateur 2
E		Octave	16', 8', 4'	Octave de l'oscillateur 2
F	I	Interval	- 12 à +12	Hauteur de l'oscillateur 2 par rapport à l'oscillateur 1 (réglable en demi-tons)
G	D	Detune	- 50 à +50	Désaccordage de l'oscillateur 2 par rapport à l'oscillateur 1 (réglable en centièmes de demi-ton)
H	DL	Delay Start	0 à 99	Temps de retard avant que le son de l'oscillateur 2 ne soit audible

"Multisound" (Multisound Select) sélectionne le multison de l'oscillateur 2. Les types de multison qui peuvent être sélectionnés sont identiques à ceux repris sous F0 - 2, OSC1 Multisound.

"OSC Level" (niveau de l'oscillateur) détermine le volume du son de l'oscillateur 2.

"Octave" règle l'octave de l'oscillateur 2.

"Interval" définit la différence de hauteur entre l'oscillateur 1 et l'oscillateur 2 en demi-tons (sur une plage allant de - 12 à +12). Il est possible de créer des accords avec les oscillateurs 1 et 2 en réglant ici la hauteur.

"Detune" permet un réglage plus fin de la différence de hauteur entre les oscillateurs 1 et 2 (sur une plage allant de - 50 à +50). Un son épais peut être obtenu par un léger désaccordage de l'oscillateur 2.

"Delay Start" détermine le temps qui s'écoule entre le début du son de l'oscillateur 1 et de l'oscillateur 2. (Réglez-le sur 0 lorsque vous n'utilisez pas cet effet.)

F1 - 1 OSC1 PITCH EG (Hauteur EG de l'oscillateur 1)

```

PROG I00 OSC1 PITCH EG Start Level
S-99 AT99 A+99 DT99 RT99 R-99 L+99 T-99
    
```

A B C D E F G H

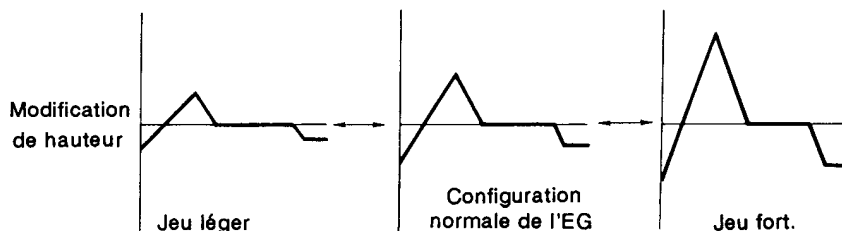
A	S	Start Level	- 99 à +99	<p>Réglage de la façon dont la hauteur de l'oscillateur 1 varie dans le temps</p>
B	AT	Attack Time	0 à 99	
C	A	Attack Level	- 99 à +99	
D	DT	Decay Time	0 à 99	
E	RT	Release Time	0 à 99	
F	R	Release Level	- 99 à +99	
G	L	EG Level Vel Sens.	- 99 à +99	Réglage du degré de variation de hauteur en réponse à la vélocité de touche
H	T	EG Time Vel. Sens.	- 99 à +99	Réglage du degré de changement du temps total de la variation de hauteur en réponse à la vélocité de touche

Ces paramètres déterminent la cadence à laquelle la hauteur de l'oscillateur 1 varie.

La définition de valeurs positives et négatives opposées pour chaque niveau EG aura pour résultat une configuration de l'EG opposée à celle présentée ci-dessus.

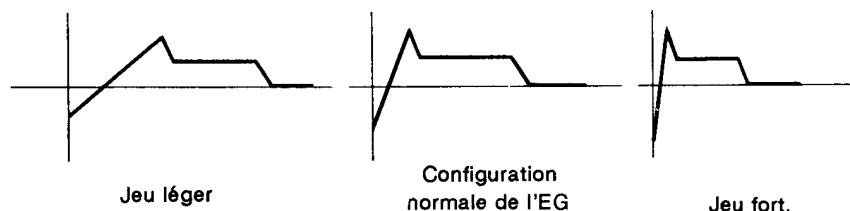
Plus la touche est frappée avec force, plus important sera le changement de hauteur lors du réglage de l'"EG Level Vel. Sens." (sensibilité à la vélocité du niveau EG) sur "+". (C'est la situation inverse qui se produit en cas de réglage sur "-".) Le changement de hauteur induit par l'EG est limité à une plage de +/- 1 octave.

- Réglage sur "+":



Plus la touche est frappée avec force, plus le temps est réduit lors du réglage de l'"EG Time Vel. Sens." (sensibilité à la it lors du réglage sur "-".) à =KA¿Sÿi=KL' effet du VDF M se produit en cas de réglage sur "-".)

- Réglage sur "-":



F1 - 2 OSC2 PITCH EG (Hauteur EG de l'oscillateur 2) Uniquement en mode double

Cette fonction permet de déterminer la manière dont la hauteur de l'oscillateur 2 variera dans le temps.

- Les fonctions et les paramètres sont identiques à ceux repris sous F1 - 1 OSC1 PITCH EG, mais appliqués cette fois à l'oscillateur 2. Veuillez vous reporter à la section "OSC1 PITCH EG".

F2 - 1 VDF1

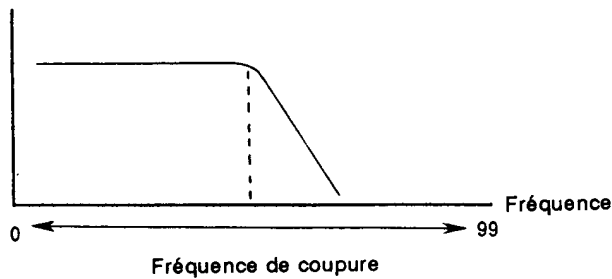
```

PROG I00 VDF1
Cutoff= 99 EG Intensity= 99
  
```

A B C D E F G H

D	Cutoff	0 à 99	Réglage de la fréquence initiale de coupure du VDF1 (Contrôle de la brillance du son)
H	EG Intensity	0 à 99	Réglage du degré auquel l'EG va influencer la fréquence de coupure.

Niveau



- Le VDF (filtre numérique variable) contrôle la qualité tonale du son par étouffement (coupure) des composantes de haute fréquence du multison.

"Cutoff" règle la fréquence de coupure du VDF. Plus la valeur définie est petite, plus la tonalité sera douce.

"EG Intensity" détermine la sensibilité de la fréquence de coupure du VDF EG à la page suivante. C'est lorsque ce paramètre est réglé sur 99 que l'ampleur de la coupure est la plus importante.

F2 - 2 VDF1 EG

```

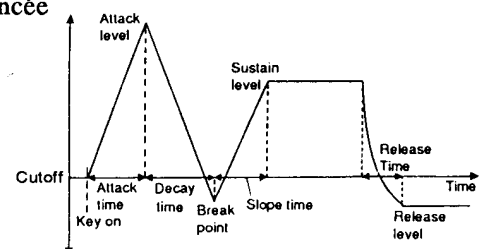
PROG I00 VDF1 EG Attack Time
AT70 A-87 DT53 B-52 ST12 S-99 RT99 R-08
  
```

A B C D E F G H

A	AT	Attack Time	0 à 99
B	A	Attack Level	- 99 à +99
C	DT	Decay Time	0 à 99
D	B	Break Point	- 99 à +99
E	ST	Slope Time	0 à 99
F	S	Sustain Level	- 99 à +99
G	RT	Release Time	0 à 99
H	R	Release Level	- 99 à +99

Cette fonction permet de déterminer la façon dont la fréquence de coupure du VDF1 variera dans le temps. Les paramètres de temps (temps d'attaque, temps d'estompement, temps de pente, et temps de relâchement) sont utilisés pour déterminer le temps nécessaire pour arriver au niveau suivant. Les paramètres de niveau (niveau d'attaque, point de rupture, niveau "sustain" et niveau de relâchement) servent à définir la fréquence de coupure du VDF pour ce segment de l'EG.

Niveau
Coupure
Touche enfoncée
Temps



- Chaque niveau peut être réglé, de façon individuelle, sur une valeur positive ou négative par rapport à la coupure initiale.
- La proportion dans laquelle chaque niveau influence la fréquence de coupure est contrôlée, de façon globale, par le paramètre "VDF1 EG Intensity".

F2 - 3 VDF1 VEL SENS (sensibilité à la vitesse du VDF1)

```

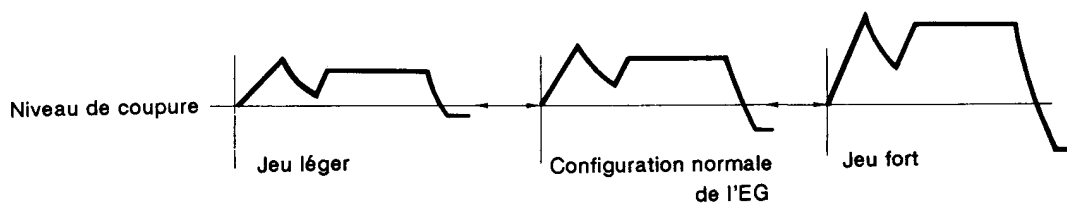
PROG 100 VDF1 VEL SENS Release Time
EGInt=-99 EGTime=99 AT:0 DT:+ ST:+ RT:0
  
```

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

B		EG Int (EG Intensity Velocity Sensitivity)	- 99 à +99	Degré auquel le niveau VDF1 EG est influencé par la vitesse de touche
D		EG Time (EG Time velocity Sensitivity)	0 à 99	Degré auquel le temps VDF1 EG est influencé par la vitesse de touche
E	AT	Attack Time	-,0, +	Il s'agit des paramètres que la sensibilité à la vitesse de l'EG peut être programmée pour influencer. Des valeurs positives et négatives peuvent être sélectionnées de façon individuelle, la valeur 0 n'ayant aucun effet.
F	DT	Decay Time	-,0, +	
G	ST	Slope Time	-,0, +	
H	RT	Release Time	-,0, +	

"EG Int" (sensibilité à la vitesse de l'intensité EG) est un s touches.

- En cas de réglage négatif, plus les touches sont frappées légèrement, plus important est le changement de la fréquence de coupure. (La valeur définie par "EG Intensity" constitue la norme.)
- Réglage sur " +":



- Il est vrai pour la plupart des instruments musicaux acoustiques que, plus le son produit est doux, moins il y'a de composantes de haute fréquence dans le son. Si vous voulez imiter cet effet, réglez la fréquence de coupure à un niveau bas dans le VDF, réglez tous les niveaux tel le niveau "sustain" de l'EG du VDF sur " +" et, enfin, réglez les valeurs des paramètres "VDF EG Intensity" et "VDF EG Intensity Velocity Sensitivity" sur " +".

"EG Time" (sensibilité à la vitesse du temps EG) est un effet qui modifie la vitesse du VDF EG proportionnellement à la force avec laquelle vous frappez les touches. En cas de réglage positif (" +"), plus les touches sont frappées avec force, plus le temps EG est réduit (attaque/déclin/amortissement/relchement). (Le temps augmente en cas de réglage sur "-".) C'est ainsi qu'en cas de réglage de "attack" sur " +" et de "release" sur "-.", plus les touches sont frappées avec force, plus l'attaque est courte et plus le relchement est long.

F2 - 4 VDF1 KBD TRK (VDF1 Keyboard Tracking)

```

PROG I00 VDF1 KBD TRK Center Key
C4 F-99 EGTime=99 AT:0 DT:+ ST:+ RT:-

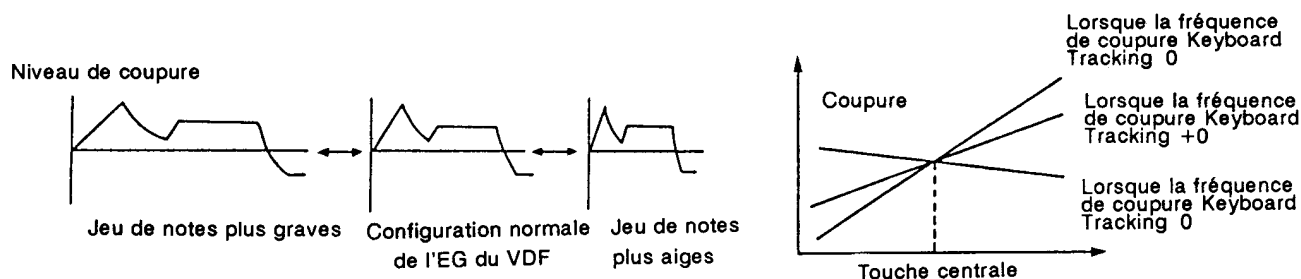
```

A
B
C
D
E
F
G
H

A	Center Key	C-1 à G9	Touche centrale commandant l'effet "VDF1 Keyboard Tracking (touche de 0)	
B	F	Cutoff (Cutoff Frequency Keyboard Tracking)	- 99 à +99	Modification de la fréquence de coupure (brillance de la coloration tonale) par la position de la touche
D		EG Time (EG Time Keyboard Tracking)	0 à 99	Modification de la vitesse VDF1 EG par la position de la touche
E	AT	Attack Time	-,0,+	Ce sont les paramètres que la réponse du clavier au temps EG peut être programmée pour influencer. Vous pouvez définir des valeurs négatives et positives, la valeur 0 n'ayant aucun effet.
F	DT	Decay Time	-,0,+	
G	ST	Slope Time	-,0,+	
H	RT	Release Time	-,0,+	

- "VDF Keyboard Tracking" est un effet qui modifie, proportionnellement au numéro de la note jouée, les valeurs de la fréquence de coupure du VDF et le temps que met l'EG pour faire un cycle.

"Center Key" règle la touche centrale (touche pour laquelle le paramètre "Cutoff/EG Time" ne change pas) de la réponse du clavier au VDF. Lorsque la "Cutoff" est réglé sur "+", plus la hauteur jouée est élevée, plus la coloration tonale est brillante. (C'est la situation inverse qui se produit en cas de réglage sur "-".) Plus la modification est importante, plus la valeur se rapproche de +99 ou - 99. La modification de fréquence et de hauteur sont équivalentes lors d'un réglage sur 0.



F3 - 1 VDF2 Uniquement en mode double

```

PROG I00 VDF2
Cutoff= 99 EG Intensity= 99

```

A
B
C
D
E
F
G
H

Il s'agit d'un VDF pour l'oscillateur 2

- Les fonctions et les paramètres sont identiques à ceux repris sous F2 - 1 VDF1, mais appliqués cette fois à l'oscillateur 2.

F3 - 2 VDF2 EG Uniquement en mode double

```

PROG I00 VDF2 EG Attack Time
AT35 A-99 DT88 B-62 ST46 S-99 RT15 R-11

```

A
B
C
D
E
F
G
H

Cette fonction permet de régler la cadence à laquelle la fréquence de coupure du VDF2 change.

- Les fonctions et les paramètres sont identiques à ceux repris sous F2 - 2 VDF1 EG, mais appliqués cette fois à l'oscillateur 2.

F3 - 3 VDF2 VEL SENS (sensibilité à la vélocité du VDF2)-Uniquement en mode double

```

PROG I00 VDF2 VEL SENS Release Time
EGInt=-99 EGTime=99 AT:0 DT:+ ST:+ RT:0

```

A
B
C
D
E
F
G
H

Cette fonction permet de déterminer le degré auquel la vélocité de touche influence la modification du VDF2.

- Les fonctions et les paramètres sont identiques à ceux repris sous F2 - 3 VDF1 VEL SENS, mais appliqués cette fois à l'oscillateur 2.

F3 - 4 VDF2 KBD TRK (VDF2 Keyboard Tracking) - Uniquement en mode double

```

PROG I00 VDF2 KBD Trk Center Key
C4 F-99 EGTime=99 AT=0 DT=+ ST=+ RT=-

```

A B C D E F G H

Cette fonction permet de déterminer le degré auquel le clavier répond au VDF2.

- Les fonctions et les paramètres sont identiques à ceux repris sous F2 - 4 VDF1 KBD TRK, mais appliqués cette fois à l'oscillateur 2.

F4 - 1 VDA1 EG

```

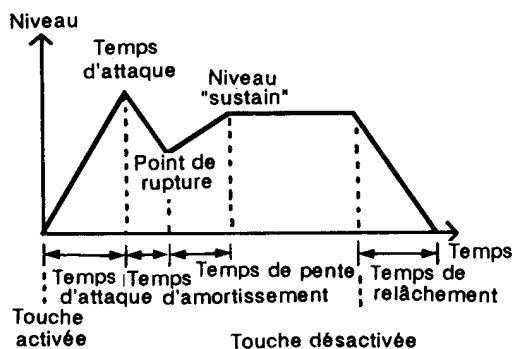
PROG I00 VDA1 EG Attack Time
AT33 A+44 DT25 B+99 ST14 S+99 RT68

```

A B C D E F G H

A	AT	Attack Time	0 à 99
B	A	Attack Level	0 à 99
C	DT	Decay Time	0 à 99
D	B	Break Point	0 à 99
E	ST	Slope Time	0 à 99
F	S	Sustain Level	0 à 99
G	RT	Release Time	0 à 99

Définition de la manière dont le volume du VDA1 variera dans le temps.



- Le VDA (amplificateur numérique variable) modifie le volume de la forme d'onde originale du son. La fonction VDA EG détermine la manière dont le volume va varier dans le temps.

F4 - 2 VDA1 VEL SENS (sensibilité à la vitesse du VDA1)

```

PROG I00 VDA1 VEL SENS Amplitude
A-99 EGTime=99 AT:0 DT:+ ST:+ RT:-

```

A B C D E F G H

B	A	Amplitude (Amplitude Velocity Sensitivity)	- 99 à +99	Modification du volume du VDA1 par la vitesse de touche
D		EG Time (EG Time Velocity Sensitivity)	0 à 99	Modification du temps VDA EG (variation de volume dans le temps) par la vitesse de touche
E	AT	Attack Time	-, 0, +	Ce sont les paramètres que la sensibilité à la vitesse du temps EG peut être programmée pour influencer. Vous pouvez définir des valeurs négatives et positives, la valeur 0 n'ayant aucun effet.
F	DT	Decay Time	-, 0, +	
G	ST	Slope Time	-, 0, +	
H	RT	Release Time	-, 0, +	

"Amplitude" (sensibilité à la vitesse de l'amplitude) est un effet qui modifie le volume proportionnellement à la force avec laquelle les touches sont frappées. En cas de réglage positif (" +"), plus la touche est frappée avec force, plus le son est haut. Le volume diminue en cas de réglage sur "-". Plus la valeur définie se rapproche de +99 ou -99, plus la différence de volume augmente.

- La coloration tonale peut être modifiée en réglant la sensibilité à la vitesse des oscillateurs 1 et 2 sur des valeurs opposées dans le mode double (velocity cross fade).

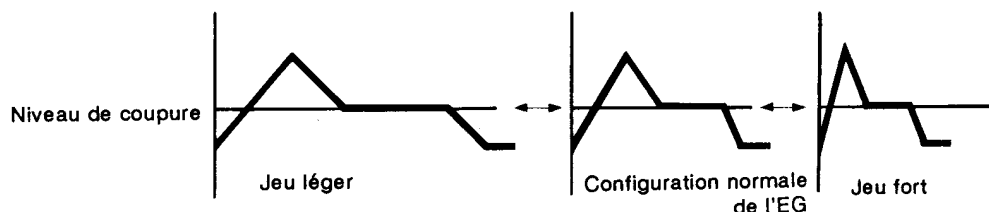
- Lorsque les touches sont frappées avec force, c'est le programme de l'OSC1 que l'on entend.

- Lorsque les touches sont frappées avec une force normale, ce sont les programmes de l'OSC1 et de l'OSC2 que l'on entend en même temps.

- Lorsque les touches sont frappées légèrement, c'est le programme de l'OSC2 que l'on entend.

"EG Time" (sensibilité à la vitesse du temps EG) est un effet qui modifie la vitesse du VDA EG en fonction de la force avec laquelle les touches sont frappées. En cas de réglage positif (" +"), plus la touche est frappée avec force, plus le temps de l'EG (attaque/amortissement/pente/relchement) devient court. (En revanche, le temps augmente en cas de réglage sur "-".)

- Réglage de tous les paramètres sur " +":



- Lorsque vous reproduisez des programmes tels que des sons de cordes, il vous est possible de définir une attaque vive/un relchement long qui résulteront d'une frappe forte des touches et une attaque lente/un relchement court qui résulteront d'une frappe légère des touches et ce, en réglant le temps d'attaque sur " +" et le temps de relchement sur "-".

F4 - 3 VDA1 KBD TRK (VDA1 Keyboard Tracking)

```

PROG I00 VDA1 KBD TRK Center Key
C#-1 A-99 EGTime=99 AT:0 DT:+ ST:+ RT:-
  
```

A B C D E F G H

A	Center Key	C-1 à G9	Ce sont les paramètres que "EG Time Keyboard Tracking" peut être programmé pour influencer. Des valeurs négatives et positives peuvent être individuellement sélectionnées, la valeur 0 n'ayant aucun effet.	
B	A	Amplitude (Amplitude Keyboard Tracking)		Modification du volume du VDA1 par la position de touche
D		EG Time (EG Time Keyboard Tracking)		Modification de la vitesse VDA1 EG par la position de touche
E	AT	Attack Time		
F	DT	Decay Time		
G	ST	Slope Time		
H	RT	Release Time		

- "VDA Keyboard Tracking" est un effet qui modifie le volume du VDA et tous les paramètres de temps EG par la position de la touche jouée.

"Center Key" règle la touche centrale (touche qui n'est pas modifiée par le paramètre Cutoff/EG Time) du "VDA Keyboard Tracking". Lorsque "Amplitude" est réglé sur "+", plus la hauteur jouée est élevée, plus le volume est haut. (C'est la situation inverse qui se produit lors d'un réglage sur "-".) Vous pouvez passer d'un programme à l'autre selon la touche jouée en donnant la même valeur au paramètre "center key" des oscillateurs 1 et 2 et en affectant une valeur positive à l'un et une valeur négative à l'autre (positional cross fade).

- Le volume total, que soit le réglage du "keyboard track" ne peut dépasser les valeurs minimum et maximum de 0 et 99. Lorsque vous jouez les touches situées au-dessus de la touche centrale, le temps VDA EG (attaque/amortissement/pente/relchement) se réduit progressivement lorsqu'il a été réglé sur "+" dans la fonction EG Time (EG Time Keyboard Tracking). C'est la situation inverse qui se produit en cas de réglage sur "-".

F5 - 1 VDA2 EG Uniquement en mode double

```

PROG I00 VDA2 EG Attack Time
AT66 A+22 DT49 B+99 ST77 S+23 RT40
    
```

A B C D E F G H

Cette fonction permet de déterminer la façon dont le volume de l'oscillateur 2 va varier dans le temps.

- Les fonctions et les paramètres sont identiques à ceux repris sous F4 - 1 VDA1 EG, mais appliqués cette fois à l'oscillateur 2.

F5 - 2 VDA2 VEL SENS (sensibilité à la vitesse du VDA2) - Uniquement en mode double

```

PROG I00 VDA2 Vel Sens Amplitude
A-99 EGTime=99 AT=0 DT+= ST+= RT=-
    
```

A B C D E F G H

Cette fonction permet de déterminer jusqu'à quel degré le changement de volume du VDA2 est influencé par la vitesse de touche.

- Les fonctions et les paramètres sont identiques à ceux repris sous F4 - 2 VDA2 VEL SENS, mais appliqués cette fois à l'oscillateur 2.

F5 - 3 VDA2 KBD TRK (VDA2 Keyboard Tracking) - Uniquement en mode double

```

PROG I00 VDA2 Vel Sens Amplitude
C#-1 A-99 EGTime=99 AT=0 DT+= ST+= RT=-
    
```

A B C D E F G H





Cette fonction permet de déterminer jusqu'à quel degré le VDA2 (volume de l'oscillateur 2) répond au clavier.

F6 - 1 PITCH MG (modulation de la hauteur)

```





PROG I00 PITCH MG Waveform
TRIANGLE F31 041 159 OFF Sync:OFF
    
```

A B C D E F G H

A	Wave Form	TRIANGLE  SAW UP  SAW DOWN  SQUARE 	Sélection de la forme d'onde de la modulation Forme d'onde triangulaire Dents de scie vers le bas (polarité inversée) Crochets
C F	Frequency	0 à 99	Vitesse de modulation
D D	Delay	0 à 99	Temps qui s'écoule entre la frappe de la touche et le début de l'effet de modulation
E I	Intensity	0 à 99	Ampleur de la modulation
F	OSC Select	OFF OSC1 OSC2 OSC1 et OSC2	Aucun effet de modulation Influence uniquement sur OSC1 Influence uniquement sur OSC2 Influence à la fois sur OSC1 et OSC2
H	Key Sync	OFF ON	

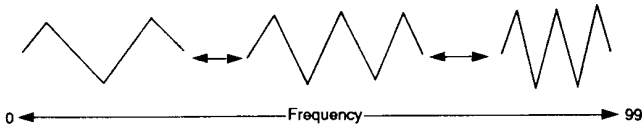
- "Pitch MG" (modulation de la hauteur) est un effet qui modifie la hauteur de façon périodique.

"Waveform" sélectionne la forme de l'onde, laquelle détermine la façon dont la hauteur va être modifiée.

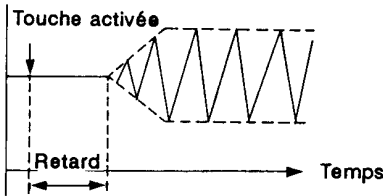
- Triangle  (forme la plus communément utilisée)
- Saw Up 
- Saw Down  (polarité inversée)
- Square 

"Frequency" détermine la fréquence de modulation (vitesse de la variation de hauteur)

- En cas de sélection de la forme d'onde triangulaire:



"Delay" détermine le temps qui s'écoule entre la frappe de la touche et le début de l'effet de modulation.



"Intensity" règle la profondeur de modulation.



- Cet effet est invalidé lorsque "Oscillator Select" est sur OFF.

"OSC Select" sélectionne l'oscillateur à moduler. "BOTH" influence à la fois l'oscillateur 1 et l'oscillateur 2.

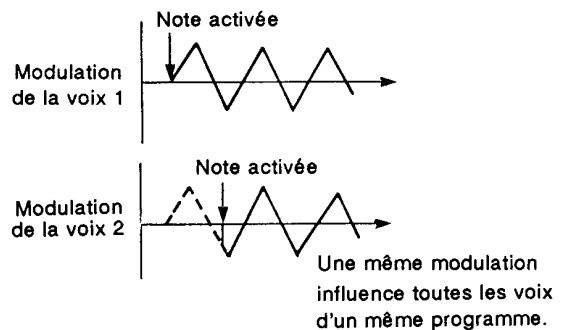
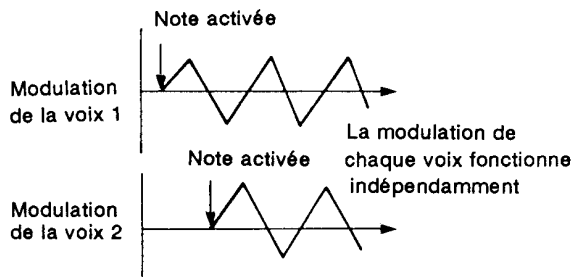
- Sous tous les modes, à l'exception du mode double, l'effet net du réglage de ce paramètre sur OSC2 est identique à celui produit par OFF et l'effet net d'un réglage "BOTH" est équivalent à celui produit par OSC1.

La forme d'onde de la modulation débute avec la pression de chaque touche lorsque "key sync" est réglé sur ON.

- Réglage de "key sync" sur ON :

- Réglage de "key sync" sur OFF :

Réglage de "key sync" sur OFF:



F6 - 2 VDF MG (modulation du VDF)

PROG	I00	VDF MG	Waveform
SAW UP	F26	D53	I58 OFF Sync:OFF
A	B	C	D E F G H

Cette fonction permet de modifier périodiquement la fréquence de coupure pour le déplacement du filtre et les effets wah-wah.

- Les fonctions et les paramètres sont identiques à ceux repris sous F6 - 1 PITCH MG, mais appliqués cette fois à la modulation du filtre.

F7 - 1 AFTER TOUCH

PROG	I00	AFTER TOUCH	Pitch
P+12	PM99	F+99	FM99 A+99
A	B	C	D E F G H

A	P	PITCH	- 12 à +12	Variation de la hauteur par after touch (sur une plage de 1 octave)
B	PM	Pitch MG	0 à 99	Effet d'after touch sur la modulation de hauteur (F6 - 1)
D	F	VDF Cutoff	- 99 à +99	Variation de la fréquence de coupure (coloration tonale) par after touch
E	FM	VDF MG	0 à 99	Effet d'after touch sur la modulation du VDF (F6 - 2)
G	A	VDA Amplitude	- 99 à +99	Effet d'after touch sur le volume

- "After touch" est un effet qui peut être utilisé pour modifier divers paramètres (hauteur, volume ou coloration tonale) en enfonçant les touches avec force.

"Pitch" détermine l'ampleur et la direction de la modification de hauteur par after touch sur une plage allant de -12 à +12 (+ 1 octave).

Plus grande est la valeur affectée au Pitch MG (modulation de la hauteur), plus important sera l'effet de la modulation de hauteur lorsque vous enfoncerez les touches avec force. En cas de réglage sur 0, aucun changement ne se produit.

- Les paramètres "modulation waveform", "oscillator select" et "key sync" du VDF MG sous F6 - 2 sont opérationnels ici.

Lorsque "cutoff" est réglé sur "+", plus les touches sont frappées avec force, plus grande est la fréquence de coupure (et plus brillante est la coloration tonale). (C'est la situation inverse qui se produit lors du réglage sur "-".)

L'effet du VDF MG augmente avec une forte pression des touches lorsque des valeurs plus élevées sont affectées au VDF MG (modulation du VDF). Aucun changement ne se produit en cas de réglage sur 0.

- Les paramètres "modulation waveform", "oscillator select" et "key sync" du Pitch MG sous F6 - 1 sont opérationnels ici.

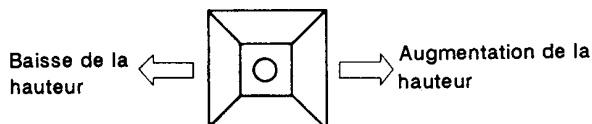
Lorsque le réglage de "VDA Amplitude" est positif ("+"), le volume augmente avec une forte pression des touches. Le contraire se produit lorsque ce paramètre est réglé sur "-".

F7 - 2 JOY STICK (manette de commande)

PROG	I00	JOY STICK	Pitch Bend
P+00	F+00	PM00 MF0	FM00 MF0
A	B	C	D E F G H

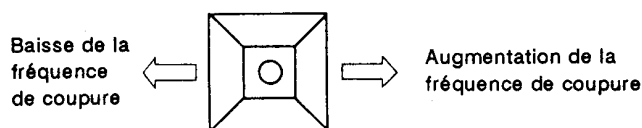
A	P	Pitch Bend	- 12 à +12	Modification maximum de la hauteur par joy stick
B	F	VDF Sweep Int.	- 99 à +99	Modification de la fréquence de coupure du VDF par joystick
D	PM	Pitch MG	0 à 99	Effet de modulation de hauteur par joystick
E	MF	Pitch MG Frequency	0 à 3	Modification de la vitesse de modulation de hauteur par joystick
G	FM	VDF MG Int.	0 à 99	Effet de modulation du VDF par joystick
H	MF	VDF MG Int.	0 à 3	Modification de la vitesse de modulation du VDF par joystick

- Réglage sur "+" :



"Pitch Bend" détermine, en unités de demi-tons, sur quelle plage la hauteur peut être modifiée par le déplacement latéral du joy stick (déplacement vers la gauche et vers la droite). 12 est la valeur maximum et correspond à une octave au-dessus de la hauteur normale. En cas de réglage sur "+", vous pouvez augmenter la hauteur en déplaçant le joy stick vers la droite. En cas de réglage négatif, procédez de la façon inverse.

- Réglage sur "-" :



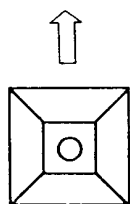
VDF Sweep Int.(intensité de déplacement du VDF) détermine l'ampleur de la modification de la fréquence de coupure du VDF qui se produit lors du déplacement latéral du joy stick (déplacement vers la gauche et vers la droite). En cas de réglage sur "+", un déplacement du joy stick vers la droite augmente la fréquence de coupure et, en cas de réglage sur "-", c'est l'inverse qui se produit alors.

Plus la valeur du paramètre "Pitch MG Int." (intensité de la modulation de hauteur), plus l'effet de modulation de la hauteur est important lors du déplacement du joy stick vers le haut.

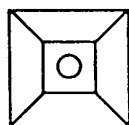
"Pitch MG Frequency" détermine jusqu'à quel degré la vitesse (fréquence) de la modulation de hauteur augmente lorsque le joy stick est déplacé vers le haut.

- Les paramètres "modulation waveform", "oscillator select" et "key sync" de la modulation de hauteur définis sous F6 - 1 sont opérationnels ici.
- Lorsque la valeur de "pitch MG Intensity" est supérieure à 0 – La profondeur de modulation augmente
- Lorsque la valeur de "pitch MG Frequency" est supérieure à 0 – La vitesse de modulation augmente

Plus la valeur affectée au paramètre "VDF MG Int." (intensité de la modulation du VDF) est grande, plus l'effet de modulation du VDF est profond lors du déplacement du joy stick vers le haut.



"VDF MG Frequency" détermine jusqu'à quel degré la vitesse (fréquence) de la modulation du VDF augmente lors du déplacement du joy stick vers le haut.



- Les paramètres "modulation waveform", "oscillator select" et "key sync" de la modulation du VDF définis sous F6 - 2 sont opérationnels ici.
- Lorsque la valeur de "VDF MG Intensity" est supérieure à 0 – La profondeur de modulation augmente
- Lorsque la valeur de "VDF MG Frequency" est supérieure à 0 – La vitesse de modulation augmente

PARAMETRES D'EFFET

Les fonctions F8 - 2 et F8 - 4 sont décrites dans la section "Paramètre d'Effet" qui fait suite au chapitre "Mode EDIT PROGRAM".

F8 - 1 EFFECT 1 (effet 1)

EFFECT 1							
(@1:	Hall)	:	ON			
A	B	C	D	E	F	G	H

Cette fonction permet la sélection du type d'effet pour l'effet 1.

A	EFFECT TYPE	01 - 33 Ne produit aucun effet
F	SWITCH	OFF/ON (choisissez)

F8 - 3 EFFECT 2 (effet 2)

Cette fonction permet la sélection du type d'effet pour l'effet 2.

Voyez F8 - 1 EFFECT 1

F8 - 5 EFFECT PLACEMENT (placement d'effet)

EFFECT PLACEMENT							
SERIAL	P3 = 50:50			P4 = 50:50			
A	B	C	D	E	F	G	H

B	Effect placement	En parallèle En série
F	P3 Out 3 Panpot	OFF 100:0 à 0:100
H	P4 Out 4 Panpot	OFF 100:0 à 0:100

Cette fonction permet de déterminer le placement d'effet et le réglage pan des sorties 3 et 4. (Voyez les pages 36 à 37 pour plus d'informations sur le placement d'effet.)

F8 - 6 EFFECT COPY (copie d'effet)

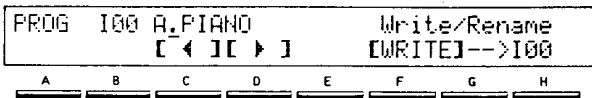
EFFECT COPY							
from (COMBINATION)	-	I00	[COPY]				
A	B	C	D	E	F	G	H

B		PROGRAM COMBINATION SONG
E		100 à 199 0 à 9
G		(COPY)

Reportez-vous à la section Paramètre d'Effet (page 38) pour une description des fonctions F8 - 2 et F8 - 4. Vous y trouverez également de plus amples informations sur les fonctions d'effet.

- L'affectation d'effets à des programmes peut être exécutée sous la fonction copie d'effet (F8 - 6)
- Les effets réglés ici ne sont utilisables que sous le mode programme.
- Le volume de la sortie de programmes, à l'exception du programme Drum Kit, est identique à celui des entrées A et B des effets sous le mode programme. (Aucun son n'est sorti via C/D.)

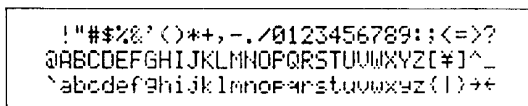
F9 - 1 WRITE/RENAME (écriture/changement de nom)



C	◀ Cursor Left		Déplacement du curseur "rename" vers la gauche
D	▶ Cursor Right		Déplacement du curseur "rename" vers la droite
F	(WRITE)		Exécution de l'écriture
H		100 à 199 C00 à C99	Numéro du programme à écrire

Cette fonction permet d'écrire le programme édité dans la mémoire interne ou sur la carte RAM.

1. Vous pouvez nommer le programme en utilisant [◀] (touche de curseur **C**), [▶] (touche de curseur **D**), le curseur VALUE et les touches UP [▲] et DOWN [▼].
- Vous pouvez stocker des lettres, des nombres et des symboles d'un maximum de 10 caractères.



