Merci d'avoir choisi le synthétiseur/vocodeur R3 Korg. Veuillez lire attentivement ce manuel et utiliser le produit correctement pour prévenir tout problème.

Table des matières

Introduction 1

Principales caractéristiques 1

Structure d'un programme 2

Synthétiseur 2

Vocodeur 4

Panneaux avant et arrière 5

Panneau avant 5

Panneau arrière 7

Préparatifs 8

Raccordements 8

Raccordements depuis les sorties audio 8

Raccordements aux entrées audio 8

Raccordements aux appareils MIDI/ordinateurs 8

Raccordement du micro inclus 8

Raccordement de la pédale 9

Mise sous tension 10

1. Alimentation 10

2. Mise sous tension 10

3. Mise hors tension 10

Guide de démarrage rapide 11

Morceaux de démonstration 11

Reproduction des morceaux de démonstration 11

Programmes synthé 12

1. Sélection et reproduction d'un programme 12

2. Modification du son 12

Programmes vocodeur 14

1. Reproduction d'un programme vocodeur 14

2. Modification du son 14

Arpégiateur 15

Utilisation de l'arpégiateur 15

Séquence de Modulation 16

1. Reproduction d'une séquence de modulation 16

2. Enregistrement d'une séquence de modulation 16

Formant Motion 18

1. Qu'est-ce que la fonction Formant Motion ? 18

2. Enregistrement de données de Formant Motion 18

Édition 19

Édition de base 19

Procédure d'édition de base 19

Édition de chaque timbre 20

Édition d'un programme vocodeur 21

Édition de l'arpégiateur 22

Comment lire les pages de chaque section 22

Paramètres de timbre 23

1. VOICE 23

2. UNISON 24

3. PITCH-A 25

4. PITCH-B 26

5. OSC1 (Oscillator 1) 27

6. OSC2 (Oscillator 2) 30

7. MIXER 31
8. FILTER1-A 32
9. FILTER1-B 34
10. FILTER2-A 35
11. FILTER2-B 36
12. AMP (Amplifier) 37
13. DRIVE/WS (Drive/Wave Shape) 38
14. EG1 40
15. EG2 41
16. EG3 42
17. EG VELO INT (EG Level Velocity Intensity) 43
18. LFO 1, 19. LFO 2 44
20. PATCH 1, 21. PATCH 2, 22. PATCH 3, 23. PATCH 4,
24. PATCH 5, 25. PATCH 6 45
26. MOD SEQ-A (séquenceur de modulation) 46
27. MOD SEQ-B (séquenceur de modulation) 47
28. EQ (Equalizer) 48
29. INSERT FX1, 30 INSERT FX2 49
31. MASTER FX 50

Paramètres de l'arpégiateur 51

Paramètres de l'arpégiateur du panneau avant 51
32. ARPEGGIATOR-A 52
33. ARPEGGIATOR-B 53

Paramètres du vocodeur 54

Paramètres du vocodeur du panneau avant 54
34. CARRIER 55
35. MODULATOR-A 56
36. MODULATOR-B 57
37. FILTER 58
38. FILTER/AMP 59
39. CH LEVEL /PAN (Channel Level/Channel Panpot) 60

Réglages globaux (GLOBAL) 61

Structure de GLOBAL 61
Aperçu 61
40. GLOBAL-A 62
41. GLOBAL-B 63

Paramètres MIDI 64

Utilisation du R3 avec d'autres appareils (MIDI) 64
Aperçu 64
Raccordement d'appareils MIDI/ordinateurs 64
Réglages liés au système MIDI 65
42. MIDI 68
43. MIDI FILTER 70
44. MIDI CC# MAP (MIDI Control Change No. Map) 71
45. PATCH SOURCE 72

Paramètres de la pédale et du switch 73

46. PEDAL/SW 73

Sauvegarde des données 74

Sauvegarde des données éditées 74

Sauvegarde d'un programme 74

Sauvegarde des réglages de MIDI et GLOBAL 74

Sauvegarde des données de Formant Motion 74

Fonctions SHIFT 75

Copie et échange de timbres/Initialisation d'un programme 75

Initialisation des paramètres du vocodeur 76

Copy Effect 76

Dump de données 77

Restauration des réglages d'usine 78

Réglage de protection à l'écriture 78

Autres fonctions de la touche SHIFT 79

Index 81

Voice Name List 83

Guide de dépannage 86

Spécifications et options 87

Introduction

1. Synthèse MMT (Technologie à Modulation Multiple)

En plus des formes d'onde traditionnelles des synthétiseurs analogiques, le **R3** offre une large gamme d'algorithmes d'oscillateur, comme des ondes formant, du bruit et 64 ondes de DWGS (Digital Waveform Generator System). Avec ce riche assortiment d'algorithmes d'oscillateur, votre **R3** peut produire un vaste arsenal de variations soniques.

2. Vocodeur avancé avec Formant Motion

Le **R3** comprend un vocodeur 16 bandes. Non seulement il simule les sons vocodeur classiques d'"instruments parlants" du passé, mais vous pouvez aussi décaler les fréquences des filtres et régler le niveau et le panning de chaque bande pour créer des sons de vocodeur inédits. Une fonction Formant Motion vous permet de capturer les formants changeants – même des mots – provenant de votre voix, et de les reproduire plus tard alors que vous jouez sur le clavier, sans microphone !

3. 128 programmes facilement éditables

A sa sortie d'usine, le **R3** contient 128 programmes préchargés. Les banques A-N sont chargées avec 112 programmes synthé, tandis que les banques O et P contiennent 16 programmes vocodeur. En sélectionnant une page et en tournant un des quatre boutons, vous pouvez rapidement et intuitivement éditer ces sons. Ces mêmes boutons peuvent non seulement faciliter l'édition, mais aussi être utilisés comme contrôleurs de Performance Edit pour modifier le son pendant que vous jouez.

4. Traitement du son externe

Toute source audio externe peut être raccordée au **R3** via les prises AUDIO INPUT 1 et 2, et traitée de la même manière que les formes d'onde internes.

5. Patchs virtuels

Les modulateurs et contrôleurs comme le filtre EG, l'EG d'amplification, LFO 1/2, Keyboard Tracking et la molette de modulation peuvent être configurés pour contrôler des paramètres tels que Pitch, Cutoff, et Amp. Ce raccordement virtuel émule la versatilité de raccordement des synthétiseurs analogiques modulaires (sans qu'il soit nécessaire d'utiliser des câbles réels) pour offrir une plus grande souplesse d'utilisation.

Principales caractéristiques

6. Séquenceurs de modulation

Tout comme les séquenceurs "step" qui fournissent de nouvelles données de hauteur à un oscillateur dans la durée, les séquenceurs de modulation permettent des changements dans les données de modulation dans la durée, de manière similaire à un séquenceur analogique classique. Chaque séquence de modulation peut être configurée pour offrir une nouvelle valeur discrète pour chaque pas, ou envoyer une valeur constamment changeante en utilisant les valeurs assignées à chaque pas, comme une "carte". Les séquences de modulation sont enregistrées pas à pas ou en temps réel.

7. EQ et effets intégrés pour créer un son sophistiqué

Chaque timbre est accompagné de deux effets d'insertion et d'un égaliseur deux bandes. Chaque programme de deux timbres offre un effet maître qui vous permet de mettre la touche finale à votre son global. Trente algorithmes d'effet différents sont disponibles.

8. Arpégiateur

Vous pouvez régler l'arpégiateur du **R3** pour qu'il produise des arpèges en maintenant simplement un accord. Six types d'arpèges sont disponibles, et vous pouvez régler le temps de déclenchement, le niveau de swing et la valeur des notes de l'arpège. Vous pouvez aussi créer des variations rythmiques en désactivant des pas spécifiques de l'arpège.

9. Logiciel Éditeur/Bibliothécaire

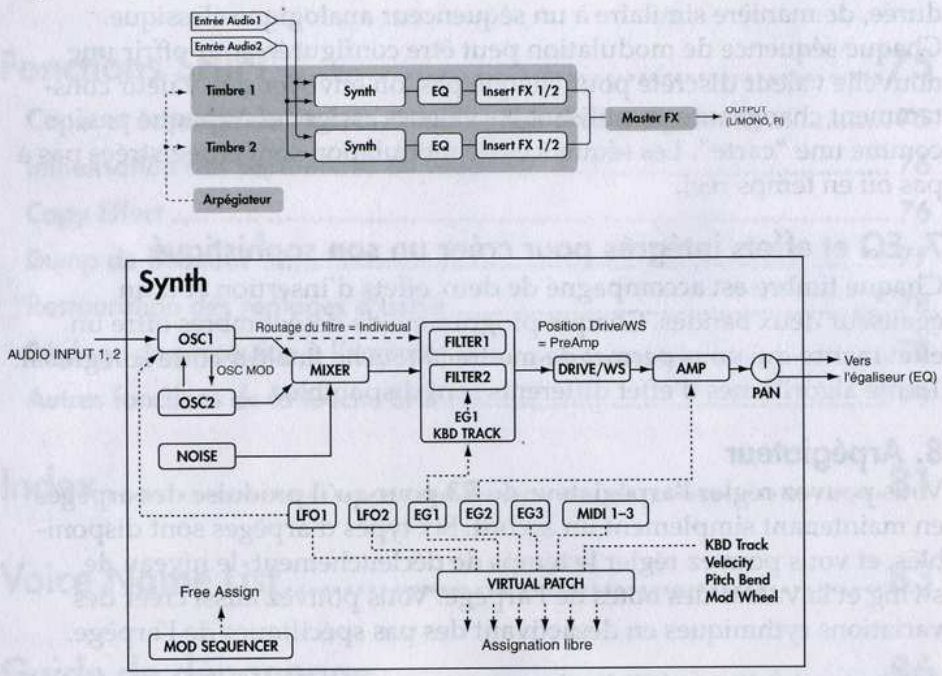
En raccordant le **R3** à votre ordinateur, vous pouvez utiliser le logiciel Éditeur/Bibliothécaire (inclus gratuitement) pour éditer tous les paramètres du **R3** depuis votre ordinateur. Le **R3** est aussi muni d'une connectique USB/MIDI, éliminant de ce fait la nécessité d'ajouter une interface MIDI.

Structure d'un programme

Synthétiseur

Chacun des programmes du **R3** consiste en deux timbres, un effet maître et un arpégiateur (Figure 0-1).

Figure 0-1



Timbre 1/2

Dans le schéma en haut, vous pouvez voir que chaque timbre consiste en un synthé, un EQ et deux effets d'insertion (IFX). Le schéma inférieur indique la structure de la section synthé de chaque timbre.

Oscillateur (OSC1/OSC2/NOISE)

Il y a trois oscillateurs ; Oscillateur 1, Oscillateur 2 et générateur de bruit. L'oscillateur 1 (OSC1) vous permet de choisir entre sept algorithmes d'oscillateur différents. Ils comprennent les formes d'ondes traditionnelles des synthétiseurs analogiques, les formes d'ondes DWGS, les ondes formant, le bruit, plus un signal audio externe. L'oscillateur 2 (OSC2) vous permet de choisir entre quatre formes d'onde différentes – sinusoïdale, en triangle, carrée et en dents-de-scie. Le générateur de bruit (NOISE) produit du bruit blanc. Vous pouvez l'utiliser pour modeler des sons variés, en ajoutant par exemple un bruit de respiration au son d'un instrument à vent, ou comme partie d'un effet sonore spécial. Une modulation comme la transmodulation, l'Unison, et la VPM (Variable Phase Modulation) peut être appliquée aux formes d'ondes de synthétiseur analogique de l'oscillateur 1. L'oscillateur 2 peut être utilisé comme oscillateur de modulation pour la modulation en synchro dure (SYNC) ou la modulation de boucle (RING) qui sont des techniques classiques des synthétiseurs analogiques. Les meilleurs éléments de la modulation SYNC et RING peuvent être combinés en utilisant une troisième option : RING SYNC.

Voice / Unison / Pitch

Ces sections offrent des paramètres supplémentaires liés aux oscillateurs, comme le mode Trigger, Unison Stacking, Transpose, Portamento, Bend Range, etc. Pour les fanas de l'analogique, c'est là aussi que vous trouverez le paramètre Analog Tune, utilisé pour introduire une dérive d'oscillateur simulée.

Mixeur (MIXER)

Le mixeur règle le volume de l'oscillateur 1 (OSC1), de l'oscillateur 2 (OSC2) et du générateur de bruit (NOISE), et transmet le signal combiné au filtre (FILTER).

