

micro X

SYNTHESIZER / CONTROLLER

Manuel de l'utilisateur



Précautions

Emplacement

L'utilisation de cet instrument dans les endroits suivants peut en entraîner le mauvais fonctionnement.

- En plein soleil
- Endroits très chauds ou très humides
- Endroits sales ou fort poussiéreux
- Endroits soumis à de fortes vibrations
- A proximité de champs magnétiques

Alimentation

Branchez l'adaptateur secteur fourni à une prise secteur de tension appropriée. Évitez de brancher l'adaptateur à une prise de courant dont la tension ne correspond pas à celle pour laquelle l'appareil est conçu.

Interférences avec d'autres appareils électriques

Les postes de radio et de télévision situés à proximité peuvent par conséquent souffrir d'interférences à la réception. Veuillez dès lors faire fonctionner cet appareil à une distance raisonnable de postes de radio et de télévision.

Maniement

Pour éviter de les endommager, manipulez les commandes et les boutons de cet instrument avec soin.

Entretien

Lorsque l'instrument se salit, nettoyez-le avec un chiffon propre et sec. Ne vous servez pas d'agents de nettoyage liquides tels que du benzène ou du diluant, voire des produits inflammables.

Conservez ce manuel

Après avoir lu ce manuel, veuillez le conserver soigneusement pour toute référence ultérieure.

Évitez toute intrusion d'objets ou de liquide

Ne placez jamais de récipient contenant du liquide près de l'instrument. Si le liquide se renverse ou coule, il risque de provoquer des dommages, un court-circuit ou une électrocution.

Veillez à ne pas laisser tomber des objets métalliques dans le boîtier (trombones, par ex.). Si cela se produit, débranchez l'alimentation de la prise de courant et contactez votre revendeur Korg le plus proche ou la surface où vous avez acheté l'instrument.

Marque CE pour les normes européennes harmonisées

La marque CE apposée sur tous les produits de notre firme fonctionnant sur secteur jusqu'au 31 décembre 1996 signifie que ces appareils répondent à la Directive EMC (89/336/CEE) et à la Directive concernant la marque CE (93/68/CEE).

La marque CE apposée après le 1 janvier 1997 signifie que ces appareils sont conformes à la Directive EMC (89/336/CEE), à la Directive concernant la marque CE (93/68/CEE) ainsi qu'à la Directive Basse Tension (73/23/CEE).

La marque CE apposée sur tous les produits de notre firme fonctionnant sur piles signifie que ces appareils répondent à la Directive EMC (89/336/CEE) et à la Directive concernant la marque CE (93/68/CEE).

-
- Apple, Mac et Audio Units sont des marques commerciales d'Apple Computer, Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.
 - Windows XP est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
 - VST est une marque commerciale de Steinberg Media Technologies GmbH.
 - RTAS est une marque déposée d'Avid Technology, Inc. ou de ses filiales ou divisions.
 - Les autres noms de produits et de sociétés sont des marques commerciales ou déposées de leur détenteur respectif.

Nous vous remercions d'avoir choisi le microX Synthesizer/Controller de Korg. Afin de pouvoir exploiter au mieux toutes les possibilités offertes par l'instrument, veuillez lire attentivement ce

A propos de ce manuel

Organisation et emploi des manuels

Le microX est accompagné des manuels suivants:

- Manuel de l'utilisateur
- Guide des paramètres (sur le CD-ROM)

Manuel de l'utilisateur

Veuillez le lire en premier lieu. Il explique les noms et fonctions de chaque partie du microX et comment effectuer les connexions; il décrit les opérations élémentaires, survole les différents modes et montre comment éditer des sons. Ce manuel décrit en outre l'arpégiateur, les effets et les kits de batterie.

Le Manuel de l'utilisateur contient également des informations concernant d'éventuels problèmes (dépannage) et la fiche technique.

Guide des paramètres

Le Guide des paramètres décrit les paramètres et leur utilisation ainsi que les réglages proposés par le modèle microX.

Les explications sont structurées par mode et par page d'écran. Vous trouverez aussi des explications et des informations pour chaque effet et ses paramètres respectifs.

Consultez ce guide quand vous rencontrez un paramètre inconnu à l'écran ou quand vous voulez en savoir plus sur une fonction particulière.

Conventions utilisées dans ce manuel

Abréviations désignant les manuels Mdu, Gdp

Les différents manuels sont désignés par les abréviations suivantes:

Mdu: Manuel de l'utilisateur

Gdp: Guide des paramètres

Etapas d'une procédure 1. 2. 3. ...

Elles indiquent les différentes opérations à effectuer.

Symboles , , Remarque

Ces symboles proposent respectivement un appel à la prudence, des informations MIDI et des informations complémentaires.

Exemples de pages d'écran

Les valeurs de paramètres affichées dans les pages d'écran illustrées dans ce manuel sont données à titre d'exemple. Ces valeurs peuvent ne pas correspondre aux valeurs affichées à l'écran de votre instrument.

Informations relatives au MIDI

"CC" est l'abréviation de commande de contrôle.

Dans les informations relatives au MIDI, les **nombre**s entre crochets droits [] désignent toujours des nombres hexadécimaux.

Sommaire

Précautions.....	ii	Edition élémentaire d'un Program	43
A propos de ce manuel	iii	Performance Edit.....	43
Démarrage éclair.....	1	REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4], [SELECT]	43
Préparation.....	1	Sauvegarder vos réglages	45
Jouer avec des Programs et des Combinaisons.....	2	Edition détaillée de Programs	46
Ecouter les morceaux de démonstration	8	Avant de commencer l'édition.....	46
Introduction	9	Paramètres de base d'oscillateur.....	47
Caractéristiques principales	9	Utilisation de LFO et d'enveloppes (EG).....	50
Faces avant et arrière	11	Modulation alternative.....	51
Face avant.....	11	Jouer avec la hauteur	52
Face arrière.....	14	Utiliser les filtres.....	52
Nom et fonction des éléments affichés à l'écran.....	15	Utilisation de la section 'Amp'	55
Informations de base	17	Effets.....	56
A propos des modes du microX	17	Utiliser et éditer des Combinaisons.....	57
Opérations élémentaires	19	Jouer avec des Combinaisons	57
Préparation	23	Sélection d'une Combinaison	57
Mise sous/hors tension.....	23	Utilisation des contrôleurs.....	59
Branchement de l'adaptateur	23	Edition élémentaire d'une Combinaison ..	60
Mise sous tension	23	Changer les Programs de la Combinaison.....	60
Mise hors tension	24	Régler la position stéréo et le volume d'un Timbre.....	60
Connexions.....	25	REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4], [SELECT]	61
Connexions de base	25	Sauvegarder vos réglages	61
Brancher une pédale de maintien, un commutateur au pied ou une pédale d'expression	26	Edition détaillée de Combinaisons	62
Connexion d'un ordinateur	27	Avant de commencer l'édition.....	62
Connexion d'appareils MIDI.....	35	Sélection de Programs pour les Timbres	63
Utiliser et éditer des Programs	37	Réglages 'Status' et MIDI.....	63
Jouer avec des Programs.....	37	Superposition, partage de clavier et commutation par toucher	64
Sélection de Programs	37	Modifier les Programs selon la Combinaison ...	66
Utilisation des contrôleurs.....	40	Effets.....	68

Utiliser et éditer des Multis	69	Créer un motif d'arpège utilisateur.....	99
Considérations sur l'utilisation du MIDI ...	69	Sauvegarder un motif d'arpège utilisateur ...	105
Sélection d'un Multi.....	69	Synchronisation de l'arpégiateur.....	106
Assignation de Programs aux 'pistes' et réglage du volume et du pan	70	Utiliser des kits de batterie.....	107
Copier les réglages d'une Combinaison dans un Multi.....	72	Qu'est-ce qu'un 'kit de batterie'?.....	107
Ce que vous pouvez faire en mode Multi	73	Avant de commencer l'édition.....	107
Utilisation des contrôleurs.....	74	Editer les kits de batterie.....	108
Modifier les Programs selon le Multi.....	74	Sauvegarder un kit de batterie	110
Superposition, partage de clavier et commutation par toucher	75	Pilotage MIDI ('Ext. Control').....	111
Effets.....	75	Utilisation du pilotage MIDI	111
Sauvegarder vos réglages	75	Sets de pilotage MIDI	112
Pilotage MIDI.....	76	Sauvegarder un set de pilotage MIDI	112
Réglages d'effets.....	79	Autres fonctions	113
Effets pour chaque mode	79	Recharger les réglages d'usine (Load Preload Data).....	113
Types d'effet	79	Assigner un nom (Rename)	114
Réglages d'effets pour les Programs	81	Assigner des fonctions aux commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] en mode 'B' ..	115
Paramètres d'effets en mode Combinaison et Multi	84	Réglage du contraste de l'écran	115
Modulation dynamique et 'BPM/MIDI Sync.'	85	Fonction Tap Tempo.....	115
Sauvegarder les réglages d'effet	86	Appendices	117
Contourner l'effet d'insertion ou les effets maîtres	86	Sauvegarde de données.....	117
Mode Global	87	Types de données que vous pouvez sauvegarder	117
Organisation du mode Global.....	87	Tampon d'édition.....	118
System Setup 0: System.....	87	Dépannage.....	119
Paramètres MIDI 1: MIDI	89	Fiche technique et options	122
Gammes utilisateur 2: User Scale	89	Fiche technique.....	122
Editer les noms de catégories		Configuration requise pour la connexion à un ordinateur.....	123
3: Category Name	90	Options	123
Sauvegarder les réglages Global.....	90	Tableau d'équipement MIDI.....	124
Paramètres Drum kit 4: DKit, Arpeggiator 5: Arp.Pattern, External Control 6: Ext.Control.....	90	Index	126
Réglages d'arpégiateur	91		
Arpeggiateur en mode Program	91		
Arpeggiateur en mode Combinaison et Multi	96		



Démarrage éclair

Cette section vous permet de jouer directement sur votre instrument.

Elle explique comment installer le microX, comment sélectionner des Programs et régler le son, et comment écouter les morceaux de démonstration.

Quand vous avez fini de lire ce "Démarrage éclair", veuillez aussi prendre le temps de lire le reste du manuel.

Préparation

⚠ Avant de procéder aux connexions, mettez tous les appareils concernés hors tension. Vous risqueriez sinon d'endommager vos enceintes ou le microX et/ou d'autres appareils. Soyez donc prudent.

1. Branchez l'adaptateur fourni.

Utilisez exclusivement l'adaptateur fourni avec le microX. N'utilisez pas d'autre adaptateur.

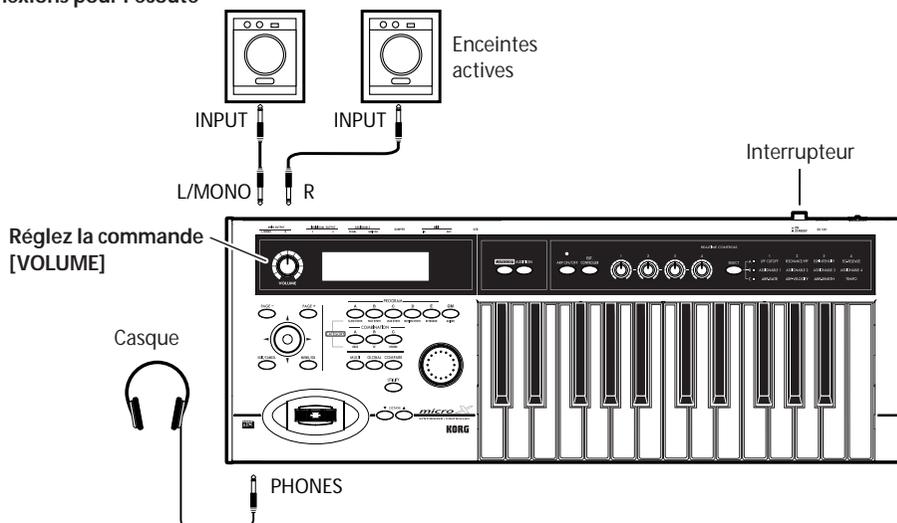
2. Branchez le microX à votre système audio.

Utilisez des câbles audio standard avec jacks 1/4" pour relier les prises (MAIN OUTPUT) L/MONO et R du microX aux entrées de votre console de mixage, enceintes actives ou enregistreur audio.

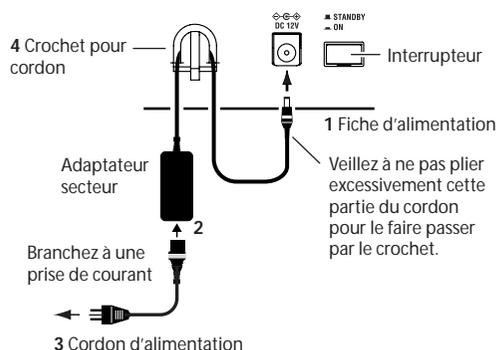
Pour écouter le signal au casque, branchez-le à la prise casque située à gauche en façade du microX.

La prise casque reproduit le même signal que les sorties (MAIN OUTPUT) L/MONO et R.

Connexions pour l'écoute



Branchements de l'adaptateur



3. Réglez la commande [VOLUME] du microX au minimum (à gauche).

Mettez votre système audio sous tension et réglez le volume sur un niveau normal.

4. Mettez le microX sous tension en appuyant sur l'interrupteur en face arrière.
5. Tournez lentement la commande [VOLUME] du microX vers la droite jusqu'à un niveau adéquat.

Jouer avec des Programs et des Combinaisons

Le mode Combinaison est sélectionné par défaut à la mise sous tension.

Jouez sur le clavier: vous entendez le son de la Combinaison 000 de la banque A.

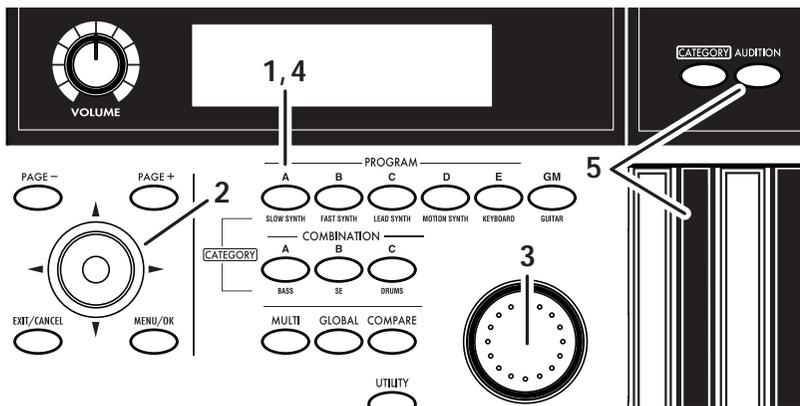
Une Combinaison est constituée de huit Programs pouvant se partager le clavier, être assignés à des zones de clavier ou superposés, ou encore, alterner selon la force exercée sur les touches.

Une Combinaison peut utiliser deux arpégiateurs simultanément (un Program ne peut en utiliser qu'un), vous permettant de créer des sons nettement plus complexes qu'un seul Program.

Au lieu de continuer à sélectionner des Combinaisons, commençons par écouter les sons de "base" du microX, les Programs.

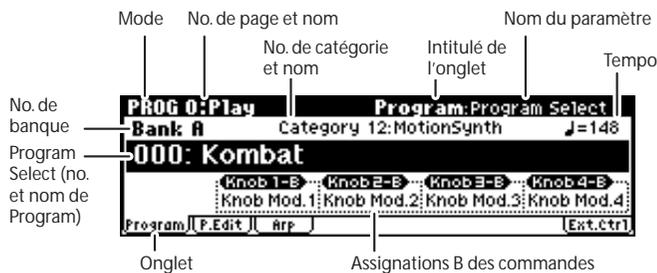
Remarque: Si vous n'entendez rien quand vous jouez sur le clavier: Vérifiez les connexions. Vérifiez que la commande VOLUME du microX et le volume des enceintes actives ou de l'ampli stéréo sont bien réglés.

Sélection de Programs par banque et numéro



1. Appuyez sur un des boutons PROGRAM [A]–[GM]. (Le bouton s'allume.)

Vous passez en mode Program et la banque correspondant au bouton est sélectionnée. La ligne supérieure de l'écran affiche "PROG 0: Play" (mode, numéro de page et nom).



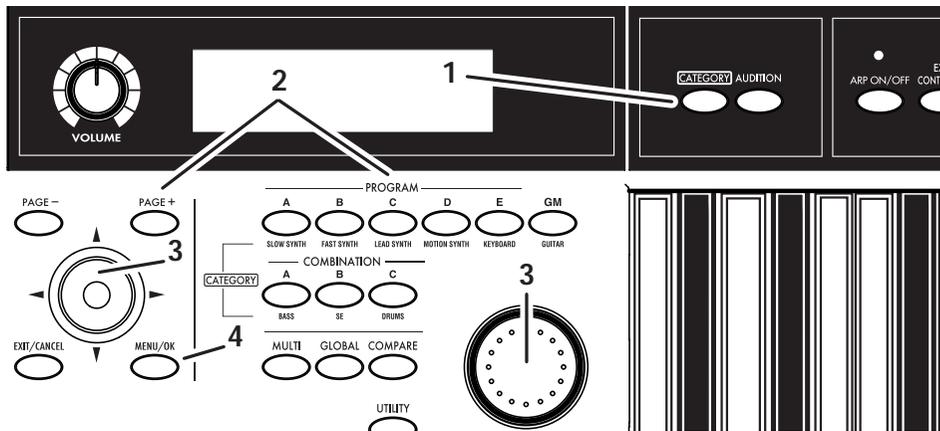
2. Vérifiez que la ligne "Program Select" (no. et nom de Program) est sélectionnée. Sinon, utilisez ClickPoint [▲][▼] pour contraster l'indication "Program Select".
3. Choisissez le Program voulu avec la molette [VALUE].

Vous pouvez aussi appuyer au centre du ClickPoint pour contraster la case puis utiliser [▲][▼] pour choisir un Program, confirmez ensuite votre choix en appuyant de nouveau au centre.

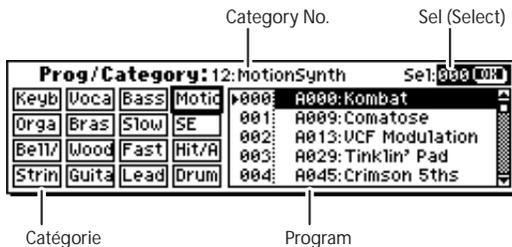
- Appuyez sur un des boutons PROGRAM [A]–[GM] pour changer de banque.
Le témoin du bouton de banque actionné s’allume et la lettre de la banque apparaît à gauche de l’écran.
Pour sélectionner la banque B, par exemple, appuyez sur le bouton PROGRAM [B]. Le bouton [B] s’allume et “Bank B” apparaît à gauche de l’écran. Le bouton [GM] fonctionne différemment des autres boutons de banque. Chaque pression sur ce bouton fait défiler les banques dans l’ordre suivant: G → g(d) → G → g(d) ... etc.
Les Programs sont répartis dans des banques de 128 Programs (sauf g(d)). Choisissez une banque puis un Program au sein de cette banque.
- Jouez sur le clavier pour écouter le Program choisi.
Tout en jouant sur le clavier, servez-vous du joystick et des commandes REALTIME CONTROLS pour modifier le son. Le résultat varie en fonction du Program. Jouez donc sur le clavier en actionnant ces contrôleurs pour écouter leur effet. Les boutons OCTAVE [▼][▲] permettent de changer la hauteur par octave.
Pour en savoir plus sur les contrôleurs, voyez “Modifier le son avec les contrôleurs” (p.5).
Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton [AUDITION] (il s’allume) pour entendre une phrase produite avec ce Program.

Sélectionner un Program par catégorie avec les boutons [CATEGORY] et PROGRAM/COMBINATION

Le microX vous permet de sélectionner un Program par catégorie (“synthé”, “basse” ou “batterie”).



- Appuyez sur le bouton [CATEGORY].
Le menu de catégories apparaît.



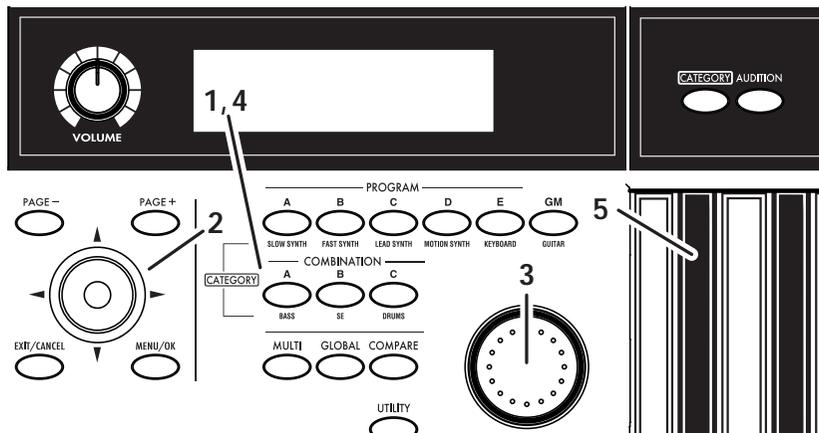
- Appuyez sur le bouton PROGRAM ou COMBINATION pour choisir la catégorie voulue. La catégorie spécifiée est sélectionnée. (Un nom de catégorie est imprimé sous chaque bouton de banque.)

Si, par exemple, vous appuyez sur le bouton [CATEGORY] puis sur le bouton PROGRAM [E], vous ne pouvez choisir un Program que dans la catégorie "Keyboard". Cette catégorie propose des Programs de pianos acoustiques, électriques etc.

Les boutons [PAGE+][PAGE-] permettent de faire défiler les catégories une par une.

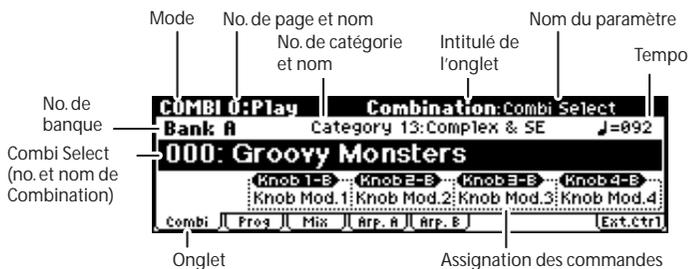
3. Vous pouvez aussi utiliser la molette [VALUE] ou ClickPoint [▲][▼] pour faire défiler les Programs d'une même catégorie.
4. Appuyez sur le bouton [MENU/OK] pour confirmer votre choix. Pour renoncer à la sélection d'un Program, appuyez sur le bouton [EXIT/CANCEL].

Sélection de Combinaisons par banque et numéro



1. Appuyez sur un bouton COMBINATION [A]–[C]. (Le bouton s'allume.)

Vous passez en mode Combination et la banque correspondant au bouton est sélectionnée. La ligne supérieure de l'écran affiche "COMBI 0: Play" (mode, numéro de page et nom).



2. Vérifiez que la ligne "Combi Select" (no. et nom de Combination) est sélectionnée.

Sinon, utilisez ClickPoint [▲][▼] pour contraster l'indication "Combi Select".

3. Choisissez la Combinaison voulue avec la molette [VALUE].
4. Vous pouvez changer de banque avec les boutons COMBINATION [A]–[C].

Le témoin du bouton de banque actionné s'allume et la lettre de la banque en question apparaît à gauche de l'écran.

Pour sélectionner la banque B, par exemple, appuyez sur le bouton COMBINATION [B]. Le bouton [B] s'allume et "Bank B" apparaît à gauche de l'écran.

Les Combinaisons sont réparties dans des banques de 128 Combinaisons. Choisissez une banque puis une Combinaison au sein de cette banque.

5. Jouez sur le clavier pour écouter la Combinaison choisie.

Tout en jouant sur le clavier, servez-vous du joystick et des commandes REALTIME CONTROLS pour modifier le son. Le résultat varie en fonction de la Combinaison. Jouez donc sur

le clavier en actionnant ces contrôleurs pour écouter leur effet. Les boutons OCTAVE [▼][▲] permettent de changer la hauteur par octave.

Remarque: Il est impossible de produire une phrase avec le bouton [AUDITION] en mode Combination.

Sélection de Combinaisons par catégorie

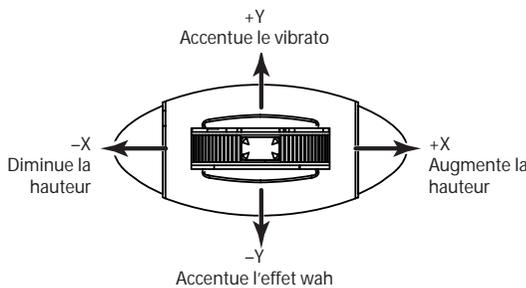
En mode Combination, vous pouvez sélectionner des Combinaisons par catégorie comme en mode Program. Pour savoir comment procéder, voyez "Sélectionner un Program par catégorie avec les boutons [CATEGORY] et PROGRAM/COMBINATION" (p.3).

Modifier le son avec les contrôleurs

Vous pouvez utiliser le joystick du microX ainsi que les boutons OCTAVE [▼][▲] et ses commandes REALTIME CONTROLS pour rendre votre jeu plus expressif.

Joystick

Vous pouvez faire varier la hauteur ou la profondeur de modulation avec le joystick. Le résultat varie en fonction du Program ou de la Combination mais il produit généralement les effets suivants.



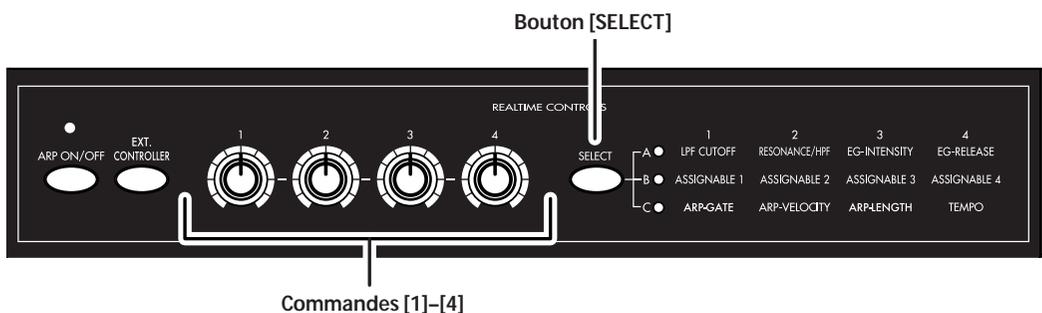
OCTAVE

Les boutons OCTAVE [▼][▲] permettent de transposer la hauteur du clavier par octave sur une plage de 3 octaves.



REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4], [SELECT]

Le bouton [SELECT] sert à choisir le mode A/B/C des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] pour piloter le timbre, les effets, les commandes de contrôle MIDI et l'arpégiateur en temps réel. Ces commandes permettent de modifier le son durant le jeu ou d'effectuer des éditions simples.



Cette section explique comment utiliser les commandes REALTIME CONTROLS en mode Program.

Remarque: Nous n'allons pas utiliser la fonction "External Control": vérifiez donc que le bouton [EXT. CONTROLLER] est éteint. S'il est allumé, appuyez sur le bouton [EXT. CONTROLLER].

1. Appuyez sur un des boutons PROGRAM [A]–[GM]. (Le bouton s'allume.)
2. Sélectionnez "Program Select" (no. et nom du Program) puis tournez la molette [VALUE] pour choisir le Program à modifier avec les commandes REALTIME CONTROLS.
3. Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT] pour allumer le témoin "A" à droite du bouton.
4. Utilisez la commande [1] (LPF CUTOFF) pour régler la fréquence de coupure du filtre passe-bas.
Le réglage de fréquence de coupure du filtre permet de modifier la brillance du son. L'effet produit dépend des valeurs attribuées aux paramètres du Program, mais généralement, en tournant la commande à gauche, vous adoucissez le son tandis qu'en la tournant à droite, vous le rendez plus brillant.
5. Actionnez la commande [2] (RESONANCE/HPF) pour définir soit le niveau de résonance d'un filtre passe-bas, soit la fréquence de coupure d'un filtre passe-haut. L'action de cette commande dépend du type de filtre contenu dans le Program. Le réglage de niveau de résonance d'un filtre permet d'obtenir un son caractéristique.
Le réglage de la fréquence de coupure d'un filtre passe-haut permet de modifier la brillance du son.
6. Tournez la commande [3] (EG-INTENSITY) pour régler l'intensité de l'enveloppe du filtre. Actionnez cette commande pour modifier l'intensité de l'enveloppe de filtre. Normalement, en tournant la commande à gauche, vous diminuez l'intensité de l'enveloppe du filtre, tandis qu'en la tournant à droite, vous accentuez l'effet de l'enveloppe du filtre. Comme l'action de l'enveloppe du filtre dépend de la fréquence de coupure du filtre, les changements produits par le filtre sur le timbre du son sont définis simultanément par les commandes [1] et [3].
7. Tournez la commande [4] (EG-RELEASE) pour régler le temps que mettent les enveloppes du filtre et de l'amplificateur à s'estomper. Ces réglages définissent le temps nécessaire pour que le son disparaisse après la production d'un message de coupure de note (note-off).
Quand vous tournez cette commande, l'instrument modifie les temps d'étouffement de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur. Normalement, en tournant la commande à gauche, vous raccourcissez le temps d'étouffement, tandis qu'en la tournant à droite, vous l'allongez.
8. Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT] pour allumer le témoin "B" à droite du bouton.
En mode "B", les fonctions concernant tous les Programs et Combinaisons préprogrammés sont assignées aux commandes. Vous pouvez utiliser les commandes pour piloter le volume, la durée du portamento, le panoramique, les enveloppes de filtre et d'amplificateur, la modulation de hauteur du LFO ou les niveaux d'envoi des effets maîtres etc.
Actionnez chaque commande pour écouter le résultat.

Remarque: Les assignations "B" des commandes REALTIME CONTROLS [1], [2], [3] et [4] sont affichées à la page 0: Play, Program en mode Program et à la page 0: Play, Combination en mode Combination.

Utilisation de l'arpégiateur

En écoutant différents Programs et Combinaisons, vous avez probablement remarqué que certains démarraient automatiquement. C'est ici que l'arpégiateur entre en jeu.

La fonction **arpégiateur** génère automatiquement des arpèges (notes d'un accord jouées séparément selon un motif rythmique). La plupart des arpégiateurs traditionnels produisent un arpège quand vous jouez un accord sur le clavier. L'arpégiateur polyphonique du microX est loin de se limiter à cette fonction: vous pouvez ainsi produire une vaste série de motifs basés sur la hauteur et le rythme des notes jouées sur le clavier. Grâce à l'arpégiateur, vous pouvez déclencher une foule de motifs différents (comprenant des phrases de batterie ou de basse et des riffs d'accompagnement de guitare et de clavier). La fonction arpégiateur vous sera aussi utile pour créer des nappes subtiles, des sons de synthé ou des effets sonores.

Le mode Program permet d'utiliser un arpégiateur.

Les modes Combinaison et Multi, par contre, vous permettent d'utiliser deux motifs d'arpèges simultanément (double arpégiateur polyphonique). Cela vous ouvre bien des possibilités: vous pouvez, par exemple, définir des motifs d'arpège différents pour des Programs de batterie et de basse, ou changer de motif d'arpège selon la section du clavier ou la valeur de toucher utilisée.

Nous allons expliquer ici comment utiliser l'arpégiateur en mode Program.

Piloter l'arpégiateur avec les commandes REALTIME CONTROLS

1. Appuyez sur un des boutons PROGRAM [A]–[GM]. (Le bouton s'allume.)
2. Sélectionnez la ligne "Program Select" (no. et nom de Program) et tournez la molette [VALUE]. Vous remarquerez que le bouton [ARP ON/OFF] est allumé pour certains Programs. Sélectionnez un de ces Programs et jouez sur le clavier. L'arpégiateur démarre.
Pour les autres Programs, vous pouvez également activer l'arpégiateur d'une pression sur le bouton [ARP ON/OFF] (il s'allume). Jouez sur le clavier pour lancer l'arpégiateur.
3. Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT] pour allumer le témoin "C" à droite du bouton.
4. Réglez le tempo avec la commande [4] (TEMPO).
5. Tournez la commande [1] (ARP-GATE) pour régler la durée des notes d'arpège.
Remarque: Quand les commandes [1]–[3] sont en position centrale (12h), les paramètres qu'elles pilotent ont la valeur spécifiée pour le Program.
6. Tournez la commande [2] (ARP-VELOCITY) pour régler le niveau des notes d'arpège.
7. Tournez la commande [3] (ARP-LENGTH) pour régler la durée du motif d'arpège.
Le changement de la durée du motif d'arpège modifie les caractéristiques du motif. Cela ne fonctionne pas pour les motifs préprogrammés (UP, DOWN, ALT1, ALT2 et RANDOM).

Changer de motif d'arpège

Le microX contient les motifs d'arpège d'usine Preset-0–Preset-4 et les motifs d'arpège utilisateur U000–250.

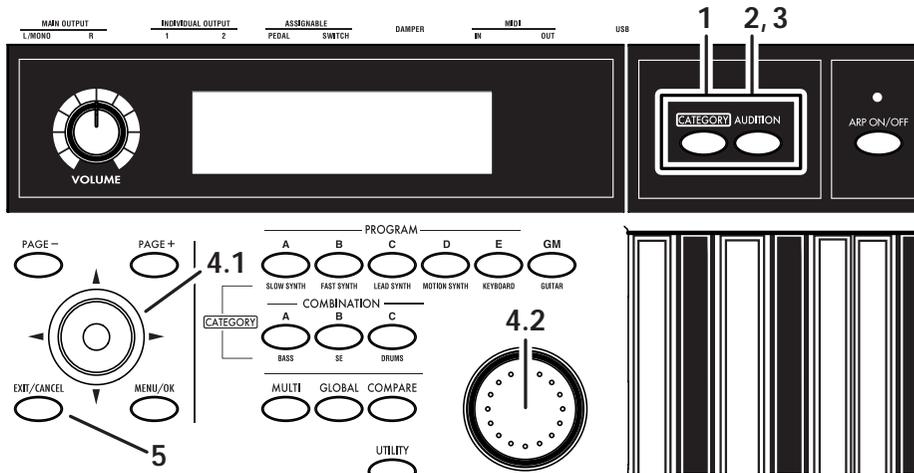
1. Appuyez sur le bouton [PAGE+] pour afficher la page PROG 0: Play, Arp. Play.



2. Vous pouvez aussi utiliser ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour sélectionner "Pattern" et choisir un motif d'arpège avec la molette [VALUE].
3. Jouez sur le clavier et essayez différents motifs d'arpège d'usine.

Ecouter les morceaux de démonstration

Le microX propose plusieurs morceaux de démonstration. Prenez le temps de les écouter afin de mesurer toute la richesse sonore et le potentiel d'expressivité du microX.



1. Maintenez le bouton [CATEGORY] enfoncé et appuyez sur le bouton [AUDITION].
La page Demo Song Player apparaît.



2. Appuyez sur le bouton [AUDITION] pour lancer la reproduction.
3. Appuyez à nouveau sur le bouton [AUDITION] pour arrêter la reproduction.
4. Si vous voulez écouter un autre morceau, utilisez ClickPoint [▲][▼] pour sélectionner le nom affiché ("Demo Song Select") puis tournez la molette [VALUE].
5. Pour quitter la page Demo Song Player, appuyez sur le bouton [EXIT/CANCEL].
Vous pouvez aussi quitter cette page en appuyant sur un des boutons PROGRAM [A]–[GM], COMBINATION [A]–[C], [GLOBAL] ou [MULTI].

Changer de mode de reproduction

- Vous pouvez reproduire les morceaux de démonstration successivement ou un par un; utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour sélectionner "Play Mode" et utiliser la molette [VALUE] etc. pour changer de réglage.

Continue to next song: A la fin du morceau en cours, le morceau de démonstration suivant enchaîne automatiquement.

Stop at end of selected song: A la fin du morceau en cours, la reproduction s'arrête.

- Pour écouter les morceaux de reproduction en boucle, utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour sélectionner la case "Repeat All" puis appuyez au centre du ClickPoint pour la cocher.

Remarque: Ce paramètre n'est disponible que lorsque "Play Mode" est réglé sur "Continue to next song".

Ce "Démarrage éclair" n'est qu'une petite introduction aux possibilités de votre synthétiseur. Nous vous conseillons vivement de prendre le temps de lire ce qui suit pour en savoir nettement plus.

Introduction

Caractéristiques principales

Sons de qualité exceptionnelle issus de la synthèse HI (hyper-intégrée)

Le microX Synthesizer/Controller est doté du système de synthèse HI (Hyper-Intégrée) de Korg.

La synthèse **HI** (“**Hyper Integrated**”) repose sur un système de génération de sons PCM offrant un traitement numérique total et garantissant un son d’une extrême pureté. Cette synthèse offre en outre une flexibilité optimale en matière d’expression musicale, de modulation et de connexion des effets.

Section du générateur de sons:

- 64Mo de mémoire PCM ROM préprogrammée contenant 642 multi-échantillons et 929 échantillons de batterie.
- La fréquence d’échantillonnage est de 48kHz et sa polyphonie maximum de 62 voix.

Section des filtres/des paramètres de synthèse:

- Vous avez le choix entre des filtres à résonance passe-bas 24dB/oct. et passe-haut & passe-bas 12dB/oct. Grâce à ces filtres, vous pouvez produire une riche palette acoustique, de sons puissants et pleins de résonance à des sons plus subtils créés via l’emploi du filtre passe-haut.
- La vaste série de paramètres d’édition vous offre un contrôle précis de votre son jusque dans ses moindres détails.

Section des effets:

- Un effet d’insertion (entrée/sortie stéréo), deux effets maîtres (entrée mono, sortie stéréo) ainsi qu’un égaliseur maître à trois bandes (entrée/sortie stéréo) sont tous disponibles simultanément. Vous avez le choix parmi 89 types d’algorithmes d’effet que vous pouvez éditer.
- Les connexions d’effets sont d’une extrême souplesse. Vous pouvez également envoyer les effets aux sorties individuelles.

Modulation alternative et modulation dynamique d’effet:

- La section de synthèse de l’instrument (filtres, etc.) dispose d’une fonction de modulation alternative, tandis que sa section d’effets com-

porte une fonction de modulation dynamique d’effets. Vous pouvez ainsi moduler des paramètres régissant la hauteur, le filtre, l’amplification, le générateur d’enveloppe, le LFO, les effets, etc.

- Le LFO, le temps de retard et d’autres paramètres d’effet peuvent être synchronisés sur une horloge MIDI externe. Vous pouvez aussi synchroniser les sons ou les effets avec le tempo de l’arpégiateur.

Une magnifique palette de 640 Programs

En Mode Program, le microX propose 640 Programs utilisateur et 128 Programs + 9 kits de batterie (Drum Kits) compatibles GM.

A la sortie d’usine, il contient des Programs de qualité exceptionnelle, couvrant une vaste palette de styles musicaux.

Programs utilisant des multi-échantillons pour élargir l’éventail sonore

Basés sur 642 multi-échantillons différents délivrant une vaste palette de sons allant des instruments acoustiques (piano, guitare et trompette) aux sons de synthé ou effets spéciaux (oscillateur), les Programs d’usine ont de nombreux paramètres réglables (de filtres et d’amplification), des effets et un arpégiateur.

Des Programs de batterie pour tous les rythmes

Le microX propose 40 kits de batterie utilisateur et neuf kits compatibles GM2 en ROM bardés de paramètres éditables auxquels vous pouvez ajouter effets et arpégiateurs.

Les kits de batterie servent de base à un Program de batterie et vous permettent d’assigner librement chacun des 929 sons de batterie ou de percussion à chaque note du clavier. Vous pouvez aussi créer vos propres kits en réglant les paramètres de filtre, d’amplification et d’effets ainsi que les assignations de sortie de chaque instrument.

384 Combinaisons utilisant plusieurs Programs

Le microX vous propose 384 Combinaisons utilisateur. Les réglages d'usine proposent déjà des Combinaisons très variées.

Une Combinaison est un ensemble de plusieurs Programs (jusqu'à 8 Programs) superposés ou assignés à différentes parties du clavier ou plages de toucher. A ceux-ci s'ajoutent les effets et les deux arpégiateurs, ce qui permet donc de produire des sons complexes qu'il ne serait pas possible de générer avec un seul Program. Vous pouvez aussi créer des Combis dont les Timbres pilotent des générateurs de sons externes.

Un large éventail d'effets

Vous pouvez utiliser les effets du microX de diverses façons, allant de la manipulation spectaculaire des sons à la génération d'une fantastique réverbération (☞ "Sons de qualité exceptionnelle issus de la synthèse HI (hyper-intégrée)", p.9).

4 sorties audio

En plus du bus stéréo (MAIN OUTPUT) L/MONO et R, le microX comporte deux sorties individuelles, soit quatre canaux en tout. Vous pouvez envoyer le son de chacun des oscillateurs, des sons de batterie, des Timbres/pistes ou le signal d'un effet d'insertion à ces sorties.

Le mode Multi permet d'utiliser un séquenceur externe

En mode Multi, le microX peut servir de module MIDI multitimbral à 16 partie et peut donc reproduire toutes (ou certaines) parties d'un séquenceur externe. Avec ses effets et ses deux arpégiateurs, le microX est même un module de pointe.

Vous pouvez créer, sauvegarder et charger de nombreux Multis dans le microX. Il est en outre compatible GM (General MIDI System Level 1), ce qui en fait un lecteur de fichiers standard MIDI (SMF) très convivial.

Double arpégiateur polyphonique

L'instrument propose cinq motifs d'arpège d'usine (UP, DOWN, ALT1 ALT2, RANDOM) et 251 motifs d'arpège utilisateur. A la livraison, ces mémoires contiennent un large éventail de motifs d'arpège.

En plus de ses fonctions traditionnelles d'arpégiateur, l'arpégiateur polyphonique du microX peut réagir à la hauteur ou au rythme des notes jouées sur le clavier et produire une vaste gamme d'accords ou de phrases. Vous pouvez exploiter ces fonctions pour produire des phrases de batterie, des phrases de basse ou des riffs d'accompagnement de guitare et de clavier. Vous pouvez aussi employer l'arpégiateur pour déclencher des nappes, des sons de synthétiseur ou des effets sonores.

En mode Combinaison et Multi, le microX met à votre disposition un double arpégiateur permettant de jouer simultanément deux motifs d'arpège. Vous pouvez assigner des motifs d'arpège différents aux Programs de batterie et de basse, et changer de motif d'arpège selon la section du clavier ou la plage de toucher.

Pilotage MIDI

Vous pouvez assigner douze commandes de contrôle (CC) aux commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4]. Le microX peut mémoriser jusqu'à 64 sets de douze assignations de commandes de contrôle. Cela vous permet de piloter en temps réel de nombreux paramètres de synthés logiciels KORG Legacy Collection, par exemple, ou le niveau et la position stéréo de votre logiciel audio.

Port USB pour ordinateur

Le microX est équipé d'un port USB permettant une connexion à un seul câble avec un ordinateur, sans passer par une interface MIDI. Le microX reconnaît les systèmes Windows XP et Macintosh OS X 10.3 ou plus récents.

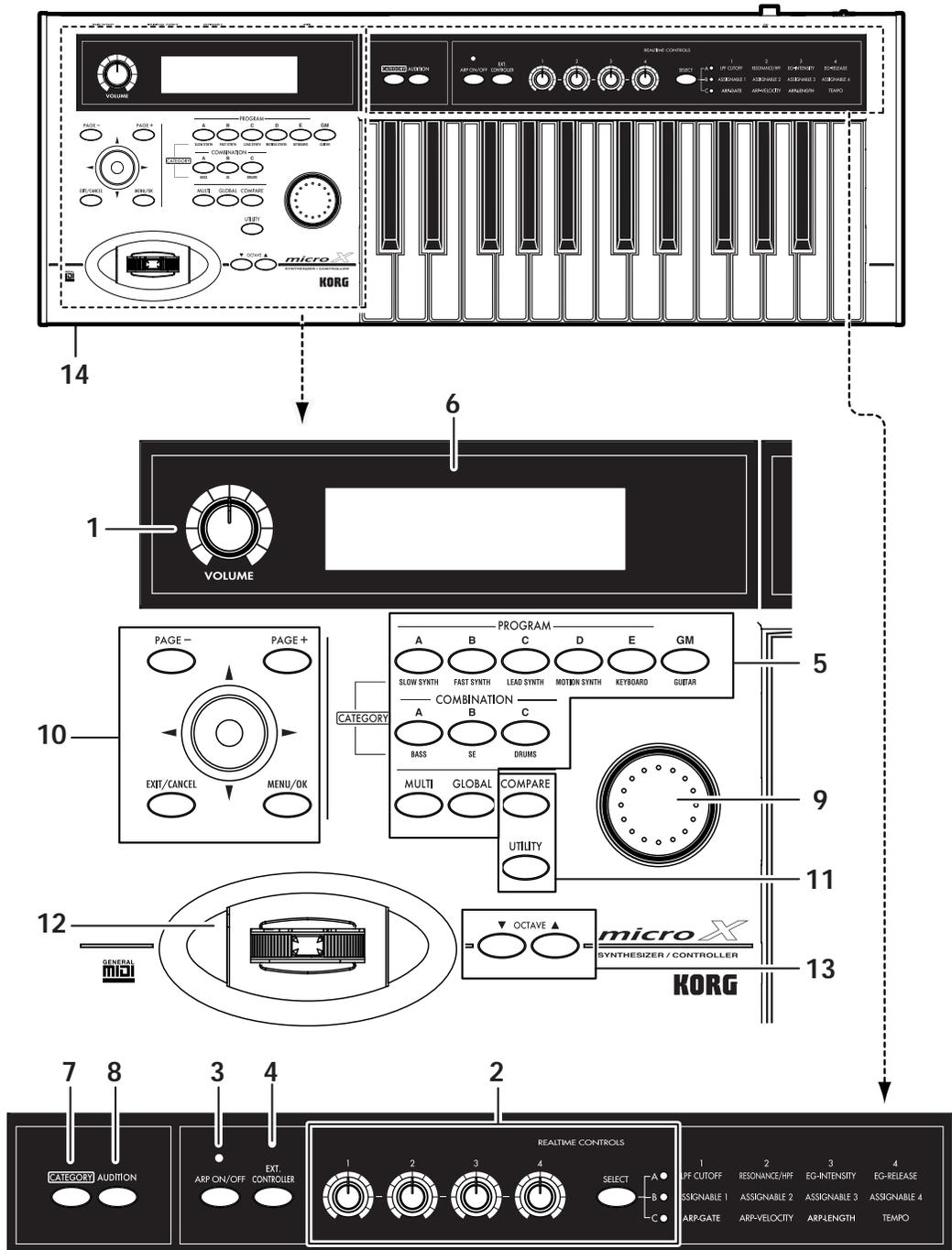
microX Plug-In Editor permet une édition au sein d'un logiciel audio/séquenceur

Le "microX Editor" est un logiciel indépendant vous permettant d'éditer le microX à partir d'un ordinateur Macintosh ou Windows.

D'autre part, le "microX Plug-In Editor" est un plug-in pour logiciel hôte (audio ou MIDI) permettant de sauvegarder tous les réglages microX au sein du projet, de la séquence etc. Il reconnaît les formats VST, Audio Units et RTAS. Les deux éditeurs sont fournis avec le microX.

Faces avant et arrière

Face avant



1. Commande [VOLUME]

Cette commande règle le volume du signal transmis aux prises (MAIN OUTPUT) L/MONO, R et à la prise casque.

2. REALTIME CONTROLS

Bouton [SELECT] Commandes [1]–[4]

Le bouton [SELECT] sert à choisir le mode A/B/C des commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] pour piloter le timbre, les effets, les commandes de contrôle MIDI et l'arpégiateur etc. en temps réel (☞p. 43, 92).

Lorsque vous activez le bouton [EXT. CONTROLLER] (allumé), les commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] servent de télécommande pour appareils MIDI (☞p. 111).

3. Arpégiateur

L'arpégiateur du microX est polyphonique.

Bouton [ARP ON/OFF]

Il active/ coupe l'arpégiateur. Quand ce dernier est activé, le bouton est allumé (☞p. 91).

Le témoin au-dessus du bouton [ARP ON/OFF] clignote selon un rythme de noires correspondant au tempo choisi.

En mode **REALTIME CONTROLS C**, vous pouvez utiliser les commandes [1], [2], [3] et [4] pour faire varier le motif d'arpège en temps réel.

4. Pilotage

Vous pouvez utiliser les commandes REALTIME CONTROLS [1], [2], [3] et [4] pour transmettre des messages MIDI.

Bouton [EXT. CONTROLLER]

Permet d'activer et de désactiver le pilotage MIDI. Quand ce dernier est activé, le bouton est allumé (☞p. 111).

En mode de pilotage, vous pouvez utiliser le bouton [SELECT] pour assigner des commandes de contrôle aux commandes REALTIME CONTROLS [1], [2], [3] et [4] puis actionner ces commandes pour transmettre ces messages à un appareil MIDI externe.

5. Sélection MODE/BANK

Ces boutons permettent de sélectionner des banques et de changer de mode. Le microX a quatre modes (☞p. 19)

Boutons PROGRAM [A], [B], [C], [D], [E], [GM]

Boutons COMBINATION [A], [B], [C]

Bouton [GLOBAL]

Bouton [MULTI]

6. Ecran

L'écran affiche les pages, les onglets et les paramètres pouvant être édités (☞p. 15).

7. CATEGORY

Vous pouvez sélectionner des Programs, des multi-échantillons, des Combinaisons, des Programs pour Timbres/pistes, des effets ou des échantillons de batterie par catégorie.

Bouton [CATEGORY]

Appuyez sur le bouton pour afficher le menu de catégories et choisissez un Program etc. L'affichage du menu de catégorie dépend du mode, de la page et du paramètre sélectionné. (☞p. 38, 45, 82, 108)

8. AUDITION, Démonstration

Bouton [AUDITION]

En mode Program, vous pouvez appuyer sur le bouton [AUDITION] (il s'allume) pour écouter un riff (une phrase) dont le style correspond au Program d'usine sélectionné. (C'est ce que nous appelons la fonction "Audition".) Appuyez à nouveau sur le bouton [AUDITION] pour arrêter l'"audition".

Demo Song Player

Maintenez le bouton [CATEGORY] enfoncé et appuyez sur le bouton [AUDITION] pour afficher la page Demo Song Player.

Sélectionnez un morceau et appuyez sur le bouton [AUDITION] pour lancer la reproduction.

Appuyez à nouveau sur le bouton [AUDITION] pour arrêter la reproduction.

Pour quitter ce mode, appuyez sur le bouton [EXIT/CANCEL] (☞p. 8).

9. Commandes VALUE

La molette [VALUE] permet de régler la valeur du paramètre sélectionné (☞p. 20).

Molette [VALUE]

10. PAGE, CURSOR

Boutons [PAGE+][PAGE-]

Ces boutons permettent de passer à l'onglet suivant ou précédent d'une page.

Maintenez le bouton [MENU/OK] enfoncé et appuyez sur ces boutons pour passer à la page suivante ou précédente: page 0, 1, 2, etc. (☞p.20).

Quand le menu de catégories est affiché, ces boutons permettent de passer d'une catégorie à l'autre (☞p.38).

ClickPoint

Le ClickPoint est une commande multi-fonction.

Vous pouvez actionner le ClickPoint dans les quatre directions cardinales ([◀][▶][▲][▼]) pour sélectionner des paramètres. De plus, vous pouvez appuyer au centre du ClickPoint pour sélectionner un élément à l'écran.

Après avoir sélectionné un paramètre exprimé en valeur numérique etc., appuyez au centre du ClickPoint; la valeur est contrastée, ce qui vous permet d'utiliser [▲][▼] pour l'augmenter ou la diminuer. Appuyez à nouveau sur le centre pour confirmer la valeur.

Si vous appuyez sur le bouton [EXIT/CANCEL] en maintenant le centre du ClickPoint enfoncé, le paramètre sélectionné est ramené à 0 ou à sa valeur minimum.

Vous pouvez appuyer au centre du ClickPoint pour afficher une fenêtre de dialogue, régler la valeur numérique d'un paramètre ou activer/couper une fonction. Quand vous appuyez sur le ClickPoint après avoir sélectionné le menu Utility ou un menu de page voire la case d'entrée de texte (☞p.15), la commande ou la page sélectionnée apparaît. Si vous appuyez au centre du ClickPoint quand le curseur est sur une case à cocher, vous sélectionnez/désélectionnez alternativement l'option. Une pression au centre du ClickPoint avec le curseur sur un bouton comme OK ou CANCEL confirme le choix.

Bouton [MENU/OK]

Appuyez sur ce bouton pour afficher le menu de page (☞p.19).

Maintenez le bouton [MENU/OK] enfoncé et appuyez sur le bouton [PAGE+] ou [PAGE-] pour avancer/reculer page par page.

Si une fenêtre de dialogue est ouverte, ce bouton confirme les réglages de la fenêtre et la ferme. (Même fonction que le bouton OK.)

Bouton [EXIT/CANCEL]

Ce bouton vous ramène à la page "0" de chaque mode (pour autant que vous soyez à une autre page).

Si vous appuyez sur le bouton [EXIT/CANCEL] en maintenant le centre du ClickPoint enfoncé, la valeur sélectionnée est ramenée à 0 ou à sa valeur minimum.

Quand une fenêtre de dialogue est affichée à l'écran, ce bouton permet d'annuler les réglages effectués dans la fenêtre et de refermer celle-ci (équivalent à "Cancel"). Lorsqu'un menu de page ou un menu Utility est ouvert, vous pouvez le refermer en appuyant sur [EXIT/CANCEL].

11. UTILITY, COMPARE

Bouton [UTILITY]

Appuyez sur ce bouton pour accéder aux fonctions utilitaires (☞p.21).

Bouton [COMPARE]

Ce bouton permet de comparer la version en cours d'édition d'un Program, d'une Combination ou d'un Multi avec la version originale contenue dans la mémoire de l'instrument (☞p.20).

12. JOYSTICK

Change la hauteur, la modulation etc.

Pour contrôler le paramètre qui lui est affecté, déplacez le joystick vers le haut/vers le bas ou vers la gauche/vers la droite (+Y, -Y, -X, +X) (☞p.40).

De nombreux paramètres de Programs et paramètres d'effets permettent de définir l'action du joystick.

13. OCTAVE

Boutons OCTAVE [▼][▲]

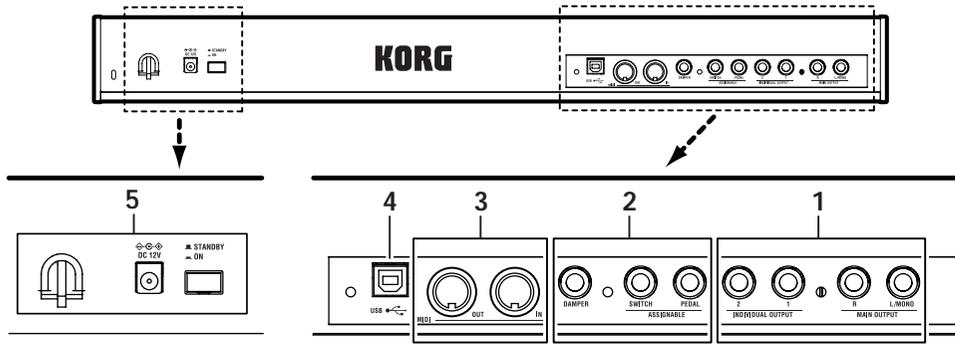
Les boutons permettent de transposer la hauteur du clavier par octave sur une plage de ± 3 octaves (☞p.41).