- Vous ne pouvez exécuter la fonction écriture lorsque la protection de mémoire du programme est sur ON. (Vous pouvez supprimer la protection de mémoire en mode global, fonction F6 - 1.)
2. Numéro de programme sous lequel le programme sera stocké (touche de curseur **H**).
 - Dans le cas d'une sélection d'allocation de séquence longue, le choix de "I 50" à "I 99" est inapplicable.
 - Vous pouvez sélectionner des programmes de carte de mémoire (C00 à C99) lorsque la carte formatée COMBI/PROG ou la carte RAM COMBI/PROG/SEG est introduite dans le connecteur PROG/SEQ.
3. Appuyez sur WRITE (touche de curseur **F**).
4. Le message "Are you sure?" (êtes-vous sûr?) apparaît alors sur l'écran. Lorsque vous voulez procéder à l'écriture, appuyez sur [YES] (touche de curseur **G**).
 - Remarquez que le programme qui occupait auparavant ce numéro sera perdu.
 - Vous pouvez annuler l'opération WRITE en appuyant sur [NO] ou à l'aide de la touche de curseur **H**.

Lorsque l'opération d'écriture est terminée, le message "Write completed" (écriture terminée) apparaît sur l'écran.

- Vous pouvez revenir à l'affichage initial en tapant une touche de curseur quelconque (de **A** à **H**).
- Sélectionnez à nouveau cette page lors de l'écriture d'un autre programme.
- Lorsque vous copiez un programme dans la mémoire interne en lui affectant un autre numéro de programme, sélectionnez le programme à copier dans le mode programme et écrivez-le ensuite en mémoire en utilisant cette page.

3-- PARAMETRES D'EFFET

Une unité à effet numérique multiple à deux systèmes et deux canaux est intégrée dans le M1. Chaque effet offre une gamme étendue de types d'effets tels que "reverb", "delay", "chorus", "flanger", "phase shifter", "distortion" et "exciter". Il est en outre possible de procéder à des réglages fins de tous les paramètres d'effet.

Puisque tous les effets peuvent être affectés séparément à chaque programme, combinaison et piste de morceau, vous pouvez utiliser l'effet le mieux adapté à chaque situation.

- Les fonctions d'effet peuvent également être considérées comme un élément supplémentaire dans le processus de création de son puisque les réglages d'effet peuvent être modifiés pour chaque programme.
- Il est possible d'affecter différents effets à des programmes spécifiques sous le mode Drum Kit, combinaisons ou séquenceur.

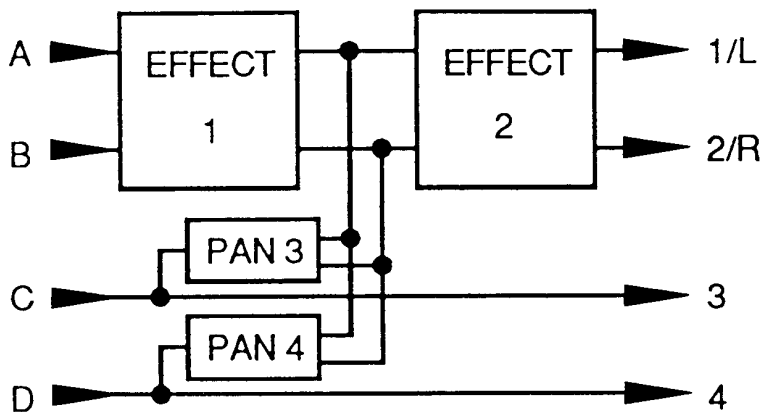
Vous pouvez procéder à l'édition des paramètres d'effet sous les modes édition de programme, édition de combinaison ou séquenceur. (Les détails de l'édition et des paramètres sont identiques.)

La section Effets consiste en 2 effets et 2 panpots (commandes de répartition stéréo) avec une configuration à 4 entrées (A,B,C et D) et 4 sorties (1/L, 2/R, 3 et 4).

Pour ce qui est du placement des 2 effets, vous disposez de 2 modes d'opération: le mode "en série" et le mode "en parallèle". (Tout acheminement de signal est numérique; le signal est transformé de signal numérique en signal audio par le convertisseur N/A et ce, seulement après être passé par la section Effet).

PLACEMENT D'EFFET

Acheminement en série

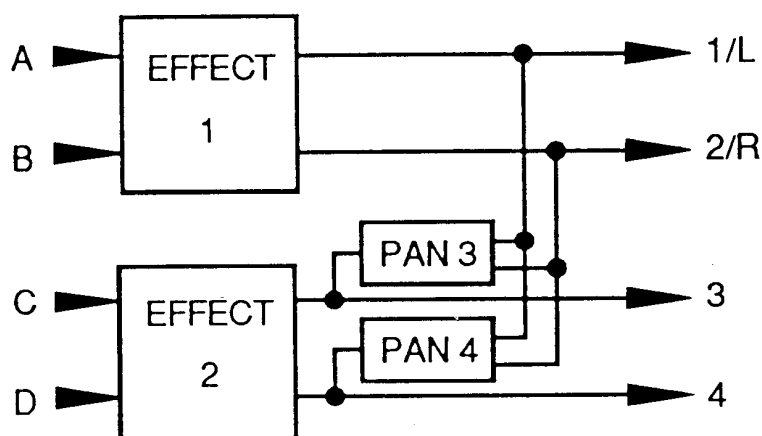


Les entrées A et B envoient des signaux à la fois à l'effet 1 et à l'effet 2. Ces signaux transitent par les sorties 1/L et 2/R.

Les signaux issus de C et de D sont envoyés par les sorties 3 et 4 sans être traités. Les signaux de sortie transitent par 3 et 4 peuvent aussi être mixés avec les entrées A et B de façon à être acheminés ensemble par l'effet 2.

- Certains programmes sélectionnés peuvent être traités par l'effet 1 et d'autres non. En revanche, tous les programmes, traités ou non, peuvent être acheminés par l'effet 2. Vous pouvez procéder à ce type de réglage en utilisant les entrées C et D.

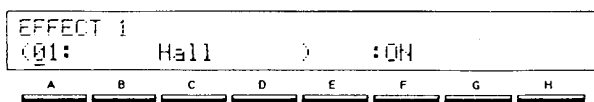
Acheminement en parallèle



Différents effets peuvent être utilisés pour chaque couple d'entrées, A et B, et C et D. Tous sont envoyés directement vers les sorties 1/L et 2/R.

- Il existe 2 types d'effets: les effets de 1 à 25 sont des effets stéréo et les effets de 26 à 33 sont des effets doubles pour lesquels chaque canal a un effet différent.
- Vous pouvez régler l'acheminement des signaux vers les sorties A à D en utilisant les fonctions panpot dans le paramètre "combinaison" en mode combinaison et le paramètre "track" en mode séquenceur. Le paramètre "instrument pan" (global F4) est valable pour les programmes Drum Kit. A l'exception de ces programmes, les programmes sont entrés vers A et B dans une proportion de 5:5, et non vers C et D.
- Il est possible de procéder aux différents réglages suivants en réglant les commandes pans de chaque programme par l'utilisation des sorties 3 Pan et 4 Pan.
- Différents sons sortis vers C et D peuvent être mixés avec la sortie stéréo en ajustant la configuration pan de chaque programme aux sorties Pan 3 et 4.
- Si vous avez sélectionné des effets stéréo pour l'effet 1 et l'effet 2 et que vous avez choisi le mode d'opération en parallèle, vous pouvez utiliser les sorties mixées stéréo out des effets 1 et 2 en réglant la sortie 3 Pan sur 100:0 et la sortie 4 Pan sur 0:100.

F8 - 1 EFFECT 1 (effet 1)



Cette fonction permet de sélectionner le type d'effet pour l'effet 1.

A	EFFECT TYPE	01 à 33 No Effect	Sélection du type d'effet L'effet n'est pas utilisé
F	SWITCH	OFF/ON	Interrupteur de fonctionnement de l'effet
		[SELECT]	Exécution de la sélection du type d'effet

- [SELECT] apparaît sur l'écran lorsque le type d'effet est changé.
- Sélectionnez le type d'effet (**A**) et appuyez sur [SELECT] (**F**). Le type d'effet sélectionné est alors opérationnel. (La sélection est annulée si vous choisissez d'autres types d'effet au lieu d'appuyer sur [SELECT].)

- Lorsque vous sélectionnez à nouveau le type d'effet, c'est une valeur par défaut qui va être affectée aux paramètres d'effet. (Voyez les pages 56 et 57.)
- Remarquez que parmi les effets à 2 systèmes, lorsqu'un "Symphonic Ensemble" No 24 et un "Rotary Speaker" No 25 sont sélectionnés en même temps pour un système, les types d'effet signalés par un astérisque dans le tableau ci-dessous ne peuvent pas être sélectionnés pour le second effet. (De même, lorsqu'un type d'effet signalé par un astérisque est sélectionné pour un système, Les Nos 24 et 25 ne peuvent être sélectionnés pour l'autre système. Pour de plus amples informations, consultez le tableau des valeurs par défaut du paramètre d'effet en pages 56 et 57.)
- Pour plus de détails, voyez les explications de chaque type d'effet.
- Lors de l'affectation de la commande au pied à l'effet en mode global F2 - 2, "Pedal Assign", l'effet passe de ON à OFF chaque fois que la commande au pied est actionnée.

L'interrupteur (**F**) indique et définit l'état de l'interrupteur.

- Lorsque vous sélectionnez un autre programme, combinaison ou morceau, le réglage ON/OFF recouvre l'état défini dans le paramètre d'effet de chaque mode.
- Pour tous les effets, à l'exception de "reverb" (01 à 06), "overdrive" (21), "distortion" (22) et "ensemble" (24), les réglages de l'égaliseur sont opérationnels même si l'interrupteur d'effet est en position OFF.

Réglez le type d'effet sur "no effect" si vous voulez que tous les effets, y compris l'égaliseur, soient éteints lors de l'édition de programmes.

F8 - 2 EFFECT 1 PARAMETER (paramètre de l'effet 1)

Cette fonction permet de définir le paramètre de l'effet 1.

- Voyez les explications relatives à chaque type de paramètre (début en page 40) car les détails des paramètres varient en fonction du type de paramètre.
- La valeur définie ici est perdue lorsque vous sélectionnez un autre type d'effet pour l'effet 1.

F8 - 3 EFFECT 2 (effet 2)

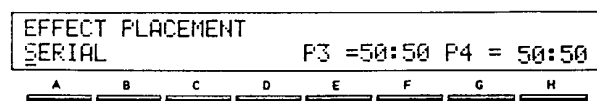
Cette fonction permet la sélection du type d'effet pour l'effet 2. Voyez F8 - 1 EFFECT 1.

F8 - 4 EFFECT 2 PARAMETER (paramètre de l'effet 2)

Cette fonction permet le réglage des paramètres de l'effet 2.

- Voyez les explications relatives à chaque type de paramètre (début en page 40) car les détails des paramètres diffèrent selon le type de paramètre.
- La valeur définie ici est perdue lorsque vous choisissez un autre type d'effet pour l'effet 2.

F8 - 5 EFFECT PLACEMENT (placement d'effet)



A	Effect placement	PARALLEL SERIAL	Sélection du mode d'opération de l'effet En parallèle En série
F P3	OUT 3 PANPOT	OFF 100:0 à 0:100	La sortie 3 pan n'est pas utilisée Réglage de la sortie 3 pan (L:R)
H P4	OUT 4 PANPOT	OFF 100:0 à 0:100	La sortie 4 pan n'est pas utilisée Réglage de la sortie 4 pan (L:R)

Cette fonction permet de définir le placement d'effet et le réglage pan des sorties 3 et 4. (Voyez les pages 36 et 37 pour plus d'informations sur le placement d'effet.)

F8 - 6 EFFECT COPY (copie d'effet)

EFFECT COPY							
from (COMBINATION) - I00 [COPY]							
A	B	C	D	E	F	G	H

B	PROGRAM COMBINATION SONG	Copie à partir d'un programme Copie à partir d'une combinaison Copie à partir d'un morceau
E	100 à 199 0 à 9	Numéro du programme ou de la combinaison à copier Numéro du morceau à copier
G	[COPY]	Exécution de la copie

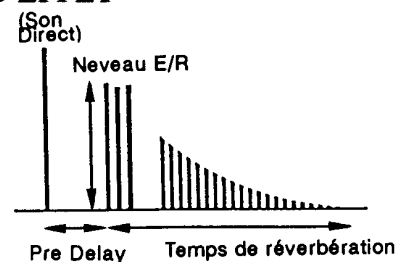
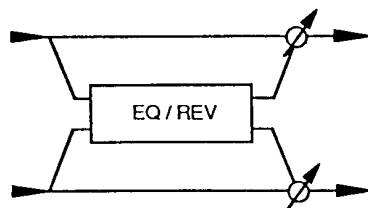
Cette fonction permet de copier des paramètres d'effet uniquement à partir de la combinaison, du programme et du morceau se trouvant en mémoire.

- Les paramètres sont copiés vers d'autres combinaisons, programmes et morceaux lorsqu'ils sont édités ici.

1. Sélectionnez le mode qui contient le paramètre à copier.
2. Sélectionnez le numéro sous lequel le paramètre va être copié. (Numéro de programme pour le programme, numéro de combinaison pour la combinaison et numéro de morceau pour le morceau stockés dans le séquenceur.)
3. Vous pouvez copier le paramètre à partir du paramètre d'effet spécifié en appuyant sur [COPY] (**G**).

NOM DES TYPES D'EFFET ET APERÇU DES PARAMÈTRES D'EFFET

GRUPE REVERB



1. HALL

EFFECT 1 Hall				Reverb Time [S]			
3.5	D055	E46	HD40	L-05	H+00	60:40	
A	B	C	D	E	F	G	H

Il s'agit de l'atmosphère naturelle, spacieuse caractéristique d'une salle.

2. ENSEMBLE HALL

EFFECT 1 Ensemble Hall				Pre Delay [mS]			
2.8	D030	E46	HD40	L-03	H+00	60:40	
A	B	C	D	E	F	G	H

Il s'agit d'une salle similaire à celle décrite ci-dessus mais qui convient particulièrement à des sons produits par des ensembles à cordes et de cuivres.

3. CONCERT HALL

EFFECT 1 Concert Hall				E/R Level			
3.8	D120	E46	HD40	L+00	H-02	60:40	
A	B	C	D	E	F	G	H

Il s'agit une nouvelle fois d'une salle similaire à celle reprise en 1 mais l'accent est mis ici sur les réflexions primaires propres à une grande salle.

4. ROOM

EFFECT 1 Room				High Damp [%]			
0.5	D022	E76	HD10	L+01	H-00	40:60	
A	B	C	D	E	F	G	H

Il s'agit de motifs de réverbération rigoureux, bien définis caractéristiques d'une pièce de dimension relativement réduite.

5. LARGE ROOM

EFFECT 1 Large Room				EQ Low [dB]			
1.5	D030	E76	HD30	L+02	H+04	60:40	
A	B	C	D	E	F	G	H

Dans ce cas-ci, l'accent est mis sur la relative densité du son. Vous pouvez obtenir un effet similaire à l'effet de porte (gate) lorsque le temps de réverbération est fixé à 0.5 secondes.

6. LIVE STAGE

EFFECT 1 Live Stage				EQ High [dB]			
2.0	D020	E60	HD20	L+03	H+00	60:40	
A	B	C	D	E	F	G	H

Il s'agit des caractéristiques de réverbération d'une pièce de relativement grande dimension.

A	Reverb Time	0.2 à 9.9 [Sec.] (HALL group) 0.2 à 5.0 [Sec.] (ROOM group)	Temps précédant les amortissements de la réverbération
B D	Pre Delay	0 à 200 [mSec]	Délai entre le son direct et les premières réflexions primaires
C E	E/R Level	0 à 90	Niveau des réflexions primaires
D HD	High Damp	0 à 99 [%]	Plus la valeur définie est grande, plus vite les hautes fréquences sont étouffées
F L	EQ Low	- 12 à +12 [dB]	Contrôle de la coupure ou de l'amplification des composantes de basse fréquence
G H	EQ High	- 12 à +12 [dB]	Contrôle de la coupure ou de l'amplification des composantes de haute fréquence
H	Dry:EFF Balance	DRY:99:1 à 1:99. EFF	Equilibre de sortie du son direct et du son d'effet

- Les paramètres de l'égaliseur dans le groupe "reverb" (Low EQ et High EQ) contrôlent le son d'effet mais pas le son direct.

GRUPE EARLY REFLECTION

"Early reflection" est un effet qui vous permet de régler uniquement les réflexions primaires. Celles-ci sont de toute première importance pour déterminer le réalisme du son de réverbération comme s'il était entendu dans une pièce réelle, en le distinguant du "brouhaha" réverbérant. Le réglage de "E/R Time" permet d'obtenir une gamme étendue d'effets; ajouter de la densité au son ou produire un son de pièce "live" comportant des échos et des réflexions plus discrets.

7. EARLY REFLECTION I (réflexion primaire I)

EFFECT 1	Early Ref 1	E/R Time
170mS	0030	L+00 H+00 60:40
A	B	C D E F G H

8. EARLY REFLECTION II (réflexion primaire II)

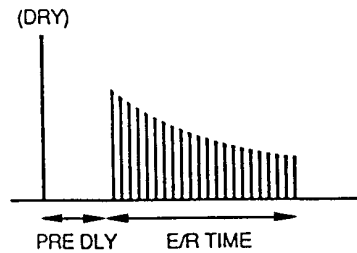
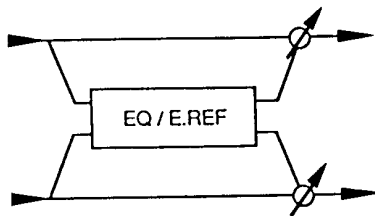
EFFECT 1	Early Ref 2	Pre Delay [mS]
200mS	0020	L+00 H+00 60:40
A	B	C D E F G H

Il s'agit là d'un programme efficace pour renforcer la plage de basse fréquence. C'est aussi un effet de porte (gate) à usages multiples utilisable pour les sons de percussion.

9. EARLY REFLECTION III (réflexion primaire III)

EFFECT 1	Early Ref 3	DRY:EFF Balance
190mS	0010	L+00 H+00 60:40
A	B	C D E F G H

A la différence de "Early reflection I" et "Early reflection II", cet effet utilise une enveloppe inversée pour les réflexions primaires. Vous pouvez appliquer un effet inversé (comparable à une bande tournant à l'envers) à des sons caractérisés par une attaque forte, tels que les sons de cymbales.



A	E/R Time	100 à 800 [mSec]	Temps E/R
C D	Pre Delay	0 à 200 [mSec]	Délai entre le son direct et le son E/R
F L	EQ Low	- 12 à +12 [dB]	Identiques aux paramètres correspondants dans le groupe "reverb"
G H	EQ High	- 12 à +12 [dB]	Gain pour la coupure ou l'amplification des composantes de haute fréquence
H	DRY:EFF Balance	EFF DRY.99:1 à 1:99.	Equilibre de sortie entre le son direct et le son d'effet

- Vous pouvez appliquer les paramètres de l'égaliseur du groupe E/R (Low EQ et High EQ) au son d'effet mais pas au son direct.

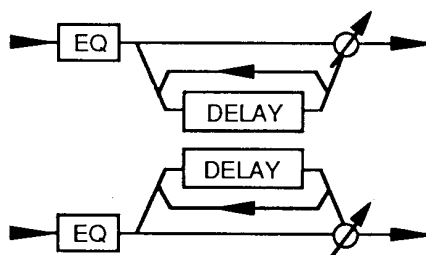
GROUPE DELAY

Dans ce cas-ci, les motifs de retard utilisent une configuration stéréo; le temps de retard peut être défini de façon indépendante pour les canaux droit et gauche. Vous pouvez obtenir un étouffement naturel des hautes fréquences pour une reproduction plus fidèle de l'amortissement des hautes fréquences dans une pièce réelle en utilisant le paramètre "high damp" ("étouffement des hautes fréquences").

10. STEREO DELAY (retard stéréo)

Il s'agit d'un effet de retard stéréo pourvu de 2 systèmes de retard disposant chacun d'un circuit de feed-back qui renvoie une partie du son vers le retard. Pour tous les paramètres, à l'exception de "delay time", une même valeur est affectée aux 2 systèmes de retard.

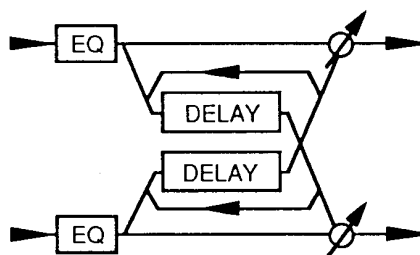
EFFECT 1 Stereo Delay		Time L [mS]
L250	R260	F+50 HD10
L+00	H+00	70:30
A	B	C
D	E	F
G	H	



11. CROSS DELAY

Il s'agit d'un effet de retard stéréo où le signal de feed-back de chaque retard change de voix et est acheminé vers un autre délai.

EFFECT 1 Cross Delay		Feedback [%]
L180	R360	F+80 HD10
L+00	H+00	70:30
A	B	C
D	E	F
G	H	



A	L	Delay Time Left	0 à 500 [mSec]	Délai entre le son direct et le son d'effet du canal gauche (Entrée A ou C)
B	R	Delay Time Right	0 à 500 [mSec]	Délai entre le son direct et le son d'effet du canal droit (Entrée B ou D)
C	F	Feedback	- 99 à +99 [%]	Proportion de feed-back (des valeurs négatives produisent une phase inversée)
D	HD	High Damp	0 à 99 [%]	Plus la valeur définie est grande, plus l'étouffement de fréquences est rapide
F	L	EQ Low	- 12 à +12 [dB]	Contrôle de la coupure ou de l'amplification de composantes de basse fréquence
G	H	EQ High	- 12 à +12 [dB]	Contrôle de la coupure ou de l'amplification de composantes de haute fréquence
H		DRY:EFF Balance	DRY:99:1 à 1:99, EFF	Équilibre de sortie du son direct et du son d'effet

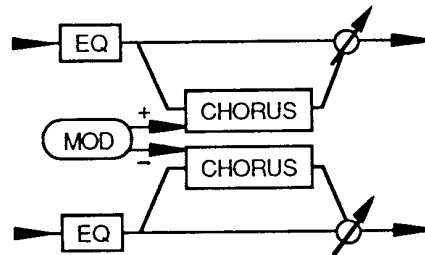
GROUPE CHORUS

Il s'agit d'un effet stéréo qui combine deux circuits "chorus" et qui confère un son naturel, chaud et "gras" à n'importe quel son d'instrument. Cet effet est particulièrement efficace pour les sons de piano, de cordes et de cuivres.

12. STEREO CHORUS I

Il s'agit d'un effet stéréo qui combine deux circuits "chorus". Vous pouvez créer un son arrondi, constamment changeant qui passe d'une sortie stéréo à l'autre par une inversion de phase des deux circuits.

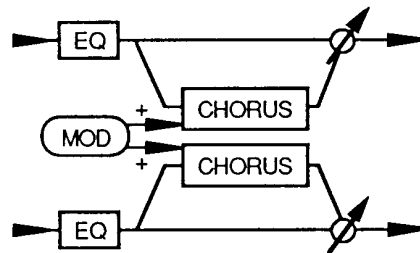
EFFECT 1 Chorus 1		Mod Depth	
M60	S0.30	D010	TRI
L+00	H+00	60:40	
A	B	C	D
E	F	G	H



13. STEREO CHORUS II

Cet effet est similaire au "stéréo chorus I", à une exception près; il n'y a pas d'inversion de phase dans ce cas.

EFFECT 1 Chorus 2		Mod Waveform	
M20	S2.40	D005	SIN
L+00	H+00	60:40	
A	B	C	D
E	F	G	H



Paramètre	Unité	Modèle	Plage	Description
A	M	Mod Depth	0 à 99	Intensité de modulation
B	S	Mod Speed	0.03 à 30 [Hz]	Vitesse de modulation (fréquence)
C	D	Delay Time	0 à 200 [mSec]	Délai entre le son direct et le son d'effet
D		Mod Waveform	SIN TRI	Sélection de la forme d'onde Onde sinusoïdale ~ Onde triangulaire ^
F	L	EQ Low	- 12 à +12 [dB]	Gain pour la coupure ou l'amplification des composantes de basse fréquence
G	H	EQ High	- 12 à +12 [dB]	Gain pour la coupure ou l'amplification des composantes de haute fréquence
H		DRY:EFF Balance	DRY,99:1 à 1:99, EFF	Equilibre de sortie entre le son direct et le son d'effet

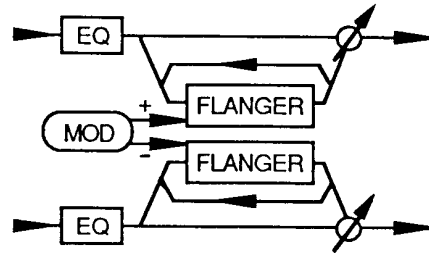
GROUPE FLANGER

Cet effet est obtenu par l'addition du feed-back à l'effet "chorus". Dans la mesure où son tournoiement prononcé ajoute de la couleur et du mouvement, cet effet est plus efficace dans le cas de sons contenant de nombreuses harmoniques, comme les sons de cymbales.

14. STEREO FLANGER

Il s'agit d'un effet stéréo qui combine deux circuits "flanger". Vous pouvez renforcer l'effet de tournoiement et de sifflement qui se déplace énormément d'une sortie stéréo à l'autre en inversant la phase des deux circuits "flanger".

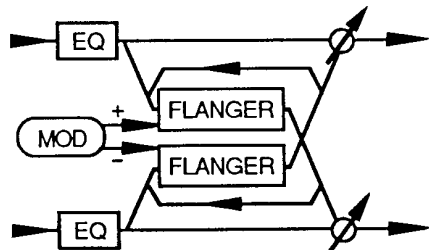
EFFECT 1 Flanger		Mod Depth					
M70	50.18	000	F-75	SIN	L+00	H+00	40:60
A	B	C	D	E	F	G	H





15. CROSS FLANGER

Il s'agit d'un effet "flanger" où le signal feed-back de chaque circuit "flanger" change de voix et est acheminé vers l'autre "flanger". Pour en savoir plus sur le feed-back, reportez-vous au point 11 "Cross Delay".

EFFECT 1 Cross Flanger		Mod Speed [Hz]					
M37	50.21	025	F+80	SIN	L+00	H+00	25:75
A	B	C	D	E	F	G	H



A	M	Mod Depth	0 à 99	Intensité de l'effet "flanger"
B	S	Mod Speed	0.03 à 30 [Hz]	Vitesse de modulation
C	D	Delay Time	0 à 50 [mSec]	Délai entre le son direct et le son d'effet
D	F	Feedback	- 99 à +99 [%]	Quantité de feed-back (des valeurs négatives produise une phase inversée)
E		Mod Waveform	SIN TRI	Sélection de la forme d'onde Onde sinusoïdale  Onde triangulaire 
F	L	EQ Low	- 12 à +12 [dB]	Gain pour la coupure et l'amplification des composant de basse gamme
G	H	EQ High	- 12 à +12 [dB]	Gain pour la coupure ou l'amplification de composantes de haute gamme
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF	Equilibre de sortie entre le son direct et le son d'effet

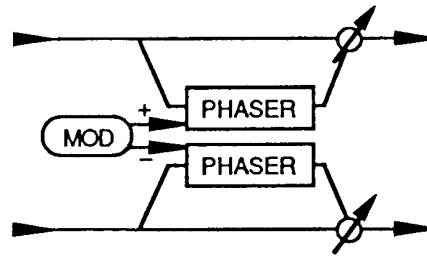
Groupe PHASE SHIFTER ou PHASER (Glissement de phase)

Comparé aux programmes chorus et flanger qui utilisent le retard de temps pour parvenir à leurs effets respectifs, les programmes phaser utilisent le retard de temps et le glissement de phase pour créer un son plus arrondi ou plus sifflant que le chorus et le flanger. Ces programmes sont surtout efficaces sur les sons du piano électronique ou de la guitare.

16. PHASER I

Il s'agit d'un effet stéréo qui combine deux circuits phaser. L'effet arrondi et sifflant qui se déplace entre les sorties stéréo est relevé par l'inversion de phase des deux circuits phaser.

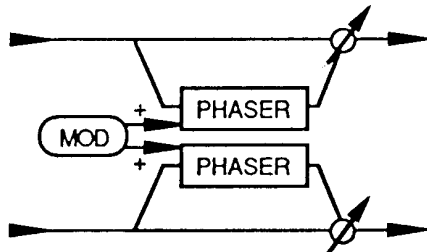
EFFECT 1 Phaser 1		Manual
MN99	S0.69	M60 F-75 SIN 25:75
A	B	C D E F G H



17. PHASER II

Il est semblable au PHASE SHIFTER I sauf que, dans ce cas, il n'y a pas d'inversion de phase.

EFFECT 1 Phaser 2		Feedback [%]
MN99	S0.57	M69 F+87 TRI 60:40
A	B	C D E F G H



A	MN	Manual	0 à 99	Fréquence centrale affectée par le glissement de phase
B	S	Mod Speed	0.03 à 30 [Hz]	Vitesse de modulation
C	M	Mod Depth	0 à 99	Profondeur du glissement de phase
D	F	Feedback	-99 à +99 [%]	Taux de feedback ou rétroaction (des valeurs négatives produisent une inversion de phase)
E		Mod Waveform	SIN TRI	Sélection de la modulation de la forme d'onde: Forme sinusoïdale \sim Forme triangulaire \sim
H		DRY:EFF Balance	DRY,99:1 à 1:99,EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

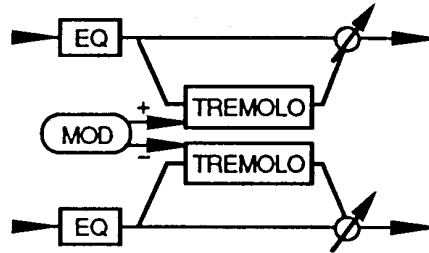
+ Groupe TREMOLO

Cet effet change ou module le volume par périodes.

18. TREMOLO STEREO I

Il s'agit d'un effet stéréo qui combine deux circuits tremolo. L'effet stéréo est accentué par l'inversion de phase des deux circuits tremolo et par le passage automatique vers les sorties gauche et droite.

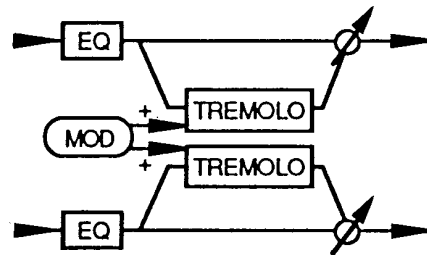
EFFECT 1 Tremolo 1		Mod Depth	
M80	S1.59	SIN	S+99
L+00	H+00	EFF	
A	B	C	D
E	F	G	H



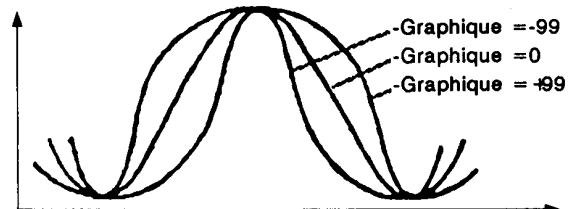
19. TREMOLO STEREO II

Cet effet est semblable à celui du TREMOLO STEREO I sauf qu'il n'y a pas d'inversion de phase entre les LFO (Oscillateurs basse fréquence) des deux circuits tremolo.

EFFECT 1 Tremolo 2		Shape	
M63	S4.00	TRI	S+00
L+00	H+00	EFF	
A	B	C	D
E	F	G	H



1. Intensité du signal 2. Graphiques des formes d'ondes



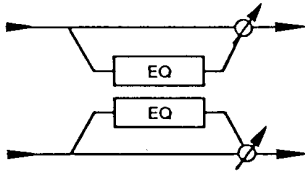
A	M	Mod Depth	0 à 99	Profondeur de l'effet tremolo
B	S	Mod Speed	0.03 à 30 Hz	Vitesse de modulation (effet tremolo)
C		Mod Waveform	SIN TRI	Sélection de la forme de l'onde de modulation Forme sinusoïale \sim Forme triangulaire \wedge
D	S	Shape	-99 à +99	Changement de la forme de l'onde de modulation (voir le diagramme ci-dessus)
F	L	EQ Low	-12 à +12 décibels	Gain qui atténue ou amplifie les basses fréquences.
G	H	EQ High	-12 à +12 décibels	Gain qui atténue ou amplifie les hautes fréquences
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

Groupe EQUALIZER (Egaliseur)

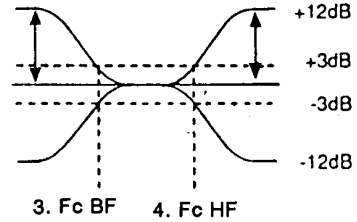
Il s'agit d'un égaliseur à deux bandes, basses et hautes fréquences. Il atténue (ou coupe) ou amplifie (ou intensifie) les composantes de chaque gamme de fréquences.

EFFECT 1 Equalizer Low Gain [dB]
L+00 500 H+00 2K EFF

A B C D E F G H



1. Gain basses fréquences 2. Gain hautes fréquences



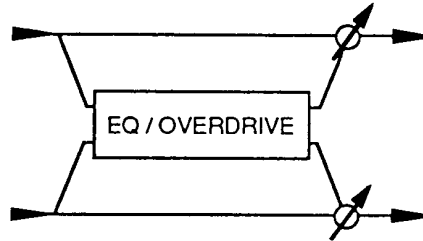
A	L	Low Gain	-12 à +12 [dB]	Gain qui atténue ou amplifie les composantes basses fréquences
B		Low Fc (Low Cutoff)	250/500/1K [Hz]	Point de basse fréquence auquel l'atténuation ou l'amplification se produira
E	H	High Gain	-12 à +12 [dB]	Gain qui atténue ou amplifie les composantes hautes fréquences
F		High Fc	1K/2K/4K [Hz]	Point de haute fréquence auquel l'amplification ou l'atténuation se produira
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

Groupe OVERDRIVE

21. OVERDRIVE

Il s'agit d'un effet qui simule l'overdrive. Il est généralement utilisé pour les guitares et les solos, genres dans lesquels il est particulièrement efficace.

EFFECT 1	Over Drive	Drive						
080	L32	M+00 1K	L+00	H+00	EFF			
A	B	C	D	E	F	G	H	

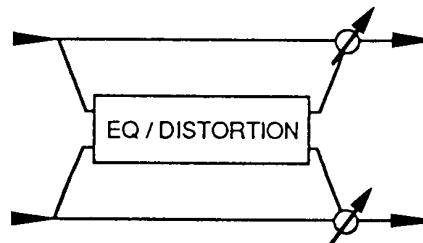


A	D	Drive	0 à 99	Overdrive pour le signal d'entrée
B	L	Level	0 à 99	Intensité de sortie du son transformé
F	L	EQ Low	-12 à +12 [dB]	Gain qui coupe ou amplifie les composantes basses fréquences.
G	H	EQ High	-12 à +12 [dB]	Gain qui coupe ou amplifie les composantes hautes fréquences.
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

22. DISTORTION

Lorsque cet effet est comparé à l'overdrive, on peut dire qu'il produit un son plus déformé avec un côté plus dur. Il est excellent pour simuler un son avec une distortion floue. Comme pour l'overdrive, il est surtout efficace quand il est utilisé dans les solos.

EFFECT 1	Over Drive	Drive						
080	L15	L+00 H+00	EFF					
A	B	C	D	E	F	G	H	



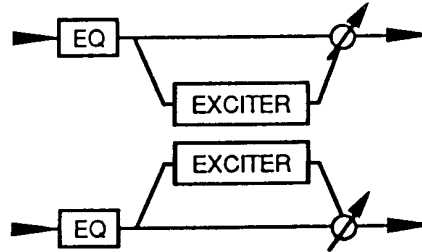
A	D	Distortion	0 à 99	Taux de distortion appliqué au signal d'entrée.
B	L	Level	0 à 99	Intensité de sortie du son déformé
F	L	EQ Low	-12 à +12 [dB]	Gain qui atténue ou amplifie les composantes basses fréquences
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

Groupe EXCITER

23. EXCITER

Il s'agit d'un effet qui augmente la clareté du son, lui donne une plus grande définition et une plus grande présence, et qui aide à amener ce son à l'avant-plan.

EFFECT 1	Exciter	Blend						
B+99	EP05	L+00	H+00	EFF				
A	B	C	D	E	F	G	H	



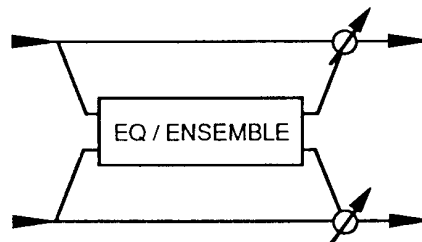
A	B	Blend	-99 à +99	Réglage de l'équilibrage des signaux bruts et des signaux de l'exciter suivant le circuit utilisé.
C	EP	Emphatic Point	1 à 10	Fréquence centrale amplifiée par l'exciter.
F	L	EQ Low	-12 à +12 [dB]	Gain qui atténue ou amplifie les composantes basses fréquences
G	H	EQ High	-12 à +12 [dB]	Gain qui atténue ou amplifie les composantes hautes fréquences
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

Groupe d'ENSEMBLE

24. ENSEMBLE SYMPHONIQUE

Cet effet est surtout efficace dans les sons d'ensemble tels que ceux des cordes et ce grâce à l'application d'une plus grande modulation dans un programme du genre chorus.