Filtre (FILTER1/FILTER2)

La section filtre consiste en deux filtres à résonance multi-mode. Ces deux filtres peuvent être montés en série ou en parallèle, ou même côte à côte dans un arrangement "un oscillateur par filtre". Les filtres règlent la tonalité du son provenant des oscillateurs en accentuant ou en coupant des plages de fréquences spécifiques. Les réglages de filtre ont un impact majeur sur le son. Par défaut, le générateur d'enveloppe 1 (EG1) est réglé pour varier la fréquence de coupure des filtres dans la durée.

Ampli (AMP)

Traditionnellement, la section ampli contrôle le volume de sortie de l'ampli (AMP) et le panning (PAN), ou position dans l'espace stéréo. Par défaut, le générateur d'enveloppe 2 (EG2) est réglé pour varier le volume dans la durée.

Drive/Wave Shape (DRIVE/WS)
Le **R3** offre des fonctions supplémentaires pour ajouter plus de complexité tonale et de mordant au son – y compris le contrôle de Drive et Wave Shape (DRIVE/WS).

Générateurs d'enveloppe (EG1/EG2/EG3)
Les générateurs d'enveloppe (EG) sont utilisés pour appliquer des changements pour appliquer un changement variant avec le temps aux paramètres sonores. Chaque EG consiste en quatre paramètres : temps d'attaque (ATTACK), temps de chute (DECAY), niveau de maintien (SUSTAIN), et temps d'extinction (RELEASE). Chaque timbre contient trois de ces EG. L'EG1 est assigné au contrôle de la fréquence de coupure du filtre et l'EG2 est assigné au contrôle du volume de l'ampli.Vous pouvez aussi utiliser le raccordement virtuel (VIRTUAL PATCH) pour assigner ces EG comme sources d'enveloppe pour d'autres paramètres.

Section LFO (LFO1/LFO2)
L'oscillateur à basse fréquence ou LFO (Low Frequency Oscillator) est utilisé pour appliquer des changements cycliques aux paramètres du son. Chaque timbre contient deux LFO et pour chaque LFO vous pouvez choisir une des cinq formes d'ondes disponibles. Par défaut, le LFO1 est assigné aux algorithmes analogiques de l'oscillateur 1 comme bouton intitulé "OSCCtr2", et LFO2 est assigné à la molette de modulation. Vous pouvez aussi effectuer des réglages de patchs virtuels (VIRTUAL PATCH) pour assigner les LFO comme sources de modulation pour d'autres paramètres.

Patch virtuel (VIRTUAL PATCH)
La section patch virtuel vous permet d'assigner librement des sources de modulation aux paramètres modulables, vous offrant ainsi encore plus de souplesse dans la création des sons. Vous pouvez créer six patchs virtuels dans chaque timbre.

Séquenceur de modulation (MOD SEQUENCER)
En utilisant un séquenceur de modulation, vous pouvez appliquer dans la durée jusqu'à seize valeurs discrètes (pas) à un paramètre modulable, de manière similaire aux synthétiseurs analogiques classiques. La séquence de modulation peut être jouée une fois, être répétée, reproduite en boucle du début à la fin, etc. – offrant ainsi du mouvement et de la complexité au son. La valeur peut changer brutalement à chaque pas ou subir une transition progressive d'une valeur à l'autre. La valeur de chaque pas peut être réglée à l'aide des boutons du panneau avant, ou en utilisant la fonction Motion Rec pour enregistrer les déplacements du bouton (changements dans les valeurs des paramètres) en temps réel.

Égaliseur (EQ) et effets d'insertion (INSERT FX1/FX2)
Chaque timbre est muni d'un égaliseur deux bandes pour mieux contrôler la tonalité d'ensemble. De plus, chaque timbre possède aussi deux effets d"insertion. Trente types d'effets différents sont disponibles, ainsi que 128 emplacements de programmes d'effets éditables pour sauvegarder vos favoris.Certains effets peuvent être synchronisés sur le tempo de l'horloge interne qui contrôle l'arpégiateur, ou sur un message MIDI Clock externe. Les effets BPM Sync peuvent facilement être configurés comme valeurs de notes (blanche, noire, etc.).

Effet maître (MFX)

Chaque programme contient un effet maître. Vous pouvez l'utiliser pour appliquer un effet Reverb ou Delay au son global combiné du programme, y compris le traitement appliqué aux effets d'insertion de chaque timbre, pour mettre une touche finale au programme. Vous pouvez choisir entre trente types d'effets différents, et 128 programmes d'effets éditables.

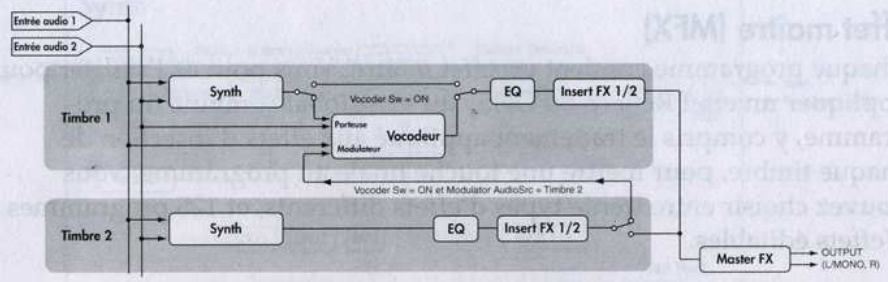
Arpégiateur

Vous pouvez appliquer l'arpégiateur à un timbre. Si le programme utilise deux timbres, vous pouvez appliquer l'arpégiateur à l'un des deux timbres ou aux deux à la fois. Il s'agit d'un arpégiateur pas à pas avec six types d'arpèges.

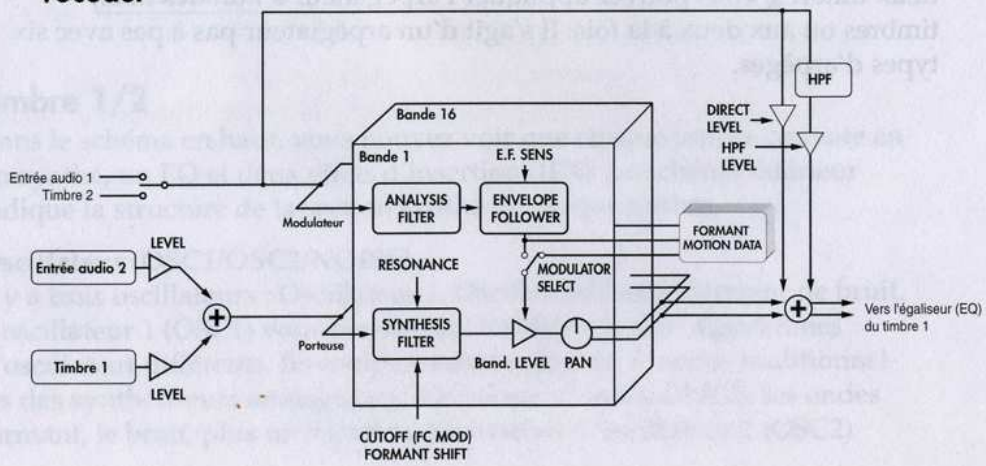
Vocodeur

Un vocodeur est un dispositif qui analyse le caractère (la réponse en fréquence de chaque bande) d'un signal "modulateur" (typiquement la voix humaine provenant d'un micro), et applique un filtre avec les caractéristiques analysées au signal de "porteuse" (typiquement une forme d'onde produite par un oscillateur), imposant un caractère vocal à cette forme d'onde, et donnant l'impression que l'instrument parle.
Comme montré dans la figure 0-2, un programme de vocodeur consiste en deux signaux ; une porteuse (le signal qui est modifié) et un modulateur (le signal qui module la porteuse). Ces signaux sont routés vers la section vocodeur.

Figure 0-2



Vocoder



Section vocodeur (VOCODER)

Le vocodeur divise le spectre audio en "bandes". Dans le **R3**, le vocodeur utilise 16 bandes. Il y a en fait deux groupes de 16 bandes ; le premier est utilisé pour analyser les caractéristiques tonales d'un son (le modulateur) et le deuxième pour appliquer ces mêmes caractéristiques à un autre son (la porteuse). Chaque bande d'analyse contient un filtre passe-bande et un suivant d'enveloppe. Chaque bande de synthèse contient un filtre passe-bande dont la sortie est contrôlée par le suivant d'enveloppe correspondant dans la bande d'analyse. Le signal audio du modulateur est transmis via les 16 filtres passe-bande (les filtres d'analyse) et le suivant d'enveloppe détecte l'enveloppe de volume (changement dans la durée) pour chacune de ces bandes de fréquences.
Le signal audio de la porteuse est transmis via l'autre groupe de 16 filtres passe-bande (les filtres de synthèse) et l'enveloppe détectée de chaque filtre d'analyse est appliquée à chaque filtre de synthèse pour moduler le son, donnant l'impression que le son de la porteuse "parle" (l'effet vocodeur typique). Vous pouvez utiliser les paramètres "FrmntSft (formant shift)" et "FcOffset (Cutoff)" pour décaler les fréquences des filtres passe-bande de la porteuse. Vous pourrez ainsi augmenter ou abaisser la réponse en fréquence tout en préservant le caractère du modulateur, et en créant des changements majeurs dans le son.

Modulateur (MODULATOR)

Dans la plupart des cas, vous utiliserez votre voix comme modulateur, mais des résultats intéressants pourront être obtenus si vous introduisez un son rythmique comme forme d'onde du modulateur. Vous pouvez utiliser les données de Audio Input1, Timbre2 ou Formant Motion comme modulateur.

Porteuse (CARRIER)

Une onde en dents-de-scie (SAW) ou une autre forme d'onde riche en harmoniques est le meilleur choix pour la porteuse. Comme porteuse, vous pouvez utiliser une combinaison de deux sources (Timbre1 et Audio Input2).

Panneaux avant et arrière

Panneau avant

Prise AUDIO INPUT1 [MIC]
Raccordez un micro à cette entrée. Les programmes de type vocodeur utilisent le signal audio de ce micro comme modulateur.
Le commutateur [MIC] détermine si cette prise ou la prise [AUDIO INPUT 1] du panneau arrière sera utilisée.

Commutateur [MIC]
Selects the audio input source for AUDIO INPUT 1. Select the XLR setting if you're using the front panel [MIC] jack. Select the REAR setting if you're using the rear panel [AUDIO INPUT 1] jack.

Bouton [AUDIO INPUT 1]
Ce bouton permet de régler le niveau d'entrée de la prise [MIC] du panneau avant et de la prise [AUDIO INPUT 1] du panneau arrière. Le témoin s'allumera si un signal d'entrée est perçu et s'allumera en rouge en cas de surcharge de l'entrée.

Bouton [MASTER VOLUME]
Ce bouton permet de régler le volume de sortie des prises OUTPUT (L/MONO, R) et de la prise de casque.

Touches OCTAVE [UP] [DOWN]
Shift the pitch assigned to the keyboard
Ces touches permettent de décaler la hauteur assignée au clavier par pas d'une octave sur une plage de ±3 octaves.

Molette [PITCH]
Cette molette permet de contrôler la hauteur.

Molette [MOD]
Cette molette permet de contrôler la profondeur de modulation (changement cyclique).

Bouton [AUDIO INPUT 2]
Ce bouton permet de régler le niveau d'entrée de la prise [AUDIO INPUT 2] du panneau arrière. Le témoin s'allumera si un signal d'entrée est perçu et s'allumera en rouge en cas de surcharge de l'entrée.

Bouton [TEMPO]
Ce bouton permet de régler le tempo (vitesse) de l'arpège, du LFO, ou de l'effet Delay. Le témoin à droite clignotera en synchronisation avec le tempo.

Touches TIMBRE SELECT [TIMBRE1] (TIMBRE SOLO1), [TIMBRE2] (TIMBRE
Ces touches permettent de sélectionner le ou les timbres que vous souhaitez joue ter.
Vous pouvez reproduire séparément chaque timbre en appuyant sur une de ces tc tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

Touche [VOCODER] (AUDIO IN THRU)
Cette touche permet d'activer/désactiver le vocodeur. (☞p.54)
OFF(éteinte): Le vocodeur est désactivé.
ON (allumée): Le vocodeur est activé.
EDIT (clignotante): Les paramètres du vocodeur peuvent être édités.

Fonction AUDIO IN THRU
Si vous appuyez sur cette touche tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, le signal de la prise [AUDIO INPUT 1] (ou MIC) et de la prise [AUDIO INPUT 2] sera transmis aux prises OUTPUT [L/MONO] et [R] (☞p.79).