14. Prise pour casque

Cette prise à mini-jack stéréo de 1/8" reproduit le même signal que les sorties (MAIN OUTPUT) L/MONO, R.

La commande [VOLUME] règle le volume du casque.

Face arrière



1. AUDIO OUTPUT

Branchez les prises d'entrée de votre amplificateur ou de votre table de mixage à ces prises. En plus des prises de la sortie principale stéréo (MAIN OUTPUT) L/MONO et R, le microX comporte deux prises de sortie audio individuelles (☞ p. 25).

Prises MAIN OUTPUT L/MONO, R
Prises INDIVIDUAL OUTPUT 1, 2

2. PEDALS

Vous pouvez brancher une pédale de maintien (Damper), un commutateur au pied et une pédale d'expression à ces prises. Vous élargissez ainsi les possibilités de contrôle d'effets et de fonctions (☞ p. 26).

Prise ASSIGNABLE PEDAL
Prise ASSIGNABLE SWITCH
Prise DAMPER

3. MIDI

MIDI vous permet de brancher le microX à des ordinateurs ou autres appareils MIDI afin de transmettre des messages de notes, de contrôleur, de sélection de sons etc. (☞ p. 35).

Prise MIDI IN
Prise MIDI OUT

4. USB

Prise USB
(connexion à un ordinateur)

Vous pouvez brancher cette prise à votre ordinateur. Avec un seul câble USB, votre microX peut échanger des informations MIDI avec un ordinateur sans interface MIDI (☞ p. 32).

Qu'est-ce que 'USB'?

"USB" est l'abréviation de "Universal Serial Bus" et désigne une interface assurant le transfert de données entre un ordinateur, un clavier et/ou des périphériques.

Remarque: Le connecteur USB du microX ne peut recevoir/transmettre que des données MIDI.

5. Alimentation

Lisez la section "Mise sous/hors tension" (☞ p. 23) et suivez la procédure préconisée.

Interrupteur

Cet interrupteur met l'instrument sous/hors tension.

Prise pour adaptateur secteur

Branchez ici l'adaptateur fourni.

⚠ Veillez toujours à mettre l'instrument hors tension avant d'effectuer une connexion. Soyez prudent, car toute erreur de connexion pourrait entraîner un endommagement de vos enceintes actives, etc. ou un dysfonctionnement de l'instrument.

Crochet pour cordon

Utilisez-le pour bloquer le cordon de l'adaptateur fourni. Après avoir branché l'adaptateur, fixez le cordon autour du crochet situé à l'arrière du microX pour qu'il ne soit pas arraché accidentellement. Laissez assez de jeu du côté de la fiche pour pouvoir la débrancher si nécessaire.

⚠ Veillez à ne pas plier la section proche de la fiche plus que nécessaire.

Nom et fonction des éléments affichés à l'écran

a: Page sélectionnée d: Cellule d'édition e: Case de sélection



c: Paramètres b: Onglet

a: Page sélectionnée

Indique la page sélectionnée au sein du mode en vigueur.

L'écran affiche de gauche à droite le nom du mode, le numéro de la page: le nom de la page, le nom de l'onglet et le paramètre sélectionné.



b: Onglet

La plupart des pages sont divisées en onglets. Utilisez les boutons [PAGE+]/[PAGE-] pour sélectionner un onglet et la page correspondante.

c: Paramètres

Divers paramètres sont affichés à l'écran. Utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour sélectionner un paramètre.

d: Cellule d'édition

Quand vous utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼], le paramètre sélectionné est contrasté. Convenons d'appeler cette zone contrastée la **cellule d'édition**. C'est en effet dans cette cellule que vous effectuez vos changements. Voyez "3. Sélectionner un paramètre et changer sa valeur" (p.20) pour en savoir plus.

e: Case de sélection

Utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour sélectionner une case de sélection et cochez-la (ou désélectionnez-la) avec la molette [VALUE] ou le centre du ClickPoint.

Quand la case est cochée, le paramètre est actif (il est coupé lorsque la case n'est pas cochée).

* Menu Utility



Quand vous appuyez sur le bouton [UTILITY], le menu du même nom apparaît. Ce menu contient des commandes pouvant être utilisées à cette page. Le menu Utility affiché dépend de la page sélectionnée.

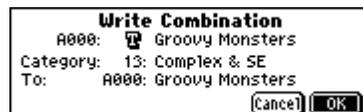
Pour en savoir plus, voyez "4. Sélectionner et exécuter une commande Utility" (p.21).

* Fenêtres de dialogue

Quand vous sélectionnez une commande du menu Utility, une **fenêtre de dialogue** s'ouvre.

Utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour choisir des paramètres. Pour entrer une valeur de paramètre, utilisez la molette [VALUE] ou ClickPoint [▲][▼]. Appuyez sur le bouton [MENU/OK] pour exécuter la commande.

Appuyez sur le bouton [EXIT/CANCEL] si vous avez changé d'avis. Le bouton [EXIT/CANCEL] équivaut à "Cancel", "Done" ou "Exit".



* Fenêtre de texte

Utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour sélectionner un bouton de texte comme **Text** puis appuyez au centre pour afficher la fenêtre de texte.

Cette fenêtre permet de changer un nom (d'un Program, d'une Combination, d'un Multi etc.) (p.114).



* Boutons de fonction

Utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour sélectionner un de ces boutons et appuyez au centre pour exécuter une des fonctions suivantes.



*** Barre de défilement**

Cette barre indique que la liste contient plus d'options ou de paramètres que ce qui est affichable. Utilisez ClickPoint [▲][▼] pour faire défiler la liste.

Barre de défilement

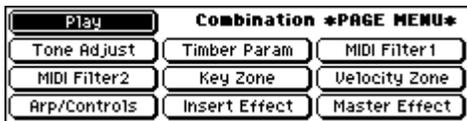


*** Menu de pages**

En mode Combination, Program, Global ou Multi, une pression sur le bouton [MENU/OK] affiche une liste des pages disponibles dans ce mode.

Utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour choisir une page et appuyez au centre (☷) “Changer de page avec le menu de page”, p.19).

Quand “Page Menu Style” = Icon



Quand “Page Menu Style” = List



Remarque: Vous pouvez régler “Page Menu Style” à la page GLOBAL 0: System, Preference.

*** Autres objets affichés**

Pour utiliser les curseurs ou commandes affichées à l'écran, utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour sélectionner l'objet puis les commandes VALUE pour le réglage.

La page de routage d'effet affiche encore d'autres objets.

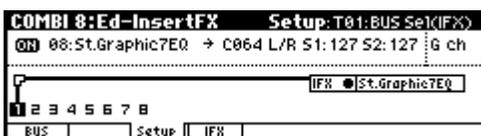
Curseur



Commande



Routage



Informations de base

A propos des modes du microX

Le microX propose une large palette de fonctionnalités: il permet de jouer avec des Programs/Combinations, de les éditer, d'utiliser son générateur de sons pour reproduire des données venant d'un séquenceur MIDI externe ou, encore, d'effectuer des réglages affectant l'ensemble du microX, comme la transposition et l'accordage. Ces différentes fonctions sont réparties dans divers **modes**. Le microX compte quatre modes:

Mode Program

Les Programs sont les sons de base du microX. En mode Program, vous pouvez:

- Sélectionner et reproduire les Programs.
- Editer des Programs.
Effectuer des réglages précis pour les oscillateurs, les filtres, les amplificateurs, les générateurs d'enveloppe (EG), les LFO, les effets, l'arpégiateur etc.
- Créer des Programs de batterie en utilisant des kits de batterie (Programs créés en mode Global)
- Jouer et piloter un arpégiateur (☞p.43)

Mode Combination

Les Combinations contiennent jusqu'à 8 Programs pouvant être utilisés simultanément, ce qui permet de créer des sons nettement plus complexes qu'avec un seul Program. En mode Combination, vous pouvez:

- Choisir et reproduire des Combinations.
- Utiliser le microX comme générateur de sons multitimbral à 8 voies.
- Editer des Combinations.

Utiliser la fonction Tone Adjust pour effectuer des réglages simples pour le Program d'un Timbre.

Assigner des Programs à chacun des 8 Timbres. Vous pouvez ensuite effectuer des réglages séparés de volume, pan, égalisation, de zones de clavier et de plage de toucher. A ceux-ci s'ajoutent les réglages d'effets et d'arpégiateur (☞p.60).

- Piloter jusqu'à deux arpégiateurs.

Mode Multi

Vous pouvez aussi utiliser le microX comme générateurs de sons multitimbral à 16 voies.

Le microX reçoit des données GM ou autres d'un séquenceur MIDI externe et reproduit ces données avec ses sons.

- Sélectionner et reproduire des Multis.
- Editer des Multis.

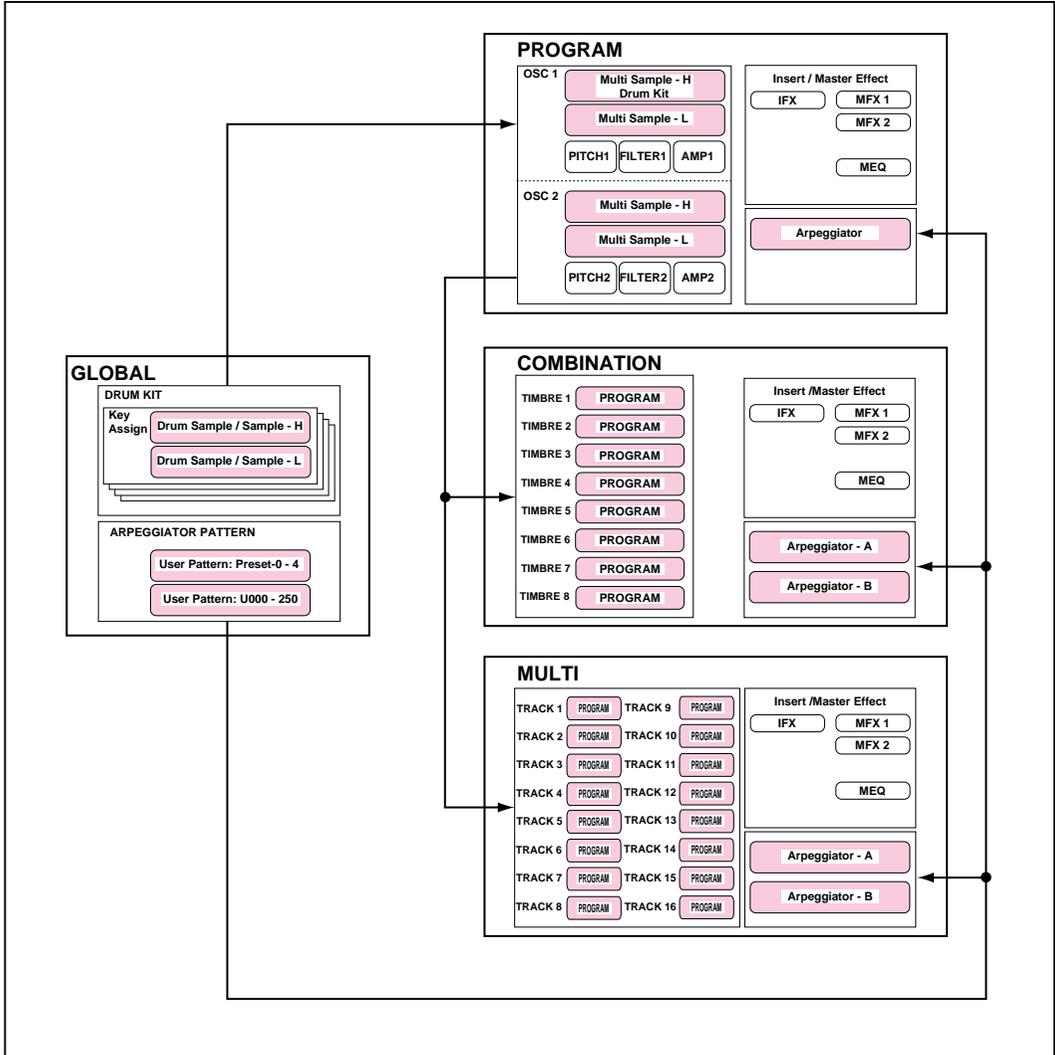
Vous pouvez utiliser la fonction Tone Adjust pour effectuer des réglages simples pour le Program d'un Timbre.

Vous pouvez assigner des Programs à 16 pistes MIDI et effectuer des réglages séparés de volume, pan (position stéréo), égalisation, de zones de clavier et de plage de toucher. A ceux-ci s'ajoutent les réglages d'effets et de deux arpégiateurs (☞p.69).

Mode Global

Le mode Global vous permet d'effectuer des réglages concernant le microX entier ainsi que de modifier les arpégiateurs, les kits de batterie et les réglages de pilotage externe. Vous pouvez, par exemple,:

- Effectuer des réglages déterminant le fonctionnement général du microX, comme le réglage du diapason et du canal MIDI Global.
- Créer des kits de batterie utilisateur, des motifs d'arpège, des gammes utilisateur et des sets de pilotage ("Ext. Control").
- Renommer les catégories de Programs et de Combinations.
- Déterminer la fonction des pédales et des commutateurs assignables.
- Effectuer les réglages "Ext.Control" (☞p.111).
- Effectuer des transferts de données SysEx MIDI.



Opérations élémentaires

Après la mise sous tension du microX, voici comment effectuer les opérations de base comme la sélection de modes et de pages.

1. Sélection de modes

- Avant de pouvoir utiliser les fonctions du microX, il faut choisir le mode souhaité.

Pour activer le mode voulu, appuyez sur le bouton correspondant en face avant.

Bouton PROGRAM [A]–[GM]: Mode Program

Bouton COMBINATION [A]–[C]: Mode Combination

Bouton [MULTI]: Mode Multi

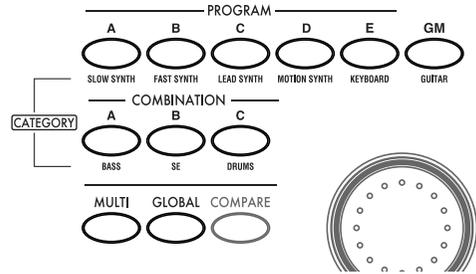
Bouton [GLOBAL]: Mode Global

- Quand vous appuyez sur un des boutons PROGRAM [A]–[GM] ou COMBINATION [A]–[C], vous activez le mode sélectionné ainsi que la banque correspondante et un Program ou une Combination au sein de la banque.

Si, par exemple, vous éditez un Program (en mode Program) et appuyez sur un autre bouton PROGRAM [A]–[GM], un nouveau Program est sélectionné et vous perdez les changements apportés au précédent. Il en va de même en mode Combination (les réglages effectués sont perdus si vous appuyez sur un autre bouton COMBINATION [A]–[C]).

- Quand vous appuyez sur le bouton [GLOBAL] ou [MULTI], par contre, une seconde pression sur le même bouton vous ramène au mode et à la page en vigueur précédemment.

Remarque: Imaginons, par exemple, que vous éditez un Program en mode Program et que vous appuyez sur le bouton [GLOBAL] pour passer en mode Global. Quand vous avez fini vos réglages en mode Global et êtes prêt à poursuivre l'édition du Program, appuyez de nouveau sur [GLOBAL] pour retourner en mode Program. Si vous retournez en mode Program en appuyant sur un autre bouton PROGRAM [A]–[GM], vous sélectionnez une autre banque (et donc un autre Program) et vous perdez les changements apportés au précédent. C'est pourquoi il vaut mieux retourner en mode Program en appuyant de nouveau sur le bouton [GLOBAL] plutôt qu'en appuyant sur un bouton PROGRAM [A]–[GM]. Il en va de même pour le bouton [MULTI].



2. Sélection de pages

Chaque mode propose de nombreux paramètres répartis dans plusieurs pages d'écran. Chaque page d'écran est subdivisée en huit pages "onglets" maximum.

- Vérifiez que le mode souhaité est bien activé. Pour savoir comment procéder, voyez la section précédente "1. Sélection de modes". Dans les explications qui suivent, nous allons utiliser le mode Combination à titre d'exemple. Appuyez sur un bouton COMBINATION [A]–[C].



Remarque: La page COMBI 0: Play apparaît. (Cet intitulé est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran.)

En mode Combination, Program ou Multi (pas en mode Global donc), cette page 0: Play vous permet normalement de jouer. Elle permet aussi d'effectuer des réglages simples du son. Pour effectuer des réglages plus détaillés, utilisez les pages 1 (COMBI 1: Ed–Tone Adjust etc.) et suivantes.

Sélectionner une page

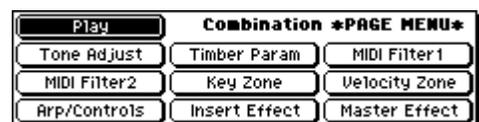
Changer de page avec le menu de page

En mode Combination, Program, Global ou Multi, vous pouvez appuyer sur le bouton [MENU/OK] pour afficher une liste des pages du mode.

- Appuyez sur le bouton [MENU/OK].

Le menu de sélection de page s'affiche.

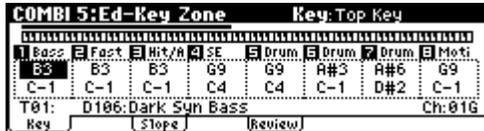
La page affichée quand vous avez appuyé sur le bouton [MENU/OK] est contrastée à titre indicatif.



- Utilisez ClickPoint [◀|▶][▲|▼] pour sélectionner la page voulue.
- Votre choix terminé, appuyez au centre du ClickPoint.

La page sélectionnée apparaît.

A titre d'exemple, sélectionnez "Key Zone". La page 5: Ed-Key Zone apparaît.



Remarque: La page affichée correspond à l'onglet sélectionné en dernier lieu.

Remarque: Si vous avez réglé le paramètre "Page Menu Style" du mode Global sur "List", vous pouvez sélectionner la page et la page onglet ("tab") comme illustré ci-dessous. (La page d'écran affichée à l'étape 2 est obtenue quand "Page Menu Style" = Icon.)



Changer de page avec [MENU/OK] + [PAGE+][PAGE-]

- Maintenez le bouton [MENU/OK] enfoncé et appuyez sur le bouton [PAGE+] ([PAGE-]).

En mode Combinaison, vous naviguez dans les pages selon l'ordre suivant: 0: Play ↔ 1: Ed-Tone Adjust ↔ 2: Ed-Track Parameter ↔ 3: Ed-MIDI Filter1 ↔ ... etc. La page affichée correspond à l'onglet sélectionné en dernier lieu.

Bouton [EXIT/CANCEL]

- Une pression sur le bouton [EXIT/CANCEL] vous ramène à la page 0 quelle que soit la page où vous étiez.

Sélection d'onglets

Boutons [PAGE+][PAGE-]

Ces boutons permettent de passer à l'onglet suivant ou précédent d'une page.

- Appuyez sur [PAGE+] pour afficher la page de l'onglet suivant (de droite). (Appuyez sur [PAGE-] pour afficher la page de l'onglet précédent (de gauche).)

L'exemple suivant montre l'onglet "Prog" de la page Combinaison COMBI 0: Play.



- Des pressions répétées sur [PAGE+] ou [PAGE-] fait défiler les onglets dans un sens ou dans l'autre. Quand vous arrivez au dernier onglet d'une page, vous passez au premier onglet de la page suivante. Inversement, quand vous arrivez au premier onglet d'une page, vous passez au dernier onglet de la page précédente.

3. Sélectionner un paramètre et changer sa valeur

- Utilisez ClickPoint [◀|▶][▲|▼] pour sélectionner le paramètre à modifier.

La valeur est contrastée et le nom de paramètre est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran. (Nous l'appelons la "cellule d'édition".)

- Vous pouvez modifier la valeur du paramètre affiché dans la cellule d'édition avec la molette [VALUE] ou le ClickPoint.

Remarque: Le bouton [COMPARE] permet de comparer le son modifié et le son original.

Commandes VALUE

Molette [VALUE]

Utilisez cette molette pour modifier la valeur du paramètre sélectionné.

ClickPoint

Après avoir sélectionné un paramètre exprimé en valeur numérique etc., appuyez sur le centre du ClickPoint; la valeur est contrastée ce qui vous permet d'utiliser [▲|▼] pour l'augmenter ou la diminuer. Appuyez à nouveau sur le centre pour confirmer la valeur.

Si vous appuyez sur le bouton [EXIT/CANCEL] en maintenant le centre du ClickPoint enfoncé, la valeur sélectionnée est ramenée à 0 ou à sa valeur minimum.

De plus, vous pouvez appuyer au centre du ClickPoint pour cocher/désélectionner une case de sélection.

Bouton [COMPARE]

Ce bouton active la fonction Compare, qui permet de comparer la version éditée d'un Program ou d'une Combinaison avec sa version originale (mémoire dans l'instrument).

Appuyez sur ce bouton quand vous éditez un Program ou une Combination. Son témoin s'allume et l'instrument rappelle les derniers réglages mémorisés du Program ou de la Combination. Une nouvelle pression sur [COMPARE] permet de retrouver les réglages de l'édition en cours (le témoin du bouton s'éteint alors).

Si vous modifiez les réglages rappelés avec le bouton [COMPARE] (à savoir les réglages sauvegardés), le témoin s'éteint, signalant qu'il est impossible de retrouver la version éditée antérieurement en appuyant à nouveau sur [COMPARE].

 La fonction Compare n'est pas disponible en mode Global.

4. Sélectionner et exécuter une commande Utility



Les commandes Utility sont propres à chaque page, comme Write (sauvegarder) ou Copy. Les commandes Utility disponibles varient selon la page sélectionnée.

Ainsi, les commandes Utility du mode Program vous permettent de sauvegarder (Write) les réglages ou d'effectuer des opérations pratiques telles que copier des réglages d'un oscillateur ou d'un effet à l'autre, ou une fonction Sync afin d'éditer deux enveloppes simultanément.

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY].
Le menu Utility s'affiche.
2. Sélectionnez une commande avec ClickPoint [\blacktriangle][\blacktriangledown].
3. Appuyez au centre de ClickPoint.
L'écran affiche alors une fenêtre de dialogue pour la commande choisie.
(Vous pouvez aussi afficher cette fenêtre de dialogue en appuyant de nouveau sur le bouton [UTILITY] ou en appuyant sur le bouton [MENU/OK].)
Pour les commandes à cocher, leur état (cochées ou non) change sans afficher de fenêtre de dialogue.
4. Utilisez ClickPoint [\blacktriangleleft][\blacktriangleright][\blacktriangle][\blacktriangledown] pour sélectionner un paramètre dans la fenêtre de dialogue.
5. Pour le régler, utilisez la molette [VALUE] ou le ClickPoint (appuyez au centre puis utilisez [\blacktriangle][\blacktriangledown]).

6. Appuyez sur le bouton [MENU/OK] pour exécuter la commande.

Appuyez sur le bouton [EXIT/CANCEL] si vous avez changé d'avis. Le bouton [EXIT/CANCEL] équivaut à "Cancel", "Done" ou "Exit".

La fenêtre de dialogue se referme.

- Si le menu Utility est affiché, appuyez sur le bouton [EXIT/CANCEL] pour le refermer.

5. Sauvegarder vos changements (Write)

Quand vous avez terminé vos changements, sauvegardez-les s'ils vous plaisent.

Si vous ne sauvegardez pas les changements apportés à un Program, vous les perdez quand vous sélectionnez un autre Program ou mettez l'instrument hors tension. Il en va de même pour une Combination ou un Multi.

Les changements effectués en mode Global restent d'application tant que l'instrument reste sous tension mais ils sont perdus à la mise hors tension.

Pour en savoir plus sur la sauvegarde, voyez les pages suivantes.

- Programs  p.45
- Combinations  p.61
- Multis  p.75
- Réglages du mode Global (pages 0–3)  p.90
- Kits de batterie  p.110
- Motifs d'arpège  p.105
- Ext. Control  p.112
- Sauvegarde de données  p.117

Préparation

Mise sous/hors tension

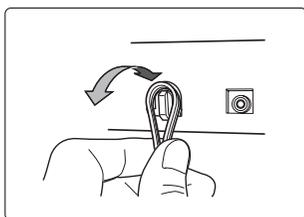
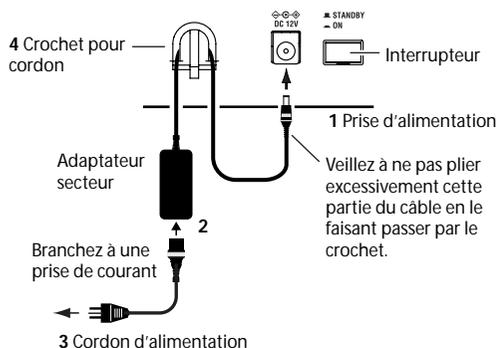
Branchement de l'adaptateur

Utilisez exclusivement l'adaptateur secteur fourni. L'utilisation de tout autre adaptateur peut provoquer des dysfonctionnements.

Remarque: L'interrupteur du microX doit être en position STANDBY (relevé).

1. Branchez l'adaptateur secteur fourni à la prise d'alimentation du microX, en face arrière.
2. Branchez le cordon d'alimentation à l'adaptateur.
3. Branchez le cordon d'alimentation à une prise secteur.
4. Pour empêcher tout débranchement accidentel de la fiche, faites passer le câble de l'adaptateur par le crochet prévu à cet effet à l'arrière du microX. Veillez à ne pas plier la base de la fiche plus que nécessaire.

Branchement de l'adaptateur



Mise sous tension

1. Réglez la commande [VOLUME] du microX au minimum (à gauche).

Si vous avez branché des enceintes actives ou un ampli stéréo, réglez leur volume au minimum.

2. Appuyez sur l'interrupteur en face arrière pour mettre l'instrument sous tension.

L'écran affiche le nom du modèle et la version du système.

(L'illustration ci-dessous représente l'affichage réglé en usine. Le numéro de la version est susceptible d'être modifié sans avis préalable.)



3. Mettez vos enceintes actives ou votre amplificateur stéréo sous tension.
4. Réglez la commande [VOLUME] du microX à un niveau convenable et réglez le volume des enceintes actives ou de l'ampli stéréo.

Remarque: L'état du microX à la mise sous tension dépend du réglage du paramètre "Power On Mode" (GLOBAL 0: System, Preference page) (p. 88).

Mise hors tension

 Après une éventuelle édition, sauvegardez vos réglages.

Si, après avoir édité un Program, vous mettez l'instrument hors tension ou changez de Program sans sauvegarder vos changements, ceux-ci sont perdus. Il en va de même pour une Combination ou un Multi.

Les changements effectués en mode Global restent d'application tant que l'instrument reste sous tension mais vous les perdez à la mise hors tension.

1. Réglez la commande [VOLUME] du microX au minimum (à gauche).

Si vous avez branché des enceintes actives ou un ampli stéréo, réglez leur volume au minimum.

2. Mettez vos enceintes actives ou votre amplificateur stéréo hors tension.
3. Appuyez sur l'interrupteur en face arrière pour mettre l'instrument hors tension.

 Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant la sauvegarde de données en mémoire interne.

Si l'alimentation de l'instrument est coupée pendant la sauvegarde, celle-ci ne sera pas clôturée correctement. Dans ce cas, le microX initialisera automatiquement sa mémoire interne pour corriger le problème. Il ne s'agit donc pas d'un dysfonctionnement.

Pendant la sauvegarde de données, l'écran affiche le message "Now writing into internal memory". La sauvegarde des données en mémoire interne intervient dans les situations suivantes:

- Sauvegarde (mise à jour) d'un Program, d'une Combination, d'un Multi, de réglages du mode Global, d'un kit de batterie, de motifs d'arpège ou de réglages "Ext.Control"
- Chargement de données d'usine pour Programs, Combinations, Multis, réglages du mode Global, kits de batterie, motifs d'arpège ou réglages "Ext.Control"
- Réception de blocs de données MIDI pour Programs, Combinations, Multis, réglages du mode Global, kits de batterie, motifs d'arpège ou réglages "Ext.Control"

Connexions

⚠ Veillez toujours à mettre l'instrument hors tension avant d'effectuer une connexion. Soyez prudent, car toute erreur de connexion pourrait endommager vos enceintes actives, etc. ou provoquer un dysfonctionnement de l'instrument.

Connexions de base

Branchez les câbles audio de la façon illustrée ci-dessous.

Connexions à du matériel audio

Vous pouvez brancher une paire d'enceintes actives, une chaîne hifi etc. au microX.

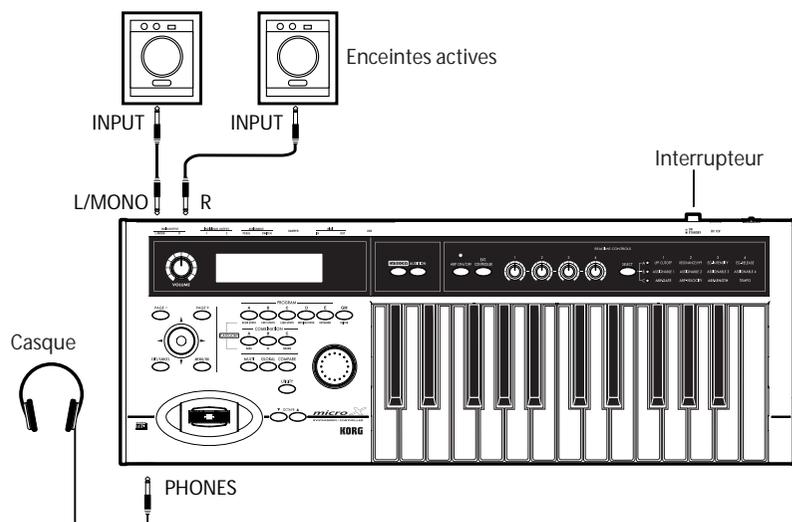
Connexion aux prises MAIN OUTPUT L/MONO et R

Ces prises constituent la sortie stéréo principale. Elles sont de type jack asymétrique. Le niveau de sortie de cette sortie stéréo principale est réglé par la commande [VOLUME]. Tous les Programs et Combis d'usine sont envoyés à cette sortie.

Si vous éditez un Program ou une Combination, ou reproduisez les données d'un séquenceur MIDI externe en mode Multi, vous pouvez régler "BUS Select" sur "L/R" pour les envoyer à cette sortie.

1. Branchez les prises (MAIN OUTPUT) L/MONO et R aux prises INPUT de vos enceintes actives, console de mixage etc.

Connexions à du matériel audio



Pour une reproduction stéréo, branchez les prises L/MONO et R. Pour une reproduction mono, branchez la prise L/MONO. Nous recommandons une reproduction stéréo si possible.

Si vous passez par un ampli audio stéréo ou un appareil radio-cassette stéréo doté d'entrées, branchez les sorties de l'instrument aux prises marquées LINE IN, AUX IN ou External Input. (Une fiche ou un câble adaptateur peut être nécessaire.)

- ⚠ Soyez prudent si vous écoutez le signal du microX avec votre chaîne hifi car un niveau trop élevé risque d'endommager vos enceintes. Choisissez un volume d'écoute confortable mais jamais excessif.

Connexion des prises INDIVIDUAL OUTPUT 1 et 2

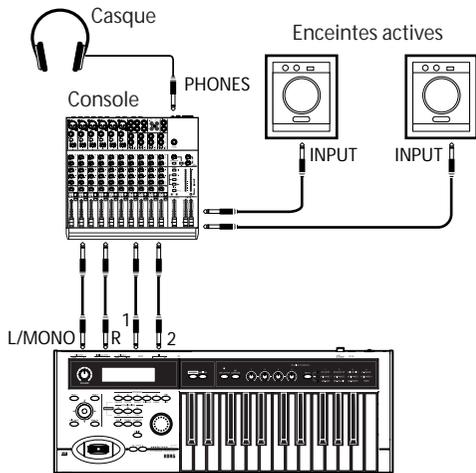
Vous pouvez aussi utiliser ces deux sorties individuelles. Elles sont de type jack asymétrique.

Elles vous permettent d'envoyer les signaux du microX à du matériel externe indépendamment des prises (MAIN OUTPUT) L/MONO et R. Cela peut être pratique pour l'enregistrement ou pour une installation complexe sur scène.

1. Branchez les prises (INDIVIDUAL OUTPUT) 1 et 2 aux entrées de votre console de mixage etc.

Remarque: La commande [VOLUME] n'influence pas le niveau de sortie des prises 1 et 2.

Remarque: Le son est envoyé à ces prises si vous réglez "BUS Select" sur 1, 2 ou 1/2.



Casque

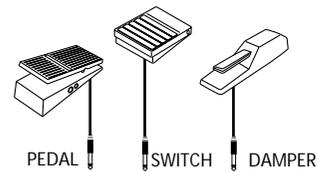
1. Pour travailler avec un casque, branchez-le à la prise Phones en face avant.

Utilisez la commande [VOLUME] pour régler le volume du casque. La prise casque du microX reproduit le même signal que les sorties (MAIN OUTPUT) L/MONO, R.

Remarque: Si vous voulez écouter le signal des prises (INDIVIDUAL OUTPUT) 1 et 2 en plus de celui de la sortie principale, il vous faut une console de mixage externe.

Brancher une pédale de maintien, un commutateur au pied ou une pédale d'expression

En branchant une pédale de maintien, un commutateur au pied ou une pédale d'expression, vous élargissez encore votre contrôle sur les fonctions et les effets.



INDIVIDUAL OUTPUT 1 2 ASSIGNABLE PEDAL SWITCH DAMPER MIDI IN OUT

Connexion d'une pédale de maintien

Cette pédale maintient les notes que vous jouez sur le clavier. Cet instrument reconnaît aussi une pédale de maintien continue. Voici comment brancher une pédale de maintien Korg DS-1H optionnelle à la prise DAMPER et l'utiliser comme pédale continue.

1. Branchez une pédale de maintien DS-1H disponible en option à la prise DAMPER.

Vous bénéficiez de l'effet continu avec la pédale DS-1H. Si vous branchez une autre pédale, de type commutateur, elle joue le rôle de commutateur de maintien.

2. Après la mise sous tension, réglez le commutateur de polarité et la réponse continue ("half damper") pour que la pédale fonctionne correctement (☞ PG p.77, 80).

Brancher un commutateur au pied

Si vous branchez un commutateur au pied comme le Korg PS-1 à la prise ASSIGNABLE SWITCH, vous pouvez l'utiliser comme pédale sostenuto ou pédale douce, pour activer/couper l'arpégiateur, pour sélectionner des Programs et Combinations (suivant/précédent), pour régler la fonction Tap Tempo ou pour ajouter de la modulation à un son ou un effet.

Ce commutateur fonctionne toujours de la même façon, quel que soit le Program, la Combinaison ou le Multi sélectionné. Vous pouvez lui assigner une fonction à la page "Global 0: System, Foot".

1. Branchez un commutateur au pied comme le PS-1 disponible en option à la prise ASSIGNABLE SWITCH.
2. Après la mise sous tension, utilisez "Foot SW Assign" et "Foot SW Polarity" (page "GLOBAL 0: System, Foot") pour assigner une fonction au commutateur au pied et en régler la polarité (p. 88).

Connexion d'une pédale

Si vous branchez une pédale EXP-2 ou une pédale d'expression/volume XVP-10 à la prise ASSIGNABLE PEDAL, vous pouvez l'utiliser pour moduler les sons ou effets, ou pour régler le volume global.

Cette pédale fonctionne toujours de la même façon, quel que soit le Program, Combination ou Multi sélectionné. Vous pouvez lui assigner une fonction à la page "Global 0: System, Foot".

1. Branchez une pédale XVP-10 ou EXP-2 disponible en option à la prise ASSIGNABLE PEDAL.
2. Après la mise sous tension, utilisez "Foot Pedal Assign" (page "GLOBAL 0: System, Foot") pour assigner une fonction à la pédale (p. 89).

Connexion d'un ordinateur

Vous pouvez brancher le microX à votre ordinateur afin de l'utiliser comme clavier d'entrée et comme module MIDI.

Le logiciel d'édition vous permet d'éditer le microX à partir de l'ordinateur.

Vous pouvez brancher le microX de plusieurs façons à l'ordinateur.

- Utilisez un câble USB.

Remarque: Utilisez le pilote KORG USB-MIDI si vous branchez le microX via USB à un ordinateur répondant aux exigences décrites sous "Système requis pour le pilote KORG USB-MIDI", ci-dessous.

- Utilisez une interface MIDI pour brancher le microX à votre ordinateur via MIDI.

Système requis pour le pilote KORG USB-MIDI et le logiciel d'édition

Contenu du CD-ROM

- microX Editor/Plug-In Editor (pour Windows XP/Mac OS X)
- KORG USB-MIDI Driver (pour Windows XP/Mac OS X)
- microX External Control Template
- Guide des paramètres (PDF)
- Editor/Plug-In Editor Manual (PDF)
- microX External Control Template List (PDF)
- Software License Agreement (PDF)

Attention avant l'utilisation

- Korg, Inc détient les droits de tous les logiciels fournis avec ce produit.
- Le contrat de licence d'utilisation fait l'objet d'un document séparé. Veuillez lire ce contrat de licence avant d'installer le logiciel. L'installation du logiciel est considérée comme acceptation de votre part de cet accord.

Système requis pour le pilote KORG USB-MIDI

Windows:

- Ordinateur

Un ordinateur doté d'un port USB satisfaisant au système requis par Microsoft Windows XP

- Système d'exploitation

Microsoft Windows XP Home Edition, Professional or x64 Edition (Le pilote pour x64 Edition est une version beta).

Macintosh:

- Ordinateur

Un Apple Macintosh doté d'un port USB satisfaisant aux exigences de Mac OS X

- Système d'exploitation

Mac OS X version 10.3 ou ultérieure

- ⚠ Selon l'ordinateur utilisé, le système peut ne pas fonctionner correctement même si l'ordinateur répond aux exigences formulées plus haut.

Système requis pour le microX Editor/Plug-In Editor

- ⚠ Pour pouvoir relier le microX au port USB de votre ordinateur et travailler avec "microX Editor/Plug-In Editor", vous devez installer le pilote KORG USB-MIDI.

- ⚠ Il est impossible de faire tourner plusieurs copies de microX Editor/Plug-In Editor avec un système d'exploitation. Il est donc impossible d'utiliser ces éditeurs pour éditer plusieurs microX simultanément.

Windows:

- Ordinateur

Processeur: Pentium III/1GHz ou plus rapide

Mémoire: 256Mo ou plus

Ecran: 1024 × 768 pixels, résolution couleur 16 bits ou plus

Un ordinateur doté d'un port USB satisfaisant au système requis par Microsoft Windows XP

- Système d'exploitation

Microsoft Windows XP Home Edition or Professional, Service Pack 1 ou version ultérieure

Macintosh:

- Ordinateur

Processeur: Apple G4/400MHz ou plus rapide

Mémoire: 256Mo ou plus

Ecran: 1024 × 768 pixels, 32.000 couleurs ou plus

Un Apple Macintosh doté d'un port USB satisfaisant aux exigences de Mac OS X

- Système d'exploitation:

Mac OS X version 10.3.9 ou ultérieure

Windows XP:

Installer le pilote KORG USB-MIDI et le logiciel d'édition

Installation de l'application microX/X50

L'installeur de l'application microX installe automatiquement l'utilitaire KORG USB-MIDI Driver Tools et le microX Editor/Plug-In Editor inclus sur le CD-ROM fourni.

Remarque: Il faut installer le KORG USB-MIDI Driver Tools AVANT de brancher le microX à l'ordinateur via USB.

1. Insérez le CD-ROM fourni dans votre lecteur de CD-ROM.

En principe, "microX/X50 Application Installer" démarre automatiquement.

Si vous avez coupé la fonction de démarrage automatique sur votre ordinateur, double-cliquez sur le fichier "KorgSetup.exe" du CD-ROM.

2. Sélectionnez [KORG microX SYNTHESIZER/CONTROLLER] dans la liste et cliquez sur [Next >].



3. Choisissez les logiciels devant être installés dans la liste puis cliquez sur [Install].

Pour installer les fichiers de modèles "Ext. Control", cliquez sur "microX External Control Templates" afin de le sélectionner.



Les logiciels choisis sont installés l'un à la suite de l'autre.

4. Suivez les instructions apparaissant à l'écran pour installer chaque application.

Si vous avez effectué les réglages indiqués dans la saisie d'écran de l'étape 2, la fenêtre KORG USB MIDI Driver Tools Installer apparaît d'abord.

- Cliquez sur [Next >].
- La fenêtre "License agreement" s'affiche. Lisez le contrat de licence et si vous en acceptez les termes, cochez "I accept the terms of the license agreement" et cliquez sur [Next>].



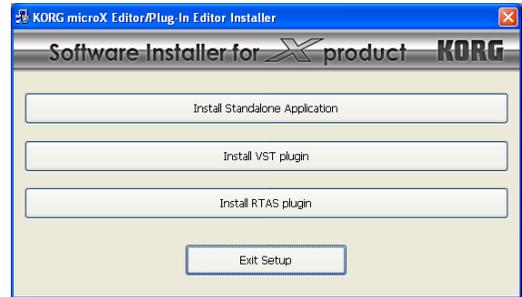
- Spécifiez l'endroit où les fichiers doivent être installés. L'écran affiche le dossier de destination proposé par défaut. Pour en choisir un autre, cliquez sur [Change] et choisissez la destination voulue.
- Cliquez sur [Next >] pour lancer l'installation.
- Une fois l'installation terminée, cliquez sur [Finish] pour quitter l'utilitaire d'installation.

Installez l'application suivante de la même manière.

5. Si vous avez choisi microX Editor/Plug-In Editor à l'étape 2, sélectionnez la ou les applications à installer.
 - Sélectionnez et installez successivement Editor (Standalone), Plug-In Editor (VST), et/ou Plug-In Editor (RTAS).

Si vous voulez installer la version autonome, par exemple, cliquez sur [Install Stand-alone version]. Suivez ensuite les instructions données à l'écran pour effectuer l'installation puis cliquez sur [Close] quand celle-ci est terminée.

Pour installer une version plug-in, choisissez le format de plug-in dans la fenêtre "Installer" et effectuez l'installation.



- Quand vous avez installé tous les logiciels voulus, cliquez sur [Exit installer] pour quitter l'utilitaire d'installation.
6. Au terme de l'installation des logiciels choisis, cliquez sur [Finish] pour quitter le logiciel d'installation.



7. La première fois que vous branchez le microX au port USB de l'ordinateur, le pilote USB-MIDI par défaut de Windows est automatiquement installé.

Pour utiliser le pilote KORG USB-MIDI pour Windows XP, réinstallez ce pilote manuellement en suivant la procédure décrite ci-dessous.

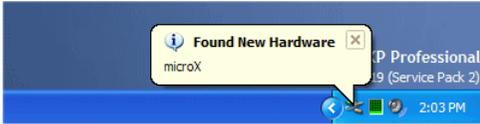
Configuration du pilote KORG USB-MIDI

1. Avant d'effectuer les opérations ci-dessous, terminez l'installation de KORG USB-MIDI Driver Tools sur votre ordinateur.

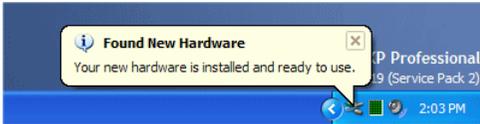
Redémarrez ensuite le système d'exploitation de l'ordinateur et mettez le microX sous tension. (p. 23)

Remarque: Le pilote doit être installé pour chaque port USB. Si vous branchez le microX à un port USB différent de celui que vous avez utilisé lors de l'installation du pilote KORG USB-MIDI pour Windows, il faut réinstaller le pilote selon la même procédure.

2. Avec un câble USB, branchez le port USB du microX au port USB de votre ordinateur. Veillez à orienter correctement la prise du câble et enfoncez-la à fond. Windows détecte la connexion au microX.



Le pilote par défaut est ensuite installé automatiquement.



3. Dans la barre des tâches, choisissez [Démarrer] → [Tous les programmes] → [KORG] → [KORG USB-MIDI Driver Tools] → [Install KORG USB-MIDI Device] pour lancer l'utilitaire de configuration.

Les dispositifs KORG USB-MIDI branchés à l'ordinateur apparaissent dans la liste ci-dessus. La partie inférieure affiche la version du pilote KORG USB-MIDI qui sera installé. Sélectionnez microX dans la liste ci-dessus et cliquez sur [Install]. L'installation du pilote démarre.



4. Si une boîte de dialogue apparaît concernant l'authentification de la signature numérique durant l'installation, cliquez sur [Continue] pour poursuivre l'installation.



5. L'installation du pilote est terminée. Cliquez sur [Finish] pour quitter l'utilitaire d'installation. Si un message vous demande si vous voulez redémarrer Windows, cliquez sur [Yes].

Remarque: Pour en savoir plus sur l'installation, la configuration et la désinstallation, lisez le document "Installation manual" (HTML) sur votre ordinateur. Pour afficher le "Installation manual", cliquez sur [Démarrer] dans la barre des tâches → [Tous les programmes] → [KORG] → [KORG USB-MIDI Driver Tools] → [Installation manual].

A propos du microX et des ports du pilote

Port KEYBOARD

Les logiciels sur votre ordinateur se servent de ce port pour recevoir des messages MIDI du microX (données du clavier et des contrôleurs).

Port SOUND

Les logiciels sur votre ordinateur se servent de ce port pour envoyer des messages MIDI au générateur de sons du microX afin de le piloter.

Configuration du microX Editor/Plug-In Editor

Pour en savoir plus sur la configuration et l'utilisation du microX Editor/Plug-In Editor, voyez le "Editor/Plug-In Editor Manual" (PDF).

A propos des sets "Ext. Control" du microX

Voyez la liste "microX External Control Template List" (PDF) pour connaître les commandes de contrôle (CC) assignées par les modèles préprogrammés de sets "Ext. Control" et les réglages auxquels elles correspondent.

Mac OS X: Installer le pilote KORG USB-MIDI et le logiciel d'édition

Installation du pilote KORG USB-MIDI

Remarque: Utilisez le pilote KORG USB-MIDI si vous branchez le microX via USB à un ordinateur satisfaisant aux conditions indiquées sous "Système requis pour le pilote KORG USB-MIDI" (p. 27).

1. Insérez le CD-ROM fourni dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Ouvrez le dossier "KORG USB-MIDI Driver" du CD-ROM et double-cliquez sur "KORG USB-MIDI Driver.pkg" pour lancer l'utilitaire d'installation.
3. Selon la version du système d'exploitation utilisé, une demande de confirmation peut apparaître. Si c'est le cas, entrez votre mot de passe et cliquez sur [OK]. Une fois le logiciel d'installation lancé, l'écran se présente comme suit. Cliquez sur [Continue].



4. La fenêtre "Import information" s'affiche. Lisez les remarques puis cliquez sur [Continue].
5. La fenêtre "License agreement" s'affiche. Lisez-en le contenu attentivement puis cliquez sur [Continue].
Un message vous demande si vous acceptez les termes du contrat de licence. Si oui, cliquez sur [Agree].
6. La fenêtre vous permettant de choisir la destination d'installation "Installation destination" apparaît. Spécifiez l'endroit où les fichiers doivent être installés et cliquez sur [Continue].



7. La fenêtre "Easy Installation" apparaît. Cliquez sur [Install].
8. Selon la version du système d'exploitation utilisé, une demande de confirmation peut apparaître. Si c'est le cas, entrez votre mot de passe et cliquez sur [OK].
9. Une fois l'installation terminée, cliquez sur [Close] pour quitter l'utilitaire d'installation.

A propos du microX et des ports du pilote

Port KEYBOARD

Les logiciels sur votre ordinateur se servent de ce port pour recevoir des messages MIDI du microX (données du clavier et des contrôleurs).

Port SOUND

Les logiciels sur votre ordinateur se servent de ce port pour envoyer des messages MIDI au générateur de sons du microX afin de le piloter.

Installer le microX Editor/Plug-In Editor

Sous Mac OS X, procédez comme suit pour installer des logiciels.

1. Insérez le CD-ROM fourni dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Ouvrez le dossier "microX Editor" du CD-ROM et double-cliquez sur "microX Editor Installer.pkg" pour lancer l'utilitaire d'installation.
3. Suivez les instructions apparaissant à l'écran pour installer chaque application.
Voyez "Installation du pilote KORG USB-MIDI".
4. Une fois l'installation terminée, cliquez sur [Redémarrer].

Remarque: Si vous utilisez Mac OS X, la version plug-in est également installée dans le bon dossier.

Configuration du microX Editor/Plug-In Editor

Pour en savoir plus sur la configuration et l'utilisation du microX Editor/Plug-In Editor, voyez le "Editor/Plug-In Editor Manual" (PDF).

Installer le microX External Control

Template

Sous Mac OS X, procédez comme suit pour installer des logiciels.

1. Insérez le CD-ROM fourni dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Ouvrez le dossier “microX External Control” du CD-ROM et double-cliquez sur “microX External Control.pkg” pour lancer l'utilitaire d'installation.
3. Suivez les instructions apparaissant à l'écran pour installer chaque application.
Voyez “Installation du pilote KORG USB-MIDI” (p. 31).
4. Une fois l'installation terminée, cliquez sur [Close] pour quitter l'utilitaire d'installation.

A propos des modèles Ext. Control du microX

Voyez la liste “microX External Control Template List” (PDF) pour connaître les commandes de contrôle (CC) assignées par les modèles préprogrammés de réglages “Ext. Control” et les réglages auxquels elles correspondent.

Connexion via le port USB du microX et configuration

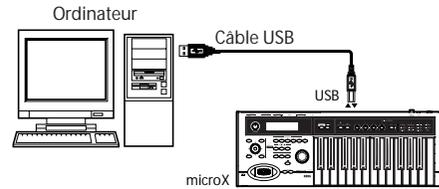
Port USB (pour la connexion à un ordinateur)

Si vous branchez le port USB du microX à votre ordinateur, vous pouvez échanger des données de notes, d'autres informations de jeu et des réglages de son entre le microX et l'ordinateur sous forme de messages MIDI.

Remarque: Le port USB du microX ne peut recevoir/transmettre que des données MIDI.

Remarque: Utilisez le pilote KORG USB-MIDI si vous branchez le microX via USB à un ordinateur répondant aux exigences décrites sous “Système requis pour le pilote KORG USB-MIDI Driver”.

1. Avec un câble USB, branchez le port USB du microX au port USB de votre ordinateur.
Veillez à orienter correctement la prise du câble et enfoncez-la à fond.



2. Effectuez les réglages nécessaires en mode Global du microX.

Voyez “Réglages en mode Global sur le microX” plus loin.

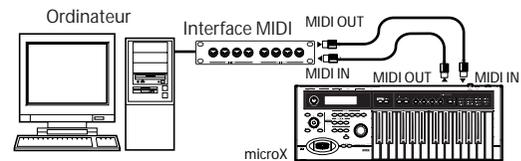
Connexion à votre ordinateur via MIDI

Utilisez une interface MIDI disponible dans le commerce pour brancher le microX à votre ordinateur via MIDI.

1. Branchez le port MIDI OUT du microX au port MIDI IN de l'ordinateur (via l'interface MIDI).

Pour savoir comment utiliser l'interface MIDI, voyez son mode d'emploi.

- ⚠ Certains modèles d'interfaces USB-MIDI ne permettent pas de transmettre ou de recevoir les messages SysEx du microX.



2. Effectuez les réglages nécessaires en mode Global du microX.

Voyez “Réglages en mode Global sur le microX” plus loin.

Réglages en mode Global sur le microX

Réglages Local Control On

Coupez la fonction “MIDI Echo/Thru” du séquenceur ou de l'ordinateur MIDI/USB (ainsi, les données arrivant via MIDI IN ne sont pas retransmises via MIDI OUT/USB) et **coupez** le paramètre microX's **Local Control** (pour déconnecter le clavier et le générateur de sons du microX).

Lorsque vous jouez sur le clavier du microX, les données musicales sont transmises au séquenceur MIDI ou à l'ordinateur et renvoyées (“Echo/Thru”) au générateur de sons du microX. En

réglant "Local Control" sur OFF, vous évitez que les notes soient produites deux fois (par le clavier du microX et par "l'écho").

Si l'arpégiateur est activé, le fait de jouer sur le clavier du microX ne le fait pas démarrer et seules les données produites par le clavier sont transmises. L'arpégiateur ne démarre qu'en réponse aux notes renvoyées à MIDI IN. De cette manière, le réglage "Local Control Off" empêche un dédoublement de l'arpégiateur.

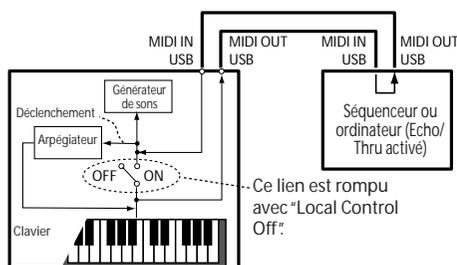
Utilisez ce réglage pour n'enregistrer sur un séquenceur MIDI externe ou sur ordinateur que les notes qui déclenchent l'arpégiateur et utiliser les notes renvoyées à MIDI IN pour lancer l'arpégiateur durant l'enregistrement (écoute) ou durant la reproduction.

Remarque: Si vous voulez que les notes produites par l'arpégiateur soient enregistrées sur le séquenceur/ordinateur, choisissez "Local Control On" et coupez le réglage "Echo/Thru" du séquenceur/ordinateur.

Le réglage par défaut de "Local Control" est "Local Control On". Pour couper "Local Control", **désélectionnez** la case "Local Control On" (page "GLOBAL 1: MIDI") (PG p.82).

Si vous utilisez le microX seul, choisissez "Local Control On". Si ce réglage est **coupé** quand vous utilisez le microX seul, vous n'entendez rien quand vous jouez sur le clavier (il n'est pas relié au générateur de sons).

Remarque: Vous pouvez couper le paramètre "Local Control" du microX en envoyant un message "Local Control Off" à partir du logiciel d'édition si vous utilisez le microX Plug-In Editor.



Réglage MIDI Filter "Exclusive"

Pour que le microX transmette et reçoive des données SysEx ("exclusives" du système), vérifiez la case de sélection MIDI Filter "Exclusive" (page GLOBAL 1: MIDI). Cochez cette case quand vous voulez éditer les réglages du microX à partir de l'ordinateur (ou échanger des données). Cochez également cette case si vous utilisez le microX Editor/Plug-In Editor. Par défaut, la case MIDI Filter "Exclusive" est cochée.

Réglage "Convert Position"

Sur le microX, les paramètres "Key Transpose" et "Velocity Curve" (page GLOBAL 0: System, Basic) vous permettent de transposer la hauteur du clavier et de régler sa sensibilité au toucher (dynamique).