EFFECT 1	Symphonic Ens	Mod Depth						
M00		L+00	H+00	50:50				
A	B	C	D	E	F	G	H	



A	M	Mod Depth	0 à 99	Profondeur de l'effet d'ensemble
F	L	EQ Low	-12 à +12 [dB]	Gain qui atténue ou amplifie les composantes basses fréquences
G	H	EQ High	-12 à +12 [dB]	Gain qui atténue ou amplifie les composantes hautes fréquences
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

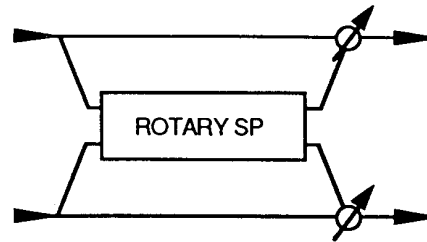
EFFET ROTATIF

25. ROTARY SPEAKER (Haut-Parleur Rotatif)

Cet effet vise à reproduire celui du haut-parleur rotatif (Leslie) qui est souvent utilisé dans les sons d'orgue. Les changements de vitesse caractéristiques de ce haut-parleur peuvent également être reproduits en temps réel en utilisant une pédale de volume.

- La pédale de volume, qui contrôle normalement l'équilibrage son direct / effet, ne commande pas ce paramètre dans le cas présent. Au lieu de cela, elle agit comme un commutateur sur la vitesse de l'effet rotatif qui change graduellement, sans tenir compte de la rapidité avec laquelle la pédale est enfoncée.

EFFECT 1	Rotary SP	Mod Depth						
M62	R+05							EFF
A	B	C	D	E	F	G	H	



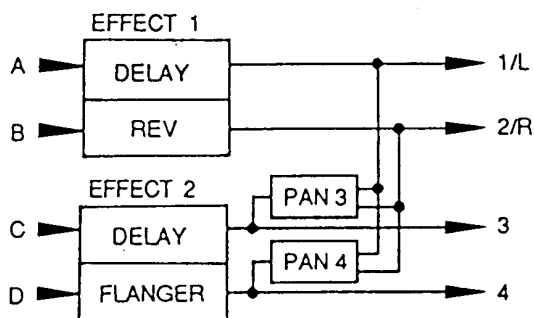
A	M	Mod Depth	0 à 99	Profondeur de l'effet
C	R	Speed Ratio	-10 à +10	Rapport de vitesse de rotation entre le haut-parleur des basses fréquences et celui des hautes fréquences.
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

Groupe des COMBINAISONS D'EFFETS

Les programmes 26 à 33 représentent des combinaisons d'effets dans lesquelles des effets différents sont assignés aux deux canaux. Chaque effet peut même être utilisé dans la configuration à deux systèmes (Effet 1 et effet 2) qui est commune aux autres programmes.

Le diagramme ci-dessous montre un arrangement parallèle dans lequel le #26 DELAY/HALL est sélectionné comme premier effet et le #31 DELAY/FLANGER comme second effet.

- voir les explications concernant les programmes d'effets #1 à #26 pour connaître les détails se rapportant à chaque effet en particulier.
- Les paramètres A à D correspondent à un effet et E à H à un autre.



26. DELAY/HALL

```
EFFECT 1 Delay/Hall Reverb Time [S]
D250 F+50 HD10 70:30 3.5 D055 HD40 60:40
```

A B C D E F G H

DELAY

A	D	Delay time	0 à 500 [mSec]	Temps écoulé entre le son direct et l'effet
B	F	Feedback	-99 à +99 [%]	Taux de feedback (les valeurs négatives produisent une phase inversée)
C	HD	High Damp	0 à 99 [%]	Plus la valeur fixée est élevée, plus vite les hautes fréquences sont amorties
D		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

HALL

E		Reverb Time	0.2 à 9.9 [Sec]	Temps écoulé avant la fin de la réverbération
F	D	Pre Delay	0 à 150 [mSec]	Laps de temps entre le son direct et la première réflexion primaire.
G	HD	High Damp	0 à 99 [%]	Plus la valeur établie est élevée, plus vite les hautes fréquences sont amorties.
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

27. DELAY/ROOM

```
EFFECT 1 Delay/Room Pre Delay [mS]
D250 F+50 HD10 70:30 1.5 D030 HD30 60:40
```

A B C D E F G H

DELAY

A	D	Delay Time	0 à 500 [mSec]	Laps de temps écoulé entre le son direct et l'effet
B	F	Feedback	-99 à +99 [%]	Taux de feedback (les valeurs négatives produisent une inversion de phase)
C	HD	High Damp	0 à 99 [%]	Plus la valeur établie est élevée, plus vite les hautes fréquences sont amorties.
D		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

ROOM

E		Reverb Time	0.2 à 50 [Sec] (ROOM)	Durée d'émission du son transformé.
F	D	Pre Delay	0 à 150 [mSec]	Temps écoulé entre le son direct et les premières réflexions primaires.
G	HD	High Damp	0 à 99 [%]	Plus la valeur établie est élevée, plus vite les hautes fréquences sont amorties.
D		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

28. DELAY/EARLY REFLECTION

```
EFFECT 1 Delay/E.Ref E/R Time [mS]
0250 F+50 HD10 70:30 200 0030 60:40
```

A B C D E F G H

DELAY

A	D	Delay time	0 à 500 [mSec]	Temps écoulé entre le son direct et l'effet
B	F	Feedback	-99 à +99 [%]	Taux de feedback (les valeurs négatives produisent une inversion de phase).
C	HD	High Damp	0 à 99 [%]	Plus la valeur établie est élevée, plus vite les hautes fréquences sont amorties.
D		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99,EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

EARLY REFLECTION (Réflexion primaire)

E		E/R Time	100 à 400 [mSec]	temps de la réflexion primaire.
F	D	Pre Delay	0 à 150 [mSec]	temps écoulé entre le son direct et la réflexion primaire.
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99,EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

29. DELAY/DELAY

```
EFFECT 1 Delay/Delay Time L [mS]
250 F+50 HD10 70:30 260 F+50 HD10 70:30
```

A B C D E F G H

DELAY

A		Delay time	0 à 500 [mSec]	Idem DELAY #26 DELAY/HALL
B	F	Feedback	-99 à +99 [%]	
C	HD	High Damp	0 à 99 [%]	
D		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99,EFF:	

DELAY

E		Delay time	0 à 500 [mSec]	(Idem ci-dessus)
F	F	Feedback	-99 à +99 [%]	
G	HD	High Damp	0 à 99 [%]	
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99,EFF:	



30. DELAY/CHORUS

EFFECT 1	Delay/Chorus	Mod Depth
250	F+50 HD10 70:30 M60	0.30 TRI 60:40
A	B	C
D	E	F
G	H	

DELAY

A		Delay time	0 à 500 [mSec]	Idem DELAY #26 DELAY/HALL
B	F	Feedback	-99 à +99 [%]	
C	HD	High Damp	0 à 99 [%]	
D		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF:	

CHORUS

E	M	Mod Depth	0 à 99 [%]	Intensité de l'effet de modulation
F		Mod Speed	0.03 à 30 [Hz]	Vitesse de modulation (fréquence)
G		Mod Waveform	SIN  TRI 	Sélection de la forme d'onde onde sinusoïdale onde triangulaire
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF:	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

31. DELAY/FLANGER

EFFECT 1	Delay/Flanger	Mod Depth
250	F+50 HD10 70:30 M70	0.18 F-75 40:60
A	B	C
D	E	F
G	H	

DELAY

A	D	Delay time	0 à 500 [mSec]	Idem DELAY #26 DELAY/HALL
B	F	feedback	-99 à +99 [%]	
C	HD	High Damp	0 à 99 [%]	
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF:	

FLANGER

E	M	Mod Depth	0 à 99 [%]	Profondeur de l'effet flanger
F		Mod Speed	0.03 à 30 [Hz]	Vitesse de modulation
G	F	Feedback	-99 à +99 [%]	Taux de feedback (les valeurs négatives produisent une inversion de phase)
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF:	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

32. DELAY/PHASER

```
EFFECT 1 Delay/Phaser Mod Speed [Hz]
250 F+50 HD10 70:30 M60 0.69 F-75 25:75
```

A B C D E F G H

DELAY

A		Delay time	0 à 500 [mSec}	Idem DELAY #26 DELAY/HALL
B	F	Feedback	-99 à +99 [%]	
C	HD	High Damp	0 à 99 [%]	
D		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF:	

PHASER

E	M	Mod Depth	0 à 100 [%]	Profondeur du glissement de phase
F		Mod Speed	0.03 à 30 [Hz]	Vitesse de modulation
G	F	Feedback	-99 à +99 [%]	Taux de feedback (les valeurs négatives produisent une inversion de phase)
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

33. DELAY/TREMOLO

EFFECT 1 Delay/Tremolo Shape
 250 F+50 HD10 70:30 M80 1.59 S+00 EFF

A B C D E F G H

DELAY

A	D	Delay time	0 à 500 [mSec]	Idem DELAY #26 DELAY/HALL
B	F	Feedback	-99 à +99 [%]	
C	HD	High Damp	0 à 99	
D		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF	

TREMOLO

E	M	Mod Depth	0 à 99	Profondeur de l'effet tremolo
F		Mod Speed	0.03 à 30 [Hz]	Vitesse de modulation
G	S	Shape	-99 à +99	Changement de la forme d'onde de modulation
H		DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 à 1:99, EFF	Equilibrage entre le son direct et l'effet.

TABLEAU DES VALEURS PAR DEFAUT DES PARAMETRES D'EFFET

NO.	EFFECT	A	B	C	D
		REVERB TIME	PRE DELAY	E/R LEVEL	HIGH DAMP
0 1	HALL	3.5S	55mS	46	40%
0 2	ENSEMBLE HALL	2.8S	30mS	46	40%
0 3	CONCERT HALL	3.8S	120mS	46	40%
0 4	ROOM	0.5S	22mS	76	10%
0 5	LARGE ROOM	1.5S	30mS	76	30%
0 6	LIVE STAGE	2.0S	20mS	60	20%
		E/R TIME		PRE DELAY	
0 7	EARLY REF 1	170mS		30mS	
0 8	EARLY REF 2	200mS		20mS	
0 9	EARLY REF 3	190mS		10mS	
		DELAY TIME L	DELAY TIME R	FEEDBACK	HIGH DAMP
1 0	STEREO DELAY	250mS	260mS	+50%	10%
1 1	CROSS DELAY	180mS	360mS	+80%	10%
		MOD DEPTH	SPEED	DELAY TIME	WAVEFORM
1 2	STEREO CHORUS 1 *	60	0.30Hz	10mS	TRI
1 3	STEREO CHORUS 2 *	20	2.40Hz	5mS	SIN
		MOD DEPTH	SPEED	DELAY TIME	FEEDBACK
1 4	STEREO FLANGER *	70	0.18Hz	0mS	-75%
1 5	CROSS FLANGER *	37	0.21Hz	25mS	+80%
		MANUAL	SPEED	MOD DEPTH	FEEDBACK
1 6	PHASER 1 *	99	0.69Hz	60	-75%
1 7	PHASER 2 *	99	0.57Hz	69	+87%
		MOD DEPTH	SPEED	WAVEFORM	SHAPE
1 8	STEREO TREMOLO 1 *	80	1.59Hz	SIN	+99
1 9	STEREO TREMOLO 2 *	63	4.00Hz	TRI	0
		LOW GAIN	LOW FC		
2 0	EQUALIZER	0dB	500Hz		
		DRIVE	LEVEL		
2 1	OVER DRIVE	80	15		
		DISTORTION	LEVEL		
2 2	DISTORTION	80	20		
		BLEND		EMPHATIC	
2 3	EXCITER	+99		5	
		MOD DEPTH			
2 4	SYMPHONIC ENS *	80			
		MOD DEPTH		SPEED RATIO	
2 5	ROTARY SPEAKER *	62		+5	
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF
2 6	DELAY/HALL	250mS	+50%	10%	70:30
2 7	DELAY/ROOM	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF
2 8	DELAY/E. REF	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF
2 9	DELAY/DELAY	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF
3 0	DELAY/CHORUS *	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF
3 1	DELAY/FLANGER *	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF
3 2	DELAY/PHASER *	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF
3 3	DELAY/TREMOLO *	250mS	+50%	10%	70:30

Si vous voulez utiliser un effet marqué d'une astérisque (*) dans une combinaison d'effets, le deuxième effet sélectionné ne peut être ni le #24 SYMPHONIC ENSEMBLE, ni le #25 ROTARY SPEAKER

E	F	G	H	NO.	NOTES
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	-5dB	0dB	60:40	0 1	
	-3dB	0dB	60:40	0 2	
	0dB	-2dB	60:40	0 3	
	+1dB	0dB	40:60	0 4	
	+2dB	+4dB	60:40	0 5	
	+3dB	0dB	60:40	0 6	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	0dB	0dB	60:40	0 7	
	0dB	0dB	60:40	0 8	
	0dB	0dB	60:40	0 9	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	0dB	0dB	70:30	1 0	
	0dB	0dB	70:30	1 1	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	0dB	0dB	60:40	1 2	*
	0dB	0dB	60:40	1 3	*
WAVEFORM	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
SIN	0dB	0dB	40:60	1 4	*
SIN	0dB	0dB	25:75	1 5	*
WAVEFORM			DRY:EFF		
SIN			25:75	1 6	*
TRI			60:40	1 7	*
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	0dB	0dB	EFF	1 8	*
	0dB	0dB	EFF	1 9	*
HIGH GAIN	HIGH FC		DRY:EFF		
0dB	2KHz		EFF	2 0	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	0dB	0dB	EFF	2 1	
	EQ LOW		DRY:EFF		
	0dB		EFF	2 2	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	0dB	0dB	EFF	2 3	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	0dB	0dB	50:50	2 4	*
			DRY:EFF		
			EFF	2 5	*
REVERB TIME	PRE DELAY	HIGH DAMP	DRY:EFF		
3.5S	55mS	40%	60:40	2 6	
1.5S	30mS	30%	60:40	2 7	
E/R TIME	PRE DELAY		DRY:EFF		
200mS	30mS		60:40	2 8	
DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF		
260mS	+50%	10%	70:30	2 9	
MOD DEPTH	SPEED	WAVEFORM	DRY:EFF		
60	0.30Hz	TRI	60:40	3 0	*
MOD DEPTH	SPEED	FEEDBACK	DRY:EFF		
70	0.18Hz	-75%	40:60	3 1	*
MOD DEPTH	SPEED	FEEDBACK	DRY:EFF		
60	0.69Hz	-75%	25:75	3 2	*
MOD DEPTH	SPEED	SHAPE	DRY:EFF		
80	1.59Hz	0	EFF	3 3	*

4. Mode COMBINATION

Ce mode vous permet de sélectionner une combinaison (de deux ou plusieurs programmes d'effets) et de la jouer. Les combinaisons peuvent être sélectionnées à l'aide des touches du pavé numérique, des touches UP/DOWN, des commutateurs au pied (Prog/Combi Up/Down) ou par changements de programme MIDI

- La touche INT sélectionne les combinaisons de la mémoire interne et la touche CARD choisit les combinaisons stockées sur une carte de données.
- Pour sélectionner des combinaisons à partir d'un commutateur au pied ou du MIDI, chaque fonction doit être établie de manière adéquate dans le mode GLOBAL
- Il n'y a pas de limites quant au nombre de voix qui peuvent être reproduites simultanément dans chaque programme. Néanmoins, seules 16 voix sont disponibles au total.
- Dans le mode COMBINATION la configuration d'effet de chaque programme est ignorée; seule la configuration d'effet du paramètre de combinaison est active.
- Lorsque vous sélectionnez et que vous éditez des programmes dans les modes PROGRAM et EDIT PROGRAM respectivement puis que vous évoluez dans le mode COMBINATION, le numéro de programme affiché sera précédé d'une astérisque (les programmes édités peuvent être repris pour former des combinaisons dans le mode COMBINATION).

Afin de pouvoir éditer plus de deux programmes à la fois, il est nécessaire d'inscrire un programme en mémoire avant qu'il ne puisse être rappelé.

EDITION DE DONNEES EN MODE COMBINATION

Dans le mode COMBINATION (combinaison), chaque programme assigné à la combinaison peut être changé et leur volume peut être adapté.

- Tous les paramètres de combinaison peuvent également être édités dans le mode EDIT COMBINATION.
- L'inscription des combinaisons en mémoire ne peut se faire que dans le mode EDIT COMBINATION.

L'affichage qui marque le mode de combinaison change selon la configuration du type de combinaison (voir page 61 pour plus de détails au sujet des types de combinaison)

- Le changement de type de combinaison se fait dans le mode EDIT COMBINATION.

SINGLE

COMBI	I00	BaseSingle	Program
I01	E.Bass	Level=99	
A	B	C	D
E	F	G	H

A	Program	100 à 199 C00 à C99	Sélection du programme
D	Level	0 à 99	Contrôle du volume

LAYER (Couche)

COMBI	I01	Piano+Tre	Layer 1	Program
*I00	A.Piano	L70	I02	Trumpet L82
A	B	C	D	E
F	G	H		

A	Layer 1 Program	100 à 199 C00 à C99	Programme de la couche 1
D L	Layer 1 Level	0 à 99	volume du programme assigné à la couche 1
E	Layer 2 Program	100 à 199 C00 à C99	Programme de la couche 2
H L	Layer 2 Level	0 à 99	Volume du programme assigné à la couche 2

SPLIT (Partage de Clavier)

COMBI I02 Vln/T.Sax	Upper Program						
*I00 Violin L99	I05 Tenor Sax L99						
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Lower Program	100 à 199 C00 à C99	Programme assigné à la partie inférieure du clavier (inférieure au point de partage)
D L	Lower level	0 à 99	Volume du programme assigné à la partie inférieure du clavier
E	Upper program	100 à 199 C00 à C99	Programme assigné à la partie supérieure du clavier (supérieure au point de partage)
H L	Upper level	0 à 99	Volume du programme assigné à la partie supérieure du clavier.

VELOCITY SWITCH (Commutateur de vélocité)

COMBI I03 Flute/Str	Loud Program						
*I00 Flute L99	I10 Strings L99						
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Soft Program	100 à 199 C00 à C99	Programme interprété lorsque les touches sont frappées doucement
D L	Soft Level	0 à 99	Volume du programme interprété lorsque les touches sont frappées doucement.
E	Loud Program	100 à 199 C00 à C99	Programme interprété lorsque les touches sont frappées fortement
H L	Loud level	0 à 99	Volume du programme interprété lorsque les touches sont frappées fortement.

MULTI

COMBI I04 MultiCombi	T1=E.Bass						
I01 I02 I03 I05 I06 I09 I10 I12							
A	B	C	D	E	F	G	H

- Le passage d'un set d'affichage à l'autre s'effectue à l'aide des touches PAGE + et PAGE -.

A	Timbre 1 Program	OFF/100 à 199, C00 à C99	Programme assigné au timbre 1
B	Timbre 2 Program	OFF/100 à 199, C00 à C99	Programme assigné au timbre 2
C	Timbre 3 Program	OFF/100 à 199, C00 à C99	Programme assigné au timbre 3
D	Timbre 4 Program	OFF/100 à 199, C00 à C99	Programme assigné au timbre 4
E	Timbre 5 Program	OFF/100 à 199, C00 à C99	Programme assigné au timbre 5
F	Timbre 6 Program	OFF/100 à 199, C00 à C99	Programme assigné au timbre 6
G	Timbre 7 Program	OFF/100 à 199, C00 à C99	Programme assigné au timbre 7
H	Timbre 8 Program	OFF/100 à 199, C00 à C99	Programme assigné au timbre 8

COMBI I04 MultiCombi				Timbre 1 Level			
99	95	74	58	77	33	11	96
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Timbre 1 Level	0 à 99	Niveau du programme assigné au timbre 1
B	Timbre 2 Level	0 à 99	Niveau du programme assigné au timbre 2
C	Timbre 3 Level	0 à 99	Niveau du programme assigné au timbre 3
D	Timbre 4 Level	0 à 99	Niveau du programme assigné au timbre 4
E	Timbre 5 Level	0 à 99	Niveau du programme assigné au timbre 5
F	Timbre 6 Level	0 à 99	Niveau du programme assigné au timbre 6
G	Timbre 7 Level	0 à 99	Niveau du programme assigné au timbre 7
H	Timbre 8 Level	0 à 99	Niveau du programme assigné au timbre 8.

5. Mode EDIT COMBINATION

Le mode COMBINATION détermine les programmes qui seront regroupés pour jouer et de quelle manière.

Il existe cinq types de combinaisons: "Single", "Layer", "Split", "Velocity Switch" et "Multi". Chaque combinaison possède de un à huit programmes, des paramètres en relation avec le jeu et une sortie (pan, level, canal MIDI, etc.) applicable à chaque programme, ainsi qu'une paire de paramètres d'effets.

- Seuls les programmes qui ont été sélectionnés dans le Mode COMBINATION peuvent être édités dans le mode EDIT COMBINATION.
- Une fois terminée l'édition de la combinaison, inscrivez-la en mémoire en utilisant la touche de fonction "Write Combination" (F9-1) afin de la sauvegarder. (Les combinaisons qui ne sont pas mises en mémoire seront perdues lorsque vous allez en sélectionner d'autres dans le mode COMBINATION).
- Les programmes sur les cartes de données peuvent être sélectionnés pour former une combinaison, pour autant que la carte insérée possède les données du programme (Veillez à ce que les cartes de données utilisées en cours de jeu possèdent les programmes correspondant aux combinaisons demandées).

TYPES DE COMBINAISONS

SINGLE

C'est un type de combinaison qui ne possède qu'un seul programme.

- Lorsqu'il est nécessaire, comme c'est le cas dans les performances en direct, de commuter rapidement entre un programme et une combinaison, avant de jouer, stockez le programme sous forme de combinaison Single, afin que chaque commutation soit considérée comme un changement de combinaison.

LAYER

Layer concerne le jeu de deux programmes mélangés ou superposés

SPLIT

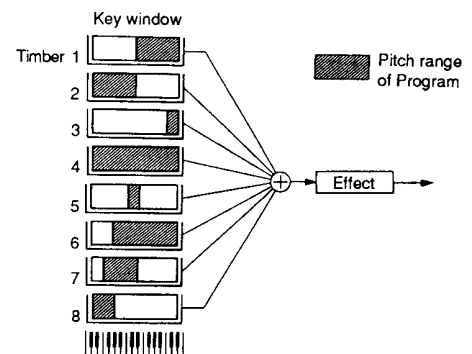
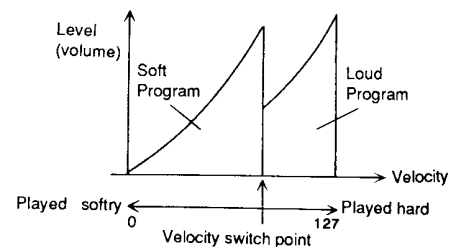
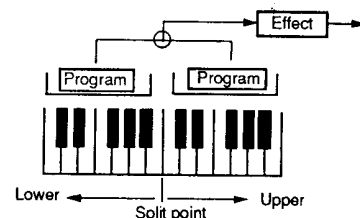
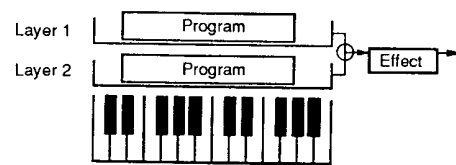
Le jeu de deux programmes séparément selon la section du clavier qui est utilisée.

VELOCITY SWITCH

Selon la force de frappe sur les touches, l'un ou l'autre programme de la combinaison est joué.

MULTI

Dans la combinaison Multi, vous pouvez assigner jusqu'à huit programmes au canal MIDI, à la gamme des touches ou à celle des vitesses. Vous pouvez utiliser le M1 en tant que synthétiseur multitimbres grâce à la commande externe MIDI et réaliser nombre d'autres possibilités complexes qui ne peuvent pas être jouées dans les autres types de combinaisons.

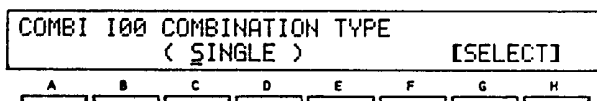


FONCTION COMMUNE A CHAQUE TYPE DE COMBINAISON

- La première page de chaque fonction est sélectionnée en appuyant sur la touche de fonction correspondant au numéro, sur le pavé numérique (0 à 9). Choisissez la page avec le paramètre qui doit être édité au moyen des touches PAGE + ou PAGE -.
- Voyez les explications spécifiques à chaque type de combinaison étant donné que les fonctions 1 à 7 diffèrent selon le type de combinaison qui a été choisi.

PAGE		PARAMETRE A EDITER
0-1	COMBINATION TYPE	Sélection du type de combinaison
8-1	EFFECT 1	Sélection du type d'effet comme effet No 1 (EFFECT 1)
8-2	EFFECT 1 PARAMETER	Sélection du paramètre pour l'effet 1
8-3	EFFECT 2	Sélection du type d'effet comme effet No 2
8-4	EFFECT 2 PARAMETER	Sélection du paramètre pour l'effet 2
8-5	EFFECT PLACEMENT	Assignment des effets 1 et 2
8-6	EFFECT COPY	Copie des paramètres d'effet
9-1	WRITE COMBINATION	Renomination et écriture des combinaisons

F 0 - 1 COMBINATION TYPE (Type de combinaison)



C	COMBINATION TYPE	Sélection du type de combinaison: SINGLE LAYER SPLIT VELOCITY SW MULTI
G		[SELECT] Exécute la sélection

Choix du type de combinaison (voir page 61 pour plus de détails au sujet des types de combinaisons).

Choisissez un type de combinaison différent de celui en cours et appuyez sur SELECT (G); le type de combinaison sera changé (Attention : Tout changement est annulé si vous passez à une autre page sans appuyer sur SELECT)

PARAMETRES D'EFFETS

- F8 - 1 Effet 1
- F8 - 2 Paramètre de l'effet 1
- F8 - 3 Effet 2
- F8 - 4 Paramètre de l'effet 2
- F8 - 5 Placement de l'effet
- F8 - 6 Copie de l'effet

La description des fonctions F8 - 2 et F8 - 4 se trouve dans la section Paramètre d'Effet à la suite du chapitre sur le mode EDIT PROGRAM (Programme d'édition).

F8 - 1 EFFET 1

EFFECT 1							
(<01: Hall) :ON							
A	B	C	D	E	F	G	H

Choisit le type d'effet comme premier effet

A	EFFECT TYPE	01 à 33 Pas d'effet
F	SWITCH	OFF/ON [SELECT]

F8 - 3 EFFET 2

Choisit le type d'effet comme second effet

Idem F8 - 1 EFFET 1

F8 - 5 PLACEMENT DE L'EFFET

EFFECT PLACEMENT							
SERIAL P3 =50:50 P4 = 50:50							
A	B	C	D	E	F	G	H

C	Effect placement	PARALLEL SERIAL
F	P3 Out 3 Panpot	OFF 100:0~0:100
H	P4 Out 4 Panpot	OFF 100:0~0:100

Cette fonction sert à définir le placement de l'effet et le réglage panoramique des Sorties 3 et 4 (voir pages 36 et 37 pour plus de détails sur le placement de l'effet.

F8 - 6 COPIE D'EFFET

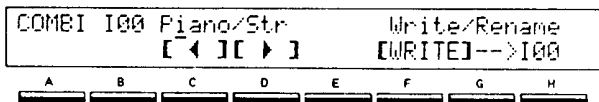
EFFECT COPY							
from (COMBINATION) - I00 [COPY]							
A	B	C	D	E	F	G	H

B		PROGRAM COMBINATION SONG
E		I00~I99 0~9
G		[COPY]

Voir la section Paramètre d'effet, page 36, pour la description des touches de fonctions F8 - 2 et F8 - 4, ainsi que pour plus de détails en ce qui concerne les fonctions d'effets.

- Vous pouvez assigner des effets à des programmes en utilisant les touches de fonction de la COPIE D'EFFET (F8 -6)

F9 - 1 WRITE/RENAME (Ecriture/Changement de nom de combinaison)

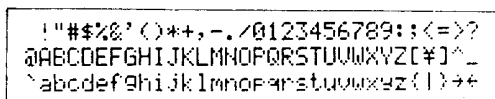


C	[◀] (Curseur gauche)		Déplacez le curseur vers la gauche pour changer le nom d'une combinaison
D	[▶] (Curseur droit)		Déplacez le curseur vers la droite pour changer le nom d'une combinaison
F	[Write]		Inscription de l'écriture en mémoire
H		100 à 199 C00 à C99	Ecriture du numéro de combinaison

La procédure d'écriture stocke la combinaison éditée dans la mémoire interne ou sur la carte RAM.

1. Le nom de combinaison s'écrit en utilisant les touches [◀] (**C**), [▶] (**D**), le potentiomètre de valeur (VALUE) et les touches pour descendre ou monter (UP/DOWN).

- Les combinaisons peuvent être nommées avec n'importe quels nombres ou caractères pour autant qu'ils n'excèdent pas 10 symboles.



2. Choisissez le nombre de la combinaison qui doit être inscrit (**H**)

- les nombres 150 à 199 ne peuvent pas être sélectionnés lorsque l'allocation de mémoire se trouve sur le réglage vaste séquence.
- la mémoire de carte (C00 à C99 ou C00 à C49) peut être sélectionnée si une carte RAM formatée est insérée dans le connecteur du PROG/SEQ DATA du panneau avant.

3.- Appuyez sur "Write" (**F**)

4.- Appuyez sur [YES] quand l'affichage vous demande si vous êtes certain de vos données: "Are you sure?"

- Les données qui avaient été inscrites précédemment sous le numéro sélectionné sont perdues.
- Vous pouvez annuler la procédure d'écriture en appuyant sur la touche [NO] soit (**H**).

5.- Le message "Write Completed" (écriture terminée) apparaît à l'écran lorsque la procédure d'écriture est achevée.

- Choisissez à nouveau cette page lorsque vous souhaitez écrire une autre combinaison.

REMARQUE : Pour copier la combinaison en mémoire, sélectionnez-la au préalable dans le mode COMBINATION et écrivez-la en mémoire en utilisant cette page.

FONCTIONS DE TYPE " SINGLE "

PAGE		PARAMETRE A EDITER
1 - 1	PROG PANPOT	Numéro du programme, destination de sortie

F 1 - 1 PROGRAM/PANPOT

COMBI I01 LAYER		Layer 1 Program	
I00 A.Piano	L70	I02 Trumpet	L82
A	B	C	D
E	F	G	H

A	Program	100 à 199, C00 à C99	Sélection du numéro de programme
D	Level	0 à 99	Réglage du volume
F	Panpot	A,9:1 à 1:9, B, C, C +D, D	Destination de sortie

REMARQUES :

- "Program" sert à sélectionner le programme ou la voix pré enregistrée.
- "Level" règle le volume de son du programme. Lorsque le volume est positionné sur 99, vous obtiendrez le volume complet, tel qu'il a été fixé dans le paramètre alors que si vous le réglez à 0, le programme est totalement assourdi.
- "Panpot" détermine la sortie parmi les sorties A à D. Les sélections possibles sont les suivantes: A, A:B (avec des rapports de 9:1 et 1:9), B, C, C +D et D

FONCTIONS DE TYPE " LAYER "

PAGE		PARAMETRES A EDITER
1 - 1	PROG/LEVEL	Chaque numéro de programme et le volume de sortie
1 - 2	PANPOT/DAMPER	Destination de sortie (panpot); damper

F 1 - 1 PROGRAM/LEVEL

COMBI I01 LAYER		Layer 1 Program	
I00 A.Piano	L70	I02 Trumpet	L82
A	B	C	D
E	F	G	H

A	Layer 1 Program	100 à 199 C00 à C99	Sélection du programme de la couche 1
D L	Layer 1 Level	0 à 99	Réglage du volume de la couche 1
E	Layer 2 Program	100 à 199 C00 à C99	Sélection du programme de la couche 2
H L	Layer 2 Level	0 à 99	Réglage du volume de la couche 2

F 1 - 2 PANPOT/DAMPER

COMBI I01 LAYER		Layer 1 Panpot	
5:5 ENA	A	ENA I-12	D-50
A	B	C	D
E	F	G	H

A	Layer 1 Panpot	A,9:1 à 1:9, B, C, C+D, D	Destination de sortie de la couche 1
B	Layer 1 Damper	DIS/ENA	Commutateur activation/désactivation de l'effet d'amortissement pour la couche 1
C	Layer 2 Panpot	A, 9:1 à 1:9, B, C, C+D, D	Destination de sortie de la couche 2
D	Layer 2 Damper	DIS/ENA	Commutateur activation/désactivation de l'effet d'amortissement pour la couche 2
E	Interval	-12 à +12	Réglage de la hauteur de la couche 2, en demi-tons sur une gamme de une octave
H	Detune	-50 à +50	Réglage approprié de la hauteur de la couche 2 en centièmes de demi-tons.

REMARQUES :

"Program 1" sélectionne le programme (ou la voix pré-sélectionnée) de la couche 1.

"Layer 1 Level" règle l'intensité (le volume) de la couche 1. Le volume, lorsqu'il est fixé sur 99 représente le volume complet, tel qu'il a été fixé dans le paramètre alors que le réglage 0 l'assourdit totalement.

"Layer 2 Program" sélectionne le programme (ou la voix pré-sélectionnée) de la couche 2 (Idem Program 1)

"Layer 2 Level" règle l'intensité ou le volume de la couche 2

(Idem Level 1)

"Layer 1 Panpot" assigne une sortie à la couche 1 parmi les sorties A à D. Les sélections possibles sont les suivantes : A, A:B (9:1 à 1:9), B, C, C+D et D.

- Lorsque le programme "Drum Kit" est sélectionné, l'écran affiche "SND" et le réglage Panpot est opérationnel dans le Mode GLOBAL.

"Damper" n'a aucun effet sur le programme de la couche 1 lorsque le commutateur Layer 1 Damper est désactivé.

"Panpot 2" assigne une sortie à la couche 2 parmi les sorties A à D. Les sélections possibles sont les suivantes : A, A:B (9:1 à 1:9), B, C, C+D et D.

"Damper" n'a aucun effet sur le programme de la couche 2 lorsque le commutateur Layer 2 Damper est désactivé.

"Interval" permet un changement de hauteur dans le programme de la couche 2, par pas d'un demi-ton allant de -12 à +12. En changeant la hauteur de la couche 2 de cette manière, vous pouvez jouer des harmonies automatiques.

"Detune" permet une adaptation encore plus précise de la hauteur de la couche 2, en procédant par centièmes de pas dans une gamme s'échelonnant de -50 à +50. Un son épais peut être obtenu en désaccordant légèrement la couche 2 par rapport à la couche 1.

FONCTIONS DE TYPE SPLIT

PAGE	PARAMETRES A EDITER	
1 - 1	PROG/SPLIT	Sélection du numéro de programme et du point de partage du clavier
1 - 2	LEVEL/PANPOT/DAMPER	Volume de sortie de chaque programme, réglage de destination et taux d'amortissement

F 1 - 1 PROGRAM/SPLIT

COMBI I02 KEY SPLIT	Lower Program	
I09 Violin	SP=C4	I05 Tenor_Sax

A
B
C
D
E
F
G
H

A	Lower Program	100 à 199 C00 à C99	Sélection du programme du bas par rapport au point de partage du clavier
D SP	Split Point	C-1 à G9	Configuration du point de partage
F	Upper Program	100 à 199, C00 à C99	Sélection du programme du haut par rapport au point de partage

F1 - 2 LEVEL/PAN/DAMPER

COMBI I02 KEY SPLIT	Lower Level	
L99 1:9 ENA	L77 D ENA	

A
B
C
D
E
F
G
H

A L	Lower Level	0 à 99	Contrôle de volume du programme du bas
B	Lower Panpot	A, 9:1 à 1:9, B, C, C+D, D	Destination de sortie du programme du bas
C	Lower Damper	DIS/ENA	Commutateur d'activation ou de désactivation de l'effet d'amortissement pour le programme du bas.
E L	Upper Level	0 à 99	Contrôle de volume du programme du haut
F	Upper Panpot	A, 9:1 à 1:9, B, C, C+D, D	Destination de sortie du programme du haut
G	Upper Damper	DIS/ENA	Commutateur d'activation ou de désactivation de l'effet d'amortissement pour le programme du haut.

REMARQUES :

"Lower Program" sert à sélectionner le programme qui va être interprété lorsque l'on joue sur les touches en-deçà du point de partage du clavier.

"Split Point" établit l'endroit du clavier où les sons sont séparés.