Touches PROGRAM SELECT [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8]
Utilisez ces touches pour sélectionner un numéro de programme à l'intérieur de la banque spécifiée avec le sélecte [BANK SELECT]. (La touche sélection ée s'allumera.) Vous pouvez aussi utiliser ces touches pour activer/désactiv les huit pas d'un arpège pour varier l'arpège produit. (☞p.15)
De plus, vous pouvez appuyer sur une de ces touches tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée pour accéde à la fonction utilitaire correspondante (☞p.75 fonctions SHIFT).

Sélecteur [BANK SELECT]
Selects the program bank (A–P).
Utilisez ce sélecteur pour sélectionner la banque de programmes (A–P).
A la sortie d'usine, les sons du **R3** sont organisés dans ces banques par catégories.

Touche ARPEGGIATOR [LATCH] (CALIBRATION)
Utilisez cette touche pour déterminer le comportement de l'arpégiateur quand vous libérez la pression sur les touches du clavier.
Vous pouvez exécuter la fonction de calibrage de pédale en appuyant sur cette touche tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

Touche ARPEGGIATOR [ON/OFF] (DEMO)
Utilisez cette touche pour activer/désactiver l'arpégiateur (la touche s'allume quand l'arpégiateur est activé).
Vous pouvez lancer la lecture de démonstration en appuyant sur cette touche tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

Touche [WRITE]
Saves the program or global settings you've editUtilisez cette touche pour sauvegarder le programme ou les réglages globaux que vous venez d'éditer (☞p.74).

Touche [SHIFT]
Utilisez cette touche pour exécuter les fonctions SHIFT (utilitaires variés) en appuyant sur une autre touche tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée (☞p.75).

Touche MOD SEQ/FORMANT MOTION [ON/OFF]
Si vous avez sélectionné le timbre 1 ou 2 dans la section TIMBRE SELECT et appuyez sur cette touche de telle façon qu'elle s'allume (ON), les données de séquence de modulation enregistrées seront reproduites (☞p.16).
Lorsque vous éditez le vocodeur et appuyez sur cette touche de telle façon qu'elle s'allume(ON), les données de Formant Motion sont reproduites. Cela vous permet de produire un effet vocodeur sans entrer de signal audio d'une source externe (☞p.18). Si cette touche est éteinte (OFF), un effet vocodeur sera produit à l'aide d'un signal audio externe.
Si vous appuyez sur cette touche tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, vous pourrez spécifier les fonctions assignées aux touches [1]–[4] en mode Play (☞p.75 "Fonctions SHIFT").

Touche [EXIT]
Quand vous avez fini d'éditer, cette touche vous permet de finaliser les réglages et de revenir au mode Play. Quand vous utilisez une fonction SHIFT, cette touche annule l'exécution de la fonction et vous ramène en mode Play (☞p.75).

Écran principal
En mode Play, cet écran affiche des informations sur le programme actuellement sélectionné. En mode Edit, il affiche le nom de la page que vous êtes en train d'éditer. Dans d'autres cas, il affiche le réglage actuel ou divers messages.

Écrans auxiliaires
Ces écrans affichent des noms ou valeurs de paramètres pour le programme sélectionné (mode Play) ou la page d'édition (mode Edit).

Boutons [1] [2] [3] [4]
Utilisez ces boutons pour éditer votre jeu en mode Play, ou pour éditer les paramètres des diverses pages du mode Edit (☞p.19).

Sélecteur [PAGE]
En tournant ce sélecteur en mode Play, vous pouvez entrer en mode Edit et sélectionner une page à éditer (☞p.19).
Lorsque vous utilisez une fonction SHIFT, utilisez ce sélecteur pour spécifier un paramètre ou une valeur (☞p.75).

Touche MOD SEQ/FORMANT MOTION [REC]
Lorsque vous éditez un timbre, cette touche vous renvoie au mode d'enregistrement de séquence de modulation (☞p.16).
Lorsque vous éditez le vocodeur, cette touche vous renvoie au mode d'enregistrement de données de Formant Motion (☞p.18).

Témoin ORIGINAL VALUE
En mode Edit, ce témoin s'allumera si la valeur du paramètre que vous êtes en train d'éditer correspond à la valeur stockée dans le programme (☞p.20).

Panneau arrière

ASSIGNABLE
Vous pouvez raccorder un switch ou une pédale à ces prises.

Prise [SWITCH]
Branchez un switch ou une pédale de résonance sur cette prise.

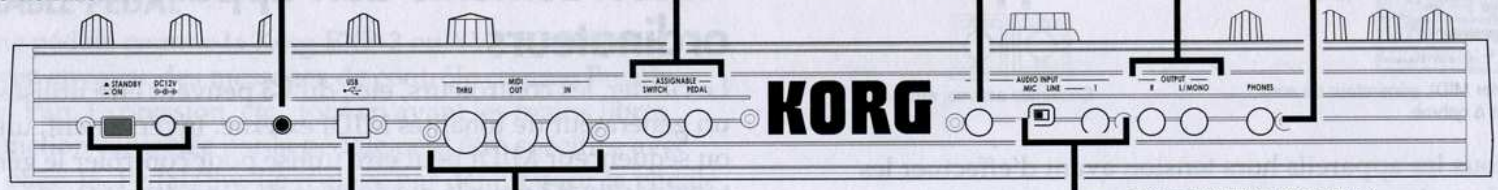
Prise [PEDAL]
Branchez une pédale sur cette prise.

Bouton [Contrast]
Utilisez ce bouton pour régler le contraste de l'écran principal et des écrans auxiliaires. La lisibilité des écrans dépendant de l'angle de vision, vous devrez régler le contraste afin d'obtenir la meilleure visibilité.

Prise [AUDIO INPUT 2]
Pour les programmes de synthétiseur, vous pouvez raccorder un synthétiseur ou un appareil audio externe à cette prise et utiliser son signal audio comme forme d'onde de l'oscillateur 1. Pour les programmes vocodeur, vous pouvez utiliser ce signal comme porteuse extérieure du vocodeur. Utilisez le bouton [AUDIO INPUT 2] du panneau avant pour contrôler le niveau d'entrée.

Prises OUTPUT [L/MONO], [R]
Raccordez vos haut-parleurs de contrôle, ampli stéréo, mixeur ou enregistreur multipiste autoalimentés à ces prises. Utilisez la prise L/MONO pour les raccordements monophoniques.

Prise [HEADPHONES]
Raccordez votre casque (jack stéréo 1/4") à cette prise.



Commutateur [POWER/STANDBY]
Utilisez ce commutateur pour mettre sous/hors tension l'appareil. (☞p.10)

Prise DC12V IN
Raccordez l'adaptateur secteur inclus à cette prise. Raccordez l'adaptateur secteur au **R3** avant de brancher l'adaptateur sur une prise secteur.

Prise [USB]
Raccordez cette prise à votre ordinateur afin que les données MIDI puissent être transférées entre l'ordinateur et le **R3**.
Cette liaison vous permet également d'utiliser le logiciel Éditeur/Bibliothécaire inclus pour éditer les paramètres du **R3**.

MIDI
Utiliser ces prises pour raccorder des appareils MIDI externes au **R3** afin que des données MIDI puissent être transférées.

Prise [MIDI IN]
Cette prise reçoit les données MIDI.

Prise [MIDI OUT]
Cette prise transmet les données MIDI.

Prise [MIDI THRU]
Les données MIDI reçues sont retransmises sans modifications depuis cette prise.Utilisez cette prise quand vous souhaitez transférer les mêmes données MIDI à plusieurs appareils MIDI.

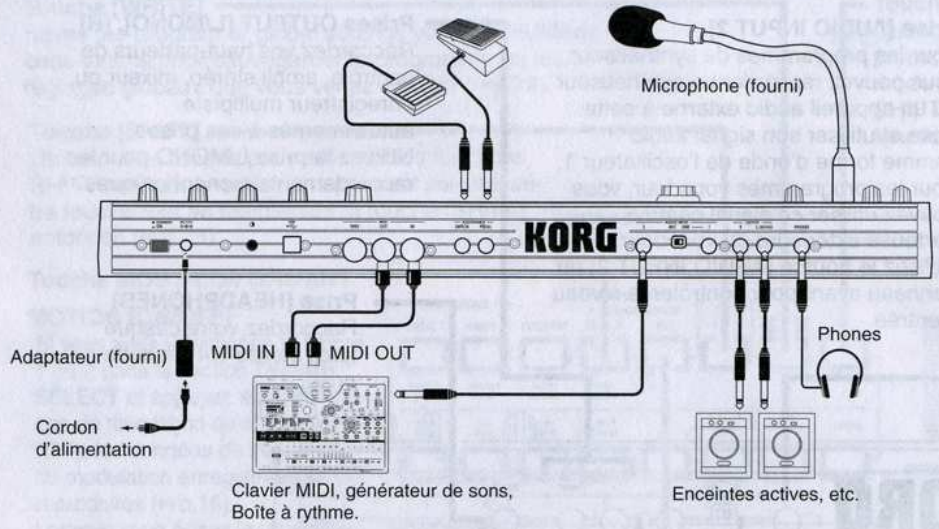
Prise [AUDIO INPUT 1]
Pour les programmes de synthétiseur, vous pouvez raccorder à cette prise un séquenceur externe, un appareil audio ou un microphone avec jack 1/4", et utiliser le signal d'entrée comme forme d'onde de l'oscillateur 1. Pour les programmes vocodeur, vous pouvez utiliser ce signal comme modulateur. Utilisez le bouton [AUDIO INPUT 1] et le commutateur [MIC] du panneau avant pour contrôler le niveau d'entrée.
Si vous souhaitez utiliser cette prise, vous devez régler le commutateur [MIC] du panneau avant sur la position REAR. Si le commutateur [MIC] est réglé sur XLR, la prise [MIC] du panneau avant sera utilisée au lieu de cette prise.

Commutateur [MIC/LINE]
Réglez ce commutateur sur la position MIC si vous avez branché un micro sur la prise AUDIO INPUT 1, ou sur la position LINE si vous avez branché un synthétiseur ou un appareil audio externe.

⚠ Dans certains cas, du bruit peut se produire lorsque vous actionnez ce commutateur. Tournez le bouton [MASTER VOLUME] complètement vers la gauche avant d'actionner le commutateur.

Préparatifs

Le schéma ci-dessous décrit le **R3** dans sa configuration de base.
Effectuez les substitutions nécessaires en fonction de votre équipement.



Veillez à mettre tous les appareils hors tension avant d'effectuer les raccordements. Vous risquez autrement d'endommager votre système acoustique ou de provoquer un dysfonctionnement.

Raccordements depuis les sorties audio

Raccordez les prises OUTPUT [L/MONO] et [R] du **R3** aux prises d'entrée de votre mixeur ou de vos haut-parleurs de contrôle autoalimentés.
Pour tirer pleinement parti des capacités de votre **R3**, nous vous conseillons d'utiliser des sorties stéréo.
Si vous souhaitez effectuer des raccordements monophoniques, utilisez la prise [L/MONO].

Raccordements

Raccordements aux entrées audio

Si vous souhaitez utiliser le **R3** comme vocodeur, branchez un micro ou une autre source audio sur la prise AUDIO INPUT 1 et utilisez cette source audio comme modulateur (☞p.14). Si vous souhaitez utiliser un séquenceur externe, une boîte à rythmes ou une source audio externe comme porteuse du vocodeur, raccordez cet appareil à la prise AUDIO INPUT 2. Si vous souhaitez traiter la forme d'onde d'un synthétiseur ou d'un sampleur, raccordez un microphone ou la prise de sortie de votre appareil externe aux prises AUDIO INPUT 1 et 2 (☞p.29).

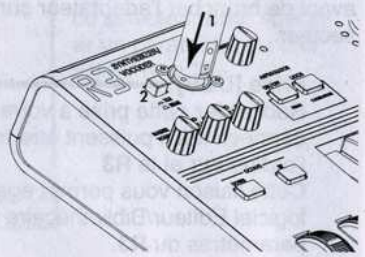
Raccordements aux appareils MIDI/ ordinateurs

Le clavier, les contrôleurs, etc., du **R3** peuvent être utilisés pour contrôler un générateur de tonalités MIDI externe. Inversement, un autre clavier ou séquenceur MIDI peut être utilisé pour contrôler le générateur de tonalités du **R3** pour la production de sons. (☞p.64)

Raccordement du micro inclus

Un micro est fourni avec le **R3** pour l'utilisation avec le vocodeur. Voici comment brancher le micro inclus sur le **R3**.