Le paramètre "Convert Position" (page GLOBAL 1: MIDI) détermine à quel point ces réglages affectent les données produites par le clavier et celles reçues ou transmises via MIDI IN/USB ou MIDI OUT/USB.

- Pour piloter un générateur de sons MIDI externe à partir du microX, sélectionnez **PreMIDI**. Les réglages mentionnés ci-dessus affectent les données MIDI transmises.

Pour les données MIDI reçues, des réglages équivalant à "Key Transpose" **0** et "Velocity Curve" **4** sont appliqués.

- Pour piloter le générateur de sons du microX à partir d'un appareil MIDI externe, sélectionnez **PostMIDI**. Les réglages mentionnés ci-dessus affectent les données MIDI reçues.

Pour les données MIDI transmises, des réglages équivalant à "Key Transpose" **0** et "Velocity Curve" **4** sont appliqués.

Les réglages par défaut sont "Key Transpose" +00, "Velocity Curve" 4 (normal) et "Convert Position" PreMIDI.

Réglage "Multi Mode"

Vous n'avez besoin du mode Multi que pour utiliser le microX comme générateur de son multitimbral pour reproduire simultanément plusieurs pistes d'un séquenceur externe. Cependant, le mode Multi permet aussi d'utiliser le microX comme clavier maître ou pour piloter un module MIDI externe. (En général, vous utiliserez plutôt le mode Combination pour vous servir du microX comme clavier maître.)

Réglez "Multi Mode" à la page "GLOBAL 0: System, Preference" en fonction de vos besoins, pour que le microX fonctionne de façon optimale dans votre situation.

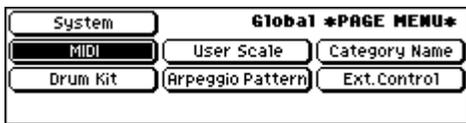
Sélectionnez "**for Ext-Seq**" si vous voulez utiliser le microX comme module multitimbral. Quand vous changez de Multi sur le microX, les pistes dont le "Status" est "EXT" ou "BTH" ne transmettent pas de messages MIDI (changements de programme). Cela évite de voir le séquenceur MIDI externe renvoyer (Echo Back/Thru) des commandes réglant toutes les pistes du microX ayant le même canal MIDI sur les mêmes Programs, réglages pan, volume etc.

Sélectionnez “for Master” pour utiliser le microX comme clavier maître. Si vous changez de Multi sur le microX, les pistes réglées dont “Status” est réglé sur “EXT” ou “BTH” transmettent des messages MIDI (changements de programme etc.) avec lesquels le module externe est “configuré”.

Réglages en mode Global

Voici comment régler des paramètres en mode Global.

- Appuyez sur le bouton [GLOBAL] (il s’allume) pour passer en mode Global.
- Appuyez sur le bouton [MENU/OK] pour afficher le menu de pages.

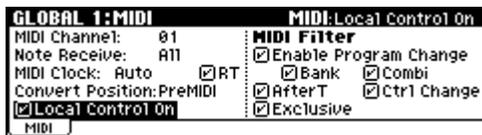


- Utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour choisir une page et appuyez au centre du ClickPoint.

- Local Control On
- MIDI Filter Exclusive
- Convert Position

Choisissez “MIDI” pour effectuer ces réglages.

La page GLOBAL 1: MIDI apparaît.

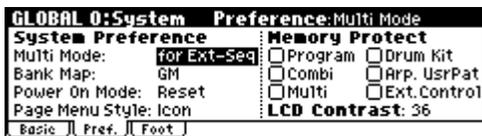


- Multi Mode

Choisissez “System” pour effectuer ces réglages.

Une des pages “GLOBAL 0: System” s’affiche.

Utilisez les boutons [PAGE+][PAGE-] pour sélectionner la page Preference.



- Utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour sélectionner le paramètre à modifier.

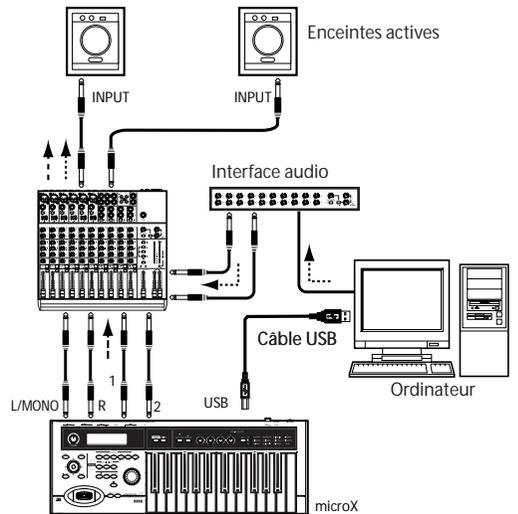
Sélectionnez le paramètre “Local Control On” ou “Exclusive” et appuyez au centre de Click-Point pour l’activer ou le couper.

Le paramètre “Local Control On” est coupé quand la case n’est pas cochée.

Réglez les paramètres “Convert Position” et “Multi Mode” en les sélectionnant puis en tournant la molette [VALUE] pour changer leur réglage.

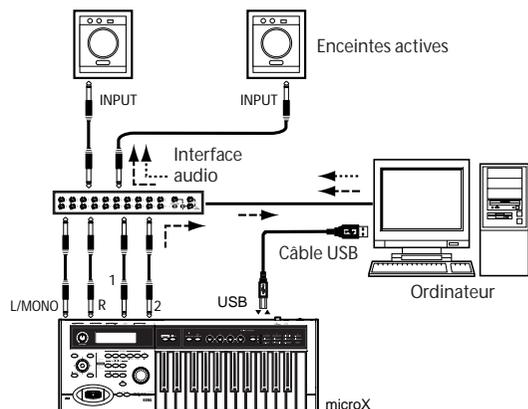
Exemple de connexions pour utiliser le microX Editor/Plug-In Editor

Pour mixer les signaux audio du microX avec ceux du logiciel hôte en vous servant de votre interface audio ou avec des signaux audio d’un autre module de sons, effectuez les connexions suivantes.



Pour appliquer un effet plug-in aux signaux audio du microX ou pour piloter les signaux audio du microX à partir du logiciel hôte et les mixer avec les données audio de la KORG Legacy Collection ou d’autres pistes audio, effectuez les connexions suivantes. Effectuez les réglages en fonction du logiciel hôte que vous utilisez.

Pour en savoir plus sur la configuration, voyez le “Editor/Plug-In Editor Manual” (PDF).



Connexion d'appareils MIDI

Branchez les prises MIDI du microX à un appareil MIDI pour échanger des réglages de son et des données de jeu comme des messages de notes.

MIDI

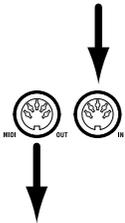
MIDI est l'acronyme de "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instruments de musique) et désigne une norme utilisée par les fabricants du monde entier pour l'échange de données musicales entre instruments de musique électronique et ordinateurs. Ainsi, la connexion de plusieurs dispositifs MIDI au moyen de câbles MIDI permet l'échange de données de jeu entre les appareils, même s'il s'agit de dispositifs de fabricants différents.

Prises MIDI

MIDI IN:

Cette prise permet à l'appareil de recevoir des données MIDI du monde extérieur.

Vous pouvez l'utiliser pour piloter le microX à partir d'un autre instrument MIDI ou d'un séquenceur.



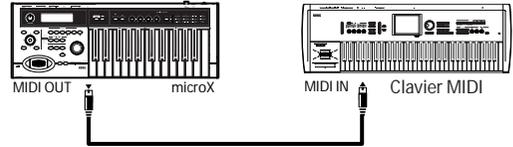
MIDI OUT:

Cette prise permet à l'appareil de transmettre des données MIDI au monde extérieur.

Elle vous permet de piloter des appareils MIDI externes et d'enregistrer des données sur séquenceur.

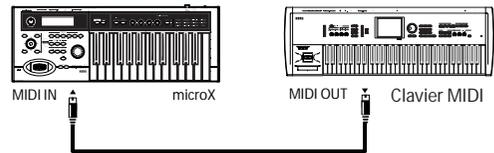
Piloter un générateur de sons MIDI externe à partir du microX

Pour piloter un générateur de sons MIDI externe avec le clavier, les contrôleurs et l'arpégiateur du microX, utilisez un câble MIDI pour relier la sortie MIDI OUT du microX à l'entrée MIDI IN de l'appareil MIDI externe.



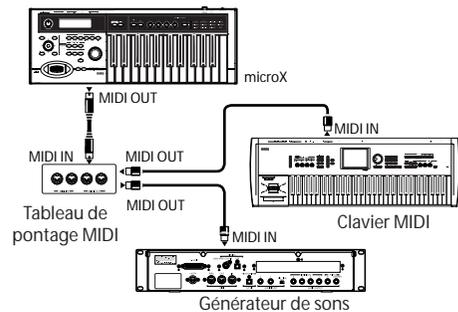
Piloter le générateur de sons du microX à partir d'un appareil MIDI externe

Pour piloter un générateur de sons du microX à partir d'un clavier ou séquenceur MIDI externe, utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la prise MIDI IN du microX.



Piloter plusieurs générateur de sons MIDI externes à partir du microX

Vous pouvez aussi utiliser un tableau de pontage MIDI pour piloter plusieurs appareils MIDI.

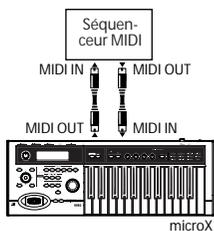


Connexion d'un séquenceur MIDI externe

Vous pouvez brancher le microX à votre séquenceur MIDI afin de l'utiliser comme clavier d'entrée et comme module MIDI.

1. Branchez la prise MIDI OUT du microX à la prise MIDI IN du séquenceur et la prise MIDI OUT du séquenceur à la prise MIDI IN du microX.
2. Effectuez les réglages nécessaires en mode Global du microX.

Voyez "Réglages en mode Global sur le microX" (p. 32).



Utiliser et éditer des Programs

Qu'est-ce qu'un Program?

Les Programs sont les sons de base du microX.

Les Programs sont également des éléments importants pour d'autres modes. Le mode Combination permet de combiner plusieurs Programs pour créer des sons complexes. En mode Multi, vous

pouvez piloter plusieurs Programs en recevant des messages MIDI venant de différentes pistes d'un séquenceur MIDI ou d'un logiciel audio.

Cette section explique comment utiliser des Programs et décrit les contrôleurs en façade ainsi que les techniques élémentaires d'édition.

Jouer avec des Programs

Sélection de Programs

Il y a plusieurs manières de choisir un Program. Chacune se prête à des situations différentes.

• Sélection de Programs en façade:

Utilisez "Program Select" pour choisir un Program

- Tournez la molette [VALUE].
- Appuyez au centre du ClickPoint pour contraster la case puis utilisez [▲][▼] pour choisir un Program; confirmez ensuite votre choix en appuyant de nouveau au centre.
- Sélectionnez une banque de Programs avec les boutons PROGRAM [A]-[GM].

Sélection de Programs par catégorie

Vous pouvez choisir les Programs par catégorie (piano, batterie etc.) (☞ p. 38).

• Sélection de Programs avec un commutateur au pied:

Vous pouvez changer de Program sans lever les mains du clavier: idéal pour la scène.

• Sélection de Programs par changements de programme MIDI:

Vous pouvez changer de Program à partir d'un séquenceur ou contrôleur MIDI externe.

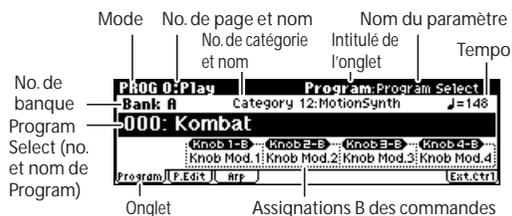
Voyez la suite pour les détails.

Sélection de Programs en façade

1. Appuyez sur un bouton PROGRAM [A]-[GM]. (Le bouton s'allume.)

Vous passez en mode Program et la banque correspondant au bouton est sélectionnée. La ligne supérieure de l'écran affiche "PROG 0: Play" (mode, numéro de page et nom).

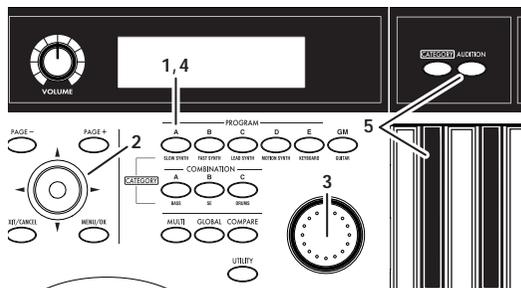
Le numéro de la banque spécifiée apparaît sous "PROG 0: Play".



2. Vérifiez que "Program Select" (no. et nom de Program) est contrasté.

Sinon, utilisez le ClickPoint [▲][▼] pour contraster l'indication "Program Select".

3. Choisissez le Program voulu avec la molette [VALUE] etc.



Vous pouvez choisir les Programs avec les commandes suivantes:

- Tournez la molette [VALUE].
- Appuyez au centre du ClickPoint pour contraster la case puis utilisez [▲][▼] pour choisir un Program; confirmez ensuite votre choix en appuyant de nouveau au centre.
- 4. Appuyez sur un bouton PROGRAM [A]-[GM] pour changer de banque.

Le témoin du bouton de banque actionné s'allume et la lettre de la banque en question apparaît à gauche de l'écran.

Pour sélectionner la banque B, par exemple, appuyez sur le bouton PROGRAM [B]. Le bouton [B] s'allume et "Bank B" apparaît à gauche de l'écran.

- Chaque fois que vous appuyez sur le bouton [GM], les banques alternent de la façon suivante.

G → g(d) → G → g(d) → G...

Ecouter le son

5. Jouez sur le clavier pour écouter le son choisi.

Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton [AUDITION] du microX (il s'allume) pour entendre un riff produit avec ce Program.

Présentation: Banques de Programs

A la sortie d'usine, l'instrument contient 640 Programs. Vous pouvez aussi sauvegarder des Programs de votre cru.

Les Programs sont répartis dans six banques comme le montre le tableau suivant.

Banques de Programs

Banque	No. Prog.	Explication	
A, B, C, D, E	000...127	Pour Programs chargés en usine	A la livraison, ces banques contiennent un large éventail de Programs utilisant les motifs d'arpège, les effets et les multi-échantillons de la mémoire ROM PCM. 128 Programs peuvent être sauvegardés dans chaque banque (total: 640).
G	001...128	Programs GM	Ces banques contiennent 128 Programs GM et neuf Programs de batterie (Drum Kits) compatibles avec la répartition des sons du format GM. Les Programs de ces banques ne sont pas remplaçables.
g(d)	001...128	Programs de batterie GM2	La banque G contient les Programs GM. G propose 128 Programs (001-128) et la banque g(d) propose neuf Programs de batterie. Il est impossible de sauvegarder des données dans ces banques.

Sélection par catégorie

Vous pouvez choisir les Programs selon plusieurs catégories de sons comme "Keyboard", "Organ", "Bass" et "Drums".

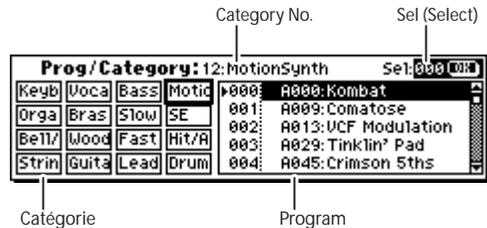
Par défaut, les Programs chargés à l'usine sont répartis dans 16 catégories différentes.

La page "PROG 0: Play" permet de choisir les Programs par catégorie.

Sélection avec [CATEGORY] et PROGRAM/COMBINATION

1. Appuyez sur le bouton [CATEGORY].

Le menu de catégories apparaît. Les catégories sont affichées à gauche de l'écran et la liste des Programs de la catégorie sélectionnée apparaît à droite.

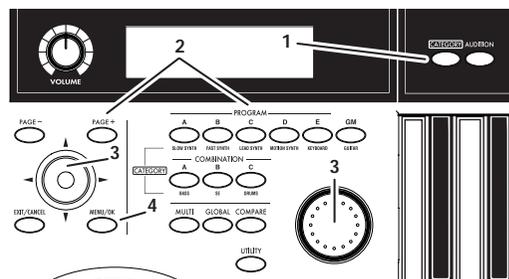


2. Appuyez sur le bouton PROGRAM [A]-[GM] ou COMBINATION [A]-[C] pour choisir la catégorie voulue.

La catégorie spécifiée est sélectionnée. Un nom de catégorie est imprimé sous chaque bouton de banque.

Remarque: Cette méthode permet de choisir un catégorie parmi neuf.

- Les boutons [PAGE+][PAGE-] permettent de faire défiler les catégories une par une.
3. Vous pouvez aussi utiliser la molette [VALUE] ou le ClickPoint [▲][▼] pour faire défiler les Programs d'une même catégorie.
 4. Appuyez sur le bouton [MENU/OK] pour confirmer votre choix. Pour renoncer à la sélection d'un Program, appuyez sur le bouton [EXIT/CANCEL].



Remarque: Vous pouvez aussi changer de catégorie en utilisant ClickPoint [◀][▶] pour sélectionner "Category No." dans la ligne supérieure du menu de catégories. Tournez ensuite la molette [VALUE].

Choix de Programs avec un commutateur au pied

Vous pouvez assigner un commutateur au pied pour faire défiler les Programs un par un, soit vers le haut (0, 1, 2, 3 etc.) soit vers le bas (3, 2, 1 etc.).

Cela vous permet de changer de Programs sans lever les mains du clavier: idéal pour les changements rapides de Programs sur scène.

Configuration:

1. Branchez un commutateur au pied à la prise ASSIGNABLE SWITCH en face arrière.
Utilisez un simple commutateur on/off comme le KORG PS-1 optionnel.
2. Appuyez sur le bouton [GLOBAL] pour passer en mode Global.
3. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour afficher la page GLOBAL 0: System.
4. Appuyez sur le bouton [PAGE+] pour afficher la page onglet Foot.



5. Sélectionnez "Foot SW Assign" et choisissez Program Up ou Program Down.

Program Up signifie que le commutateur au pied sélectionne le Program ayant le numéro suivant à chaque pression.

Program Down signifie que le commutateur au pied sélectionne le Program ayant le numéro précédent à chaque pression.

6. Réglez "Foot SW Polarity" en fonction de la polarité de la pédale branchée.

Si vous utilisez un commutateur au pied PS-1 optionnel, choisissez le réglage "(-) KORG Standard".

Avec ces réglages vous changez d'un numéro de Program à chaque pression sur le commutateur au pied.

Pour que ces réglages soient conservés après la mise hors tension, n'oubliez pas de les sauvegarder (☞ p. 45).

7. Utilisez les boutons PROGRAM [A]–[GM] pour afficher la page "PROG 0: Play" et appuyez sur le commutateur au pied: le Program change.

Remarque: Ce réglage s'applique aussi à la sélection de Combinaisons.

Sélection de Programs avec des changements de programmes MIDI

Vous pouvez aussi choisir les Programs des sept banques du microX en transmettant des messages de changement de programme et de sélection de banque à partir d'un instrument MIDI externe (un séquenceur, un logiciel audio, un contrôleur MIDI etc.).

Vous pouvez aussi installer le "microX Plug-In Editor" au sein de votre logiciel audio et sélectionner facilement les Programs et Combinaisons du microX dans une liste. Pour en savoir plus, voyez le "Editor/Plug-In Editor Manual" (PDF).

Réglage du canal MIDI

Pour piloter le microX via MIDI, l'appareil transmetteur (séquenceur MIDI ou ordinateur) et l'appareil récepteur (le microX) doivent être réglés sur le même canal MIDI. En mode Program, le microX reçoit des données sur le canal MIDI Global.

1. Le microX et l'appareil MIDI externe ou l'ordinateur doivent être branchés correctement.

Pour en savoir plus sur les connexions, voyez p.27.

2. Appuyez sur le bouton [GLOBAL] pour passer en mode Global.
3. Appuyez sur le bouton [MENU] pour afficher la page PAGE MENU.
4. Utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour choisir "MIDI" et appuyez au centre.

La page GLOBAL 1: MIDI apparaît.



5. Utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour sélectionner "MIDI Channel" et choisissez le canal global MIDI avec la molette [VALUE].

A la sortie d'usine, le canal MIDI global ("MIDI Channel") est réglé sur "01".

Sélection de Programs

Pour changer de Program, envoyez un changement de programme de l'appareil MIDI externe ou de l'ordinateur.

Pour changer de banque, transmettez un message de sélection de banque (Bank Select: CC0= octet supérieur, CC32= octet inférieur). Le microX sélectionne le Program de la banque spécifiée dès qu'il reçoit un numéro de programme après le message de sélection de banque.

microX No. de banque	microX No. de Program	CC0 de sélection de banque	CC32 de sélection de banque	No. de Program
A	0-127	63	0	0-127
B	0-127	63	1	0-127
C	0-127	63	2	0-127
D	0-127	63	3	0-127
E	0-127	63	4	0-127
G	1-128	121	0, 1-9	0-127
	1-128: R	56	0	0-127
	1-128: (XG) R	0	0, 1	0-127
	1-128: (GS) R	0	0	0-127
1		0	0-127	
g(d)	1-128	120	0	0-127
	1-128: R	62	0	0-127

Remarque: Dans la banque G, les numéros de Program 000-127 correspondent à 001-128.

Remarque: “R” (réception) indique que seule la réception est possible.

Remarque: Les messages de sélection de banque ne sont ni transmis ni reçus si, à la page “GLOBAL 1: MIDI” “MIDI Filter, Bank” n’est pas coché.

Remarque: Le tableau ci-dessus décrit le fonctionnement avec “Bank Map” réglé sur “GM”. Pour en savoir plus sur les assignations (Map) KORG, voyez Gdp p. 78.

Utilisation des contrôleurs

Le microX dispose de contrôleurs en temps réel tels que le joystick et les boutons OCTAVE [▼][▲] qui vous permettent de rendre votre jeu plus expressif.

Ces contrôleurs vous permettent de modifier le timbre, la hauteur, le volume, les effets etc. en temps réel.

Vous pouvez jouer sur le clavier avec un son de piano de façon réaliste, par exemple mais votre jeu sera plus expressif si vous branchez une pédale de maintien (forte). Si vous jouez avec un son de guitare ou d’instrument à vent, vous pouvez utiliser le joystick pour changer la hauteur ou ajouter du vibrato.

Remarque: Dans les pages suivantes, nos explications se focaliseront sur la fonction première de chaque contrôleur. Toutefois, vous pouvez aussi utiliser ces contrôleurs comme sources de “modulation alternative” ou “modulation dynamique d’effet”, ce qui vous ouvre des horizons nettement plus vastes. Pour en savoir plus ces possibilités, voyez “Modulation alternative” (p. 51) et Gdp p. 151.

Clavier

Toucher

La force exercée sur les touches du clavier change l’expressivité du son. Vous pouvez régler le volume pour qu’un toucher doux produise un son doux et un toucher vigoureux un son fort. De plus, vous pouvez aussi régler le timbre du son et les paramètres d’enveloppe comme que la vitesse de l’attaque et du relâchement (le temps qu’il faut au son pour s’estomper complètement après le relâchement de la touche).

En utilisant la fonction “Velocity Switch” en mode Combination Play et en mode Multi, vous pouvez piloter différents Programs en fonction de votre toucher.

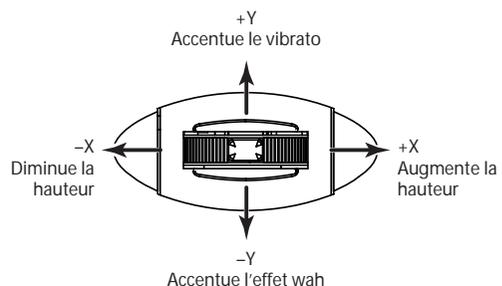
- Voyez “PROG 6: Ed-Amp1/2, Mod” (p. 55, Gdp p. 22) pour en savoir plus sur les changements de volume et d’enveloppe dus au toucher.
- Voyez “PROG 4: Ed-Filter1/2, Basic, Mod.1” (p. 54, Gdp p. 16) pour savoir comment changer la brillance et le timbre du son avec le toucher.
- Voyez “PROG 2: Ed-Pitch, OSC1/2” (p. 10) pour en savoir plus sur les changements de hauteur dus au toucher.

Numéro de note

Les sons peuvent être programmés pour changer de caractère selon la note jouée. Plus vous jouez haut (ou bas) sur le clavier, plus la note module le timbre (il peut par exemple devenir plus brillant lorsque vous jouez des notes hautes). Les enveloppes peuvent aussi devenir plus rapides ou plus lente; le volume peut changer etc.

Joystick

Vous pouvez faire varier la hauteur ou la profondeur de modulation avec le joystick. Le résultat varie en fonction du Program mais il produit généralement les effets suivants.



- Le mouvement du joystick selon l'axe +X/-X peut régler l'intensité du pitch bend.
PROG 2: Ed-Pitch, OSC1 (☞p.52, Gdp p.10)
- Le mouvement du joystick selon l'axe +X/-X peut faire varier la fréquence du filtre.
PROG 4: Ed-Filter1/2, Mod.2 (☞Gdp p.16)
- Le mouvement du joystick selon l'axe +Y peut régler l'intensité du vibrato.
PROG 2: Ed-Pitch, OSC 1/2 LFO (☞p.52, Gdp p.11)
- Le mouvement du joystick selon l'axe -Y peut régler l'intensité de l'effet wah.
PROG 4: Ed-Filter1/2, LFO Mod (☞p.54, Gdp p.18).
- Le mouvement du joystick selon l'axe +Y peut régler la vitesse du LFO.
PROG 3: Ed-LFOs, OSC 1/2 LFO 1/2 (☞Gdp p.14)

OCTAVE

Ces boutons permettent de transposer la hauteur du clavier par octave sur une plage de ±3 octaves. Le bouton [▲] augmente la hauteur par octave. Le bouton [▼] diminue la hauteur par octave.

Une pression simultanée sur les deux boutons OCTAVE [▼][▲] rétablit le réglage d'origine (sauvegardé).

Fonctions OCTAVE [▼][▲]

Appuyez sur le bouton [▼]	Plage de clavier	Témoin	Appuyez sur le bouton [▲]
▼	C6-C8	Clignote vite	▲
▼	C5-C7	Clignote lentement	▲
▼	C4-C6	Allumé	▲
▼	C3-C5	Eteint	▲
▼	C2-C4	Allumé	▲
▼	C1-C3	Clignote lentement	▲
▼	C0-C2	Clignote vite	▲

Appuyez simultanément sur les boutons [▼][▲]	Plage de clavier	Témoin
▼ + ▲	Valeur sauvegardée	Correspond à la plage de hauteur

Remarque: A la sortie d'usine, un changement de Program, Combination or Multi charge aussi le réglage des boutons OCTAVE [▼][▲] sauvegardé avec les autres données. C'est parce que l'option "OCTAVE Keys [▼/▲]: Use Prog/Combi/Multi's Octave" de la page GLOBAL 0 est cochée.

Si elle n'est pas cochée, un changement de Program etc. ne change pas le réglage OCTAVE [▼][▲]: il faut que vous le fassiez vous-même (☞p.88).

REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4], [SELECT]

Le bouton [SELECT] sert à choisir le mode A/B/C des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] pour piloter le timbre, les effets, les commandes de contrôle MIDI et l'arpégiateur en temps réel.

Ces commandes servent, par exemple, à piloter la fréquence de coupure et la résonance du filtre, les enveloppes de filtre et d'amplificateur, le volume, le temps de portamento, le panoramique, la modulation de hauteur (par LFO), les niveaux d'envoi aux effets maîtres, etc. Vous pouvez aussi les utiliser pour modifier le tempo de l'arpégiateur, la durée des notes arpégées, la dynamique et la durée du motif d'arpège. Pour en savoir plus, voyez p.43 et p.91.

1. Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT] pour choisir le mode de fonctionnement A, B ou C des commandes.
2. Tournez une commande pour obtenir l'effet voulu.

Les fonctions du mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1], [2], [3] et [4] sont affichées en mode Program à la page 0: Play, Program, en mode Combination, à la page 0: Play, Combination et en mode Multi à la page 0: Play, Multi (☞p.37).

Remarque: Si vous activez le bouton [EXT. CONTROLLER] (allumé), ces commandes servent de télécommande pour appareils MIDI externes et sont déconnectées du générateur de sons interne. Les commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] transmettent des messages MIDI (spécifiés par la configuration Ext. Control) à vos appareils MIDI externes.

Utiliser les pédales

Pédale de maintien (Damper)

La pédale de maintien est aussi appelée pédale Damper, Hold ou Sustain. Elle rappelle la pédale forte d'un piano acoustique: tant que vous l'enfonchez, les notes jouées sont maintenues après le relâchement des touches.

Commutateur – pédale continue Damper

Vous pouvez soit utiliser un commutateur au pied (comme le Korg PS-1), soit une pédale spéciale continue (comme la Korg DS-1H) pour le maintien.

Si vous utilisez un commutateur au pied, il fonctionne comme un commutateur Sustain de synthèse: les notes sont maintenues tant que le commutateur est enfoncé.

Une pédale “half-damper” est un type spécial de pédale continue destinée au maintien (les pédales normales ne fonctionnent pas pour cette application). Elle offre un contrôle plus subtil du maintien, idéal pour les sons de piano.

Le microX détecte automatiquement une pédale continue branchée à la prise DAMPER en face arrière. Il faut calibrer cette pédale avec la commande “Half Damper Calibrate” du menu de pages Global (☞Gdp p.77).

Commutateur au pied assignable

Vous pouvez utiliser un simple commutateur au pied, comme le Korg PS-1, comme contrôleur assignable. Le commutateur au pied peut avoir diverses fonctions telles que:

- Modulation de paramètres de son et d'effet
- Activation/coupure du portamento
- Sélection de Programs (vers le haut/bas)
- Tap Tempo
- Activation/coupure de l'arpégiateur
- Dédoublage de la fonction de contrôleurs de façade comme l'axe de modulation du joystick ou les commandes REALTIME CONTROLS

Les fonctions (à l'exception de la “modulation de paramètres de son et d'effet”) fonctionnent toujours de la façon spécifiée à la page “GLOBAL 0: System, Foot”, indépendamment du Program, de la Combination ou du Multi sélectionné.

Pour en savoir plus, voyez “Sélection de la fonction du commutateur ASSIGNABLE et de la pédale ASSIGNABLE” (☞p.88).

Pédale d'expression assignable

Vous pouvez utiliser une pédale d'expression (de volume) comme la Korg EXP-2 ou la Korg XVP-10 EXP/VOL comme contrôleur assignable.

Comme le commutateur au pied assignable, la pédale d'expression assignable peut jouer différents rôles:

- Réglage du volume global (Master)
- Réglage du volume, pan ou expression d'un canal
- Modulation de nombreux paramètres de son en tant que source “AMS” ou “Dmod”
- Pilotage des niveaux d'envoi aux effets
- Dédoublage de la fonction de nombreux contrôleurs de façade comme l'axe de modulation

du joystick ou les commandes REALTIME CONTROL

Les fonctions sont déterminées à la page “GLOBAL 0: System, Foot”, indépendamment du Program, de la Combination ou du Multi sélectionné. Pour en savoir plus, voyez “Sélection de la fonction du commutateur ASSIGNABLE et de la pédale ASSIGNABLE” (☞p.88).

Pilotage MIDI ('Ext. Control')

Vous pouvez utiliser les commandes REALTIME CONTROLS [1], [2], [3] et [4] pour transmettre des messages MIDI. Vous les utiliser pour piloter un synthétiseur logiciel (de la KORG Legacy Collection), un logiciel audio, un séquenceur ou des instruments MIDI externes.

Vous pouvez assigner trois commandes de contrôle (CC) à chaque commande, une par mode A, B et C sélectionnable avec le bouton [SELECT]. Ces douze assignations (4 commandes x 3 modes) constituent un “Set” et le microX dispose de 64 mémoires de sets (☞p.111).

Bouton [EXT. CONTROLLER]

Permet d'activer et de désactiver le pilotage MIDI. Quand il est activé, le bouton s'allume et les fonctions internes en temps réel sont coupées.

En mode de pilotage externe, vous pouvez utiliser le bouton [SELECT] pour assigner des commandes de contrôle aux commandes REALTIME CONTROLS [1], [2], [3] et [4] puis actionner ces commandes pour transmettre ces messages à un appareil MIDI externe.

Quand la fonction de pilotage externe est activée, les commandes REALTIME CONTROLS [1], [2], [3] et [4] fonctionnent indépendamment des réglages des modes Program, Combination et Multi.

Transmission de messages MIDI par les contrôleurs

La manipulation d'un contrôleur sur le microX transmet des commandes de contrôle déterminées via MIDI. Les messages pitch bend ne sont transmis que quand vous actionnez le joystick.

En mode Program, ces messages sont transmis sur le canal global MIDI.

Pour en savoir plus sur les messages MIDI transmis lorsque vous actionnez un contrôleur sur le microX ainsi que sur les fonctions AMS (“Alternate Modulation Source”) et DMS (“Dynamic Modulation Source”), voyez “Transmission MIDI durant l'utilisation des fonctions de jeu du X50/microX” (☞Gdp p.166).

Edition élémentaire d'un Program

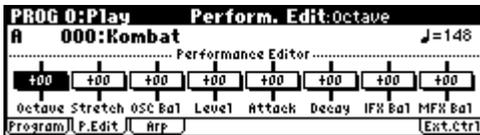
Vous pouvez éditer les Programs d'usine du microX pour en créer de nouveaux ou partir de zéro avec un Program initialisé.

Le microX propose huit curseurs d'écran à la page "Performance Editor" que vous pouvez utiliser pour éditer rapidement les paramètres principaux. Vous pouvez en plus utiliser les commandes REALTIME CONTROLS et les boutons en façade pour effectuer des changements simples. C'est moins précis mais tellement plus rapide que le recours aux pages permettant une édition détaillée.

Performance Edit

Les huit curseurs de la page "Performance Editor" permettent de modifier des aspects globaux du son. Lorsque vous déplacez un curseur, vous ajustez plusieurs paramètres du Program à la fois.

1. Choisissez le Program à éditer en mode Program (page "PROG 0: Play").
2. Appuyez sur le bouton [PAGE+] (ou [PAGE-]) pour afficher la page "PROG 0: Play, Perform. Edit".



3. Utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour sélectionner le paramètre "Performance Editor" à modifier.
4. Utilisez la molette [VALUE] etc. pour régler la valeur. (☞p.20)

Octave: Indique le réglage d'octave.

Pitch Stretch: Règle simultanément les paramètres de transposition et d'accord de l'oscillateur. Ce qui produit une vaste série de changements de hauteur tout en conservant intact le caractère du son original.

Ce réglage convient bien aux Programs de type acoustique tels que guitare, basse ou piano. Choisissez plusieurs Programs et voyez l'effet de ce réglage.

OSC Balance: Règle la balance entre le niveau des oscillateurs 1 et 2.

Remarque: L'oscillateur 2 reste muet pour les Programs où "Mode (Oscillator Mode)" (page "PROG 1: Ed-Basic, Prog Basic") est réglé sur **Single**. Seul le niveau de l'oscillateur 1 change. Ce paramètre n'a aucun effet sur les Programs de batterie (**Drums**).

Amp Level: Indique le niveau de l'amplificateur. Ce réglage détermine le volume du Program entier.

Attack Time: Indique le temps d'attaque de l'enveloppe (EG) de filtre et d'amplificateur. Détermine la vitesse d'attaque à partir de l'enclenchement de la note.

Remarque: Pour que l'effet du paramètre Attack Time soit optimal, il faut aussi régler les paramètres "Start Level", "Attack Level", "Start Level Modulation" et "Attack Time Modulation" de l'enveloppe d'amplificateur.

Decay Time: Indique le temps d'attaque de l'enveloppe (EG) de filtre et d'amplificateur.

IFX Balance: Règle l'équilibre "W/D (Wet/Dry)" (signal d'effet/signal sec) de l'effet d'insertion.

MFX Balance: Règle simultanément les paramètres "Return" 1 et 2 des effets maîtres.

Remarque: Selon les réglages des paramètres du Program sélectionné, certains changements peuvent ne produire aucun effet perceptible.

5. Pour sauvegarder le son modifié, sélectionnez la commande du menu Utility "Write Program" et sauvegardez le Program (☞p.45).

⚠ Les changements apportés à un Program sont perdus si vous sélectionnez un autre Program ou mettez l'instrument hors tension sans les sauvegarder.

REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4], [SELECT]

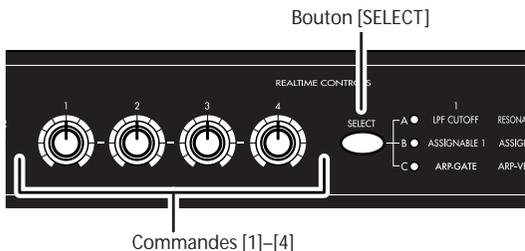
Ces commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] servent, par exemple, à piloter la fréquence et la résonance du filtre, les enveloppes de filtre et d'amplificateur, le volume, le temps de portamento, le panoramique, la vitesse du LFO etc. Les trois modes (A, B et C) permettent à chaque commande de piloter trois paramètres différents.

Les commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] peuvent en outre transmettre des messages MIDI (spécifiés par la configuration "Ext. Control") à vos appareils MIDI externes. Si vous activez le bouton [EXT. CONTROLLER] (allumé), ces commandes servent au pilotage externe et sont déconnectées du générateur de sons interne. Pour en savoir plus sur le pilotage d'appareils ou de logiciels externe, voyez "Pilotage MIDI ('Ext. Control')" (☞p.111).

- Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT] pour choisir le mode de fonctionnement A, B ou C des commandes.

Chaque pression sur ce bouton sélectionne successivement le mode A, B et C. Le témoin correspondant s'allume.

Remarque: Si les commandes de contrôle CC#70-79 sont assignées au mode A ou B des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4], les changements effectués avec ces commandes peuvent être sauvegardés dans un Program (p. 45).



- Tournez une commande pour obtenir l'effet voulu. Voyez les explications suivantes.

Mode A des commandes

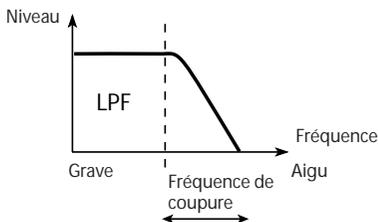
En mode A, les commandes [1]-[4] ont les fonctions suivantes.

Remarque: Quand vous placez ces commandes en position centrale (à 12h), les valeurs mémorisées dans le Program sont en vigueur.

Commande [1]: LPF CUTOFF

Permet de régler la fréquence du filtre passe-bas.

Le réglage de fréquence du filtre permet de modifier la brillance du son. L'effet produit dépend des valeurs attribuées aux paramètres du Program, mais généralement, en tournant la commande à gauche, vous adoucisiez le son, tandis qu'en la tournant à droite, vous le rendez plus brillant.

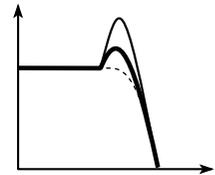


Commande [2]: RESONANCE/HPF

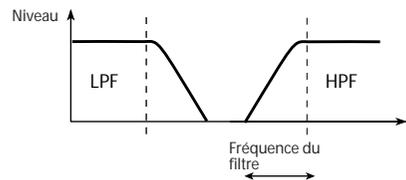
Permet de définir soit le niveau de résonance d'un filtre passe-bas, soit la fréquence de coupure d'un filtre passe-haut.

L'action de cette commande dépend du type de filtre contenu dans le Program.

Le réglage de résonance d'un filtre permet d'obtenir un son plus brillant ou plus sourd.



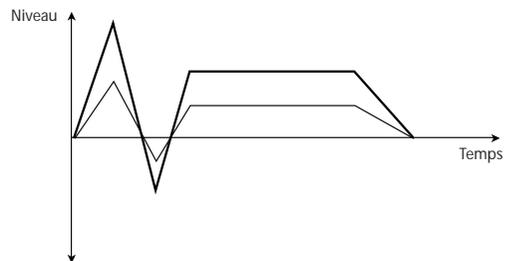
Le réglage de la fréquence de coupure d'un filtre passe-haut permet de modifier la teneur en graves du son.



Commande [3]: EG-INTENSITY

Permet de régler le degré d'intensité de l'enveloppe de filtre ("Filter EG").

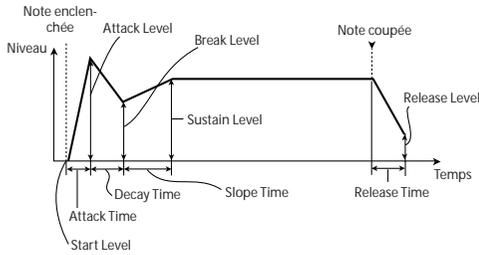
Actionnez cette commande pour modifier l'intensité de l'enveloppe de filtre. Normalement, en tournant la commande à gauche, vous diminuez l'intensité de l'enveloppe du filtre, tandis qu'en la tournant à droite, vous accentuez l'effet de l'enveloppe du filtre. Comme l'action de l'enveloppe du filtre dépend de la fréquence de coupure du filtre, les changements produits par le filtre sur le timbre du son sont définis simultanément par les commandes [1] et [3].



Commande [4]: EG-RELEASE

Permet de régler les temps d'étouffement de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur. Ces réglages définissent les temps d'étouffement du son après le relâchement de la note ("note off").

Quand vous tournez cette commande, l'instrument modifie les temps d'étouffement de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur. Normalement, en tournant la commande à gauche, vous raccourcissez le temps d'étouffement, tandis qu'en la tournant à droite, vous l'allongez.



La fenêtre de dialogue "Write Program" apparaît.



Remarque: Si l'écran affiche "Memory Protected", la mémoire de Program est protégée. Allez à la page GLOBAL 0: System, Preference et désélectionnez la case Memory Protect "Program" (p. 88).

- Vous pouvez aussi choisir une autre mémoire ou changer le nom du Program.
- Pour changer de mémoire (banque et no.), utilisez le ClickPoint pour sélectionner le nom du Program situé à droite de "To" et choisissez la mémoire de destination avec la molette [VALUE].

Remarque: Il est impossible de sauvegarder dans les banques G et g(d).

- Pour changer le nom, utilisez le ClickPoint pour sélectionner un bouton de texte (T) puis appuyez au centre du ClickPoint pour afficher la fenêtre d'édition texte.

Vous pouvez attribuer un nom (explicite) au Program en utilisant le clavier affiché à l'écran (p. 114).

Après avoir entré le nom, appuyez sur le bouton [MENU/OK].

La fenêtre de texte disparaît au profit de la fenêtre principale Write.

- Pour spécifier la catégorie, utilisez le ClickPoint pour contraster "Category" et servez-vous de la molette [VALUE] pour choisir la catégorie.

La catégorie choisie ici permet de rechercher ultérieurement le son par catégorie avec le bouton [CATEGORY].

Vous pouvez effectuer une sélection par catégorie aux pages suivantes:

Page PROG 0: Play
 Page COMBI 0: Play, Prog: "Program Select"
 Page COMBI 1: Ed-Tone Adjust, Prog
 Page MULTI 0: Play, Program

- Dans la fenêtre de dialogue "Write Program", appuyez sur le bouton [MENU/OK] pour sauvegarder le Program.
- L'écran vous demande confirmation. Pour sauvegarder le Program, appuyez une fois de plus sur le bouton [MENU/OK].

Le Program est sauvegardé.

Mode B des commandes

Les commandes permettent de contrôler des paramètres comme le volume, le temps de portamento, le panoramique, l'enveloppe de filtre et d'amplificateur, la modulation de hauteur (par LFO), les niveaux d'envoi aux effets maîtres, etc.

Vous pouvez définir les fonctions du mode B et ce, pour chaque Program, Combinaison ou Multi.

Les fonctions du mode B peuvent être différentes pour chaque Program, Combinaison ou Multi.

Les fonctions du mode B des commandes REAL-TIME CONTROLS [1], [2], [3] et [4] sont affichées en mode Program à la page "0: Play, Program", en mode Combinaison, à la page "0: Play, Combinaison" et en mode Multi à la page "0: Play, Multi" (p. 37).

En mode B, chaque commande peut servir de source de modulation alternative ou de modulation dynamique pilotant des paramètres de Program ou d'effet. Cela vous permet de modifier le son de façons très diverses.

Mode C des commandes

Ce mode permet de piloter l'arpégiateur en temps réel.

Pour en savoir plus, voyez p.91.

Sauvegarder vos réglages

Quand vous tenez le son parfait, sauvegardez-le. Pour sauvegarder vos réglages:

⚠ N'oubliez pas que si vous modifiez un Program ou si vous le sauvegardez sous un autre numéro dans une autre banque, cela affecte la Combinaison qui utilise le Program modifié.

- Appuyez sur le bouton [UTILITY] pour afficher le menu correspondant.
- Utilisez le ClickPoint pour choisir "Write Program" et appuyez au centre du ClickPoint.

Edition détaillée de Programs

Vous pouvez créer vos propres Programs en éditant les Programs d'usine ou en initialisant un Program (Bank E 127: Int. Program) pour programmer tout vous-même. Vous pouvez ensuite sauvegarder vos Programs dans n'importe quelle banque à l'exception des banques G et g(d) qui ne peuvent pas être modifiées.

Avant de commencer l'édition

Les trois éléments fondamentaux du son: hauteur, timbre et volume

Le son est constitué de trois éléments primordiaux: la hauteur, le timbre et le volume.

Pour contrôler ces éléments, le microX dispose des sections "Oscillator", "Filter" et "Amp (amplificateur)".

Les réglages "Oscillator" modifient la hauteur, les réglages "Filter" déterminent le timbre et les réglages "Amp" changent le volume.

Paramètres "Oscillator", "Filter" et "Amp" du microX

Sur le microX, les paramètres déterminant la hauteur sont situés aux pages "PROG 1: Ed-Basic" et "PROG 2: Ed-Pitch". La page "Ed-Basic" permet de spécifier la forme d'onde (multi-échantillon) et la hauteur de base de la forme d'onde. La page "Ed-Pitch" permet de spécifier la façon dont la hauteur suit le clavier ainsi que d'autres réglages de hauteur.

Les paramètres de filtre se trouvent aux pages "PROG 4: Ed-Filter1" et "PROG 5: Ed-Filter2". Ces paramètres déterminent le timbre.

Les paramètres "Amp" enfin se trouvent aux pages "PROG 6: Ed-Amp 1/2". Ils déterminent le volume et envoient le signal aux sorties.

Ces trois sections forment le son de base du Program.

Enveloppe, LFO, plage de clavier, AMS, Dmod, contrôleurs

Outre les sections décrites ci-dessus, le microX propose d'autres facteurs modifiant le son en fonction du temps, de la plage de clavier ou de divers types de contrôleurs d'expression. Ces modifications sont effectuées par des modulateurs et contrôleurs comme l'enveloppe (EG), le LFO (Low Frequency Oscillator), la plage de clavier, AMS (Alternate Modulation Source), Dmod (Dynamic modulation) et le joystick. Ces modulateurs et contrôleurs permettent de modifier le son de base du Program.

Regardez l'illustration "Structure d'un Program et pages correspondantes". Vous remarquerez que le flux du signal audio suit la séquence Oscillator/Pitch → Filter → Amp. Voyez aussi comment les modulateurs comme l'enveloppe et le LFO affectent ces blocs

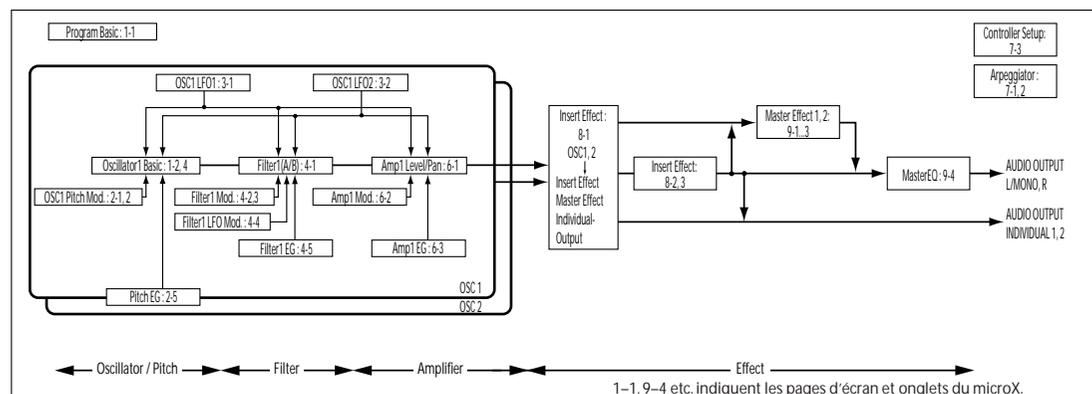
Comme vous pouvez le voir dans l'illustration, un Program comprend les OSC 1/2, des effets et un arpégiateur.

OSC 1/2

Chaque son est formé par les blocs Oscillator/Pitch, Filter, Amp, EG et LFO. Vous pouvez créer des Programs plus complexes en utilisant deux oscillateurs par Program.

Remarque: L'enveloppe de hauteur ("Pitch EG") est commune à OSC1 et OSC2.

Structure d'un Program et pages correspondantes



EFFECTS

Le signal de sortie de OSC 1/2 peut être traité par un effet d'insertion puis envoyé aux effets et à l'égaliseur (EQ) maîtres. La section "Mixer" vous permet de contrôler le routage du signal et la façon dont il est traité.

L'effet d'insertion et les deux effets maîtres vous laissent le choix parmi 89 types. Le Master EQ est un égaliseur stéréo à trois bandes.

ARPEGGIATOR

Chaque Program peut utiliser un arpégiateur. Vous pouvez lui assigner un motif d'arpège et déterminer la plage d'octaves, la zone de clavier et/ou les valeurs de toucher qui le pilotent.

Présentation des pages d'édition

La page "PROG 0: Play" vous permet de sélectionner des Programs que vous pouvez modifier simplement avec le "Performance Editor" ou les commandes REALTIME CONTROLS. Vous pouvez aussi modifier les réglages de l'arpégiateur.

Les autres pages vous permettent de modifier le son de façon plus détaillée.

0: Play	<ul style="list-style-type: none"> • Sélection et jeu avec des Programs. • Modifications simples possibles avec "Performance Editor" et réglages simples de l'arpégiateur. • Sélection d'un set de pilotage MIDI.
1: Ed-Basic	<ul style="list-style-type: none"> • Spécifie le type du Program: "Single", "Double" ou "Drum". • Sélection des multi-échantillons. • Mode Mono ou Poly. • Sélection de la gamme ("Scale").
2: Ed-Pitch	<ul style="list-style-type: none"> • Paramètres 'Pitch'. Paramètres 'Pitch EG'.
3: Ed-LFOs	<ul style="list-style-type: none"> • Forme d'onde et des deux LFO de chaque oscillateur. (Les pages "Pitch", "Filter" et "Amp" permettent de spécifier ce qui est affecté par les LFO.)
4: Ed-Filter1	<ul style="list-style-type: none"> • Paramètres 'Filter' (timbre). Paramètres 'Filter EG'.
5: Ed-Filter2	
6: Ed-Amp1/2	<ul style="list-style-type: none"> • Réglages liés à la position stéréo (Pan) et au volume, dont l'enveloppe "Amp 1/2".
7: Ed-Arp/Ctrls	<ul style="list-style-type: none"> • Réglages d'arpégiateur. (Mêmes paramètres qu'à la page "0: Play". Vous pouvez éditer indifféremment les uns ou les autres.) • Définition des contrôleurs.
8: Ed-InsertFX	<ul style="list-style-type: none"> • Assignation de BUS et niveau d'envoi des oscillateurs aux effets maîtres. • Routage, sélection et réglages de l'effet d'insertion.
9: Ed-MasterFX	<ul style="list-style-type: none"> • Réglages et sélection des effets maîtres. Paramètres 'Master EQ'.

Pour savoir comment accéder aux différents modes ou afficher les pages et les commandes Utility, voyez "Opérations élémentaires" (p. 19).

Comparer deux versions (Compare)

Durant l'édition d'un son, vous pouvez appuyer sur le bouton [COMPARE] pour écouter la version originale du son en cours d'édition. Pour indiquer que vous écoutez la version en mémoire (originale), le témoin du bouton s'allume.

Appuyez de nouveau sur le bouton [COMPARE] pour retrouver la version éditée (le témoin s'éteint).

Si vous modifiez un réglage pendant que le bouton COMPARE est allumé, ce dernier s'éteint et la version éditée au préalable est perdue.

Paramètres de base d'oscillateur

Réglage du type de Program ("Single", "Double", "Drum")

Vous pouvez choisir ici le type du Program: Program à un oscillateur, deux oscillateurs ou kit de batterie. "Oscillator Mode" (page PROG 1: Ed-Basic, Prog Basic) détermine le type de Program.



Les Programs "Single" ont un oscillateur et les "Double" en ont deux. Ce qu'on appelle "oscillateur" ici représente en fait un synthétiseur complet pouvant piloter deux multi-échantillons en fonction du toucher, offrant deux filtres ainsi que plusieurs enveloppes et LFO... etc.

Le type "Drums" est une variation de "Single" qui utilise un kit de batterie (programmé en mode Global) au lieu de multi-échantillons.

Polyphonie

La polyphonie est le nombre de notes pouvant être produites simultanément. La polyphonie dépend du type de Program.

Type de Program	Polyphonie
Single	62
Double	31
Drums	62

Jeu polyphonique/monophonique

Le mode “Voice Assign” détermine si le Program est polyphonique (**Poly**) ou monophonique (**Mono**).



Avec un réglage **Poly**, vous pouvez jouer des accords et des mélodies. Si vous choisissez **Mono**, l'instrument ne produit qu'une note à la fois (même quand vous jouez un accord).

Poly est le réglage le plus courant; toutefois, le réglage **Mono** peut être plus adapté à certains sons (comme des sons de synthé de basse ou de sons solo, par exemple). L'option “Mono” est également recommandée pour le jeu lié (legato). Quand Legato est activé (case cochée), les enveloppes des notes liées se poursuivent sans redémarrer à chaque nouvelle note: vous passez donc d'une note à l'autre de façon vraiment liée. Si la première note est relâchée avant que la suivante ne soit jouée, le déclenchement se fait normalement.

Essayez les deux réglages.

Travailler avec des multi-échantillons

Qu'est-ce qu'un 'multi-échantillon'?

Un échantillon est un enregistrement numérique d'un instrument ou d'une forme d'onde particulière (pouvant émaner d'un autre synthé) enregistré à une hauteur donnée. Un multi-échantillon est un ensemble d'échantillons du même son (guitare, basse, piano, cordes, orgue etc.) à des hauteurs différentes couvrant toutes les notes du clavier et formant la base d'un Program. Les oscillateurs des Programs “Single” et “Double” utilisent des multi-échantillons. Cet instrument propose 624 multi-échantillons.

Vous pouvez assigner deux multi-échantillons à chaque oscillateur et les alterner en fonction du toucher. Cette technique s'appelle commutation par toucher (ou “Velocity Switch”).