"Upper Program" sert à sélectionner le programme qui va être interprété lorsque l'on joue sur les touches au-delà du point de partage du clavier.

- "Split point" ou le point de partage représente la touche la plus basse du programme du haut.

"Lower Level" sert à régler l'intensité (le volume) du programme du bas. Le volume, lorsqu'il est réglé sur 99 représente le volume complet, tel qu'il a été établi dans le paramètre du programme alors que sur 0, il assourdit totalement le programme.

"Lower Panpot" assigne la sortie du programme du bas parmi les sorties A à D. Les sélections possibles sont les suivantes : A, A:B (9:1 à 1:9), B, C, C+D, et D.

"Damper" n'a aucun effet sur le programme du bas lorsque le commutateur "Lower Damper" est désactivé.

"Upper level" règle l'intensité (le volume) du programme du haut. Le volume, lorsqu'il est réglé sur 99 représente le volume complet, tel qu'il a été fixé dans le paramètre du programme alors que sur 0, il assourdit totalement le programme.

"Upper Panpot" assigne la sortie du programme du haut parmi les sorties A à D. Les sélections possibles sont les suivantes : A, A:B (9:1 à 1:9), B, C, C+D, et D.

"Damper" n'a aucun effet sur le programme du haut lorsque le commutateur "Upper Damper" est désactivé.

FONCTIONS DE TYPE VELOCITY SWITCH

PAGE		PARAMETRE A EDITER
1 - 1	PROGRAM/VELOCITY	Pour chaque numéro de programme, point d'action du commutateur de vélocité
1 - 2	LEVEL/PANPOT/DAMPER	Réglage du volume de sortie de chaque programme, de la destination (panpot), de l'amortissement.

F 1 - 1 PROGRAM/VELOCITY

COMBI I03 VELOCITY SW	Soft Program
I03 Flute	UP=085 I10 Strings

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

A	Soft Program	100 à 199 C00 à C99	Sélection du programme qui sera interprété lorsque l'on joue trop faiblement par rapport au point d'action du commutateur de vélocité.
D VP	Vel. Sw. Point	1 à 127	Réglage de la valeur du point d'action du commutateur de vélocité
F	Loud Program	100 à 199 C00 à C99	Sélection du programme qui sera exécuté lorsque l'on joue trop fort par rapport au point d'action du commutateur de vélocité.

F 1 - 2 LEVEL/PAN/DAMPER

COMBI I03 VELOCITY SW	Soft Level
L65 B ENA	L48 C DIS

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

A L	Soft Level	0 à 99	Réglage du volume du programme faible
B	Soft Panpot	A, 9:1 à 1:9, B, C, C+D, D	Destination de sortie du programme faible
C	Soft Damper	DIS/ENA	Commutateur d'activation ou de désactivation de l'effet d'amortissement pour le programme faible.
E L	Loud Level	0 à 99	Réglage du volume du programme fort.
F	Loud Panpot	A, 9:1 à 1:9, B, C, C+D, D	Destination de sortie du programme fort
G	Loud Damper	DIS/ENA	Commutateur d'activation ou de désactivation de l'effet d'amortissement pour le programme fort.

REMARQUES :

"Soft Program" sélectionne le programme qui sera interprété lorsque l'on joue à une vitesse inférieure à celle du point d'action du commutateur de vitesse.

"Velocity SW (Switch) Point" établit la valeur à laquelle les deux programmes se séparent.

"Loud Program" sélectionne le programme qui sera exécuté lorsque l'on joue à une vitesse supérieure à celle du point d'action du commutateur de vitesse.

- Si le point d'action du commutateur de vitesse est fixé à 1, on n'entendra pas le programme faible.

"Soft Panpot" assigne la sortie du programme faible parmi les sorties A à D. Les sélections possibles sont les suivantes:

A, A:B (9:1 à 1:9), B, C, C +D, et D.

- Lorsque le programme "Drum Kit" est sélectionné, l'affichage indique "SND" et le réglage Panpot est opérationnel dans le mode GLOBAL.

"Damper" n'a aucun effet sur le programme faible lorsque le commutateur "Soft Damper" est mis en position DIS.

"Loud level" règle l'intensité (le volume) du programme fort.

Lorsque le réglage est fixé à 99, le volume représente le volume maximum tel qu'il a été établi dans le paramètre du programme alors que, fixé sur 0, le programme est tout-à-fait assourdi.

"Loud Panpot" assigne la sortie du programme fort parmi les sorties A à D. Les sélections possibles sont les suivantes:

A, A:B (9:1 à 1:9), B, C, C +D, et D.

"Damper" n'a aucun effet sur le programme fort lorsque le commutateur "Loud Damper" est mis en position DIS.

FONCTION DE TYPE MULTI

PAGE		PARAMETRES A EDITER
1 - 1	PROGRAM SELECT	Programme qui est assigné à chaque timbre
2 - 1	MIDI CH	Canal de réception MIDI pour chaque timbre
3 - 1	KEY WINDOW TOP	Touche du haut qui fixe la gamme de chaque timbre
2	K. WINDOW BOTTOM	Touche du bas qui fixe la gamme de chaque timbre
3	VEL WINDOW TOP	Vélocité maximum du point d'action du commutateur de vélocité pour chaque timbre
4	VEL WINDOW BOTTOM	Vélocité minimum du point d'action du commutateur de vélocité pour chaque timbre
4 - 1	OUTPUT LEVEL	Volume de chaque timbre
5 - 1	KEY TRANSPOSE	Valeur de transposition de chaque timbre
2	DETUNE	Valeur de désaccordage de chaque timbre
6 - 1	PANPOT	Destination de sortie de chaque timbre
7 - 1	MIDI PROGRAM CHG	Commutateur de réception de changement de programme MIDI pour chaque timbre
2	DAMPER	Commutateur de réception de l'effet d'amortissement pour chaque timbre
3	AFTER TOUCH	Commutateur de réception de l'effet After Touch pour chaque timbre
4	CONTROL CHANGE	Commutateur de réception de la commande d'effet pour chaque timbre

F 1 - 1 PROGRAM SELECT (Sélection de programme)

```
COMBI I04 PROGRAM SELECT T1=E.Bass
*I01 I02 I03 I05 I06 I09 I10 I12
```

A
B
C
D
E
F
G
H

A	Timbre 1	OFF/ 100 à 199 C00 à C99	Sélection du programme pour chaque timbre
B	Timbre 2	OFF/ 100 à 199 C00 à C99	
C	Timbre 3	OFF/ 100 à 199 C00 à C99	
D	Timbre 4	OFF/ 100 à 199 C00 à C99	
E	Timbre 5	OFF/ 100 à 199 C00 à C99	
F	Timbre 6	OFF/ 100 à 199 C00 à C99	
G	Timbre 7	OFF/ 100 à 199 C00 à C99	
H	Timbre 8	OFF/ 100 à 199 C00 à C99	

La fonction "Program Select" sélectionne le programme (Coloration tonale) pour chaque timbre. Les timbres mis en position "OFF" ne sont pas pris en considération.

F 2 - 1 MIDI CH (Canal MIDI)

COMBI	I04	MIDI	CH	T1=E.Bass			
1G	7	8	9	11	14	15	16
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Timbre 1	1 à 16	Sélection du canal de réception des signaux MIDI pour chaque timbre
B	Timbre 2	1 à 16	
C	Timbre 3	1 à 16	
D	Timbre 4	1 à 16	
E	Timbre 5	1 à 16	
F	Timbre 6	1 à 16	
G	Timbre 7	1 à 16	
H	Timbre 8	1 à 16	

Cette fonction établit le canal de réception des signaux MIDI correspondant à chaque timbre. Lorsqu'un canal MIDI différent est établi pour chaque timbre, il est possible de jouer huit programmes séparés simultanément grâce aux données du multi-canal MIDI qui sont reçues à la borne MIDI IN.

Les paramètres "Program Change", "Pitch bend", "After Touch" ainsi que les paramètres de changement de commandes reçoivent des données par l'intermédiaire du canal MIDI fixé pour chaque timbre (La réception de ces données peut être annulée en utilisant les fonctions 7 - 1 à 7 - 4).

Lorsque vous jouez sur le clavier du M1, seuls les timbres qui sont réglés sur le même canal que le canal global MIDI (Mode GLOBAL, F 5 - 1) seront pris en considération.

Les commandes de performance temps réel telles que les "Joy sticks" (leviers de commande) et l'"After Touch" affectent uniquement les timbres dont les canaux sont les mêmes que ceux du canal Global. (Il est possible d'annuler ces fonctions par le biais des fonctions 7 - 1 à 7 - 4).

Lorsque le canal de réception est le même que celui du canal Global, la lettre "G" s'affiche après le numéro.

F 3 - 1 KEY WINDOW TOP (Touche du haut)

COMBI	I04	KEY	WINDOW	TOP	T1=E.Bass		
D#0	G1	B2	D#4	G#5	B6	D#8	G9
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Timbre 1	C -1 à G9	Sélection de la touche du haut pour chaque plage de timbre
B	Timbre 2	C -1 à G9	
C	Timbre 3	C -1 à G9	
D	Timbre 4	C -1 à G9	
E	Timbre 5	C -1 à G9	
F	Timbre 6	C -1 à G9	
G	Timbre 7	C -1 à G9	
H	Timbre 8	C -1 à G9	

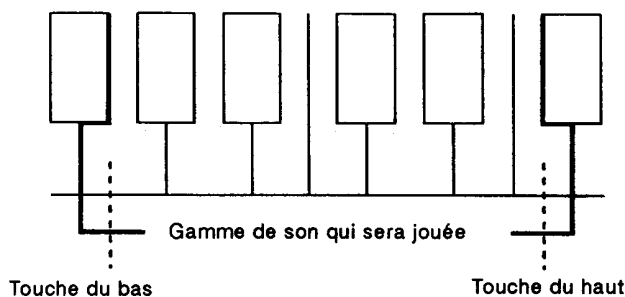
F 3 - 2 KEY WINDOW BOTTOM (Touche du bas)

```
COMBI I04 K.WINDOW BOTTOM T1=E.Bass
C-1 E0 G#1 C3 E4 G#5 C7 E8
```

A B C D E F G H

A	Timbre 1	C -1 à G9	Fixe la touche du bas pour chaque plage de timbre
B	Timbre 2	C -1 à G9	
C	Timbre 3	C -1 à G9	
D	Timbre 4	C -1 à G9	
E	Timbre 5	C -1 à G9	
F	Timbre 6	C -1 à G9	
G	Timbre 7	C -1 à G9	
H	Timbre 8	C -1 à G9	

"Key Window" détermine la plage du clavier sur laquelle le programme sera interprété et élimine tous les sons en dehors de cette plage. Par le biais de cette fonction, plusieurs programmes peuvent être joués avec des positions de touches différentes.



(Seule la plage déterminée entre la touche du haut et la touche du bas sera interprétée).

- La touche limite supérieure d'une fenêtre ne peut pas être fixée à une valeur moindre que celle de la touche limite inférieure. (Lorsque la valeur de la touche limite supérieure d'une fenêtre est établie en-dessous de la valeur de la touche limite inférieure, cette dernière est automatiquement ajustée à un demi-ton en-dessous de la touche limite supérieure).

F 3 - 3 VEL. WINDOW TOP (Fenêtre de vitesse maximum)

```
COMBI I04 VEL.WINDOW TOP T1=E.Bass
016 021 033 057 072 092 110 127
```

A B C D E F G H

A	Timbre 1	1 à 127	Définit la valeur maximum de la vitesse à laquelle chaque timbre sera interprété.
B	Timbre 2	1 à 127	
C	Timbre 3	1 à 127	
D	Timbre 4	1 à 127	
E	Timbre 5	1 à 127	
F	Timbre 6	1 à 127	
G	Timbre 7	1 à 127	
H	Timbre 8	1 à 127	

F 3 - 4 V. WINDOW BOTTOM (Fenêtre de vélocité minimum)

COMBI I04 U.WINDOW BOTTOM T1=E.Bass
001 010 017 020 031 051 069 070

A B C D E F G H

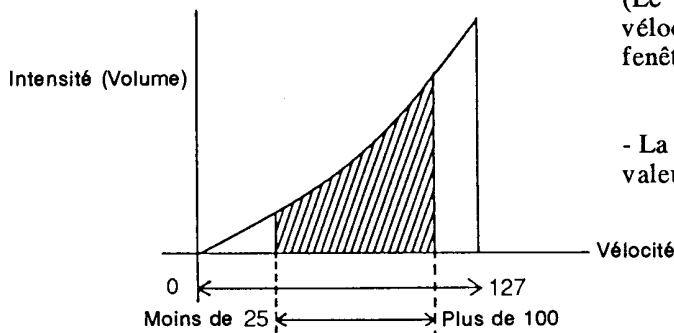
A	Timbre 1	1 à 127	Définit la valeur minimum de la vélocité à laquelle chaque timbre sera interprété.
B	Timbre 2	1 à 127	
C	Timbre 3	1 à 127	
D	Timbre 4	1 à 127	
E	Timbre 5	1 à 127	
F	Timbre 6	1 à 127	
G	Timbre 7	1 à 127	
H	Timbre 8	1 à 127	

VELOCITY WINDOW (Fenêtre de vélocité)

La fenêtre de vélocité détermine la plage d'audition des timbres selon la force avec laquelle on joue sur le clavier. En d'autres termes, des forces de jeu différentes peuvent donner des timbres différents, ce qui laisse au clavieriste un contrôle d'expression maximum.

Exemple :

Bas =25 Haut =100



Plage de vélocité dans laquelle le timbre sera interprété

(Le timbre ne sera audible que lorsque l'on joue à une vélocité comprise entre la fenêtre de vélocité maximum et la fenêtre de vélocité minimum)

- La limite de vélocité maximum ne peut pas être fixée à une valeur inférieure à celle de la limite de vélocité minimum.

F 4 - 1 OUTPUT LEVEL (Volume de sortie)

COMBI I04 OUTPUT LEVEL T1=E.Bass
99 95 74 58 77 33 11 96

A B C D E F G H

A	Timbre 1	1 à 99	Contrôle l'intensité de sortie de chaque timbre
B	Timbre 2	1 à 99	
C	Timbre 3	1 à 99	
D	Timbre 4	1 à 99	
E	Timbre 5	1 à 99	
F	Timbre 6	1 à 99	
G	Timbre 7	1 à 99	
H	Timbre 8	1 à 99	

- Cette fonction établit l'intensité (le volume) de chaque timbre. Lorsque le volume est fixé à 99, il est semblable à celui qui est fixé dans le paramètre du programme et lorsqu'il est fixé à 0, le timbre n'est pas audible.

F 5 - 1 TRANSPOSE (Transposition)

COMBI I04 TRANSPOSE							T1=E. Bass	
+12	+01	-09	-12	+00	-01	+00	+00	
A	B	C	D	E	F	G	H	

A	Timbre 1	-12 à +12	Définit la hauteur de chaque timbre par incrément d'un demi-ton sur une plage de +/- une octave.
B	Timbre 2	-12 à +12	
C	Timbre 3	-12 à +12	
D	Timbre 4	-12 à +12	
E	Timbre 5	-12 à +12	
F	Timbre 6	-12 à +12	
G	Timbre 7	-12 à +12	
H	Timbre 8	-12 à +12	

- Cette fonction permet la transposition de chaque timbre d'un demi-ton en-dessous ou au-dessus d'une octave.

F 5 - 2 DETUNE (Désaccordage)

A	Timbre 1	-50 à +50	Ajuste la hauteur de chaque timbre par incrément d'un centième de pas sur une plage de +/- 50 centièmes.
B	Timbre 2	-50 à +50	
C	Timbre 3	-50 à +50	
D	Timbre 4	-50 à +50	
E	Timbre 5	-50 à +50	
F	Timbre 6	-50 à +50	
G	Timbre 7	-50 à +50	
H	Timbre 8	-50 à +50	

- Cette fonction permet un réglage précis de la hauteur de chaque timbre par unité de centième de pas sur une plage allant de -50 à +50 centièmes (un demi-ton).

COMBI I04 DETUNE							T1=E. Bass	
+00	-02	+14	-50	+00	+50	+19	-04	
A	B	C	D	E	F	G	H	

F 6 - 1 PANPOT (Réglage panoramique)

COMBI I04 PANPOT				T1=E.Bass			
A	8:2	C	3:7	B	C	C+D	D
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Timbre 1	A, (9:1 à 1:9) B, C, C+D et D	Règle la destination de sortie de chaque timbre.
B	Timbre 2	A, (9:1 à 1:9) B, C, C+D et D	
C	Timbre 3	A, (9:1 à 1:9) B, C, C+D et D	
D	Timbre 4	A, (9:1 à 1:9) B, C, C+D et D	
E	Timbre 5	A, (9:1 à 1:9) B, C, C+D et D	
F	Timbre 6	A, (9:1 à 1:9) B, C, C+D et D	
G	Timbre 7	A, (9:1 à 1:9) B, C, C+D et D	
H	Timbre 8	A, (9:1 à 1:9) B, C, C+D et D	

- "Timbre Pan" assigne la sortie de chaque timbre parmi les sorties A à D. Les sélections possibles sont les suivantes: A, A:B (9:1 à 1:9), B, C, C+D et D.
- Quand le programme "Drum Kit" est sélectionné, l'affichage indique "SND", ce qui signifie que le réglage panoramique ou panpot est opérationnel dans le Mode Global.

F 7 - 1 MIDI PROG CHG (Changement de programme MIDI)

COMBI I04 MIDI PROG CHG				T1=E.Bass			
ENA	DIS	ENA	ENA	DIS	DIS	DIS	ENA
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Timbre 1	DIS/ENA	Détermine la réception ou la non-réception des messages de changement de programme ou de combinaison MIDI.
B	Timbre 2	DIS/ENA	
C	Timbre 3	DIS/ENA	
D	Timbre 4	DIS/ENA	
E	Timbre 5	DIS/ENA	
F	Timbre 6	DIS/ENA	
G	Timbre 7	DIS/ENA	
H	Timbre 8	DIS/ENA	

- Un timbre pour lequel le terminal MIDI PROG CHG (Changement de programme MIDI) est mis en position DIS ne change pas son programme en fonction de la réception des messages MIDI.

Remarque: Lorsqu'un message de changement de programme est reçu sur le canal Global, un changement de combinaison est exécuté quel que soit le réglage effectué ici.

F7 - 2 DAMPER (Amortissement)

```
COMBI I04 DAMPER      T1=E.Bass
DIS DIS DIS DIS DIS ENA ENA DIS
  A   B   C   D   E   F   G   H
```

A	Timbre 1	DIS/ENA	Etablit l'action ou non de l'effet d'amortissement (étouffement). (La fonction Damper n'aura aucun effet sur les timbres mis en position DIS)
B	Timbre 2	DIS/ENA	
C	Timbre 3	DIS/ENA	
D	Timbre 4	DIS/ENA	
E	Timbre 5	DIS/ENA	
F	Timbre 6	DIS/ENA	
G	Timbre 7	DIS/ENA	
H	Timbre 8	DIS/ENA	

F 7 - 3 AFTER TOUCH

```
COMBI I04 AFTER TOUCH T1=E.Bass
ENA ENA ENA ENA ENA ENA DIS ENA
  A   B   C   D   E   F   G   H
```

A	Timbre 1	DIS/ENA	Détermine l'activité ou non de la commande after touch.
B	Timbre 2	DIS/ENA	
C	Timbre 3	DIS/ENA	
D	Timbre 4	DIS/ENA	
E	Timbre 5	DIS/ENA	
F	Timbre 6	DIS/ENA	
G	Timbre 7	DIS/ENA	
H	Timbre 8	DIS/ENA	

Détermine la disponibilité ou non de l'effet d'after touch. (L'effet d'after touch ne concernera pas les timbres mis en position DIS)

F 7 - 4 CONTROL CHANGE (Changement de commande)

```
COMBI I04 CONTROL CHANGE T1=E.Bass
ENA ENA DIS ENA DIS ENA DIS ENA
  A   B   C   D   E   F   G   H
```

A	Timbre 1	DIS/ENA	Définit l'action des messages de changement de commande (joy stick, volume MIDI, etc) sur chaque timbre. (Les changements de commande n'affectent pas les timbres mis en position DISF dans cette fonction).
B	Timbre 2	DIS/ENA	
C	Timbre 3	DIS/ENA	
D	Timbre 4	DIS/ENA	
E	Timbre 5	DIS/ENA	
F	Timbre 6	DIS/ENA	
G	Timbre 7	DIS/ENA	
H	Timbre 8	DIS/ENA	

6-- MODE SEQUENCER

Dans la mesure où un séquenceur à 8 pistes est intégré dans le M1, vous n'aurez aucune difficulté à créer des morceaux complets avec une instrumentation multitimbres en spécifiant le programme qui va être utilisé sur chaque piste et en enregistrant des données de jeu à partir du clavier du M1.

- Sous ce mode, vous pouvez enregistrer, lire et éditer des morceaux (données de jeu). Vous pouvez, en outre, éditer d'autres paramètres de morceau (des réglages d'effet pour la lecture, par exemple).
- Sous ce mode, la mémoire est éditée directement.
- Le programme utilisé lorsque vous enregistrez à partir du clavier est le programme qui sera affecté à la piste active du morceau sélectionné.
- La quantité de données qui peuvent être mémorisées est liée au nombre total de morceaux, de motifs et de pas (notes de musique).

STRUCTURE DES MORCEAUX

Le terme "morceau" s'applique aux données de jeu du séquenceur ainsi qu'aux paramètres correspondants enregistrés sur 8 pistes ou moins.

SONG

Paramètre de morceau (Tempo, mesure, etc.)	TRACK 1 Parameter (Program no., Program, MIDI channel, etc.)	Données de jeu de la piste 1
	TRACK 2	Données de jeu de la piste 2
	TRACK 3	Données de jeu de la piste 3
	TRACK 4	Données de jeu de la piste 4
	TRACK 5	Données de jeu de la piste 5
	TRACK 6	Données de jeu de la piste 6
	TRACK 7	Données de jeu de la piste 7
	TRACK 8	Données de jeu de la piste 8

EFFEÇT
Configuration
de l'effet à
utiliser dans le
morceau

- Vous pouvez affecter un programme (une coloration de son) à une piste. Il est possible de changer le programme affecté à chaque piste en cours de morceau.
- Chaque piste peut stocker des données de jeu jusqu'à 250 mesures maximum.
- Un morceau peut comprendre jusqu'à 8 pistes.
- Vous pouvez créer 10 morceaux numérotés de 0 à 9.
- La source du son interne du M1 peut offrir 16 oscillateurs utilisables sur toutes les pistes en même temps.
- En mode séquenceur, la configuration de l'effet de chaque

programme est ignorée alors que la configuration de l'effet dans le paramètre de morceau est active. Il existe trois manières de créer une piste pour un morceau :

(1) Enregistrement "Real Time" (enregistrement en temps réel)

Il s'agit de la méthode la plus simple. Les données issues des touches sont mises directement en mémoire. En mode séquenceur, la page de l'enregistrement en temps réel est sélectionnée par défaut.

(2) Enregistrement "Step" (enregistrement pas à pas)

Il s'agit d'une méthode qui détermine, pas à pas, la longueur et la vitesse (volume) de chaque note en lui affectant une valeur numérique. Elle détermine également la hauteur à l'aide des touches.

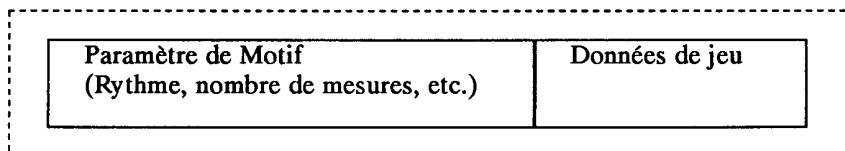
(3) Méthode "Pattern" (méthode par motifs)

Cette méthode vous permet de créer des motifs rythmiques, des boucles, des sections verse/chorus et ainsi de suite en combinant des motifs (création de données de jeu d'une longueur allant de 1 à 8 mesures).

STRUCTURE DES MOTIFS

Le M1 peut stocker 100 types de motifs (création de données de jeu d'une longueur allant de 1 à 8 mesures) en plus de sa capacité de stockage de données de jeu de 10 morceaux. Lorsque la même phrase apparaît plus de deux fois dans un même morceau, vous pouvez économiser la mémoire en remplaçant la phrase par un motif.

MOTIF



- Tant que le rythme ne change pas, le motif créé peut être utilisé pour n'importe quelle piste du morceau.
- Vous pouvez créer une piste qui reprenne, à la fois, les données de jeu et les motifs, qui ne pourront cependant pas occuper la même mesure.

Vous pouvez procéder de trois manières différentes pour créer des motifs:

(1) Enregistrement "Real Time"

Les notes jouées sur le clavier sont directement stockées dans la mémoire sous forme de données. Contrairement à l'enregistrement normal des pistes, vous pouvez enregistrer des motifs à l'aide d'une post-sonorisation répétée. (Vous pouvez enregistrer des motifs de Drum Kit en utilisant des sons de percussion.)

(2) Enregistrement "Step"

Cette méthode est utilisée pour entrer chaque note en spécifiant sa hauteur et sa longueur.

(3) Copie à partir d'une piste

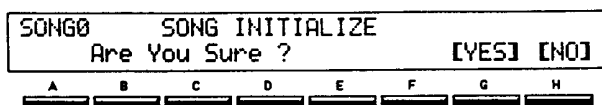
Vous pouvez créer des motifs en copiant les données de jeu sur la piste.

EDITION DE DONNEES DE SEQUENCEUR

Il existe deux types de méthode d'édition en mode séquenceur: (1) changement des paramètres (2) édition directe de la donnée de jeu elle-même.

A EDITER	PARAMETRE D'EDITION	EDITION DE DONNEES DE JEU
Morceau	Paramètre de morceau	Initialisation
Piste	Paramètre de piste	Copie, amplification, effacement
Mesure	_____	Affectation de motif ou copie, etc.
Motif	_____	Copie, etc.
Evénement	_____	Edition d'événement (event)

Si vous devez effacer les données de jeu existantes pour en éditer d'autres, appuyez sur [EXEC] (touche **G**) ; l'affichage suivant apparaîtra alors sur l'écran :



Appuyez sur {YES} (touche **G**) pour effacer les données existantes. Vous pourrez alors procéder à l'édition. Vous pouvez annuler cette commande en appuyant sur [NO] (touche **H**).

FONCTIONS DU MODE SEQUENCEUR

Vous pouvez sélectionner la première page de chaque fonction grâce au pavé numérique (0 à 9). Sélectionnez la page à éditer en utilisant ces touches et les touches PAGE + et PAGE -.

F0 - 1	REC/PLAY (REAL TIME)	Jeu/enregistrement en temps réel/enregistrement "punch-in"
F0 - 2	REC SET UP (PUNCH)	Résolution du réglage, métronome, punch in/out
F0 - 3	REC MULTI CHANNEL	Réglage de l'enregistrement multi-canaux (Rec/Play)
F1 - 1	TRACK PROGRAM	Numéro de programme de chaque piste
F1 - 2	TRACK VOLUME	Volume de chaque piste
F1 - 3	TRACK STATUS	Sortie MIDI, activation/désactivation des voix internes sur chaque piste
F1 - 4	MIDI CH	Canal MIDI de chaque piste
F2 - 1	STEP RECORDING	Enregistrement pas à pas
F3 - 1	SONG PARAMETER	Définition du nom du morceau, du tempo et du morceau suivant
F3 - 2	SONG INITIALIZE	Retour aux valeurs par défaut du morceau (effacement des données existantes) et réglage de la mesure
F4 - 1	TRACK PARAMETER	Réglage du programme, du volume, etc; de chaque piste
F4 - 2	TRACK COPY/BOUNCE	Copie et amplification de piste à piste
F4 - 3	TRACK ERASE	Effacement des données de piste
F5 - 1	PUT/COPY PATTERN	Affectation et copie de motifs en mesures
F5 - 2	MEASURE COPY	Copie de la mesure spécifiée
F5 - 3	MEASURE INS/DEL/ERA	Insertion/effacement/suppression de la mesure spécifiée
F5 - 4	MEASURE QUANTIZE	Ajustage automatique de la cadence de toutes les notes dans une mesure spécifiée
F6 - 1	PATTERN REAL TIME	Enregistrement en temps réel des motifs
F6 - 2	PATTERN STEP REC	Enregistrement pas à pas des motifs
F6 - 3	PATTERN INITIALIZE	Effacement des motifs et définition de la mesure et de la longueur des motifs
F6 - 4	PATTERN GET	Copie des données sur piste en motifs
F6 - 5	PATTERN COPY/BOUNCE	Copie et amplification de motif à motif
F7 - 1	EVENT	Édition d'événements
F8 - 1	EFFECT 1(TYPE)	Sélection de l'effet
F8 - 2	EFFECT 1 PARAMETER	Paramètre de l'effet 1
F8 - 3	EFFECT 2 (TYPE)	Sélection de l'effet
F8 - 4	EFFECT 2 PARAMETER	Paramètre de l'effet 2
F8 - 5	EFFECT PLACEMENT	Affectation des effets 1 et 2
F8 - 6	EFFECT COPY	Copie du paramètre d'effet
F9 - 1	EXCHANGE ALL SEQ	Echange de données de séquenceur entre la mémoire interne et la carte
F9 - 2	LOAD 1 SONG	Chargement d'un morceau à partir de la carte
F9 - 3	LOAD 1 PATTERN	Chargement d'un motif à partir de la carte

F0 - 1 PLAY/REALTIME RECORDING (jeu/enregistrement en temps réel)

SONG00	New Song	100%Free
R/P	Son90 Tr1 M001	♩=120 *I00 V99 [▶◀]
A	B	C
D	E	F
G	H	

[A]	Mode	R/P P.IN	Jeu/enregistrement régulier Enregistrement punch in
[B]	Song (Song number)	0 à 9	Numéro du morceau à jouer/enregistrer
[C] Tr	Track (Track number)	1 à 8 MLT	Numéro de piste à utiliser Enregistrement multi-canaux
[D] M	Measure	1 à 250	Numéro de la mesure
[E] ♩	Tempo	40 à 208	Tempo (temps par minute)
[F]	Prog =... (Program)	OFF, 100 à 199 COO à C99	Numéro de programme de la piste active
[G] V	Volume	0 à 99	Volume de la piste active
[H]		[▶ ◀]	Retour au début du morceau (première mesure) (Réinitialisation de la mesure)

Jeu

Sélectionnez le numéro du morceau à jouer ([B]) et appuyez sur la touche START/STOP. Vous pouvez

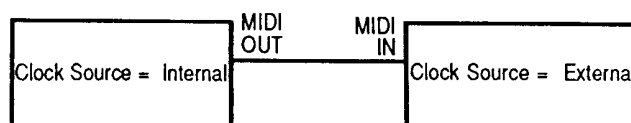
interrompre la reproduction par pression de la touche START/STOP en cours de jeu et le relancer par une nouvelle pression de cette touche. En fin d'exécution du morceau, un autre morceau est joué (si un changement de morceau est programmé). Si un autre morceau n'est pas programmé, le séquenceur s'arrête et remet la mesure à zéro.

- Sous n'importe quel mode, une pression de la touche START/STOP aura pour résultat un accès automatique à cette page et le début d'exécution d'un morceau.
- D'autres modes ou fonctions ne peuvent être sélectionnés en cours de reproduction.
- Vous pouvez modifier le tempo ([E]), le programme ([F]) et le volume ([G]) en cours d'exécution d'un morceau. Néanmoins, si ces données sont reprises dans les données de jeu, vous ne pourrez les modifier.
- Vous pouvez sélectionner des morceaux repris dans la carte pour les reproduire en appuyant sur la touche CARD pour autant que la carte de mémoire contenant les données de séquence soit introduite dans le connecteur PROG/SEQ DATA.

Début de jeu en milieu de morceau

Changez le numéro de mesure ([D]) lorsque le séquenceur est arrêté et appuyez sur la touche START/STOP; l'exécution du morceau va alors commencer à cette mesure. Le programme sélectionné ou la valeur de contrôle pourraient toutefois différer de l'enregistrement d'origine si des changements de programme ou de contrôle sont inclus dans les données de jeu.

Vous pouvez utiliser le séquenceur du M1 en même temps que des boîtes à rythme ou des séquenceurs externes reliés par le MIDI. (Ce type de jeu est appelé synchronisation ou "syncing". Réglez une source de l'horloge du M1 sur "internal" et l'autre sur "external" (en mode global) et reliez alors la borne MIDI OUT du M1 et la borne MIDI IN du dispositif externe.



- Réglez la source de l'horloge du M1 en mode global (F5 - 1). (Consultez également le manuel d'utilisation du dispositif MIDI à connecter.)
- Exécutez les opérations telles que START/STOP à partir du dispositif sur lequel la source de l'horloge est réglée sur "internal".

-Si le dispositif MIDI à utiliser admet les fonctions d'indicateur de sélection de morceau ou de position de morceau, le séquenceur peut entrer en action à partir du même endroit dans le même morceau, même si vous changez les mesures.

Enregistrement en temps réel

Lorsque vous enregistrez un nouveau morceau, effacez d'abord les données du morceau précédent en utilisant la fonction F3 - 2, INITIALIZE SONG et définissez la mesure.

1. Réglez le mode ([A]) sur R/P et sélectionnez le morceau ([B]) et la piste ([C]) à enregistrer.
2. Réglez le tempo ([E]) du morceau ainsi que le programme ([F]) et le volume ([G]) de la piste.
3. Appuyez sur la touche START/STOP après avoir appuyé sur la touche REC. Le voyant va alors s'allumer.
4. L'enregistrement débute après deux mesures pour rien. Outre les données de note (entrées à partir du clavier), les paramètres "after touch", "joy stick", "commande au pied", "tempo" ([E]) (plage allant de -50% à +50%), "changement de programme" ([F]), "volume" ([G]) ainsi que les données externes issues du MIDI IN sont enregistrés. Si d'autres pistes ont déjà été enregistrées, elles seront aussi reproduites en même temps.
5. Vous pouvez réinitialiser la mesure lors de l'interruption de l'enregistrement par pression de la touche START/STOP. Vous pouvez procéder à la lecture immédiate d'un morceau enregistré par une nouvelle pression de la touche START/STOP. Lorsque vous réenregistrez, appuyez sur la touche START/STOP après avoir appuyé sur la touche REC.

- Si vous enregistrez sur des pistes comportant déjà des données de morceaux, ces données vont s'effacer.
- Le réglage de la résolution ou du métronome sur ON/OFF à la page suivante va influencer les pistes enregistrées.
- L'enregistrement sous le mode R/P débute toujours à la première mesure. (Vous pouvez faire débiter l'enregistrement en milieu de morceau en mode enregistrement punch-in.)
- Vous ne pouvez sélectionner d'autres modes ou d'autres fonctions pendant l'enregistrement.
- Un changement de tempo affecte les 8 pistes et ce, peu importe la piste sur laquelle il est enregistré. (Des effets peu naturels ou inattendus peuvent se produire si plusieurs pistes comportent un paramètre "changement de tempo".)

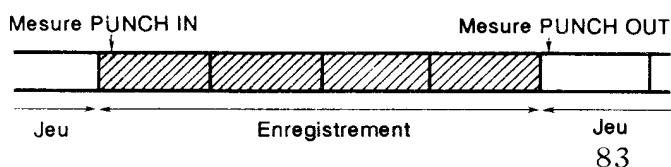
REMARQUE: l'espace de mémoire équivalant à 1 pas est occupé par une seule mesure. L'espace de mémoire correspondant à 2 pas est occupé par des notes qui traversent la barre.

REMARQUE: Les données d'after touch et d'autres contrôles occupent un espace de mémoire important. Il est dès lors recommandé de régler l'after touch, dans la fonction F5 - 2, MIDI Filtering du mode global, sur DISABLE, particulièrement en cas d'enregistrement avec un programme qui n'utilise pas l'after touch ou d'autres contrôles.

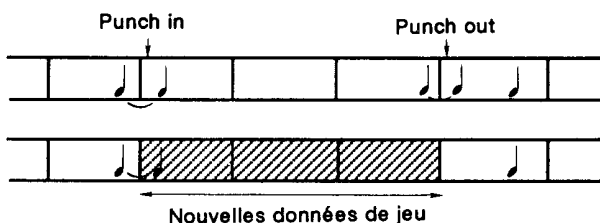
Enregistrement Punch-In

L'enregistrement "Punch-In" est utilisé pour réenregistrer des parties de morceau où des erreurs ont été commises ou pour continuer à enregistrer sur une piste comportant déjà des enregistrements. L'enregistrement, de même que la lecture, s'effectuent uniquement entre le point de punch in et le point de punch out.

1. Réglez le mode ([A]) sur P.IN et sélectionnez le morceau ([B]) et la piste ([C]) à enregistrer.
 2. Passez à la page suivante en appuyant sur la touche PAGE +, réglez la mesure punch in ([F]) et la mesure punch out ([G]) et revenez à la page précédente en appuyant sur la touche PAGE -.
 3. Réglez le numéro de la mesure ([D]) à un point situé quelques mesures avant la mesure punch in.
 4. Appuyez sur la touche START/STOP après avoir appuyé sur la touche REC.
 5. L'enregistrement punch in débute après deux mesures pour rien.
- Il n'y a des mesures pour rien qu'en cas de réglage de la mesure punch in sur 1.
6. Interrompez l'enregistrement en appuyant sur la touche START/STOP après avoir passé le point de punch out.