N'appliquez pas de pression excessive sur le col du micro et ne le pliez pas plus que nécessaire. Vous risquez d'endommager le micro en brisant notamment les câbles internes.



1 Saisissez la fiche du micro et enfoncez-la sans forcer dans la prise [MIC] du panneau avant.

Pour débrancher le micro, saisissez la fiche du micro et retirez-la de la prise.

2 Réglez le **commutateur [MIC] sur XLR**.

3 Appuyez sur la **touche [VOCODER]** tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée. Le signal d'entrée du micro sera transmis par les prises OUTPUT [L/MONO] [R] et [PHONES]. (Il s'agit de la fonction AUDIO IN THRU.) Appuyez de nouveau sur la **touche [VOCODER]** tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée pour revenir au statut normal.

⚠ Surveillez attentivement les niveaux d'entrée et de sortie.

Raccordement de la pédale

Prise ASSIGNABLE PEDAL

En branchant une pédale comme la Korg EXP-2 ou XVP-10 sur cette prise, vous pouvez envoyer des messages de contrôle comme Breath Control, Volume, Pan, Expression, etc., tout en ayant les mains libres pour jouer. La fonction contrôlée par la pédale peut être spécifiée avec "A.Pedal" de la page 46. Pedal/Sw. Le réglage par défaut pour la pédale assignable est Expression (Exp Pedal). (☞p.73)

Prise ASSIGNABLE SWITCH

Cette prise est utilisée pour une pédale de type commutateur comme le switch Korg PS-1 ou la pédale de résonance Korg DS-1H. Le switch peut être utilisé pour des fonctions variées dont les programmes de commutation, les changements d'octave, l'activation/désactivation du Portamento ou de l'arpégiateur. La pédale peut être réglée pour agir comme pédale temporaire, ou comme un switch de type toggle. La fonction contrôlée par le commutateur peut être spécifiée avec "A.SwFunc" de la page 46. Pedal/Sw. Le réglage par défaut pour la pédale assignable est Damper. (☞p.73)

MIse sous tension

1. Alimentation

Avant de raccorder la source d'alimentation, assurez-vous que l'interrupteur [POWER/STANDBY] est désactivé (c'est-à-dire, en position haute).

Raccordement de l'adaptateur secteur

Insérez fermement la fiche de l'adaptateur secteur inclus dans la prise. Puis, raccordez l'adaptateur secteur à une prise secteur.

⚠ N'utilisez jamais d'adaptateur secteur autre que celui fourni avec le **R3**.

2. Mise sous tension

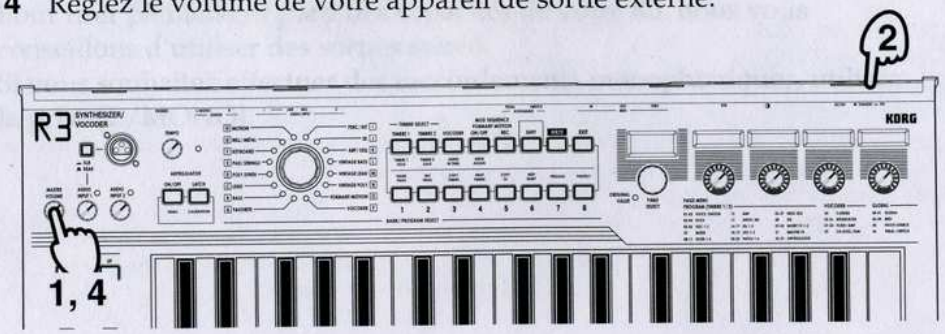
⚠ Avant de mettre le **R3** sous tension, vous devez baisser le volume de vos haut-parleurs de contrôle ou de tout autre appareil de sortie raccordé au **R3**.

1 Tournez complètement le **bouton [MASTER VOLUME]** du **R3** vers la gauche.

2 Appuyez sur le **commutateur [POWER/STANDBY]** pour mettre le **R3** sous tension.
L'écran affichera le numéro et le nom du programme.

3 Tournez le **bouton [MASTER VOLUME]** du **R3** vers la droite jusqu'à ce qu'il soit dans la position appropriée.

4 Réglez le volume de votre appareil de sortie externe.



3. Mise hors tension

Après avoir sauvegardé toutes les données nécessaires (comme un programme que vous avez édité) mettez l'appareil hors tension en suivant la procédure inverse de celle utilisée pour la mise sous tension.

⚠ Ne mettez jamais le **R3** hors tension pendant la sauvegarde de données (c'est-à-dire, pendant l'exécution de Write). Vous risquez autrement d'endommager les données internes.

Guide de démarrage rapide

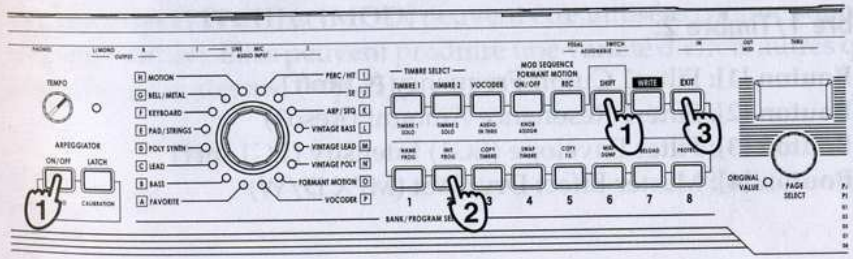
Reproduction des morceaux de démonstration

Le **R3** contient plusieurs morceaux de démonstration qui tirent avantage des riches sonorités et du potentiel expressif de l'instrument.

1 Pour écouter les morceaux de démonstration, appuyez sur la **touche ARPEGGIATOR [ON/OFF]** tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée.
La démonstration commencera. Les touche [SHIFT] s'allumeront et touche [PROGRAM NUMBER] clignotera.

2 Pour passer d'un morceau de démonstration à un autre pendant la reproduction, appuyez sur les **touches PROGRAM NUMBER [1]–[8]**.

3 Si vous appuyez sur la **touche [SHIFT]**, la démonstration s'arrêtera.
Le **R3** reviendra en mode de lecture normal.



Morceaux de démonstration

1. Sélection et reproduction d'un programme

Le **R3** contient 128 programmes. Pour faciliter leur sélection, les programmes sont organisés dans 16 banques (A–P). Chaque banque contient huit programmes. Pour sélectionner divers programmes, utilisez le bouton PROGRAM SELECT et les touches PROGRAM NUMBER. Voici, par exemple, la façon de sélectionner le programme "D-4 Trancer".

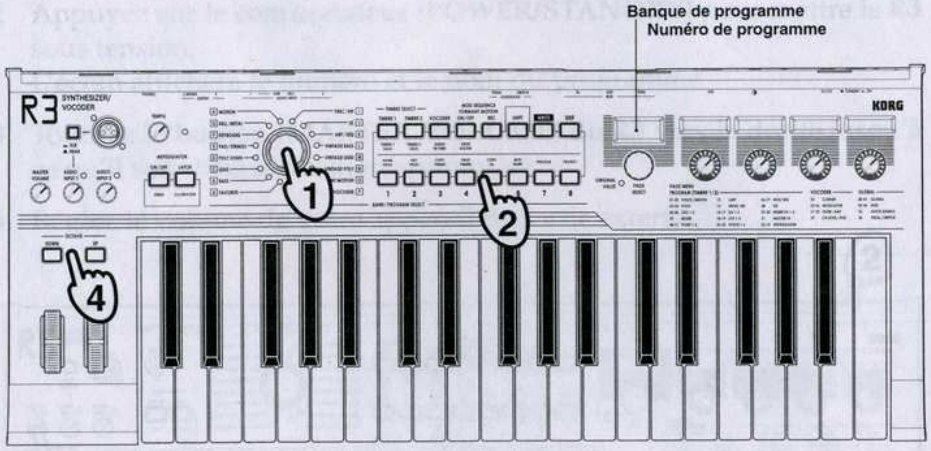
1 Réglez le **bouton PROGRAM SELECT** sur la position **"D-POLY SYNTH"**.

2 Appuyez sur la **touche PROGRAM NUMBER [4]** pour sélectionner le numéro de programme.
L'écran affichera le nom et le numéro du programme sélectionné.

note Le programme changera au moment où vous changez de banque ou sélectionnez un numéro différent.

3 Jouez sur le clavier pour écouter le son.

4 Vous pouvez utiliser les **touches OCTAVE [UP]** ou **[DOWN]** pour décaler la plage de hauteur du clavier. (☞p.13)



2. Modification du son

Sur le **R3**, vous pouvez modifier le son pour ajouter de l'expression à votre jeu en tournant les **boutons [1]–[4]**, en déplaçant les **molettes [PITCH]** ou **[MOD]**, ou en changeant la façon dont vous jouez sur le clavier. Essayez ces diverses méthodes pour modifier le programme sélectionné.

Utilisation de la fonction Performance Edit

Dans l'état normal du **R3** (quand l'écran principal affiche le nom du programme), vous pouvez utiliser les boutons [1]–[4] pour contrôler en temps réel des paramètres spécifiques des programmes sélectionnés. Cette opération porte le nom de Performance Editing.
La fonction Performance Edit de chaque bouton peut être réglée individuellement pour chaque "section" (timbre 1, timbre 2 et vocodeur). Voir la page 80 pour les détails. Avec les données préchargées en usine, les fonctions Performance Edit pour les boutons [1]–[4] sont généralement réglées sur les paramètres suivants.

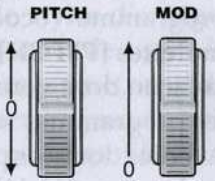
Timbre 1/Timbre 2:

Bouton [1]: Filter1 Cutoff Frequency (Cutoff1)
Bouton [2]: Filter1 Resonance Amount (Reso1)
Bouton [3]: Filter Envelope (EG1) Intensity (EG1 Int1)
Bouton [4]: Master Effect Dry/Wet (MFX D/W)

Utilisation des molettes [PITCH] et [MOD]

[Molette [PITCH]:

Normalement, cette molette est utilisée pour modifier la hauteur. Si vous la poussez vers le haut, le changement de hauteur s'effectuera vers le haut (aigu) ; si vous la tournez vers le bas, le changement de hauteur s'effectuera vers le bas (grave). Lorsque la molette est dans la position centrale, aucun effet de Pitch Bend n'est produit.Lorsqu'elle est relâchée, la molette retourne à la position centrale.



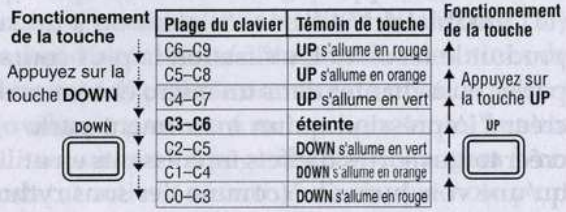
Molette [MOD]:

Cette molette vous permet de contrôler manuellement la profondeur de la modulation. Quand vous tournez la molette vers le haut, la profondeur de la modulation augmente. Quand vous la tournez vers le bas, la profondeur de modulation diminue. A son réglage le plus bas, aucune modulation n'est appliquée par la molette.

note Les **molettes [PITCH]** et **[MOD]** peuvent être utilisées comme sources de patch virtuel. Elles peuvent produire une variété d'effets autres que ceux décrits ci-dessus. (☞p.45)

Utilisation des touches OCTAVE UP et DOWN

Vous pouvez utiliser ces touches pour décaler la plage du clavier, en unités d'une octave sur une plage de +/-3 octaves.