Multi-échantillons et kits de batterie

Les multi-échantillons et les kits de batterie (Multisamples et Drum Kits) vous permettent de jouer de façon différente avec des échantillons.

- Les multi-échantillons répartissent plusieurs échantillons sur le clavier. Un multi-échantillon de guitare extrêmement simple (et inimaginable)

ble) pourrait se limiter à six échantillons: un par corde.

- Les kits de batterie, par contre, sont optimisés pour jouer des parties de batterie.

Sélection de multi-échantillons

Vous pouvez attribuer deux multi-échantillons à chaque oscillateur: “High” et “Low”. Cela permet de les alterner selon votre toucher (la force exercée sur les touches). Cette technique s'appelle “**commutation par toucher**”.

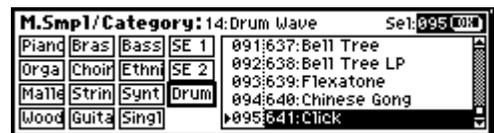
Remarque: Pour comprendre comment cela fonctionne, commencez par régler “Oscillator Mode” sur “Single”.

1. Sautez à la page “PROG 1: Ed-Basic, OSC1”.
 2. Utilisez ClickPoint [◀|▶][▲|▼] pour contraster “High Multisample”.
- Utilisez la molette [VALUE] pour faire votre choix.



- Vous pouvez aussi choisir un multi-échantillon par catégorie.

Contrastez “High Multisample” et appuyez sur le bouton [CATEGORY] pour afficher le menu de catégories (☰p.38).



Utilisez les boutons [PAGE+][PAGE-] pour sélectionner une catégorie.

Choisissez ensuite un multi-échantillon avec la molette [VALUE].

Appuyez sur [MENU/OK] pour confirmer votre choix.

3. Réglez la hauteur de base de l'oscillateur avec le paramètre “Octave”.
4. De la même façon, sélectionnez un autre multi-échantillon pour “Low Multisample”.

Vous venez d'assigner les multi-échantillons “High” et “Low”. Il reste à définir la plage de toucher.

5. Choisissez une valeur de toucher pour “Velocity SW L→H”.

Les notes jouées sur le clavier avec une valeur de toucher inférieure à la valeur spécifiée déclenchent le multi-échantillon **Low** et les

notes jouées avec une valeur de toucher supérieure ou égal à cette valeur déclenchent le multi-échantillon **High**.

Si vous réglez "**Velocity SW L→H**" sur **100**, par exemple, un toucher léger produit le multi-échantillon "Low" et un toucher fort le multi-échantillon "High".

- Réglez ensuite le paramètre "Level" (niveau) des multi-échantillons "High" et "Low" pour équilibrer leur volume.

Remarque: Si vous ne comptez pas utiliser cette fonction, attribuez la valeur "**001**" au paramètre "**Velocity SW L → H**". Dans ce cas, seul le multi-échantillon "High" est utilisé.

Case de sélection 'Reverse'

Reverse vous permet de jouer le multi-échantillon à l'envers (sans boucle). Cette fonction permet de produire des effets intéressants. Mais en règle général, cette case n'est **pas cochée**.

Utiliser les oscillateurs 1 et 2 pour un créer un son gras

En réglant le paramètre "Oscillator Mode" sur "Double", vous pouvez créer des sons bien épais de la manière suivante.

- Effectuez les mêmes réglages EG etc. pour OSC1 et OSC2.

Vous pouvez utiliser la commande Utility "Copy Oscillator" pour copier les réglages d'un oscillateur vers l'autre.

- Choisissez la hauteur de OSC1 et OSC2.

Vous pouvez définir des réglages de hauteur indépendants pour les deux oscillateurs. Vous pouvez ainsi assigner la même forme d'onde aux deux oscillateurs et enrichir le son du Program en désaccordant légèrement les oscillateurs (avec des valeurs d'accord ("Tune") légèrement différentes). En général, un son trop bas est plus dérangeant qu'un son trop haut. Pour décaler les oscillateurs, il vaut mieux en désaccorder un vers le haut et accorder l'autre pratiquement à bonne hauteur, voire très légèrement plus bas.

Commutation par toucher des oscillateurs 1 et 2



Vous pouvez déterminer les plages de toucher pilotant les oscillateurs 1 et 2.

Voyons les plages de toucher définies dans l'exemple illustré ci-dessus:

- OSC1 est audible quel que soit le toucher.
- Seul un toucher assez fort déclenche OSC2 (à partir de la valeur "64").
- Cette commutation est similaire à la commutation de multi-échantillons par toucher et peut être utilisé en même temps que celle-ci (☞ "High Multisample, Low Multisample"). Pour cet exemple, réglez "OSC1" ("**Velocity SW L→H**") sur **32** et "OSC2" sur **96**. L'écran affiche ces réglages sous forme de lignes verticales.

Dans notre exemple, la reproduction des multi-échantillons est déterminée par quatre plages de toucher:

Valeurs de toucher 001–031:

Seul le multi-échantillon "Low" de OSC1 est audible.

Valeurs de toucher 032–063:

Seul le multi-échantillon "High" de OSC1 est audible.

Valeurs de toucher 064–095:

Le multi-échantillon "High" de OSC1 et le multi-échantillon "Low" de OSC2 sont audibles.

Valeurs de toucher 096–127:

Le multi-échantillon "High" de OSC1 et le multi-échantillon "High" de OSC2 sont audibles.

Copier des réglages entre OSC1 & OSC2

De nombreux paramètres Program peuvent être réglés différemment pour OSC1 et OSC2.

Il s'agit plus précisément des paramètres suivants:

- Tous les onglets de la page "Ed-Pitch" sauf "Pitch EG"
- Tous les onglets de la page "Ed-Filter"
- Tous les onglets de la page "Ed-Amp"
- Tous les onglets de la page "Ed-LFOs"

Vous pouvez utiliser la commande Utility "Copy Oscillator" pour copier ces paramètres d'un oscillateur à l'autre. Vous pouvez même copier les réglages d'oscillateur d'un autre Program.

Cette commande peut servir quand vous voulez des réglages pratiquement identiques pour les deux oscillateurs ou pour récupérer les réglages d'oscillateur d'un autre Program.

Assignation d'un kit de batterie

Qu'est-ce qu'un 'kit de batterie'?

Pour assigner un kit de batterie à un Program, réglez "Oscillator Mode" sur "Drums". Choisissez ensuite un des 40 kits de batterie utilisateur ou un des neuf kits de batterie compatibles GM.

L'oscillateur d'un Program "Drum" utilise un kit de batterie (Drum Kit). Les kits de batterie sont constitués d'échantillons de différents instruments de batterie répartis sur le clavier. Vous avez le choix parmi 929 échantillons d'instruments de batterie (☞ "Multi-échantillons et kits de batterie", p. 48).

Le mode Global vous permet de créer ou d'éditer un kit de batterie. Vous pouvez assigner deux échantillons de batterie ("High" et "Low") à chaque note du clavier et alterner ces deux sons par le toucher (dynamique). Vous pouvez aussi ajouter des effets et régler le routage aux sorties (☞ "Editer les kits de batterie", p. 108).

Sélection d'un kit de batterie

1. Affichez la page "PROG 1: Ed-Basic, Prog Basic".
2. Réglez "Oscillator Mode" sur Drums.



3. Affichez la page "PROG 1: Ed-Basic, OSC1".
4. Utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour contraster "Drum Kit".

Choisissez un kit de batterie avec la molette [VALUE].



5. Réglez la hauteur de base de l'oscillateur. Pour un kit de batterie, réglez "Octave" sur "+0 [8]".

Utilisation de LFO et d'enveloppes (EG)

Utilisation de LFO

Chaque oscillateur a deux LFO: LFO1 et LFO2. Ces LFO peuvent moduler différents paramètres de Program comme:

- Hauteur (vibrato): PROG 2: Ed-Pitch, OSC1 LFO "Intensity" et les mêmes paramètres pour OSC2 LFO
- Filtre (wah): PROG 4: Ed-Filter1, LFO Mod. "Intensity to A" et "to B" et les mêmes paramètres pour PROG 5: Ed-Filter2
- Volume (trémolo): PROG 6: Ed-Amp 1/2, Mod, LFO1 Mod. "Intensity" et les mêmes paramètres pour LFO2 Mod

Les LFO peuvent en outre servir de sources de modulation dynamique et alternative et peuvent donc moduler bien d'autres paramètres. En assignant un LFO à "Pan AMS" (PROG 6: Ed-Amp 1/2, Level/Pan), par exemple, vous créez un effet Auto Pan.

Réglages de base des LFO

Remarque: Avec certains réglages de Program, les changements décrits ci-dessous peuvent être imperceptibles. Dans ce cas, augmentez la valeur d'un des paramètres "Intensity" repris ci-dessus pour entendre le résultat.

Si, par exemple, vous utilisez OSC1 LFO1 pour moduler le filtre 1, augmentez la valeur "Intensity to A" ou "Intensity to B" (PROG 4: Ed-Filter1, LFO Mod. LFO1).

1. Affichez la page "PROG 3: Ed-LFOs, OSC1 LFO".



2. Sélectionnez le paramètre "Waveform".
3. Choisissez une forme d'onde avec la molette [VALUE] etc.

L'écran affiche une représentation graphique de la forme d'onde.

Vous avez le choix entre plusieurs formes d'onde. Elles ont chacune des applications différentes:

Triangle et **Sine** sont les formes d'onde classiques de LFO pour effets vibrato, trémolo, pan et wah.

Square est pratique pour des effets de filtre et d'amplificateur ou pour produire une sirène en modulant la hauteur.

La forme d'onde **Guitar** est destinée à produire le vibrato de guitare car la hauteur ne fait que monter.

Saw et **Exponential Saw Down** sont idéales pour produire des effets de filtre et de volume rythmiques.

Random 1 (S/H) crée l'effet classique "Sample & Hold", parfait pour moduler la résonance de filtre.

4. Après avoir parcouru la palette, sélectionnez "Triangle".
5. Utilisez "Frequency" pour régler la vitesse du LFO.
6. Les paramètres "Fade" et "Dly" (Delay) déterminent la façon dont le LFO se comporte au début d'une note.

Pour en savoir plus sur les LFO, voyez "PROG 3: Ed-LFOs" (☞Gdp p.14).

Tous ces paramètres déterminent la façon dont le LFO fonctionne/se comporte. Il reste maintenant à assigner le LFO à un paramètre aux pages "Filter, Pitch" et "Amp". Vous pouvez aussi utiliser les LFO comme sources de modulation AMS.

Modulation de fréquence

Vous pouvez changer la vitesse du LFO en temps réel avec "AMS". Cela vous permet de changer la vitesse du LFO avec un contrôleur, avec les paramètres d'enveloppe (EG) ou la zone de clavier (☞Gdp p.14).

MIDI/Tempo Sync.

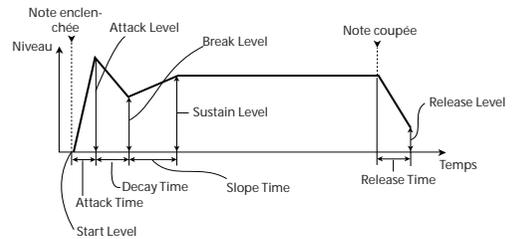
Si "MIDI/Tempo Sync" est **coché**, le réglage "Frequency" est ignoré et le LFO se synchronise sur le tempo du système. Ce dernier peut être réglé avec la commande TEMPO ou une horloge MIDI externe.

Cela permet de produire des effets vibrato, wah, auto pan ou trémolo synchronisés avec l'arpégiateur ou un séquenceur MIDI externe.

EG (Générateurs d'enveloppe)

Une enveloppe crée un signal de modulation en passant successivement à des niveaux différents (programmés) sur une durée programmée puis en recommençant.

Chaque Program possède trois générateurs d'enveloppe (EG): un pour la hauteur, un pour le filtre et un pour l'amplificateur. Ces enveloppes produisent des variations de hauteur, de timbre et de volume respectivement. Elles peuvent donc servir à moduler des paramètres de Program par AMS.



Modulation alternative

AMS ("Alternate Modulation Source") représente n'importe quelle source de modulation assignable du microX comprenant:

- Contrôleurs comme le joystick et les commandes REALTIME CONTROLS
- Commandes de contrôle (CC) MIDI
- Les modulateurs comme les enveloppes "Filter EG", "Pitch EG" et "Amp EG" ou les LFO

Le paramètre **Intensity** spécifie le degré (la profondeur ou la vitesse) de la modulation alternative (AMS).

Les assignations de modulation les plus fréquentes (comme l'utilisation du joystick pour changer la hauteur) sont disponibles séparément (et ne sont donc pas considérées comme sources de modulation alternatives ou AMS).

Notez que certains paramètres ne peuvent pas être modulés par certaines sources AMS.

Pour en savoir plus sur AMS, voyez "AMS: modulation alternative (AMS)" (☞Gdp p.151).

Suggestions d'utilisation de AMS

Avant d'effectuer des réglages pour la modulation alternative, il faut d'abord s'interroger sur le résultat souhaité, ensuite sur le type de modulation et enfin sur le paramètre qui doit être piloté pour obtenir le résultat souhaité (oscillateur, filtre ou amplificateur).

Choisissez ensuite une source ("AMS") et réglez l'intensité avec laquelle cette source peut influencer le paramètre ("**Intensity**"). Cette démarche vous permettra d'obtenir l'effet recherché.

Si, par exemple, vous voulez ajouter du feedback à un son de guitare avec le joystick, vous pouvez effectuer les réglages nécessaires pour que le joystick module la résonance et la fréquence du filtre.

Jouer avec la hauteur

Vous définissez ici les types de variation de hauteur du multi-échantillon attribué à l'oscillateur. L'enveloppe de hauteur (Pitch EG) et les réglages de LFO (oscillateur basse fréquence) déterminent la manière dont la hauteur varie dans le temps.

Remarque: Pour régler la hauteur de base du multi-échantillon, utilisez le paramètre "Octave" à la page "PROG 1: Ed-Basic, OSC1" ou "OSC2".

Variation de hauteur selon la position sur le clavier (Pitch Slope)

Sur des instruments comme le piano ou l'orgue, la hauteur monte quand vous jouez de gauche à droite et descend dans l'autre sens.

"Pitch Slope" permet de déterminer l'intervalle de hauteur entre deux touches adjacentes.

Avec des réglages positifs (+), la hauteur monte quand vous jouez vers la droite du clavier. Avec des réglages négatifs (-), la hauteur descend quand vous jouez vers la droite du clavier. Normalement, ce paramètre est réglé sur "+1.0".

Modulation de la hauteur

PROG 2:Ed-Pitch		OSC1:Pitch Slope	
Pitch	Pitch Slope: +1.0	JS(+X): +02	AMS:Off
	Ribbon(#16): +00	JS(-X): -02	Intensity: +00.00
Pitch EG	Intensity: +00.00	AMS:Off	Intensity: +00.00
Portamento	<input checked="" type="checkbox"/> Enable	<input type="checkbox"/> Fingered	Time:085
osc1 0511fo osc2 0521fo EG			

Pitch Bend

Les paramètres "JS (+X)" et "JS (-X)" définissent (en demi-tons) l'ampleur de la variation de hauteur produite quand vous actionnez le joystick ou à la réception de messages Pitch Bend. Ainsi, la valeur "+12" permet d'augmenter la hauteur d'une octave maximum et la valeur "-12" de diminuer la hauteur d'une octave.

"Ribbon (#16)" définit le changement de hauteur maximum (en demi-tons) produit à la réception d'une commande de contrôle CC16. Cette commande peut être transmise via MIDI par le ruban d'un TRITON Extreme, par exemple.

Portamento

Le portamento permet de créer une transition de hauteur entre deux notes quand vous jouez la seconde note avant de relâcher la première.

Le paramètre "Time" détermine la durée de la transition. Plus cette valeur est importante, plus la transition est longue. Si vous choisissez la valeur "000", il n'y a pas de transition.

Vibrato

Vous pouvez utiliser un LFO pour créer du vibrato.

"LFO 1/2 Intensity" définit l'intensité avec laquelle le LFO influence la hauteur. La valeur "+12.00" signifie que la hauteur peut varier de maximum ± 1 octave.

"JS+Y Int" spécifie l'intensité maximum du vibrato produit par le LFO quand vous poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument.

"AMS Intensity" définit l'ampleur du vibrato produit par le LFO quand vous utilisez une source AMS (de modulation alternative). Imaginons que vous réglez "LFO1 AMS" sur "KnobM1 [+]" (Knob Mod1: CC#17) et augmentiez la valeur "AMS Intensity". Si "Knob B Assign "Knob 1-B"" est réglé sur "Knob Mod.1 (CC#17)", le vibrato est appliqué quand vous actionnez la commande [1] du microX ou à la réception d'une commande de contrôle CC17.

PROG 2:Ed-Pitch		OSC1 LFO:LF01 Intensity	
Pitch LFO1/2 Modulation			
LF01	Intensity: +00.15	AMS: KnobM1 [+]	Intensity: +00.10
	JS+Y Int.: +00.40		
LF02	Intensity: -00.05	AMS: MIDI AfterT	Intensity: +00.00
	JS+Y Int.: +00.00		
osc1 0511fo osc2 0521fo EG			

Pitch EG

Quand vous réglez "Intensity" sur "+12.00", l'enveloppe (EG) de la page "Pitch EG" produit une variation de hauteur maximum de ± 1 octave.

Ainsi, grâce à l'enveloppe de hauteur, vous pouvez recréer de manière très réaliste (en définissant une variation subtile de hauteur au moment de l'attaque) le léger changement de hauteur produit lorsqu'une corde est pincée sur un instrument à cordes ou lors de l'attaque d'un son de cuivres ou d'une partie vocale.

PROG 2:Ed-Pitch		Pitch EG:Start Level	
L	S:99 A:+99 R:+99		
T	R:+99 D:+99 R:+99		
Level Mod.			
AMS1:Off	I:+00 S:0 A:0	Time	AMS:SW 1 #00
AMS2:Off	I:+00 S:0 A:0	Mod.	I:+99 R:+ D:+
osc1 0511fo osc2 0521fo EG			

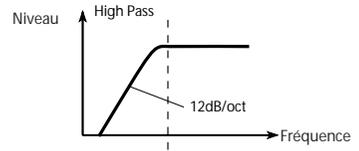
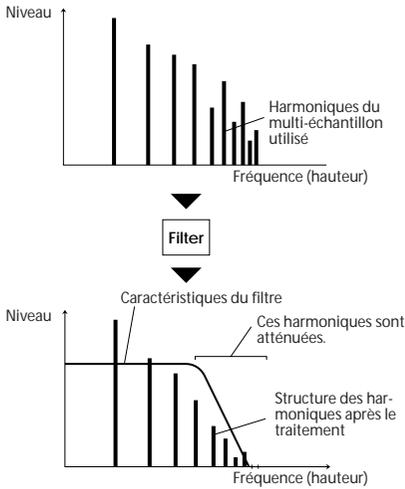
Utiliser les filtres

Les filtres permettent d'atténuer ou d'accentuer certaines fréquences d'un son.

Les réglages de filtre ont donc un impact considérable sur le timbre du son.

Le microX est proposé "Filter1" pour OSC1 et "Filter2" pour OSC2. Vous pouvez régler séparément les caractéristiques de ces deux filtres ("Low Pass Resonance" ou "Low Pass & High Pass").

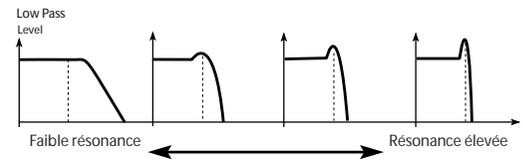
Filter2 n'est disponible que si "Mode (Oscillator Mode)" est réglé sur "Double".



Resonance

Comme le montre le schéma suivant, plus la valeur "Resonance" est élevée, plus les harmoniques sont accentuées aux alentours de la fréquence de coupure. Cela rend le son plus "synthétique".

Quand vous ajoutez de la résonance



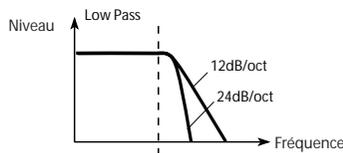
Types de filtres

Ce paramètre sélectionne la plage de fréquences traitée par le filtre.

Filtre passe-bas

Ce filtre est le plus couramment utilisé. Il laisse passer les basses fréquences du son et atténue les hautes fréquences. Au fur et à mesure que les harmoniques les plus élevées sont supprimées, le son paraît plus sourd (plus doux).

Les valeurs "24dB/oct." et "12dB/oct." font référence à l'acuité de coupure du filtre. "24dB/oct" diminue le niveau de 24dB par octave (c.-à-d. lorsque la fréquence est doublée). Un filtre 12dB/oct. diminue le niveau de 12dB par octave. Le filtre 24dB/oct. produit une chute de niveau plus abrupte.



Filtre passe-haut

Ce filtre laisse passer les hautes fréquences et atténue les basses fréquences. Utilisez ce filtre pour éclaircir le son. Toutefois, si la fréquence de coupure est trop élevée, il peut diminuer considérablement le volume du son.

Réglez ce paramètre sur "0" si vous ne voulez pas accentuer de fréquence.

Avec des valeurs intermédiaires, la résonance change le timbre du filtre en le rendant plus nasal ou plus extrême. Avec des réglages élevés, la résonance peut se muer en sifflement (appelé "auto-oscillation").

L'intensité de la résonance peut varier en fonction de la hauteur de la note jouée, voyez "4-2a: Keyboard Track" (Gdp p.17).

Sélection d'un filtre pour modifier un son

Voici comment choisir un type de filtre et régler la fréquence ("Frequency") et la résonance ("Resonance").

1. Choisissez un filtre avec "Type".

Low Pass Resonance: Filtre passe-bas de 24dB/octave avec résonance.

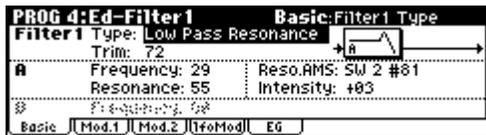
Low Pass & High Pass: Filtre passe-bas de 12dB/octave et filtre passe-haut de 12dB/octave en série.

2. Si vous avez choisi le filtre "Low Pass Resonance", vous pouvez régler les paramètres "Filter A".

"Frequency" détermine la fréquence du filtre: celle à partir de laquelle "il se passe quelque chose". Les harmoniques plus hautes que la fréquence choisie sont atténuées pour rendre le son plus doux (sourd).

"Resonance" détermine le niveau de résonance. Ce paramètre accentue les harmoniques autour

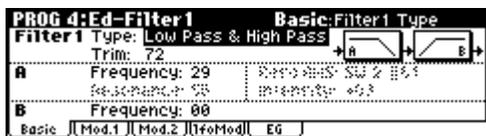
de la fréquence (“Frequency”) choisie, conférant souvent un caractère plus “synthétique” au son.



Si vous avez choisi le filtre “Low Pass & High Pass”, vous pouvez utiliser les paramètres “Filter A” pour régler le filtre passe-bas et les paramètres “Filter B” pour régler le filtre passe-haut.

Les harmoniques plus hautes que la valeur “Filter A Frequency” sont atténuées pour rendre le son plus doux (sourd).

Les harmoniques plus basses que la valeur “Filter B Frequency” sont atténuées et le signal a moins de basses fréquences.



Modulation des filtres

Vous pouvez moduler la fréquence du filtre avec l’enveloppe du filtre, les LFO, la hauteur des notes jouées, avec des contrôleurs et des messages MIDI. Cela vous permet de faire varier le timbre de multiples façons.

Keyboard Track

La plupart des instruments acoustiques produisent un son plus brillant avec des notes plus hautes. La fonction “Keyboard Track” permet à tout le moins de recréer cet effet en augmentant la fréquence d’un filtre passe-bas quand vous jouez des notes plus hautes. Une certaine pondération du clavier est généralement nécessaire pour obtenir un son naturel sur tout le clavier.

- Quand “Ramp Low” est réglé sur une valeur positive (+), la fréquence du filtre augmente plus les notes jouées sont graves, produisant ainsi un son plus clair. En revanche, si vous attribuez une valeur négative (-) à ce paramètre, la fréquence du filtre coupe diminue plus les notes jouées sont graves et rend le son plus sourd.
- Si vous attribuez une valeur positive (+) à “Ramp High”, la fréquence du filtre augmente plus les notes jouées sont hautes, produisant ainsi un son plus brillant. Avec une valeur

négative (-), la fréquence du filtre diminue plus les notes jouées sont hautes et rend le son plus sourd.

- “Int. to A” et “Int. to B” détermine l’effet de la pondération du clavier sur les filtres A et B.

Pour en savoir plus, voyez “4-2a: Keyboard Track” (Gdp p.17).

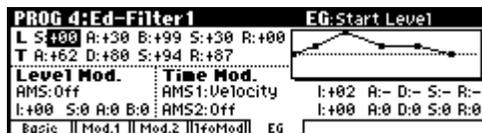
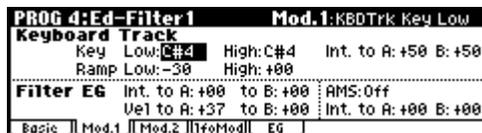
Filter EG

“Filter EG” est une enveloppe permettant non seulement de moduler le filtre mais aussi d’autres paramètres Program. L’enveloppe est programmée à la page “Filter”; la façon dont elle modifie le filtre est déterminée par les paramètres décrits ci-dessous, de la page “Filter Mod”:

Les paramètres “Int. to A” et “Int. to B” déterminent à quel point l’enveloppe affecte la fréquence des filtres A et B, avant tout autre modulateur.

Les réglages “Vel to A” et “Vel to B” vous permettent d’utiliser la dynamique (le toucher) pour pondérer la modulation de l’enveloppe.

Le paramètre “AMS” sélectionne une source de modulation AMS pour l’enveloppe des filtres A et B. Les deux filtres partagent une source AMS commune mais l’intensité peut être réglée indépendamment.



Modulation du LFO

Vous pouvez moduler le filtre avec le LFO1 et LFO2. La modulation du filtre par LFO permet, entre autres, de créer le classique effet “Auto-Wah”.

La page “Ed-Filter1, LFO Mod” (ou “Ed-Filter2”) vous permet de régler les paramètres suivants indépendamment pour chaque LFO:

“Intensity to A” et “Intensity to B” permettent de définir l’intensité avec laquelle le LFO influence le timbre.

“JS-Y Int. to A” et “JS-Y Int. to B” définissent l’intensité de l’effet “wah” produit par le LFO quand vous tirez le joystick vers vous ou quand ce dernier reçoit un message CC2.

Le paramètre “AMS” sélectionne une source de modulation AMS pour le LFO appliqué aux filtres

A et B. Les deux filtres partagent une source AMS commune mais l'intensité peut être réglée indépendamment.

Si, par exemple, vous réglez Knob B Assign "Knob 1-B" sur "Knob Mod. 1 (CC#17)" et "AMS" sur "Knob M1#17", vous pouvez actionner la commande REALTIME CONTROLS [1] (mode B) pour ajouter un effet auto wah.

PROG 4:Ed-Filter1		LFO Mod.:LFO1 Int. to A	
Filter LFO1/2 Modulation			
LFO1	Intensity to A: +00	to B: +00	AMS:KnobM1#17
	JS-Y Int. to A: +00	to B: +00	Int. to A: +30 B: +00
LFO2	Intensity to A: +00	to B: +00	AMS:Off
	JS-Y Int. to A: +10	to B: +00	Int. to A: +00 B: +00
Basic	Mod.1	Mod.2	TfoMod EG

Modulation AMS

Outre l'enveloppe, les LFO et la pondération du clavier, vous pouvez utiliser deux sources AMS pour moduler les filtres. Vous pourriez, par exemple, utiliser le joystick pour changer le timbre.

PROG 4:Ed-Filter1		Mod.2:Filter A AMS1	
Filter Modulation			
Filter-A	AMS1: JS %	Intensity: +30	
	AMS2: KnobM2#19	Intensity: +10	
Filter-B	AMS1: JS %	Intensity: +00	
	AMS2: MIDI AfterT	Intensity: +00	
Basic	Mod.1	Mod.2	TfoMod EG

Utilisation de la section 'Amp'

La section "Amp" contient des paramètres permettant de régler le volume et la position stéréo (pan). Vous pouvez régler le volume avec "Amp EG", les LFO 1/2, la pondération du clavier (Keyboard Track) et le toucher et d'autres sources AMS.

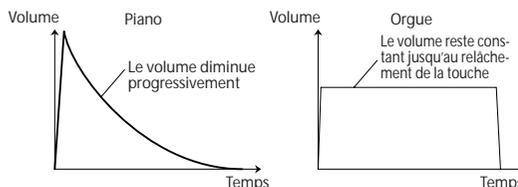
Chaque oscillateur a sa section "Amp": Amp1 pour OSC1 et Amp2 pour OSC2.

La plupart des sons ont une courbe de niveau qui leur est propre.

Quand vous jouez une note sur un instrument comme un piano, le son atteint immédiatement son niveau maximum puis diminue progressivement.

Une note sur un orgue garde le même volume tant que vous maintenez la touche enfoncée.

Cependant, sur un instrument comme le violon ou sur des instruments à vent, il est possible de varier le volume de la note durant son jeu (en modifiant la pression sur l'archet ou la force de souffler).



Réglage du niveau de l'amplificateur

Vous pouvez régler le niveau avec le paramètre "Amp Level".

Vous pouvez ensuite le moduler avec les sources suivantes.

PROG 6:Ed-Amp1/2		Level/Pan: Amp1 Level1	
Amp1	Level: 127		
Pan	Pan: C064	AMS:Off	Intensity: +00
	One Out		
Amp1	Mod.	EG	Amp2 Mod. EG

Moduler l'amplificateur

PROG 6:Ed-Amp1/2		Mod.:KBOTrk Key Low	
Keyboard Track			
	Key Low: C4	High: C4	
	Ramp Low: +10	High: -10	
Amp Mod.	Velocity Int: +48	AMS:Pitch EG	Int: +22
LFO1 Mod.	Intensity: +00	AMS:Off	Int: +00
LFO2 Mod.	Intensity: -40	AMS:KnobM1#17	Int: -40
Amp1	Mod.	EG	Amp2 Mod. EG

Keyboard Track

Cette source fait varier le volume en fonction de la note jouée.

Pour en savoir plus, voyez "Keyboard Track" (p. 54).

Toucher (Amp Modulation)

La plupart des Programs utilisent le paramètre "Velocity Intensity" (influence du toucher) pour diminuer le volume quand les touches sont enfoncées avec douceur et l'augmenter pour un toucher plus fort.

Normalement, vous choisirez sans doute une valeur positive (+) pour "Amp Modulation". Plus la valeur augmente, plus le contraste de volume est marqué entre un toucher léger et un toucher fort.

LFO1/2 Mod.

Ces paramètres déterminent les changements cycliques de volume (effet de trémolo) produits par les oscillateurs LFO.

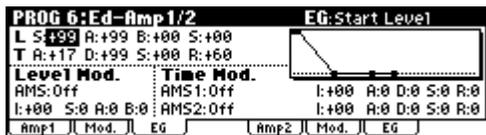
La valeur "LFO1 Mod Intensity, LFO2 Mod Intensity" détermine la modulation de volume produite par le ou les LFO.

"Intensity (AMS Intensity)" règle l'effet de la source "AMS (LFO1 AMS, LFO2 AMS)" sur la modulation de volume (effet trémolo) produite par le LFO.

Si, par exemple, vous réglez "AMS" (LFO1 ou LFO2) sur "JS-Y #02", vous pouvez produire un effet trémolo en tirant le joystick vers vous ou à la réception d'un message CC2.

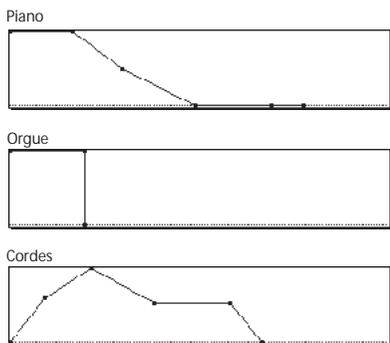
Amp EG (enveloppe d'amplification)

“Amp EG” vous permet de déterminer la façon dont le volume d’une note change.

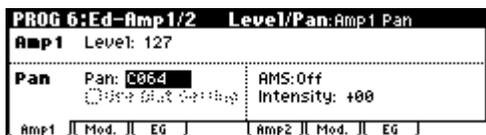


Chaque son a une courbe de volume qui lui est propre. Cette courbe contribue au caractère acoustique unique de l’instrument.

En changeant cette courbe (en appliquant, par exemple, une courbe “Amp EG” de cordes à un son d’orgue), vous pouvez créer des sons inhabituels.



Réglage du panoramique (position stéréo)



Le paramètre “Pan” règle le panoramique (position dans l’image stéréo) du son tout au bout de la chaîne de traitement.

En général, ce paramètre est réglé sur “C064” pour centrer le son entre les enceintes gauche et droite. Pour obtenir un effet stéréo quand “Oscillator Mode” est réglé sur “Double”, réglez Amp1 “Pan” sur “L001” et Amp2 “Pan” sur “R127”. OSC1 se trouve alors à l’extrême gauche et OSC2 à l’extrême droite.

Le réglage **Random** modifie la position du son dans l’image stéréo de manière aléatoire (et ce pour chaque nouvelle note jouée sur le microX). Ce réglage produit des effets stéréo surprenants.

Pan AMS et Intensity

“Intensity” détermine l’intensité de la modulation du panoramique produite par la source AMS.

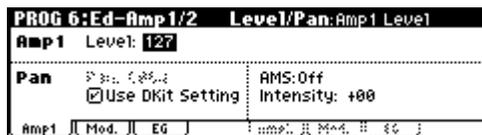
Si vous réglez “AMS” sur “Note Number”, par exemple, la position stéréo change selon le numéro des notes jouées sur le clavier.

Si vous choisissez le réglage “LFO1” ou “2”, le son passe d’un côté à l’autre de l’image stéréo (panoramique automatique ou “Auto Pan”).

Pan – Use DKit Setting

“Use DKit Setting” n’est utilisé que quand “Oscillator Mode” est réglé sur “Drums”.

Si cette case est **cochée**, le Program reprend la position stéréo de chaque son de batterie, programmée au sein du kit de batterie. Si cette case n’est **pas cochée**, le réglage “Pan” du Program s’applique à tous les sons de batterie. Les kits de batterie d’usine et GM ont des réglages Pan individuels pour chaque son de batterie; il vaut donc mieux cocher cette case.



Effets

Une section entière du manuel étant consacrée aux effets, ce qui suit n’est qu’une introduction (☞p. 79).

Effet d’insertion

Vous pouvez effectuer les réglages pour l’effet d’insertion à la page “PROG 8: Ed-InsertFX”.

L’effet d’insertion peut être assigné à un oscillateur individuel ou à tout le Program. Vous pouvez choisir n’importe quel type d’effet (distorsion, compresseur, chorus, réverb etc.).

L’effet d’insertion peut être envoyé à la sortie principale ou aux sorties individuelles (☞p. 84).

Effets maîtres

Vous pouvez effectuer les réglages pour les effets maîtres à la page “PROG 9: Ed-MasterFX”.

Il y a deux effets maîtres accessibles par les envois 1 et 2. Ces effets ajoutent généralement de la réverbération ou un delay mais vous pouvez choisir n’importe quel type d’effet (☞p. 85).

Master EQ

Vous pouvez effectuer les réglages d’égalisation (EQ) maître à la page “PROG 9: Ed-MasterFX”.

L’égalisation maître se trouve juste avant les sorties (MAIN OUTPUT) L/MONO et R et permet d’effectuer les dernières corrections (☞p. 85).

Utiliser et éditer des Combinaisons

Qu'est-ce qu'une Combinaison?

Les Combinaisons ou "Combis" vous permettent d'utiliser jusqu'à 8 Programs simultanément en leur assignant des zones de clavier ou en les superposant.

Une Combi est constituée de 8 Timbres. Chaque Timbre pilote un Program et offre des paramètres déterminant la zone du clavier, la plage de tou-

cher, le mixage, le canal MIDI et les filtres pour contrôleurs.

Comme les Programs, les Combis ont 1 effet d'insertion, 2 effets maîtres et un égaliseur maître pour peaufiner le son des Timbres. Enfin, les Combis peuvent utiliser 2 motifs d'arpège simultanément.

Jouer avec des Combinaisons

Sélection d'une Combinaison

Il y a plusieurs manières de choisir une Combinaison. Chacune se prête à des situations différentes.

• Sélection de Combinaison en façade:

Utilisez "Combi Select" pour choisir une Combinaison.

- Tournez la molette [VALUE].
- Appuyez au centre du ClickPoint pour contraster la case puis utilisez [▲][▼] pour choisir une mémoire; confirmez ensuite votre choix en appuyant de nouveau au centre.
- Sélectionnez une banque de Combinaisons avec les boutons COMBINATION [A]-[C].

Sélection de Combinaisons par catégorie

Vous pouvez choisir les Combinaisons par catégorie (piano, batterie etc.) (réf. p. 38).

• Sélection de Combinaisons avec un commutateur au pied:

Vous pouvez changer de Combinaison sans lever les mains du clavier: idéal pour la scène.

• Sélection de Combinaisons par changement de programme MIDI:

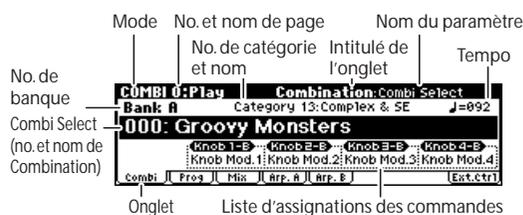
Vous pouvez changer de Combinaison à partir d'un séquenceur ou contrôleur MIDI externe.

Voyez la suite pour les détails.

Sélection de Combinaison en façade:

1. Appuyez sur un bouton COMBINATION [A]-[C]. (Le bouton s'allume.)

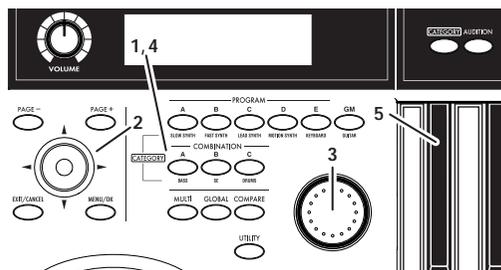
Vous passez en mode Combinaison et la banque correspondant au bouton est sélectionnée. La ligne supérieure de l'écran affiche "COMBI 0: Play" (mode, numéro de page et nom). Le numéro de la banque spécifiée apparaît sous "COMBI 0: Play".



2. Vérifiez que la ligne "Combi Select" (no. et nom de Combinaison) est sélectionnée.

Sinon, utilisez ClickPoint [▲][▼] pour contraster l'indication "Combi Select".

3. Choisissez la Combinaison voulue avec la molette [VALUE] etc.



Vous pouvez choisir les Combinaisons avec les commandes suivantes:

- Tournez la molette [VALUE].

- Appuyez au centre du ClickPoint pour contraster la case puis utilisez [▲][▼] pour choisir une mémoire; confirmez ensuite votre choix en appuyant de nouveau au centre.

4. Appuyez sur un bouton COMBINATION [A]–[C] pour changer de banque.

Le témoin du bouton de banque actionné s’allume et la lettre de la banque en question apparaît à gauche de l’écran.

Pour sélectionner la banque B, par exemple, appuyez sur le bouton COMBINATION [B]. Le bouton [B] s’allume et “Bank B” apparaît à gauche de l’écran.

Écouter le son

5. Jouez sur le clavier pour écouter le son choisi.

Remarque: Il est impossible de produire une phrase avec le bouton [AUDITION] en mode Combination.

Survol: Banques de Combinaisons

À la sortie d’usine, l’instrument contient 384 Combinaisons. Vous pouvez aussi sauvegarder les Combinaisons de votre cru.

Les Combinaisons sont réparties dans six banques comme le montre le tableau suivant.

Banques de Combinaisons

Banque	No.	Explication	
A, B, C	000... 127	Pour Combinaisons d’usine	À la livraison, ces banques contiennent un large éventail de Combinaisons utilisant divers motifs d’arpège, effets et multi-échantillons. 128 Combinaisons peuvent être sauvegardées (remplacées) dans chaque banque (total: 384). Vous pouvez sauvegarder des données dans ces banques.

Sélection par catégorie

Vous pouvez choisir les Combinaisons selon plusieurs catégories de sons comme “Keyboard”, “Organ”, “Bass” et “Drums”.

À la livraison, les Combinaisons d’usine sont réparties dans 16 catégories différentes.

Pour en savoir plus, voyez “Sélection avec [CATEGORY] et PROGRAM/COMBINATION” (p. 38).

Sélection de Combinaisons avec un commutateur au pied

Vous pouvez assigner un commutateur au pied pour faire défiler les Combinaisons une par une, soit vers le haut (0, 1, 2, 3 etc.) soit vers le bas (3, 2, 1 etc.).

Cela vous permet de changer de Combinaisons sans lever les mains du clavier: idéal pour les changements rapides de Combinaisons sur scène.

Pour en savoir plus, voyez “Choix de Programs avec un commutateur au pied” (p. 39).

Sélection de Combinaisons avec des changements de programme MIDI

Vous pouvez aussi choisir les Combinaisons à la page “COMBI 0: Play” en utilisant des changements de programme MIDI à partir d’un instrument MIDI externe (un séquenceur, un programme audio, un contrôleur MIDI etc.).

Si vous avez installé le “microX Plug-In Editor” dans votre logiciel audio, vous pouvez sélectionner facilement les Programs et Combinaisons du microX dans une liste au sein de ce programme. Pour en savoir plus, voyez “Editor/Plug-In Editor Manual” (PDF).

Sélection de Combinaisons via MIDI

La Combi change dès le que le microX reçoit un changement de programme sur le canal MIDI global.

Le mode de fonctionnement de ce paramètre dépend largement du réglage “Combi (Combinaison Change)” (GLOBAL 1: MIDI). Cette case doit être cochée. Si cette case n’est pas cochée, la Combinaison ne change pas: c’est le Program du Timbre assigné au canal correspondant qui change.

À la sortie d’usine, le canal MIDI global est réglé sur 1. Pour changer ce réglage, voyez “Réglage du canal MIDI” (p. 39).

Sélection de Programs pour les Timbres via MIDI

Le canal MIDI d’un Timbre est spécifié par le paramètre COMBI 2: Ed-Track Param, MIDI “MIDI Channel”. À la réception d’un numéro de programme sur le canal du Timbre, le Program change si le “Status” de ce Timbre est réglé sur INT. N’oubliez pas toutefois qu’il faut au préalable régler le paramètre “Program Change” de la page “COMBI 3: Ed-MIDI Filter1, -1”.

Le paramètre “Status” se trouve à la page “COMBI 2: Ed-Track Param, MIDI” et le paramètre “Program Change” à la page “COMBI 3: Ed-MIDI Filter1, -1”.

Le résultat de la réception d’un changement de programme sur le canal global MIDI dépend du réglage GLOBAL 1: MIDI “Combi (Combination Change)”.

Utilisation des contrôleurs

Comme en mode Program, vous pouvez utiliser les contrôleurs comme le joystick, les boutons OCTAVE [▼][▲] et les commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] pour conférer plus d’expression à votre jeu en mode Combination.

Ces contrôleurs vous permettent de modifier le timbre, la hauteur, le volume, les effets etc. en temps réel.

Pour en savoir plus, voyez “Utilisation des contrôleurs” (☞ p. 59).

Les commandes REALTIME CONTROLS [1], [2], [3] et [4] peuvent aussi servir de télécommande pour appareils MIDI externes.

Transmission de messages MIDI par les contrôleurs

Quand vous sélectionnez une Combination sur le microX, un changement de programme MIDI correspondant au numéro de la Combination choisie est transmis sur le canal global MIDI. Simultanément des messages de sélection de banque, de changement de programme et de volume (CC07) sont transmis sur le canal MIDI des Timbres dont le “Status” est réglé sur **EXT** ou **EX2**. Cependant, ces messages ne sont pas transmis pour les Timbres dont le canal MIDI est le même que le canal global MIDI. Dans ce cas, les Timbres **EX2** affichent “-” pour la banque “Program Select” et transmettent le numéro de banque spécifié pour “Bank (EX2) MSB” et “Bank (EX2) LSB” (2-1a).

Les messages MIDI transmis lorsque vous utilisez le microX le sont sur le canal global MIDI. Simultanément, les Timbres dont le “Status” = **EXT** ou **EX2** transmettent les mêmes messages sur leur canal MIDI.

Pour en savoir plus sur les messages MIDI transmis lorsque vous actionnez un contrôleur sur le microX ainsi que sur les fonctions AMS (“Alternate Modulation Source”) et DMS (“Dynamic Modulation Source”) correspondant aux messages MIDI, voyez “Transmission MIDI durant l’utilisation des fonctions de jeu du X50/microX” (☞ Gdp p. 166).

Edition élémentaire d'une Combinaison

Vous pouvez éditer les Combinaisons d'usine du microX pour en créer de nouvelles ou partir de zéro avec des Combinaisons initialisées.

Le microX propose fonctions d'édition à la page "COMBI 0: Play" que vous pouvez utiliser pour éditer rapidement les paramètres principaux.

Vous pouvez en plus utiliser les commandes et les boutons en façade pour effectuer des changements simples sans devoir accéder aux pages permettant une édition détaillée.



- Utilisez ClickPoint [▲][▼] pour choisir "Solo Selected Timbre" et appuyez au centre du ClickPoint.

Vous n'entendez que le Program du Timbre sélectionné. "[Solo]" apparaît dans le bas de l'écran.



- Pour annuler ce réglage, sélectionnez une fois de plus "Solo Selected Timbre" et appuyez au centre du ClickPoint.

Changer les Programs de la Combinaison

Le son d'une Combinaison dépend avant tout des Programs attribués à ses Timbres 1-8.

Remarque: Vous pouvez effectuer les réglages suivants à la page "COMBI 0: Play" ou "1: Ed-Tone Adjust".

Sélection de Programs en façade et à l'écran

Pour changer le Program affecté à un Timbre:

- Affichez la page "COMBI 0: Play, Prog".

Cette page affiche des infos concernant les Programs assignés aux Timbres 1-8.



- Utilisez le ClickPoint pour contraster "Program Select" et choisir un Program avec la molette [VALUE] etc.

Vous pouvez choisir un Program avec les commandes suivantes:

- Tournez la molette [VALUE].
- Appuyez au centre du ClickPoint pour contraster la case puis utilisez [▲][▼] pour choisir une mémoire; confirmez ensuite votre choix en appuyant de nouveau au centre.
- "Sélection par catégorie" (☞p. 38)

Ecouter le Program d'un Timbre

Voici comment écouter le son d'un seul Timbre.

- Appuyez sur le bouton [UTILITY] pour afficher le menu correspondant.

Sélection du Program d'un Timbre avec un changement de programme MIDI

Voyez "Sélection de Programs pour les Timbres via MIDI" (☞p. 58).

Remarque: Les changements de programme MIDI ne fonctionnent que pour les Timbres dont le "Status" est réglé sur "INT".

Régler la position stéréo et le volume d'un Timbre

Réglage du panoramique (position stéréo)

Voici comment régler le panoramique de chaque Timbre.

- Affichez la page "COMBI 0: Play, Mixer".

Cette page affiche les réglages de pan et de volume des Programs assignés aux Timbres 1-8.



- Utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour contraster le "Pan" du Timbre voulu et utilisez la molette [VALUE] etc. pour entrer la valeur.

La valeur "C064" place le son au centre, "L001" le place à fond à gauche et "R127" à fond à droite. La valeur RND produit un déplacement

aléatoire du son de gauche à droite de l'image stéréo pour chaque note jouée.

Réglage du volume

Voici comment régler le volume de chaque Timbre.

1. Affichez la page "COMBI 0: Play, Mixer".
2. Utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour contraster le "Volume" du Timbre voulu et utilisez la molette [VALUE] etc. pour entrer la valeur.

Réglage du volume en conservant la balance

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY] pour afficher le menu correspondant.



2. Utilisez ClickPoint [▲][▼] pour choisir "Hold Balance" et appuyez au centre.

Le coin supérieur droit de l'écran affiche "Hold Bal".



3. Si vous changez le "Volume" d'un Timbre, le volume des autres Timbres change aussi pour conserver la balance en vigueur quand vous avez coché la case Hold Balance.
4. Pour annuler ce réglage, sélectionnez une fois de plus "Hold Balance" et appuyez au centre du ClickPoint.

REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4], [SELECT]

Comme en mode Program, vous pouvez utiliser les commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] et le bouton [SELECT] pour modifier les sons et effets ou pour régler l'arpégiateur en mode Combination. Voyez "REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4], [SELECT]" (☞p. 43).

Les commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] peuvent en outre transmettre des messages MIDI (spécifiés par la configuration "Ext. Control") à vos appareils MIDI externes. Si vous activez le bouton [EXT. CONTROLLER] (allumé) on (lit), ces commandes servent au pilotage externe et sont déconnectées du générateur de sons interne. Pour en savoir plus sur le pilotage d'appareils ou de logiciels externe, voyez "Pilotage MIDI ('Ext. Control")" (☞p. 111).

Remarque: Les modes A et B des commandes REALTIME CONTROLS permettent de modifier les Timbres ayant le même canal que le canal global MIDI.

Sauvegarder vos réglages

Une fois que vous tenez le son parfait, sauvegardez-le. Pour sauvegarder vos réglages:

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY] pour afficher le menu correspondant.
2. Utilisez ClickPoint pour choisir "Write Combination" et appuyez au centre du ClickPoint.

La fenêtre de dialogue "Write Combination" apparaît.



Remarque: Si l'écran affiche "Memory Protected", la mémoire de Program est protégée. Allez à la page GLOBAL 0: System, Preference et désélectionnez la case Memory Protect "Combination" (☞p. 88).

3. Vous pouvez aussi choisir une autre mémoire ou changer le nom de la Combination.
 - Pour changer de mémoire (banque et no.), utilisez le ClickPoint pour sélectionner le nom de la Combination situé à droite de "To" et sélectionnez la mémoire de destination avec la molette [VALUE].
 - Pour changer le nom, utilisez le ClickPoint pour sélectionner un bouton de texte (☞) puis appuyez au centre du ClickPoint pour afficher la fenêtre de texte.

Vous pouvez attribuer un nom (explicite) à la Combination en utilisant le clavier affiché à l'écran (☞p. 114).

Après avoir entré le nom, appuyez sur le bouton [MENU/OK].

La fenêtre de texte disparaît au profit de la fenêtre principale Write.

- Pour spécifier la catégorie, utilisez le ClickPoint pour contraster "Category" et servez-vous de la molette [VALUE] pour choisir la catégorie.

La catégorie choisie ici permet de rechercher ultérieurement le son par catégorie avec le bouton [CATEGORY]. (☞p. 58)

4. Dans la fenêtre de dialogue "Write Combination", appuyez sur le bouton [MENU/OK] pour sauvegarder la Combination.
5. L'écran vous demande confirmation. Pour sauvegarder la Combination, appuyez une fois de plus sur le bouton [MENU/OK]. La Combination est sauvegardée.

Edition détaillée de Combinaisons

Vous pouvez modifier toutes les Combinaisons d'usine ou commencer à partir d'une Combinaison initialisée (banque C 127: Init. Combinaison). Vous pouvez utiliser les Programs d'usine pour la création de nouvelles Combinaisons. Vous pouvez ensuite sauvegarder vos Combinaisons dans la banque de votre choix (A-C).

Avant de commencer l'édition

Une Combinaison a huit Timbres. Chaque Timbre pilote un Program et a des paramètres déterminant la zone du clavier, la plage de toucher, le mixage, le canal MIDI et le filtre. Voyez l'illustration "Structure d'une Combinaison et pages correspondantes".

Paramètres de Combinaisons

Choix de Programs pour les Timbres

A la page "COMBI 0: Play, Prog" (ou "COMBI 1: Ed-Tone Adjust, Prog"), assignez un Program à chaque Timbre.

Réglages 'Status' et MIDI

Pour les Timbres que vous voulez piloter avec le clavier, réglez "Status" ("COMBI 2: Ed-Track Param, MIDI") sur "INT" et assignez-leur le canal MIDI global.

Superposition, partage de clavier et commutation par toucher

Aux pages "COMBI 5: Ed-Key Zone, Key" et "6: Vel Zone, Vel", entrez la plage de clavier ou de toucher pour chacun des Programs.

Ajustement des Programs selon la Combinaison

Vous pouvez au besoin régler les réglages "Poly/Mono" et des paramètres comme le portamento ou la transposition des Timbres qui remplaceront les réglages de Program correspondants.

Effets

Le signal de sortie de chaque Timbre peut être traité par un effet d'insertion puis envoyé aux effets maîtres et à l'égaliseur (EQ). Vous pouvez utiliser la section Mixer pour déterminer le routage des signaux audio.

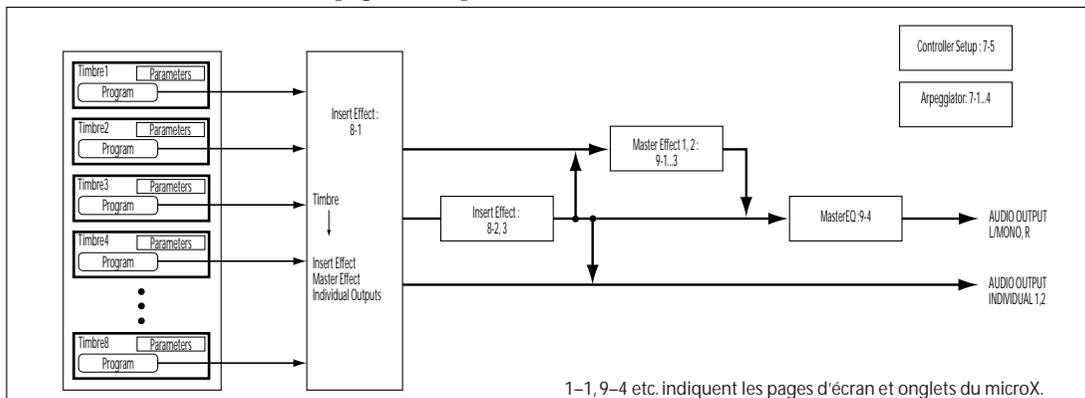
L'effet d'insertion et les deux effets maîtres vous laissent le choix parmi 89 types. Le Master EQ est un égaliseur stéréo à trois bandes.

Remarque: Les réglages d'effets des Programs ne sont pas repris en mode Combinaison. Il faut régler les effets pour la Combinaison.

Arpégiateur

Une Combinaison peut utiliser deux arpégiateurs. Vous pouvez leur assigner un motif d'arpège et déterminer leur plage en octaves et en notes (zones de clavier) ainsi que les valeurs de toucher qui les pilotent.

Structure d'une Combinaison et pages correspondantes



Présentation des pages d'édition

La page "COMBI 0: Play" vous permet de sélectionner et de jouer avec des Combinaisons, de sélectionner le Program de chaque Timbre, de réaliser le mixage et de régler les arpégiateurs.

Les autres pages vous permettent de modifier le son de façon plus détaillée.