REMARQUE: les données se trouvant dans la plage PUNCH IN/PUNCH OUT fixée sont perdues lors de l'enregistrement. Les notes commencées et retenues une mesure avant la mesure punch in seront conservées sans être affacées et ce, uniquement pour la durée de la mesure punch in. Les notes retenues de façon continue après l'endroit de la mesure PUNCH OUT ne seront enregistrées qu'à partir de la mesure suivante.



- Seule la mesure suivant immédiatement le point de punch out (en d'autres mots, la mesure punch out elle-même) peut être enregistrée et ajoutée aux données de jeu précédentes et ce, uniquement lorsque les notes sont retenues au-delà du point de punch out.

- Il est impossible de réenregistrer en punch in à partir d'une mesure située en milieu de motif.

REMARQUE: Des effets d'étouffement ou de hauteur pourraient se produire lors du jeu si le paramètre "étouffement" est réglé sur OFF et l'effet de hauteur sur 0 dans la plage spécifiée. Dans ce cas, corrigez les données en question en utilisant les fonctions édition de mesure ou édition d'événement.

F0 - 2 REC SET UP

SONG0	RECORDING	Metronome
Res=♩/48	MM:OFF	PUNCH:001→010
A	B	C
D	E	F
G	H	

A	Res	Resolution	♩/48 à ~♩/1	Définition de la quantité de rythme lors de l'enregistrement
C	MM	Metronome	OFF/ON	Interrupteur du métronome
F		P - In Measure (Punch In Measure)	1 à 250	Mesure à laquelle le punch in est établi
G		P - Out Measure (Punch Out Measure)	1 à 250	Mesure à laquelle le punch out est établi

- La résolution détermine si le rythme est quantifié ou non pendant l'enregistrement. En cas de réglage sur ♩/1, il est quantifié à la noire la plus proche. Si elle est réglée sur ♩/48, l'enregistrement reflète plus ou moins fidèlement le rythme tel qu'il est joué.

- Des résultats inattendus pourraient se produire en cas de réglage sur une résolution grossière (comme ♩/1) pour l'enregistrement de pistes comportant des données de joy stick ou de contrôle. Dans ce cas, enregistrez à un réglage de résolution plus fin et ne quantifiez que des notes en utilisant la fonction F5 - 6, QUANTIZE.

- Lorsque le paramètre "métronome" est réglé sur ON, le son du métronome est reproduit durant la lecture ou l'enregistrement.

- Le son du métronome peut également être acheminé par l'intermédiaire d'effets.

- En cas d'utilisation du paramètre "métronome", la quantité disponible de voix simultanées diminue de 1.

- Si vous sélectionnez P.IN dans la fonction F0 - 1 REC/PLAY, les paramètres "P - In Measure" (Punch-In Measure) et "P - Out Measure" (Punch-Out Measure) déterminent les mesures qui doivent être réenregistrées en punch in et punch out.

F0 - 3 MULTI CHANNEL RECORDING (enregistrement multi-canal)

SONGB	MULTI CH REC	Track 1
REC	PLAY PLAY PLAY	PLAY PLAY PLAY
A	B	C
D	E	F
G	H	

A	Track 1	PLAY/REC	Réglage de la piste à enregistrer sur "REC".
B	Track 2	PLAY/REC	
C	Track 3	PLAY/REC	
D	Track 4	PLAY/REC	
E	Track 5	PLAY/REC	
F	Track 6	PLAY/REC	
G	Track 7	PLAY/REC	
H	Track 8	PLAY/REC	

- Voici l'affichage qui apparaît lorsque la fonction F0 - 1 PLAY/REC (**C**) est réglée sur "MLT".

Le séquenceur du M1 peut également enregistrer des données MIDI issues de dispositifs externes. Habituellement, les données qui sont compatibles avec le canal MIDI de la piste active sont enregistrées mais vous pouvez également enregistrer des données MIDI sur plusieurs pistes à la fois grâce à la fonction F0 - 3 "Multi-channel recording".

Cette fonction est utilisée pour l'enregistrement de données MIDI multi-canaux issues d'un dispositif MIDI externe. (Voyez la fonction F0 - 1 "Play/Real time recording" pour le contrôle des paramètres d'enregistrement en cas d'utilisation de dispositifs MIDI externes.)

1. Réglez la piste sur MULTI dans la fonction F0 - 1 PLAY/REC.
 2. Sélectionnez cette page par une double pression de la touche PAGE +et réglez la piste (de 1 à 8) à enregistrer sur REC.
 3. Sélectionnez la page du canal MIDI en appuyant sur la touche PAGE +et réglez le canal MIDI de chaque piste à enregistrer sur différents numéros de canaux.
 4. Procédez à l'enregistrement en utilisant la fonction F0 - 1 PLAY/REC.
- En cas de concentration de données MIDI sur chaque piste, l'espace de mémoire peut être rempli avant même d'avoir été épuisé. Il vaut mieux enregistrer les pistes dans un ordre correspondant à la quantité de données qu'elles vont contenir. En d'autres termes, enregistrez d'abord les pistes censées recevoir peu de données et enregistrez plus tard celles qui sont censées en recevoir beaucoup.
 - Les opérations internes, telles que jouer sur le clavier du M1, sont traitées comme des données MIDI du canal MIDI global.
 - Il vous est également possible de procéder à un enregistrement punch-in dans la fonction Enregistrement multi-canal.
 - Toutes les pistes sont reproduites lors de la lecture.
 - Les messages MIDI qui peuvent être enregistrés sont les suivants: note activée/désactivée, effet de hauteur, changement de programme, pression de canal et changement de contrôle (de 0 à 101).

F1 - 1 TRACK PROGRAM (programme de la piste)

SONG0	TRACK PROGRAM							T1:A.Piano
*I00	I01	I02	I03	I04	I05	I06	I07	
A	B	C	D	E	F	G	H	

A	T1 = ... (Track 1)	OFF, 100 ~ 199 C00 ~ C99	Configuration du programme de chaque piste
B	T2 = ... (Track 2)	OFF, 100 ~ 199 C00 ~ C99	
C	T3 = ... (Track 3)	OFF, 100 ~ 199 C00 ~ C99	
D	T4 = ... (Track 4)	OFF, 100 ~ 199 C00 ~ C99	
E	T5 = ... (Track 5)	OFF, 100 ~ 199 C00 ~ C99	
F	T6 = ... (Track 6)	OFF, 100 ~ 199 C00 ~ C99	
G	T7 = ... (Track 7)	OFF, 100 ~ 199 C00 ~ C99	
H	T8 = ... (Track 8)	OFF, 100 ~ 199 C00 ~ C99	

Cette fonction permet de procéder à la configuration du programme pour chaque piste. Vous pouvez changer temporairement le programme de chaque piste en cours de reproduction.

- Cette valeur change en cas de modification de programme sous F0 - 1 REC/PLAY, si un paramètre "changement de programme" est inclus dans les données en cours d'exécution.
- Lorsque vous modifiez le morceau sous F0 - 1 REC/PLAY, le numéro de programme est réinitialisé.

F1 - 2 TRACK VOLUME (volume de la piste)

SONG0	TRACK VOLUME							Track 1
99	99	99	99	99	99	99	99	
A	B	C	D	E	F	G	H	

A	Track 1	0~99	Réglage du volume de chaque piste
B	Track 2	0~99	
C	Track 3	0~99	
D	Track 4	0~99	
E	Track 5	0~99	
F	Track 6	0~99	
G	Track 7	0~99	
H	Track 8	0~99	

Cette fonction permet de déterminer le réglage du contrôle de volume pour le programme de chaque piste. Le volume de chaque piste peut être temporairement modifié en cours de reproduction.

- Cette valeur change lorsque vous réglez le volume sous F0 - 1 REC/PLAY, si le paramètre "contrôle de volume" est repris dans les données en cours d'exécution.
- Lorsque le morceau est modifié sous F0 - 1 REC/PLAY, la valeur du volume dans le paramètre du morceau est réinitialisée.

F1 - 3 TRACK STATUS (statut de la piste)

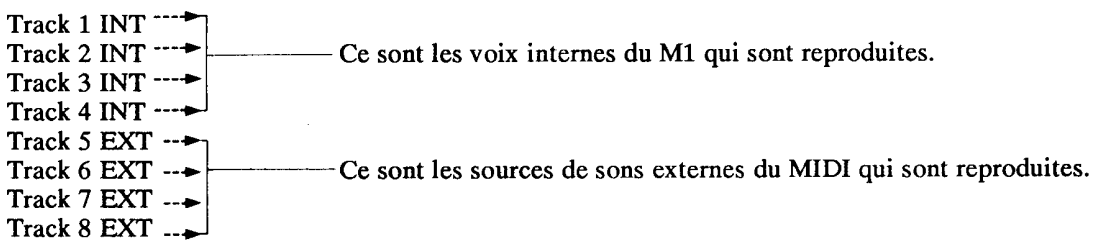
SONG#	TRACK STATUS			Track 1			
ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Track 1	OFF/EXT/INT/ON	OFF: jeu désactivé
B	Track 2	OFF/EXT/INT/ON	EXT: MIDI OUT uniquement
C	Track 3	OFF/EXT/INT/ON	INT: Reproduction utilisant exclusivement l'origine du son interne
D	Track 4	OFF/EXT/INT/ON	ON: Reproduction utilisant à la fois l'origine du son interne et le MIDI OUT
E	Track 5	OFF/EXT/INT/ON	
F	Track 6	OFF/EXT/INT/ON	
G	Track 7	OFF/EXT/INT/ON	
H	Track 8	OFF/EXT/INT/ON	

Quatre sélections sont possibles pour les données de jeu de chaque piste: jeu désactivé (OFF), jeu MIDI OUT uniquement (EXT), jeu utilisant exclusivement l'origine du son interne (ON) et jeu utilisant les deux à la fois (ON).

- Ce réglage est mémorisé comme faisant partie de chaque morceau sous forme de paramètre de morceau.

- Si vous utilisez un autre dispositif MIDI, par exemple, un autre synthétiseur multitimbres à 16 voix, vous pouvez attribuer des voix supplémentaires sur chaque piste au dispositif. Un total de 32 voix peut ainsi être joué simultanément.



- En cas de réglage de la piste active sur EXT, on n'entend pas les voix internes lorsque l'on joue au clavier. De plus, en cas de réglage sur INT ou OFF, la donnée de note (issue du clavier) n'est pas sortie par MIDI OUT.

F1 - 4 MIDI CH (canal MIDI)

SONG#	MIDI CH			Track 1			
_1G	2	3	4	5	6	7	8
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Track 1	1~16	Réglage du canal MIDI pour chaque piste
B	Track 2	1~16	
C	Track 3	1~16	
D	Track 4	1~16	
E	Track 5	1~16	
F	Track 6	1~16	
G	Track 7	1~16	
H	Track 8	1~16	

Cette fonction permet de régler le canal MIDI pour la lecture de chaque piste. (Les données de séquence et le canal MIDI défini correspondant à l'origine du son changent en même temps.)

- Ce réglage est mémorisé comme une partie de chaque morceau sous forme de paramètre de morceau.
- Des canaux différents sont habituellement affectés à chacune des 8 pistes. Il est néanmoins possible d'étagé les sons en affectant deux pistes à un même canal.

Exemple

Piste 1	Canal 1	Programme 00	Données de jeu de la piste 1
Piste 2	Canal 2	Programme 01	(aucune donnée n'est entrée)

Dans cet exemple, les programmes 00 et 01 sont reproduits ensemble, de façon étagée, à partir des données de jeu de la piste 1.

- Il est possible d'entrer des données de jeu séparément en affectant plus de deux pistes à un même canal. (Le programme de l'autre piste doit alors être réglé sur OFF.)

Exemple

Piste 1	Canal 1	Programme 00	Données de note
Piste 2	Canal 1	OFF	Données de contrôle

Le programme 00 peut être reproduit à partir des données de note et de contrôle combinées.

F2 - 1 STEP RECORDING (enregistrement pas à pas)

SONG0 STEP RECORDING	
Track=1	Measure=001
A	B C D E F G H

A	Track	1 à 8	Numéro de piste à enregistrer
H	Measure	1 à 250	Numéro de mesure

SONG0 Tr1 M001 1:00 Step Time	
Step=1/4	---- mf Ten [RST][TIE][◀ 1
A	B C D E F G H

B	Step time	1/32 à 1/1	Durée de base de la note (30 seconde pour une note complète)
C	Triplet/Dot	---- TRIP DOT	Modification de la longueur de la note Note définie par pas Triplet de la note définie par pas Note pointée de la note définie par pas
D	Key Dynamics	ppp - fff	Force (volume) du son Très faible à très fort
E	Staccato/ Tenuto	Stac ---- Ten	Style de jeu Staccato (couper court) Style de jeu régulier Tenuto (maintien à la valeur-note complète)
F		[RST]	Pose de silences
G		[TIE]	Pose de liaisons (si une note a été entrée uniquement)
H		[◀]	Retour en arrière d'un pas (step back)

Dans le cas d'un enregistrement pas à pas, on entre la longueur et la force de chaque note en spécifiant la valeur et on entre la hauteur en spécifiant la touche.

-Les données reprises dans la mesure qui était enregistrée sont effacées.

1. Déterminez la piste (**A**) à enregistrer et le numéro de la mesure (**H**) où l'enregistrement va commencer.

2. Appuyez sur la touche START/STOP après avoir appuyé sur la touche REC. Le voyant va alors s'allumer.

- Les paramètres suivants vont apparaître en haut de l'affichage: numéro de la mesure du pas à enregistrer, mesure et position de l'horloge dans le temps. (La valeur d'une horloge est d'1/48ème de noire.)

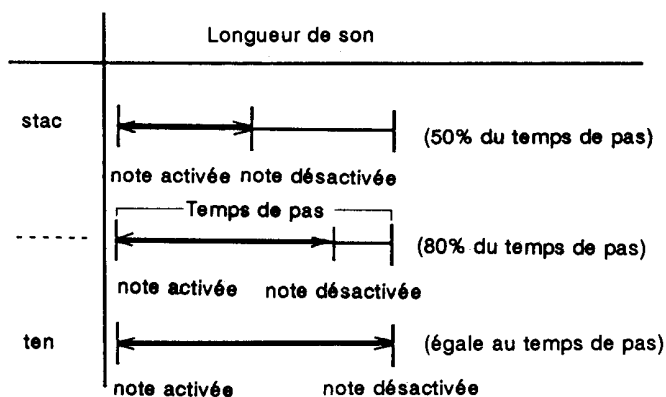
M001 1:24
 Mesure Temps Horloge

3. Définissez le type (longueur) de note à entrer par temps de pas (**B**) et triolet/note pointée. (La valeur d'un triolet est de 2/3 de temps et la valeur d'une note pointée est de 3/2 de temps de pas.)

C \ B	32	16	8	4	2	1

TRIP						
DOT						

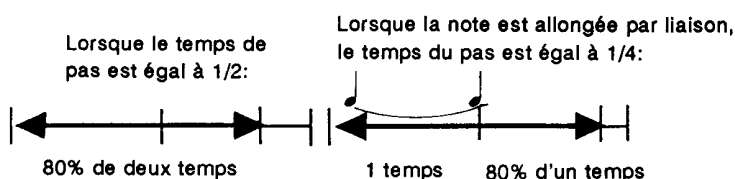
4. Définissez la longueur du temps pendant lequel on entend chaque note (staccato/tenuto).



5. Déterminez la puissance (volume) du son par la vitesse de touche (**F**).

	Puissance	Valeur de vitesse
<i>ppp</i>	Pianissimo (très faible)	24
<i>pp</i>	Pianissimo	44
<i>p</i>	Piano	54
<i>mp</i>	Mezzo piano (légèrement faible)	64
<i>mf</i>	Mezzo forte (légèrement fort)	74
<i>f</i>	Forte	84
<i>ff</i>	Fortissimo	94
<i>fff</i>	Fortissimo (très fort)	114

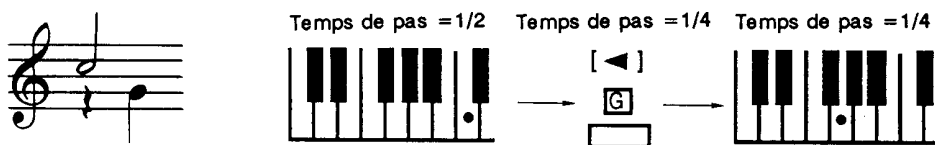
- La force avec laquelle le clavier est frappé n'est pas prise en compte lors de l'enregistrement pas à pas.
- 6. autant de fois que vous le voulez.
- 7. L'enregistrement passe au pas suivant lorsque toutes les touches sont relâchées. Répétez les opérations 3 à 6 autant de fois que vous le voulez.
- Lorsque vous entrez des silences, vous pouvez passer à l'enregistrement du pas suivant en appuyant sur Rest (**[F]**).
- 8. A la fin des entrées de pas, appuyez sur la touche START/STOP pour achever l'enregistrement.
- Le pas est avancé autant de fois que le détermine le temps de pas par pression de la touche Rest (**[F]**).
- La note entrée dans le pas précédent s'allonge proportionnellement à la quantité de temps de pas en appuyant sur Tie (**[G]**).
- Il existe deux manières d'entrer des notes plus longues que la valeur de note définie par le temps de pas. L'une d'entre elles consiste à réinitialiser la note au moyen du temps de pas et l'autre, à l'allonger par liaison (tie). Les deux dessins ci-dessous vous montrent la longueur de la note telle qu'elle est définie par l'une et l'autre méthode.



- La liaison peut également être fixée pendant que vous frappez les touches et la note s'allonge proportionnellement à la quantité de temps de pas. Dans ce cas, la liaison n'affecte que le son de la touche jouée et rend possible un changement d'accords autour de la touche enfoncée.



- Le pas peut être déplacé vers l'arrière autant que le temps de pas le détermine lorsque vous appuyez sur la touche Step Back (**[H]**). Les notes et les pas débutant à l'espace ou vous avez reculé ou bien l'occupant sont effacés.



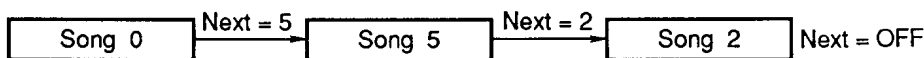
- Cette procédure ne sert pas seulement à effacer des notes erronément entrées mais également à entrer les notes suivantes. "Step back" est utilisé dans de telles applications pour raccourcir le temps de pas.
- Des données de contrôle ne peuvent pas être entrées en cas d'enregistrement pas à pas. Enregistrez les données de contrôle en temps réel et amplifiez ou insérez des données de contrôle au moyen de l'édition d'événements.

F3 - 1 SONG PARAMETER (paramètre du morceau)

SONG0	New Song	[◀] [▶]	Next=OFF	♩=120			
A	B	C	D	E	F	G	H

[C]		[◀]	Déplacement du curseur vers la gauche	
[D]		[▶]	Déplacement du curseur vers la droite	
[F]	Next Song	OFF, 0 à 9 C0 à C9	Morceau suivant à reproduire	
[H]	♩ =	Tempo	40 à 208	Tempo initial du morceau (temps par minute)

- Entrez le nom du morceau (nom de 10 caractères maximum) en utilisant les touches [] ([C]) et [] ([D]). (On procède de la même façon en mode programme F9 - 1, RENAME.)
- Avec le paramètre "Tempo", déterminez le tempo initial du morceau.
- Vous pouvez changer le tempo au moyen de la fonction changement de tempo, comme une partie des données de jeu.
- Lorsque vous enregistrez en temps réel, déterminez le tempo dans cette fonction avant de procéder à l'enregistrement.
- "Tempo" n'a aucun effet lorsque l'horloge est réglée sur MIDI (sous le mode global F5 - 1).
- Le paramètre "next song" détermine le morceau qui va suivre l'achèvement du morceau présent.
- En cas de jeu continu des morceaux 0, 5 et 2 :



- Si le premier morceau est défini comme morceau suivant, il va être joué de façon répétée.
- Lorsque la carte de mémoire contenant des données de séquence est introduite dans le connecteur PROG/SEQ DATA, vous pouvez sélectionner des morceaux s'y trouvant. (Il est nécessaire de créer des données de jeu à l'intérieur du M1.)
- Lorsque "next song" est utilisé, une petite interruption peut se produire entre la reproduction des morceaux successifs.

F3 - 2 SONG INITIALIZE (initialisation de morceau)

SONG0	SONG INITIALIZE	[EXEC]					
Song=0	Beat=4						
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Song	0 à 9	Sélection de morceau
[D]	Beat	2/4 à 6/4	Définition de la mesure (2/4 à 6/4)
[G]		[EXEC]	Exécution de l'initialisation

Cette fonction efface toutes les données de jeu (sur toutes les pistes) et détermine, en même temps, la mesure (nombre de temps par mesure).

1. Sélectionnez le morceau à initialiser (**B**).
2. Déterminez le nombre de temps par mesure de quatre (**D**) du morceau dans la plage de 2/4 ET 6/4.
3. Procédez à l'initialisation en tapant [ECEC] (**G**).

- L'affichage vous incite à confirmer votre commande si le morceau à initialiser contient des données.
- La mesure définie ici ne peut être modifiée à moins d'être réinitialisée.
- La fonction de protection (F4 - 1) n'est pas prise en compte ici.

F4 - 1 TRACK PARAMETER (paramètre de piste)

SONG0	TRACK PARAMETER	Track
Tr1	I00 U99 T+00 D+00 A	Prot:OFF
A	B	C
D	E	F
G	H	

A	Tr	Track	1 à 8	Sélection de la piste à éditer
B		Program	OFF, 100 à 199 COO à C99	Programme (coloration du son) de la piste active
C	G	Volume	0 à 99	Volume de la piste active
D	T	Transpose	- 12 à +12	Transposition en demi-tons de la piste active
E	D	Detune	- 50 à +50	Ajustage détaillé de la hauteur de la piste active
F		Panpot	A/9:1 à I:9/B/C/C+D/D	Destination de sortie de la piste active
G	Prot	Track Protect	OFF/ON	Prévention de l'enregistrement sur la piste active

Cette fonction a pour objet l'édition du paramètre de chaque piste.

- Sélectionnez la piste dont vous voulez éditer le paramètre au moyen de "track". Le paramètre de chaque piste est indiqué par le numéro de piste.
- "Program" définit le programme (coloration du son) de la piste. Le programme défini ici est reproduit jusqu'à ce qu'un changement de programme apparaisse dans les données de jeu.
- Si vous enregistrez en temps réel, c'est ici que vous devez définir le programme qui sera utilisé.
- Si vous utilisez la carte de mémoire contenant des données de programme, vous pouvez sélectionner les programmes stockés sur la carte. (Lorsque vous jouez des programmes issus de la carte, assurez-vous que c'est bien la carte appropriée qui est introduite.)
- "Volume" contrôle le volume de chaque piste.
- Lors d'un enregistrement en temps réel, le volume de l'enregistrement est réglé au même niveau ici.
- Les paramètres "transpose" et "detune" ajustent la hauteur de la piste. ("Transpose" produit un ajustage de pas en demi-tons, "detune" un ajustage de pas en centièmes de demi-tons.)
- "Panpot" (pan) détermine la destination de sortie de la piste. Les réglages sont les suivants : A, A:B (1:9 à 9:1), B,C,C+D et D.
- Le paramètre "protect" en position ON prévient l'enregistrement et l'édition.
- Il est recommandé de régler "protect" sur ON pour les pistes déjà enregistrées, ceci pour éviter d'effacer ou des réécrire des données par erreur.

F4 - 2 TRACK COPY/BOUNCE (copie/amplification de piste)

SONG#	COPY/BOUNCE	Source Track
(COPY)	Tr2 ---> Tr1	[EXEC]
A	B	C
D	E	F
G	H	

A		Copy/Bounce	COPY/BOUNCE	Passage de la copie à l'amplification
C	Tr	Source Track	1 à 8	Numéro de la piste à amplifier
E	Tr	Dest Track	1 à 8	Numéro de la piste de destination de l'amplification
G			[EXEC]	Exécution de l'amplification

Ceci vous permet de copier ou d'amplifier des données de piste à piste.

Track Copy (copie de piste)

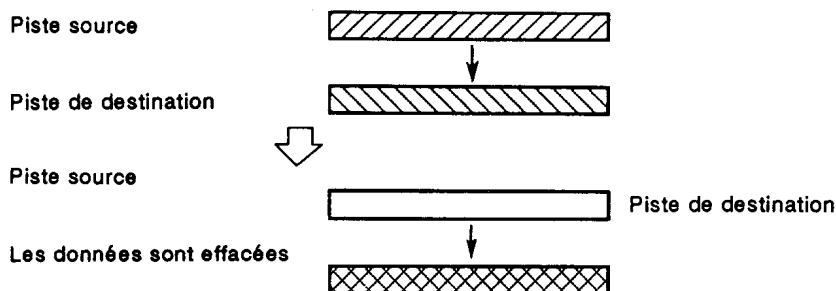
Cette fonction vous permet de copier des données d'une piste sur une autre.

1. Sélectionnez la fonction COPY (A), précisez la piste source (piste qui va être copiée) (C) et la piste de destination (piste vers laquelle la copie va s'exécuter) (E).
2. Procédez à la copie en tapant [EXEC] (G).

Track Bounce (amplification de piste)

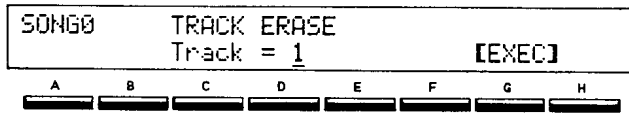
Cette fonction combine les données de jeu de deux pistes en une seule.

1. Sélectionnez la fonction BOUNCE (A), précisez la piste source (piste qui va être amplifiée) (C) et la piste de destination (piste vers laquelle la piste sélectionnée va être amplifiée) (E).
2. Procédez à l'amplification en tapant [EXEC] (G).



- Après l'opération d'amplification, les données se trouvant sur la piste source vont être effacées.
- Vous pouvez définir la piste de destination pour des paramètres de piste tels que "programme de piste" (coloration du son) et "canal MIDI". (Sachez qu'après avoir amplifié des pistes qui ont des programmes ou des canaux MIDI différents, seul un programme ou un canal MIDI leur est affecté et elles ne peuvent reprendre leurs affectations initiales.)
- L'amplification peut occasionner un effet peu naturel si des données de changement de contrôle figurent sur les deux pistes à la fois. (Vous pouvez effacer les données de changement de contrôle au moyen de la fonction F5 - 3, "Effacement de Mesure".)
- Si des motifs sont inclus dans la piste source, celle-ci ne pourra être amplifiée à moins que les mesures correspondantes de la piste de destination ne soient vides. (Un message d'erreur va alors s'afficher.)

F4 - 3 TRACK ERASE (effacement de piste)



[D]	Track	1 à 8	Numéro de la piste dont les données de jeu sont à effacer
[G]		[EXEC]	Exécution de l'effacement

Cette fonction permet la suppression d'une piste dans le morceau en cours.

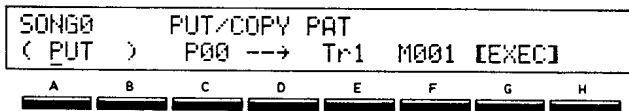
1. Sélectionnez la piste à supprimer ([D]).

2. Procéder à la suppression en tapant [EXEC] ([G]).

- Lorsque la piste que vous souhaitez supprimer contient des données, un indicatif vous demandant confirmation s'affiche à l'écran.

F5 - 1 PUT/COPY PATTERN

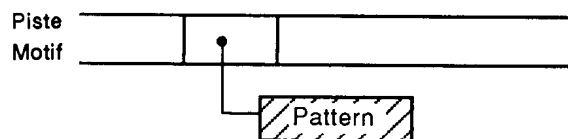
(écriture du numéro du motif/écriture des données de jeu du motif)



[A]		PUT/COPY	PUT COPY	Sélection de la fonction "pattern" ("put" ou "copy") Affectation de motiff Copie de motif
[C]	P	Pattern	0 à 99	Numéro de motif
[E]	Tr	Track	1 à 8	Numéro de piste
[F]	M	Measure	1 à 250	Numéro de mesure
[G]			[EXEC]	Exécution de "PUT" ou de "COPY"

Les motifs peuvent être associés ou reliés dans la mesure de la piste spécifiée. Il existe deux manières de relier les motifs: l'une est PUT, l'autre est COPY. Vous pouvez écrire le numéro du motif sur la piste au moyen de PUT et les données de jeu du motif au moyen de COPY.

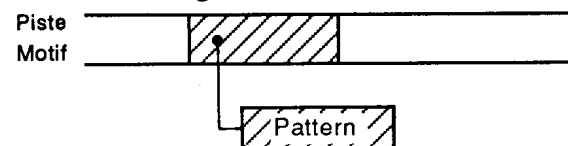
- En cas d'utilisation de la fonction PUT :



- Cette fonction occupe peu de mémoire.

- La reproduction change lorsque le motif est corrigé.

- En cas d'utilisation de la fonction COPY :



- Les données de jeu peuvent être corrigées sur la piste.

- La reproduction ne change pas même si le motif est corrigé.

1. Spécifiez la fonction qui va être utilisée: PUT (écriture du numéro de motif) ou COPY (écriture des données de jeu du motif) en appuyant sur la touche A.

2. Spécifiez le motif ([C]), la piste ([E]) et la mesure ([F]) à écrire.

3. Passez à l'exécution en tapant [EXEC] ([G]).

- Les données de jeu incluses dans la mesure, se trouvant elle-même dans la mesure spécifiée, seront perdues. (Si les données de jeu sont incluses, une demande de confirmation va s'afficher à l'écran.)
- Après l'exécution, les mesures vont se déplacer pour remplir l'espace laissé par la mesure du motif.
- Les fonctions PUT et COPY ne pourront être exécutées si la mesure du morceau et le motif diffèrent entre eux.
- Les motifs qui ne comportent pas de données ne peuvent être utilisés avec la fonction PUT. (Créez un motif avant d'utiliser PUT.)
- Si vous utilisez la fonction PUT pour l'affectation d'un motif supérieur à deux mesures, les mesures spécifiques reprises dans le motif ne peuvent être effacées ou éditées tant qu'elles font partie de la piste. Elles doivent donc être éditées séparément.

F5 - 2 MEASURE COPY (copie de mesure)

SONG00	MEASURE COPY	Source Song
Song00	Tr1	M001 L004 → Tr1 M005 [EXEC]
A	B	C
D	E	F
G	H	

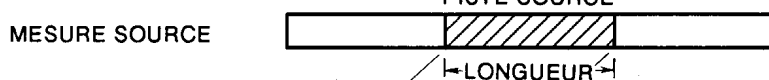
A	SONG	Source Song	0 à 99	Numéro du morceau qui renferme la mesure qui doit être copiée
B	Tr	Source Track	1 à 8	Numéro de la piste qui renferme la mesure qui doit être copiée
C	M	Source Measure	1 à 250	Numéro de la première mesure à copier
D	L	Length	1 à 250	Longueur des mesures à copier (en mesures)
E	Tr	Dest Track	1 à 8	Numéro de la piste sur laquelle la mesure doit être copiée
F	M	Dest Measure	1 à 250	Première mesure de destination
G			[EXEC]	Exécution de la copie

Cette fonction permet de copier la plage de données de jeu spécifiée.

1. Spécifiez le morceau (**A**), la piste (**B**) et la première mesure (**C**) de la source de copie. Spécifiez également la piste (**E**), la première mesure de la destination (**F**) et le numéro des mesures à copier (**D**)

2. Procédez à la copie en tapant [EXEC] (**G**).

Morceau source



Morceau en cours



- Les données reprises sur la copie de destination seront perdues. (Dans ce cas, une demande de confirmation de votre commande va s'afficher à l'écran.)
- Si une note liée se trouve à la limite de la plage spécifiée, la liaison sera effacée lors de la copie.
- Vous ne pourrez exécuter la copie si le motif se trouve à la limite de la plage spécifiée.
- Vous ne pourrez exécuter la copie si les mesures de la source et de la destination diffèrent entre elles.
- En cas de copie à l'intérieur de la même piste, la fonction COPY ne sera pas exécutée si la plage de la mesure de destination et la plage de la mesure source se chevauchent.

F5 - 3 MEASURE INS/DEL/ERASE (insertion/effacement/suppression de mesure)

SONG00		INS/DEL/ERASE					
(INSERT)		Tr-1 M001 L000		[EXEC]			
A	B	C	D	E	F	G	H

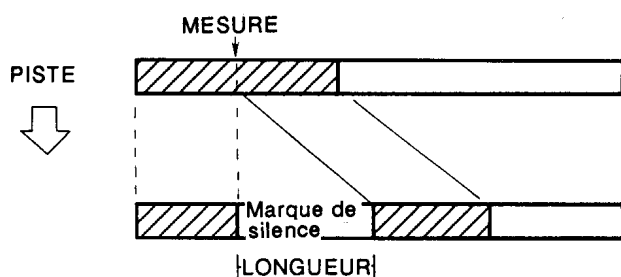
A		INS/DEL/ERASE	INSERT DELETE ERASE	Sélection de la fonction (Insertion/ Effacement/ Suppression) Insertion de mesure Effacement de mesure Suppression de données
C	Tr	Track	1 à 8 ALL	Numéro de piste
D	M	Measure	1 à 250	Numéro de mesure
E	L	Length	1 à 250	Longueur (en mesures)
F		Erase Data	ALL NOTE CTRL	Type de données à supprimer (uniquement suppression) Suppression de toutes les données (en réalité, un silence est placé à un endroit déterminé) Suppression de données de note (information de touche) Suppression des données de contrôle (joy stick, after touch, etc.)
G			[EXEC]	Exécution de l'insertion/effacement/suppression

Cette fonction permet d'insérer et d'effacer des mesures et de supprimer des données de jeu. Choisissez d'abord la fonction souhaitée - insertion, effacement, suppression - en tapant INS, DEL ou ERASE (**A**).

INSERTION DE MESURE

Cette fonction a pour objet d'insérer une mesure vide d'une longueur déterminée.

- Déterminez la piste (**C**), la mesure (**D**) et le numéro des mesures (**E**).
- Procédez à l'insertion au moyen de [EXEC] (**G**).



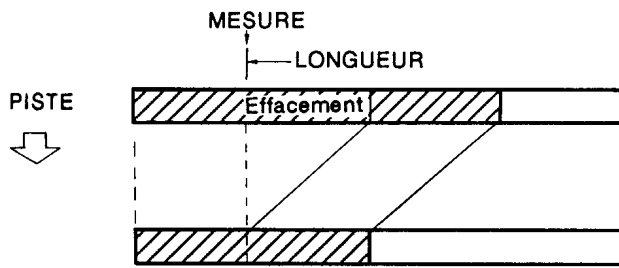
- Les mesures suivant la mesure spécifiée se déplacent pour faire de la place aux mesures insérées.
- Lorsque le paramètre "track" est réglé sur ALL, l'insertion s'applique à toutes les pistes.
- L'insertion dans une mesure est impossible en milieu de motif.
- Lorsqu'une note liée se trouve à la limite de la mesure spécifiée, la liaison est effacée et la note est divisée en deux.

EFFACEMENT DE MESURE

Cette fonction permet d'effacer des données de jeu dans une plage spécifiée.

- Spécifiez la piste (**C**), la première mesure (**D**) et le numéro des mesures (**E**) à effacer.
- Procédez à l'effacement au moyen de [EXEC] (**G**).

- Une demande de confirmation de la commande s'affiche lorsque la mesure à effacer contient des données.

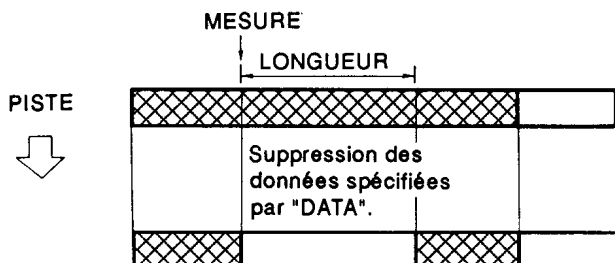


- Les données suivant la mesure effacée sont déplacées de façon à remplir l'espace laissé par la mesure effacée.
- Si vous réglez le paramètre "track" sur ALL, l'insertion va agir sur toutes les pistes.
- Vous ne pouvez effacer une mesure au milieu d'un motif.
- Lorsque des motifs sont inclus dans la plage d'effacement, les mesures occupées par les motifs sont supprimées.
- Lorsqu'une note se trouve à la limite de la plage spécifiée, la partie de la note se trouvant dans la plage est effacée.

SUPPRESSION DE MESURE

Cette fonction permet d'effacer les mesures spécifiées des données de jeu dans une plage déterminée.