Plage du clavier	Témoin de touche
C6–C9	**UP** s'allume en rouge
C5–C8	**UP** s'allume en orange
C4–C7	**UP** s'allume en vert
C3–C6	**éteinte**
C2–C5	**DOWN** s'allume en vert
C1–C4	**DOWN** s'allume en orange
C0–C3	**DOWN** s'allume en rouge

Utilisation du clavier

Keyboard Tracking :

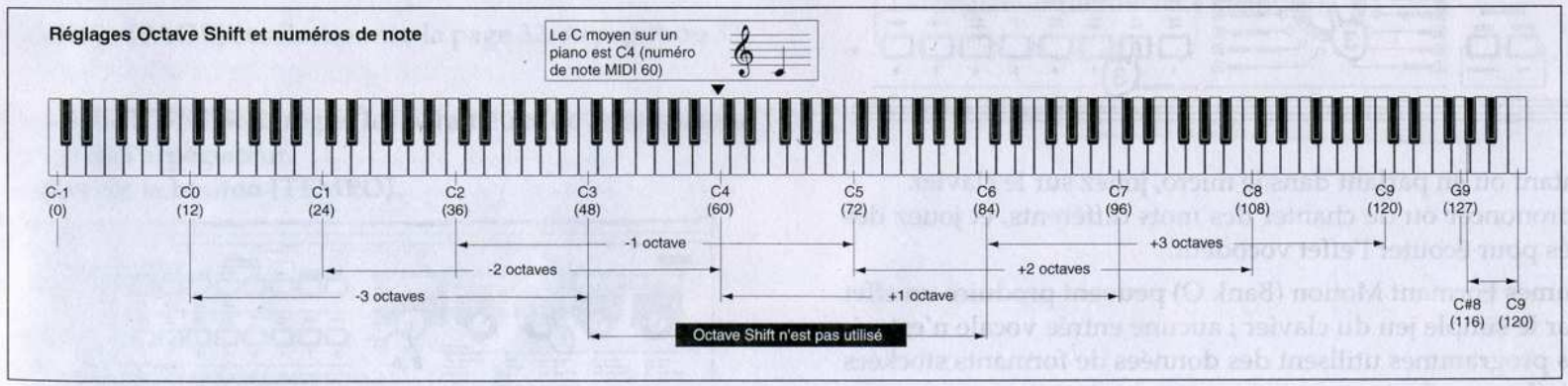
Cette fonction utilise l'emplacement de la note sur le clavier pour modifier le son. Normalement, elle est utilisée pour rendre le son plus brillant quand vous jouez vers le haut, ou pour créer des différences de volume entre les notes aiguës et les notes graves.

Velocity:

La force avec laquelle vous jouez les notes sur le clavier peut affecter le son. Normalement, votre dynamique de jeu aura un effet sur la tonalité et le volume.

note Velocity et Keyboard Tracking pouvant être utilisés comme source de patch virtuel, vous pouvez les utiliser pour produire une variété d'effets autres que ceux décrits ci-dessus. (☞p.45)

note Le clavier du **R3** ne génère pas de données Aftertouch.



1. Reproduction d'un programme vocodeur

Un vocodeur applique les caractéristiques spectrales d'une voix importée (le "modulateur") à un oscillateur ou à un autre son (la "porteuse") et reproduit le résultat. L'utilisation la plus courante d'un vocodeur consiste à parler ou à chanter dans un micro et à jouer des accords sur le clavier pour créer l'impression qu'un instrument parle ou chante. Vous pouvez aussi créer toutes sortes d'effets intéressants en utilisant des signaux audio autres qu'une voix humaine (comme des sons rythmiques).

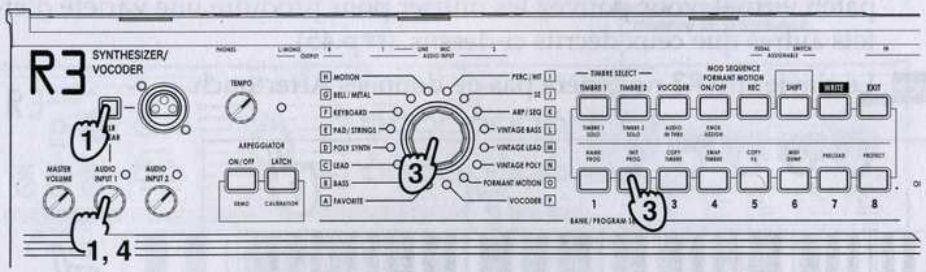
1 Tournez complètement le **bouton [AUDIO INPUT 1]** vers la gauche et réglez le **commutateur [MIC] sur XLR**.

2 Raccordez le micro inclus à la prise [MIC] (☞p.8).

3 Sélectionnez un programme vocodeur dans la **banque P (VOCODER)**. La touche [VOCODER] s'allumera.

note Avec les réglages d'usine, la **banque P (VOCODER)** contient les programmes vocodeur.

4 Chantez ou parlez dans le micro et tournez le **bouton [AUDIO INPUT 1]** le plus possible vers la droite, sans laisser le témoin AUDIO INPUT 1 s'allumer en rouge.



5 Tout en chantant ou en parlant dans le micro, jouez sur le clavier. Essayez de prononcer ou de chanter des mots différents, et jouez des accords variés pour écouter l'effet vocodeur.

note Les programmes Formant Motion (Bank O) peuvent produire un effet vocodeur par le simple jeu du clavier ; aucune entrée vocale n'est nécessaire. Ces programmes utilisent des données de formants stockées pour créer l'effet vocodeur.

2. Modification du son

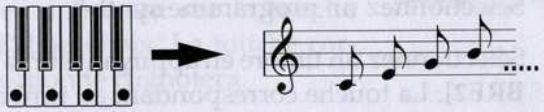
Comme avec les programmes synthé, vous pouvez modifier le son d'un programme vocodeur en tournant les **boutons [1]–[4]**, en déplaçant les **molettes [PITCH]** ou **[MOD]**, en commutant des octaves ou en changeant la façon dont vous jouez sur le clavier. Essayez ces méthodes pour altérer les programmes sélectionnés, comme décrit dans les pages précédentes. Avec les données préchargées en usine, les fonctions Performance Edit pour les boutons [1]–[4] sont généralement réglées sur les paramètres suivants.

Vocodeur :

Bouton [1]: Formant Offset (FcOffset)
Bouton [2]: Vocoder Resonance (Vcd Reso)
Bouton [3]: Envelope Follower Sensitivity (E.F. Sens)
Bouton [4]: Formant Motion Data Set Number (Frmnt No)

Utilisation de l'arpégiateur

L'arpégiateur détecte les notes actuellement jouées sur le clavier et les reproduit automatiquement une à la fois dans une variété de styles d'arpège. L'arpégiateur du **R3** offre six motifs d'arpèges et vous permet de régler la durée (temps de coupure) des notes de l'arpège. Le **R3** vous permet aussi de spécifier le statut activé/désactivé de chaque note dans l'accord jusqu'à huit pas. Vous pouvez ainsi créer un éventail encore plus large de motifs d'arpège.



Lorsque vous jouez l'accord indiqué ci-dessus sur le clavier, les notes produiront les sons indiqués à droite. (TYPE : UP)

1 Sélectionnez un programme. (☞p.12)
Vous pouvez utiliser l'arpégiateur avec au choix un programme synthé ou un programme vocodeur, mais nous sélectionnerons ici le programme synthé **"K-2 ArpPulse"** comme exemple.

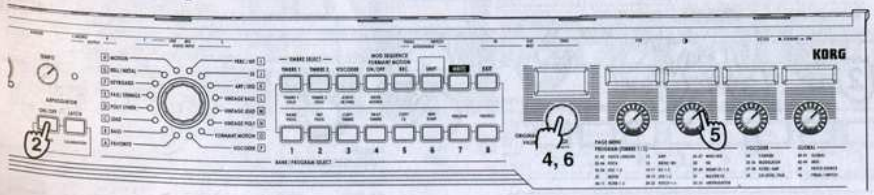
2 Appuyez sur la **touche ARPEGGIATOR [ON/OFF]** pour activer l'arpégiateur (la touche s'allume).

3 Maintenez un accord sur le clavier et l'arpégiateur commencera à fonctionner.

Modification de l'arpège

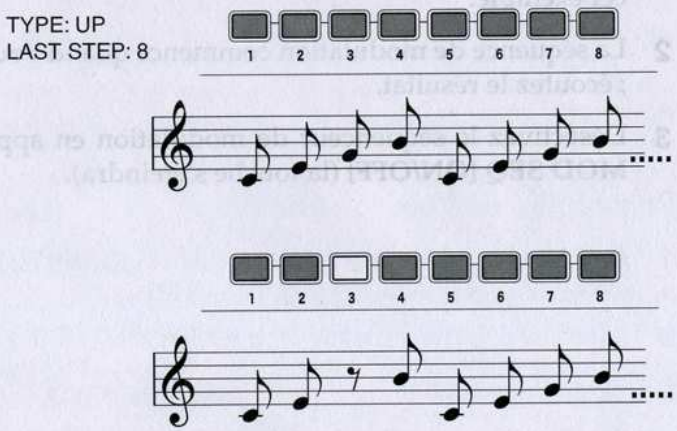
4 Tournez le **sélecteur [PAGE]** et sélectionnez la page 32. Arpeg-A ou 33. Arpeg-B.

5 Tournez les **boutons [1]–[4]** pour régler les paramètres de l'arpégiateur et changer le son de l'arpégiateur.
Réglez le tempo avec le **bouton [TEMPO]**.



Activer et désactiver individuellement des notes pour faire varier l'arpège

6 Le **sélecteur [PAGE]** ayant été réglé sur la page 32. Arpeg-A ou 33. Arpeg-B à l'étape précédente, les **touches PROGRAM NUMBER [1]–[8]** agiront comme des touches d'activation/désactivation des notes de l'arpège et s'allumeront (état activé) pour le nombre de notes activés. En désactivant une note (indiquée par une touche clignotante) la note correspondante marquera une pause et l'arpège résultant changera (voir le schéma ci-dessous). Le statut activé/désactivé de chaque note peut être réglé individuellement, ce qui offre encore plus de possibilités rythmiques.



7 Appuyez sur la **touche ARPEGGIATOR [ON/OFF]** pour désactiver l'arpégiateur (la touche s'éteindra).

Séquence de Modulation

1. Reproduction d'une séquence de modulation

Les timbres 1 et 2 offrent une "séquence de modulation" qui permet d'enregistrer les mouvement des paramètres dans la durée . Prenons un programme préréglé pour écouter ce qu'une séquence de modulation peut donner.

1 Sélectionnez un programme synthé.
Vous pouvez utiliser la séquence de modulation avec un programme synthé, mais nous utiliserons le programme synthé **"K-5 RezoBeat"** pour cet exemple.

2 La séquence de modulation commence quand vous jouez sur le clavier ; écoutez le résultat.

3 Désactivez le séquenceur de modulation en appuyant sur la **touche MOD SEQ [ON/OFF]** (la touche s'éteindra).

2. Enregistrement d'une séquence de modulation

Essayons d'enregistrer une séquence de modulation.

Enregistrement en mode Play

En mode Play, vous pouvez enregistrer le mouvement d'un des quatre boutons Performance Edit.

1 Sélectionnez un programme synthé.

2 Sélectionnez un timbre en appuyant sur la **touche [TIMBRE1]** ou **[TIMBRE2]**. La touche correspondant au timbre sélectionné clignotera.

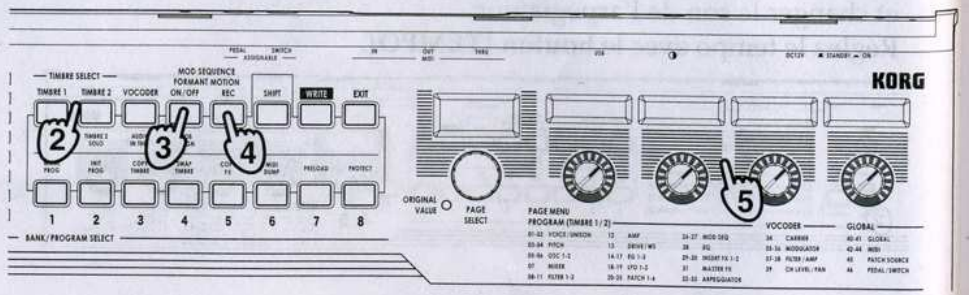
3 Activez le séquenceur de modulation en appuyant sur la **touche MOD SEQ [ON/OFF]** (la touche s'allumera).

4 Appuyez sur la **touche MOD SEQ [REC]** pour mettre le séquenceur de modulation en mode d'attente d'enregistrement.

5 Tout en maintenant les notes enfoncées sur le clavier, tournez le **bouton** qui contrôle le paramètre que vous souhaitez changer (un bouton ; [1], [2], [3] ou [4]). L'enregistrement commence dès que vous tournez le bouton. Lorsque vous avez atteint le dernier pas, la touche [REC] s'éteint et l'enregistrement se termine.

6 Lorsque vous jouez sur le clavier, la séquence de modulation commence à être reproduite et continuera en boucle. Écoutez le résultat.

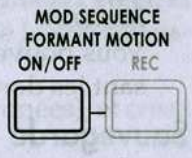
⚠ Le séquenceur de modulation enregistrera seulement le mouvement du bouton qui avait lancé l'enregistrement. Même si tournez d'autres boutons après que l'enregistrement a commencé, leurs mouvements ne seront pas enregistrés.



Enregistrement en mode Edit

En mode Edit, vous pouvez choisir un paramètre unique quelconque disponible pour une assignation via Bouton Assign (SHIFT function) et enregistrer un mouvement pour lui.