0: Play	<ul style="list-style-type: none"> • Sélection et utilisation de Combinaisons. • Assignation de Programs aux Timbres, réglages du "Status", du volume et du panoramique. (Comme les paramètres "1: Ed-Tone Adjust"; édition possible aux deux pages.) • Sélection d'un motif d'arpège et réglages. • Sélection d'un set de pilotage MIDI.
1: Ed-Tone Adjust	<ul style="list-style-type: none"> • Assignation de Programs aux Timbres, réglages du "Status", du volume et du panoramique. • Edition des paramètres avec "Tone Adjust".
2: Ed-Timbre Param	<ul style="list-style-type: none"> • Réglages MIDI, OSC, Pitch, Delay et Scale pour chaque Timbre.
3: Ed-MIDI Filter1	<ul style="list-style-type: none"> • Filtres MIDI des Timbres pour la transmission/réception.
4: Ed-MIDI Filter2	
5: Ed-Key Zone	<ul style="list-style-type: none"> • Plage de notes (zone) des Timbres.
6: Ed-Vel Zone	<ul style="list-style-type: none"> • Plage de toucher des Timbres.
7: Ed-Arp/Ctrls	<ul style="list-style-type: none"> • Réglages d'arpégiateur. (Comme les paramètres "0: Play"; édition possible aux deux pages.) • Définition des contrôleurs.
8: Ed-InsertFX	<ul style="list-style-type: none"> • Réglages du BUS et du niveau d'envoi aux effets maîtres des Timbres. • Routage, sélection et réglages de l'effets d'insertion.
9: Ed-MasterFX	<ul style="list-style-type: none"> • Réglages et sélection des effets maîtres. • Réglages d'égalisation (EQ) maître.

Pour savoir comment accéder aux différents modes ou afficher les pages et les commandes Utility, voyez "Opérations élémentaires" (p. 19).

Comparer deux versions (Compare)

Durant l'édition d'un son, vous pouvez appuyer sur le bouton [COMPARE] pour écouter la version originale du son en cours d'édition. Pour indiquer que vous écoutez la version en mémoire (originale), le témoin du bouton s'allume.

Appuyez de nouveau sur le bouton [COMPARE] pour retrouver la version éditée (le témoin s'éteint).

Si vous modifiez un réglage pendant que le bouton COMPARE est allumé, ce dernier s'éteint et la version éditée au préalable est perdue.

Sélection de Programs pour les Timbres

Vous pouvez assigner un Program à chaque Timbre à la page "COMBI 0: Play, Prog" ou "COMBI 1: Ed-Tone Adjust, Prog".

Pour savoir comment procéder, voyez "Changer les Programs de la Combinaison" (p. 60).

Réglages 'Status' et MIDI

"Status" et canal MIDI

Status

Ce paramètre indique le générateur de sons (externe/MIDI ou aucun) utilisé pour produire le Timbre. Pour piloter un Program interne, réglez-le sur **INT**.

Si vous avez choisi **Off**, "**EXT**" ou **EX2**, le Timbre n'utilise pas le générateur de sons interne. "**Off**" coupe complètement le Timbre. Avec un réglage "**EXT**" ou "**EX2**", le Timbre utilise un générateur de sons externe.

Bank Select (when status= EX2)

Quand "**Status**" = **EX2**, ces paramètres vous permettent de transmettre des messages de sélection de banque MIDI pour changer de banque sur des appareils MIDI externes.

Canal MIDI

Assignez le canal MIDI Global aux Timbres que vous voulez jouer sur le clavier du microX. L'instrument transmet alors les données de votre jeu via ce canal MIDI Global et reproduit le Timbre assigné à ce canal. Normalement, ce paramètre est réglé sur "Gch". Optez pour "Gch" car cela permet de changer le canal MIDI Global par la suite sans crainte de devoir régler à nouveau le canal de réception des Timbres.

▲ Certaines Combinaisons contiennent des Timbres utilisés par l'arpégiateur et qui ont donc un autre canal MIDI que "Gch". Ces Timbres ne sont donc audibles que lorsque l'arpégiateur fonctionne, ce qui peut se révéler très pratique.

Pour en savoir plus, voyez "Arpégiateur en mode Combinaison et Multi" (p. 96). Notez en particulier les rapports entre les assignations à l'arpégiateur et les canaux MIDI.

Réglages de filtre MIDI

Vous pouvez déterminer ici si les données MIDI transmises et reçues par les Timbres 1-8 sont filtrées.



Si une case est cochée, les données MIDI correspondantes sont transmises et reçues. Si "Status" = INT, les mouvements des contrôleurs du microX ou les messages MIDI reçus ont un effet sur le Program du Timbre. (La fonction "Effect Dynamic Modulation" n'est pas concernée par ces réglages.) Si "Status" = EXT ou EX2, les mouvements des contrôleurs du microX transmettent des données MIDI sur le canal du Timbre concerné. La page "MIDI Filter" (GLOBAL 1) permet de régler la filtration de la transmission/réception MIDI pour tout le microX.

Si une case n'est pas cochée, les données MIDI correspondantes ne sont ni transmises ni reçues.

Imaginons, par exemple que vous avez choisi un Program de basse pour le Timbre 1 et un Program de piano pour le 2 avec l'intention de partager le clavier entre ces deux sons. Vous pouvez effectuer les réglages suivants pour que la pédale de maintien n'affecte que le son de piano du Timbre 2 :

1. Affichez la page "COMBI 3: Ed-MIDI Filter1, -2".
2. Désélectionnez la case "Damper CC#64" pour le Timbre 1.
3. Cochez la case "Damper CC#64" pour le Timbre 2.

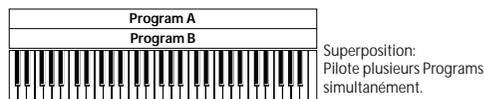
Superposition, partage de clavier et commutation par toucher

Dans une Combinaison, vous pouvez utiliser la position sur le clavier ou le toucher pour déterminer le Timbre audible.

Les Programs assignés aux Timbres peuvent être utilisés de trois manières: en **superposition** (Layer), par **partage de clavier** (Split) ou par **commutation par toucher** (Velocity Switch). Au sein d'une Combinaison, vous pouvez même combiner ces méthodes.

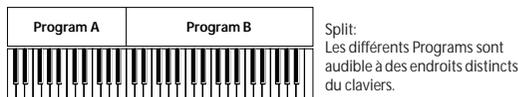
Layer (superposition)

Une superposition pilote plusieurs Programs simultanément lorsque vous jouez une note.



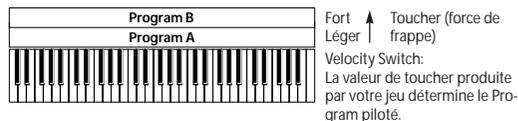
Split

Le partage du clavier attribue une plage de clavier aux Programs.

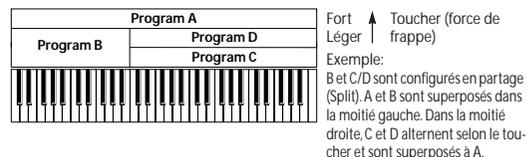


Velocity Switch

"Velocity Switch" (commutation par toucher) permet d'utiliser des Programs différents en fonction du toucher (force exercée sur le clavier).

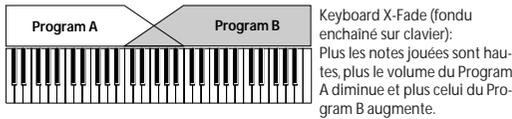


En mode Combinaison du microX, vous pouvez assigner un Program différent à chacun des huit Timbres et créer des configurations complexes avec les méthodes décrites ci-dessus.



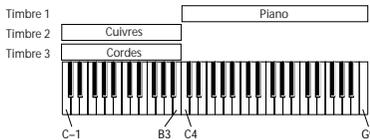
Vous pouvez aussi définir la vitesse à laquelle le volume décroît en dehors des zones de clavier et des plages de toucher attribuées aux Programs. Vous pouvez ainsi transformer un partage de clavier

vier en un fondu enchaîné sur clavier (Keyboard Crossfade) ou une commutation par toucher en un fondu de toucher.



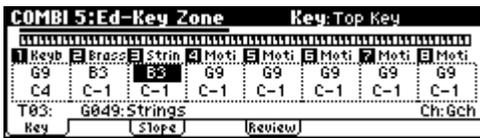
Partage de clavier et superposition

A titre d'exemple, programmons une Combi utilisant des superpositions et des partages de clavier.



1. Affichez la page "COMBI 0: Play, Prog".
2. Choisissez un son de piano pour le Timbre 1, des cuivres pour le Timbre 2 et des cordes pour le Timbre 3.
3. Affichez la page "COMBI 2: Ed-Timbre Param, MIDI".
4. Pour les Timbres 1-3, réglez "Status" sur "INT" et "MIDI Channel" sur "Gch" (canal Global).
5. Affichez la page "COMBI 5: Ed-Key Zone, Key".
6. Pour le Timbre 1, réglez "Top Key" sur "G9" et "Bottom Key" sur "C4".
7. Pour les Timbres 2 et 3, réglez "Top Key" sur "B3" et "Bottom Key" sur "C-1".

Le son de piano est audible quand vous jouez une note plus haute ou égale à C4. Le son de cuivres est audible quand vous jouez une note plus basse que C4.



Key Zone Slope

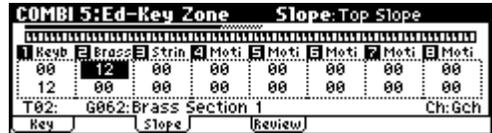
Au lieu de travailler avec des partages de clavier où les sons changent brutalement, vous pouvez utiliser le paramètre "Slope" pour faire disparaître (et apparaître) un son progressivement sur une certaines touches.

Poursuivons notre exemple commencé ci-dessus.

1. Affichez la page "COMBI 5: Ed-Key Zone, Key".
2. Dans l'exemple ci-dessus, vous pourriez régler "Bottom Key" du Timbre 1 sur "G3" et "Top

Key" du Timbre 2 sur "G4" pour produire un chevauchement partiel.

3. Affichez la page "COMBI 5: Ed-Key Zone, Slope".
4. En réglant ensuite "Bottom Slope" du Timbre 1 sur "12" et "Top Slope" du Timbre 2 sur "12", vous obtenez une transition très progressive.

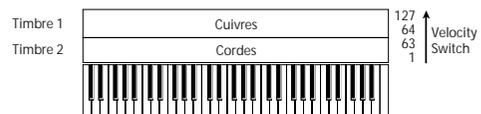


5. La page "COMBI 5: Ed-Key Zone, Review" affiche une représentation graphique des plages de notes sur lesquelles les Timbres 1-8 sont audibles. La plage où les différents Timbres sont audibles est indiquée par un trait plein et les plages de transition par un trait gris.



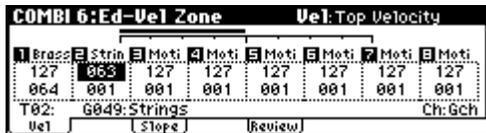
Commutations par toucher

Nous allons maintenant programmer une Combi utilisant une commutation par toucher (Velocity Switch).



1. Affichez la page "COMBI 0: Play, Prog".
2. Choisissez un son de cuivres pour le Timbre 1 et des cordes pour le Timbre 2.
3. Affichez la page "COMBI 2: Ed-Timbre Param, MIDI".
4. Pour les Timbres 1 & 2, réglez "Status" sur "INT" et "MIDI Channel" sur "Gch" (canal Global).
5. Affichez la page "COMBI 6: Ed-Vel Zone, Vel".
6. Pour le Timbre 1, réglez "Top Velocity" sur "127" et "Bottom Velocity" sur "64".
7. Pour le Timbre 2, réglez "Top Velocity" sur "63" et "Bottom Velocity" sur 1.

Vous entendez les cordes quand vous jouez doucement et les cuivres quand vous jouez plus fort.

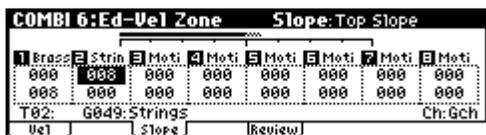


Velocity Zone Slope

Comme pour les paramètres “Slope” de la zone de clavier, vous pouvez aussi régler les paramètres “Slope” des plages de toucher afin d’éviter un changement brutal de son.

Poursuivons notre exemple commencé ci-dessus.

1. Affichez la page “COMBI 6: Ed-Vel Zone, Vel”.
2. Réglez ensuite les plages de toucher des deux Timbres pour qu’elles se chevauchent partiellement.
3. Affichez la page “COMBI 6: Ed-Vel Zone, Slope”.
4. Réglez ensuite “Top Slope” et “Bottom Slope” pour obtenir une transition très progressive au lieu d’un changement brutal entre les valeurs de toucher “63” et “64”.

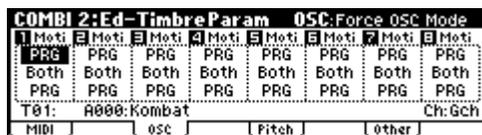


5. La page “COMBI 6: Ed-Vel Zone, Review” affiche une représentation graphique des plages de toucher dans lesquelles les Timbres 1–8 sont audibles. La plage où les différents Timbres sont audibles est indiquée par un trait plein et les plages de transition par un trait gris.

Modifier les Programmes selon la Combinaison

Vous pouvez apporter diverses modifications aux Programmes d’une Combi afin de mieux les intégrer. Ces changements n’affectent pas les Programmes originaux (et donc pas les autres Combinaisons).

Réglages de reproduction des Timbres



Vous trouverez ces paramètres à la page “COMBI 2: Ed-Timbre Param, OSC”.

Force OSC Mode

Choisissez “PRG” pour entendre le son du Programme original.

Pour forcer un Programme polyphonique à devenir monophonique, réglez ce paramètre sur **Mono** ou **LGT** (Legato). En revanche, sélectionnez **Poly** si vous voulez qu’un Programme monophonique soit reproduit de manière polyphonique.

OSC Select

Ce paramètre est généralement réglé sur **Both**. Si un Programme pour lequel “Oscillator Mode”=Double est assigné à un Timbre alors que vous voulez reproduire ce Timbre avec un seul oscillateur (OSC1 ou OSC2), choisissez **OSC1** (OSC1 uniquement) ou **OSC2** (OSC2 uniquement).

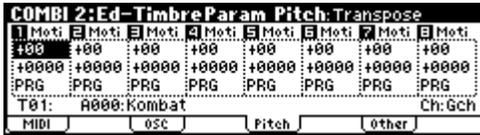
Portamento

Ce paramètre est généralement réglé sur **PRG**.

Si le Programme utilise le portamento alors que vous n’en voulez pas pour la Combinaison, réglez ce paramètre sur **Off**.

En revanche, pour activer le portamento “de force” ou utiliser un autre temps de portamento, réglez ce paramètre sur une valeur comprise entre **001–127**. Le temps de portamento adopte la nouvelle valeur.

Réglage de la hauteur



Vous trouverez ces paramètres à la page “COMBI 2: Ed-Timbre Param, Pitch”.

Transpose, Detune (BPM Adjust)

Ces paramètres règlent la hauteur du Timbre.

- Si votre Combinaison est du type “superposition”, vous pouvez enrichir votre son en attribuant le même Program à plusieurs Timbres et en décalant leur hauteur d’une octave avec le paramètre “Transpose” ou en les désaccordant légèrement avec “Detune”.
- Si votre Combinaison est du type “partage de clavier”, vous pouvez changer la hauteur des Timbres de chaque zone de clavier (par demi-tons) avec le paramètre “Transpose”.
- Pour changer la hauteur de reproduction d’un Program de batterie, utilisez le paramètre “Detune”. Si vous changez le réglage “Transpose”, vous modifiez la correspondance entre les numéros de note et les sons de batterie.

Réglage du tempo (BPM) de multi-échantillons

Si vous utilisez un Program dont le multi-échantillon joue une phrase rythmique, vous pouvez en régler le tempo. Utilisez la commande Utility “Detune BPM Adjust” pour changer la valeur BPM. Cela change à la fois le tempo et la hauteur de reproduction.

Pour en savoir plus, voyez “Detune BPM Adjust” (Gdp p.42).

Réglage de la plage de pitch bend du joystick (+X, -X)

Le paramètre “Bend Range” permet de régler la plage de pitch bend par demi-tons. Avec le réglage “PRG”, la plage de pitch bend reste celle du Program.

Paramètres ‘Delay’ et ‘Scale’



Vous trouverez ces paramètres à la page “COMBI 2: Ed-Timbre Param, Other”.

Delay

Vous pouvez régler certains Timbres pour qu’ils résonnent avec un certain retard. Vous obtenez ainsi des effets intéressants.

Vous pouvez déterminer le retard (delay) de chaque Timbre en millisecondes (ms) ou en valeurs de note (en fonction du tempo du système).

Si vous réglez “Delay” sur **Key Off**, le Timbre en question est reproduit quand vous relâchez la touche.

Use Program’s Scale

Ce paramètre détermine la gamme de chaque Timbre.

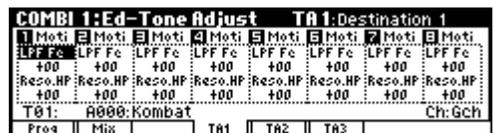
Si vous **cochez** “Use Program’s Scale”, le Timbre utilise la gamme définie pour le Program. En revanche, les Timbres dont la case n’est **pas cochée** utilisent le réglage “Scale Type (Combi scale)”.

Editer les Programmes avec ‘Tone Adjust’

“Tone Adjust” permet d’éditer des Programmes au niveau de la Combinaison. Vous pouvez assigner six paramètres à chaque Timbre et les régler. De plus, vous pouvez assigner des paramètres au choix et les modifier.

Procédez de la façon suivante.

1. Affichez la page contenant les paramètres à modifier (COMBI 1: Ed-Tone Adjust, TA1-TA3).



2. Pour chaque Timbre, utilisez “Destination 1-6” pour sélectionner le paramètre du Program à régler.
3. Utilisez la molette [VALUE] etc. pour régler la valeur du paramètre choisis sous “Destination 1-6”. Le son change.

Les réglages d’usine vous permettent de corriger les paramètres suivants.

LPF Fc: Permet de régler la fréquence du filtre passe-bas des OSC 1/2 du Program. Cela permet d'éclaircir ou d'assombrir le son.

Reso.HP: Permet de régler le niveau de résonance ou la fréquence du filtre passe-bas des OSC 1/2 du Program. Le paramètre modifié dépend du type de filtre contenu dans le Program.

F EG Int: Règle l'intensité de l'enveloppe de filtre pour OSC1/2 (l'impact de l'enveloppe sur le filtre).

A EG A: Règle les temps d'attaque de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur pour OSC 1/2. Pour produire un effet maximum, plusieurs paramètres sont ajustés simultanément: Amp EG "Sustain Level", "Attack Level", "Start Level Modulation" et "Attack Time Modulation".

A EG D: Permet de régler le temps de chute de l'enveloppe (EG) de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur pour OSC 1/2.

A EG R: Permet de régler le temps de relâchement (étouffement) de l'enveloppe (EG) de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur pour OSC 1/2.

Effets

Une section entière du manuel étant consacrée aux effets, nous n'allons pas entrer dans les détails ici (☞p.79).

Effet d'insertion

Vous pouvez effectuer les réglages pour l'effet d'insertion à la page "COMBI 8: Ed-InsertFX".

La sortie de chaque Timbre peut être envoyée à un effet d'insertion. Vous pouvez choisir n'importe quel type d'effet (distorsion, compresseur, chorus, réverb etc.).

L'effet d'insertion peut être envoyé à la sortie principale ou aux sorties individuelles (☞p.84).

Effets maîtres

Vous pouvez effectuer les réglages pour les effets maîtres à la page "COMBI 9: Ed-MasterFX".

Il y a deux effets maîtres accessibles par les envois 1 et 2. Ces effets ajoutent généralement de la réverbération ou un delay mais vous pouvez choisir n'importe quel type d'effet (☞p.85).

Master EQ

Vous pouvez effectuer les réglages d'égalisation (EQ) maître à la page "COMBI 9: Ed-MasterFX".

L'égalisation maître se trouve juste avant les sorties (MAIN OUTPUT) L/MONO et R et permet d'effectuer les dernières corrections (☞p.85).

Utiliser et éditer des Multis

Le mode Multi permet d'utiliser le microX comme générateur de sons pour un séquenceur MIDI. Cette section explique comment utiliser le mode Multi.

Vous pouvez aussi utiliser le microX comme générateur de sons multitimbral à seize voies. Il propose 16 "pistes" auxquelles il est possible d'assigner différents Programs. Ainsi, la piste 1 pourrait jouer la partie de batterie, la piste 2 la basse, la piste 3 le piano etc.

Vous pouvez bien sûr régler le volume et la position stéréo de ces pistes. Et n'oubliez pas les contrôleurs.

Vous disposez également de l'arpégiateur qui se soumettra à l'horloge MIDI du séquenceur.

Le microX peut aussi faire office de clavier maître et piloter d'autres générateurs de sons MIDI.

Paramètre "Multi Mode"

Situé à la page "GLOBAL 0: System, Preference", "Multi Mode" permet de déterminer le comportement du microX.

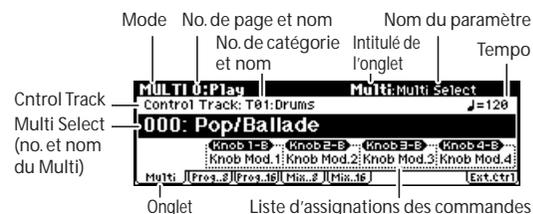
for Ext-Seq: Sélectionnez ce réglage pour utiliser le microX comme générateur de sons multitimbral. Si vous choisissez ensuite d'autres mémoires Multi sur le microX, aucun message MIDI n'est transmis (pas même par les pistes dont le "Status" est réglé sur "EXT" ou "BTH").

for Master: Sélectionnez ce réglage pour utiliser le microX comme clavier maître. Si vous changez de Multi sur le microX, les pistes dont le "Status" est réglé sur "EXT" ou "BTH" transmettent des messages MIDI (changements de programme etc.) avec lesquels le module externe est "configuré".

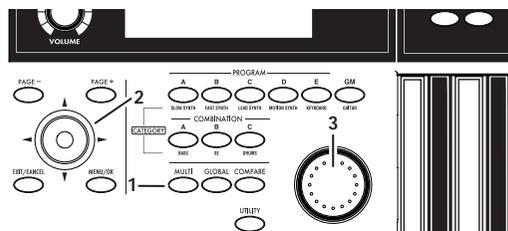
Considérations sur l'utilisation du MIDI

Généralement, la sélection d'autres Programs ainsi que le réglage du volume et de la position stéréo en mode Multi se font via MIDI (à partir du séquenceur). Vous pouvez cependant le faire à partir du microX, comme nous allons le montrer dans la section suivante. Toutefois, les réglages effectués sur le microX sont pas automatiquement intégrés dans la séquence même.

Pour les intégrer dans la séquence, vous devez soit les transférer du microX sous forme de blocs de données MIDI (Dump) (pour autant que votre séquenceur accepte les données SysEx), soit utiliser le logiciel "microX Plug-In Editor" pour demander ces données au microX puis les intégrer à la séquence. Vous pouvez ensuite renvoyer ces données soit séparément au microX, soit avec la séquence.



2. Vérifiez que "Multi Select" (no. et nom de Multi) est contrasté.
3. Choisissez le Multi voulu avec la molette [VALUE] etc.



Sélection d'un Multi

Sélection d'un Multi en façade:

1. Appuyez sur un bouton [MULTI]. (Le bouton s'allume.)

Vous passez en mode Multi. La ligne supérieure de l'écran affiche "MULTI 0: Play" (mode, numéro de page et nom).

Vous pouvez choisir les Multis avec les commandes suivantes:

- Tournez la molette [VALUE].
- Appuyez au centre du ClickPoint pour contraster la case puis utilisez [▲][▼] pour choisir un Multi; confirmez ensuite votre choix en appuyant de nouveau au centre.

Autres façons de choisir un Multi

Vous pouvez aussi changer de Multi avec un commutateur au pied branché à la prise ASSIGNABLE SWITCH.

Pour en savoir plus sur la sélection de Multis via MIDI, voyez p.77.

Assignation de Programs aux 'pistes' et réglage du volume et du pan

Sélection d'un Program sur le microX

1. Affichez la page "MULTI 0: Play, Program".

Cette page affiche 8 pistes avec leur assignation de Program et leurs réglages de volume, "Pan", "Play/Mute", "Solo" etc.



2. Utilisez ClickPoint pour contraster "Program Select" et choisir un Program avec la molette [VALUE] etc.

Vous pouvez choisir un Program avec les commandes suivantes:

- Tournez la molette [VALUE].
- Appuyez au centre du ClickPoint pour contraster la case puis utilisez [▲] [▼] pour choisir une mémoire; confirmez ensuite votre choix en appuyant de nouveau au centre.
- "Sélection par catégorie" (☰ p. 38)

Ecouter le son d'une piste

Jouer sur le microX pour écouter le son de la piste

1. Utilisez le paramètre "Control Track" pour sélectionner la piste dont vous voulez vérifier le son en jouant sur le clavier du microX.



Si "Status" (☰ "Status" et canal MIDI", p.71) est réglé sur "INT" ou "BTH", vous pouvez jouer sur le clavier du microX et actionner ses contrôleurs pour écouter le générateur interne du microX avec les réglages (Program, volume etc.) de la piste choisie comme "Control Track". Toute autre piste réglée sur le même canal MIDI sera également audible. Si le "Status" de la piste est réglé sur "EXT", "EX2" ou "BTH", les messages MIDI correspondants sont transmis sur le canal MIDI spécifié pour cette piste.

Réception de données MIDI d'un séquenceur externe pour piloter le microX

Par défaut, les pistes 1-16 du microX sont assignées aux canaux MIDI 1-16: la piste 1 reçoit le canal 1, la piste 2 le canal 2 etc.

1. Pour écouter la piste (1) dont le paramètre "MIDI Channel" = 1, envoyez des données de jeu (messages MIDI de notes enclenchées/coupées) du séquenceur MIDI externe sur le canal MIDI 1.

Si "Status" est réglé sur "INT" ou "BTH", le générateur de sons du microX est audible. Si "Status" est réglé sur "Off", "EXT" ou "EX2" le générateur de sons du microX ne fonctionne pas.

Couper (étouffer) une piste (Mute)

La fonction "Mute" du microX permet de couper momentanément les pistes 1-16 voulues. Vous pouvez l'utiliser pour n'écouter que la partie rythmique durant l'enregistrement d'une nouvelle piste, par exemple. Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour modifier la structure du morceau.

1. Affichez la page "MULTI 0: Play, Program".
2. Sélectionnez "PLAY/MUTE" et appuyez au centre du ClickPoint.

A chaque pression, les réglages "PLAY" et "MUTE" alternent.

Si vous choisissez "MUTE", cette piste reste muette même si elle reçoit des données de note du clavier du microX ou via MIDI.



Remarque: Il est impossible de sauvegarder le réglage "MUTE" d'une piste.

Réglage du panoramique (position stéréo)

Voici comment régler le panoramique de chaque piste.

1. Affichez la page "MULTI 0: Play, Mixer".

Cette page affiche les réglages de pan et de volume des Programs assignés aux pistes 1-16.



2. Utilisez le ClickPoint pour contraster le "Pan" de la piste voulue et utilisez la molette [VALUE] etc. pour entrer la valeur.

La valeur "C064" place le son au centre, "L001" le place à fond à gauche et "R127" à fond à droite. La valeur RND produit un déplacement aléatoire du son de gauche à droite de l'image stéréo pour chaque note jouée.

Réglage du volume

Voici comment régler le volume de chaque piste.

1. Affichez la page "MULTI 0: Play, Mixer".
2. Utilisez le ClickPoint pour contraster le "Volume" de la piste voulue et utilisez la molette [VALUE] etc. pour entrer la valeur.

"Status" et canal MIDI



Status

Ce paramètre indique le générateur de sons (externe/MIDI ou aucun) piloté par chaque piste.

Pour piloter le générateur de sons du microX, choisissez le réglage "INT" ou "BTH". Ces réglages vous permettent d'utiliser le microX comme générateur de sons multitimbral pour un séquenceur MIDI externe. "BTH" signifie que la piste en question pilote le générateur de sons interne et un instrument MIDI externe.

Choisissez "Off" pour les pistes que vous n'utilisez pas. Avec des réglages "Off", "EXT", ou "EX2", le générateur de sons interne ne fonctionne pas.

Avec des réglages "BTH", "EXT" ou "EX2", vous pouvez piloter un module MIDI externe avec la piste "Control Track".

Les pistes transmettent et reçoivent des données sur le canal que vous leur assignez avec "MIDI Channel".

Status	Données arpégiateur du microX		Données reçues	
	Générateur de sons interne	MIDI OUT/USB	Générateur de sons interne	MIDI OUT/USB
INT	●	×	●	—
EXT, EX2	×	●	×	—
BTH	●	●	●	—

Pour en savoir plus, voyez "Status" (☞ Gdp p.61).

Bank Select (when Status = EX2)

Si le "Status" d'une piste est "EX2", la piste ne transmet plus l'adresse de la banque du Program assigné mais la valeur "LSB" et "MSB" du paramètre "Bank Select MSB/LSB" que vous pouvez spécifier ici.

MIDI Channel

Ce paramètre spécifie le canal MIDI que la piste utilise pour transmettre/recevoir les données. Les pistes dont le "Status" est réglé sur "INT" qui utilisent le même canal MIDI sont pilotées simultanément et de la même façon.

Le paramètre "Control Track" détermine la piste pilotée par le clavier et les contrôleurs du microX. La piste "Control Track" transmet/reçoit sur le "MIDI Channel" qui lui est assigné. Si son "Status" est sur INT ou BTH, elle pilote le générateur de sons interne. Si d'autres pistes dont le "Status" est INT ou BTH utilisent aussi ce canal MIDI, elle sont également pilotées. Avec un "Status" = EXT, EX2 ou BTH, ces messages sont transmis sur le canal MIDI spécifié par la piste.

Réglages de filtre MIDI

Il est possible de filtrer la réception/transmission de nombreux types de données MIDI. Le type de message peut être transmis/reçu si la case de sélection est cochée (☞ "Réglages de filtre MIDI", p.64).

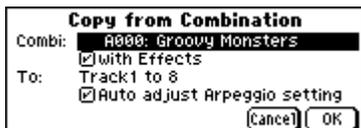
Copier les réglages d'une Combinaison dans un Multi

Vous pouvez copier les réglages d'une Combinaison dans un Multi. Si vous avez une Combinaison favorite, cette fonction permet de copier ses réglages dans les pistes d'un Multi.

Remarque: Réglez le canal global MIDI (GLOBAL 1: MIDI, "MIDI Channel") sur 01.

1. Sélectionnez un Multi (☞ "Sélection d'un Multi", p. 69).
2. Sélectionnez la commande Utility "Copy From Combi".

L'écran affiche une fenêtre de dialogue.



3. Utilisez "Combi" pour choisir la Combinaison à copier.
4. Si vous voulez aussi copier les réglages d'effets de la Combinaison, cochez la case "With Effects".
5. Choisissez les pistes du Multi dans lesquelles les huit Timbres de la Combinaison doivent être copiés.

Pour copier les réglages de la Combinaison dans les pistes 1–8, sélectionnez "Track 1 to 8". Pour les copier dans les pistes 9–16, sélectionnez "Track 9 to 16".

6. Pour enregistrer le son de la Combinaison avec arpégiateur(s) sur un séquenceur MIDI externe, cochez la case "Auto adjust Arpeggio setting".

Cela nécessite l'ajustement du canal MIDI et d'autres réglages de certaines pistes ainsi que l'ajout de pistes pour que les arpèges puissent être reproduits.

Selon les réglages de la Combinaison, vous devrez peut-être aussi changer d'autres réglages de pistes.

Remarque: C'est possible si vous avez sélectionné "Track 1 to 8". Pour pouvoir utiliser la fonction "Auto adjust Arpeggio setting", il faut que la Combinaison à copier ait été sauvegardée avec le bouton [ARP ON/OFF] allumé.

7. Appuyez sur le [MENU/OK] pour exécuter la copie.
8. Réglez "Control Track" sur "01".

Pour produire les sons et l'arpégiateur comme en mode Combinaison, vous devez choisir une

piste réglée sur le canal global MIDI. Jouez sur le clavier: vous entendez le même son que pour la Combinaison.

9. Commencez l'enregistrement multipiste sur le séquenceur MIDI et jouez sur le clavier et avec les contrôleurs du microX.

Lorsque vous effectuez un enregistrement multipiste, les canaux de l'arpégiateur sont enregistrés simultanément.

10. Quand vous avez fini de jouer, arrêtez l'enregistrement. Écoutez l'enregistrement et vérifiez qu'il reproduit les sons utilisés pour l'enregistrement.

Ce que vous pouvez faire en mode Multi

Un Multi compte 16 pistes. Chaque piste pilote un Program et a des paramètres déterminant la zone du clavier, la plage de toucher, le mixage, le canal MIDI et les filtres.

Voyez l'illustration "Structure d'un Multi et pages correspondantes".

Le mode Multi a les fonctions principales suivantes.

- Il propose 128 Multis qui vous permettent chacun d'assigner un Program différent à 16 pistes. Vous pouvez combiner ces Programs en les superposant ou en les assignant à des zones différentes du clavier, comme dans une Combinaison.
- Chaque Multi dispose d'un effet d'insertion stéréo, de deux effets maîtres et d'une égalisation maître stéréo.
- Vous pouvez utiliser deux arpégiateurs et les synchroniser avec votre séquenceur MIDI.
- En réglant le "Status" d'une piste sur "INT" ou "BTH", vous pouvez piloter le microX à partir de votre séquenceur MIDI externe comme module multipiste. (☞ Gdp p.55 "Multi Mode")
- En réglant le "Status" d'une piste sur "BTH, EXT" ou "EX2", vous pouvez piloter un module externe sur le canal MIDI de la piste "Control Track". (☞ Gdp p.56 "Multi Mode")
- Vous pouvez moduler les paramètres de Program d'une piste en temps réel avec une source AMS (modulation alternative) ou des commandes de contrôle (CC). Vous pouvez aussi utiliser la fonction "MIDI Sync." pour synchroniser la vitesse du LFO avec le tempo.
- La fonction de modulation dynamique "Dmod" permet de contrôler les paramètres d'effets en temps réel. Vous pouvez aussi utili-

ser la fonction "MIDI Sync." pour synchroniser la vitesse du LFO ou le temps de retard avec le tempo.

- Vous pouvez assigner un nom au Multi et à chaque piste.
- Vous pouvez copier les réglages d'une Combinaison dans un Multi.
- Le réglage "PLAY/MUTE" vous permet de couper ou de réactiver une piste rapidement.
- La fonction "Tone Adjust" permet de régler en détail le Program des pistes.

Présentation des paramètres de Multi

Assignation d'un Program à chaque piste

A la page "MULTI 0: Play, Program", sélectionnez un Program pour chaque piste.

Réglages 'Status' et MIDI

A la page "MULTI 2: Track Param, MIDI", réglez "Status" sur "INT" pour les pistes que vous voulez piloter avec le clavier et assignez-leur le canal MIDI Global.

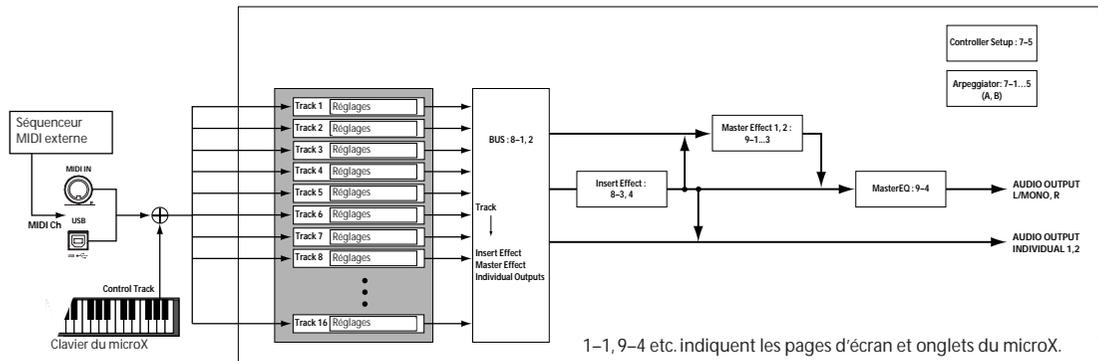
Ajustement des Programs selon le Multi

Vous pouvez au besoin régler les paramètres "Poly/Mono", le portamento ou la transposition du Program de chaque piste.

Superposition, partage de clavier et commutation par toucher

Aux pages "MULTI 5: Key Zone, Key" et "6: Vel Zone, Vel", entrez la zone de clavier, la superposition ou la plage de toucher dans laquelle le Program est audible.

Structure d'un Multi et pages correspondantes



1-1, 9-4 etc. indiquent les pages d'écran et onglets du microX.

Effets

Le signal de sortie de chaque piste peut être traité par un effet d'insertion, les effets maîtres et l'égaliseur (EQ) maître. Vous pouvez utiliser la section Mixer pour déterminer le routage des signaux audio.

L'effet d'insertion et les deux effets maîtres vous laissent le choix parmi 89 types. Le Master EQ est un égaliseur stéréo à trois bandes.

Les réglages d'effet sauvegardés en mode Program ne sont pas utilisés en mode Multi. Il faut donc régler les effets pour le Multi.

Arpégiateur

Un Multi peut utiliser deux arpégiateurs. Vous pouvez leur assigner un motif d'arpège et déterminer leur plage en octaves et en notes (zones de clavier) ainsi que les valeurs de toucher qui le pilotent.

Présentation des pages d'édition

Les pages suivantes vous permettent d'éditer un Multi en détail.

0: Play	<ul style="list-style-type: none">• Sélection d'un Multi et jeu sur le clavier du microX.• Réception et reproduction de données musicales d'un séquenceur MIDI externe.• Assignation de Programs aux pistes, réglages de volume et de pan.• Sélection d'un set de pilotage MIDI.
1: Tone Adjust	<ul style="list-style-type: none">• Edition des paramètres avec 'Tone Adjust'.
2: Track Param	<ul style="list-style-type: none">• Réglages MIDI, OSC, Pitch, Delay et Scale pour chaque piste.
3: MIDI Filter1	<ul style="list-style-type: none">• Filtres MIDI des pistes pour la transmission/réception.
4: MIDI Filter2	
5: Key Zone	<ul style="list-style-type: none">• Réglage 'Key Zone' pour chaque piste.
6: Vel Zone	<ul style="list-style-type: none">• Réglage 'Velocity Zone' pour chaque piste.
7: Arp/Ctrls	<ul style="list-style-type: none">• Paramètres 'Arpeggiator'.• Paramètres 'Controller'.
8: InsertFX	<ul style="list-style-type: none">• Assignation BUS et niveau d'envoi aux effets maîtres des pistes.• Routage, sélection et réglages de l'effet d'insertion.
9: MasterFX	<ul style="list-style-type: none">• Réglages et sélection des effets maîtres.• Réglages d'égalisation (EQ) maître.

Pour savoir comment accéder aux différents modes ou afficher les pages et les commandes Utility, voyez "Opérations élémentaires" (☞p. 19).

Comparer deux versions (Compare)

Durant l'édition d'un son, vous pouvez appuyer sur le bouton [COMPARE] pour écouter la version originale du son en cours d'édition. Pour indiquer que vous écoutez la version en mémoire (originale), le témoin du bouton s'allume.

Appuyez de nouveau sur le bouton [COMPARE] pour retrouver la version éditée (le témoin s'éteint).

Si vous modifiez un réglage pendant que le bouton COMPARE est allumé, ce dernier s'éteint et la version éditée au préalable est perdue.

Utilisation des contrôleurs

Comme pour les autres modes, vous pouvez utiliser les contrôleurs comme le joystick, les boutons OCTAVE [▼][▲] et les commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] pour conférer plus d'expression à votre jeu en mode Multi.

Ces contrôleurs vous permettent de modifier le timbre, la hauteur, le volume, les effets etc. en temps réel.

Les commandes REALTIME CONTROLS [1], [2], [3] et [4] peuvent aussi servir de télécommande pour appareils MIDI externes.

Modifier les Programs selon le Multi

Vous pouvez régler le Program de chaque piste pour l'adapter au Multi en changeant, par exemple, la façon dont il est produit, sa hauteur ou sa gamme.

Vous pouvez apporter diverses modifications aux Programs d'un Multi afin de les intégrer mieux ou de créer des effets sonores particuliers. Ces changements n'affectent pas les Programs originaux (et donc pas les autres Multis). Ce processus est identique pour une Combinaison. Pour en savoir plus, voyez "Modifier les Programs selon la Combinaison" (☞p. 66).

Superposition, partage de clavier et commutation par toucher

Vous pouvez assigner des zones de clavier et des plages de toucher aux différentes pistes d'un Multi, comme pour une Combinaison. Pour en savoir plus, voyez "Superposition, partage de clavier et commutation par toucher" (☞p.64).

Effets

Une section entière du manuel étant consacrée aux effets, nous n'allons pas entrer dans les détails ici (☞p.79).

Effet d'insertion

Vous pouvez effectuer les réglages pour l'effet d'insertion à la page "MULTI 8: InsertFX".

La sortie de chaque piste peut être envoyée à un effet d'insertion. Vous pouvez choisir n'importe quel type d'effet (distorsion, compresseur, chorus, réverb etc.).

L'effet d'insertion peut être envoyé à la sortie principale ou aux sorties individuelles (☞p.84).

Effets maîtres

Vous pouvez effectuer les réglages pour les effets maîtres à la page "MULTI 9: MasterFX".

Il y a deux effets maîtres accessibles par les envois 1 et 2. Ces effets ajoutent généralement de la réverbération ou un delay mais vous pouvez choisir n'importe quel type d'effet (☞p.85).

Master EQ

Vous pouvez effectuer les réglages d'égalisation (EQ) maître à la page "MULTI 9: MasterFX".

L'égalisation maître se trouve juste avant les sorties (MAIN OUTPUT) L/MONO et R et permet d'effectuer les dernières corrections (☞p.85).

Sauvegarder vos réglages

Une fois que vous tenez le son parfait, sauvegardez-le. Pour sauvegarder vos réglages:

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY] pour afficher le menu correspondant.
2. Utilisez le ClickPoint pour choisir "Write Multi" et appuyez au centre du ClickPoint.

La fenêtre de dialogue "Write Multi" apparaît.



Remarque: Si l'écran affiche "Memory Protected", la mémoire du Multi est protégée. Allez à la page GLOBAL 0: System, Preference et désélectionnez la case Memory Protect "Multi" (☞p.88).

3. Vous pouvez aussi choisir une autre mémoire ou changer le nom du Multi.
- Pour changer le nom, utilisez le ClickPoint pour sélectionner un bouton de texte (☞) puis appuyez au centre du ClickPoint pour afficher la fenêtre de texte.

Vous pouvez attribuer un nom (explicite) au Multi en utilisant le clavier affiché à l'écran (☞p.114).

Après avoir entré le nom, appuyez sur le bouton [MENU/OK].

La fenêtre de texte disparaît au profit de la fenêtre principale "Write".

4. Dans la fenêtre de dialogue "Write Multi", appuyez sur le bouton [MENU/OK] pour sauvegarder le Multi.
5. L'écran vous demande confirmation. Pour sauvegarder le Multi, appuyez une fois de plus sur le bouton [MENU/OK].

Le Multi est sauvegardé.

Pilotage MIDI

En mode Multi, le microX peut servir de générateur de sons multitimbral et être piloté par un séquenceur externe ou un ordinateur sur plusieurs canaux MIDI simultanément. Ce mode permet aussi d'utiliser le microX comme générateur de sons GM.

Paramètres et données de musique

Un Multi est constitué des pistes 1–16 et de paramètres précisant le nom du Multi, les réglages d'effets, d'arpégiateur et de tempo.

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 128 Multis dans le microX.

Les pistes 1–16 contiennent les paramètres suivants et transmettent/reçoivent les données de musique suivantes.

Pistes MIDI 1–16

Paramètres

Bank/Program No.*, Pan*, Volume*, Status, MIDI Channel, Bank Select (Quand Status=EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Portamento*, Transpose**, Detune**, Bend Range**, OSC On/Off Ctrl, Delay, Use Program's Scale, MIDI Filter, Key Zone, Velocity Zone, Track Name, IFX/Indiv.Out BUS Select, Send1(MFX1)*, Send2(MFX2)*

Données de musique

Note enclenchée/coupée

Changements de programme et sélection de banque

Pitch Bend

After Touch (Poly After)

Commandes de contrôle (CC)

Messages SysEx

Tempo*

* Vous pouvez enregistrer le tempo sous forme de données musicales en le réglant durant l'enregistrement sur séquenceur MIDI externe. Le Multi sélectionné change son tempo à la réception de ces données.

** Vous pouvez utiliser des données musicales (données MIDI RPN) pour modifier les réglages du Multi durant la reproduction.

Autres paramètres: En éditant les réglages durant l'enregistrement, le séquenceur externe enregistre les messages SysEx MIDI correspondants sous forme de données de musique. Cela vous permet de changer les réglages du Multi durant la reproduction. ("Exclusive" (GLOBAL 1: MIDI, MIDI Filter) doit être coché.)

- Pour en savoir plus sur les commandes de contrôle et RPN, voyez Gdp p. 172, 176.
- Pour en savoir plus sur les messages MIDI SysEx (System Exclusive), voyez Gdp p. 177.

Réglages par défaut en mode Multi

Le tableau suivant montre les réglages par défaut du mode Multi qui sont d'application lorsque vous exécutez la commande "GM Initialize" ou quand le microX reçoit des messages "GM ON" (F0 7E 7F 09 01 F7).

Réglages par défaut en mode Multi

	Paramètre	Pistes 1-9, 11-16	Piste 10	
0	Program Select	G001: Acoustic Piano	g001: (d): STANDARD Kit	
	Pan	C064	C064	
	Volume	100	100	
2	Status	-	-	Ce réglage ne change pas
	Use Program's Scale	-	-	Ce réglage ne change pas
7	Arpeggiator Assign	-	-	Ce réglage ne change pas
	Autres paramètres d'arpégiateur	-	-	Ce réglage ne change pas
8	IFX/Indiv.Out BUS Select	L/R	DKit	
	Send1(MFX1)	0	0	
	Send2(MFX2)	40	40	
	IFX	-	-	Ce réglage ne change pas
	Pan(CC#8)	-	-	Ce réglage ne change pas
	BUS Select	-	-	Ce réglage ne change pas
	Send1	-	-	Ce réglage ne change pas
	Send2	-	-	Ce réglage ne change pas
	Autres paramètres d'effet d'insertion	-	-	Ce réglage ne change pas
	9	MFX1	-	-
MFX2		-	-	53: Rev Smth. Hall
Return1		-	-	127
Return2		-	-	050
Autres paramètres d'effets maîtres, d'égalisation maître (EQ)		-	-	Réglages par défaut

Sélection d'un Multi

Vous pouvez changer de Multi via MIDI en transmettant des messages "Song Select". Ce type de message est transmis chaque fois que vous changez de Multi. Si vous réglez "Multi Mode" (Global) sur "for Master" et sélectionnez ensuite un autre Multi, les pistes dont le paramètre "Status" est réglé sur "EXT", "EX2" ou "BTH" transmettent les messages MIDI suivants sur le canal MIDI qui leur est assigné: numéros de banque et de programme, "Volume", "Pan", "Portamento", "Send 1/2", "Post IFX Pan" ainsi que "Post IFX Send 1/2".

Changer le Program affecté à une piste via MIDI

- Sélection de Programs avec des changements de programmes MIDI (☞ "Sélection de Programs avec des changements de programmes MIDI", p.39)

Remarque: Pour changer de Program avec des changements programme MIDI, le "Status" de la piste doit être réglé sur "INT".

Le canal MIDI d'une piste est spécifié par le paramètre MULTI 2: Track Param, MIDI "MIDI Channel". A la réception d'un numéro de programme sur le canal de la piste, le Program change si le "Status" de cette piste est réglé sur "INT". Le changement de Program d'une piste dépend aussi du réglage "Program Change".

Le paramètre "Status" se trouve à la page "MULTI 2: Track Param, MIDI" et le paramètre "Program Change" à la page "MULTI 3: MIDI Filter1, -1".

Si vous avez installé le "microX Plug-In Editor" dans votre logiciel audio, vous pouvez sélectionner facilement les Programs du microX dans une liste au sein de ce programme. Pour en savoir plus, voyez "Editor/Plug-In Editor Manual" (PDF).

Pilotage d'instruments externe avec le microX

Pour toutes les pistes dont le "Status" est réglé sur "INT" ou "BTH", le système suivant est d'application: quand vous jouez sur le clavier du microX ou actionnez ses contrôleurs, la piste "Control Track" pilote le générateur de sons interne et utilise les réglages (Program, niveau etc.) de la piste assignée à "Control Track". Une piste dont le "Status" est réglé sur "EXT", "EX2" ou "BTH" transmet ces messages sur le canal MIDI qui lui est assigné à des instruments externes.

Pour en savoir plus sur les messages MIDI transmis lorsque vous actionnez un contrôleur sur le microX ainsi que sur les fonctions AMS ("Alternate Modulation Source") et DMS ("Dynamic Modulation Source") correspondant aux messages MIDI, voyez "Transmission MIDI durant l'utilisation des fonctions de jeu du X50/microX" (☞ PG p.166).

Autres fonctions MIDI

Pour savoir comment le microX fonctionne quand il transmet ou reçoit des commandes de contrôle MIDI, voyez "Transmission MIDI durant l'utilisation des fonctions de jeu du X50/microX" (☞ PG p.166). Pour en savoir plus sur MIDI en général, voyez "Applications MIDI" (☞ PG p.171).

Réglages d'effets

La section d'effet du microX propose un **effet d'insertion**, deux **effets maîtres**, une **égalisation maître** (EQ stéréo à 3 bandes) et une section **Mixer** déterminant le routage de ces composants.

Effets pour chaque mode

Mode Program

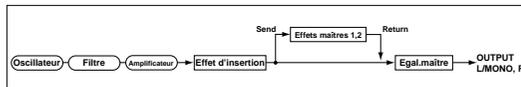
En **mode Program**, l'**effet d'insertion** peut faire office de composant sonore (comme un filtre ou un amplificateur) agissant directement sur les oscillateurs (OSC) et modifiant les formes d'onde. Ensuite, les **effets maîtres** peuvent ajouter des effets spatiaux tels que de la réverbération. L'égaliseur maître stéréo à 3 bandes **Master EQ** situé immédiatement avant les sorties (MAIN OUTPUT) L/MONO et R permet d'affiner les réglages de tonalité. Tous les réglages d'effets sont sauvegardés avec les autres paramètres de chaque Program.

PROG 8: Ed-InsertFX

- Assignation de BUS et niveau d'envoi des oscillateurs aux effets maîtres.
- Routage, sélection et réglages de l'effet d'insertion.

PROG 9: Ed-MasterFX

- Réglages et sélection des effets maîtres.
- Réglages d'égalisation (EQ) maître.



Mode Combination, mode Multi

En mode **Combinaison** et **Multi**, l'**effet d'insertion** peut être appliqué à chaque Timbre/piste. Les **effets maîtres** permettent d'appliquer des effets globaux de simulation d'espace et l'égaliseur maître **Master EQ** permet de corriger le timbre global.

Les effets peuvent être programmés indépendamment pour chaque Combinaison en mode Combinaison et pour chaque Multi en mode Multi.

COMBI 8: Ed-InsertFX

- Assignation BUS et niveau d'envoi aux effets maîtres des Timbres.
- Routage, sélection et réglages de l'effet d'insertion.

COMBI 9: Ed-MasterFX

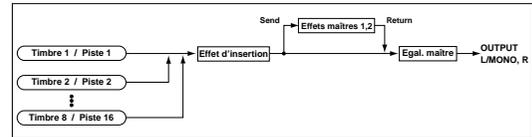
- Réglages et sélection des effets maîtres.
- Paramètres 'Master EQ'.

MULTI 8: InsertFX

- Assignation BUS du niveau d'envoi aux effets maîtres des pistes.
- Routage, sélection et réglages de l'effet d'insertion.

MULTI 9: MasterFX

- Réglages et sélection des effets maîtres.
- Paramètres 'Master EQ'.



Types d'effet

Vous avez le choix parmi 89 types d'effets entièrement numériques pour chaque processeur d'effet. Les effets sont subdivisés de la façon suivante:

Catégories des 89 types d'effets

No. d'effet	Types d'effet
01-15	Effets de filtre et de dynamique (égaliseurs, compresseurs etc.)
16-31	Effets de modulation de phase (chorus, phaser etc.)
32-40	Autres effets de modulation et de transposition (haut-parleur rotatif, pitch shift etc.)
41-51	Effets de retard (delay) et premières réflexions
52-57	Effets de réverbération
58-89	Effets mono et chaîne mono reliant deux effets mono en série

Nous allons décrire quelques effets représentatifs de chaque catégorie.

Effets de filtre et de dynamique

Les égaliseurs (07: St.Para.4EQ-08: St.Graphic7EQ) divisent la bande passante en plusieurs bandes de fréquences et vous permettent d'accentuer et d'atténuer ces différentes bandes. En général, ils servent à atténuer des fréquences gênantes ou à accentuer des bandes de fréquences plus faibles. Vous pouvez cependant les utiliser comme effet pour accentuer les caractéristiques d'un son (la résonance d'une guitare, par exemple).

Un compresseur (02: St.Compressor) comprime la plage dynamique du signal d'entrée. La compression confère plus de punch et de constance au son. C'est particulièrement efficace pour les sons de guitare, de piano et de batterie.

Un limiteur (03: St.Limiter, 04: Mltband Limit) empêche le signal d'entrée de dépasser un seuil déterminé.

Un exciteur (11: St.Exct/Enhcr) confère plus de clarté et de définition au son. Un enhanceur fait ressortir le son et donne l'impression qu'il est plus fort. Un bon usage de l'effet permet de faire ressortir des sons flous ou noyés dans le mix.

Les effets de distorsion (06: OD/HiGain Wah) saturent le son. Ils simulent ainsi la saturation typique d'un ampli de guitare. Cet effet donne bien avec des sons de guitare mais aussi avec des sons d'orgue rock.

Modulation de hauteur/phase

Les effets chorus (16: St.Chorus-19: St.Ensemble, 26: St.BiphaseMod) confèrent plus de profondeur et d'épaisseur au son. Ils sont parfaits pour son de pianos électriques, cordes, guitares etc. Dans un ensemble, de légères variations de hauteur entre les instruments créent un son particulièrement riche et légèrement fluctuant. Le chorus simule cet effet. Sur un signal stéréo, cet effet élargit l'image stéréo et génère une incroyable sensation d'espace.

Les effets flanger (20: St.Flanger-22: St.Env.Flanger) ajoutent des caractéristiques uniques au son. Semblable à chorus, un flanger se sert toutefois d'un retard plus court et renvoie une partie du signal traité à l'effet (feedback), ce qui génère une forte ondulation. Les flangers sont impressionnants sur des sons contenant beaucoup d'harmoniques et sur une guitare saturée.