1. Spécifiez la piste (C), la première mesure (D) et le numéro des mesures (E) à effacer.
2. Spécifiez les données à effacer (F).
 ALL : toutes les données
 NOTE : les données de note (issues du clavier)
 CTRL : les données de contrôle (effet de hauteur, after touch, molette de modulation, etc.)
3. Procédez à la suppression au moyen de [EXEC] (G).



- Lorsque le paramètre "track" est réglé sur ALL, la suppression s'applique à toutes les pistes.
- Cette fonction ne peut supprimer la mesure au milieu du morceau.
- Lorsque le paramètre "données" est réglé sur ALL et lorsque la plage à effacer contient des motifs, la mesure qu'occupe les motifs est effacée. (En cas de réglage sur NOTE ou CTRL, les motifs ne sont pas supprimés.)
- Lorsqu'une note se trouve à la limite de la mesure spécifiée, la partie de note située à l'intérieur de la plage est supprimée.
- L'édition de mesures au moyen de ces fonctions peut avoir pour résultat la perte de messages tels que "étouffement =off" et "effet de hauteur =0" et, partant, une répétition sans fin de ces effets. Lorsque cette situation se produit, supprimez les données appropriées ou corrigez-les en utilisant la fonction Edition d'événement.

F5 - 4 QUANTIZE (quantification)

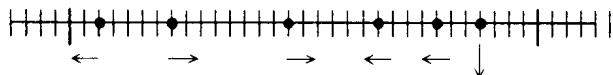
SONG00	QUANTIZE	Quantize Data
Tr1 M001 L001	Res= $\text{♩}/48$	ALL [EXEC]

A
B
C
D
E
F
G
H

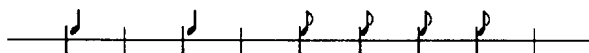
A	Tr	Track	1 à 8 ALL	Numéro de la piste contenant la mesure à quantifier Toutes les pistes du morceau en cours
B	M	Measure	1 à 250	Numéro de la première mesure à quantifier
C	L	Length	1 à 250	Longueur des mesures à quantifier (en mesures)
D	Res	Resolution	$\text{♩}/48$ à $\text{♩}/1$	Quantification de rythme
F		Quantize Data	ALL NOTE CTRL	Types de données à quantifier Toutes les données Données de note (venant du clavier) Données de contrôle (joy stick, after touch, etc.)
G			[EXEC]	Exécution de la quantification

Cette fonction corrige automatiquement la cadence des mesures se trouvant dans la plage spécifiée et lui attribue une longueur de temps présélectionnée.

Les données enregistrées en temps réel avec un réglage de résolution $\text{♩}/8$.



Quantification des données reprises ci-dessus avec une résolution réglée sur $\text{♩}/2$.



1. Spécifiez la piste (**A**), la première mesure (**B**) et le numéro des mesures (**C**) à quantifier.
2. Réglez la précision de la quantification à l'aide du paramètre "résolution" (**D**). (Lorsque le réglage est de $\text{♩}/1$, les notes sont quantifiées à la noire la plus proche.)
3. Spécifiez les données à quantifier (**F**).

ALL : toutes les données

NOTE : les données de note (information issue du clavier)

CTRL : les données de contrôle (effet de hauteur, after touch, modulation, etc.)

4. Procédez à la quantification par [EXEC].

- Lorsque deux événements du même type de données de contrôle sont déplacés vers la même valeur-note à la suite de la quantification des données de contrôle, ils sont rassemblés en un seul. C'est pourquoi il est possible, grâce à la fonction Quantification, de réduire la quantité de données de contrôle et, partant, d'économiser la mémoire. (c'est à cela que sert la valeur de résolution de quantification $\text{♩}/8$.)

F6 - 1 PATTERN REAL TIME REC (enregistrement de motif en temps réel)

```
PATTERN REAL TIME REC Resolution
P02 ♩/48 MM:OFF ♩=120 M1 (ADD)[ERA]
A B C D E F G H
```

A	P	Pattern Number	00 à 99	Numéro du motif à affecter
B		Resolution	♩/8 à ♩/1	Quantification de rythme
C	MM	Metronome	OFF/ON	Son du métronome
E	♩=	TEMPO	40 à 208	Tempo (défini en temps par minute)
F	M	Measure Number	1 à 8	Numéro de la mesure
G		Add/Remove	ADD RMV	Addition aux données de motif Effacement de données de motif
H			[ERA]	Suppression de données de motif

Cette fonction permet l'enregistrement en temps réel, l'effacement et la modification de données de motif. Lorsque vous créez un nouveau motif, déterminez la mesure longueur (nombre de mesures) sous la fonction F6 - 3 Initialisation de motif et supprimez au préalable les données de jeu.

1. Sélectionnez le motif à créer (**A**). Vous pouvez également sélectionner des motifs créés au moyen de l'écriture pas à pas et de la copie.
2. Déterminez la résolution (**B**), réglez le métronome sur ON ou OFF (**C**) et réglez le tempo (**E**) .

Ces paramètres sont modifiables en temps réel.

3. Commencez à enregistrer en appuyant, d'abord, sur la touche REC et, ensuite, sur la touche START/STOP; la touche START/STOP va alors s'allumer. Dans la fonction "Enregistrement de Motif en Temps réel", lorsque la dernière mesure est terminée, vous êtes ramené à la première mesure et vous pouvez alors continuer à enregistrer. Toutes les données enregistrées à la seconde passe viennent alors chevaucher les données enregistrées initialement. Quand des erreurs se sont produites lors de l'enregistrement, vous pouvez les corriger en effaçant les données.

- Sous la fonction Enregistrement de Motif en Temps réel, vous disposez de deux méthodes pour effacer des données:

Vous pouvez effacer toutes les données de séquence existantes en tapant la touche [ERA] (**H**).

Vous pouvez aussi sélectionner le paramètre RMV en appuyant sur ADD/REMOVE (**G**) et jouer au clavier les notes à supprimer. Les notes jouées seront les notes supprimées. Ainsi, si un F3 fait partie des données de séquence, jouer un F3 sous cette fonction aura pour résultat d'effacer ou de supprimer cette note. Seules des données de note, et non d'autres données de séquence, peuvent être effacées ici.

4. Vous pouvez interrompre l'enregistrement en utilisant la touche START/STOP. Vous pouvez lire le motif en commençant à jouer, sans devoir appuyer sur la touche REC. Lorsque vous ajoutez des données, répétez les opérations 2 à 4.

- Dans le cas d'un enregistrement en temps réel, le réglage du tempo ne peut être mémorisé.

F6 - 2 PATTERN STEP RECORDING (enregistrement de motif pas à pas)

```
PATTERN  STEP RECORDING
Pattern = 02
```

A B C D E F G H

E	Pattern Pattern Number	0 à 99	Numéro du motif à enregistrer pas à pas
----------	---------------------------	--------	---

```
PATTERN  M1  1:00  Step
Step=1/4  ----  mf  Ten  [RST][TIE][◀]
```

A B C D E F G H

B	Step	1/32 à 1/1	Longueur de la note de base (de la triple croche à la ronde)
C	Triplet/Dot	---- Trip Dot	Changement de la longueur de la note Spécification de note par pas Triolet de la note spécifiée par pas Note pointée de la note spécifiée par pas
D	Key Dynamics	ppp - fff	Puissance (volume) du son (très faible - très fort)
E	Staccato/Tenuto	Stac ---- Ten	Style de jeu Staccato (CUT SHORT) Jeu régulier Tenuto (Maintien à la valeur-note complète)
F		[RST]	Entrée d'une marque de silence
G		[TIE]	Pose d'une liaison
H		[◀]	Recul d'un pas (Step back)

Sous cette fonction, les motifs sont créés par l'"écriture pas à pas". Lorsque vous créez des motifs, définissez d'abord la mesure et la longueur (nombre de mesures) sous F6 - 3, Initialisation et effacez les données de jeu existantes avant de passer à l'enregistrement.

1. Sélectionnez le motif à créer (**A**). Vous pouvez également sélectionner des motifs créés au moyen des fonctions Enregistrement en Temps réel ou GET.

2. Appuyez sur la touche REC (de façon à ce qu'elle s'allume) et appuyez ensuite sur la touche START/STOP.

3. A partir d'ici, la marche à suivre est identique aux étapes 3 à 8 décrites sous F2 - 1 Enregistrement pas à pas. Néanmoins, lorsque l'enregistrement de la longueur spécifiée (nombre de mesures) est terminé, vous êtes ramené à la première mesure et le chevauchement commence.

- La pose de marques de silence (**F**) et de liaisons (**G**) est identique à celle définie sous F2 - 1 Enregistrement pas à pas.

- Vous pouvez faire reculer le pas aussi loin que le spécifie le paramètre "temps de pas" en tapant step back (**H**). Les notes ou pas commençant à l'espace vers lequel on a reculé, ou l'occupant, sont effacés.

- Le programme utilisé au moment de la création du motif est le programme affecté à la piste active. (Lorsque vous insérez un motif dans la piste, le programme devient identique à celui utilisé dans cette piste.)

F6 - 3 PATTERN INITIALIZE (initialisation de motif)

```
PATTERN INITIALIZE
Pattern=02 Beat=4 Length=1 [EXEC]
  A     B     C     D     E     F     G     H
```

B	Pattern	0 à 99	Numéro du motif à initialiser
D	Beat	2 à 6	Sélection de la mesure (2/4 - 6/4)
F	Length	1 à 8	Longueur du motif (en mesures)
G		[EXEC]	Exécution de la fonction d'initialisation

Cette fonction établit des valeurs par défaut pour le motif (et supprime toute donnée existante). Elle définit également la mesure et la longueur (de huit mesures maximum) de chaque motif.

1. Sélectionnez le numéro du motif à initialiser (**B**).
 2. Déterminez la mesure (**D**) et le nombre de mesures (**F**) du motif.
 3. Procédez à l'initialisation en tapant [EXEC].
- Vous ne pouvez modifier la mesure et la longueur définies ici à moins de les réinitialiser.
 - Lorsque le motif spécifié est utilisé dans le morceau, le message suivant s'affiche à l'écran "Pattern used in song" (motif utilisé dans le morceau). Vous pouvez supprimer tous les motifs dans le morceau en tapant YES (**G**) .
- Vous pouvez annuler la commande d'initialisation de motif en tapant NO (**H**).

F6 - 4 GET PATTERN (prélèvement de motif)

```
PATTERN GET FROM TRACK Pattern
Song00 Tr1 M001 --- P00 [EXEC]
  A     B     C     D     E     F     G     H
```

A	Source Song	0 à 9	Numéro du morceau contenant la mesure à "prélever"
B	Tr	1 à 8	Numéro de la piste contenant la mesure à "prélever"
C	M	1 à 250	Numéro de la première mesure à "prélever"
E	P	0 à 99	Numéro du motif d'où les données sont extraites
G		[EXEC]	Exécution de la fonction GET PATTERN

Cette fonction permet de transférer des données de jeu au motif en les copiant à partir d'une piste. Vous pouvez facilement créer des motifs à partir de données contenues sur une piste.

1. Définissez la mesure et la longueur du motif en utilisant, au préalable, la fonction F6 - 3 Initialisation de Motif. Affectez également la même valeur à la mesure que celle du morceau à partir duquel va s'effectuer la copie et réglez la longueur au nombre de mesures désiré.
2. Spécifiez le morceau (**A**), la piste (**B**), la première mesure (**C**) du morceau source ainsi que le motif de destination (**E**).
3. Copiez en appuyant sur la touche [EXEC] (**G**).

- Si le motif de destination comprend déjà des données, une demande de confirmation de la commande s'affiche alors sur l'écran.
- Si la mesure du morceau et du motif diffèrent, vous ne pourrez exécuter la fonction Copie.
- S'il y a des motifs dans la source, vous ne pourrez exécuter la fonction copie.
- Lorsqu'une note liée se trouve à la limite de la plage spécifiée, elle est copiée après effacement de la liaison.
- Les éditions qui ne peuvent être accomplies sur le motif (la quantification, par exemple) peuvent néanmoins l'être si vous copiez le motif sur une piste vide, si vous l'y éditez et si vous le recopiez ensuite sur la piste d'origine.

F6 - 5 PATTERN COPY/BOUNCE (copie/amplification de motif)

PATTERN		COPY/BOUNCE					
(COPY)	P00	---	P00		[EXEC]
A	B	C	D	E	F	G	H

A		COPY/BOUNCE	COPY BOUNCE	Sélection de la fonction (copie ou amplification) Copie de motif à motif Amplification de motif à motif
C	P	Source Pattern	0 à 99	Motif à copier (ou à amplifier)
E	P	Dest. Pattern	0 à 99	Motif de destination à copier (ou à amplifier)
G			[EXEC]	Exécution de la copie ou de l'amplification

Cette fonction permet de copier et d'amplifier des données de jeu de motif à motif.

- La copie ou l'amplification sont impossibles si la signature de temps ou la longueur des motifs source et de destination sont différentes.

COPIE DE MOTIF

Cette fonction permet de copier de motif à motif.

1. Spécifiez le motif source () et le motif de destination ().
2. Procédez à la copie par pression de la touche [EXEC] ().

AMPLIFICATION DE MOTIF

Cette fonction permet de combiner les données de jeu de deux motifs en un seul motif.

1. Spécifiez le motif source (à amplifier) () et le motif de destination (à amplifier) ().
2. Procédez à l'amplification par pression de la touche [EXEC] ().

- Contrairement à ce qui se passe pour la fonction d'amplification de piste, le motif qui était spécifié comme motif source n'est pas effacé.

F7 - 1 EVENT EDIT (édition d'événement)

EVENT EDIT (TRACK) = 1							
A	B	C	D	E	F	G	H

C	TRACK/PATTERN	TRACK PATTERN	Sélection de la matière à éditer Piste du morceau en cours Motif
E	Track No/ Pattern No.	1 à 8 00 à 99	Spécification du numéro de piste (lorsque le paramètre "track" est sélectionné) Spécification du numéro de motif (lorsque le paramètre "pattern" est sélectionné)

EVENT EDIT Measure							
M001	#001	1:00	F#4	0064	0:24	[INS]	[DEL]
A	B	C	D	E	F	G	H

A	M	Measure	1 à 250	Mesure à éditer
B		Index	1 à	Sélection de l'événement à éditer
C		Location	TIE, 1:00 à 6:47	Position de l'événement dans la mesure
D		Event	C-1 à G-9 BEND AFTT PROG CTRL	Type d'événement Note Effet de hauteur After touch Changement de programme Changement de contrôle
E	V	Velocity Bend After touch Program	2 à 126 - 8192 à 8191 0 à 127 100 à 199/C00 à C99	(pour la note) (pour l'effet de hauteur) (pour l'after touch) (pour le changement de programme)
	C	Control	0 à 108	(pour le changement de contrôle)
F		Length Data	0:00 à 6:00 TIE 0 à 127	Longueur de note (pour la note) Données de contrôle (pour le changement de contrôle)
G			[INS]	Insertion d'événement
H			[DEL]	Effacement d'événement

Les données de séquence d'une longueur d'un pas sont appelées "événement". Par exemple, une note assume une valeur de 1 événement bien qu'elle comporte une combinaison de types de données tels que hauteur (numéro de note), volume (vélocité) et longueur du son. Les données de contrôle assument également une valeur de pas d'un événement même si elles comportent une combinaison de type et de valeur.

- En ce qui concerne les données de contrôle, un message MIDI correspond à 1 événement.

L'édition d'événement est une fonction qui permet d'insérer et d'effacer n'importe quel événement dans des données de jeu de pistes et de motifs.

- Sous la fonction Edition d'Événement, tous les événements sans exception peuvent être édités. De plus, les données de séquence sont directement réécrites. Dès lors, ce type d'édition est à la fois commode et dangereux; il est dangereux en ce sens que les données de jeu antérieures à l'édition ne peuvent être récupérées. Il est donc recommandé de vérifier à deux fois la matière à éditer.

Opération EVENT

1. Sélectionnez l'édition de données de piste ou de données de motif (**C**) et spécifiez le numéro de piste ou de motif (**E**).
2. Appuyez sur la touche REC et, lorsqu'elle s'allume, appuyez sur START/STOP. Par cette procédure, vous avez rappelé le mode édition d'événement.
 - Il y a d'autres modes ou fonctions que vous ne pouvez sélectionner par une nouvelle pression de la touche START/STOP jusqu'à ce que l'édition d'événement soit terminée.
3. Spécifiez la mesure à éditer (**A**). Le premier événement de cette mesure est indiqué.
4. En augmentant le paramètre "index" (**B**) à partir du No 001, les événements de la mesure peuvent être visualisés dans l'ordre de leur position (leur position dans la mesure).
 - La position est indiquée par le numéro du temps dans la mesure et par le numéro de l'horloge dans le temps. Une pulsation de l'horloge équivaut à 1/48 de temps. (Une pulsation d'horloge MIDI équivaut à deux pulsations d'horloge du M1.)

EVENT EDIT				Event			
M001	#004	1:04	BEND	+4095		[INS]	[DEL]
A	B	C	D	E	F	G	H

Note	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
Longueur		0:12	0:18	0:24	0:36	1:00	1:24	2:00	3:00 4:00

- Les événements de note comprennent les paramètres suivants : nom de la note (hauteur de la note) (**D**) ,
vélocité (force avec laquelle les touches sont frappées) (**E**) et durée (longueur du son) (**F**).
- Il n'est pas possible d'utiliser des nombres impairs pour la configuration de la valeur de vélocité.
- Lorsque les paramètres effet de hauteur, after touch ou changement de programme sont sélectionnés par **D** ,
leurs valeurs respectives sont indiquées au-dessus de **E** .

EVENT EDIT				Event			
M001	#004	1:04	BEND	+4095		[INS]	[DEL]
A	B	C	D	E	F	G	H

- Lorsqu'un changement de contrôle est sélectionné par **D** , le type de changement de contrôle (numéro de changement de contrôle) s'affiche au-dessus de E et sa valeur, au dessus de **F** :

EVENT EDIT		Event	
M001	#005	1:08	CNTL C064 64 [INS][DEL]
A	B	C	D E F G H

Numéro de contrôle	Type de contrôle	Valeur
1	Modulation de hauteur	0 (OFF) à 127 (Max.)
2	Modulation du VDF	0 (OFF) à 127 (Max.)
7	Volume	0 (Min.) à 127 (Max.)
64	Interrupteur d'étouffement	0 (OFF), 127 (ON)
102	Coupage du VDF	0 (LOW) à 64 à 127 (HIGH)
103	Interrupteur de l'effet 1	0
104	Interrupteur de l'effet 2	0
105	Contrôle de l'effet 1	0 (Min.) à 64 à 127 (Max.)
106	Contrôle de l'effet 2	0 (Min.) à 64 à 127 (Max.)
107	Changement de Tempo	0 (-50%) à 64 à 127 (+50%)

- Les numéros de contrôle non repris dans ce tableau sont les données de changement de contrôle enregistrées à partir de MIDI IN.
- Le MIDI n'entre ni ne sort les numéros allant de 102 à 107.
- Les mesures ne comportant pas d'événements sont indiquées comme ci-dessous. (Les fonctions d'édition, à l'exception de l'insertion, ne peuvent être exécutées.)

EVENT EDIT		Measure	
M003	---	No Events	---
A	B	C	D E F G H

- Les mesures occupées par des motifs sont indiquées comme ci-dessous. (Aucune édition n'est possible. Le changement de motif doit être exécuté sous F5 - 1.)

EVENT EDIT		Measure	
M004	---	Pattern 00	---
A	B	C	D E F G H

Edition d'événements

Si vous sélectionnez le paramètre "event", vous pouvez modifier la hauteur de son et le type d'événement au moyen de **[D]** et les données de l'événement au moyen de **[E]** et de **[F]**

. (Voyez le mode de fonctionnement "EVENT" pour plus de renseignements.)

Déplacement d'événements

L'événement indiqué peut être déplacé à l'intérieur de la mesure en utilisant le paramètre "Location" (**[C]**).

- Lorsque l'ordre des événements change à la suite du déplacement d'un événement d'un endroit de la mesure à un autre, les numéros d'index des événements changent en conséquence. (Bien que les numéros d'index changent, la situation n'est en rien comparable à un changement de numéros d'index effectué directement par "Index"

(**[B]**).

- Vous pouvez déplacer des événements entre les mesures en utilisant les fonctions Effacement et Insertion.

Effacement d'événements

Lorsqu'un événement est sélectionné, il peut être effacé en appuyant sur la touche [DEL] (**H**).

- La valeur d'index des événements qui suivent l'événement effacé dans la mesure diminuera de 1. (La position ne change pas.)
- Si vous avez effacé par erreur, une pression de **G**, directement après l'effacement, rétablira ce que vous avez effacé.

Insertion d'événements

Lorsqu'un événement est sélectionné, ce même événement peut être inséré à une autre position (ou à la même position, si on le veut) au moyen de la touche [INS] (**G**). Tout événement peut être inséré par déplacement de position ou par édition.

- Si vous utilisez la fonction Insertion juste après l'effacement, l'événement effacé sera inséré.
- La valeur d'index des événements suivant l'événement inséré dans la mesure sera augmentée de 1. (La position ne change pas.)
- Vous pouvez créer de nouvelles pistes au moyen de la fonction Insertion d'Evenement. Vous devez alors, au préalable, créer une mesure vide en utilisant la fonction Insertion de Mesure (F5 - 3).
- Une note qui s'étale sur deux mesures est traitée comme deux notes réunies par une liaison. Si vous éditez de telles notes, suivez la procédure décrite ci-après:

A

	EVENT	EDIT		Index			
M001	#002	1:00	C4	V064	TIE	[INS]	[DEL]
A	B	C	D	E	F	G	H

B

	EVENT	EDIT		Length			
M002	#001	TIE	C4	0:24	[INS]		
A	B	C	D	E	F	G	H

1. Editez le numéro de la note et sa vitesse en A. La note en B est automatiquement corrigée.
2. Si vous modifiez la longueur de la note, éditez la note en B.
3. Si vous effacez à la fois en A et B, faites-le d'abord en A, puis en B. Si vous effacez uniquement en B, fixez la longueur de la note en A à une valeur inférieure d'une unité au "TIE" (liaison) et effacez alors en B.
4. Si vous procédez à l'insertion à la fois en A et en B, réglez la longueur de la note sur "TIE" après insertion en A et B, séparément.

PARAMETRES D'EFFET

F8 - 1 Effet 1

F8 - 2 Paramètre de l'effet 1

F8 - 3 Effet 2

F8 - 4 Paramètre de l'effet 2

F8 - 5 Placement d'Effet

F8 - 6 Copie d'Effet

Les fonctions F8 - 2 et F8 - 4 sont décrites dans la section "Paramètre d'Effet" qui fait suite au chapitre "Mode PROGRAMME".

F8 - 1 EFFECT 1 (effet 1)

EFFECT 1							
(01:	Hall)	:	ON			
A	B	C	D	E	F	G	H

A	EFFECT TYPE	01 à 03 Aucun effet
F	SWITCH	OFF/ON [SELECT]

Cette fonction permet de sélectionner le type d'effet pour l'effet 1.

F8 - 3 EFFECT 2 (effet 2)

Cette fonction permet de sélectionner le type d'effet pour l'Effet 2. Les caractéristiques de cette fonction sont identiques à celles de F8 - 1 EFFET 1.

F8 - 5 EFFECT PLACEMENT (placement d'effet)

EFFECT PLACEMENT							
SERIAL	P3 = 50:50		P4 =		L82		
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Effect Placement	En parallèle En série
F	P3 Out 3 Panpot	OFF 100:0 à 0:100
H	P4 Out 4 Panpot	OFF 100:0 à 0:100

Cette fonction détermine l'effet de placement et le réglage pan des sorties 3 et 4. (Consultez les pages 36 et 37 pour plus d'information sur l'effet de placement.)

F8 - 6 EFFECT COPY (copie d'effet)

```

EFFECT COPY
from (COMBINATION) - I00 [COPY]
  
```

A
B
C
D
E
F
G
H

B		PROGRAM COMBINATION SONG
E		I00-199 0-9
G		[COPY]

Reportez-vous à la section "Paramètre d'Effet" (page 38) pour une description des fonctions F8 - 2 et F8 - 4. Vous y trouverez aussi de plus amples informations concernant les fonctions d'effet.

- Vous pouvez affecter des effets à des programmes au moyen de la fonction Copie d'Effet (F8 - 6).

F9 - 1 EXCHANGE ALL SEQ (échange de toutes les séquences)

```

EXCHANGE ALL SEQ
[EXEC]
  
```

A
B
C
D
E
F
G
H

G	[EXEC]	Exécution de l'échange
----------	--------	------------------------

Cette fonction permet de procéder à un échange de données de séquence entre la carte RAM et la mémoire interne.

- Vous pouvez exécuter les fonctions Sauvegarde et Chargement pour les données de séquence et le formatage de la carte RAM sous le mode global (F8 - 1 à F9 - 2).
- Vous ne pouvez exécuter cette fonction si les données de séquence de la mémoire interne dépassent la capacité de stockage de la carte RAM ou si les données de séquence de la carte RAM dépassent la capacité de stockage de la mémoire interne.
- Les données relatives à "Next Song" dans le paramètre de morceau sont remplacées: les données contenues dans la mémoire interne passent à la carte et vice-versa.
- Prenez soin de stocker les morceaux que vous voulez éditer dans la mémoire interne. En effet, il est impossible de créer ou d'éditer des données de séquence directement vers la carte RAM.

F9 - 2 LOAD 1 SONG (chargement d'un morceau)

```

Load 1 Song
Card Song 4 --> Int Song 1 [EXEC]
  
```

A B C D E F G H

C	Card Song	0 à 9	Spécification du morceau de la carte à charger
F	Int Song	0 à 9	Spécification du numéro de morceau de destination de la mémoire interne
G		EXEC	Exécution du chargement

Cette fonction permet de charger un morceau à partir de la carte.

- Si le morceau que vous chargez contient des motifs, chargez d'abord ces motifs (F9 - 3).

- Les données du morceau de la mémoire interne spécifié présentes avant le chargement sont perdues.

1. Spécifiez le morceau de la carte à charger (**C**) et le numéro du morceau de la mémoire interne vers laquelle le morceau sera chargé (**F**).

2. Procédez au chargement par pression de la touche [EXEC] (**G**).

Si des mesures ou des longueurs de morceau différentes sont utilisées dans le morceau à charger à partir des motifs contenus dans la mémoire interne, une demande de confirmation de chargement va s'afficher à l'écran. En appuyant

```

Some Patterns Will Not Be Assigned
Are You Sure ? [YES] [NO]
  
```

A B C D E F G H

sur la touche YES (**G**), vous effacerez les motifs et pourrez alors charger. Vous pouvez annuler le chargement en appuyant sur NO (**H**).

F9 - 3 LOAD 1 PATTERN (chargement d'un motif)

```

Load 1 Pattern
Card Pat 04 --> Int Pat 01 [EXEC]
  
```

A B C D E F G H

C	Card Pattern	0 à 99	Spécification du motif de la carte à charger
F	Int. Pattern	0 à 99	Spécification du numéro de motif de destination de la mémoire interne
G		[EXEC]	Exécution du chargement

Cette fonction permet de charger un motif de la carte.

- Les données du motif de la mémoire interne spécifié présentes avant le chargement sont perdues.

1. Spécifiez le motif de la carte à charger (**C**) et le numéro du motif de la mémoire interne vers lequel le motif sera chargé (**F**).

2. Procédez au chargement par pression de la touche [EXEC] (**G**).

Le chargement ne peut être exécuté si le motif de la mémoire interne présent avant le chargement est actuellement utilisé dans le morceau.

7.- Mode GLOBAL

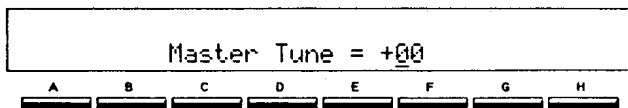
Ce mode traite de tous les paramètres du M1 en général (accordage maître, réglages MIDI, etc.) ainsi que de l'assignation des sons de percussions pour le programme "Drum Kit".

FONCTIONS DANS LE MODE GLOBAL

- La première page de chaque fonction est sélectionnée par les touches du pavé numérique (0 - 9). Vous pouvez choisir la page des paramètres à éditer en utilisant les touches PAGE+et PAGE-.

PAGE		PARAMETRES A DETERMINER
0 - 1	Master Tune	Ajustement de la hauteur globale de l'instrument
1 - 1	Key Transpose	Réglage de la transposition de l'instrument
2 - 1	Damper Polarity	Réglage de la polarité du commutateur au pied pour l'amortissement
2	Pedal Assign	Assignation des fonctions pour les deux pédales
3 - 1	Scale Type	Sélection de la gamme (tempérament égal, Pure majeure, etc.)
2	User Scale	Réglage de la gamme du clavieriste
4 - 1	Drum Kit 1	Assignation des sons de percussions
2	Drum Kit 2	Assignation des sons de percussions
3	Drum Kit 3	Assignation des sons de percussions
4	Drum Kit 4	Assignation des sons de percussions
5 - 1	MIDI Global	Réglage du canal MIDI Global, du commutateur d'activation ou de désactivation locale du MIDI et des codes de synchronisation MIDI
2	MIDI Filtering	Commutateur pour la réception de chaque type de message MIDI
6 - 1	Program Memory Protect	Empêche ou non la sauvegarde des paramètres du programme par activation ou désactivation
2	Combination Memory Protect	Empêche ou non la sauvegarde des paramètres de la combinaison par activation ou désactivation
3	SEQ Data Memory Protect	Empêche ou non la sauvegarde des séquences de données par activation ou désactivation
4	Memory Allocation	Change l'allocation de mémoire
7 - 1	MIDI Data Dump	Transmission de tous les paramètres et de toutes les séquences de données par système exclusif MIDI
8 - 1	Load from CARD	Charge en mémoire les données d'une carte ROM/RAM
9 - 1	Save to CARD	Sauvegarde les données en mémoire sur une carte
2	Format CARD	Formate une carte de données RAM

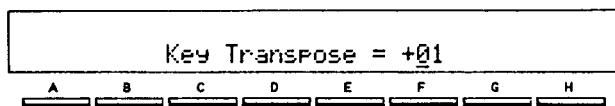
F 0 - 1 MASTER TUNE



Master Tune	-50 à +50	Accord de la hauteur de son globale du M1R (en centièmes de demi-tons)
-------------	-----------	--

- La fonction "Master Tune" (accord maître ou de référence) accorde globalement le M1 dans une plage de +/- 50 centièmes de demi-ton. La fonction sert à accorder la hauteur du M1 par rapport à d'autres instruments.

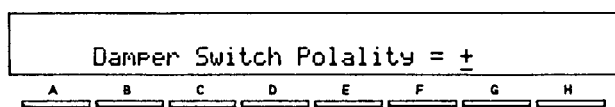
F 1 - 1 KEY TRANSPOSE (transposition de touches)



Key Transpose	-12, +12	Transposition de la hauteur globale du M1 (en demi-tons)
---------------	----------	--

- La fonction "Key Transpose" programme la hauteur globale du M1 dans une plage de +/- une octave (-12 à +12), par incréments d'un demi-ton. Cette fonction peut également être utilisée pour transposer les touches lorsque le morceau est dans une tonalité difficile.
- Cette fonction affecte les données mémorisées sur le séquenceur et les données MIDI OUT venant du clavier. Par contre, les données jouées par le séquenceur ne sont pas altérées.

F 2 - 1 DAMPER POLARITY (Polarité d'étouffement ou d'amortissement)

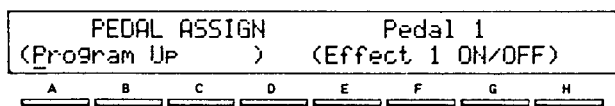


Damper Polarity	-, +	Sélection de la polarité du commutateur au pied à insérer dans la prise d'étouffement
-----------------	------	---

"Damper Polarity" -, + sert à sélectionner la polarité du commutateur au pied à insérer dans la prise d'étouffement.

- Correspondances avec la polarité du commutateur au pied pour l'étouffement : réglez la fonction sur [-] lorsque vous utilisez un appareil de type () tel que le KORG PS-1, et réglez-la sur [+] lorsque vous utilisez d'autres types d'appareils.

F 2 - 2 PEDAL ASSIGN (Assignment des pédales)



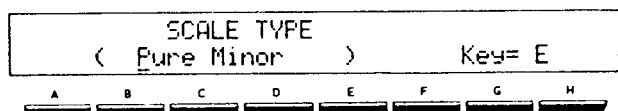
A	Pédale 1		Fonctions assignées à la pédale 1
		Program Up	Commutateur au pied - Programme (Combinaison) suivant(e)
		Program Down	Commutateur au pied - Programme (Combinaison) précédent(e).
		SEQ Start/Stop	Commutateur au pied - Marche/arrêt du séquenceur
		Effect 1 ON/OFF	Commutateur au pied - Activation ou désactivation de l'effet 1
		Effect 2 ON/OFF	Commutateur au pied - Activation ou désactivation de l'effet 2
		Volume	Commande de volume
		VDF Cutoff	Commande de la fréquence de coupure VDF
		Effect 1 Control	Commande de l'équilibrage de l'effet 1
		Effect 2 Control	Commande de l'équilibrage de l'effet 2
		Data Entry	Commande au pied - ajuste les valeurs des paramètres.
F	Pédale 2		Fonctions assignées à la pédale 2
		Idem pédale 1	Idem pédale 1

- Choisissez la fonction qui doit être assignée à la pédale 1 ou à la pédale 2.

- Connectez le commutateur ou la commande au pied à la prise de la pédale 1 ou 2 selon la fonction qui est choisie.
- La plage contrôlable par le commutateur au pied peut parfois être limitée par un réglage de paramètre approprié.
- Program Up : appel du programme suivant (ou, dans le Mode PROG/COMBI, de la combinaison suivante) par le commutateur au pied. Dans ce cas, les données de changement de programme MIDI sont envoyées à partir du terminal MIDI OUT.
- Program Down : appel du programme précédent (ou dans le Mode PROG/COMBI, de la combinaison précédente) par commutateur au pied.
- SEQ start/stop : arrêt et mise en marche du séquenceur par commutateur au pied.
- Effect 1 ON/OFF : Activation ou désactivation de l'effet 1 par commutateur au pied.
- Effect 2 ON/OFF : Activation ou désactivation de l'effet 2 par commutateur au pied.
- Volume : Réglage du volume du M1 par commutateur au pied
- VDF Cutoff : Changement de la fréquence de coupure par commutateur au pied. La fréquence de coupure est augmentée en appuyant sur la pédale (La coloration tonale devient plus claire).
- Effect 1 balance : Réglage de l'équilibrage global entre le son direct et l'effet de son (pour l'effet 1) par commutateur au pied. Le rapport entre l'effet et le son direct augmente lorsque l'on appuie sur la pédale.
- Effect 2 balance : Réglage de l'équilibrage global entre le son direct et l'effet (pour l'effet 2) par commutateur au pied. Le rapport entre l'effet et le son direct augmente lorsque l'on appuie sur la pédale.
- Data Entry : Ajustement des valeurs des paramètres (commandes qui s'effectuent normalement à partir du potentiomètre situé sur le panneau) en utilisant le commutateur au pied. La valeur de chaque paramètre peut être commandée à partir du commutateur au pied pendant que l'on joue, pour autant que les paramètres qui doivent être changés aient été sélectionnés au préalable.
- Veillez à bien connecter la commande ou le commutateur au pied avec les fonctions assignées.
- Utilisez le KORGE EXP-2 comme commande au pied.

REMARQUE : Lorsqu'aucune pédale ou aucun commutateur au pied n'est connecté aux prises du panneau arrière, fixez les paramètres de cette fonction afin qu'ils correspondent aux fonctions d'opération des commutateurs au pied (Program Up, Program Down, SEQ start/stop, Effect ON/OFF).