1 Sélectionnez un programme synthé. Choisissez un programme qui n'est pas sauvegardé avec une séquence de modulation (la touche MOD SEQ [ON/OFF] est éteinte).



2 Sélectionnez un timbre en appuyant sur la **touche [TIMBRE1]** ou **[TIMBRE2]** au choix. La touche correspondant au timbre sélectionné clignotera.

3 Activez le séquenceur de modulation en appuyant sur la **touche MOD SEQ [ON/OFF]** (la touche s'allumera).

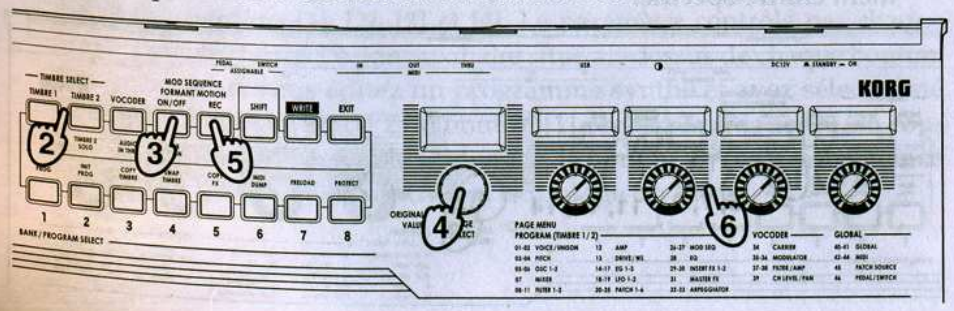
4 Tournez le **sélecteur [PAGE]** pour passer en mode Edit et sélectionnez la page qui contient le paramètre que vous souhaitez enregistrer.

5 Appuyez sur la **touche MOD SEQ [REC]** pour mettre le séquenceur de modulation en mode d'attente d'enregistrement.

6 Tout en maintenant les notes enfoncées sur le clavier, tournez un des **boutons [1]– [4]**. L'enregistrement commence dès que vous tournez le bouton. Lorsque vous avez atteint le dernier pas, la touche [REC] s'éteint et l'enregistrement se termine.

Tourner le bouton d'un paramètre qui ne peut pas être enregistré ne lancera pas l'enregistrement.

7 Lorsque vous jouez sur le clavier, la séquence de modulation commence à être reproduite et continuera en boucle. Écoutez le résultat.



1. Qu'est-ce que la fonction Formant Motion ?

Pour résumer, la fonction Formant Motion enregistre et sauvegarde l'"analyse" effectuée par le vocodeur d'un signal de modulation changeant. Ces données de Formant Motion sauvegardées peuvent être utilisées pour produire des effets vocodeur sans qu'il soit nécessaire de vocaliser dans un micro chaque fois que vous jouez. Dans sa mémoire interne, le **R3** peut stocker 16 groupes de données de Formant Motion, chacun pouvant durer jusqu'à 7,5 secondes. Les programmes vocodeur (programmes pour lesquels la touche [VOCODER] est allumée) peuvent utiliser ces données. A la sortie d'usine, la banque O (FORMANT MOTION) du **R3** contient des programmes préchargés qui utilisent les données de Formant Motion. Vous pouvez sélectionner et reproduire des programmes de cette banque pour écouter l'effet Formant Motion.

2. Enregistrement de données de Formant Motion

Préparatifs de l'enregistrement

1 Tournez complètement le **bouton [AUDIO INPUT 1]** vers la gauche et réglez le **commutateur [MIC] sur XLR**.

2 Raccordez le microphone inclus à la prise [MIC] (☞p.8).

3 Sélectionnez un programme vocodeur dans la banque P (VOCODER). La touche [VOCODER] s'allumera.

4 Chantez ou parlez dans le micro, puis tournez le **bouton [AUDIO INPUT 1]** le plus possible vers la droite, sans laisser le témoin AUDIO INPUT 1 s'allumer en rouge.

Enregistrement

5 Appuyez sur la **touche [VOCODER]**.
La touche clignotera.

6 Appuyez sur la **touche FORMANT MOTION [REC]**.
La touche clignotera et vous serez en mode d'attente d'enregistrement.

7 Appuyez de nouveau sur la **touche FORMANT MOTION [REC]**.
Dès que vous appuierez sur la touche [REC], l'enregistrement commencera et la touche s'allumera.

8 Parlez ou chantez dans le micro.

9 Appuyez sur la **touche FORMANT MOTION [REC]** pour arrêter l'enregistrement.

note L'enregistrement s'arrête automatiquement quand la mémoire est pleine.

10 Appuyez sur la **touche FORMANT MOTION [ON/OFF]** (la touche s'allumera).
Vous pouvez maintenant reproduire le programme vocodeur en utilisant les données de Formant motion que vous venez d'enregistrer.

Sauvegarde

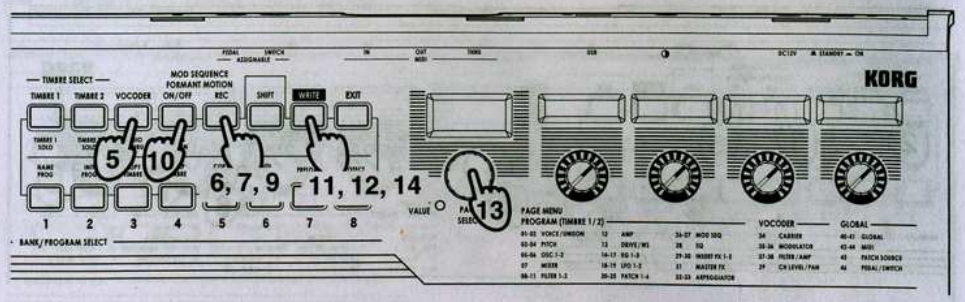
Voici comment sauvegarder les données de Formant Motion que vous venez juste d'enregistrer.

11 Appuyez sur la **touche [WRITE].**
Assurez-vous que l'écran principal affiche "Formant" (signalant ainsi que les données de Formant Motion sont les données qui seront sauvegardées).
Si l'écran affiche "Program" ou "Global," utilisez le sélecteur [PAGE] pour sélectionner Formant.

12 Appuyez de nouveau sur la **touche [WRITE]**.
L'écran principal affichera le numéro de l'emplacement de destination pour les données à sauvegarder.

13 Utilisez le **sélecteur [PAGE]** pour spécifier l'emplacement chiffré (1–16) où vous souhaitez que les données de Formant Motion soient sauvegardées.

14 Appuyez sur la **touche [WRITE]**.
Les données de Formant Motion seront sauvegardées dans l'emplacement chiffré spécifié.



Édition

Procédure d'édition de base

Sur le **R3**, deux méthodes de base vous permettent de créer votre/vos propre(s) son(s).

- Sélectionnez un programme proche du son que vous souhaitez créer, et changez les paramètres de ce programme jusqu'à ce que le son soit satisfaisant.
- Commencez à partir d'un programme initialisé (sans données), et créez le son à partir de zéro.

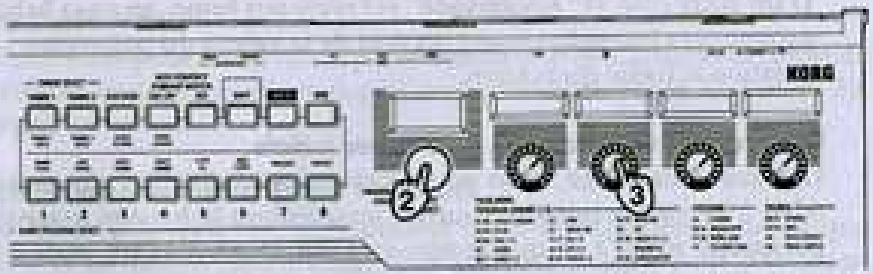
Tous les paramètres éditables sont organisés en sections, et les paramètres de chaque section sont accessibles en sélectionnant différentes pages d'édition. Lorsque vous créez un son à partir de zéro, remarquez que les pages d'édition sont organisées suivant l'ordre logique du processus d'édition. Vous pouvez tourner le sélecteur pour passer d'une section à l'autre dans l'ordre approprié. En gros, la procédure est la suivante.

1 Sélectionnez le programme à partir duquel vous souhaitez commencer. (☞p.12)
Si vous souhaitez commencer à partir de rien, exécutez l'opération Initialize. (☞p.75) Utilisez les touches TIMBRE SELECT [TIMBRE1], [TIMBRE2] ou [VOCODER] pour sélectionner la partie que vous souhaitez éditer.

2 Tournez le **sélecteur [PAGE]** pour sélectionner la page d'édition qui inclut le paramètre que vous souhaitez éditer. Considérez dans quelle mesure le programme actuel diffère du son que vous avez à l'esprit, et sélectionnez le paramètre que vous souhaitez éditer.

3 Éditez la valeur des paramètres disponibles dans la page sélectionnée, à l'aide des **boutons [1], [2], [3] et [4]**. Le paramètre contrôlé par chaque bouton est affiché sur l'écran auxiliaire situé au-dessus de chaque bouton. Par exemple, si vous éditez un programme synthé et avez sélectionné la page 8. Filt-A à l'étape 2, le bouton [1] règlera la fréquence de coupure, le bouton [2] règlera la résonance, le bouton [3] règlera la balance du filtre et le bouton [4] contrôlera le routage du filtre.

Édition de base



Essayez vous-même d'éditer les paramètres "Attack2" et "Decay" de la page **15. EG2** (☞p.41), le paramètre "Portamnt" de la page **3. Pitch-A** (☞p.25), ou le paramètre "Type" de la page **29. Insert FX1** pour écouter le résultat (☞p.49).

4 Répétez les étapes 2-3 comme nécessaire pour créer le son souhaité.

5 Écrivez le programme dans la mémoire. (☞p.74)

⚠ Si vous avez sélectionné un autre programme ou mis le **R3** hors tension avant d'écrire le programme dans la mémoire, vos données éditées seront perdues.

Différence entre les modes Catch et Jump
Dans certains cas, il semblera que les valeurs du paramètre ne changent pas quand vous tournez les boutons [1]-[4]. Cela peut se produire si "KnobMode" (page 41. Global-B) est réglé sur Catch. Dans le mode Catch, le bouton physique doit être réglé sur la position correspondant à la valeur enregistrée (indiquée par les témoins autour de chaque bouton) avant de commencer toute autre édition de ce paramètre. Cela vous permet d'effectuer des réglages fins sans aucun saut (jump) artificiel dans le son.

Par exemple, supposons qu'avant le début de l'édition, le bouton se trouve dans la position indiquée à gauche.

La valeur actuelle de ce paramètre est sauvegardée à la position indiquée par le triangle dans le schéma à gauche. En mode Catch, la valeur du paramètre ne changera pas jusqu'à ce que vous tourniez complètement le bouton vers cette position.

Une fois que le bouton a atteint la position de la valeur sauvegardée, les valeurs du bouton et du paramètre commenceront à changer en tandem, et vous pourrez commencer à éditer la valeur.

D'un autre côté, si "KnobMode" est réglé sur Jump, tourner le bouton provoquera immédiatement un saut de la valeur du paramètre vers la position actuelle du bouton.

Faire revenir un paramètre à sa valeur initiale.
Lorsque vous éditez, vous pouvez toujours réinitialiser un paramètre édité à sa valeur initiale. Tournez simplement le bouton assigné à ce paramètre jusqu'à ce que le témoin ORIGINAL VALUE reste allumé sans clignoter.

NOTE Si vous sélectionnez un autre programme ou sélectionnez de nouveau le même programme pendant l'édition, toutes les données éditées seront perdues, à moins que vous ne sauvegardiez d'abord tous les changements effectués. Les changements apportés à ces réglages seront aussi perdus si vous mettez le **R3** hors tension, aussi vous devez les sauvegarder dans la mémoire (Write) si vous souhaitez les conserver.

Édition de chaque timbre

Un programme peut utiliser jusqu'à deux timbres. Un timbre est constitué des paramètres des pages 1. Voice - 30. Ins FX2. Pour éditer un paramètre, vous devez d'abord sélectionner le timbre que vous souhaitez éditer (la touche [TIMBRE 1] ou [TIMBRE 2] clignotera).

NOTE Le paramètre "Mode" de la page 1. Voice s'applique au programme tout entier.

Utilisation des deux timbres (Layer)

Quand vous utilisez deux timbres, vous pouvez sélectionner un des trois modes disponibles en fonction de vos besoins, mais nous prendrons ici comme exemple le réglage de "Mode" sur Layer.