Un phaser (23: St.Phaser-25: St.Env.Phaser) génère un décalage cyclique de la phase du signal d'entrée. Il ressemble au chorus et au flanger par son usage de la modulation mais l'effet obtenu est différent. Il est souvent utilisé pour des sons de piano électrique, guitare et synthé dotés d'un sustain relativement long.

Autres effets de modulation et transposition

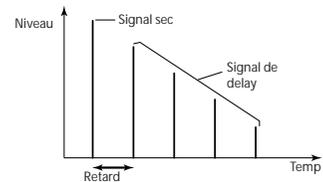
L'effet Rotary (40: Rotary SP) simule la modulation sonore créée par un haut-parleur rotatif d'orgue. Superbe pour les sons d'orgue, il est aussi beaucoup utilisé pour d'autres sons.

Un pitch shifter (38: Pitch Shifter, 39: PitchShift Mod) change la hauteur du signal d'entrée. Vous pouvez mélanger le signal traité par pitch shifter au signal original pour obtenir un effet chorus ou créer des effets spéciaux faisant monter ou descendre la hauteur du son.

Effets de retard (delay) et premières réflexions

Les premières réflexions (41: Early Reflect) simulent l'amorce d'une réverbération. En utilisant ces premières réflexions, vous pouvez accentuer un son sans lui conférer tout le poids d'une réverbération. Le son conserve ainsi une bonne part de sa transparence.

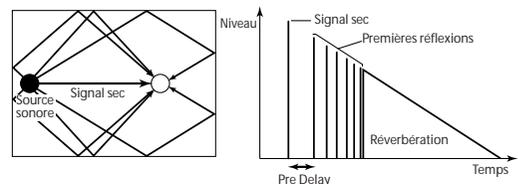
Un delay (43: LCR Delay-51: Sequence Dly) crée un écho en retardant le signal d'entrée. Vous pouvez multiplier les sons retardés en les renvoyant à l'effet (en augmentant la valeur "Feedback").



Effets de réverbération

La réverbération (52: Rev Hall-57: Rev Brt. Room) simule l'acoustique de salles de différentes tailles. Cet effet reproduit les réflexions venant des murs et du plafond.

Quand vous écoutez de la musique dans une salle de concert, le son des instruments et des voix atteint votre oreille directement et indirectement, après avoir été renvoyé par les murs (plus la salle est grande, plus le retard est important). De cette façon, le signal direct ("sec") est enrichi de nombreuses réflexions évoquant un grand espace acoustique. La façon dont le son est réfléchi varie selon les matériaux des murs et du plafond et en fonction de la taille et de la forme de la pièce. Ces facteurs affectent aussi la vitesse à laquelle la réverbération s'estompe. Les différents types de réverbération simulent une large palette d'environnements acoustiques.



Effets combinant deux effets mono en série

Ces effets résultent de la combinaison de deux effets mono en série. Ils proposent un égaliseur paramétrique à quatre bandes ou un compresseur branché en série avec un autre effet (exciter, chorus, delay etc.)

Réglages d'effets pour les Programs

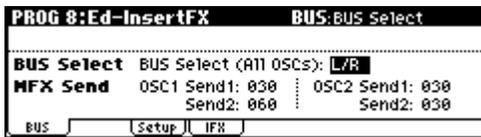
Routing

La structure de l'effet d'insertion, des effets maître et de l'égaliseur (EQ) maître est identique pour chaque mode. Le routage détermine toutefois comment le signal des oscillateurs d'un Program est envoyé à l'effet d'insertion ou aux effets maîtres. A titre d'exemple, nous allons voir comment programmer le routage et effectuer des réglages d'effets en mode Program.

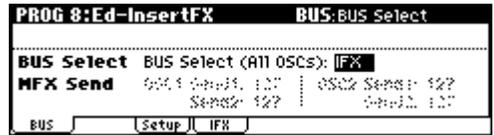
1. Affichez la page "PROG 8: Ed-InsertFX, BUS".
2. Sélectionnez le bus auquel le signal de l'oscillateur doit être envoyé avec "BUS Select (All OSCs)".

L/R: Le signal est envoyé aux prises (MAIN OUTPUT) L/MONO et R. (Voyez l'illustration ci-dessous.)

Note: Le signal est traité par l'égalisation maître puis envoyé aux prises (MAIN OUTPUT) L/MONO et R.

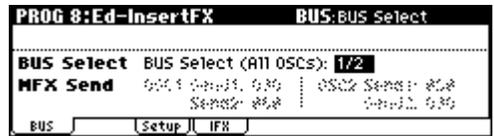


IFX: Le signal est envoyé à l'effet d'insertion IFX. (Voyez l'illustration ci-dessous.)

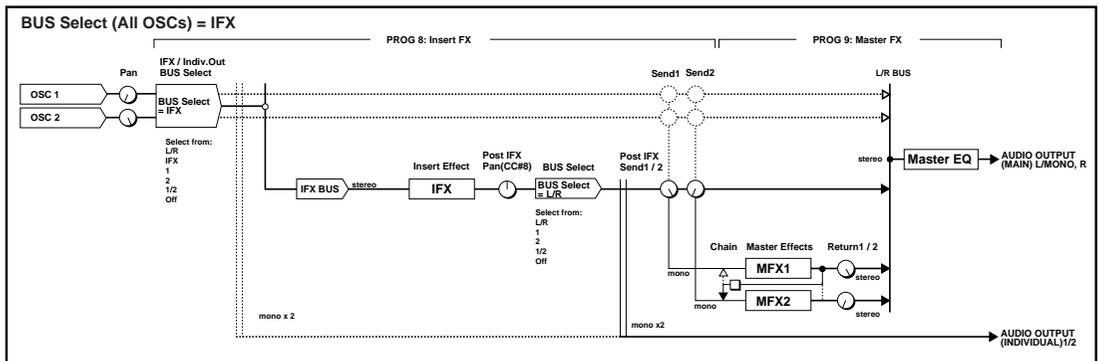
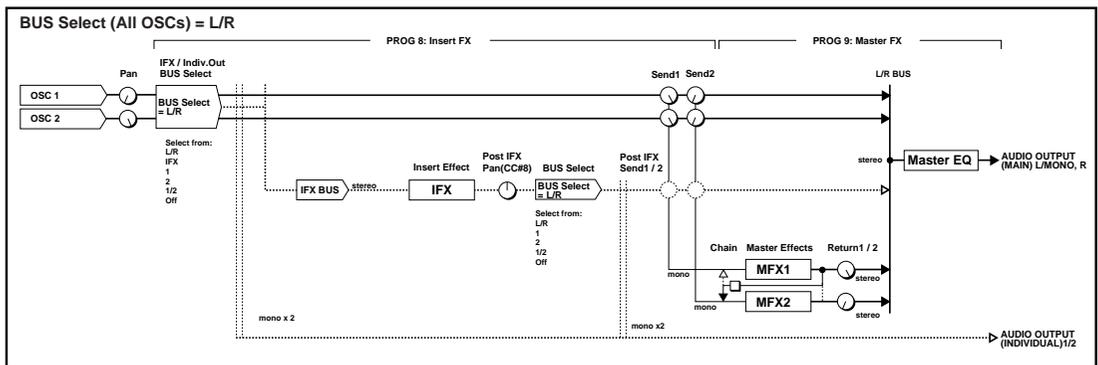


1, 2, 1/2: Le signal est envoyé à la prise (INDIVIDUAL OUTPUT) 1 ou 2. (Voyez l'illustration ci-dessous.)

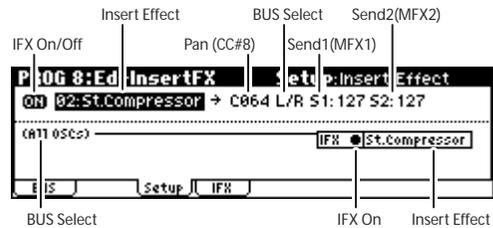
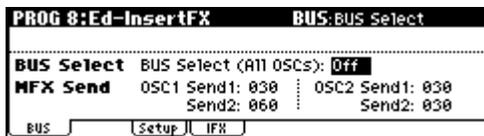
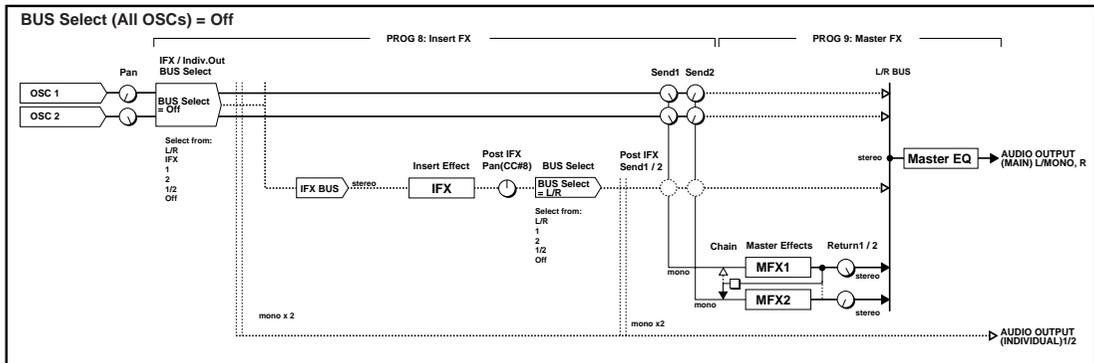
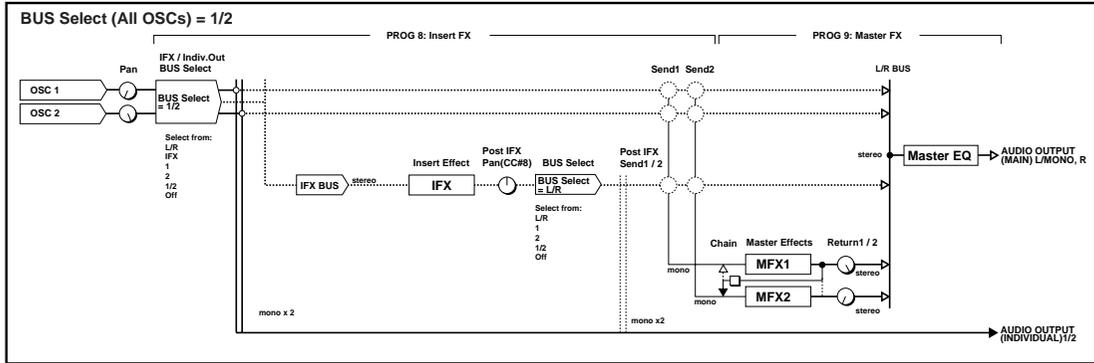
Note: Le signal n'est pas envoyé à l'effet d'insertion, ni aux effets maîtres ni à l'égaliseur maître.



Off: Le signal n'est pas envoyé aux prises (MAIN OUTPUT) L/MONO, R, (INDIVIDUAL OUTPUT) 1 et 2. Il est cependant traité par les effets maîtres puis expédié aux prises MAIN OUTPUT. Choisissez ce réglage pour traiter le signal par les deux effets maîtres en série. Réglez le niveau d'envoi avec "MFX Send". (Voyez l'illustration ci-dessous.)



Effet



3. "MFX Send" spécifie le niveau d'envoi des oscillateurs aux effets maîtres.

Ce réglage n'est utilisé que si vous avez réglé "BUS Select (All OSCs)" sur "L/R" ou "Off".

Si vous choisissez "IFX" pour "BUS Select (All OSCs)", vous choisissez le signal traité par les effets d'insertion. Son niveau d'envoi aux effets maîtres est spécifié avec "Send 1 (MFX1)" et "Send 2 (MFX2)" (page "PROG 8: Ed-InsertFX, Setup").

Sélection d'un effet d'insertion et routage de son signal

1. Affichez la page "PROG 8: Ed-InsertFX, Setup".

La page "Setup" affiche le routage et les réglages de l'effet d'insertion. Cette page permet aussi de choisir le bus avec "BUS Select". Utilisez le ClickPoint pour sélectionner "All OSCs" et faites votre choix avec la molette [VALUE] etc.

2. Choisissez l'effet voulu pour "Insert Effect". Vous pouvez appuyer sur le bouton [CATEGORY] pour choisir l'effet par catégorie.

3. Activez/ coupez l'effet d'insertion avec "IFX On/Off".

Le réglage **Off** équivaut en fait au réglage **00: No Effect**. Cela signifie que le signal n'est pas traité.

Note: Vous pouvez utiliser la commande Utility "Copy Insert Effect" pour copier les réglages d'effet d'un autre Program etc.

4. Réglez les paramètres "Pan (CC#8)", "BUS Select", "S1 (Send1 (MFX1))" et "S2 (Send2 (MFX2))".

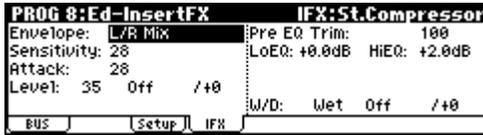
"Pan (CC#8)": Détermine la position stéréo. Ce réglage n'est utilisé que si vous avez réglé "BUS Select" sur "L/R".

"BUS Select": Détermine la sortie. Normalement, ce paramètre est réglé sur "L/R". Pour

envoyer le signal à (INDIVIDUAL OUTPUT) 1 et/ou 2, réglez ce paramètres sur "1", "2" ou "1/2".

"Send1 (MFX1)", "Send2 (MFX2)": Règle le niveau d'envoi aux effets maîtres. Pour cet exemple, choisissez la valeur "127".

- Affichez la page "IFX" et réglez les paramètres de l'effet choisi comme effet d'insertion.

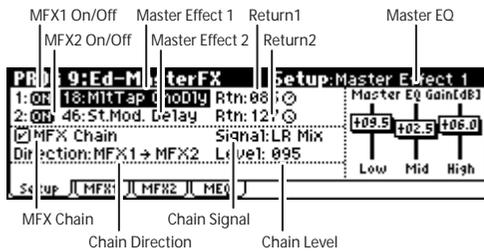


Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque effet, voyez Gdp p.104 et suivantes.

Réglage des effets maîtres et paramètres 'Chain'

Le niveau d'entrée des effets maîtres est déterminé par les niveaux d'envoi 1 et 2 (Routage, étape 3 ou Effet d'insertion, étape 4). Si Send 1 et 2 sont réglés sur "0", aucun effet maître n'est appliqué. Send 1 est le niveau d'envoi de l'effet maître MFX1 et Send 2 celui de MFX2.

- Affichez la page "PROG 9: Ed-MasterFX, Setup".



- Sous "Master Effect 1" et "Master Effect 2", choisissez le type d'effet pour chaque effet maître.

Vous pouvez appuyer sur le bouton [CATEGORY] pour choisir l'effet par catégorie.

Note: Les processeurs d'effet maîtres ont une entrée mono et une sortie stéréo. Si votre signal vient d'un effet stéréo, il est transformé en signal mono.

- "MFX1 On/Off" et "MFX2 On/Off" activent/coupent le processeur d'effet maître correspondant.

Avec un réglage **Off**, l'effet maître est coupé.

- Réglez le niveau de sortie de chaque effet maître avec "Return 1" et "Return 2".

Pour tous les effets, la valeur **W** du paramètre "W" représente le niveau de l'effet. Multipliez-

le par la valeur "Rtn" (127= x1.0) pour déterminer le niveau de sortie réel de l'effet.

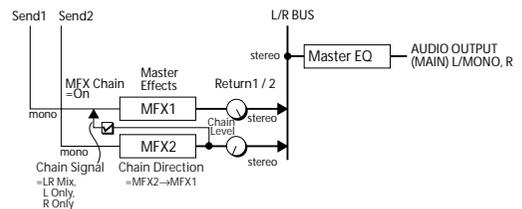
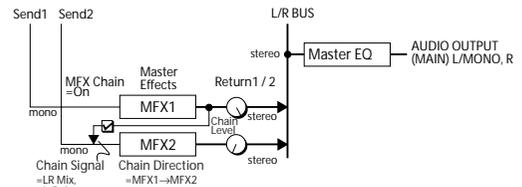
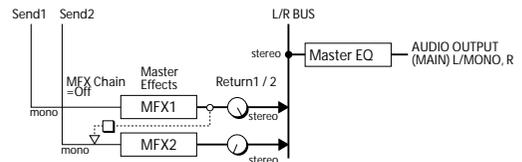
- Réglez le routage du signal de sortie des effets maîtres 1 et 2.

Lorsque la case "MFX Chain" est cochée, MFX1 et MFX2 sont connectés en série. Les réglages décrits ci-dessous ne sont utilisés que quand cette case est cochée.

"Chain Direction" détermine le sens dans lequel MFX1 et MFX2 sont connectés.

"Chain Signal" détermine si le signal envoyé d'un effet maître à l'autre est stéréo ou n'utilise que le canal L ou R.

"Chain Level" détermine le niveau du signal envoyé d'un effet maître à l'autre.



- Affichez la page "MFX1" ou "MFX2" et réglez les paramètres de l'effet choisi comme effet maître.

Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque effet, voyez Gdp p.104 et suivantes.

Egaliseur maître (Master EQ)

- L'égaliseur maître stéréo à 3 bandes situé immédiatement avant les sorties (MAIN OUTPUT) L/MONO et R et permet d'affiner les réglages d'égalisation.

A la page "PROG 9: Ed-MasterFX, Setup", réglez le niveau des bandes "Low", "Mid" et "High". "Low" et "High" sont des filtres en plateau et "Mid" est un filtre en cloche. Ces paramètres sont liées aux paramètres "Low, Mid et High Gain" de la page "Master EQ".

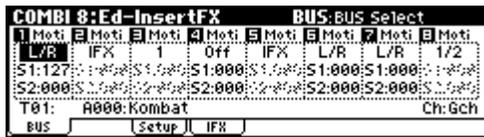
En plus de ces paramètres, la page “Master EQ” vous permet aussi de spécifier la fréquence et la largeur (“Mid” uniquement) des différentes bandes ainsi que d’effectuer des réglages de modulation dynamique.

Paramètres d'effets en mode Combinaison et Multi

Routage

En mode Combinaison et Multi, vous pouvez programmer le routage du signal des Timbres/pistes à l’effet d’insertion et aux effets maîtres. Ces paramètres présentent la même structure dans les trois modes. De ce fait, nous nous limiterons à vous expliquer comment programmer les effets d’une Combinaison.

1. Affichez la page “COMBI 8: Ed-InsertFX, BUS”.



2. “BUS Select” détermine la destination du signal de chaque timbre. (Voyez l’illustration ci-dessous.)

L/R: Le signal est envoyé à (MAIN OUTPUT) L/MONO, R.

Note: Le signal est traité par l’égalisation maître puis envoyé aux prises (MAIN OUTPUT) L/MONO et R.

IFX: Le signal est envoyé à l’effet d’insertion IFX.

1, 2, 1/2: Le signal est envoyé à la prise (INDIVIDUAL OUTPUT) 1 ou 2.

Note: Le signal n’est pas envoyé à l’effet d’insertion, ni aux effets maîtres ni à l’égaliseur maître.

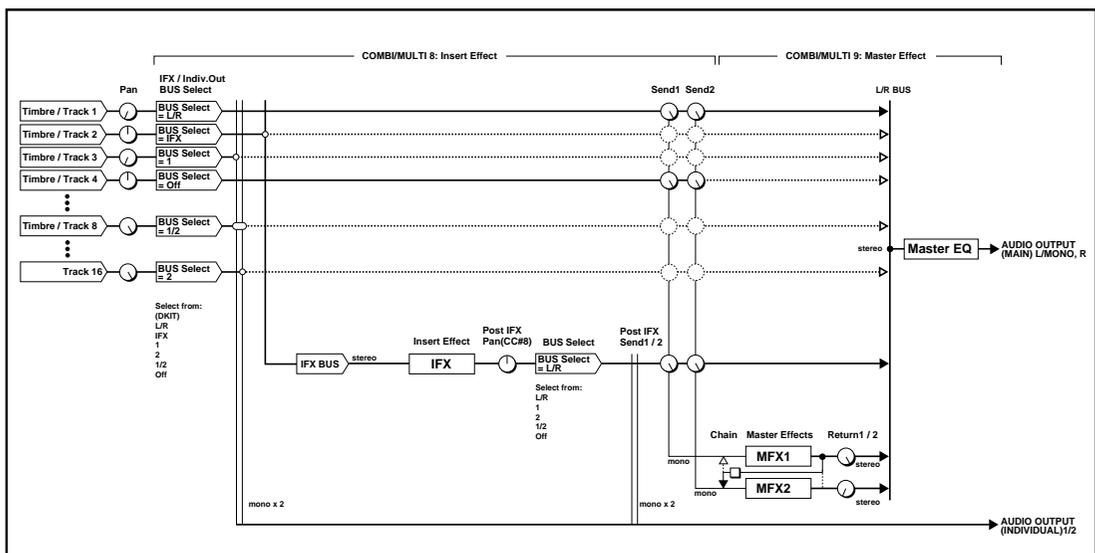
Off: Le signal n’est pas envoyé aux prises (MAIN OUTPUT) L/MONO, R, (INDIVIDUAL OUTPUT) 1 et 2. Il est cependant traité par les effets maîtres puis expédié aux prises MAIN OUTPUT. Choisissez ce réglage pour traiter le signal par les deux effets maîtres en série. Réglez le niveau d’envoi avec “MFX Send”. (Voyez l’illustration ci-dessous.)

3. Réglez les paramètres “S1” (Send1(MFX1)), “S2” (Send2(MFX2)) pour définir le niveau d’envoi des différents Timbres aux effets maîtres.

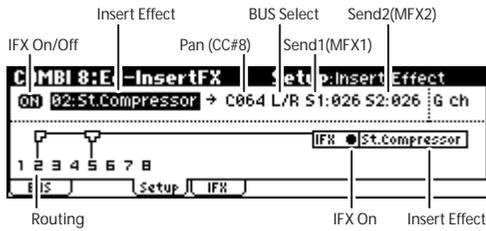
Ce n’est possible que si “BUS Select” est réglé sur L/R ou Off.

Le niveau d’envoi réel est déterminé en multipliant le niveau d’envoi de chaque Timbre par le niveau d’envoi de chaque oscillateur du Program sélectionné pour le Timbre. Si le niveau d’envoi d’un Program est réglé sur “0”, le niveau définitif est **zéro** même si vous aviez choisi un autre niveau d’entrée ici.

Si vous choisissez “IFX” pour “BUS Select”, vous choisissez le signal traité par les effets d’insertion. Son niveau d’envoi aux effets maîtres est spécifié avec “S1 (Send1(MFX1))” et “S2 (Send2(MFX2))” (page “COMBI 8: Ed-InsertFX, Setup”).



Sélection d'un effet d'insertion et routage de son signal



La page "Setup" affiche le routage et les réglages de l'effet d'insertion.

Dans cet exemple, IFX traite les Timbres 2 et 5.

Comme pour un Program, vous pouvez choisir l'effet d'insertion, l'activer/le couper et régler les paramètres "Pan (CC#8)", "BUS Select", "S1" (Send 1 (MFX1)) et "S2" (Send2 (MFX2)) à la sortie de l'effet d'insertion (p. 82).

Effets maîtres

Egaliseur maître (Master EQ)

Ces réglages peuvent être effectués comme pour les Programs (p. 83).

Sélection du canal MIDI des effets

Effet d'insertion

Vous pouvez régler le canal MIDI de la modulation dynamique (Dmod) de l'effet d'insertion ainsi que les paramètres de sortie de l'effet "Pan" (CC#8), "Send 1 (MFX1)" et "Send 2 (MFX2)".

Un astérisque "*" apparaît à droite de Ch01-16 pour les numéros de canal des Timbres traités par l'effet d'insertion (IFX). Si vous envoyez plusieurs Timbres/pistes à IFX, utilisez "Control Channel" pour choisir le canal MIDI pilotant le processeur d'effet.

Pour une Combinaison, le processeur est généralement piloté par le canal "Gch" (global MIDI).

Pour un Multi, choisissez le canal MIDI qui vous convient.

"All Rt." est l'abréviation de All Routed et signifie que le processeur peut être piloté par n'importe quel canal MIDI des Timbres/pistes qui lui sont assigné(e)s.

Effets maîtres

Vous pouvez aussi régler le canal MIDI utilisé pour la modulation dynamique (Dmod) des effets maîtres.

Pour une Combinaison, le canal "Gch" (global MIDI) pilote généralement les effets.

Pour un Multi, choisissez le canal MIDI qui vous convient.

Modulation dynamique et 'BPM/MIDI Sync.'

La modulation dynamique (Dmod) est une fonction qui permet d'utiliser les contrôleurs du microX ou des messages MIDI pour influencer certains paramètres d'effets en temps réel.

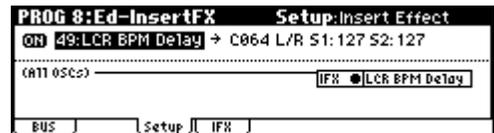
La fonction "BPM/MIDI Sync." pilote aussi les paramètres d'effets et sert à synchroniser la vitesse du LFO des effets de modulation ou le temps de retard des effets delay etc. avec le tempo de l'arpégiateur ou d'un séquenceur externe.

Piloter des effets en temps réel avec la modulation dynamique

Voyons à présent comment utiliser la modulation dynamique pour contrôler un paramètre d'effet en temps réel.

1. Comme nous l'avons vu dans la section "Réglages d'effets pour les Programs" (p. 81), réglez "IFX" sur "49: LCR BPM Delay". Vérifiez qu'un effet delay est audible.

Réglez ensuite les paramètres suivants.



Changer le niveau du delay avec le joystick (Dmod)

1. Affichez la page "PROG 8: Ed-InsertFX, IFX".
2. Réglez "InLvl Mod" sur "+100".
3. Réglez "Src" sur "JS+Y#1".

Vous pouvez maintenant piloter le niveau d'entrée de l'effet avec le joystick.

Quand vous réglez "Src" sur JS+Y#1, le niveau du signal retardé (delay) part de "0" et augmente progressivement quand vous poussez le joystick.

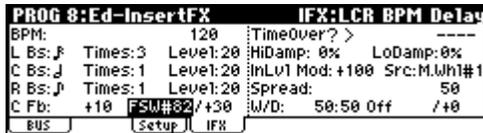


Utilisez un commutateur au pied (Dmod).

1. Réglez "Foot SW Assign" (page GLOBAL 0: System, Foot) sur "Foot SW (CC#82)".



2. Retournez à la page "PROG 8: Ed-InsertFX, IFX" et réglez "(Source)" (C Fb (C Delay Feedback)) sur "SW1 #82".
3. Réglez "(Amount)" sur "+30".



4. (Poussez le joystick vers l'arrière.) Appuyez sur le commutateur au pied: vous augmentez le niveau de rétroaction et le nombre de répétitions augmente.

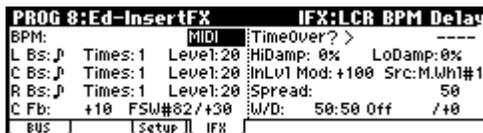
Le paramètre "(Amount)" détermine le niveau de rétroaction quand le commutateur au pied est actionné. Si vous réglez "(Amount)" sur "-10", une pression sur le commutateur au pied ramène le niveau de rétroaction sur "0".

Synchronisation du retard avec l'arpégiateur ('BPM/MIDI Sync.')

La fonction "BPM/MIDI Sync." permet de synchroniser le temps de retard (Delay) avec le tempo de l'arpégiateur

1. Réglez "BPM" (page PROG 8: Ed-InsertFX, IFX) sur "MIDI".
2. Pour "L", "C" et "R", réglez "L/C/R Bs" et "Times" comme vous le voulez.

En l'occurrence, réglez "L/C/R Bs" sur ♪ et "Times" sur 1 pour faciliter l'explication. Le temps de retard correspond donc à un intervalle d'une croche.



3. Réglez les commandes REALTIME CONTROLS en mode "C" et actionnez la commande [4] ("TEMPO").

(Poussez le joystick vers l'arrière.) Actionnez la commande: le temps de retard change.

4. Activez le bouton [ARP ON/OFF] pour lancer l'arpégiateur.

Sélectionnez un motif d'arpège.

(Poussez le joystick vers l'arrière.) Chaque fois que vous changez le tempo avec la commande REALTIME CONTROLS [4], le temps de retard change aussi pour se synchroniser avec le nouveau tempo de l'arpège.

- ⚠ Si vous modifiez le réglage de la commande REALTIME CONTROLS [4] pendant que le delay est actif, un bruit peut se produire au moment du changement. C'est dû au fait que le processeur doit recalculer la vitesse. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.

MIDI Pour certains effets, vous pouvez synchroniser la fréquence du LFO avec le tempo. Réglez les paramètres "BPM/MIDI Sync" sur On et "BPM" sur MIDI. Voyez Gdp p. 160.

Sauvegarder les réglages d'effet

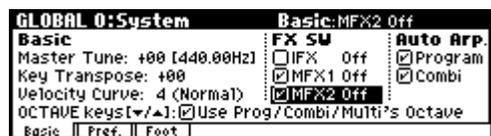
Les paramètres d'effet modifiés en mode Program sont sauvegardés avec le Program. De même, les paramètres d'effet modifiés en mode Combinaison ou Multi sont sauvegardés avec la Combinaison ou le Multi. (réf. p. 45, 61, 75)

Contourner l'effet d'insertion ou les effets maîtres

Vous pouvez normalement couper/activer les effets individuellement pour chaque Program, Combinaison ou Multi. Vous pouvez cependant aussi contourner l'effet d'insertion ou les effets maîtres pour tout le microX.

C'est pratique si vous voulez utiliser un processeur de réverbération ou de chorus voire un compresseur externe. Ce processeur peut être un plug-in dans votre logiciel séquenceur avec lequel vous traitez le signal du microX. Vous devez alors envoyer les sorties du microX aux entrées de l'ordinateur.

1. Appuyez sur le bouton [GLOBAL] pour passer en mode Global.
2. Affichez la page "GLOBAL 0: System, Basic".



3. Cochez la case "IFX Off" pour contourner l'effet d'insertion.

Cochez la case "MFX1 Off" pour contourner l'effet maître 1 ou la case "MFX2 Off" pour couper l'effet maître 2.

Mode Global

Organisation du mode Global

Le mode Global réunit tous les paramètres affectant le fonctionnement global du microX comme le diapason, la transposition, le contournement des effets, le réglage du canal Global MIDI et le réglage de synchronisation.

Il permet en plus de créer des kits de batterie, des motifs d'arpège et des gammes utilisateur ainsi que de régler la pédale Damper, d'assigner une fonction au commutateur au pied et à la pédale d'expression ou de choisir des noms de catégories pour Programs et Combinations.

Structure des pages du mode Global

0: System	<ul style="list-style-type: none">• Réglages de base pour tout le microX• Assignation de la pédale et du commutateur branchés en face arrière
1: MIDI	<ul style="list-style-type: none">• Paramètres MIDI pour tout le microX
2: User Scale	<ul style="list-style-type: none">• Programmation d'une gamme utilisateur16 mémoires peuvent accueillir des gammes avec répétition à l'octave tandis qu'une mémoire accueille une gamme définie note par note
3: Category Name	<ul style="list-style-type: none">• Edition des noms de catégories de Programs et de Combinations
4: DKit	<ul style="list-style-type: none">• Edition de kits de batterie
5: Arp.Pattern	<ul style="list-style-type: none">• Edition de motifs d'arpège utilisateur.
6: Ext Control	<ul style="list-style-type: none">• Réglages "Ext. Control"Assignation de commandes CC aux commandes REALTIME CONTROLS

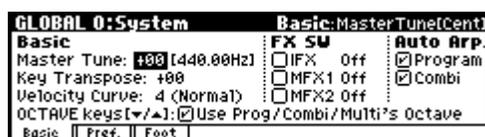
Pour savoir comment accéder aux pages, onglets et commandes Utility, voyez "Opérations élémentaires" (p. 19).

⚠ Les réglages effectués en mode Global ne sont conservés que jusqu'à la mise hors tension. Pour en bénéficier ultérieurement, sauvegardez-les. Les données du mode Global sont divisées en quatre groupes: réglages de kits de batterie (GLOBAL 4), réglages de l'arpéjateur (GLOBAL 5), les réglages de pilotage MIDI (GLOBAL 6) et tous les autres paramètres Global (GLOBAL 0-3).

⚠ La fonction **Compare** n'est pas disponible en mode Global.

System Setup 0: System

Page Basic



Réglage du diapason selon d'autres instruments/Transposition

"Master Tune" détermine le diapason. Ajustez ce paramètre lorsque vous accompagnez d'autres instruments ou un enregistrement sur CD ou cassette avec le microX. Vous pouvez changer la hauteur sur une plage de ± 50 cents (un demi-ton = 100 cents). Avec un réglage "0", le La central est accordé sur 440Hz.

"Key Transpose" règle la hauteur par demi-tons. Ajustez ce paramètre pour transposer tout le microX. Vous pouvez spécifier la valeur de transposition sur une plage de ± 1 octave.

Réglage de la réponse au toucher

Vous pouvez régler la façon dont le toucher affecte le volume ou le timbre en sélectionnant différentes courbes de toucher. Vous avez le choix parmi plusieurs courbes de toucher. Choisissez celle qui s'adapte le mieux à votre façon de jouer ou qui produit l'effet désiré (p. 76).

Choisissez la courbe de toucher avec "Velocity Curve".

Contournement des effets

Si les cases FX SW "IFX Off", "MFX1 Off" et "MFX2 Off" sont cochées, l'effet d'insertion ainsi que les effets maîtres 1 et 2 sont contournés. Ce réglage s'applique à tout le microX quel que soit le mode. Si, par exemple, vous branchez les sorties du microX à une console de mixage et si vous utilisez un processeur d'effet externe pour ajouter de la réverbération ou du chorus au son, coupez les effets maîtres du microX.

Lier l'arpégiateur aux Programs et aux Combinaisons

Vous pouvez définir si, lors du chargement d'un Program ou d'une Combinaison, les réglages d'arpégiateur (sauvegardés avec le Program/la Combinaison) sont également sélectionnés ou s'ils sont maintenus tels quels.

A la sortie d'usine du microX, la première possibilité est choisie par défaut. Vous pouvez utiliser l'autre possibilité si vous voulez que l'arpégiateur génère des motifs avec les mêmes réglages quand vous essayez divers Programs et Combinaisons.

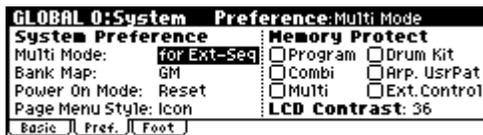
Si les cases Auto Arp. "Program" et "Combinaison" sont cochées, la sélection d'un Program et d'une Combinaison sélectionnent les réglages d'arpégiateur du Program et de la Combinaison.

OCTAVE

Quand vous changez de Program, de Combinaison ou de Multi, vous pouvez aussi charger le réglage des boutons OCTAVE [▼][▲] sauvegardé avec les autres données.

Si la case "OCTAVE Keys [▼/▲]: Use Prog/Combi/Multi's Octave" est cochée, les réglages des boutons OCTAVE [▼][▲] sauvegardés avec le Program (etc.) sont chargés. Si la case n'est pas cochée, le réglage des boutons OCTAVE [▼][▲] ne change pas lorsque vous sélectionnez un nouveau Program (etc.) et le réglage en cours est conservé jusqu'à ce que vous le changiez vous-même.

Page 'Preference'



Rappel à la mise sous tension du mode et de la page choisis en dernier lieu

L'état du microX à la mise sous tension dépend du réglage du paramètre "Power On Mode".

Si "Power On Mode" est réglé sur "Reset" (réglage d'usine), le microX sélectionne automatiquement la page "0: Play" du mode Combinaison.

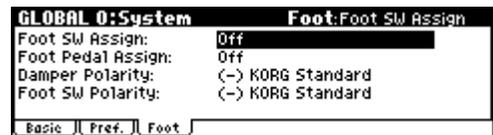
Si "Power On Mode" est réglé sur "Memorize", le microX active le mode et la page actifs avant la dernière mise hors tension.

Protection de la mémoire

Si vous cochez une ou plusieurs cases "Memory Protect", les mémoires de type correspondant sont verrouillées et il est impossible d'y modifier quoi que ce soit.

Pour éditer et sauvegarder les changements, désélectionnez cette case. Pour charger les données d'usine ("Preload"), désélectionnez la case "Memory Protect" correspondant au type de données à charger.

Page 'Foot'



Sélection de la fonction du commutateur ASSIGNABLE et de la pédale ASSIGNABLE

Assignable Switch

"Foot SW Assign" vous permet d'assigner une fonction à un commutateur au pied comme le Korg PS-1 optionnel, branché à la prise ASSIGNABLE SWITCH en face arrière.

- Utilisez le paramètre "Foot SW Assign".
Vous avez le choix parmi les fonctions suivantes:
AMS (modulation alternative)
Fonction de modulation dynamique d'effet
Activation/coupage du portamento
Pilotage de l'effet sostenuto
Pédale douce (Soft)
Activation/coupage de l'arpégiateur
Sélection de Programs ou de Combinaisons ("up/down")
Tap Tempo
Transmission de commandes d'aftertouch
Fonctions de contrôleurs comme le joystick ou les commandes [1]-[4] (☞ Gdp p.164)

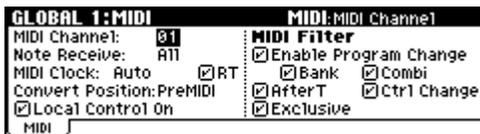
Assignable Pedal

Vous pouvez aussi choisir la fonction de la pédale XVP-10 EXP/VEL ou EXP-2 branchée à la prise ASSIGNABLE PEDAL.

- Utilisez le paramètre “Foot Pedal Assign”.
Vous avez le choix parmi les fonctions suivantes:
Volume global (Master)
AMS (modulation alternative)
Fonction de modulation dynamique d’effet
Vitesse du portamento
Volume
Position stéréo après l’effet d’insertion
Pan
Expression
Niveau d’envoi aux effets maîtres
Transmission de commandes d’Aftertouch
Fonctions de contrôleurs comme le joystick ou les commandes [1]–[4] (☞Gdp p.165)

Remarque: Vous pouvez l’utiliser comme source de modulation alternative ou de modulation dynamique d’effet afin de piloter des paramètres de Program ou d’effet. Dans ce cas, réglez “Foot SW Assign” sur “Foot SW (CC#82)” et “Foot Pedal Assign” sur “Foot Pedal (CC#04)”.

Paramètres MIDI 1: MIDI



MIDI Setup, MIDI Filter

Cette page permet de régler les paramètres MIDI pour tout le microX, comme le canal Global MIDI ou l’horloge MIDI. Vous pouvez aussi utiliser les commandes Utility de cette page pour effectuer des transferts de blocs de données MIDI (Dumps) (☞Gdp p.81).

Gammes utilisateur 2: User Scale

Création d’un gamme et assignation à un Program etc.

La page “User Scale” vous permet de programmer vos propres gammes. A cet effet, vous disposez de 16 mémoires “User Octave Scales” dont les réglages, effectués pour une seule octave, s’appliquent à toutes les octaves du clavier. La mémoire “User All Note Scale”, par contre, permet de régler la hauteur de chacune des 128 notes.

La plage de réglage de ± 99 cents (centièmes de demi-ton) permet d’augmenter ou de diminuer la hauteur normale de chaque touche d’environ un demi-ton.

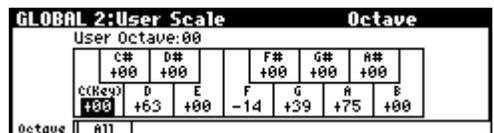
Les gammes que vous programmez peuvent être affectées aux Programs, aux Timbres d’une Combinaison et aux pistes Multi.

Vous pouvez choisir des gammes aux pages suivantes:

Mode	Page
Program	1: Ed-Basic, Program Basic
Combinaison	2: Ed-TimbreParam, Other
Multi	2: Track Param, Other

Voici comment déterminer le type de gamme pour chaque piste en mode Multi.

1. Créez une gamme utilisateur (par octave ou note par note).



Actionnez une touche du clavier et réglez la hauteur de cette note avec la commande VALUE etc. La plage ± 99 cents correspond à plus ou moins un demi-ton plus haut ou plus bas que la hauteur normale.

Remarque: Vous pouvez copier une des gammes préprogrammées et la personnaliser. Pour cela, utilisez la commande Utility “Copy Scale”.

2. Appuyez sur le bouton [MULTI] pour passer en mode Multi.
3. Appuyez sur le bouton [MENU/OK], sélectionnez “Track Param” à la page “PAGE MENU” puis appuyez sur le bouton [PAGE+] pour afficher la page “2: Track Param, Other”.



4. Pour qu'une piste utilise la piste sauvegardée avec son Program individuel, cochez la case "Use Prog's Scale" de la piste.
Les pistes pour lesquelles cette case n'est pas cochée utilisent la gamme choisie sous "Scale Type (Multi's Scale)".
5. Utilisez "Scale Type (Multi's Scale)" pour spécifier la gamme qui sera utilisée par le Multi sélectionné.

Editer les noms de catégories 3: Category Name

Program, Combination Category

Les pages "Category Name" vous permettent d'assigner un nom aux catégories de Programs et de Combinations (☞ Gdp p. 86).

Sauvegarder les réglages Global

Quand vous avez fini vos réglages en mode Global, sauvegardez-les.

⚠ Tous vos réglages sont perdus à la mise sous tension si vous ne les sauvegardez pas.

1. Sélectionnez une des pages "GLOBAL 0: System-3: Category Name".
2. Appuyez sur le bouton [UTILITY] pour afficher le menu correspondant et choisissez "Write Global Setting".
3. Appuyez sur le menu [MENU/OK] pour sauvegarder vos réglages.
Une demande de confirmation apparaît.
4. Appuyez sur le bouton [MENU/OK] pour confirmer l'opération ou sur le bouton [EXIT/CANCEL] pour l'annuler.

Les réglages du mode Global sont sauvegardés.

Paramètres Drum kit 4: DKit, Arpeggiator 5: Arp.Pattern, External Control 6: Ext.Control

Ces pages vous permettent de régler les paramètres concernant les kits de batterie, l'arpégiateur et le pilotage MIDI.

Voyez les pages indiquées pour en savoir plus.

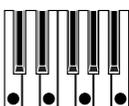
- ☞ "Utiliser des kits de batterie", p. 107
- ☞ "Réglages d'arpégiateur", p. 91
- ☞ "Pilotage MIDI ('Ext. Control')", p. 111

Réglages d'arpégiateur

La fonction **arpégiateur** génère automatiquement des arpèges (notes d'un accord jouées successivement selon un motif donné). La plupart des arpégiateurs traditionnels produisent un arpège quand vous jouez un accord sur le clavier.



L'accord joué sur le clavier est reproduit sous forme d'arpège.



L'arpégiateur polyphonique du microX est loin de se limiter à cette fonction: vous pouvez ainsi produire une vaste série de motifs basés sur la hauteur et le rythme des notes jouées sur le clavier. Grâce à l'arpégiateur, vous pouvez piloter de motifs différents (comprenant des phrases de batterie ou de basse et des riffs d'accompagnement de guitare et de clavier). La fonction arpégiateur vous sera aussi utile pour créer des nappes subtiles, des sons de synthé ou des effets sonores.

Le mode Program permet d'utiliser un arpégiateur.

En mode Combination et en mode Multi, le microX propose un arpégiateur polyphonique "double" vous permettant d'utiliser deux motifs d'arpèges simultanément. Cela vous ouvre bien des possibilités: vous pouvez, par exemple, définir des motifs d'arpège différents pour des Programs de batterie et de basse, ou changer de motif d'arpège selon la section du clavier (Split) ou la valeur de toucher (Velocity) utilisée.

UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM	Motifs d'arpège préprogrammés (Preset)
U000-250	A la livraison, ces mémoires contiennent un large éventail de motifs d'arpège d'usine. Vous pouvez cependant les remplacer par vos propres motifs d'arpège.

Arpégiateur en mode Program

Utiliser l'arpégiateur en mode Program

1. Appuyez sur un des boutons PROGRAM [A]-[GM]. (Le bouton s'allume.)

Le mode Program est sélectionné (☞ "Sélection de Programs", p.37).

En sélectionnant divers Programs, vous remarquerez que le bouton [ARP ON/OFF] est allumé pour certains d'entre eux. Jouez sur le clavier du microX et l'arpégiateur démarre.

Pour les autres Programs, vous pouvez également activer l'arpégiateur d'une pression sur le bouton [ARP ON/OFF] (il s'allume). Dans ce cas, les notes que vous jouez sur le clavier sont transformées en arpège.

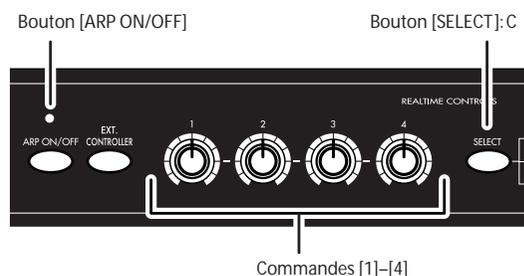
2. Vous pouvez utiliser les contrôleurs en face avant ou changer les paramètres pour modifier l'arpège (voyez les sections "Contrôleurs pilotant les arpèges" et "Editer les paramètres d'arpège à l'écran" (☞ p.93)).

Contrôleurs pilotant les arpèges

Activation/coupage de l'arpégiateur (ARP ON/OFF)

- Chaque fois que vous appuyez sur le bouton [ARP ON/OFF], vous activez ou coupez l'arpégiateur.

Le bouton s'allume quand il est activé. Il suffit alors de jouer sur le clavier pour lancer le motif d'arpège choisi.



Commandes [1]-[4]

Régler le tempo de l'arpégiateur (TEMPO)

1. Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT] jusqu'à ce que le témoin "C" s'allume.
2. Réglez le tempo avec la commande [4] (TEMPO). La valeur "♩=" (coin supérieur droit de l'écran) change.

Vous pouvez régler le tempo sur la plage **40–240**. Le témoin au-dessus du bouton [ARP ON/OFF] clignote selon un rythme de noires correspondant au tempo choisi.

Vous pouvez aussi régler le tempo à l'écran. Utilisez le ClickPoint pour sélectionner "♩=" et choisissez le tempo avec la molette [VALUE]. Le témoin clignote selon le tempo en vigueur.

Remarque: Vous pouvez en outre régler le tempo avec le commutateur au pied PS-1 branché à la prise PEDAL (si "Foot SW Assign" est réglé sur "Tap Tempo").

Remarque: La vitesse de reproduction de l'arpège dépend du réglage "Reso (Resolution)" (pages "0: Play, Arp. Play" et "7: Ed-Arp/Ctrls, Setup").

MIDI Si "MIDI Clock" (GLOBAL 1: MIDI) est réglé sur "Ext-MIDI" ou "Ext-USB", l'écran affiche "♩=". Cela vous permet de synchroniser le tempo avec un appareil MIDI externe. Dans ce cas, vous ne pouvez plus piloter le tempo à partir du microX.

Réglage de la durée des notes de l'arpège. (ARP-GATE)

1. Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT] jusqu'à ce que la diode "C" s'allume.
2. Tournez la commande [1] (ARP-GATE) pour régler la durée des notes.

Tournez cette commande à gauche pour réduire la durée et tournez-la à droite pour l'augmenter. Quand cette commande est en position centrale (12h), la durée des notes produites par l'arpégiateur correspond au réglage du paramètre "Gate" (page "7: Ed-Arp/Ctrls, Setup").

Remarque: Vous pouvez aussi régler ce paramètre avec la commande REALTIME CONTROLS [4] (EG-RELEASE) en mode A.

Réglage du niveau des notes de l'arpège (ARP-VELOCITY)

1. Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT] jusqu'à ce que la diode "C" s'allume.
2. Tournez la commande [2] (ARP-VELOCITY) pour régler la force (le niveau) des notes de l'arpège.

Tournez cette commande à gauche pour produire des arpèges plus doux et tournez-la à droite pour augmenter la force des notes. Quand cette commande est en position centrale (12h), le toucher des notes produites par l'arpégiateur correspond au réglage du paramètre "Velocity" (page "7: Ed-Arp/Ctrls, Setup").

Remarque: Vous pouvez aussi modifier le son en choisissant le mode REALTIME CONTROLS A et en actionnant simultanément les commandes [1] (LPF CUTOFF), [2] (RESONANCE/HPF) et [3] (EG-INTENSITY).

Changer la longueur du motif d'arpège (ARP-LENGTH)

1. Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT] jusqu'à ce que la diode "C" s'allume.
2. Tournez la commande [3] (ARP-LENGTH) pour régler la longueur du motif d'arpège.

Quand cette commande est en position centrale (12h), la longueur équivaut à celle du paramètre "Lgth (Length)" (page "7: Ed-Arp/Ctrls, Setup"). Tournez la commande vers la gauche pour raccourcir le motif d'arpège ou vers la droite pour l'allonger. Le nombre de répétitions du motif d'arpège est déterminé par "LENGTH". Un changement de cette valeur confère un autre caractère au motif.

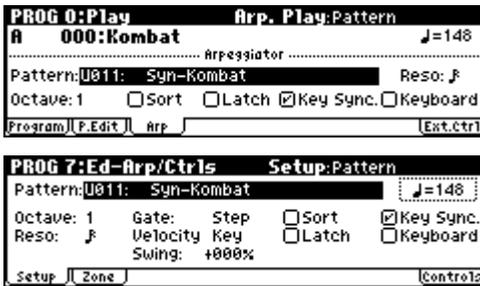
Remarque: La longueur des motifs préprogrammés (UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM) n'est pas affectée par ce paramètre.

Sauvegarder vos changements

Vous pouvez sauvegarder l'état du bouton [ARP ON/OFF] ainsi que les réglages effectués avec les commandes REALTIME CONTROLS etc. avec les autres réglages de Program, Combination ou Multi.

Editer les paramètres d'arpège à l'écran

Vous pouvez effectuer des réglages d'arpèges aux pages "PROG 0: Play, Arp. Play" ou "PROG 7: Ed-Arp/Ctrls", "Setup" et "Zone". La page "0: Play, Arp. Play" propose une sélection de paramètres (venant de la page "7: Ed-Arp/Ctrls, Setup") particulièrement adaptés aux changements en temps réels. A l'exception de "Swing", ces paramètres peuvent être réglés directement. Voyez "Contrôleurs pilotant les arpèges" (p. 91).



Edition à la page 'PROG 0: Play, Arp. Play'

- Affichez la page "PROG 0: Play, Arp. Play".

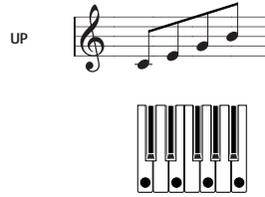
Sélectionner un motif d'arpège (Pattern)

Vous avez le choix entre les motifs d'arpège d'usine **Preset-0-Preset-4** et les motifs utilisateur **U000-250**. A la livraison, les mémoires **U000-250** contiennent un large éventail de motifs d'usine.

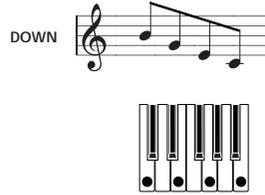
- Vous pouvez aussi utiliser le ClickPoint pour sélectionner "Pattern" et choisir un motif d'arpège avec la molette [VALUE].

"Octave" et "Sort" ont une influence sur la reproduction du motif. Les illustrations suivantes indiquent comment les motifs **Preset-0-Preset-4** transforment vos accords quand "Octave" est réglé sur 1 et "Sort" est coché. "**Preset-4: RANDOM**" ne représente qu'une possibilité.

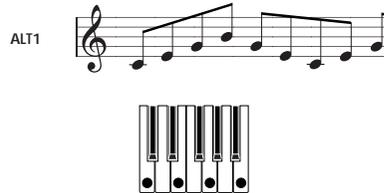
Preset-0: UP



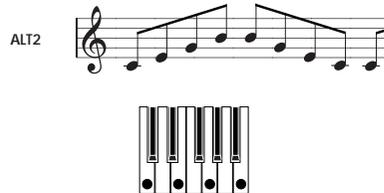
Preset-1: DOWN



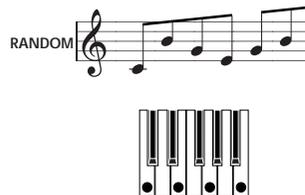
Preset-2: ALT1



Preset-3: ALT2



Preset-4: RANDOM



U000-U250

A la sortie d'usine, l'instrument contient plusieurs motifs d'arpèges. Vous trouverez notamment des motifs de batterie, des parties de basse et des riffs de guitare et de clavier.

Réglage de la résolution des notes de l'arpège (Resolution)

Définissez la résolution des notes de l'arpège avec "Reso (Resolution)" sur la plage ♩-♩.

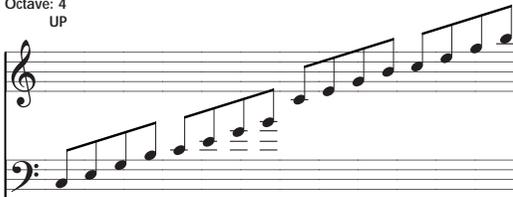
- Utilisez le ClickPoint pour sélectionner "Reso" puis réglez la valeur avec la molette [VALUE].

Réglage de la plage d'octaves des notes de l'arpège (Octave)

Utilisez "Octave" pour spécifier la plage d'octaves dans laquelle l'arpège est produit.

- Utilisez le ClickPoint pour sélectionner "Octave" afin de spécifier la plage d'octaves de l'arpège avec la molette [VALUE].

Octave: 4
UP



Remarque: Quand vous sélectionnez un motif d'arpège utilisateur, le paramètre "Octave Motion" (page "GLOBAL 5: Arp.Pattern, Setup") détermine la façon dont l'arpège est joué.

Séquence de reproduction des notes de l'arpège (Sort)

"Sort" n'a rien à voir avec l'ordre des motifs d'arpège. "Sort" détermine si les notes de l'arpège sont produites selon leur hauteur (quel que soit l'ordre dans lequel elles sont jouées) ou selon l'ordre dans lequel vous les jouez.

- Utilisez le ClickPoint pour sélectionner la case "Sort" et appuyez au centre.

Coché: L'arpégiateur ignore l'ordre dans lequel vous jouez les notes sur le clavier et reproduit chaque note de l'arpège en fonction de sa hauteur.

Non coché: L'arpégiateur reproduit les notes de l'arpège selon l'ordre dans lequel vous les avez jouées.

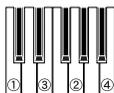
Sort

OFF, UP



Sort

ON, UP



Verrouillage de l'arpégiateur (Latch)

"Latch" détermine si l'arpégiateur continue à jouer l'arpège quand vous relâchez les touches du clavier ou s'arrête.

- Utilisez ClickPoint pour sélectionner la case "Latch" et appuyez au centre.

Coché: L'arpégiateur continue à jouer l'arpège quand vous relâchez les touches du clavier.

Non coché: L'arpégiateur interrompt la reproduction de l'arpège quand vous relâchez les touches du clavier.

Synchroniser l'arpégiateur avec les touches enfoncées ou le tempo (Key Sync.)