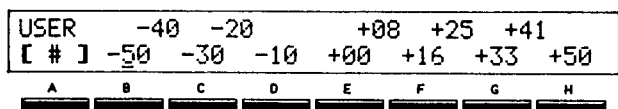
F 3 - 1 SCALE TYPE (Type de gamme)



B	Equal Temp. (Equal Temperament)		Tempérament égal
	Equal Temp. 2 (Equal Temperament, Random Pitch)		Désaccord aléatoire appliqué à chaque ton de la gamme tempérée
	Pure Major		Pure Majeure
	Pure Minor		Pure Mineure
	User Programmable		Gamme dans laquelle la hauteur peut être fixée pour chaque touche
H	Key	C à B	

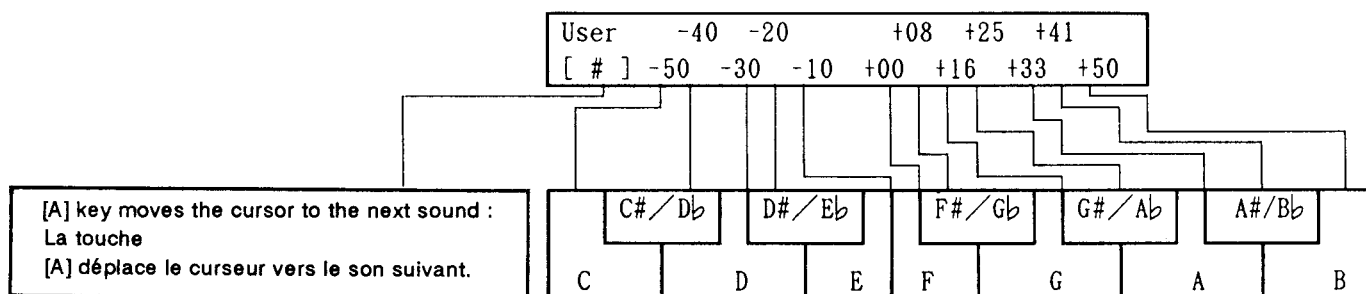
- Equal Temp. (tempérament égal): il s'agit d'un accord fréquemment utilisé pour les instruments à clavier et dans lequel les accords peuvent être joués sur n'importe quelle touche tout en produisant toujours le même effet.
- Equal Temp. 2 (tempérament égal, hauteur aléatoire): un désaccord aléatoire est appliqué à chaque note de cette gamme tempérée; en d'autres termes, chaque note jouée est désaccordée d'une valeur assignée de manière aléatoire par rapport à sa hauteur normale dans la gamme tempérée. Cette possibilité est particulièrement utile pour reproduire les erreurs d'intonation dues au jeu d'ensemble de nombreux instruments acoustiques ou pour reproduire le son d'instruments dont la hauteur est légèrement instable.
- Pure Major : Pure Major est un accordage pour lequel les accords joués dans la clé choisie sont les plus proches en tonalité. Choisissez la tonalité de C à B (Do à Si)
- Pure Minor : Choisissez la tonalité de C à B.
- User programmable : Des gammes originales peuvent être créées en réglant la hauteur de chacun des 12 tons de C à B dans la plage de +/- 50 centièmes de demi-ton (à partir de la gamme tempérée). Grâce à cette fonction, il est possible de programmer n'importe quel type de gamme.
- Le type de gamme est opérationnel de la même manière pour tous les programmes.

F 3 - 2 USER SCALE (Gamme de l'utilisateur)



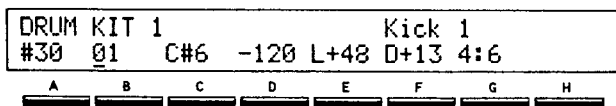
A	#		Déplace le curseur par incrément d'un demi-ton par rapport à la tonalité réelle
B	C/C#	-50 à +50	Hauteur en centièmes de demi-ton pour chaque son par rapport à la gamme tempérée.
C	D/D#	-50 à +50	
D	E	-50 à +50	
E	F/F#	-50 à +50	
F	G/G#	-50 à +50	
G	A/A#	-50 à +50	
H	B	-50 à +50	

- Lorsque la fonction User Scale est sélectionnée dans la fonction Scale Type (F 3 - 1), elle sert à fixer la hauteur de chaque gamme.



- Les mêmes réglages relatifs à toutes les octaves dans l'ensemble de la plage de hauteur de l'instrument sont assignés aux 12 tons fixés dans cette fonction.

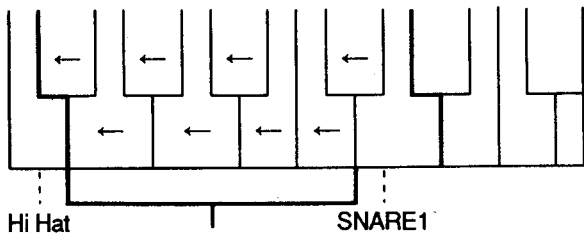
F 4 - 1 DRUM KIT 1 (Groupe de percussions 1)



A	#	Index	0 à 29	Son de percussions à éditer
B		Inst	---, 01 à 44	Choix du son de percussions
C		Key	C0 à G8	Touche à laquelle est assignée le son de percussions
D		Tune	-120 à +120	Ajustement de la hauteur dans une plage de +/- une octave
E		Level	-99 à +99	Ajustement du volume de chaque son
G		Decay	-99 à +99	Réglage de la durée d'amortissement de chaque son
H		Pan	A,A:B,B,C,C+D,D	Sélection de la sortie

Cette fonction est utilisée pour éditer les sons de percussions "Drum Kit" et pour les assigner à des programmes du Mode Drum Kit. On peut assigner jusqu'à 30 sortes de sons de percussions à chacun des 4 groupes.

- Index sélectionne le son de percussions à éditer
- La commande "Inst" (Instrument) sert à sélectionner le son de percussions (voir la liste des sons de percussions sur la page de couverture arrière).
- Lorsque vous utilisez une carte PCM (optionnelle) sur laquelle sont mémorisés des sons de percussions, les sons de la carte peuvent être sélectionnés en déplaçant le potentiomètre VALUE vers le haut ou vers le bas. (Lorsque vous jouez une coloration tonale qui fait appel à un son de percussions d'une carte, veillez à insérer la carte adéquate dans le connecteur)
- Réglez toutes les fonctions des instruments de l'index qui ne doivent pas être employés dans la position "No Assign".
- La fonction Key établit la touche (C0 à G8) à laquelle le son est assigné. Le nom de la touche est indiqué quand l'octave est fixée à 8'.
- Plusieurs sons ne peuvent pas être assignés à la même touche.
- N'importe quel son attribué à une touche sera également émis par toutes les touches sans assignation en-dessous ou au-dessus de celle-ci.
- Il est possible d'attribuer le même son, avec la même hauteur, à plusieurs touches différentes.



Snare 1 est assigné à chacune de ces touches (la hauteur change en fonction de la touche).

- Tune, Level et Decay sont des paramètres qui établissent respectivement la hauteur, le volume et le temps d'amortissement VDA de chaque son de percussions.
- Lorsque vous changez les paramètres du programme, les paramètres (le volume, par exemple) de tout le groupe de percussions changent.
- Les autres paramètres du programme contrôlent également l'ensemble du groupe de percussions.
- Tune fixe la hauteur assignée à chaque touche dans une plage allant de -120 à +120 (en unités de 10 centièmes de demi-tons, sur +/- une octave).
- Level fixe la valeur relative de la fréquence de l'oscillateur dans le Mode PROGRAM dans une plage allant de -50 à +50.
- Decay fixe la valeur relative de l'amortissement VDA EG dans le Mode PROGRAM dans une plage allant de -50 à +50.
- Pan détermine la destination de sortie à partir de la sélection A, A:B (9:1 à 1:9), B, C, C+D et D.

F 4 - 2 à 4 DRUM KIT 2 à 4

- Idem F 4 - 1 DRUM KIT 1

F 5 - 1 MIDI GLOBAL

MIDI GLOBAL		Common CH
CH= 1	CLK:INT	Local:OFF
A	B	C
D	E	F
G	H	

B	Channel	1 à 16	Canal d'entrée/de sortie des données de jeu internes
D	Clock Source	INT/EXT	Sélection de la transmission ou de la réception des codes de synchronisation MIDI pour séquenceur
G	Local	OFF/ON	Activation ou désactivation du commutateur de mode local MIDI

- Channel fixe les canaux de transmission et de réception des messages MIDI.
- Lorsque le type de fonctions Multi est choisi dans le Mode COMBINATION PLAY ou dans le Mode SEQUENCEUR, des données MIDI autres que celles des canaux prévus peuvent être interprétées.
- Lorsque le commutateur Local est mis en position OFF, le clavier du M1 ainsi que ses leviers de commande (joy stick, after touch, etc) n'agiront pas sur la génération de son interne du M1. Par contre les messages MIDI seront reçus et transmis). Normalement, ce paramètre devrait rester dans la position ON.
- Lorsque le commutateur Local est mis en position OFF, le séquenceur ne transmet et ne reçoit que des données MIDI.
- Le réglage par défaut, ou le réglage au moment de la mise en marche est la position ON.
- Clock Source doit être mis sur EXT lorsque l'on veut recevoir le tempo de jeu à partir de séquenceurs externes tels que les données de codes de synchronisation MIDI. De cette manière, le tempo interne du M1 n'est pas opérationnel. Cette commande est utilisée pour synchroniser le M1 avec des séquenceurs externes ou des boîtes à rythme.
- Veillez à positionner cette fonction sur INT lorsque d'autres appareils MIDI ne sont pas connectés au terminal MIDI IN.
- Cependant, le M1 ne recevra les données de départ, d'arrêt, de reprise, de sélection ou de position de morceau en provenance des appareils MIDI externes que si le commutateur de la fonction est mis sur EXT.
- Le réglage par défaut, ou le réglage donné automatiquement à la mise en marche est INT.

F 5 - 2 MIDI FILTERING (Filtrage MIDI)

MIDI FILTERING		CMB/PROG Change	
PROG:ENA	AFTT:DIS	CNTL:ENA	EXCL:DIS
A	B	C	D
E	F	G	H

B	Combination/Program change	DIS/ENA	Lorsque ces commandes sont en position DIS, les données MIDI sélectionnées ne sont ni reçues ni transmises
D	After Touch	DIS/ENA	
F	Control change	DIS/ENA	
H	Exclusive	DIS/ENA	

- Cette fonction empêche la transmission ou la réception de données MIDI spécifiques. Cela s'appelle le filtrage.
- Les données sont filtrées lors de l'enregistrement sur le séquenceur mais elles ne le sont pas lors du playback.
- Les messages de changement de programme ou de combinaison ne sont ni transmis ni reçus lorsque la commande Combination/Program change est mise en position DIS.
- Les messages de changements de commandes ne sont ni reçus ni transmis lorsque la commande Control Change est mise sur DIS.
- Les messages d'After Touch ne sont ni reçus ni transmis lorsque la commande After Touch est mise sur DIS.
- Les messages de changements de paramètres par système exclusif ne sont ni reçus ni transmis lorsque la commande Exclusive est mise sur DIS.

REMARQUE : Le changement de paramètre par système exclusif est utilisé pour éditer des programmes à l'aide d'un ordinateur. Lorsque vous connectez deux M1 ensemble et que vous placez la commande Exclusive sur ENA, l'édition du programme se fait sur les deux M1 à la fois. Mais mettez la commande en position DIS lorsque vous connectez des instruments MIDI autres que le M1.

F 6 - 1 PROGRAM MEMORY PROTECT (Protection contre la mémorisation de programmes)

PROGRAM MEMORY PROTECT	
Internal:OFF	Card:ON
A	B
C	D
E	F
G	H

B	Internal	OFF/ON	Protection de la mémoire interne (empêche l'écriture de données en mémoire)
F	Card	OFF/ON	Protection de la mémoire d'une carte (empêche l'écriture de données sur la carte)

- Cette fonction empêche l'écriture de programmes ou de paramètres de programmes dans la mémoire interne ou sur une carte RAM.
- Lorsque la commande Internal est mise sur ON, il est impossible d'écrire des données en mémoire interne.
- Lorsque Card est mis sur ON, il est impossible d'enregistrer des données sur la carte RAM.
- Il est également possible d'empêcher l'écriture sur la carte RAM en déplaçant le loquet qui se trouve dans la partie supérieure de la carte.

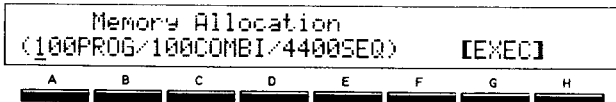
F 6 - 2 COMBINATION MEMORY PROTECT (Protection de la mémoire de combinaisons)

- Cette fonction empêche l'écriture de combinaisons ou de leurs paramètres en mémoire interne ou sur la carte RAM.
- Idem F 6 - 1 Program memory Protect.

F 6 - 3 SEQ DATA MEMORY PROTECT (Protection de la mémoire des séquences de données)

- Cette fonction empêche l'écriture de séquences de données en mémoire interne ou sur carte RAM.
- Idem F 6 - 1 Program Memory Protect.

F 6 - 4 MEMORY ALLOCATION (Allocation de mémoire)



A	100 PROG/100 COMBI/4400 SEQ	Sélection d'une vaste allocation de programmes
	50 PROG/50 COMBI/7700 SEQ	Sélection d'une vaste allocation de séquences
B	[EXEC]	Exécution du changement d'allocation

Cette fonction change la structure de la mémoire interne du M1 (voir page 16 pour plus de détails). Choisissez la structure de mémoire que vous souhaitez puis appuyez sur [EXEC] ().

Sauvegardez toutes vos données sur une carte vierge formatée avant de régler l'allocation de mémoire étant donné que nombre de vos précieuses données pourraient être irrémédiablement perdues.

- Lorsque vous réglez la fonction sur 100 PROG/100 COMBI/4400 SEQ (vaste allocation de programmes), toutes les séquences de données seront perdues si l'ensemble dépasse les 4400 pas. Dans le cas où vous souhaiteriez sauvegarder certains morceaux, vous pouvez effacer ou initialiser uniquement les morceaux sans intérêt avant de régler la position.

- [YES] () exécute la commande, [NO] () l'annule.

- Les données définies par les nombres 0 à 49 sont copiées sur les numéros de programmes et sur les numéros de combinaisons 50 à 99 après l'exécution.

Les données écrites sur les programmes et les combinaisons 50 à 99 sont perdues si vous choisissez le réglage de large allocation de séquences 50 PROG/50 COMBI/7700 SEQ.

- [YES] () exécute la commande, [NO] () l'annule.

F 7 - 1 MIDI DATA DUMP (Vidage des données MIDI)



B	Program	Transmission de tous les paramètres d'un programme
	Combinaison	Transmission de tous les paramètres d'une combinaison
	Global Data	Transmission de toutes les données du Mode Global (F0-1 - F5-2)
	SEQ Data	Transmission de toutes les séquences de données
	All data	Transmission de tous les paramètres de programme/combinaison/séquence de données/Global
G	[DUMP]	Vidage des données

- Cette fonction permet de transmettre (ou de vider) tous les paramètres ou toutes les séquences de données vers un autre M1 connecté au terminal MIDI.
- Les données MIDI peuvent être vidées vers ou à partir d'un autre appareil lorsque cette page est sélectionnée, et ce sans tenir compte du réglage du paramètre Exclusive, à la fonction F5-2, (MIDI Filtering ou filtrage MIDI).
- Pour recevoir les données, aucune opération particulière n'est nécessaire à l'exception du réglage de la protection de mémoire sur OFF.
- Program transmet tous les paramètres de programme.
- Combinaison transmet tous les paramètres de combinaison.
- SEQ Data transmet toutes les séquences de données.
- All Data transmet en même temps tous les paramètres de programme et de combinaison ainsi que les séquences de données.
- Le vidage est effectué en appuyant sur la touche [DUMP] (G).
- Les programmes et les séquences de données peuvent être sauvegardées sur des appareils externes, pour autant qu'on utilise des périphériques MIDI (comme le KORG SQD - 8) qui peuvent sauvegarder des données de système exclusif.

Type de données	Longueur du message exclusif
(Vaste allocation de programmes)	
Programme (100)	Approximativement 16 K
Combinaison (100)	Approximativement 14 K
Données Global (100)	Approximativement 1 K
Séquences de données	De 2 à 22 K
Toutes données	De 33 à 53 K
(Vaste allocation de séquences)	
Programme (50)	Approximativement 8 K
Combinaison (50)	Approximativement 7 K
Données Global	Approximativement 1 K
Séquences de données	De 2 à 37 K
Toutes données	De 18 à 53 K

- La transmission ou la réception de données par la fonction Dump ne pourra pas s'effectuer si l'allocation de mémoire du M1 de réception diffère de celle du périphérique qui transmet.
- Voir à la fin du manuel les détails sur les données de système exclusif.

F8 - 1 LOAD FROM CARD

LOAD from CARD							
(PROG/COMBI/SEQ)				[LOAD]			
A	B	C	D	E	F	G	H

B	PROG/COMBI SEQUENCE PROG/COMBI/SEQ	Charge tous les programmes et toutes les combinaisons (Lorsque la carte PROG/COMBI ou la carte PROG/COMBI/SEQ est utilisée.) Charge toutes les données de séquence (morceaux, motifs)(Lorsque la carte SEQ ou la carte PROG/COMBI/SEQ est utilisée.) Charge tous les programmes, toutes les combinaisons et toutes les données de séquence (Lorsque la carte PROG/COMBI/SEQ est utilisée.)
G	(LOAD)	Exécute le chargement

* Cette fonction charge (ou écrit) les données de la carte ROM ou la carte RAM dans la mémoire interne.

REMARQUE: Cette fonction efface toutes les données existantes dans la mémoire interne. Il est recommandé de sauvegarder toutes les données de la mémoire interne sur une carte RAM avant le chargement.

* L'affichage vous demande de confirmer après que vous avez appuyé sur la touche LOAD (**G**). Appuyez sur YES (**G**) pour sauvegarder et sur NO (**H**) pour annuler.

* Lorsque le format de la carte diffère de la structure de la mémoire interne, le chargement est exécuté comme suit:

* Les programmes et les combinaisons sont chargés et assignés en fonction de la capacité de mémoire disponible.

* Les données de séquence ne sont pas chargées du tout si l'espace en mémoire de l'appareil récepteur est plus petit que celui de l'appareil émetteur.

* Les programmes C00 - C99 utilisés dans les paramètres de combinaison sont chargés et remplacent les programmes 100 - 199.

(Voyez F9-2 FORMAT CARD pour les informations concernant le formatage.)

(Voyez page 16 pour plus de détails concernant les cartes et la structure de la mémoire interne.)

F9-1 SAVE TO CARD

SAVE to CARD							
< PROG/COMBI >						[SAVE]	
A	B	C	D	E	F	G	H

B	PROG/COMBI	Sauvegarde tous les programmes et toutes les combinaisons (lorsque la carte PROG/COMBI et la carte PROG/COMI/SEQ sont utilisées)
	SEQUENCE	Sauvegarde toutes les données de séquence (morceaux, motifs) (lorsque la carte SEQ et la carte PROG/COMBI/SEQ sont utilisées)
	PROG/COMBI/SEQ	Sauvegarde tous les programmes, toutes les combinaisons et toutes les données de séquence (lorsque la carte PROG/COMBI/SEQ est utilisée)
G	(SAVE)	Exécute le chargement.

- * Sauvegarde (ou écrit) les données mémorisées dans la mémoire interne sur carte RAM.
- * Pour sauvegarder sur une carte neuve et vierge, formatez-la d'abord en suivant les instructions de F9-2, puis effectuez la sauvegarde.
- * La sauvegarde ne peut être exécutée lorsque le dispositif de protection de la carte est activé. (La désactivation du dispositif de protection de mémoire s'effectue pas les fonctions F6-1 à F6-3.)
- * Mettez le commutateur de protection situé au sommet de la carte sur OFF au préalable.

REMARQUE: Cette fonction efface toutes les données existantes sur la carte. Il est recommandé de conserver les données importantes et de sauvegarder des nouvelles données sur une carte RAM vierge.

- * L'affichage vous demande de confirmer lorsque vous avez appuyé sur SAVE (G). Appuyez sur YES (G) pour sauvegarder et NO (H) pour annuler.
 - * Les paramètres globaux (F0-1 à F5-2) sont sauvegardés ensemble en même temps lorsque vous sélectionnez PROG COMBI ou PROG/COMBI/SEQ.
 - * Lorsque le format de la carte diffère de la structure de la mémoire interne, la sauvegarde s'effectue comme suit:
 - * Les programmes et les combinaisons sont sauvegardés et assignés en fonction de la capacité de mémoire disponible.
 - * Les données de séquence ne sont pas sauvegardées si l'espace de mémoire de l'appareil récepteur est plus petit que celui de l'appareil émetteur.
- (Voyez F9-2 FORMAT CARD pour de plus amples informations sur la procédure de formatage.)
 (Voyez p.16 pour de plus amples informations sur les cartes et la structure de la mémoire interne.)

9-2 FORMAT CARD

FORMAT CARD							
(50PROG/50COMBI/4200SEQ)						[FORMAT]	
A	B	C	D	E	F	G	H

B	100PROG/100COMBI	Sélection du format de carte PROG/COMBI Sélection du format de carte SEQ
	7700STEP SEQUENCE	Sélection du format de carte PROG/COMBI/SEQ
	50PROG/50COMBI/4200SEQ	Exécute le programme
G	(FORMAT)	

* Fixe le format de la carte RAM et formate la carte.

(Voyez page 16 dans le chapitre consacré aux opérations de base pour de plus amples informations sur le formatage des cartes RAM.)

* Utilisez les cartes RAM MCR03 de Korg (256 Koctets).

* Les nouvelles cartes vierges doivent être formatées avant de pouvoir être utilisées pour la sauvegarde ou l'écriture.

REMARQUE: Cette fonction efface toutes les données existantes dans la mémoire interne. Il est recommandé de sauvegarder toutes les données de la mémoire interne sur une carte RAM avant le chargement.

* L'affichage vous demande confirmation après que vous avez appuyé sur FORMAT (G). Appuyez sur YES (G) pour formater et sur NO (H) pour annuler.

MIDI IMPLEMENTATION

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second	Third	Description	ENA
1000 nnnn	0kkk kkkk	0100 0000	Note Off	Q
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note On vvv vvvv=2~126	Q
1011 nnnn	0000 0110	0vvv vvvv	Data Entry (MSB) (E.Slider.A.Pedal) *1	E
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume (Assignable Pedal)	C
1011 nnnn	0010 0110	0vvv vvvv	Data Entry (LSB) (E.Slider.A.Pedal) *1	E
1011 nnnn	0110 0000	0000 0000	Data Increment (UP Switch) *1	E
1011 nnnn	0110 0001	0000 0000	Data Decrement (DOWN Switch) *1	E
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	Control Data ccc cccc=00~101	Q
1100 nnnn	0ppp pppp	----	Program Change (Program or Combi) *2	P
1101 nnnn	0vvv vvvv	----	Channel Pressure	Q
1110 nnnn	0bbb bbbb	0bbb bbbb	Bender Change	Q

nnnn : MIDI Channel No. (0~15) Usually Global Channel. When using Sequencer, each track's channel.

ENA = C : Enable when Control is On

P : Enable when Program is On

E : Enable when Exclusive is On

Q : Enable when Overflow is On or Sequencer is Playing(T), Recording(R)

*1 : Prog.E.Prog. Combi.E. Combi Mode Only

*2 : When Memory Allocation = L.Prog ppp pppp=0~99

= L.Seq ppp pppp=0~49

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status	Second	Third	Description
1111 0010	0111 1111	0hhh hhhh	Song Position Pointer 111 1111 : Least significant hhh hhhh : Most significant
1111 0011	000s ssss	----	Song Select s ssss : Song No. = 0~19 (10~19:Card)

Transmits when in Sequencer Mode (Internal Clock)

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Description
1111 1000	Timing Clock *3
1111 1010	Start *3
1111 1011	Continue *3
1111 1100	Stop *3
1111 1110	Active Sensing

*3 : Transmits when in Sequencer Mode (Internal Clock)

1-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (DEVICE INQUIRY)

Byte (Hex)	Description
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS
0111 1110 (7E)	NON REALTIME MESSAGE
0000 **** (0*)	MIDI GLOBAL CHANNEL (DEVICE ID)
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE
0000 0010 (02)	IDENTITY REPLY
0100 0010 (42)	KORG ID
0001 1001 (19)	MIR ID
0000 0000 (00)	(MANUFACTURERS ID)
0000 0001 (01)	(FAMILY CODE(LSB))
0000 0000 (00)	(MEMBER CODE(LSB))
0000 0000 (00)	(Minor Ver. (LSB))
0*** **** (**)	(Major Ver. (LSB))
0*** **** (**)	(Major Ver. (LSB))
0000 0000 (00)	(Major Ver. (LSB))
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

Transmits when INQUIRY MESSAGE REQUEST Received

1-5 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

M/MIR SYSTEM EXCLUSIVE

1st Byte = 1111 0000 (F0) : Exclusive Status	EX Header
2nd Byte = 0100 0010 (42) : KORG ID	
3rd Byte = 0011 nnnn (3n) : Format ID n:Global ch.	
4th Byte = 0001 1001 (19) : M1/MIR ID	
5th Byte = 0fff ffff (ff) : Function Code	
6th Byte = 0ddd dddd (dd) : Data	
LastByte = 1111 0111 (F7) : End of Exclusive EOX	

Function Code List

Func	Description	R	C	D	E
42	MODE DATA				
47	ALL DRUM SOUND(PCM CARD) NAME				
45	ALL MULTISOUND(PCM CARD) NAME				
4E	MODE CHANGE				
41	PARAMETER CHANGE				
40	PROGRAM PARAMETER DUMP				
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP				
49	COMBINATION PARAMETER DUMP				
4D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP				
48	ALL SEQUENCE DATA DUMP				
51	GLOBAL DATA DUMP				
50	ALL DATA(GLB.CMB.PRG.SEQ) DUMP				
26	RECEIVED MESSAGE FORMAT ERROR				
23	DATA LOAD COMPLETED				
24	DATA LOAD ERROR				
21	WRITE COMPLETED				
22	WRITE ERROR				

Transmit when

R : Request Message is received

C : Mode or No. is changed by SW

D : Data dump by SW

(Doesn't respond to

Exclusive On. Off)

E : EX. Message is received

3. MIDI EXCLUSIVE FORMAT

R : Receive, T : Transmit

(1) MODE REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0001 0010	MODE REQUEST 12H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=42 message.

(2) PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0001 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 10H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=40 message, or transmits Func=24 message.

(3) ALL DRUM SOUND(PCM Card) NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0001 1111	ALL DRUM SOUND(Card) NAME DUMP REQ. 1FH
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=47 message, or transmits Func=24 message.

(4) ALL MULTISOUND(PCM Card) NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0001 0110	ALL MULTISOUND(Card) NAME DUMP REQ. 16H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=45 message, or transmits Func=24 message.

(5) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0001 1100	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 1CH
0000 000c	Bank
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=4C message, or transmits Func=24 message.

(6) COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0001 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST 19H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=49 message, or transmits Func=24 message.

(7) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0001 1101	ALL COMBI. PARAMETER DUMP REQUEST 1DH
0000 000c	Bank
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=4D message, or transmits Func=24 message.

(8) ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0001 1000	ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST 18H
0000 000c	Bank
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=48 message, or transmits Func=24 message.

(9) GLOBAL DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0000 1110	GLOBAL DATA DUMP REQUEST 0EH
0000 000c	Bank
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=51 message, or transmits Func=24 message.

(10) ALL DATA(GLOBAL, COMBI, PROG, SEQ.) DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0000 1111	ALL DATA(GLB, COMB, PRG, SEQ.) DUMP REQ. 0FH
0000 000c	Bank
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=50 message, or transmits Func=24 message.

(11) PROGRAM WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0001 0001	PROGRAM WRITE REQUEST 11H
0000 000c	Bank
0ppp pppp	Write Program No. (0-99 or 0-49)
1111 0111	EOX

Receives this message, and writes the data and transmits Func=21 message, or transmits Func=22 message.

(12) COMBINATION WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0001 1010	COMBINATION WRITE REQUEST 1AH
0000 000c	Bank
0ppp pppp	Write Combination No. (0-99 or 0-49)
1111 0111	EOX

Receives this message, and writes the data and transmits Func=21 message, or transmits Func=22 message.

(13) PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP 40H
0ddd dddd	Data (See NOTE 6)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message, or transmits Func=24 message.
Receives Func=10 message, and transmits this message & data.

When changing the program no. by SW, transmits this message & data.

(14) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 1100	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP 4CH
0000 00ac	Mem. Allocation. Bank (See NOTE 3-1, 3-2)
0ddd dddd	Data (See NOTE 7)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.
Receives Func=1c message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data by DATA DUMP.

(15) COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP 49H
0ddd dddd	Data (See NOTE 8)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.
Receives Func=1c message, and transmits this message & data.
When changing the Combi no. by SW, transmits this message & data.

(16) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 1101	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP 4DH
0000 00ac	Mem. Allocation. Bank (See NOTE 3-1, 3-2)
0ddd dddd	Data (See NOTE 9)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.
Receives Func=1d message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data by DATA DUMP.

(17) ALL SEQUENCE DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 1000	ALL SEQUENCE DATA DUMP 48H
0000 000c	Bank (See NOTE 3-1)
0sss ssss	Seq. Data Size (See NOTE 10-1)
0ddd dddd	Control Data (See NOTE 10-2)
0ddd dddd	Sequence Data (See NOTE 10-3)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.
Receives Func=18 message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data by DATA DUMP.

(18) GLOBAL DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0101 0001	GLOBAL DATA DUMP 51H
0000 000c	Bank (See NOTE 3-1)
0ddd dddd	Data (See NOTE 11)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.
Receives Func=0E message, and transmits this message & data. Transmits this message & data by DATA DUMP.

(19) ALL DATA(GLOBAL, COMBI, PROG, SEQ.) DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0101 0000	ALL DATA(GLBL, COMBI, PROG, SEQ.) DUMP 50H
0000 00ac	Mem. Allocation. Bank (See NOTE 3-1, 3-2)
0sss ssss	Seq. Data Size (See NOTE 10-1)
0ddd dddd	Data (See NOTE 12)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.
Receives Func=0F message, and transmits this message & data. Transmits this message & data by DATA DUMP.

(20) MODE CHANGE R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 1110	MODE CHANGE 4EH
000b 00mm	Mode Data (See NOTE 1, 2)
000b 00nc	Mem. Alloc. Bank (See NOTE 2, 3-2, 3-1)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and changes the Mode, Bank and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.

When changing the Mode by SW, transmits this message & data(b of Mode=0, b of Bank=1).
When changing the Mem. Alloc by SW, transmits this message & data (b of Bank & Mode=1).
When changing the Bank by SW, transmits this message & data(b of Mode=1, b of Bank=0).

(21) PARAMETER CHANGE R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 0001	PARAMETER CHANGE 41H
0ppp pppp	Parameter Page (See TABLE 5.6)
0000 pppp	Parameter Position (See TABLE 5.6)
0vvv vvvv	Value (LSB bit6-0) (See NOTE 13)
0vvv vvvv	Value (MSB bit15-7) (See NOTE 13)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.
When changing the parameter no. by SW, and transmits this message & data.

(22) ALL DRUM SOUND(PCM Card) NAME T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 0111	ALL DRUM SOUND(PCM Card) NAME 47H
0sss ssss	Sound Number (See NOTE 14)
0ddd dddd	Data (See NOTE 14)
1111 0111	EOX

Receives Func=1F message, and transmits this message & data. or transmits Func=24 message.

(23) ALL_MULTISOUND(PCM Card) NAME

Byte	Description
FO.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 0101	ALL MULTISOUND(PCM Card) NAME 45H
0sss ssss	Multi Sound Number (See NOTE 15)
0ddd dddd	Data (See NOTE 15)
1111 0111	EOX

Receives Func=16 message, and transmits this message & data. or transmits Func=24 message.

(24) MODE DATA

Byte	Description
FO.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 0010	MODE DATA 42H
0000 0mm	Mode Data (See NOTE 1)
0000 000m	Memory Allocation (See NOTE 3-2)
0011 00mm	Card Variation (See NOTE 4)
0000 00cc	PCM Card Variation (See NOTE 5)
1111 0111	EOX

Receives Func=12 message, and transmits this message & data.

(25) MIDI IN DATA FORMAT ERROR

Byte	Description
FO.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0010 0110	MIDI IN DATA FORMAT ERROR 26H
1111 0111	EOX

Transmits this message when there is an error in the MIDI IN message (ex. data length).

(26) DATA LOAD COMPLETED

Byte	Description
FO.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0010 0011	DATA LOAD COMPLETED 23H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA LOAD PROCESSING have been completed.

(27) DATA LOAD ERROR

Byte	Description
FO.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0010 0100	DATA LOAD ERROR 24H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA LOAD PROCESSING have not been completed(ex. protected).

(28) WRITE COMPLETED

Byte	Description
FO.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0010 0001	WRITE COMPLETED 21H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA WRITE BY MIDI has been completed.

(29) WRITE ERROR

Byte	Description
FO.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0010 0010	WRITE ERROR 22H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA WRITE BY MIDI Incompleted.

NOTE 1 : mmm = 0 : COMBINATION 3 : EDIT PROG.

1 : EDIT COMBI. 4 : GLOBAL
2 : PROGRAM 6 : SEQUENCER

NOTE 2 : b = 0 : Change the Mode,Bank
= 1 : Don't change the Mode,Bank

NOTE 3-1 : c = 0 : Internal
= 1 : Card

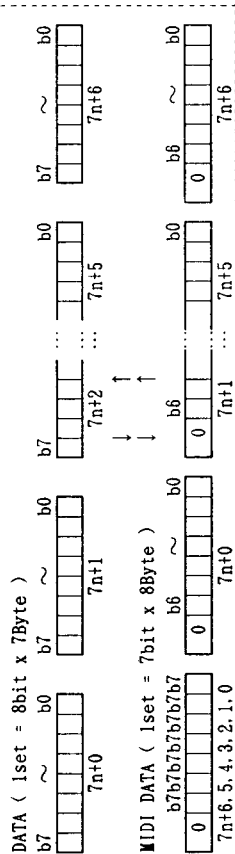
NOTE 3-2 : m = 0 : 100Combination & 100Program
= 1 : 50 & 50

NOTE 4 : 11,mm=0.0 : Card Off
= 0.1 : NG Card (ROM)
= 0.2 : (RAM)

11 = 1 : ROM Card mm = 0 : G1b.+100:100
= 2 : RAM Card (Protect Off) = 1 : G1b.+50:50+Seq.
= 3 : (On) = 2 : Sequencer

NOTE 5 : cc = 0 : Card Off
= 1 : NG Card
= 2 : PCM Card In.