❍ Tournez le **sélecteur [PAGE]** pour sélectionner la page 1. Voice, et tournez le **bouton [1]** pour sélectionner Layer.

Sélection du timbre à éditer

Si vous éditez un programme qui utilise les deux timbres, voici comment sélectionner le timbre à éditer.

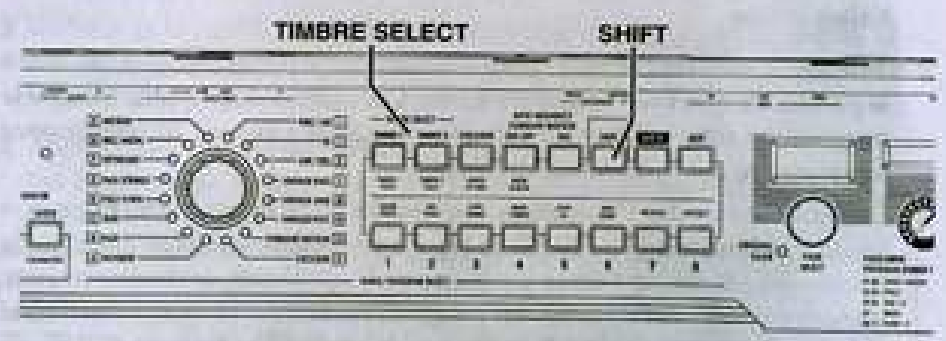
❍ Appuyez sur la **touche TIMBRE SELECT [TIMBRE1]** pour sélectionner le timbre 1 comme timbre à éditer.
La touche TIMBRE SELECT [TIMBRE1] s'allumera. Votre édition affectera le timbre sélectionné.

Écoute d'un seul timbre (Solo)

Pour un programme qui utilise les deux timbres, vous pouvez utiliser la fonction Solo pour écouter un seul timbre. C'est pratique pour écouter un timbre pendant son édition.

1. Appuyez sur la **touche TIMBRE SELECT [TIMBRE 1]** tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée.
   Votre édition s'appliquera au timbre 1, et seul le timbre 1 sera audible.
2. Si vous souhaitez entendre seulement le timbre 2, appuyez sur la **touche TIMBRE SELECT [TIMBRE 2]** tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée.
   Votre édition s'appliquera au timbre 2, et seul le timbre 2 sera audible.
3. Si vous souhaitez annuler la fonction Solo, appuyez sur la **touche clignotante [TIMBRE 1]** ou **[TIMBRE 2]** tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

⚠ L'état Solo ne peut pas être conservé.



Échange et copie des réglages des timbres (fonction SHIFT)

Vous pouvez échanger les réglages des deux timbres, ou copier les réglages de timbre d'un autre programme. (☞p.75)

Édition d'un programme vocodeur

Porteuse

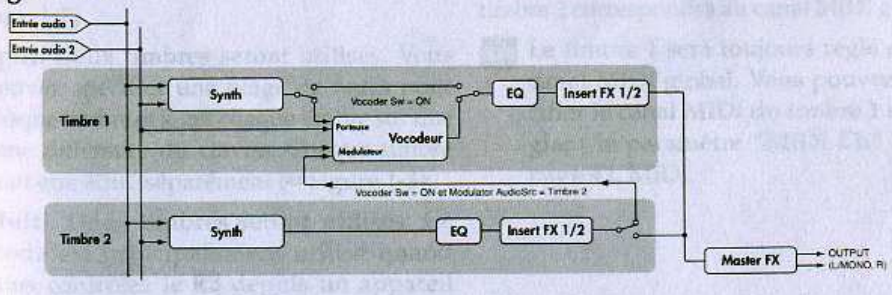
Le signal de porteuse sera traité sur la base du contenu harmonique du modulateur, aussi un bon choix pour la porteuse serait une forme d'onde riche en harmoniques, comme une onde en dents-de-scie ou une onde carrée avec une largeur de pulsion fixe. Vous pouvez éditer ces paramètres à la page 34. Carrier.

note Pour sélectionner une onde en dents-de-scie comme porteuse, éditez Timbre 1 pour régler le paramètre "Wave" de la page 5. OSC1 sur Saw. Utilisez ensuite le paramètre "Tmbr1Lvl" d'édition de vocodeur de la page 34. Carrier pour régler le niveau de sortie du timbre 1.

Modulateur

Dans la plupart des cas, vous utiliserez votre voix comme modulateur, mais des résultats intéressants pourront être obtenus si vous introduisez un son rythmique dans le **R3**. Vous pouvez décider si le modulateur sera une source externe comme un micro ou un son rythmique (AUDIO INPUT 1), le timbre 2 ou des données de Formant Motion. Si vous sélectionnez le timbre 2, la sortie de l'effet d'insertion du timbre 2 sera introduite dans le modulateur du vocodeur (☞Figure v - 1). Vous pouvez éditer ces paramètres aux pages 35. Modulator-A - 36. Modulator-B.

Figure v-1



note Pour introduire votre voix comme modulateur, désactivez (OFF) la touche FORMANT MOTION [ON/OFF] du panneau avant, et réglez le paramètre "AudioSrc" de la page 35. Modulator-A sur Input1.

Section vocodeur

Les paramètres pour les 16 filtres passe-bande (filtres d'analyse et filtres de synthèse) et les suivants d'enveloppe sont édités aux pages 37. Filter - 39. Lvl/Pan.

Sélection du vocodeur pour l'édition

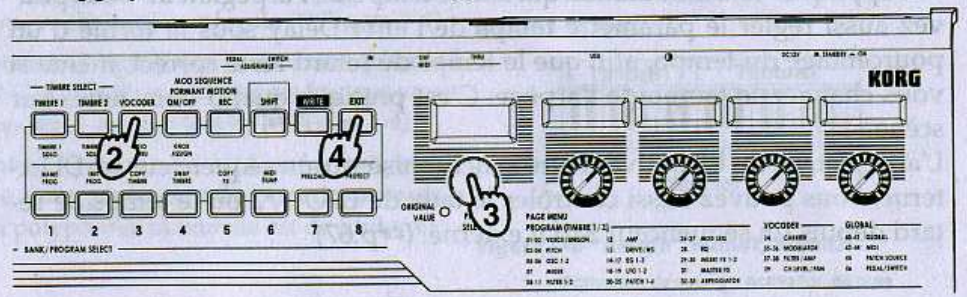
La procédure pour l'édition du vocodeur est essentiellement la même que pour éditer un timbre. Néanmoins, vous devrez d'abord activer la fonction vocodeur, puis sélectionner le vocodeur à éditer.

1 Sélectionnez un programme vocodeur.

2 Appuyez sur la **touche [VOCODER]**.
La touche [VOCODER] clignotera et la fonction vocodeur sera activée. Le vocodeur est aussi sélectionné pour l'édition.

3 Utilisez le **sélecteur [PAGE]** pour sélectionner les pages 34. Carrier - 39. Lev/Pan et utilisez les **boutons [1]-[4]** pour éditer les paramètres du vocodeur.
Si vous avez sélectionné le vocodeur comme cible de votre édition, le sélecteur [PAGE] sélectionnera seulement les pages qui contiennent les paramètres du vocodeur.

4 Appuyez sur la **touche [EXIT]** quand vous avez terminé l'édition.



Édition de l'arpégiateur

L'arpégiateur du **R3** offre six types d'arpèges. Non seulement vous pouvez sélectionner un type d'arpège, mais vous pouvez aussi régler le Gate Time, la valeur des notes, le niveau de swing, le tempo et d'autres paramètres de l'arpégiateur. Ces réglages d'arpégiateur sont effectués avec les paramètres des pages 32. Arpeggiator-A et 33. Arpeggiator-B. Les motifs de l'arpégiateur peuvent aller jusqu'à huit notes, et chaque note peut être activée/désactivée individuellement (lecture ou coupure du son), offrant ainsi une plus grande versatilité rythmique. (☞Reportez-vous à la page 15 pour plus d'informations sur les notes de l'arpégiateur.)

Sélection du/des timbre(s) qui seront joués par l'arpégiateur

Dans un programme synthé qui utilise deux timbres, vous pouvez sélectionner quels timbres seront joués par l'arpégiateur. Ce réglage est spécifié par "Assign" (bouton [1]) de la page Arpeggiator-A. Vous pouvez arpéger les deux timbres à la fois, le timbre 1 seul ou le timbre 2 seul.

Synchronisation du taux de LFO et du temps de retard sur l'arpégiateur

En synchronisant le taux de LFO 1/2 sur le tempo de l'arpège, vous pouvez appliquer une modulation qui suit le tempo de l'arpégiateur. Vous pouvez aussi régler le paramètre temps de l'effet Delay sous la forme d'un pourcentage du tempo, afin que le temps de retard reste correct, même si vous changez le tempo de l'arpège. C'est pratique quand vous jouez sur scène.

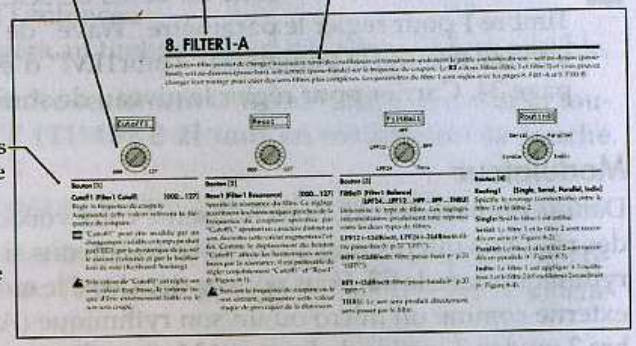
L'arpégiateur du **R3** pouvant être synchronisé sur un séquenceur MIDI externe, vous pouvez aussi contrôler le taux de LFO 1/2 ou le temps de retard depuis un séquenceur MIDI externe. (☞p.67)

Comment lire les pages de chaque section

Il s'agit ici du nom de la section. Lorsque vous avez réglé le sélecteur [PAGE] sur la page 8. Filter1-A et souhaitez obtenir des explications sur ces paramètres, consultez cette page.

Il s'agit ici des boutons [1]–[4] de commande d'édition. Les caractères imprimés autour de chaque bouton représentent les valeurs qui seront sélectionnées quand vous tournerez le bouton. Ces positions sont approximatives.

Une description succincte de la section est donnée ici.



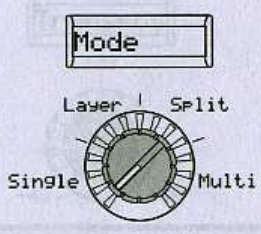
Cette zone décrit les paramètres édités par les boutons [1]–[4] de commande d'édition quand la section au-dessus est sélectionnée. La plage de valeurs pour chaque paramètre est indiquée à l'intérieur de crochets [ ]. Les explications pour chaque paramètre et ses valeurs sont données dessous.

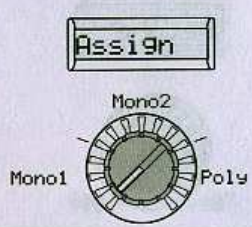
Paramètres de timbre

1. VOICE

Vous pouvez effectuer ici des réglages qui s'appliqueront au programme tout entier et des réglages qui spécifient le son de chaque timbre. Le bouton [1] permet de déterminer si vous utiliserez un seul timbre (Single) ou deux timbres et comment ils seront utilisés (Layer, Split ou Multi). Vous pouvez aussi déterminer si le timbre actuellement sélectionné avec les touches TIMBRE SELECT sera monophonique ou polyphonique, et comment il redémarrera.

note Si vous appuyez simultanément sur un nombre de touches supérieur au nombre de voix spécifié, la dernière touche enfoncée prendra la priorité.





Bouton [1]

Mode **[Single, Layer, Split, Multi]**

Ce paramètre détermine combien de timbres un programme utilisera, et comment ces timbres seront alloués. Ce paramètre ne peut pas être sélectionné pour un programme vocodeur.

Single: Seul un timbre sera utilisé (☞Figure 1-1).

Layer: Deux timbres seront utilisés. Quand vous jouez sur le clavier, les deux timbres seront simultanément audibles. Vous pouvez éditer chaque timbre séparément (☞Figure 1-2).

Split: Deux timbres seront utilisés. Vous pouvez spécifier une plage de notes pour chaque timbre et jouer chaque timbre sur une zone différente du clavier. Chaque timbre peut être édité séparément (☞Figure 1-3).

Multi: Deux timbres seront utilisés. Ce mode est principalement utilisé quand vous contrôlez le **R3** depuis un appareil MIDI externe. Chaque timbre peut être édité séparément.