"Key Sync." spécifie si le motif d'arpège commence quand vous enfoncez une touche sur le clavier ou s'il se conforme systématiquement au tempo de l'horloge MIDI externe.

- Utilisez ClickPoint pour sélectionner la case "Key Sync." et appuyez au centre.

Coché: Le motif d'arpège recommence du début chaque fois que vous jouez une nouvelle note après avoir relâché toutes les touches. Utilisez ce réglage quand vous jouez sur le clavier en temps réel et souhaitez que l'arpégiateur produise l'arpège au début de la mesure.

Non coché: L'arpégiateur produit toujours les arpèges en synchronisation avec le tempo de l'horloge MIDI.

Reproduction ou non des notes déclenchant l'arpégiateur (Keyboard)

- Utilisez ClickPoint pour sélectionner la case "Keyboard" et appuyez au centre.

Coché: L'instrument reproduit simultanément les notes que vous jouez sur le clavier et les notes générées par l'arpégiateur.

Non coché: L'instrument joue seulement les notes de l'arpège.

Edition à la page 'PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Setup'

Voyez la section précédente pour savoir comment éditer les paramètres se trouvant aussi à la page "PROG 0: Play, Arp. Play". Nous allons décrire ici les paramètres restants.

- Affichez la page "PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Setup".

Réglage de la durée des notes de l'arpège (Gate)

“Gate” vous permet de spécifier la durée des notes de l'arpège. Les arpèges utilisateur proposent aussi un réglage **Step**. Il signifie que l'arpégiateur utilisera la durée programmée pour chacun des pas avec le paramètre “Gt” (page “GLOBAL 5: Arp.Pattern, Edit”).

Remarque: Il s'agit du réglage utilisé quand la commande REALTIME CONTROLS [1] (ARP-GATE) en mode “C” se trouve au centre (“à 12h”). Avant de modifier cette valeur, réglez donc la commande en position centrale.

Réglage de la dynamique des notes de l'arpège (Velocity)

“Velocity” vous permet de spécifier la dynamique des notes de l'arpège. Si vous choisissez “Key”, l'arpégiateur utilise la valeur de toucher des notes jouées sur le clavier. Les arpèges utilisateur proposent aussi un réglage **Step**. Il signifie que l'arpégiateur utilisera la dynamique programmée pour chacun des pas avec le paramètre “Vel(Velocity)” (page GLOBAL 5: Arp.Pattern, Edit).

Remarque: Il s'agit du réglage utilisé quand la commande REALTIME CONTROLS [ARP-VELOCITY] en mode “C” se trouve au centre (“à 12h”). Avant de modifier cette valeur, réglez donc la commande en position centrale.

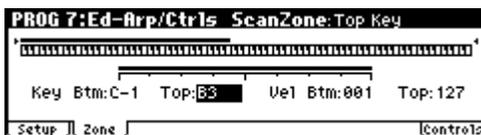
Remarque: Le choix de **Step** pour les paramètres “Gate” ou “Velocity” confère un caractère plus “swingant” aux motifs d'usine (Preload).

Rythme “Shuffle” pour le motif d'arpège (Swing)

“Swing” décale le timing des notes paires du motif, ce qui peut produire un rythme syncopé “Shuffle”.

Edition à la page ‘PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, ScanZone’

- Affichez la page “PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, ScanZone”.



Plage de notes déclenchant l'arpégiateur (Key Btm, Key Top)

“Key Btm”, “Key Top”: L'arpégiateur ne peut être piloté que par les notes comprises entre ces deux extrémités. Les touches se trouvant au-delà ou en deçà de cette plage fonctionnent donc normalement et ne dépendent pas du statut de l'arpégiateur (actif ou coupé).

Si, par exemple, vous réglez “Pattern” sur “Preset 0: UP”, cochez “Latch”, réglez “Key Top” sur “B3” et “Key Btm” sur “C-1”, il suffit de jouer la note B3 ou une note plus basse pour déclencher l'arpégiateur. Comme “Latch” est coché, il suffit de jouer brièvement les notes désirées car l'arpégiateur continue de toute façon. Vous pouvez accompagner l'arpégiateur (piloté avec les touches à gauche de B3) en jouant la mélodie ou le solo avec les touches C4 et plus hautes. Changez de tonalité de temps en temps en jouant d'autres accords à gauche de B3.

Plage de toucher déclenchant l'arpégiateur (Vel Btm, Vel Top)

“Vel Btm”, “Vel Top”: Voici une autre façon de déterminer le pilotage de l'arpégiateur: vous pouvez spécifier la plage de toucher (force exercée sur les touches) prise en compte par l'arpégiateur. Les notes dont la valeur de toucher est supérieure ou inférieure à cette plage ne déclenchent donc pas l'arpégiateur.

Sauvegarder les réglages de l'arpégiateur

Les paramètres d'arpège modifiés en mode Program sont sauvegardés avec le Program. Pour en savoir plus, voyez “Sauvegarder vos réglages” (p. 45).

Lier l'arpégiateur à un Program

Vous pouvez définir si, lors du chargement d'un Program, les réglages d'arpégiateur (sauvegardés avec le Program) sont également sélectionnés ou s'ils sont maintenus tels quels. Le réglage d'usine sélectionne la première solution. Pour utiliser l'autre, cochez la case “Program” de “Auto Arp” (page “GLOBAL 0: System, Basic”).

Arpégiateur en mode Combinaison et Multi

En mode Combinaison et en mode Multi, le microX propose un **arpégiateur polyphonique "double"** vous permettant d'utiliser deux motifs d'arpèges simultanément. Comme les paramètres d'arpégiateur de ces modes sont similaires, nous ne les présenterons qu'une fois.

A titre d'exemple, voyons comment effectuer les réglages en mode Combinaison.

Utiliser les arpégiateurs en mode Combinaison

1. Appuyez sur un bouton COMBINATION [A]–[C]. (Le bouton s'allume.)

Vous passez en mode Combinaison (☞ "Sélection d'une Combinaison", p.57).

En sélectionnant divers Combinaisons, vous remarquerez que le bouton [ARP ON/OFF] est allumé pour certaines Combinaisons. Quand vous enfoncez une touche sur le clavier, l'arpégiateur démarre.

Pour les autres Combinaisons, vous pouvez également activer l'arpégiateur d'une pression sur le bouton [ARP ON/OFF] (il s'allume).

⚠ En mode Combinaison et Multi, l'arpégiateur peut ne pas démarrer quand vous appuyez sur le bouton [ARP ON/OFF]: cela dépend des réglages "A" et "B" (☞ "Sélectionner le ou les arpégiateurs actifs", p.96).

2. Actionnez les commandes ou éditez les paramètres comme décrit dans les sections "Contrôleurs pilotant les arpèges" (☞ p.91) et "Editer les paramètres d'arpège à l'écran" (ci-dessous) pour écouter les changements engendrés.

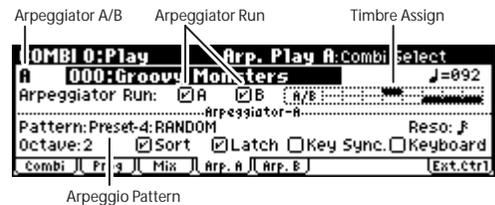
Remarque: Le réglage du bouton [ARP ON/OFF] et des commandes REALTIME CONTROLS en mode C [1] (ARP-GATE), [2] (ARP-VELOCITY), [3] (ARP-LENGTH) et [4] (TEMPO) s'appliquent aux arpégiateurs A et B. Les derniers réglages choisis sont sauvegardés avec les données de la Combinaison.

Editer les paramètres d'arpège à l'écran

Vous pouvez effectuer des réglages d'arpèges aux pages "COMBI 0: Play, Arp. Play A" et "B" ou à la page "COMBI 7: Ed-Arp/Ctrls". Les pages "0: Play, Arp. Play A" et "B" proposent une sélection de paramètres (venant des pages "7: Ed-Arp/Ctrls, Arp. A" et "B") particulièrement adaptés aux changements en temps réels. A l'exception de "Swing", ces paramètres peuvent être réglés directement. Voyez "Contrôleurs pilotant les arpèges" (☞ p.91).

A l'exception des paramètres suivants, les pages d'écran "0: Play, Arp. Play A" et "B" sont pratiquement les mêmes que pour un Program.

1. Affichez la page "COMBI 0: Play, Arp. Play A" et effectuez les réglages de l'arpégiateur A.
2. Affichez la page "COMBI 0: Play, Arp. Play B" et effectuez les réglages de l'arpégiateur B.



Sélectionner le ou les arpégiateurs actifs

Cochez les cases "Arpeggiator Run" pour choisir les arpégiateurs actifs. L'arpégiateur coché ici démarre lorsque vous activez le bouton [ARP ON/OFF].

L'arpégiateur n'est cependant audible que si le tableau affiché à côté des cases assigne l'arpégiateur A ou B à un Timbre 1–8. Effectuez ces réglages avec "Assign" ("COMBI 7: Ed-Arp/Ctrls, Setup") (☞ p.97).

Arpeggiator-A, Arpeggiator-B

Vous pouvez régler les paramètres suivants pour les arpégiateurs A et B: "Pattern", "Reso (Resolution)", "Octave", "Sort", "Latch", "Key Sync" et "Keyboard" (☞ p.92).

Structure d'un motif d'arpège utilisateur

Voyons quelle est la structure des arpégiateurs d'une Combinaison.

1. Choisissez la Combinaison C053: Echo Jamm et étudiez le contenu des pages "Arp. Play A" et "Arp. Play B".



- Comme vous pouvez le voir dans le tableau d'assignation de Timbres ("Timbre Assign"), l'arpégiateur A est assigné aux **Timbres 4 et 8**, tandis que l'arpégiateur B est assigné au **Timbre 2**. Lorsque vous jouez sur le clavier, le motif d'arpège "Dr-BigBeats 2" pilote le Program "Drum'n'Bass Kit" du Timbre 4. Le motif d'arpège "Gt-Stab Rhythm" pilote le Program "Funkin' Guitar" du Timbre 2.
- Si vous désélectionnez "Arpeggiator Run A" ou "Arpeggiator Run B", l'arpégiateur dont la case n'est plus cochée s'arrête.

Pour relancer un arpégiateur désactivé, **cochez** à nouveau la case correspondante et jouez sur le clavier.

- A la page "COMBI 7: Ed-Arp/Ctrls, Scan Zone", vous voyez que la plage de notes de l'arpégiateur A ("Btm" à "Top") est réglée pour qu'il soit piloté à partir de la note B3 et par les notes plus basses tandis que la plage "Top Key" et "Bottom Key" de l'arpégiateur B le lance à partir de la note C4 et avec les notes plus hautes.



Réglages d'arpégiateur polyphonique double

La double fonctionnalité de l'arpégiateur permet d'effectuer les opérations suivantes:

- Assigner un arpégiateur à chaque Timbre. Sélectionnez **Off**, (arpégiateur) A ou (arpégiateur) B. ↩️ Etape 5
- Préciser si vous voulez utiliser les arpégiateurs A et/ou B. ↩️ Etape 6
- Choisir le motif désiré et régler les paramètres pour les deux arpégiateurs séparément (A et B). ↩️ Etape 7
- Régler les paramètres de la page "Scan Zone" pour alterner entre jeu normal et jeu arpégé, voire pour passer d'un arpégiateur à l'autre (A et B) en fonction d'une plage de clavier ou du toucher. ↩️ Etape 8
- Régler certains Timbres pour qu'ils ne soient audibles que lorsque l'arpégiateur fonctionne. ↩️ Etape 10

Activation/coupure de l'arpégiateur

Chaque pression sur le bouton [ARP ON/OFF] active et coupe alternativement l'arpégiateur. Quand ce dernier est activé, le bouton [ARP ON/OFF] est allumé. Dans ce cas, les notes que vous jouez sur le clavier sont transformées en arpège choisi. Le statut (actif ou coupé) de l'arpégiateur est sauvegardé quand vous mémorisez la Combinaison.

Remarque: Si "Assign" est **Off** ou "Arpeggiator Run" n'est **pas coché**, l'arpégiateur ne s'enclenchera pas, même quand ce bouton est activé.

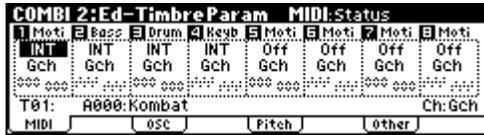
Paramètres d'arpégiateur

1. Sélectionnez la page "COMBI 0: Play, Prog".
Sélectionnez un Program pour les Timbres que vous souhaitez utiliser. Choisissez un Program pour les Timbres 1-4 utilisés dans l'exemple suivant.

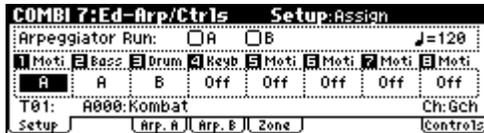
2. Sélectionnez la page "COMBI 2: Ed-Timbre-Param. MIDI".

Pour les Timbres que vous allez utiliser, réglez "Status" sur **INT** et "MIDI Channel" sur **Gch** ou sur le canal global MIDI (défini sous GLOBAL 1: MIDI "MIDI Channel").

Pour notre exemple, réglez le paramètre "Status" des Timbres 1-4 sur **INT** et le paramètre "Status" des Timbres 5-8 sur **Off**. Réglez le paramètre "MIDI Channel" des Timbres 1-4 sur **Gch**.



- Affichez la page “COMBI 7: Ed-Arp/Ctrls, Setup”.



- Réglez le tempo avec “♩ (Temp)”.
C’est le même paramètre que pour un Program (p.92). Cependant, le tempo est identique pour les deux arpégiateurs A et B.

- Réglez les paramètres “Assign”.
Assignez les arpégiateurs A et B aux Timbres désirés. Ces Timbres seront alors pilotés par l’arpégiateur choisi.

- Réglez les paramètres “Arpeggiator Run”.
Cochez la case de l’arpégiateur qui doit fonctionner (voire des deux). L’arpégiateur coché ici démarre lorsque vous actionnez le bouton [ARP ON/OFF].

Les réglages des pages d’écran affichées aux étapes 2 et 3 signifient que l’arpégiateur A pilotera les Timbres 1 et 2, tandis que l’arpégiateur B pilotera le Timbre 3 dès que vous appuyez sur [ARP ON/OFF]. Lorsque le bouton [ARP ON/OFF] est coupé, les Timbres 1-4 sont superposés.

Si, pour tous les Timbres, “Assign” est sur **Off** ou si “Arpeggiator Run” **A** et **B** ne sont **pas cochés**, l’arpégiateur ne fonctionne pas.

- Réglez les paramètres des arpégiateurs A et B aux pages “Arp. A” et “Arp. B”.

Les paramètres des deux arpégiateurs sont identiques à ceux des Programs (p.93).

- A la page “Scan Zone”, spécifiez la plage dans laquelle les arpégiateurs A et B fonctionnent.

Les paramètres des deux arpégiateurs sont identiques à ceux des Programs (p.94).

Les plages de notes et de toucher permettent de faire fonctionner les arpégiateurs ou d’alterner entre les deux arpégiateurs (A et B). En fait, vous pouvez même combiner les réglages des pages “COMBI 5: Ed-Key Zone, Key” et “COMBI 6: Ed-Vel Zone, Vel” pour obtenir un pilotage encore plus recherché.

- Si vous voulez mémoriser ces réglages en sauvegardant la Combination, songez à déverrouiller la mémoire en mode Global.

A la page “GLOBAL 0: System, Preference”, désélectionnez la case Memory Protect “Combination” (p.88).

- Les paramètres “Status”, “MIDI Channel” et “Assign” des pages d’écran montrées aux étapes 2 et 3 peuvent être réglés de façon à ne rendre un Timbre audible que lorsque l’arpégiateur assigné est activé. Ce Timbre est inaudible quand l’arpégiateur est coupé (Off).

Exemples de réglages

Bien qu’il s’agisse d’une technique relativement avancée, nous vous proposons de l’analyser au travers d’une Combination préprogrammée.

Combinaison B021: Urban Nature RnB

Sélectionnez la Combination **B021: Urban Nature RnB** et jouez.

Avant de jouer, vérifiez que le canal Global MIDI (GLOBAL 1: MIDI “MIDI Channel”) est réglé sur **01**.

- L’arpégiateur **A** est assigné à **T** (Timbre) **4** et **5**. Lorsque vous jouez sur le clavier, le motif d’arpège “**Dr-Nature RnB**” n’utilise que le Program **T4** “**Trance/GarageKit**”.
- Le motif d’arpège utilise le réglage “**Fixed Note**”, conçu pour un motif de batterie. (“Fixed Note” est **coché** à la page “GLOBAL 5: Arp.Pattern, Setup”.) Comme vous le savez, ce réglage signifie que la hauteur (numéro de note) des touches que vous enfoncez n’a aucune importance puisque seul l’enclenchement et le relâchement des touches est pris en compte (p.103).
- Les paramètres A “Key Btm” et “Key Top” (COMBI 7: Ed-Arp/Ctrls, Scan Zone page) sont réglés de façon à permettre le contrôle de l’arpégiateur **A** par les notes **B3** et plus basses.
- L’arpégiateur **A** est aussi assigné à **T5** mais le Program **T4** “**Trance/GarageKit**”, lui, n’est audible que lorsque l’arpégiateur est activé.

Notez les réglages de Timbre pour T4 et T5

	Status	Canal MIDI	Assign
T4	INT	02	A
T5	Off	Gch	A

- Tant que l’arpégiateur est coupé, le jeu sur le clavier pilote le ou les Timbres qui reçoivent sur le canal “**Gch**” ou sur le canal MIDI correspondant (en l’occurrence, **01**). Comme “MIDI Channel” de **T4** est réglé sur **02**, il est inaudible. **T5** est réglé sur **Gch** mais comme “Status” est sur **Off**, il est inaudible.

- L'arpégiateur exécute les données MIDI de n'importe quel canal affecté à l'un des Timbres. Dans ce cas, il s'agit des canaux "MIDI Channel" **02** et **Gch** (le canal MIDI Global). Dès que vous activez l'arpégiateur en jouant sur le clavier, l'arpégiateur **A** utilisant **T5 (Gch)** démarre. **T4** est piloté par l'arpégiateur **A**. Comme "Status" de **T5** est réglé sur **Off**, il est inaudible.
- Autrement dit, le paramètre "Status" de **T5** étant réglé sur **Off**, ce Timbre ne sonne donc jamais. Pourquoi en parler alors? Parce qu'en fait, il sert de "pilote" avec lequel vous pouvez lancer l'arpégiateur qui contrôle alors le Timbre **T4** dès que vous activez la fonction arpégiateur.

Combinaison B071: "In The Pocket"

Choisissez la Combinaison B071: "In The Pocket". Avant de jouer, vérifiez que le canal Global MIDI (GLOBAL 1: MIDI "MIDI Channel") est réglé sur "01".

- L'arpégiateur **A** est affecté aux Timbres **T7** et **T8** tandis que l'arpégiateur **B** pilote **T5**. Lorsque vous jouez sur le clavier, le Program **T7 "HipHop Kit"** est piloté par le motif d'arpège "**Dr-In The Pocket**". Lorsque vous jouez sur le clavier, le Program "**Chord Trigger**" de **T5** est piloté par le motif d'arpège "**Bs-Echo**".
- Les paramètres **B "Key Btm"** et "**Key Top**" (page COMBI 7: Ed-Arp/Ctrls, Scan Zone) sont réglés pour que l'arpégiateur **B** ne fonctionne qu'avec les notes **G3** et plus hautes.
- L'arpégiateur **B** est en outre affecté au Timbre **T8** mais ce réglage n'a qu'une finalité: le Program "**HipHop Kit**" assigné à **T7** n'est piloté que lorsque l'arpégiateur est activé. Voyez la section précédente, "Combinaison B021: Urban Nature RnB" (p.98).

Sauvegarder les réglages de l'arpégiateur

Les paramètres d'arpégiateur modifiés en mode Combinaison ou Multi sont sauvegardés avec la Combinaison ou le Multi. Pour en savoir plus sur la procédure, voyez "Sauvegarder vos réglages" (p.61) (Combinaison) ou "Sauvegarder vos réglages" (p.75) (Multi).

Lier l'arpégiateur à une Combinaison

Vous pouvez aussi faire en sorte que les réglages d'arpégiateur d'une Combinaison entre en vigueur dès que vous sélectionnez cette Combinaison. Pour cela, **cochez** l'option "Combi" sous "Auto Arp" (page "GLOBAL 0: System, Basic").

Créer un motif d'arpège utilisateur

Il est possible de créer des motifs d'arpège utilisateur en mode Global.

- Quand vous jouez sur le clavier en mode Global, l'instrument produit un son en fonction des réglages du mode précédent.
- Si vous passez du mode Multi au mode Global, le clavier produit le Program ou l'arpégiateur de la piste correspondant au canal MIDI Global ("MIDI Channel", GLOBAL 1).

Structure des mémoires de motifs d'arpège

Le microX dispose de 251 mémoires pour motifs d'arpège réparties comme suit.

Motifs d'arpège préprogrammés (Preset): Il existe cinq motifs: **UP**, **DOWN**, **ALT1**, **ALT2** et **RANDOM**.

Ces motifs ne peuvent pas être édités.

Motifs d'arpège utilisateur (User): Vous disposez de 251 motifs (**U000-U250**) qui sont bien plus flexibles car ils peuvent produire des phrases/riffs en fonction de la hauteur des notes que vous jouez sur le clavier et du moment où vous les jouez.

A la page "GLOBAL 5: Arp.Pattern", vous pouvez modifier les motifs d'arpège, voire en créer de toutes pièces à partir d'une mémoire initialisée. Les motifs ainsi créés ou édités peuvent être sauvegardés dans les mémoires **U000-U250**.

Couper la protection de la mémoire

Avant de pouvoir éditer un motif d'arpège, il faut déverrouiller la mémoire en **désélectionnant** la case Memory Protect "Arp. UsrPat" à la page "GLOBAL 0: System, Preference".

Sauvegarder et comparer des données

- Les réglages effectués en mode Global ne sont conservés que jusqu'à la mise hors tension. Pour en bénéficier ultérieurement, sauvegardez-les. Les données du mode Global sont divisées en quatre groupes: réglages de kits de batterie (GLOBAL 4), réglages de l'arpégiateur (GLOBAL 5), réglages de pilotage MIDI (GLOBAL 6) et tous les autres paramètres Global (GLOBAL 0-3). Vous disposez de mémoires distinctes pour ces réglages.
- La fonction **Compare** n'est pas disponible en mode Global. Avant d'éditer un kit de batterie ou un motif d'arpège utilisateur, nous vous

conseillons donc de le copier dans une mémoire libre avec la commande "Copy Drum Kit" ou "Copy Arpeggio Pattern" puis d'éditer la copie.

Attention: un arpège peut être utilisé par plusieurs Programs ou Combinaisons

Les changements apportés à un motif d'arpège utilisateur s'appliquent à tous les Programs, Combinaisons et Multi utilisant ce motif.

Initialiser un motif d'arpège

En plus des motifs d'usine, toutes les mémoires de motifs d'arpège du microX (U000-U250) contiennent des motifs programmés en usine.

Si vous voulez créer un nouveau motif d'arpège, sélectionnez une mémoire et initialisez-la.

Remarque: Après avoir initialisé une mémoire, vous pouvez recharger les données d'usine à tout moment en mode Global (p. 113).

1. Appuyez sur le bouton [GLOBAL] pour passer en mode Global et afficher la page "GLOBAL 5: Arp.Pattern, Setup".
2. Sélectionnez le motif à initialiser.



3. Affichez la page "GLOBAL 5: Arp.Pattern, Edit".
4. Appuyez sur le bouton [UTILITY]. Dans le menu qui apparaît, sélectionnez "Initialize Steps" pour ouvrir la fenêtre de dialogue.



5. Si vous réglez "Type" sur "Empty", le motif est vidé de tout son contenu (tous les "Tones" sont effacés). Si vous sélectionnez "Full", des "Tones" sont ajoutés. En l'occurrence, sélectionnez "Empty" et appuyez sur le bouton [MENU/OK]. Le motif est initialisé.

Editer un motif d'arpège utilisateur en mode Program

Si vous affichez cette page à partir du mode Program, vos modifications porteront sur le motif d'arpège affecté au Program utilisé.

1. En mode Program, choisissez le Program qui fait appel au motif d'arpège à modifier ou le Program que vous comptez utiliser comme base pour éditer le motif d'arpège.
2. Appuyez sur [ARP ON/OFF] pour activer l'arpégiateur (le bouton doit s'allumer).

Notez que si vous passez en mode Global après avoir choisi un Program pour lequel l'arpégiateur est coupé, vous pouvez toujours activer l'arpégiateur avec [ARP ON/OFF].

3. Affichez la page "GLOBAL 5: Arp.Pattern, Setup".



4. Utilisez "Pattern" pour choisir le motif d'arpège à éditer.

Pour cet exemple, choisissez un motif qui ne contient pas encore de données.

Le choix d'un motif d'arpège vide signifie évidemment que vous n'entendez rien quand vous jouez sur le clavier.

Remarque: Il est possible de sélectionner un motif **Preset-0-Preset-4** mais vous ne pouvez pas l'éditer.

5. Spécifiez la longueur du motif avec "Lgth (Length)".

A la fin du motif, il recommence au début puisqu'il est mis en boucle. La longueur peut être modifiée durant ou après l'édition. Pour cet exemple, choisissez "8".

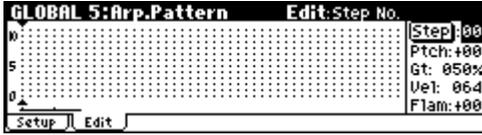
6. Vous pouvez régler les paramètres "♩ (Tempo)", "Reso (Resolution)", "Oct (Octave)", "Sort", "Latch", "K.Sync (Key Sync.)" et "Kbd (Keyboard)".

Remarque: Bien qu'il s'agisse de paramètres Programs, vous pouvez les éditer ici.

Si vous arrivez ici à partir du mode Program et que vous modifiez ces paramètres, n'oubliez pas de retourner en mode Program et de sauvegarder vos réglages si vous y tenez. Ces paramètres ne sont pas sauvegardés avec la fonction "Write Arpeggio Pattern".

Pour notre exemple, adoptez les réglages de l'illustration 3:

- Définissez la manière dont les notes de l'arpège sont jouées avec les paramètres "Type (Arpeggio Type)", "Octave Motion" et "Fixed Note". Vous pouvez aussi régler ces paramètres pendant ou après l'édition.
- Affichez la page "Edit".



Un motif est constitué de **Steps** et de **Tones**.

- Step:** Le nombre de pas (steps) maximum par motif d'arpège utilisateur est de 48. L'arpégiateur commence toujours à jouer à partir du premier pas selon un timing défini avec le paramètre "Reso (Resolution)". Les lignes verticales de la grille affichée à l'écran représentent les pas.

Utilisez "Step (Step No.)" pour sélectionner un pas. Pour chaque pas, entrez une valeur "Ptch (Pitch Offset)", "Gt (Gate)", "Vel (Velocity)" et "Flam".

Pour changer de pas, utilisez le ClickPoint pour sélectionner "Step" (Step No.) et entrez le pas voulu avec la molette [VALUE]. A cette page, vous pouvez utiliser ClickPoint [◀][▶] pour passer d'un pas à l'autre.

- Tone:** Pour chaque pas, il est possible de produire un accord de maximum 12 notes (appelées "Tones": Tone No. 00–11).

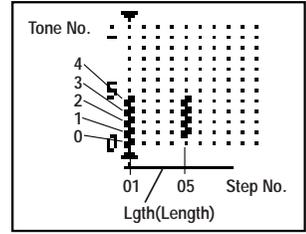
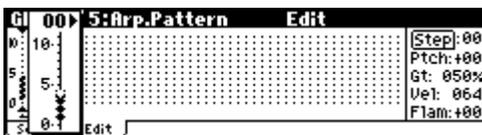
Les lignes horizontales en pointillés de la grille indiquent les Tones.

Quand "Step (Step No.)" est sélectionné, vous pouvez appuyer au centre du ClickPoint pour choisir le Tone.

Utilisez ClickPoint [▲][▼] pour sélectionner un Tone et appuyez au centre pour confirmer votre choix. Le Tone est alternativement activé/coupé avec chaque pression au centre.

Utilisez ClickPoint [◀][▶] pour passer au pas suivant ou précédent. Sélectionnez un pas puis utilisez [▲][▼] pour sélectionner un Tone et confirmez votre choix d'une pression au centre.

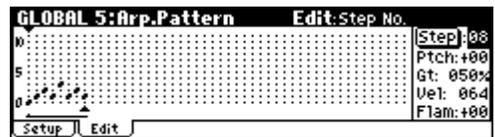
Quand vous avez terminé, appuyez sur le bouton [MENU/OK].



Créer un motif



- Réglez "Step (Step No.)" sur 01 et appuyez au centre du ClickPoint.
- Sélectionnez le Tone 0 et appuyez au centre du ClickPoint.
- Utilisez ClickPoint [▶] pour régler "Step" sur "02" et entrez le Tone 1.
- De même, réglez "Step" sur "03" et entrez le Tone 2.
- Réglez "Step" sur "04" et entrez le Tone 1.
- Réglez "Step" sur "05" et entrez le Tone 3.
- Réglez "Step" sur "06" et entrez le Tone 1.
- Réglez "Step" sur "07" et entrez le Tone 2.
- Réglez "Step" sur "08" et entrez le Tone 1.
- Appuyez sur le bouton [MENU/OK].



- Jouez sur le clavier pour écouter le motif que vous venez d'entrer.

Tone 0 correspond à la hauteur de la note la plus grave de l'accord que vous jouez sur le clavier. (Quand "Sort" n'est **pas coché**, il correspond à la première note que vous jouez, quelle qu'en soit la hauteur.)

- Pour les pas 01–08, réglez les paramètres "Ptch (Pitch Offset)", "Gt (Gate)", "Vel (Velocity)" et "Flam".

"Ptch (Pitch Offset)": Permet de transposer la hauteur de la note d'arpège par demi-tons. Si vous entrez la même note pour tous les pas,

“Ptch (Pitch Offset)” permet de transformer cette note en mélodie. (☞ “Motif de mélodie”)

“Gt (Gate)”: Permet de spécifier la durée des notes de l'arpège pour les différents pas. Si vous choisissez LGT, les notes sont liées. Le réglage Off signifie que la note n'est pas produite.

“Vel (Velocity)”: Permet de spécifier la dynamique de la note. Avec le réglage Key, l'arpégiateur utilise la valeur de toucher des notes jouées sur le clavier.

Remarque: Les réglages “Gt (Gate)” et “Vel (Velocity)” effectués ici sont pris en considération si les paramètres “Gt (Gate)” et “Vel (Velocity)” (page “PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Setup”) du Program sélectionné en mode Program sont réglés sur **Step**. Tout autre réglage que “Step” signifie que les valeurs “Gt (Gate)” et “Vel (Velocity)” entrées pour chaque pas sont ignorées, si bien que toutes les notes de l'arpège utilisent les réglages effectués sous “PROG 7: Ed-Arp/Ctrls”. N'oubliez donc pas d'effectuer les réglages souhaités au sein du Program.

Remarque: Avant de régler “Gt (Gate)”, réglez la commande REALTIME CONTROLS [ARP-GATE] (en mode C) en position centrale (12h).

Remarque: Avant de régler “Vel (Velocity)”, réglez la commande REALTIME CONTROLS [ARP-VELOCITY] (en mode C) en position centrale (12h).



13. Entrez le nom de votre nouveau motif avec la commande Utility “Rename Arpeggio Pattern” (☞ p. 114).

14. Si vous tenez à votre motif d'arpège, n'oubliez pas de le sauvegarder avec la fonction Write (☞ p. 105).

Si vous mettez l'instrument hors tension sans sauvegarder votre motif, ce dernier est effacé.

15. Pour sauvegarder le Program simultanément, retournez en mode Program et sauvegardez-le (☞ p. 45).

Autres exemples de création de motifs d'arpège

Motif de mélodie



1. Réglez “Step (Step No.)” sur 01 et appuyez au centre du ClickPoint.
2. Sélectionnez “Tone 0” et appuyez au centre du ClickPoint.
3. Utilisez ClickPoint [▶] pour régler “Step” sur 02 et entrez le Tone 0.
4. De même, réglez “Step” sur “03” et entrez le Tone 0.
5. Réglez “Step” sur “04” et entrez le Tone 0.
6. Réglez “Step” sur “05” et entrez le Tone 0.
7. Réglez “Step” sur “07” et entrez le Tone 0. (Nous n'entrons pas de Tone pour “Step” 06.)
8. Réglez “Step” sur “08” et entrez le Tone 0.
9. Appuyez sur le bouton [MENU/OK].
10. Utilisez la molette [VALUE] pour régler “Step (Step No.)” sur le pas voulu. Utilisez ClickPoint pour sélectionner “Ptch (Pitch Offset)” et effectuez les réglages suivants.

Réglez “Ptch” de Step 01 sur “+00”.

Réglez “Ptch” de Step 02 sur “+10”.

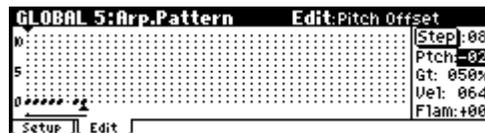
Réglez “Ptch” de Step 03 sur “+00”.

Réglez “Ptch” de Step 04 sur “+00”.

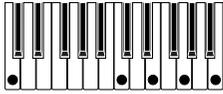
Réglez “Ptch” de Step 05 sur “+12”.

Réglez “Ptch” de Step 07 sur “+00”.

Réglez “Ptch” de Step 08 sur “-02”.



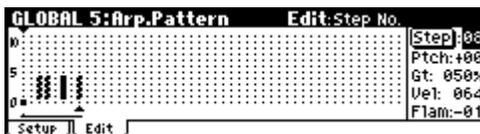
Création d'un motif d'accord



1. Réglez "Step (Step No.)" sur 01 et appuyez au centre du ClickPoint.
2. Sélectionnez "Tone 0" et appuyez au centre du ClickPoint.
3. Utilisez ClickPoint [▶] pour régler "Step" sur 03 et entrez les Tones 1, 2, 3 et 4. (Nous n'entrons pas de Tone pour Step 02.)
4. De même, réglez "Step" sur "04" et entrez les Tones 1, 2, 3 et 4.
5. Réglez "Step" sur "06" et entrez les Tones 1, 2, 3 et 4. (Nous n'entrons pas de Tone pour Step 05.)
6. Réglez "Step" sur "08" et entrez les Tones 1, 2, 3 et 4. (Nous n'entrons pas de Tone pour Step 07.)
7. Appuyez sur le bouton [MENU/OK].
8. Utilisez la molette [VALUE] pour régler "Step (Step No.)" sur "01". Utilisez ClickPoint pour sélectionner "Gt (Gate)" le régler sur "LGT".
9. Utilisez la molette [VALUE] pour régler "Step (Step No.)" sur "06". Utilisez ClickPoint pour sélectionner "Gt (Gate)" le régler sur "LGT".

Remarque: Pour simuler les nuances d'un accord gratté sur guitare, choisissez "Flam". En mode Program, choisissez un Program avec un son de guitare acoustique, assignez-lui le motif d'arpège que vous venez de créer et jouez quelques notes. A la page "Setup" (PROG 7: Ed-Arp/Ctrl, Setup), réglez "Gate" sur "Step".

Retournez à la page "GLOBAL 5: Arp.Pattern, Edit". Réglez "Flam" sur une valeur positive (+) pour les pas impairs et sur une valeur négative (-) pour les pas pairs.



Motif de batterie

Vous pouvez utiliser l'arpégiateur pour jouer des motifs rythmiques ("grooves") en choisissant le réglage "Fixed Note" pour éviter que l'arpégiateur ne tienne compte de la hauteur des notes que vous

jouez sur le clavier. Sinon, il piloterait chaque fois d'autres sons de batterie.

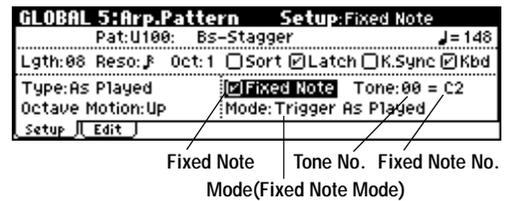
1. Sélectionnez un kit de batterie.

Pour cet exemple, choisissez le Program usine "B020: Standard Kit 1".

2. Affichez la page "GLOBAL 5: Arp.Pattern, Setup" et réglez les paramètres.

Cochez "Fixed Note". Quand cette case est cochée, les Tones sont toujours produits à la hauteur spécifiée.

Si vous réglez "Mode (Fixed Note Mode)" sur "Trigger All Tones", il suffit d'appuyer sur une seule touche pour produire tous les Tones. Si vous réglez "Mode (Fixed Note Mode)" sur "Trigger As Played", le nombre de Tones joués dépend du nombre de touches actionnées.



Si "Fixed Note" est coché, vous pouvez régler "Tone No." et "Fixed Note No.".

Sélectionnez "Tone No." puis réglez "Fixed Note No." sur le numéro de note que le Tone doit produire.

Pour notre exemple, réglez "Tone No." et "Fixed Note No." comme suit.

Tone No.	Fixed Note No.
00	C2 (grosse caisse)
01	F2 (caisse claire)
02	F#3 (charleston fermé)
03	A#3 (charleston ouvert)

Les échantillons pilotés par ces numéros de note varient selon le Drum Kit choisi.

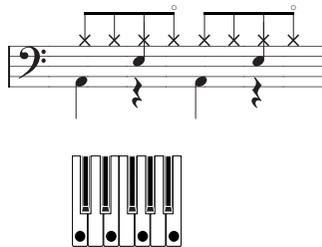
Après avoir recherché sur le clavier le son de batterie qu'il vous faut, entrez "Fixed Note No.".

3. Affichez la page "Edit".

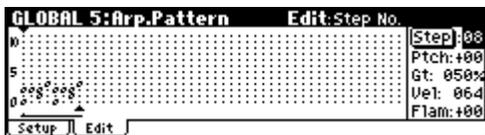
A cette page, les Tones sont représentés par un petit cercle.

Vous pouvez choisir un numéro de note (et donc spécifier quel échantillon de batterie sera piloté) pour chaque ligne horizontale (Tone).

Tout est prêt pour programmer le motif rythmique.



4. Programmez la grosse caisse (Tone00).
Réglez "Step (Step No.)" sur "01" et appuyez au centre du ClickPoint. Entrez le Tone 00. Réglez "Step (Step No.)" sur "05" et entrez le Tone 0.
5. Programmez la caisse claire (Tone01).
Réglez "Step (Step No.)" sur "03" et entrez le Tone 01. Réglez "Step (Step No.)" sur "07" et entrez le Tone 01.
6. Programmez le charleston fermé (Tone02).
Sélectionnez "Step (Step No.)" 01, 02, 03, 05, 06 et 07 puis entrez le Tone 02 pour chaque pas.
7. Programmez le charleston ouvert (Tone03).
Réglez "Step (Step No.)" sur "04" et entrez le Tone 03. Réglez "Step (Step No.)" sur "08" et entrez le Tone 03.



8. Appuyez sur le bouton [MENU/OK].
Si vous réglez "Mode (Fixed Note Mode)" sur "Trigger All Tones", il suffit d'enfoncer une seule touche du clavier pour déclencher le motif rythmique.
Si vous réglez "Mode (Fixed Note Mode)" sur "Trigger As Played", vous n'entendez que la grosse caisse si vous appuyez sur une seule touche du clavier (Tone00). Si vous enfoncez deux touches, vous entendez la grosse caisse (Tone00) et la caisse claire (Tone01). Le nombre de touches enfoncées détermine le nombre de Tones audibles.
9. Réglez les paramètres pour chaque pas.
Les paramètres "Vel (Velocity)" etc. permettent d'ajouter des accents à votre "groove".
Remarque: Les réglages "Gt (Gate)" et "Vel (Velocity)" effectués ici sont pris en considération si les paramètres "Gate" et "Velocity" (page PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Setup) du Program sélectionné en mode Program sont réglés sur "Step".

Tout autre réglage que "Step" signifie que les valeurs "Gt (Gate)" et "Vel (Velocity)" entrées pour chaque pas sont ignorées: toutes les notes de l'arpège utilisent des réglages de gate et de dynamique généraux.

Remarque: Avant de régler "Gate", réglez la commande REALTIME CONTROLS [1] (ARP-GATE) (mode C) en position centrale (12h).

Remarque: Avant de régler "Velocity", réglez la commande REALTIME CONTROLS [2] (ARP-VELOCITY) (en mode C) en position centrale (12h).

Edition du double arpégiateur en mode Combi et Multi

Nous allons utiliser une Combinaison à titre d'exemple.

Suivez la même procédure pour éditer un motif d'arpège en mode Multi.

Si vous venez du mode Combinaison, le motif d'arpège affecté à la dernière Combinaison choisie est modifié.

1. En mode Combinaison, choisissez une Combinaison qui utilise le motif d'arpège à éditer.
Pour cet exemple, choisissez une Combinaison faisant appel aux deux arpégiateurs (A et B).

2. Appuyez sur [ARP ON/OFF] pour activer l'arpégiateur (le bouton doit s'allumer).

Même si l'arpégiateur était coupé au moment où vous êtes arrivé à cette page, il est possible de l'activer avec le bouton [ARP ON/OFF]. Si, par contre, "Arpeggiator Run" A ou B n'est pas coché et si vous n'avez pas affecté de Timbre avec "Assign", l'arpégiateur ne fonctionnera pas.

3. Affichez la page "GLOBAL 5: Arp.Pattern, Setup".



4. Si vous avez appelé cette page en mode Combinaison, vous pouvez choisir l'arpégiateur à éditer avec "Arp (Arpeggio Select)" A et B.
Si vous réglez ce paramètre sur A, toutes les modifications porteront sur le motif d'arpège actuellement affecté à l'arpégiateur A.
Si vous réglez ce paramètre sur B, toutes les modifications porteront sur le motif d'arpège actuellement affecté à l'arpégiateur B.
5. Alternez entre les deux arpégiateurs (A et B) et éditez les motifs.

Pour arrêter l'un des arpégiateurs, retournez en mode Combinaison et, sous "COMBI 0: Play", sélectionnez la page "Arp. A" ou "Arp. B" puis **désélectionnez** la case "Arpeggiator Run".

6. Pour renommer le motif que vous avez modifié, utilisez la commande Utility "Rename Arpeggio Pattern" (☞ p. 114)
7. Si le nouveau motif vous plaît, n'oubliez pas de le sauvegarder avec la fonction Write.

Dans ce cas, les deux motifs d'arpège sont sauvegardés simultanément. Si vous mettez l'instrument hors tension sans sauvegarder votre motif, ce dernier est effacé.

8. Si vous voulez aussi sauvegarder les réglages de la Combinaison, retournez en mode Combinaison et faites appel à la fonction Write (☞ p. 61).

Remarque: Lors de l'édition d'un motif d'arpège, vérifiez le réglage du canal MIDI global, le canal de chaque piste et les assignations des arpégiateurs aux pistes. Assurez-vous que le motif d'arpège que vous entendez quand vous jouez sur le clavier est bien celui que vous voulez éditer.

Assigner un nom

Nous vous conseillons de donner un nom à vos motifs d'arpège.

Pour cela, utilisez la commande Utility "Rename Arpeggio Pattern". Pour en savoir plus sur l'entrée d'un nom, voyez p.114.

Sauvegarder un motif d'arpège utilisateur

Quand vous avez terminé vos changements, sauvegardez le motif d'arpège utilisateur.

Les paramètres "Tempo", "Pattern", "Octave", "Resolution", "Sort", "Latch", "Key Sync." et "Keyboard" d'un motif d'arpège sont sauvegardés avec le Program, la Combinaison ou le Multi. Les opérations de sauvegarde décrites ci-dessous ne sauvegardent pas ces paramètres. Pour les sauvegarder, retournez au mode précédent et effectuez la sauvegarde.

Remarque: Déverrouillez la protection de la mémoire pour motifs d'arpège. A la page "GLOBAL 0: System, Preference", désélectionnez la case Memory Protect "Arp. UsrPat" (☞ p. 88).

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY] pour afficher le menu Utility et choisissez "Write Arpeggio Patterns".
2. Appuyez sur le menu [MENU/OK] pour sauvegarder vos réglages.
Une demande de confirmation apparaît.
3. Appuyez sur le bouton [MENU/OK] pour confirmer l'opération ou sur le bouton [EXIT/CANCEL] pour l'annuler.

Vos réglages sont sauvegardés.

Synchronisation de l'arpégiateur

Le démarrage de l'arpégiateur dépend du réglage "Key Sync."

Si cette case est **cochée**, l'arpégiateur lance le motif à partir du début à la première note jouée après le relâchement de toutes les touches.

Si la case n'est **pas cochée**, l'arpégiateur suit le tempo de l'horloge MIDI interne/externe.

Voici comment fonctionne la synchronisation quand "Key Sync." n'est **pas coché**. (Notez que la synchronisation avec le démarrage de morceau et avec la commande MIDI "Start" en temps réel font exception à cette règle.)

Synchronisation des arpégiateurs A et B

En mode Combinaison et Multi, deux arpégiateurs peuvent fonctionner simultanément. Dans ce cas, si vous lancez un arpégiateur (pour lequel "Key Sync." n'est **pas coché**) alors que l'autre arpégiateur est déjà en fonction, le second arpégiateur adopte le tempo "♩ (Tempo)" de l'arpégiateur actif.

Remarque: Si "Key Sync." est **coché**, les arpégiateurs A et B ne sont plus synchronisés entre eux.

Synchronisation avec un séquenceur externe en mode Program, Combinaison ou Multi

Quand le microX est maître

Si "♩ (Tempo)" = "INT", l'arpégiateur suit l'horloge MIDI interne.

Le réglage "♩ (Tempo)" = INT signifie que le paramètre "MIDI Clock" (GLOBAL 1: MIDI) est réglé sur "Internal". Le tempo est aussi réglé sur "INT" si vous avez choisi "Auto" comme mode de synchronisation et qu'aucun signal MIDI Clock externe ne parvient à l'instrument.

Quand le microX est esclave

Si "♩ (Tempo)" = EXT, l'arpégiateur se synchronise avec les signaux MIDI Clock d'une horloge externe (et démarre en même temps que le séquenceur ou autre dispositif externe).

Le réglage "♩ (Tempo)" = EXT signifie que le paramètre "MIDI Clock" (GLOBAL 1: MIDI) est réglé sur "Ext-MIDI". Le tempo est aussi réglé sur "EXT" si vous avez choisi "Auto" comme mode de synchronisation et qu'un signal MIDI Clock externe parvient à l'instrument.

Synchronisation avec une horloge MIDI externe

- L'arpégiateur se synchronise avec la valeur "♩ (Tempo)" contenue dans les informations d'horloge venant de l'appareil externe.

Synchronisation avec la commande MIDI "Start"

- Si l'arpégiateur est en train de jouer un motif quand vous lancez la reproduction d'un morceau, l'arpégiateur retourne au début du motif d'arpège. (Cela n'a aucun rapport avec le réglage "Key Sync.")

Utiliser des kits de batterie

Qu'est-ce qu'un 'kit de batterie'?

Les kits de batterie sont optimisés pour jouer de la batterie. Les kits de batterie sont créés en mode Global Ils ont les caractéristiques suivantes:

- Chaque note produit un son différent
- Chaque numéro de note peut être assigné à deux échantillons de batterie alternant en fonction du toucher ("Velocity Switch").
- Pour chaque numéro de note, vous pouvez effectuer les réglages suivants: volume, résonance et fréquence du filtre, les paramètres "Attack" et "Decay" de l'enveloppe, la hauteur.
- Le routage à l'effet d'insertion et aux effets maîtres peut être réglé pour chaque numéro de note. Cela vous permet, par exemple, de n'envoyer que la caisse claire au compresseur.

Vous ne pouvez utiliser les kits de batterie qu'avec des Programs dont le paramètre "Oscillator Mode" est réglé sur "Drums".

Structure de la mémoire des kits de batterie

Le microX compte 49 kits de batterie répartis dans les catégories interne, utilisateur et GM (General MIDI).

Vous pouvez éditer et sauvegarder des kits de batterie partout sauf dans la banque GM.

Si vous voulez partir d'un kit de la banque GM, utilisez la commande Utility "Copy Drum Kit" pour le copier dans une mémoire de la banque USER.

Banques de kits de batterie

Banque	No.	Contenu
INT	00...31	Kits de batterie d'usine
USER	32...39	Kits de batterie utilisateur (initialisés)
GM	40...48	Kits de batterie GM2

Programs de batterie et 'Oscillator Mode'

Le paramètre "Oscillator Mode" de la page "PROG 1: Ed-Basic, Prog Basic" détermine si l'oscillateur doit être utilisé comme kit de batterie ou multi-échantillon (pour piano, cordes etc.).

Ce réglage peut être vérifié à la page "PROG 2: Ed-Pitch, OSC1". Si vous réglez "Oscillator Mode" sur "Single", vous pouvez sélectionner deux multi-échantillons utilisé en alternance selon le toucher ("Velocity Switch"). Avec un réglage "Double", vous pouvez effectuer d'autres réglages à la page "OSC2".

Si vous réglez "Oscillator Mode" sur "Drums", vous pouvez travailler avec un kit de batterie. Vous pouvez aussi utiliser la commutation par toucher avec un kit de batterie mais il faut la programmer en mode Global (il est impossible de le faire en mode Program).

Avant de commencer l'édition...

Choisissez un Program 'Drum'

En mode Global, vous pouvez jouer avec le kit de batterie que vous éditez comme au sein du Program, de la Combination ou du Multi sélectionné avant que vous ne passiez en mode Global.

Avant d'afficher les pages "GLOBAL 4: DKit", sélectionnez (en mode Program) un Program configuré pour batterie, contenant déjà tous les réglages d'enveloppe, d'effets etc. appropriés. Vous pourriez, par exemple, choisir le Program "B020: Standard Kit 1".

Si vous passez du mode Multi au mode Global, le clavier produit le Program ou l'arpégiateur de la piste correspondant au canal MIDI Global ("MIDI Channel", GLOBAL 1).

Assignez les sons voulus aux touches (numéros de note)

Pour avoir les sons de batterie que vous voulez, réglez le paramètre "Octave" du Program sur "+0 [8]". Normalement, tous les Programs de batterie ont déjà ce réglage. Si vous n'êtes pas sûr, vérifiez.

1. Passez à la page "PROG 1: Ed-Basic, OSC1" du mode Program.
2. Vérifiez que le paramètre "Octave" (haut de la page) est réglé sur "+0 [8]".

Toute autre valeur que "+0 [8]" change la relation entre les sons de batterie et les notes (touches).

Couper la protection de la mémoire

Avant de pouvoir éditer un kit de batterie, il faut déverrouiller la mémoire en désélectionnant la case “Memory Protect Drum Kit” à la page “GLOBAL 0: System Preference”.

Sauvegarder et comparer des données

- Les réglages effectués en mode Global ne sont conservés que jusqu’à la mise hors tension. Pour en bénéficier ultérieurement, sauvegardez-les. Les données du mode Global sont divisées en quatre groupes: réglages de kits de batterie (GLOBAL 4), réglages de l’arpégiateur (GLOBAL 5), réglages de pilotage MIDI (GLOBAL 6) et tous les autres paramètres Global (GLOBAL 0–3). Vous disposez de mémoires distinctes pour ces réglages.
- La fonction “**Compare**” n’est pas disponible en mode Global. Avant d’éditer un kit de batterie ou un motif d’arpège utilisateur, nous vous conseillons donc de le copier dans une mémoire libre commande avec la commande “Copy Drum Kit” ou “Copy Arpeggio Pattern” puis d’éditer la copie.

Attention: un kit de batterie peut être utilisé par plusieurs Programs

N’oubliez pas que l’édition d’un kit de batterie s’applique à tous les Programs faisant appel à ce kit. Évitez si possible d’éditer directement les kits de batterie d’usine: faites-en une copie dans une mémoire USER disponible et éditez la copie.

Editer les kits de batterie

Edition de base

1. Sélectionnez le Program qui doit accueillir le kit de batterie que vous êtes sur le point d’éditer. Pour en savoir plus, voyez “Choisissez un Program ‘Drum’” (p.107).
2. Appuyez sur le bouton [GLOBAL] pour passer en mode Global.
3. Affichez la page “GLOBAL 4: DKit, High Sample”.



4. Choisissez le kit à éditer avec “Drum Kit” (haut de l’écran).
5. Utilisez “Key” pour sélectionner la note à éditer. Utilisez la molette [VALUE] etc. pour entrer la valeur. Ce réglage “Key” s’applique aux trois onglets de la page “Drum Kit”.
6. Utilisez la case “Assign” pour déterminer si la note utilise ses propres réglages ou ceux de la note adjacente plus haute. Si “Assign” est **coché**, la touche utilise ses propres réglages. Il s’agit du réglage par défaut. Si “Assign” n’est **pas coché**, la touche n’utilise pas ses propres réglages. Elle utilise les réglages de la note adjacente plus haute mais l’échantillon de batterie produit est plus grave. La hauteur produite dépend du réglage “Pitch Slope” (page “PROG 2: Ed–Pitch, OSC1”). Utilisez ce paramètre pour ne changer que la hauteur de l’échantillon, comme par exemple pour des sons de toms ou de cymbales.

Assigination d’échantillons de batterie

Nous allons voir comment assigner deux échantillons de batterie à une touche et programmer leur alternance en fonction du toucher (dynamique).

1. Affichez la page “GLOBAL 4: DKit, High Sample”.
2. Sélectionnez “High Drum Sample”. Appuyez sur le bouton [CATEGORY] pour afficher une liste d’échantillons de batterie agencés

en catégories. Pour en savoir plus sur la sélection, voyez “Sélection par catégorie” (☞p.38).

3. Contrastez l'échantillon de batterie voulu dans la liste.
4. Appuyez sur le bouton [MENU/OK] pour confirmer votre choix.
5. Appuyez sur le bouton [PAGE+] pour afficher la page “GLOBAL 4: DKit- Low Sample”.
6. Choisissez le “Low Drumsample” en répétant les étapes 2-4.

Les échantillons “High Drumsample” et “Low Drumsample” ont les sons voulus. Il reste à leur assigner une plage de toucher.

7. Réglez le paramètre “Velocity SW L→H”.
Vous entendez l'échantillon “Low” quand vous jouez doucement et l'échantillon “High” quand vous jouez assez fort.

Exemple”: Si vous réglez “Velocity SW L→H” sur “100”, vous entendez l'échantillon “Low” quand vous jouez doucement et l'échantillon “High” quand vous jouez assez fort.

Remarque: Si vous ne voulez pas de cette alternance, réglez “Velocity SW L→H” sur “001”. Dans ce cas, seul l'échantillon “High” est piloté.

Remarque: Cette fonction ressemble à la commutation par toucher (“Velocity Switch”) de multi-échantillons d'un Program normal (☞p.48).