DUMP DATA FORMAT n=0~ for NOTE 6, 7, 8, 9, 10-2,10-3, 11, 12, 14, 15



NOTE 6 : PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT

[Parameter No.00], ..., [Parameter No.142]

143Byte = 7x20+3 → 8x20+(1+3) = 164Byte

NOTE 7 : ALL PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT

[Prog. No.00 (143Byte)], ..., [Prog. No.99 or 49 (143Byte)]

Mem-Alloc = L. Prog : 14300Byte = 7x2042+6 → 8x2042+(1+6) = 16343Byte (5.25Sec)
= L. Seq. : 7150Byte = 7x1021+3 → 8x1021+(1+3) = 8172Byte (2.6Sec)

NOTE 8 : COMBINATION PARAMETER DUMP FORMAT

[Parameter No.00], ..., [Parameter No.123]

124Byte = 7x17+5 → 8x17+(1+5) = 142Byte

NOTE 9 : ALL COMBINATION PARAMETER DUMP FORMAT

[Combi. No.00 (124Byte)], ..., [Combi. No.99 or 49 (124Byte)]

Mem-Alloc = L. Prog : 12400Byte = 7x1771+3 → 8x1771+(1+3) = 14172Byte (4.55Sec)
= L. Seq. : 6200Byte = 7x 885+5 → 8x 885+(1+5) = 7086Byte (2.35Sec)

PROGRAM PARAMETER (TABLE 1)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
63	OSC-1 PITCH EG	9D~63 : -99~99
64	ATTACK LEVEL	00~63
65	ATTACK TIME	9D~63 : -99~99
66	DECAY LEVEL	00~63
67	DECAY TIME	00~63
68	RELEASE LEVEL	9D~63 : -99~99
69	RELEASE TIME	00~63
70	TIME VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99
71	LEVEL VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99
72	CUTOFF VALUE	00~63
73	KBD TRACK CENTER	00~7F : C-1~C9
74	CUTOFF KBD TRACK	9D~63 : -99~99
75	EG INTENSITY	00~63
76	EG TIME KBD TRACK	00~63
77	EG TIME VEL. SENSE	00~63
78	EG INT. VEL. SENSE	9D~63 : -99~99
79	VDF-1 EG	
80	ATTACK TIME	00~63
81	ATTACK LEVEL	9D~63 : -99~99
82	DECAY TIME	00~63
83	BREAK POINT	9D~63 : -99~99
84	SLOPE TIME	00~63
85	SUSTAIN LEVEL	9D~63 : -99~99
86	RELEASE TIME	00~63
87	RELEASE LEVEL	9D~63 : -99~99
88	VDA-1	
89	OSCILLATOR LEVEL	00~63
90	KBD TRACK CENTER	00~7F : C-1~C9
91	AMP. KBD TRACK INT.	9D~63 : -99~99
92	AMP. VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99
93	EG TIME KBD TRACK	00~63
94	EG TIME VEL. SENSE	00~63
95	VDA-1 EG	
96	ATTACK TIME	00~63
97	ATTACK LEVEL	00~63
98	DECAY TIME	00~63
99	BREAK POINT	00~63
100	SLOPE TIME	00~63
101	SUSTAIN LEVEL	00~63
102	RELEASE TIME	00~63
103	OSC-1 EG TIME KBD TRACK, VEL. SW & POLARITY	bit7~0 *1
104	F. EG TIME K.T SW&POL	bit7~0 *1
105	F. EG TIME VEL. SW&POL	bit7~0 *1
106	A. EG TIME K.T SW&POL	bit7~0 *1
107	A. EG TIME VEL. SW&POL	bit7~0 *1
108	OSC-2 PARAMETER	
109	SAME AS OSC-1(63~102)	
110		
111		
112		
113		
114		
115		
116		
117		
118		
119		
120		
121		
122		
123		
124		
125		
126		
127		
128		
129		
130		
131		
132		
133		
134		
135		
136		
137		
138		
139		
140		
141		
142		

*2 : 0 : SINGLE
 1 : DOUBLE
 2 : DRUM
 *3 : 0 : TRIANGLE
 1 : UP SAW
 2 : DOWN SAW
 3 : RECTANGLE

PROGRAM PARAMETER (TABLE 1)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	PROGRAM NAME (Head)	20~7F : ~
01	PROGRAM NAME (Tail)	
09	OSCILLATOR	
10	OSCILLATOR MODE	0, 1, 2 *2
11	ASSIGN	bit0=0: POL, =1: MON bit1=0: OFF, =1: ON
12	HOLD	
13	OSC-1 MULTISOUND	00~63: Int. 64~: Card
14	OSC-1 OCTAVE	FF~01 : 16'~4'
15	OSC-2 MULTISOUND	00~63: Int. 64~: Card
16	OSC-2 OCTAVE	FF~01 : 16'~4'
17	INTERVAL	F4~0C : -12~12
18	DETUNE	CE~32 : -50~50
19	DELAY START	00~63
20	PITCH MG	
21	WAVE FORM	bit1, 0=0, 1, 2, 3 *3
22	OSC-1 MG ENABLE	bit5=0: OFF, =1: ON
23	OSC-2 MG ENABLE	bit6=0: OFF, =1: ON
24	KEY SYNC	bit7=0: OFF, =1: ON
25	FREQUENCY	00~63
26	DELAY	00~63
27	INTENSITY	00~63
28	CUTOFF MG	
29	WAVE FORM	bit1, 0=0, 1, 2, 3 *3
30	OSC-1 MG ENABLE	bit5=0: OFF, =1: ON
31	OSC-2 MG ENABLE	bit6=0: OFF, =1: ON
32	KEY SYNC	bit7=0: OFF, =1: ON
33	FREQUENCY	00~63
34	DELAY	00~63
35	INTENSITY	00~63
36	AFTER TOUCH	
37	PITCH	F4~0C : -12~12
38	PITCH MG	00~63
39	VDF CUTOFF	9D~63 : -99~99
40	VDF MG	00~63
41	VDA AMPLITUDE	9D~63 : -99~99
42	CONTROLLER	
43	PITCH BEND	F4~0C : -12~12
44	VDF SWEEP INT.	9D~63 : -99~99
45	PITCH MG INT.	00~63
46	PITCH MG FREQUENCY	00~63
47	VDF MG INT.	00~63
48	VDF MG FREQUENCY	00~63
49	EFFECT PARAMETER	
50		*11
51		
52		
53		
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		
61		
62		

*1 : bit0 : ATTACK TIME SW =0: OFF, =1: ON
 bit1 : DECAY TIME
 bit2 : SLOPE TIME
 bit3 : RELEASE TIME
 bit4 : ATTACK TIME POLARITY =0:+, =1:-
 bit5 : DECAY TIME
 bit6 : SLOPE TIME
 bit7 : RELEASE TIME

NOTE 10 : ALL SEQUENCE DATA DUMP FORMAT (See TABLE 4)

10-1 : Sequence Data Size 2Byte
 [Data Size (bit6=0)],
 [Data Size (bit12=7)]
 10-2 : Control Data Dump Format (1522Byte)
 [Control Data (Song Size(96) x 10 = 960Byte)],
 [Pattern Data (200Byte)],
 [Song0-Track1 Address(2Byte)], ..., [Song0-Track8 Addr.],
 [Song1-Track1 Addr.], ..., [Song9-Track8 Addr.],
 [Pattern0 Addr.(2Byte)], ..., [Pattern9 Addr.],
 [Pattern End Addr. (2Byte)]
 10-3 : Sequence Data Dump Format
 [Sequence 1st Data(4Byte)], ..., [Seq. nth Data]
 n : Seq. Data Size = 0 ~ 4400 (Mem. Alloc = L. Prog)
 = 0 ~ 7700 (Mem. Alloc = L. Seq., Seq. Card)
 = 0 ~ 4200 (Prog. Combi. Seq. Card)
 1522Byte+4x[Seq. Data Size]Byte = 7xA+B → 8xA+(1+B)Byte
 ∴ 10-1, 10-2, 10-3 = 2+8xA+(1+B)Byte (See TABLE 3)

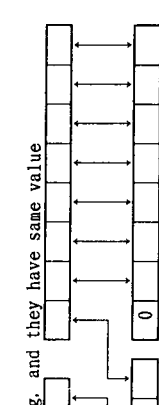
NOTE 11 : GLOBAL DATA DUMP FORMAT

[Global Data (19+2Byte)],
 [Drum Kit Data (7x120Byte)]
 21+840Byte = 7x123+0 → 8x123 = 984Byte

NOTE 12 : ALL DATA (GLOBAL, COMBI, PROG, SEQ) DUMP FORMAT

[Global Data] (See NOTE 11),
 [All Combination Parameter Data] (See NOTE 9),
 [All Program Parameter Data] (See NOTE 7),
 [All Sequence Data] (See NOTE 10-2, 10-3)
 Mem. Alloc = L. Prog : 861+12400+14300+1522+4x[Seq. Data Size]Byte = 7x+C+D
 → 8xC+(1+D)Byte (10, 7~17, 1Sec)
 = L. Seq. : 861+ 6200+ 7150+1522+4x[Seq. Data Size]Byte = 7x+E+F
 → 8xE+(1+F)Byte (5, 8~17, 0Sec)
 Prog. Comb. Seq. Card : 861+ 6200+ 7150+1522+4x[Seq. Data Size]Byte = 7x+G+H
 → 8xG+(1+H)Byte (5, 8~11, 9Sec)

NOTE 13 : VALUE DATA FORMAT



NOTE 14 : ALL DRUM SOUND(PCM Card) NAME DATA FORMAT

[Drum Sound 1 Name (10Byte)], ..., [Drum Sound n Name (10Byte)]
 n : Drum Sound Number

NOTE 15 : ALL MULTISOUND(PCM Card) NAME DATA FORMAT

[Multisound 1 Name (10Byte)], ..., [Multisound n Name (10Byte)]
 n : Multisound Number

COMBINATION PARAMETER (TABLE 2)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
COMBINATION CONTROLLER		
00	COMBI. NAME (Head)	20~7F : *~*
09	COMBI. NAME (Tail)	
10	COMBINATION TYPE	00~04 *4
EFFECT PARAMETER		
11		*11
35		
TIMBRE 1 PARAMETER		
36	PROGRAM NO.	00~C7 : *12
37	OUTPUT LEVEL	00~63
38	KEY TRANSPOSE	F4~0C : -12~12
39	DETUNE	CE~32 : -50~50
40	TIMBRE, INST.	bit7=0:TIM, =1:INS. bit3~0 : 0~0D *5
41	PAN	00~7F : C-1~G9
42	KEY WINDOW TOP	00~7F : C-1~G9
43	VEL. WINDOW TOP	01~7F
44	VEL. WINDOW BOTTOM	01~7F
45	CONTROL FILTER	bit3~0 *6
46	TIMBRE ON/OFF	bit4=0:ON, =1:OFF
MIDI CHANNEL		
TIMBRE 2~8 PARAMETER		
47		SAME AS TIMBRE 1(38~46) x 7
123		

*4 : 0 : SINGLE *5 : 00 : 10:00
 1 : LAYER
 2 : SPLIT 0A : 00:10
 3 : VEL. SW 0B : C
 4 : MULTI 0C : C+D
 0D : D

*6 : bit0 : PROGRAM CHANGE =0:DIS, =1:ENA
 bit1 : DAMPER
 bit2 : AFTER TOUCH
 bit3 : CONTROL CHANGE

*7 : 0 : PROGRAM(COMBINATION) UP
 1 : DOWN
 2 : SEQUENCER START/STOP
 3 : EFFECT 1 ON/OFF
 4 : - 2
 5 : VOLUME
 6 : VDF CUTOFF
 7 : EFFECT 1 CONTROL
 8 : - 2
 9 : DATA ENTRY

GLOBAL PARAMETER (TABLE 3)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
GLOBAL PARAMETER		
00	MASTER TUNE	CE~32 : -50~50
01	KEY TRANSPOSE	F4~0C : -12~12
02	(NUL)	00
03	ASSIGNABLE PEDAL 1	00~09 *7
04	ASSIGNABLE PEDAL 2	00~09 *7
05	SCALE TYPE	00~04 *8
06	PURE TYPE KEY	00~0B : C~B
07	USER SCALE	CE~32 : -50~50
18		
19	(NUL)	00
20	(NUL)	00
DRUM KITI-INDEX#0		
21	INST. NO.	00:OFF, 01~2C:INT, 2D~:CARD
22	KEY	0C~73 : C0~G8
23	PAN	00~0D *5
24	TUNE	88~78:-120~120
25	LEVEL	CE~32 : -50~50
26	DECAY	CE~32 : -50~50
27	(NUL)	00
DRUM KITI-INDEX#2 ~ DRUM KITI-INDEX#29		
28		SAME AS DRUM KITI-1(21~27) x(30x4-1)
880		

*8 : 0 : EQUAL TEMP 1
 1 : EQUAL TEMP 2
 2 : PURE MAJOR
 3 : PURE MINOR
 4 : USER PROGRAM

*12 : If COMBINATION TYPE is MULTI,
 Parameter Change Format is as follows:
 00H = TIMBER OFF
 01H = 100
 64H = 199
 65H = C00
 C8H = C99

In any other case:
 00H = 100
 63H = 199
 64H = C00
 C7H = C99

SEQUENCER CONTROL DATA

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
SONG 0 CONTROL DATA		
00	MIDI Channel (Tr. 1)	00~0F : 1~16
07	MIDI Channel (Tr. 8)	*9
08	STATUS (Tr. 1)	00~03
15	STATUS (Tr. 8)	
16	BEAT	02~06 : 2 ~ 6
17	TEMPO	28~D0 : 40~208
18	PROTECT (Tr. 1)	bit0=0:ENA, =1:DIS
18	PROTECT (Tr. 8)	bit7
19	NEXT SONG NO.	00~14:11~C10, OFF
20	SONG NAME (Head)	20~7F : *~*
29	SONG NAME (Tail)	
30	(NUL)	
31	EFFECT PARAMETER	*11
55		
TRACK 1 CONTROL DATA		
56	PROGRAM NO.	00~C7 : 100~C99
57	OUTPUT LEVEL	00~63
58	KEY TRANSPOSE	F4~0C : -12~12
59	DETUNE	CE~32 : -50~50
60	PAN	00~0D *5
TRACK 2~8 CONTROL DATA		
61		SAME AS TRACK 1(56~60) x 7
95		
SONG 1~9 CONTROL DATA		
96		SAME AS SONG 0(00~95) x 9
959		
PATTERN 0 CONTROL DATA		
960	BEAT	02~06 : 2 ~ 6
961	LENGTH	01~08 : 1 ~ 8
962		SAME AS PATTERN 0(960, 961) x 99
1159		
SONG0-TRACK1 DATA ADDRESS		
1160	DATA ADDRESS(LSB)	0000 (Start Addr)
1161	(MSB)	
SONG0-TRACK2 ~ SONG9-TRACK8 DATA ADDRESS		
1162		SAME AS SONG0-TRACK1 ADDRESS(1160, 1161) x (8x10-1)
1319		
PATTERN 0 DATA ADDRESS		
1320	DATA ADDRESS(LSB)	
1321	(MSB)	
PATTERN 1 ~ PATTERN 99 DATA ADDRESS		
1322		SAME AS PATTERN 0(1320, 1321)
1519		

(TABLE 4)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
SEQUENCER DATA		
1520	End Pattern Addr(L)	(H)
1521		
SEQUENCE DATA 1		
1522	DATA (1-L)	*10
1523	DATA (1-H)	*10
1524	DATA (2-L)	*10
1525	DATA (2-H)	*10
SEQUENCE DATA 2		
1526		SAME AS SEQUENCE DATA 1(1522~1525)
*9 : 0 : Off 1 : Internal 2 : Extern 3 : Both		
*10 : SEQUENCE DATA FORMAT DATA(1-H) DATA(1-L) DATA(2-H) DATA(2-L) ↓ ↓ ↓ ↓ *10-1 NOTE ON/OFF l v v v v v t t t t t t t t k k k k k k 1 1 1 1 1 1 1 1 Velocity Event Time Key No. Length t =30 : J . t =1FE : Tie from Last Bar 1 =30 : J . 1 =1FE : Tie to Next Bar		
*10-2 PITCH BEND 0001 000 t t t t t t t t 0 v v v v v v 0 v v v v v v Event Time Value(H) Value(L)		
*10-3 AFTER TOUCH 0010 000 t t t t t t t t 0000 0000 0 v v v v v v Event Time Value		
*10-4 PROGRAM CHANGE 0011 000 t t t t t t t t 0000 0000 p p p p p p p p Event Time Program No.		
Mem. Alloc=0 : p=00~199(100~C99) =1 : p=00~49, 100~149 (100~C49)		
*10-5 CONTROL CHANGE 0100 000 t t t t t t t t 0 v v v v v v 0 c c c c c c Event Time Value Control No. c=00~65 : Same as MIDI Control Change = 66 : Assignable Pedal = 67 : Effect 1 ON/OFF = 68 : - 2 = 69 : Effect 1 Balance = 6A : Effect 2 Balance = 6B : Tempo		
*10-6 BAR 0110 0000 t t t t t t t t b b b b b b b b x x 00 0000 0 p p p p p p p p Bar No. Bar Type Pattern No. xx=00 : Don't use Pattern =10 : Pattern continual =11 : Pattern Start		
*10-7 TRACK END 0111 000 t t t t t t t t 0000 0000 0000 0000 Eye		

*11 EFFECT PARAMETER

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Effect 1 Pattern No.	0~20,21:1~33,Tru
(01)	- 2 -	0~20,21:1~33,Tru
(02)	- 1 L-Ch E. Balnc	00~64 : 00~100
(03)	- 1 R-Ch -	00~64 : 00~100
(04)	- 2 L-Ch -	00~64 : 00~100
(05)	- 2 R-Ch -	00~64 : 00~100
(06)	Output 3 Pan	00,01~65 *11-1
(07)	- 4 -	00,01~65 *11-1
(08)	Effect 1/O	bit4~0 *11-2
(09)	Effect 1 Parameter	*11-3
(16)		*11-3
(17)	Effect 2 Parameter	*11-3
(24)		*11-3

*11-1 : 00 : Off *11-2 :

01 : R bit0=0:Efct1 L-Ch Off,=1:0n
 02 : 01:99 bit1=0: - 1 R-Ch Off,=1:0n
 ...
 bit2=0: - 2 L-Ch Off,=1:0n
 64 : 99:01 bit3=0: - 2 R-Ch Off,=1:0n
 65 : L bit4=0:Efct2 Para.=1:Serial
 *11-3 : Effect Parameter (8Byte) 83 Type

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
1~3	Hall. (4.5 : Room. 6 : Live Stage)	
(00)	Reverb Time	00~61(2F):0.2~9.9(4.9)
(01)	(NUL)	00
(02)	High Damp	00~63 : 00~99
(03)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(04)	E/R Level	00~63 : 00~99
(05)	(NUL)	00
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

Don't display NUL from here, and that must be 00

7~9	Early Reflection 1,2,3	
(00)	E/R Time	00~46 : 100~800
(01)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12
10	Stereo Delay, 11 : Cross Delay	
(00)	Delay Time L (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	- - - (H)	
(02)	Feed Back	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	00~1F4 : 00~500
(05)	- - - (H)	
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

12,13 : Stereo Chorus 1,2. (14,15 : Flanger)

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 *11-3-2
(02)	MG Status *11-3-3	bit0=0:Sin,=1:Tri bit1 ← 0 bit2 ← 0 (1)
(03)	(Feed Back)	(9D~63 : -99~99)
(04)	Delay Time	0~C8(32):0~200(50)
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12
16	Phase Shifter 1. (17 : Phase Shifter 2)	
(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 *11-3-2
(02)	MG Status *11-3-3	bit0=0:Sin,=1:Tri bit1 ← 0 bit2 ← 0
(03)	Feedback	9D~63 : -99~99
(04)	Manual	00~63 : 00~99

18 : Stereo Tremolo 1. (19 : Stereo Tremolo 2)

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 : *11-3-2
(02)	MG Status *11-3-3	bit0=0:Sin,=1:Tri bit1 ← 0 bit2 ← 0
(03)	Shape	9D~63 : -99~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

20	3 Band EQ	
(00)	Mid fc	0.1,2 : 0.5k,1k,2k
(01)	Mid Gain	F4~0C : -12~12
(04)	Low fc	0.1,2:0.25k:0.5k,1k
(05)	High fc	0.1,2 : 1k,2k,4k
(06)	High Gain	F4~0C : -12~12
(07)	Low Gain	F4~0C : -12~12

21 : Over Drive

(00)	EQ Mid fc	0.1,2 : 0.5k,1k,2k
(01)	EQ Mid Gain	F4~0C : -12~12
(02)	Drive	00~63 : 00~99
(03)	Level	00~63 : 00~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

22 : Distortion

(02)	Distortion	00~63 : 00~99
(03)	Level	00~63 : 00~99
(07)	EQ Low Gain	F4~0C : -12~12

23 : Exciter

(00)	Blend	9D~63 : -99~99
(01)	Emphatic Point	00~09 : 01~10
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

24 : Synphonic Ensemble

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12
25	Rotary Speaker	
(00)	Depth	00~63 : 00~99
(02)	Speed Rate	F6~0A : -10~10
26	Delay / Hall	
(00)	Delay Time (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	Delay Time (H)	9D~63 : -99~99
(02)	Feed Back	00~63 : 00~99
(03)	High Damp	00~61 : 0.2~9.9
(04)	Reverb Time	00~63 : 00~99
(06)	High Damp.	00~96 : 00~150
(07)	Pre Delay	00~96 : 00~150

27 : Delay / Room

(00)	Delay Parameter	*11-3-1
(03)		
(04)	Reverb Time	00~2F : 0.2~4.9
(06)	High Damp	00~63 : 00~99
(07)	Pre Delay	00~96 : 00~150
28	Delay / Early Reflection	
(00)	Delay Parameter	*11-3-1
(03)		
(04)	E/R Time	00~1E : 100~400
(05)	Pre Delay	00~96 : 00~150

29 : Delay / Delay

(00)	Delay Time L (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	- - - (H)	
(02)	Feed Back L	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp L	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	00~1F4 : 00~500
(05)	- - - (H)	
(06)	Feed Back R	9D~63 : -99~99
(07)	High Damp R	00~63 : 00~99

30 : Delay / Chorus. (31 : Delay / Flanger)

(00)	Delay Parameter	*11-3-1
(03)		
(04)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~D8 *11-3-2
(06)	MG Status *11-3-3	bit0=0:Sin,=1:Tri bit1 ← 0 bit2 ← 0 (←1)
(07)	Feed Back	0. (9D~63: -99~99)

32 : Delay / Phaser

(00)	Delay Parameter	*11-3-1
(03)		
(04)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~D8 *11-3-2
(06)	Feedback	9D~63 : -99~99

33 : Delay / Tremolo

(00)	Delay Parameter	*11-3-1
(03)		
(04)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~D8 *11-3-2
(07)	Shape	9D~63 : -99~99

*11-3-1 : Delay Parameter

Same as 26-(00)~(03)

*11-3-2 : Data(Hex) Value[Hz]

00~63 0.03~3.00 (0.03step)
 64~C7 3.1~13.0 (0.1 step)
 C8~D8 14~30.0 (1 step)

*11-3-3 : MG Status

bit0 : Wave Form =0:Sin, =1:Tri
 bit1 : Phase =0:0°, =1:180°
 bit2 : Wave Shape =0: Normal
 =1: for Flanger

Page des paramètres de programme, Position -- Table de décalage

(TABLE 5)

PAGE		PARAMETER	POSITION							
SGL	DBL		A	B	C	D	E	F	G	H
PROGRAM MODE										
			(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)
(0)	(0)	(PERFORMANCE EDIT)	*12	*12	*12	*12	*12	*12	*12	*12
EDIT PROGRAM MODE										
			(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)
(0)	(0)	0-1 OSC BASIC	10		11		11			
(1)	(1)	2 OSC 1 (MULTISOUND)	12			86	13			
	(2)	3 OSC 2 (MULTISOUND)	14			126	15	16	17	18
(2)	(3)	1-1 OSC 1 PITCH EG	63	64	65	66	67	68	70	69
	(4)	2 OSC 2 PITCH EG	103	104	105	106	107	108	110	109
(3)	(5)	2-1 VDF 1 (CUTOFF/EG INT)		71			74			
(4)	(6)	2 VDF 1 EG	78	79	80	81	82	83	84	85
(5)	(7)	3 VDF 1 VELOCITY SENSE	77		76		100	100	100	100
(6)	(8)	4 VDF 1 KBD TRACK	72	73	75		99	99	99	99
	(9)	3-1 VDF 2 (CUTOFF/EG INT)		111			114			
	(10)	2 VDF 2 EG	118	119	120	121	122	123	124	125
	(11)	3 VDF 2 VELOCITY SENSE	117		116		140	140	140	140
	(12)	4 VDF 2 KBD TRACK	112	113	115		139	139	139	139
(7)	(13)	4-1 VDA 1 EG	92	93	94	95	96	97	98	
(8)	(14)	2 VDA 1 VELOCITY SENSE		89	91		102	102	102	102
(9)	(15)	3 VDA 1 KBD TRACK	87	88	90		101	101	101	101
	(16)	5-1 VDA 2 EG	132	133	134	135	136	137	138	
	(17)	2 VDA 2 VELOCITY SENSE		129	131		142	142	142	142
	(18)	3 VDA 2 KBD TRACK	127	128	130		141	141	141	141
(10)	(19)	6-1 PITCH MG	19		20	21	22	19	19	
(11)	(20)	2 VDF MG	23		24	25	26	23	23	
(12)	(21)	7-1 AFTER TOUCH	27	28		29	30		31	
(13)	(22)	2 CONTROLLER	32	33		34	35		36	37
(14)	(23)	8-1 EFFECT 1 (TYPE)	38					46		
(15)	(24)	2 EFFECT 1 PARAMETER	*13	*13	*13	*13	*13	*13	*13	*13
(16)	(25)	3 EFFECT 2 (TYPE)	39					46		
(17)	(26)	4 EFFECT 2 PARAMETER	*13	*13	*13	*13	*13	*13	*13	*13
(18)	(27)	5 EFFECT PLACEMENT	46				44		45	

*12 See P. 18

*13 See P. 40

Page des paramètres de combinaison, Position -- Table de décalage

(TABLE 6)

PAGE					PARAMETER	POSITION								
SGL	LYR	SP	VS	MULT		A	B	C	D	E	F	G	H	
COMBINATION MODE														
(1)						PROG. /LEVEL	(8) 36	(9)	(10)	(11) 37	(12)	(13)	(14)	(15)
	(1)	(1)	(1)		1	PROG. /LEVEL	36			37	47			48
				(1)	1	PROGRAM	36	47	58	69	80	91	102	113
				(2)	2	LEVEL	37	48	59	70	81	92	103	114
EDIT COMBINATION MODE														
(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	0-1	COMBI. TYPE			(10) 10					
(1)					1-1	PROG. /PAN	36			37		40		
	(1)				1-1	PROG. /LEVEL	36			37	47			48
	(2)				2	PAN/DAMPER	40	45			51	56	49	50
		(1)			1-1	PRG. /SPLIT	36			*14		47		
		(2)			2	LVL/PAN/DAMP	37	40	45		48	51	56	
			(1)		1-1	PRG. /VELOCITY	36			*15		47		
			(2)		2	LVL/PAN/DAMP	37	40	45		48	51	56	
				(1)	1-1	PROG. SELECT	36	47	58	69	80	91	102	113
				(2)	2-1	MIDI CHANNEL	46	57	68	79	90	101	112	123
				(3)	3-1	K. WINDOW TOP	41	52	63	74	85	96	107	118
				(4)	2	K. WINDOW BTM	42	53	64	75	86	97	108	119
				(5)	3	V. WINDOW TOP	43	54	65	76	87	98	109	120
				(6)	4	V. WINDOW BTM	44	55	66	77	88	99	110	121
				(7)	4-1	OUTPUT LEVEL	37	48	59	70	81	92	103	114
				(8)	5-1	TRANSPOSE	38	49	60	71	82	93	104	115
				(9)	2	DETUNE	39	50	61	72	83	94	105	116
				(10)	6-1	PANPOT	40	51	62	73	84	95	106	117
				(11)	7-1	MIDI PRG CHG	45	56	67	78	89	100	111	122
				(12)	2	DAMPER	45	56	67	78	89	100	111	122
				(13)	3	AFTER TOUCH	45	56	67	78	89	100	111	122
				(14)	4	CONTROL CHNG	45	56	67	78	89	100	111	122
(2)	(3)	(3)	(3)	(15)	8-1	EFFECT1 TYPE	11					19		
(3)	(4)	(4)	(4)	(16)	2	EFFECT1 PARA	*13	*13	*13	*13	*13	*13	*13	*13
(4)	(5)	(5)	(5)	(17)	3	EFFECT2 TYPE	12					19		
(5)	(6)	(6)	(6)	(18)	4	EFFECT2 PARA	*13	*13	*13	*13	*13	*13	*13	*13
(6)	(7)	(7)	(7)	(19)	5	EFFECT PLACE	19				17		18	

*14 68

*15 70

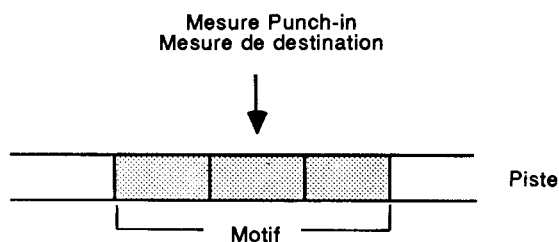
MESSAGES D'ERREUR

(communs à tous les modèles)

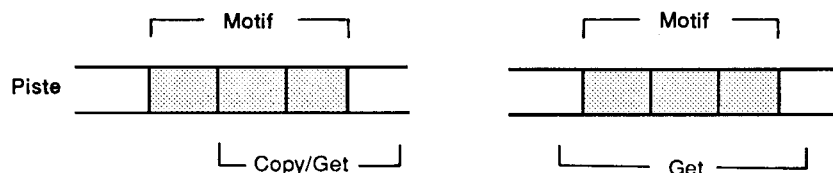
Message d'erreur	Raison
Battery Low (Internal)	La pile de maintien de la mémoire interne doit être remplacée. Appelez le distributeur KORG le plus proche de votre domicile ou votre concessionnaire KORG ou le centre de service après-vente et faites remplacer la pile par un technicien qualifié
Battery Low (RAM card)	La pile de maintien de la mémoire de la carte RAM doit être remplacée. Afin de sauvegarder vos données précieuses, chargez toutes les données de la carte dans la mémoire interne du M1, puis changez la pile de la carte et enfin rechargez les données sur la carte. Le retrait de la pile entraînera l'effacement de toutes les données se trouvant sur la carte.
Card Format Mismatch	Parce que le format de la carte est différent, l'écriture et la lecture de données ne peut être exécutée. (Pour écrire sur cette carte, utilisez la fonction F9-2, Format Card du mode Global).
Card Memory Full	Le nombre de pas de la séquence à sauvegarder dépasse la capacité de la carte. (Reformatez la carte de séquence afin de pouvoir sauvegarder les données.)
Invalid (Unformatted) Card	Une carte pleine ou n'ayant pas été préparée pour utilisation avec le M1 a été insérée. (Pour pouvoir utiliser cette carte, utilisez la fonction F9-2 Format Card du mode Global.)
Memory Protected	Le dispositif de protection de la mémoire a été activé en mode Global pour empêcher l'effacement accidentel des données (lors de l'écriture en mémoire interne ou sur une carte de mémoire).
No Card Inserted	La lecture de la carte ou l'écriture a été tentée mais la carte n'est pas correctement insérée.
ROM Card or Protected Card	Des données ne peuvent être écrites sur une carte RAM à moins que son commutateur de protection ne soit désactivé et l'écriture est impossible sur une carte ROM.

(Mode séquenceur uniquement)

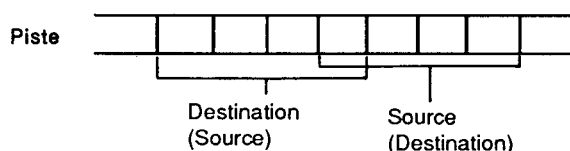
Message d'erreur	Raison
Beat or Length Mismatch	La mesure des données jouée (de la piste ou du motif) ne correspond pas à celle de la piste ou du motif destinataire du transfert ou la longueur d'un motif copié ne correspond pas à celle du motif de destination.
Blank Pattern	Un motif initialisé a été utilisé pour l'opération PUT.
Measure Occupied by Pattern	Une partie du motif s'étend au-delà d'une mesure PUNCHIN ou d'une mesure de destination spécifiée lors de l'édition de mesures.



Measure Overflow	Lors de l'exécution d'une opération d'édition, la longueur de la piste dépasse 250 mesures.
Memory Full	Le total de tous les morceaux et pas occupe toute la mémoire disponible.
Track Has No Events	En mode d'édition d'événement, la piste spécifiée ne contient pas de données de jeu.
Pattern Across Source	Lors de la copie d'une piste, une partie du motif a été incluse dans la plage spécifiée de la source



Pattern Conflicts	Lors de l'exécution de la fonction "Bounce", un motif avec des événements insérés par PUT occupe une portion de la plage de la piste source ou de la piste de destination.
Pattern Used in Song	Le motif ne peut être chargé parce qu'un autre motif précédemment chargé est utilisé dans le morceau.
Source Across Destination	Dans la fonction Measure Copy (F5-2) permettant de copier sur la même piste, la plage du côté source et la plage du côté destination se chevauchent.



Track Protected	La protection pour la piste spécifiée est activée.
-----------------	--

FICHE TECHNIQUE ET INFORMATIONS DIVERSES

FICHE TECHNIQUE

Méthode de génération de son	Système de synthèse AI (Traitement de son intégralement numérique)
Source de son	16 voix, 16 oscillateurs (mode SINGLE) 8 voix, 16 oscillateurs (mode DOUBLE)
Clavier	61 touches (avec sensibilité à la pression initiale et aftertouch)
Mémoire de formes d'onde	PCM; 2Mmots (4 Moctets)
Quantification	16 bits
Section effets	Multi-effets numériques sur 2 systèmes
Capacité de la mémoire de programmes	100 programmes *1
Capacité de la mémoire de combinaisons	100 combinaisons *1
Section séquenceur	10 morceaux, 100 motifs, max. 7700 notes*2 8 pistes, fonctionnement multitimbres avec 8 timbres (Allocation de voix dynamique)
Entrées de commande	Pédale d'étouffement, commutateurs aux pieds assignables 1/2
Sorties	1/L, 2/R, 3, 4, casque stéréo
Bornes MIDI	IN, OUT, THRU
Affichage	LCD éclairé par l'arrière de 2 lignes de 40 caractères
Accessoires en option	Carte RAM (MCR-03), carte ROM, carte PCM
Consommation électrique	11W
Encombrement	1058 mm (L) x 356 mm (P) x 110 mm (H) (41-11/16" x 14" x 4-5/16")
Poids	13,5 Kg (29 lbs 11 oz)

*1 L'allocation de mémoire peut être changée en 50 programmes et 50 combinaisons.

*2 Une capacité maximale de 4400 notes lorsque l'allocation de mémoire à 100 programmes/ 100 combinaisons est sélectionnée.

* Ces caractéristiques techniques sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

Tableau d'implémentation MIDI

FUNCTION	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Change	1 ~ 16 1 ~ 16	1 ~ 16 1 ~ 16	Memorized
Mode Default Messages Altered	X *****	3 X	
Note number: Sound range	0 ~ 127 *****	0 ~ 127 0 ~ 127	
Velocity Note on Note off	○ 9n, V=10 ~ 127 X	○ 9n, V=1 ~ 127 X	
After Keys Touch Ch's	X ○	X ○	[A]
Pitch bend	○	○	*1
Control Change	1 X 2 X 6 ○ 7 ○ 38 ○ 64 √ 96 ○ 97 ○ 100 X 101 X 0-101 ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Pitch MG *1 VDF modulation *1 Data entry (MSB) *2 Volume *1 Data entry (LSB) *2 Sustain *1 Data increment *2 Data decrement *2 LSB of RPC for master tune *2 MSB of RPC for master tune *2
Program Change Actual No.	○ 0 ~ 99 *****	○ 0 ~ 127 0 ~ 99	[B]
System Exclusive	○	○	*2,*4
System : Song pos. Common : Song sel. : Tune	○ ○ 0 ~ 19 X	○ ○ 0 ~ 19 X	*3 *3
System : Clock Real time : Commands	○ ○	○ ○	*3 *3
Aux : Local ON/OFF Message : All note off : Active sensing : Reset	X X ○ X	X ○ 123 ~ 127 ○ X	
<p>REMARQUES: *1 Transmission/réception si CONTROL est réglé sur ENA en mode Global *2 Transmission/réception si EXCLUSIVE est réglé sur ENA en mode Global *3 Lorsque Clock est réglé sur Internal, il transmet, mais ne reçoit pas. Lorsque Clock est réglé sur External, c'est le contraire. *4 Vide et édite les données de programme. Compatible avec "universal exclusive" (Identification "Device")</p>			

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

○ : Oui
X : Non

[A] : Transmission/réception lorsque AFTERTOUCH est réglé sur ENA en mode Global.

[B] : Transmission/réception lorsque PROG/COMBI CHANGE est réglé sur ENA en mode Global.

LISTE DES MULTISONS

00 Piano	25 SynMallet	50 FingerSnap	75 VoiceWvNT 1
01 E. Piano 1	26 Flute	51 Pop	76 VoiceWvNT 2
02 E. Piano 2	27 Pan Flute	52 Drop	77 DWGS E. P. 1
03 Clav	28 Bottles	53 Drop NT	78 DWGS E. P. 2
04 Harpsicord	29 Voices	54 Breath	79 DWGS E. P. 3
05 Organ 1	30 Choir	55 Breath NT	80 DWGS Piano
06 Organ 2	31 Strings	56 Pluck	81 DWGS Clav
07 MagicOrgan	32 Brass 1	57 Pluck NT	82 DWGS Vibe 1
08 Guitar 1	33 Brass 2	58 Vibe Hit	83 DWGS Bass 1
09 Guitar 2	34 Tenor Sax	59 VibeHit NT	84 DWGS Bass 2
10 E. Guitar	35 Mute TP	60 Hammer	85 DWGS Bell 1
11 Sitar 1	36 Trumpet	61 Metal Hit	86 DWGS Orgn 1
12 Sitar 2	37 TubaFlugel	62 MetalHitNT	87 DWGS Orgn 2
13 A. Bass	38 DoubleReed	63 Pick	88 DWGS Voice
14 Pick Bass	39 Koto Trem	64 Distortion	89 SquareWave
15 E. Bass	40 BambooTrem	65 Dist NT	90 Digital 1
16 Fretless	41 Rhythm	66 Bass Thumb	91 Saw Wave
17 SynthBass 1	42 Lore	67 BasThumNT1	92 Digital 2
18 SynthBass 2	43 Lore NT	68 BasThumNT2	93 25% Pulse
19 Vibes	44 Flexatone	69 Wire	94 10% Pulse
20 Bell	45 WindBells	70 Pan Wave	95 Digital 3
21 Tubular	46 Pole	71 Ping Wave	96 Digital 4
22 Bell Ring	47 Pole NT	72 Fv Wave	97 Digital 5
23 Karimba	48 Block	73 Mv Wave	98 DWGS TRI
24 KarimbaNT	49 Block NT	74 Voice Wave	99 DWGS Sine

* La mention "NT" sur certains multisons indique que la hauteur du son est la même quelle que soit la touche jouée.

LISTE DES SONS DE PERCUSSION

01 Kick 1	12 Open HH 1	23 E. Tom	34 Metal Hit
02 Kick 2	13 Closed HH 2	24 Ride	35 Pluck
03 Kick 3	14 Open HH 2	25 Rap	36 FlexaTone
04 Snare 1	15 Crash	26 Whip	37 Wind Bell
05 Snare 2	16 Conga 1	27 Shaker	38 Tubular 1
06 Snare 3	17 Conga 2	28 Pole	39 Tubular 2
07 Snare 4	18 Timbales 1	29 Block	40 Tubular 3
08 Side Stick	19 Timbales 2	30 FingerSnap	41 Tubular 4
09 Tom 1	20 Cowbell	31 Drop	42 Bell Ring
10 Tom 2	21 Claps	32 Vibe Hit	43 Metronome 1
11 Closed HH 1	22 Tambourine	33 Hammer	44 Metronome 2

REMARQUE:

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 l'acheteur.

KORG[®] KORG INC.

15-12, Shimotakaido 1-chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

1989 © KORG INC.

0105 CTHDH Printed in Japan

®