Affiner le réglage de chaque échantillon

1. Vous pouvez ajuster le réglage “Level” des deux échantillons de batterie.
Le paramètre “Level” (niveau) permet de régler la balance entre les échantillons “Low” et “High”.
2. Réglez les paramètres d'enveloppe et d'accord.
Chaque échantillon de batterie vous permet de régler un décalage de l'accord (transposition et diapason) et de deux paramètres d'enveloppe (“Attack” et “Decay”) par rapport aux réglages du Program utilisé.
3. Vous pouvez ajuster le timbre des échantillons de batterie et inverser la reproduction (“Reverse”).
Réglez les paramètres “FC (Filter Cutoff)” et “Reso (Resonance)” de chaque échantillon de batterie et choisissez un réglage “S.Ofs” et “Rev (Reverse)” (☞Gdp p.87).
4. Répétez les étapes 1-3 pour configurer chaque touche du kit de batterie.

Vous pouvez aussi copier les réglages d'une touche (“Key”) vers une autre avec la commande Utility “Copy Key Setup”.

Travailler avec des ‘Exclusive Groups’

1. Affichez la page “GLOBAL 4: DKit, Voice/Mixer”.
2. Le paramètre Excl Group permet de créer des groupes de sons au sein desquels il est impossible d'utiliser deux sons simultanément.

Vous pouvez éviter de produire simultanément le son de charleston ouvert et fermé, par exemple, en les assignant au même groupe “exclusif”.

- Jouez avec le charleston ouvert.
- Tant qu'il est encore audible, appuyez sur la touche du charleston fermé.
- Le charleston ouvert est coupé et vous n'entendez plus que le charleston fermé.

Utilisation de ‘Hold’

La paramètre “Hold” est particulièrement utile pour les Programs de batterie car il laisse les sons s'estomper naturellement. Son mode de fonctionnement dépend du réglage de paramètres de Program et de Drum Kit.

Pour activer “Hold”:

1. Affichez la page “PROG 1: Ed-Basic, Prog Basic”.
2. Vérifiez que la case “Hold” sous “Voice Assign” est cochée.

Ce réglage “Hold” du Program est adopté par les notes du kit de batterie à condition d'effectuer les réglages suivants.

3. Affichez la page “GLOBAL 4: DKit, Voice/Mixer”.

GLOBAL 4:DKit		Voice/Mixer:Note Off Receive	
Drum Kit: 32(User): Drumkit32			
C4	<input checked="" type="checkbox"/> Assign	Level H: +00 L: +00	Vel. SW L→H: 001
	<input type="checkbox"/> Single Trig	<input checked="" type="checkbox"/> Enable Note On	Pan: C064 S1: 127
	Excl Group: Off	<input type="checkbox"/> Enable Note Off	BUS: L/R S2: 127
	High	Low	Voice

4. Pour les touches (“Key”) souhaitées, réglez le paramètre “Enable Note Off Receive”.

Si la case de sélection n'est pas cochée, le son s'estompe naturellement. Si elle est cochée, le son n'est pas maintenu.

Si vous coupez “Hold” pour le Program, la fonction de maintien est coupée, quel que soit le réglage “Enable Note Off Receive”.

Effets pour chaque note

Un kit de batterie vous permet de régler l'effet d'insertion et les effets maîtres pour chaque note.

1. Affichez la page "PROG 8: Ed-InsertFX, BUS".
2. Vérifiez que la case "Use DKit Setting" est cochée.

Quand "Use DKit Setting" est coché, le Program utilise les réglages "BUS Select" et "Effects Send" pour chaque note du kit de batterie.

Si "Use DKit Setting" n'est pas coché, le Program ignore les réglages "BUS Select" et "Effects Send" du kit de batterie.

3. Affichez la page "GLOBAL 4: DKit, Voice/Mixer".
4. Utilisez "BUS Select" pour régler l'assignation à l'effet d'insertion et le routage de sortie des notes.

Si vous le souhaitez, vous pouvez envoyer chaque note à l'effet d'insertion, aux sorties individuelles et aux sorties principales L/R.

Ainsi, vous pourriez assigner tous les sons de caisse claire à **IFX** et les autres sons à **L/R**.

5. Utilisez "Send1(MFX1)" et "Send2(MFX2)" pour régler le niveau d'envoi vers les effets maîtres.

Position stéréo de chaque note

Vous pouvez régler la position stéréo de chaque note.

1. Affichez la page "PROG 5: Ed-Amp1/2, Level/Pan".
2. Vérifiez que la case "Use DKit Setting" sous "Pan" est cochée.

Quand "Use DKit Setting" est coché, le Program utilise les réglages "Pan" de chaque note du kit de batterie.

3. Affichez la page "GLOBAL 4: DKit, Voice/Mixer".
4. Réglez la position stéréo des notes avec le paramètre "Pan".

Assigner un nom

Nous vous conseillons de donner un nom explicite à vos kits de batterie.

Pour cela, utilisez la commande Utility "Rename Drum Kit". Pour en savoir plus sur l'entrée d'un nom, voyez p.114.

Sauvegarder un kit de batterie

Quand le kit de batterie est prêt, sauvegardez-le.

Remarque: Déverrouillez la protection de la mémoire pour kits de batterie. A la page "GLOBAL 0: System, Preference", désélectionnez la case Memory Protect "Drum Kit" (☞p.88).

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY] pour afficher le menu Utility et choisissez "Write Drum Kits".
2. Appuyez sur le bouton [MENU/OK] pour sauvegarder les données.
Une fenêtre de dialogue vous demande confirmation.
3. Appuyez sur [MENU/OK] pour effectuer l'opération ou sur [EXIT/CANCEL] pour l'annuler.

Les données du kit de batterie sont sauvegardées.

Pilotage MIDI ('Ext. Control')

La fonction "Ext. Control" (pilotage MIDI) permet d'utiliser les commandes REALTIME CONTROLS du microX pour piloter des appareils ou logiciels MIDI externes. Vous pouvez choisir le canal MIDI de chaque commande et la commande de contrôle (CC) qu'elle transmet.

Un set de pilotage est constitué de douze assignations (4 commandes × 3 modes) et vous disposez de 64 mémoires de sets.

A la sortie d'usine, ces sets contiennent déjà des assignations. Vous trouverez, par exemple, des sets vous permettant de piloter des synthétiseurs logiciels comme ceux de la KORG Legacy Collection; d'autres sets permettent de piloter le niveau et la position stéréo d'un logiciel audio en temps réel.

Voyez "microX External Control Template List" (PDF) pour connaître les commandes de contrôle (CC) assignées en usine pour les sets de pilotage "Ext. Control" ainsi que les réglages auxquels elles correspondent.

Utilisation du pilotage MIDI

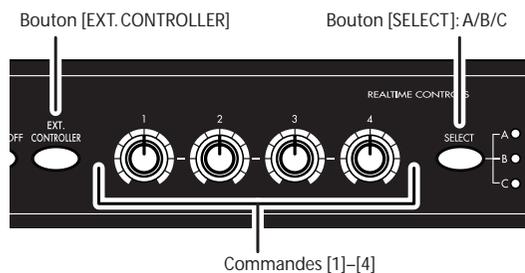
Sélection du set de pilotage

Remarque: Avant de poursuivre, réglez le microX pour qu'il transmette des données MIDI au logiciel sur votre ordinateur ou à un appareil MIDI.

1. Appuyez sur un bouton PROGRAM [A]–[GM]. (Le bouton s'allume.)

Nous avons choisi le mode Program à titre d'exemple mais vous pouvez aussi choisir le mode Combination ou Multi.

2. Appuyez sur le bouton [EXT. CONTROLLER]. (Le bouton s'allume.)



La page 0: Play, Ext.Control apparaît.

PROG 0: Play		Ext.Control: Setup Select		
A	000:Kombat	♪=100		
Ext.Control:00: KLC M1				
A	Gch:CC#008	Gch:CC#071	Gch:CC#074	Gch:CC#079
B	Gch:CC#073	Gch:CC#075	Gch:CC#072	Gch:CC#091
C	Gch:CC#007	Gch:Off	Gch:Off	Gch:Off
Program F.Edit Arp				
[Ext.ctr]				

3. Sélectionnez "Setup Select" et choisissez un set de pilotage.

La description du set sélectionné est affichée dans la partie inférieure de l'écran. Les fonctions assignées aux commandes pour le mode en cours (A, B ou C) sont contrastées.

4. Appuyez sur le bouton [SELECT] pour changer de mode (A, B ou C) et sélectionner un autre groupe de fonctions pour les commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4].

5. Quand vous tournez les commandes [1]–[4], les commandes de contrôle MIDI assignées (CC#) sont transmises sur le canal MIDI assigné.

Remarque: Le clavier et les autres contrôleurs du microX fonctionnent normalement.

6. Passez en mode Combination ou Multi et actionnez les commandes.

La fonction "External Control" permet d'utiliser les commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] comme contrôleurs indépendants.

Tant que le bouton [EXT. CONTROLLER] est activé (allumé), le changement de Program ou le passage au mode Combination etc. n'affecte pas le set de pilotage. Cela signifie que vous pouvez changer de son sur le microX sans changer la façon dont un appareil MIDI externe est piloté ou, inversement, vous pouvez changer le mode de pilotage d'un appareil MIDI externe sans changer de son sur le microX.

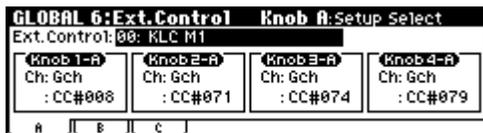
Sets de pilotage MIDI

Passer en mode Global pour créer des sets de pilotage MIDI.

- Les réglages effectués en mode Global ne restent valides que jusqu'à la mise hors tension. Sauvegardez-les si vous voulez les conserver. Les données du mode Global sont divisées en quatre groupes: les réglages de kits de batterie (GLOBAL 4), de motifs d'arpège utilisateur (GLOBAL 5), de sets de pilotage externe (GLOBAL 6) et de tous les autres paramètres Global (GLOBAL 0-3). Vous disposez de mémoires distinctes pour sauvegarder ces réglages.

Sélection d'un set 'Ext. Control' et assignation de commandes

1. Appuyez sur le bouton [GLOBAL] pour passer en mode Global.
2. Affichez la page "GLOBAL 6: Ext.Control, Knob A".



3. Utilisez "Setup Select" pour choisir le set 'Ext. Control' à éditer.
4. Utilisez Knob 1-A "MIDI Channel" pour sélectionner le canal MIDI sur lequel la commande [1] transmet des messages (pour le mode A). Utilisez ensuite Knob 1-A "CC Assign" pour choisir la commande de contrôle (CC#) à transmettre. Ces deux paramètres déterminent la commande de contrôle (CC) et le canal MIDI de la commande [1]. Il faut, pour cela, que vous passiez en mode Program etc. et que vous sélectionniez le mode "A" avec le bouton [SELECT].
5. Effectuez ensuite les réglages pour Knob 2-A jusqu'à Knob 4-A puis utilisez le bouton [SELECT] pour passer au mode "B" puis "C" et assignez un canal MDI et une commande de contrôle aux commandes Knob 1-B-Knob 4-B et Knob 1-C-Knob 4-C.

Assigner un nom

Donnez un nom explicite à vos sets de pilotage afin de vous rappeler ultérieurement l'usage auquel vous les destinez.

Assignez-leur un nom avec la commande Utility "Rename Ext. Control Setup". Pour en savoir plus, voyez 124.

Sauvegarder un set de pilotage MIDI

Quand vous avez terminé vos réglages, sauvegardez votre set de pilotage.

Remarque: Déverrouillez la protection des mémoires de sets de pilotage. A la page "GLOBAL 0: System, Preference", désélectionnez la case Memory Protect "Ext. Control" (p.88).

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY] pour afficher le menu Utility et choisissez "Write Ext. Control Setup".
2. Appuyez sur le menu [MENU/OK] pour sauvegarder vos réglages. Une demande de confirmation apparaît.
3. Appuyez sur le bouton [MENU/OK] pour confirmer l'opération ou sur le bouton [EXIT/CANCEL] pour l'annuler.

Autres fonctions

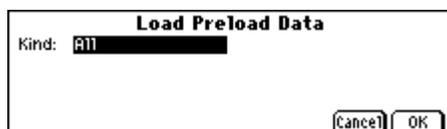
Recharger les réglages d'usine (Load Preload Data)

Vous pouvez retrouver les réglages d'usine des paramètres de Program, de Combinaisons, de Multis et Global du microX. Il suffit de recharger les données d'usine.

⚡ Cette opération efface les données de la mémoire interne. Pour conserver ces données, archivez-les avec le "microX Editor/Plug-In Editor" ou un archiveur de données disponible dans le commerce.

1. Appuyez sur le bouton [GLOBAL] pour passer en mode Global. (Le bouton s'allume.)
2. Appuyez sur le bouton [EXIT].
La page "GLOBAL 0: System" apparaît.
3. Appuyez sur le bouton [UTILITY] pour afficher le menu correspondant.
4. Utilisez ClickPoint [▼] pour choisir "Load Preload Data" et appuyez au centre.

L'écran affiche une fenêtre de dialogue.



5. Sélectionnez "Kind" et choisissez le type de données à charger avec la molette [VALUE]. Sélectionnez "All" si vous voulez charger tous les réglages d'usine et initialiser tous les paramètres. Avec "All", les réglages d'usine des Programs, Combinaisons, Multis, kits de batterie, motifs d'arpège utilisateur, paramètres Global et sets de pilotage MIDI sont chargés.
6. Appuyez sur le bouton [MENU/OK].
Un message vous demande confirmation.
7. Appuyez à nouveau sur le bouton [MENU/OK].
Toutes les données d'usine sont chargées.

⚡ Si la fenêtre de dialogue "Memory Protected" apparaît, désélectionnez la protection de la mémoire et recommencez le chargement (p. 88).

Chargement de banques ou de mémoires individuelles

Le microX vous permet aussi d'initialiser des banques, Programs ou Combinaisons individuels. Vous pouvez en outre charger des kits de batterie, des motifs d'arpège et des sets "Ext. Control" de manière individuelle ou groupée.

C'est pratique à deux égards: d'une part, vous pouvez ne charger qu'une seule mémoire si vous n'avez besoin que d'un jeu de réglages et, d'autre part, vous pouvez utiliser cette fonction pour réorganiser les sons selon un certain ordre pour un concert, par exemple.

⚡ N'oubliez pas que si vous changez un Program de place ou si vous le sauvegardez sous un autre numéro dans une autre banque, cela affecte la Combinaison qui utilise alors le nouveau Program occupant l'ancienne adresse.

Voyons à titre d'exemple comment charger la Combinaison A000 dans la mémoire C127.

1. Affichez la fenêtre de dialogue en effectuant les opérations 1-4 décrites ci-dessus.



2. Sélectionnez "Kind" et choisissez une Combinaison avec la molette [VALUE] etc.
3. Utilisez ClickPoint [▼] pour passer à la ligne suivante et utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner "Single".
4. Sélectionnez la Combinaison A000 comme source pour la copie.
5. Sélectionnez la Combinaison C127 comme destination ("To").
6. Appuyez sur le bouton [MENU/OK].
Un message vous demande confirmation.
7. Appuyez à nouveau sur le bouton [MENU/OK].

Les données sont chargées et la Combinaison d'usine A000 est copiée dans la mémoire C127.

Assigner un nom (Rename)

Vous pouvez changer le nom d'un Program, d'une Combinaison, d'un Multi, d'une catégorie, d'un motif d'arpège etc.

Le tableau suivant montre ce que vous pouvez renommer et la page à laquelle vous pouvez le faire.

Renommable	Page
Programs	PROG 0...9 Utility: Write Program
Combinations	COMBI 0...9 Utility: Write Combination
Multis	MULTI 0-1 Utility: Rename Track
Pistes	MULTI 0...9 Utility: Write Multi
Kits de batterie	GLOBAL 4 Utility: Rename Drum Kit
Motifs d'arpège utilisateur	GLOBAL 5 Utility: Rename Arpeggio Pattern
Set "Ext. Control"	GLOBAL 5 Utility: Rename Ext.Control Setup
Catégories de Programs	GLOBAL 3: TEXT
Catégories de Combinaisons	GLOBAL 3: TEXT

1. Utilisez le ClickPoint pour sélectionner un bouton de texte (T) puis appuyez au centre pour afficher la fenêtre de texte.

Vous trouverez la page appropriée dans le tableau ci-dessus.

Remarque: Utilisez la commande Utility appropriée puis activez le bouton de texte (T) dans la fenêtre de dialogue qui apparaît.

A la page "GLOBAL 3", sélectionnez le bouton de texte (T) directement.

L'écran affiche alors la fenêtre d'édition de texte.



Pour entrer le texte apparaissant dans l'illustration, procédez comme suit.

2. Utilisez la molette ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour choisir "Clear".

Vous effacez tout le texte de la case d'entrée de texte.

3. Entrez le "A".

Utilisez la molette [VALUE] pour choisir "A".

Appuyez sur le ClickPoint [▶]. Le curseur passe à la position suivante.

- Vous pouvez aussi entrer des caractères avec le ClickPoint.

Quand vous appuyez sur le centre du Click-Point, le curseur carré change d'aspect dans la case d'entrée de texte.

Sélectionnez un caractère avec ClickPoint [◀][▶][▲][▼]. Appuyez à nouveau au centre pour confirmer la sélection.

Passez à la position suivante avec ClickPoint [▶] et entrez un caractère de la même façon.

- Les boutons de fonction de la ligne inférieure effectuent les opérations suivantes. Utilisez ClickPoint [◀][▶][▲][▼] pour sélectionner une fonction et appuyez au centre pour confirmer votre choix.

Clear: Efface tout le texte.

Del (Delete): Efface le caractère sélectionné avec le curseur.

Ins (Insert): Insère un espace à la position du curseur.

Cap. (Capital): Alterne entre caractères majuscules et minuscules.

4. Entrez les caractères restants comme décrit à l'étape 3.

5. Appuyez sur le bouton [MENU/OK].

Si vous aviez ouvert la fenêtre de dialogue d'une commande Utility à l'étape 1, vous retrouvez cette fenêtre de dialogue. Dans cette fenêtre, appuyez (deux fois) sur le bouton [MENU/OK] pour adopter le nouveau nom.

Si vous avez ouvert la fenêtre d'édition de texte à partir de la fenêtre "GLOBAL 3" à l'étape 1, la commande "Rename" est exécutée.

Assigner des fonctions aux commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] en mode 'B'

Voici comment assigner des fonctions aux commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] en mode "B".

Vous pouvez définir les fonctions du mode B des commandes pour chaque Program, Combination ou Multi.

Vous trouverez les paramètres "Knob B Assign" aux pages suivantes.

Mode	Page
Program	PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Controls
Combination	COMBI 7: Ed-Arp/Ctrls, Controls
Multi	MULTI 7: Arp/Ctrls, Controls

- Les assignations par défaut des commandes 1–4 sont respectivement Knob Mod.1 (CC#17), Knob Mod.2 (CC#19), Knob Mod.3 (CC#20) et Knob Mod.4 (CC#21). "Knobs 1...4 B Assign" (☞ Gdp p. 162) propose une liste complète des assignations possibles.

A titre d'exemple, voici comment configurer la commande [1] pour piloter le paramètre "Attack Time" de l'enveloppe du filtre et de l'amplificateur.

1. Appuyez sur le bouton [PROG] pour passer en mode Program.
2. Affichez "PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Controls". Appuyez sur [MENU/OK] puis utilisez le ClickPoint pour sélectionner "Arp/Controls" et appuyez au centre.
3. Sélectionnez "Knob 1-B-Knob B Assign" et réglez-le sur "F/A Attack (CC#73)" avec la molette [VALUE] etc.
4. Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT] pour sélectionner le mode "B" puis tournez la commande [1] pour modifier l'attaque de l'enveloppe de filtre et d'amplificateur.

Remarque: N'oubliez pas de sauvegarder ces réglages dans le Program, la Combination ou le Multi si vous en avez encore besoin après la mise hors tension.

Réglage du contraste de l'écran

Vous pouvez régler le contraste de l'écran avec le paramètre "LCD Contrast" de la page "GLOBAL 0: System, Preference".

Remarque: N'oubliez pas de sauvegarder ces réglages si vous en avez encore besoin après la mise hors tension.

Fonction Tap Tempo

Les modes Program, Combination et Multi proposent une fonction "Tap Tempo".

Quand l'arpégiateur est actif, dans n'importe quel mode, vous pouvez appuyer plusieurs fois sur le commutateur au pied selon le tempo voulu pour piloter le tempo en temps réel ("Foot SW Assign" doit être réglé sur "Tap Tempo" ☞ p. 88).

Vous pouvez ainsi adapter la vitesse de l'arpégiateur en temps réel.

La fonction "Tap Tempo" permet aussi de piloter en temps réel tout effet basé sur le tempo (BPM).

L'exemple suivant montre comment utiliser la fonction "Tap Tempo" en mode Program.

1. En mode Program, choisissez un Program de batterie.
Choisissez-le dans la catégorie "Drum" pour aller plus vite.
2. De la page "PROG 0: Play" passez à la page "Arp. Play" et cochez la case "Latch".
3. Activez le bouton [ARP ON/OFF] en façade.
4. Tapez à plusieurs reprises sur le commutateur au pied selon le tempo voulu ("Foot SW Assign" doit être réglé sur "Tap Tempo"). Le coin supérieur droit de l'écran affiche le tempo "♩="; cette indication change quand vous changez le tempo.
Quand vous jouez sur le clavier, l'arpégiateur joue un motif de batterie en suivant le tempo défini.
5. Appuyez de nouveau plusieurs fois sur le commutateur au pied en accélérant un peu le tempo.

Le tempo du motif rythmique accélère aussi.

Remarque: La fonction "Tap Tempo" est disponible chaque fois que la commande [TEMPO] permet de changer le tempo.

Appendices

Sauvegarde de données

Types de données que vous pouvez sauvegarder

Vous pouvez sauvegarder les données d'effets de différentes façons.

- Sauvegardez les données dans le microX.
- Sauvegardez les données avec logiciel 'microX Editor/Plug-In Editor' fourni
- Effectuez un transfert de blocs de données (Dump) sur un archiveur MIDI etc.

Sauvegarder les données dans le microX

Mémoires disponibles

Vous pouvez sauvegarder des données dans les mémoires suivantes. Pour la procédure, voyez la page indiquée.

- Programs
Programs 0–127 des banques A–E ¶ p. 45
- Combinations
Combinations 0–127 des banques A–C ¶ p. 61
- Multis 000–127 ¶ p. 75
- Réglages du mode Global (pages 0–3) ¶ p. 87
- Kits de batterie 00 (INT)–40 (User) ¶ p. 110
- Motifs d'arpège U000–U250 ¶ p. 105
- Set de pilotage 00–63 ¶ p. 112

Il est impossible de sauvegarder des données dans les mémoires suivantes.

- Banques de Programs G: 001–128, g(d): 001–128
- Kits de batterie 40 (GM)–48 (GM)
- Motifs d'arpège (Preset)
Preset-0–Preset-4
- Riffs d'audition de Programs 000–383

À la sortie d'usine, toutes les mémoires du microX contiennent des données. Ces données sont appelées "Preload". Elles se trouvent aussi dans une mémoire de réserve du microX d'où elles peuvent être rechargées avec la commande "Load Preload Data" (¶ p. 113).

Les mémoires non effaçables sont appelées "Presets". Il est impossible d'en changer le contenu.

Modes et pages de sauvegarde de données

Vous pouvez sauvegarder les données suivantes aux pages indiquées.

Données	Page
Programs	PROG 0...9 Utility: Write Program
Combinations	COMBI 0...9 Utility: Write Combination
Multis	MULTI 0...9 Utility: Write Multi
Paramètres Global	GLOBAL 0...3 Utility: Write Global Setting
Kits de batterie	GLOBAL 4 Utility: Write Drum Kits
Motifs d'arpège	GLOBAL 5 Utility: Write Arpeggio Patterns
Sets de pilotage	GLOBAL 6 Utility: Write Ext. Control Setups

Transfert de blocs de données MIDI

Les données peuvent être transmises sous forme de données SysEx à un appareil MIDI externe (archiveur de données, ordinateur ou second microX) (¶ Gdp p. 83).

Vous pouvez transférer les types de données ci-dessous par MIDI Dump et sauvegarder ces données sur un archiveur externe ou un autre dispositif MIDI.

- Programs, Combinations, Multis, réglages du mode Global, kits de batterie utilisateur, motifs d'arpège utilisateur, sets "Ext. Control".

Archivage avec le microX Editor/Plug-In Editor

Vous pouvez archiver les données du microX avec le plug-in microX Editor/Plug-In Editor. Pour en savoir plus, voyez "Editor/Plug-In Editor Manual" (PDF).

Tampon d'édition

Mémoire en mode Program, Combinaison et Multi

Lorsque vous sélectionnez un Program, une Combinaison ou un Multi aux pages "PROG 0: Play, COMBI 0: Play" ou "MULTI 0: Play", leur données sont copiées dans une mémoire de travail ou "tampon d'édition" du microX.

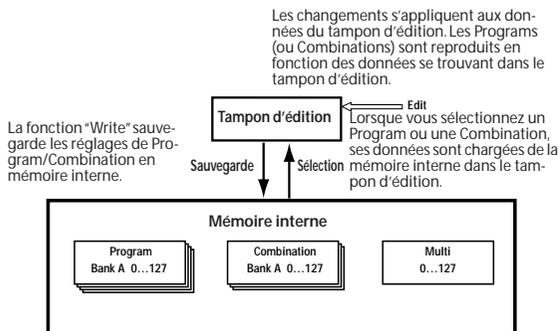
Quand vous changez les réglages des paramètres à la page "0: Play", par exemple, vous changez les données dans cette mémoire de travail.

Si vous voulez conserver vos changements, sauvegardez-les en mémoire interne (fonction "Write").

La fonction "Write" mémorise les données contenues dans le tampon d'édition sous le numéro de Program, de Combinaison ou de Multi spécifié de la banque déterminée.

Si, après une séance d'édition, vous changez de Program, de Combinaison ou de Multi sans sauvegarder au préalable vos changements, les données du nouveau Program, de la nouvelle Combinaison ou du nouveau Multi remplaceront (et effaceront irrémédiablement) vos réglages du tampon d'édition.

Quand vous appuyez sur le bouton [COMPARE] dans ces modes, les données de la mémoire (les données sauvegardées) sont rappelées momentanément dans le tampon d'édition. Cela vous permet de comparer la version originale à la version modifiée.

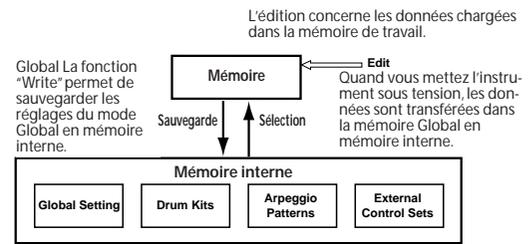


Mémoire du mode Global

Quand vous mettez l'instrument sous tension, ce dernier transfère les données du mode Global (de la mémoire interne) dans la mémoire de travail du mode Global. Les modifications des paramètres du mode Global se répercutent sur le contenu de sa mémoire de travail. Si vous voulez conserver vos données d'édition dans la mémoire interne de l'instrument, sauvegardez-les.

La fonction "Write" sauvegarde tous les réglages du mode Global, des kits de batterie, des motifs d'arpège et des sets "Ext. Control" en mémoire interne.

Si vous mettez l'instrument hors tension avant d'avoir sauvegardé les données contenues dans la mémoire de travail du mode Global, ces données sont perdues.



Dépannage

Si vous avez des problèmes, recherchez-en la description et prenez les mesures préconisées.

Alimentation

Impossible de mettre l'instrument sous tension

- Le câble de l'adaptateur AC est-il branché à une prise secteur? [☞ p. 23](#)
- Le commutateur POWER est-il activé?
→ Activez le commutateur POWER en face arrière. [☞ p. 23](#)

Ecran

Le microX est sous tension mais rien n'apparaît à l'écran.

Le microX fonctionne normalement quand vous jouez sur le clavier ou effectuez d'autres opérations.

- Des variations de températures peuvent rendre l'écran difficile voire impossible à lire. Dans ce cas, procédez comme suit.
- 1. Maintenez le bouton [EXIT/CANCEL] enfoncé et actionnez le bouton [UTILITY]. Le bouton [GLOBAL] clignote et la fenêtre de dialogue "Update Global Setting" apparaît.
 -  Si l'écran est illisible ou si la fenêtre "Update Global Setting" n'apparaît pas, vérifiez si le bouton [GLOBAL] clignote. Si le bouton [GLOBAL] reste allumé ou est éteint, le microX peut être en train de sauvegarder des données qu'il a reçues d'un séquenceur externe ou de transmettre des données suite à une requête arrivée via MIDI. Dans ce cas, voyez si le microX sauvegarde ou transmet encore des données. Attendez la fin de l'opération. Mettez ensuite le microX hors tension puis de nouveau sous tension. Recommencez la procédure à partir de l'étape 1.
- 2. Réglez le contraste de l'écran avec la molette [VALUE].
- 3. Appuyez sur le bouton [MENU/OK].
Le réglage de contraste est mémorisé.

Remarque: Cette opération mémorise aussi les autres réglages Global.

Le microX est sous tension mais l'affichage de l'écran n'est pas normal ou ce dernier affiche un message d'erreur. Vous n'obtenez aucun son quand vous jouez sur le clavier et le microX se comporte de façon anormale.

- Ce type de problème peut survenir si une sauvegarde en mémoire interne n'a pas été effectuée correctement, comme c'est par exemple le cas si vous mettez le microX hors tension pendant la sauvegarde d'un Program ou d'autres données. Dans ce cas, suivez la procédure ci-dessous pour initialiser la mémoire interne du microX.

1. Mettez-le hors tension.
2. Maintenez les boutons [ENTER] et [0] enfoncés et mettez le microX sous tension.

Le microX est initialisé et les données d'usine sont sauvegardées dans sa mémoire interne. Pendant la sauvegarde de données, l'écran affiche le message "Now writing into internal memory".

Sortie audio

Pas de son

- Votre ampli, console de mixage ou casque est-il correctement branché?
- Votre ampli ou console de mixage est-il/elle sous tension?
- "Local Control" est-il activé (On)?
A la page "GLOBAL 1: MIDI", cochez la case "Local Control On". [☞ Gdp p. 82](#)
- La commande [VOLUME] est-elle au minimum? [☞ p. 12](#)
- Si les prises INDIVIDUAL OUTPUT 1, 2 BUS Select ne produisent aucun son, assurez-vous que le paramètre "BUS Select" (ou "BUS Select" à la sortie de l'effet d'insertion) est réglé sur 1, 2, 1/2. [☞ p. 81](#)
- Si certaines pistes ne produisent aucun son en mode Multi, vérifiez que "PLAY/MUTE" est réglé sur "PLAY". [☞ p. 70](#)
- Vérifiez que le "Status" est réglé sur INT ou BTH. [☞ p. 71](#)
- Les paramètres "Key Zone" et "Velocity Zone" sont-ils réglés de sorte à ce que l'instrument produise du son lorsque vous jouez? [☞ p. 65](#)

Les notes ne s'arrêtent pas.

- Sous "PROG 1: Ed-Basic", choisissez la page "Prog Basic" et désélectionnez l'option "Hold" (case non cochée). [☞ Gdp p. 6](#)

- A la page “GLOBAL 0: System, Foot”, vérifiez que “Damper Polarity” ou “Foot SW Polarity” est correctement réglé. [☞]Gdp p.80

Il y a du bruit ou des oscillations.

- Quand vous utilisez la fonction “BPM/MIDI Sync.” pour contrôler le temps de retard d’un effet, le signal retardé pourrait générer du bruit. Ce bruit est dû aux discontinuités du son retardé et ne constitue pas un dysfonctionnement.
- Certains effets, tels que “015: St.AnalogRecd”, génèrent du bruit intentionnellement. En outre, vous pouvez aussi produire une oscillation en utilisant un filtre avec résonance. Il ne s’agit pas là de dysfonctionnements.

Programs et Combinaisons

Les réglages pour l’oscillateur 2 ne sont pas affichés.

- Vérifiez que le paramètre “Mode (Oscillator Mode)” (PROG 1: Ed-Basic, Prog Basic) est réglé sur **Double**.

Après le chargement des données, la Combinaison n’est pas jouée correctement.

- Les numéros/banques des Programs utilisés par la Combinaison sont-ils les mêmes que lors de la création de la Combinaison?
- Si vous avez changé les banques de Programs, vous pouvez utiliser la commande Utility “**Change all bank references**” pour rétablir les liens des Timbres. [☞]Gdp p.77

Multis

Après le chargement des données, le Multi ne sonne pas correctement

- Les Programs (banque/numéro) utilisés par le Multi sont-ils les mêmes que lors de sa création?

Une Combinaison copiée avec “Copy From Combi” ne sonne pas comme en mode Combinaison

- Avez-vous effectué les bons réglages dans la fenêtre “Copy From Combination”? [☞]p.72
- Dans la fenêtre de dialogue “Copy From Combination”, cochez la case “Auto adjust Arpeggio setting” avant d’effectuer la copie.

Effets

Des effets ne sont pas appliqués.

- Les options “Effect Global SW **IFX Off**, **MFX1 Off**” ou “**MFX2 Off**” (page GLOBAL 0: System, Basic) sont-elles cochées? [☞]p.87
- En mode Combinaison ou Multi, si les effets maîtres ne sont pas appliqués quand vous augmentez les niveaux d’envoi “S1(Send1(MFX1))” ou “S2(Send2(MFX2))” du Timbre/de la piste, vérifiez s’il ne faut pas augmenter le niveau de retour “Rtn1(Return 1)” ou “Rtn2(Return 2)” de l’effet maître. [☞]p.83

D’autre part, les paramètres “**Send 1**” ou “**Send 2**” des oscillateurs du Program utilisé par le Timbre/la piste sont-ils au minimum? [☞]p.84

Le niveau d’envoi réel est déterminé en multipliant le niveau d’envoi de chaque oscillateur du Program par le niveau d’envoi du Timbre/ de la piste.

Arpégiateur

L’arpégiateur ne fonctionne pas.

- Le bouton [ARP ON/OFF] est-il activé (allumé)?
- Si vous n’arrivez pas à lancer l’arpégiateur pour une Combinaison ou un Multi, vérifiez que vous avez coché la case “Arpeggiator Run” et que vous avez bien choisi un arpégiateur avec “Assign”. [☞]p.96
- Le paramètre “MIDI Clock” (GLOBAL 1: MIDI) est-il réglé sur “**Internal**”? [☞]Gdp p.81

Kits de batterie

La hauteur d’un échantillon de batterie ne change pas

- Vous n’avez pas coché la case “Assign” et vous tentez de jouer l’échantillon de batterie un demi-ton plus bas avec la touche de droite, mais sa hauteur ne change pas.
- Si, après avoir choisi un Program de batterie en mode Program, vous voulez éditer le kit de batterie en mode Global, passez à la page “PROG 2: Ed-Pitch, OSC1” et réglez “Pitch Slope” sur +1.0 avant de passer en mode Global.

Audition

Pas de son quand le bouton [AUDITION] est activé

- La fonction “Audition” n’est disponible qu’en mode “Program”.

- Si vous n'entendez rien quand vous appuyez sur le bouton [AUDITION] en mode Program, vérifiez si le paramètre "Audition Riff" de la page "PROG 1: Ed-Basic, Audition" n'est pas désactivé. [☞](#) Gdp p.9

MIDI, USB

Le microX ne réagit pas aux données MIDI reçues.

- Tous les câbles MIDI sont-ils correctement branchés? [☞](#) p.32, 35
- Les données MIDI sont-elles reçues sur le canal sur lequel elles sont transmises? [☞](#) Gdp p.81

Le microX ne réagit pas correctement aux données MIDI reçues.

- A la page GLOBAL 1: MIDI, sous "MIDI Filter", les paramètres "Enable Program Change", "Bank", "Combi", "Ctrl Change", "AfterT" et "Exclusive" sont-ils tous cochés? [☞](#) Gdp p.82
- Si vous souhaitez recevoir des messages SysEx MIDI, avez-vous coché l'option MIDI Filter "Exclusive" (GLOBAL 1: MIDI)? [☞](#) p.33
- Le microX reconnaît-t-il les types de messages qui lui sont envoyés?

Si la communication USB est lente et produit un tempo instable

- Avez-vous installé le pilote MIDI pour le port USB utilisé?
- Le pilote doit être installé pour chaque port USB que vous utilisez. Si vous branchez le microX à un autre port USB que le port utilisé lorsque vous avez installé le pilote KORG USB-MIDI pour Windows XP, il faut réinstaller le pilote KORG USB-MIDI.
- Avez-vous activé la fonction "MIDI Echo/Thru" du logiciel séquenceur et correctement réglé le paramètre "Local Control" sur le microX?

CD-ROM fourni

Impossible d'installer le pilote du CD-ROM

- Le câble USB est-il correctement branché?
- Le CD-ROM est-il chargé dans le lecteur CD?
- Vérifiez que le CD-ROM est correctement chargé.
- La lentille de votre lecteur CD est-elle sale?
- Nettoyez la lentille du lecteur avec un dispositif de nettoyage approprié disponible dans le commerce.

- Tentez-vous d'installer le logiciel à partir d'un lecteur CD en réseau?
- Ce logiciel ne peut pas être installé à partir d'un lecteur CD en réseau.

- Pouvez-vous utiliser USB?

→ Si vous utilisez Windows Windows XP, allez sous le [Panneau de configuration] → [Système] et cliquez sur l'onglet [Matériel]. Dans [Gestionnaire de périphériques], vérifiez les réglages Universal Serial Bus Controller et USB Root Hub.

- Le microX est-il été considéré comme un appareil inconnu?

→ Si vous utilisez Windows Windows XP, allez sous le [Panneau de configuration] → [Système], cliquez sur l'onglet [Matériel] et cochez [Gestionnaire de périphériques]. Si le microX n'a pas été détecté correctement, il apparaît sous "Autres périphériques" ou "Périphériques inconnus". Rebranchez le câble USB; si le microX reste un "Périphérique inconnu", le problème se situe ailleurs. Effacez l'entrée "Périphérique inconnu" et réinstallez le pilote. [☞](#) p.28

Le logiciel ne réagit pas au microX

- Le câble USB est-il correctement branché?
- Avez-vous installé le pilote?
- Votre ordinateur a-t-il détecté le microX?

→ Si vous utilisez Windows Windows XP, choisissez [Panneau de configuration] → [Propriétés de Sons et périphériques audio] et cliquez sur l'onglet [Matériel].

→ Si vous travaillez sous Mac OS X, allez sous Macintosh HD → dossier Applications → dossier Utilitaires → "Configuration d'audio MIDI", cliquez sur l'onglet "Périphériques MIDI" et vérifiez que le microX est bien détecté.

→ Il est possible que certains ordinateurs ne soient pas en mesure de reconnaître le microX en raison de leur configuration matérielle.

- Vérifiez les assignations et réglages de port USB-MIDI du microX.

- Le dispositif ou logiciel connecté n'est peut-être pas compatible avec les messages que vous transmettez. Voyez le manuel du logiciel ou dispositif en question et vérifiez si ce dernier est compatible avec les messages transmis.

Le logiciel ne tourne pas

- Votre ordinateur correspond-il au système requis pour le logiciel?

Même si l'ordinateur correspond au système requis, il peut arriver que le logiciel ne fonctionne pas ou mal avec certains types d'ordinateurs.

Fiche technique et options

Fiche technique

Température d'utilisation	+0 – +40°C (sans condensation)
---------------------------	--------------------------------

Système	Synthèse HI (hyper-intégrée)			
Clavier	25 touches			
Générateur de sons	Type de synthèse	Synthèse HI (hyper-intégrée)		
	Polyphonie	Mode Single	62 voix (62 oscillateurs)	
		Mode Double	31 voix (62 oscillateurs)	
	Mémoire de formes d'onde	PCM ROM de 64Mo (642 multi-échantillons, 929 échantillons de batterie)		
	Programs	Oscillateur	Single = OSC1 uniquement; Double = OSC1 & OSC2 Deux formes d'onde par oscillateur (Velocity Switch)	
		Filtres	Passe-bas de 24dB/octave avec résonance, passe-bas+passé-haut de 12dB/octave	
		Modulation	2 générateurs d'enveloppe (Filter & Amp), 2 LFO et 2 générateurs Key Track (Filter & Amp) par oscillateur De plus, enveloppe de hauteur et modulation alternative (AMS)	
	Combinations	Nombre de Timbres, fonctions de clavier maître	Maximum 8 Timbres avec plages de note et de toucher réglables; Split/Layer/Crossfade, fonction "Tone Adjust" permettant de changer les réglages de Program, pilotage MIDI de dispositifs externes	
	Multis	Nombre de pistes, fonctions de clavier maître	Maximum 16 pistes avec plages de note et de toucher réglables; Split/Layer/Crossfade, fonction "Tone Adjust" permettant de changer les réglages de Program, pilotage MIDI de dispositifs externes	
	Kits de batterie	Echantillons de batterie assignables, "Velocity Switch" (2 niveaux)		
Nombre de ... -Combinations -Programs -Multis -Drumkits	Combinations utilisateur	384 Combinations (384 d'usine)		
	Programs utilisateur	640 Programs (640 d'usine)		
	Multis	128 Multis (16 d'usine)		
	Drum Kits utilisateur	40 kits de batterie (32 d'usine)		
	Programs 'Preset'	128 Programs GM + 9 Programs de batterie GM2		
Effets	Effet d'insertion	1 effet d'insertion (entrée/sortie stéréo)		
	Effets maîtres	2 effets maîtres (entrée mono/sortie stéréo)		
	Master EQ	1 égaliseur maître (3 bandes stéréo)		
	Types d'effet	89 types d'effets (disponibles pour l'effet d'insertion ou les effets maîtres)		
	Modulation	Fonction de modulation dynamique d'effet (Dmod)		
Arpégiateurs	2 arpégiateurs polyphoniques	Mode Program: 1 arpégiateur, Mode Combination et Multi: 2 arpégiateurs		
	Tempo	40–240		
	Nombre de motifs d'arpège	5 Presets, 251 utilisateur (251 d'usine)		
	Contrôleurs	ON/OFF, commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] en mode C		
Contrôleurs	JOYSTICK, OCTAVE [▼][▲]			
	REALTIME CONTROLS	KNOBS	[1]–[4]	
		SELECT	A, B, C	
	Arpégiateur	ARP ON/OFF		
Pilotage MIDI	64 sets (1 set= 12 assignations)			
	REALTIME CONTROLS KNOBS [1]–[4], [SELECT] A, B, C			
Interface utilisateur	Ecran	Interface utilisateur graphique: écran à cristaux liquides de 240 x 64 pixels		
	Modes	Boutons = [COMBI], [PROG], [GLOBAL], [MULTI]		
	Pages	Boutons = [PAGE+][PAGE-], [EXIT], [MENU]		
	Commandes VALUE	Molette = [VALUE], (ClickPoint)		
	Sélection de paramètres	ClickPoint [◀][▶][▲][▼], centre, Boutons = [OK], [CANCEL]		
	UTILITY	Bouton = [UTILITY]		
	BANK	Boutons = PROGRAM [A]–[GM], COMBINATION [A]–[C]		
	TEMPO	Commandes = REALTIME CONTROLS [4] en mode C		
	CATEGORY	Boutons = [CATEGORY], ([CATEGORY], PROGRAM [A]–[GM], COMBINATION [A]–[C])		
Autres	Boutons = [COMPARE], [AUDITION], Commande = [VOLUME]			

Sortie audio			
Analogique	MAIN OUTPUTS L/MONO, R	jack 1/4" (asymétrique): la commande [VOLUME] n'a d'effet que sur MAIN OUT L/MONO et R	
		Impédance de sortie	1,1kΩ stéréo (L/MONO est 550Ω en mono)
	INDIVIDUAL OUTPUTS 1, 2	Niveau maximum	L/MONO, R: +12.0 dBu (INDIVIDUAL OUTPUT) 1, 2: +11.6 dBu
		Impédance de charge	100kΩ ou plus
	Casque	mini-jack stéréo 1/8"; volume contrôlé par la commande [VOLUME] (lié à MAIN OUTPUT L/Mono & R)	
		Impédance de sortie	33Ω
		Niveau maximum	36mW
Impédance de charge		33Ω	
Prises pour contrôleurs	DAMPER (pédale continue reconnue)		
	ASSIGNABLE SWITCH, ASSIGNABLE PEDAL		
MIDI	IN, OUT		
USB	USB B		
Alimentation	Entrée DC, interrupteur		
Dimensions (L × P × H)	606 × 226 × 80 (mm)		
Poids	2,4kg		
Tension d'alimentation	DC 12V		
Consommation	10W		
Accessoires	Adaptateur secteur, Manuel de l'utilisateur, CD-ROM (microX Editor/Plug-In Editor, pilote KORG USB-MIDI, Guide des paramètres, External Control Template)		

Configuration requise pour la connexion à un ordinateur

Système requis pour le pilote KORG USB-MIDI

Windows	Ordinateur	Un ordinateur doté d'un port USB satisfaisant au système requis par Microsoft Windows XP
	Système d'exploitation	Microsoft Windows XP Home Edition, Professional ou x64 Edition (Le pilote pour x64 Edition est une version beta)
Macintosh	Ordinateur	Un Apple Macintosh doté d'un port USB satisfaisant aux exigences de Mac OS X
	Système d'exploitation	Mac OS X version 10.3 ou ultérieure

Système requis pour le microX Editor/Plug-In Editor

Windows	Ordinateur	Processeur: Pentium III/1GHz ou plus rapide Mémoire: 256Mo ou plus Ecran: 1024 × 768 pixels, couleurs 16 bits ou plus Un ordinateur doté d'un port USB satisfaisant au système requis par Microsoft Windows XP
	Système d'exploitation	Microsoft Windows XP Home Edition, Professional, Service Pack 1 ou version ultérieure
Macintosh	Ordinateur	Processeur: Apple G4/400MHz ou plus rapide Mémoire: 256Mo ou plus Ecran: 1024 × 768 pixels, 32.000 couleurs ou mieux Un Apple Macintosh doté d'un port USB satisfaisant aux exigences de Mac OS X
	Système d'exploitation	Mac OS X version 10.3.9 ou ultérieure

Options

Pédale d'expression/de volume	Pédale XVP-10 EXP/VOL
Pédale d'expression	EXP-2
Commutateur au pied	PS-1
Pédale de maintien	DS-1H
Autres	Câble MIDI

* Ces caractéristiques et l'apparence extérieure du produit sont susceptibles d'être modifiées sans avis préalable. (Fév./06)

100, 101 0 - 95 0 - 101 120, 121	X ○ ○ X	○ ○ X ○	RPN (LSB, MSB) Realtime Controls knobs 1-4 B-assign *C Ext. Control Data (receive *C) All Sound Off, Reset All Controllers *C	*C, *3
Program Change Variable Range	○ 0 - 127 *****	○ 0 - 127 0 - 127		*P
System Exclusive	○	○		*E*4
System Common Song Position Song Select Tune	X ○ 0 - 127 X	○ ○ 0 - 127 X	Corresponds to Arpeggiator reset	*1 *1
System Real Time Clock Command	○ X	○ ○	Corresponds to Arpeggiator control	*1 *1
Aux Messages Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	X X ○ X	○ ○ 123 - 127 ○ X		

Notes

*P: *A, *C: *E: Transmitted/received when GLOBAL 1: MIDI Filter (Program Change, After Touch, Control Change, Exclusive) is Enable, respectively.
 *1: When GLOBAL 1: MIDI Clock is Internal, transmitted but not received. The opposite for Ext-MIDI or Ext-USB.
 *2: LSB,MSB=02,00: Arpeggiator ON/OFF, 0A,00: Arpeggiator Gate control, 0B,00: Arpeggiator Velocity control
 *3: LSB,MSB=00,00: Pitch bend range, 01,00: Fine tune, 02,00: Coarse tune
 *4: In addition to Korg exclusive messages, Inquiry, GM System On, Master Volume, Master Balance, Master Fine Tune, and Master Coarse Tune are supported.

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO ○ : Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO X : No

Veillez vous adresser à votre revendeur Korg pour en savoir davantage sur l'équipement MIDI.

Index

A

- Accorder **87**
- Amp **55**
 - EG **56**
- AMS **51**
- ARP ON/OFF **91**
- Arpeggiator
 - Link **88**
 - On/Off **97**
 - Tempo **92**
 - User Pattern **99**
- Arpeggio
 - Edition **100**
- Arpeggio pattern **93**
- Arpégiateur **91, 92**
- Assignable
 - Pedal **27, 89**
 - Switch **26, 88**
- Audition **38**

B

- Balance **61**
- Bank Select **63, 71**
- Barre de défilement **16**
- Batterie **47, 50, 107**
- BPM Adjust **67**
- BPM/MIDI Sync. **86**
- Bypass **86**

C

- Case de sélection **15**
- Casque **26**
- Catégorie
 - Combination **58**
 - Nom **90**
 - Program **38**
- Cellule d'édition **15**
- Chain **83**
- Clavier maître **34**
- ClickPoint **13**

- Combination **57**
 - Banque **58**
 - Catégorie **58**
 - Copie vers Multi **72**
 - Sélection **57**
- Commutateur au pied **26, 39, 42**
- Compare **47, 63, 74, 99, 108**
- Connexions **25**
 - Ordinateur **27**
- Contrast **115**
- Contraste **115**
- Control Track **70**
- Contrôleurs **40**
- Convert Position **33**
- Copie, voyez *Copy*
- Copy
 - From Combi **72**

D

- Damper **26**
- Démonstration **8**
- Dépannage **119**
- Detune **67**
- Double **47**
- Double arpégiateur **97, 104**
- Driver
 - Mac OS X **31**
- Drum Sample **108**
- Drumkit **50, 107**
 - Banque **107**
 - Edition **108**
 - Effets **110**
- Drums **47**
- Dynamique **33, 40, 49, 55, 87**

E

- Ecran **15, 115, 119**

Effet **79**

- Batterie **110**
 - Canal MIDI **85**
 - Contournement **86**
 - Insertion **82, 85**
 - Maître **83**
 - Modulation **85**
- EG **51**
- Amp **56**
 - Intensity **44**
 - Release **44**
- Enveloppe **44, 51**
- Etouffer **70**
- Exclusive **33**
- Exclusive Group **109**
- Expression **42**
- Ext. Control **111**

F

- Fenêtre d'édition de texte **114**
- Fenêtre de dialogue **15**
- Fiche technique **122**
- Filtre **44, 52, 53**
 - EG **54**
 - Keyboard Track **54**
 - MIDI **64**
- Fixed Note Mode **103**

G

- Global **87**

H

- Half-Damper **41**
- Hauteur **52**
- HI (Hyper Integrated) **9**
- Hold **41**
- HPF **53**

I

- INDIVIDUAL OUTPUT **84**
- Initialisation **113**

JJoystick **40, 52, 55, 67, 85****K**Key Sync. **94**Key Transpose **33**Key Zone **65**Kit de batterie **50, 107****L**Layer **64**Level **42**LFO **50**Load Preload Data **113**Local Control **32**LPF **44, 53****M**MAIN OUTPUT **84**

Master

Effet **83**EQ **83**Tune **87**Mémoriser, voyez *Save* et *Write*Memory Protect **88**MIDI **35**Canal **39, 63**Canal d'effet **85**Changement de programme **39, 58, 77**Filtre **64**Multi **76**Paramètres **89**Pilotage MIDI **111**Prises **14**SysEx **33**Tempo Sync. **51**Transfert de blocs de données ("Dump") **117**Utilisation **34**Mise hors tension **23**Mise sous tension **23**Modes **17**Combinaison **57**Global **87**Multi **69**Program **37**Sélection **19**Modulation **52**Amp **55**Dynamique **85**Filtre **54**Hauteur **52**Modulation alternative **51**Modulation dynamique **85**Molette **67**Mono **48**Multi **69**Copie de Combinaison **72**Setting (Global) **33**Multi-échantillon **48**Multisample **48**Multitimbral **33**Mute **70****N**Nom **114**Numéro de note **40****O**OCTAVE **41**Octave **88**Onglet **15, 20**Ordinateur **27**Oscillateur **47**Oscillator Mode **47, 107****P**Page **15**Menu **16**Sélection **19**

Pan

Drumkit **110**Piste **71**Program **56**Timbre **60**Paramètre, sélection **20**Pattern **93**Accord **103**Batterie **103**Initialisation **100**Mélodie **102**Pédale **26, 27**Pédale continue **41**Pédale d'expression **42**Pédale de maintien **26, 41**Performance Edit **43**

Pilote

Windows XP **28**Pitch **52**Bend **52**EG **52**Molette **67**Slope **52**Wheel **55**Poly **48**Polyphony **47**Pondération de clavier **54**Portamento **52, 66**Power On Mode **88**Preloaded Data **113**Program **37**Banques **38**Catégorie **38**Double **47**Drum **47**Sélection **37**Single **47****R**REALTIME CONTROLS **43**

Realtime Controls

Mode B **115**Réglages d'usine **113**Rename **114**Resonance **53**RESONANCE/HPF **44**Reverse **49**Routage **84**Routing **81, 82, 84, 85**

S

- Sauvegarder **21**
 - Program **45**
- Save
 - Combination **61**
 - Multi **75**
 - Voyez aussi *Write*
- Scale
 - User All Note **89**
 - User Octave **89**
- Scroll **16**
- Sélection de banque **39, 40**
- Shuffle **95**
- Single **47**
- Slope **52, 65**
- Son: éléments **46**
- Sortie audio **25**
- Split **64**
- Status **63, 71**
- Superposition **64**
- Switch **26**
- Synchronisation **51, 86, 106**
- Synthèse **9**
- SysEx **33**

T

- Tampon d'édition **118**
- Tap Tempo **115**
- Tempo **51, 92, 115**
- Timbre **61**
- Tone Adjust **67**
- Transpose **87**
- Transposition **33, 67**
- Tremolo **55**

U

- USB **32**
- User
 - Arpeggio **99**
 - Scale **89**
- Utility **21**

V

- Valeur **20**
- Value **20**
- Velocity **40, 55**
 - Curve **33, 87**
 - Switch **49, 64**
- Verrouillage de la mémoire **88**
- Vibrato **52**
- Volume **42**
 - Piste **71**
 - Timbre **61**

W

- Wah **54**
- Write **21, 117**
 - Combination **61**
 - Drumkit **110**
 - Ext. Control Setup **112**
 - Multi **75**
 - Program **45**
 - User Arpeggio **105**

REMARQUE IMPORTANTE POUR LES CLIENTS

Ce produit a été fabriqué suivant des spécifications sévères et des besoins en tension applicables dans le pays où ce produit doit être utilisé. Si vous avez acheté ce produit via l'internet, par vente par correspondance ou/et vente par téléphone, vous devez vérifier que ce produit est bien utilisable dans le pays où vous résidez.

ATTENTION: L'utilisation de ce produit dans un pays autre que celui pour lequel il a été conçu peut être dangereuse et annulera la garantie du fabricant ou du distributeur.

Conservez bien votre récépissé qui est la preuve de votre achat, faute de quoi votre produit ne risque de ne plus être couvert par la garantie du fabricant ou du distributeur.

KORG KORG INC.

4015-2 Yanokuchi, Inagi-city, Tokyo 206-0812 Japan