Bouton [2]

SplitKey (Split Key) **[C-1...G9]**

Ce paramètre est seulement disponible quand le paramètre "Mode" est réglé sur Split. Le timbre 1 jouera les notes au-dessous du numéro de note spécifié et le timbre 2 jouera les notes au-dessus.

T2MIDIch (Timbre 2 MIDI channel) **[Global, 01...16]**

Lorsque "Mode" est réglé sur Layer ou Multi, ce paramètre peut être utilisé pour régler le canal MIDI pour le timbre 2.
Si vous choisissez Global, le canal MIDI du timbre 2 correspondra au canal MIDI global.

note Le timbre 1 sera toujours réglé sur le canal MIDI global. Vous pouvez spécifier le canal MIDI du timbre 1 en réglant le paramètre "MIDI Ch" de la page 42. MIDI.

Bouton [3]

Assign **[Mono1, Mono2, Poly]**

Ce paramètre détermine comment les notes seront articulées à partir du clavier (ou de la source MIDI).

Mono1: Le timbre sera joué en monophonie. Si vous maintenant enfoncée la première note jouée, l'EG ne redémarrera pas quand vous jouerez la deuxième touche et les suivantes. Utilisez ce réglage quand vous souhaitez jouer legato (☞Figure 1-4).

Mono2: Le timbre sera joué en monophonie. L'EG sera redéclenché chaque fois que vous appuierez sur une touche (☞Figure 1-4).

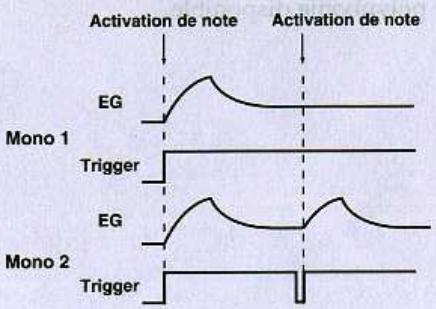
Poly: Le programme sera joué en polyphonie, vous permettant de jouer des accords. La polyphonie maximale est de huit voix.

Figure 1-1: Single

Figure 1-2: Layer

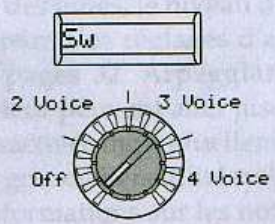
Figure 1-3: Split

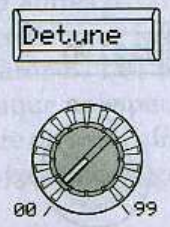
Figure 1-4: "Assgin" Mono1, Mono2

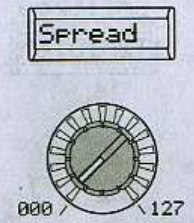


2. UNISON

Vous pouvez effectuer ici des réglages pour la fonction Unison qui "empile" les voix à la même hauteur pour créer un son plus riche.







Bouton [1]

Sw (Unison Switch) **[Off, 2 Voice, 3 Voice, 4 Voice]**

Lorsque le commutateur Sw est activé, vous pouvez spécifier le nombre de voix à empiler.

Off: Unison est désactivé.

2 Voice: Unison est activé ; deux voix sont empilées.

3 Voice: Unison est activé; trois voix sont empilées.

4 Voice: Unison est activé; quatre voix sont empilées.

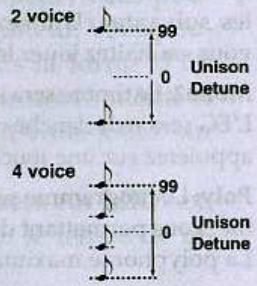
En fonction d'autres réglages liés aux voix, les voix spécifiées ici ne seront peut-être pas toutes audibles.

Activer la fonction Unison limitera la polyphonie disponible.

Bouton [2]

Detune (Unison Detune) **[0...99]**

Ce paramètre est disponible quand Unison est activé (c'est-à-dire, si "Sw" est réglé sur 2-4 Voice). Il spécifie (en cents) le niveau de désaccord qui surviendra entre les voix empilées. Quel que soit le nombre de voix empilées, ce paramètre spécifiera toujours la plage totale de désaccord.



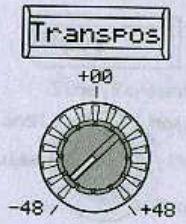
Bouton [3]

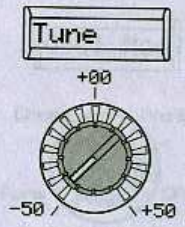
Spread (Unison Spread) **[000...127]**

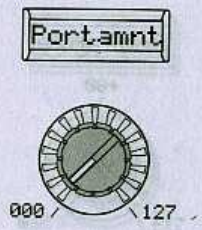
Ce paramètre est disponible quand Unison est activé (c'est-à-dire, si "Sw" est réglé sur 2-4 Voice). Il contrôle l'étendue de l'espace stéréo (panning) des voix empilées. Le nombre de voix spécifié par "Sw" sera réparti à des intervalles réguliers en fonction de ce réglage.

3. PITCH-A

Ces réglages affectent la hauteur des oscillateurs. Ces réglages sont partagés par les oscillateurs 1 et 2.







Bouton [1]

Transpos (Transpose) **[–48...+48]**
Ce paramètre spécifie la hauteur des oscillateurs par pas d'un demi-ton (100 cents).
La plage de réglages est de quatre octaves vers le haut ou vers le bas.

note Ce réglage est lié à la hauteur des oscillateurs eux-mêmes ; Il n'a pas la même fonction que les touches OCTAVE [UP], [DOWN] du panneau avant, qui modifient la plage de notes disponibles sur le clavier.

Bouton [2]

Tune **[–50...50]**
Ce paramètre spécifie la hauteur de l'oscillateur par pas d'un cent.

Bouton [3]

AnlgTune (Analog Tune) **[000...127]**
En ajoutant un caractère aléatoire à la hauteur de chaque note quand elle est jouée, ce paramètre permet de simuler l'instabilité de la hauteur et la "dérive" de l'oscillateur caractéristiques des synthétiseurs analogiques. Un réglage plus haut produira une variation plus importante de la hauteur.

Bouton [4]

Portamnt (Portamento) **[000...127]**
Le Portamento est un changement progressif de la hauteur d'une note à l'autre. Ce paramètre spécifie la vitesse de l'effet Portamento.
Avec un réglage de 0, il n'y aura pas d'effet Portamento. Augmenter la valeur allongera le temps nécessaire pour que l'effet Portamento effectue la transition d'une note à la suivante.

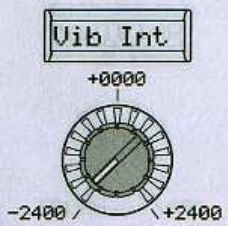
4. PITCH-B

Dans cette section, vous pouvez spécifier comment les **molettes [PITCH]** et **[MOD]** affectent la hauteur.

Bouton [1]

BndRange (Bend Range) [–12...+12]

Ce paramètre spécifie la plage de réglages de la molette [PITCH] en demi-tons. La valeur spécifie l'étendue du changement qui se produira quand vous déplacerez la molette complètement vers le haut ou vers le bas.



Bouton [2]

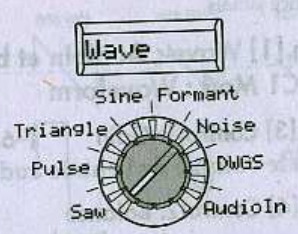
Vib Int (Vibrato Intensity) [–2400...+2400]

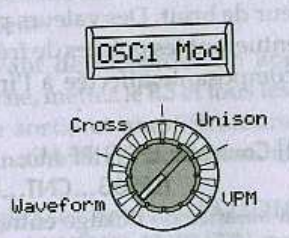
Ce paramètre spécifie la profondeur du vibrato qui sera appliqué quand vous déplacerez la molette [MOD] complètement vers le haut.

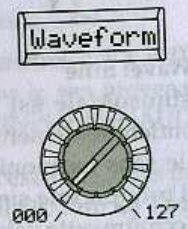
note Par défaut, LFO2 est la source de vibrato pour la molette [MOD].

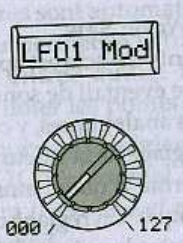
5. OSC1 (Oscillator 1)

L'oscillateur produit une forme d'onde qui est à la base du son. Chaque timbre a deux oscillateurs. Les paramètres de ce chapitre s'appliquent à l'oscillateur 1. Le bouton [1] est utilisé pour sélectionner la forme d'onde de base, et le bouton [2] pour sélectionner le type de modulation de l'oscillateur. Les fonctions des boutons [3] et [4] sont déterminées par les réglages des boutons [1] et bouton [2] (☞p.28 -29).









Bouton [1]

WAVE (Waveform Select)
[Saw, Pulse, Triangle, Sine, Formant, Noise, DWGS, Audio In]

Sélectionne la forme d'onde pour l'oscillateur 1. Les ondes Saw, Pulse (square), Triangle et Sine sont des ondes traditionnelles associées aux synthétiseurs analogiques.

Saw: Une onde en dents-de-scie.

Pulse: Une onde de battement.

Triangle: Une onde en triangle.

Sine: Une onde sinusoïdale.

Formant: Une onde formant avec des caractéristiques tonales similaires à celles d'une voix humaine.

Noise : Production de bruit.

DWGS: Formes d'onde DWGS (Digital Waveform Generation System). Ces ondes numériques sont créées en utilisant une synthèse harmonique additive. 64 ondes DWGS sont disponibles.

Audio In: Une source audio externe est utilisée au lieu de l'oscillateur.

Les paramètres de la section **PITCH** n'ont pas d'effet sur la source audio externe raccordée aux prises [AUDIO INPUT 1] ou [AUDIO INPUT 2].

Bouton [2]

OSC1 Mod (Oscillator 1 Modulation Type)
[Waveform, Cross, Unison, VPM]

Sélectionne le type de modulation appliqué à l'oscillateur 1.

Le nombre maximal de voix pouvant être jouées peut varier en fonction de la combinaison de réglages de "Wave" et "OSC1 Mod".

Waveform (Waveform Modulation): Utilisez "Control1" pour modifier l'aspect de la forme d'onde.

Les paramètres suivants (Cross, Unison, VPM) sont disponibles seulement quand le paramètre "Wave" est réglé sur Saw, Pulse, Tri, ou Sin, et ne sont pas disponibles quand le paramètre "WAVE" est réglé sur Formant, Noise, DWGS, ou AudioIn.

Cross (Cross Modulation): Cross Modulation utilise la forme d'onde produite par l'oscillateur 2 (le modulateur) pour moduler à grande vitesse la fréquence de l'oscillateur 1 (la porteuse) et produire un son modulé. La forme d'onde sélectionnée avec "Wave" sera la porteuse (☞Figure 5-1).(↗)

Knob [3]

OSC1Ctr1 (Control1)
[000...127/–63...+63/---]

La fonction contrôlée par ce bouton est déterminée par les réglages de "Wave" et "OSC Mod". (☞p.28)

Avec certains réglages, du bruit sera produit.

Bouton [2] (↘)

Unison: Unison simule la déviation de la hauteur de cinq oscillateurs empilés à partir d'un seul oscillateur, pour créer un son plus riche. Contrairement au paramètre Unison SW de la page 2. Unison, cette fonction ne nécessite pas de polyphonie supplémentaire.

VPM (Variable Phase Modulation) :
Le réglage VPM produit des harmoniques métalliques, en utilisant une onde sinusoïdale à un multiple harmonique (entier) de la fondamentale de l'oscillateur 1, pour moduler la phase de l'oscillateur 1. Par contraste avec Cross Modulation qui produit des sons qui ont un caractère de modulation, les formes d'ondes VPM restent statiques alors que les nouvelles harmoniques sont ajoutées. L'oscillateur 1 utilise son propre générateur d'onde sinusoïdale aussi, contrairement à Cross Modulation, l'oscillateur 2 n'a pas d'effet sur VPM.

Bouton [4]

OSC1Ctr2 (Control2) [000...127/–63...+63/ 001...064/001...032/---]

La fonction contrôlée par ce bouton est déterminée par les réglages de "Wave" et "OSC Mod". (☞p.28)

Figure 5-1: Cross Mod

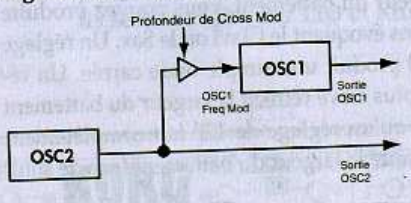
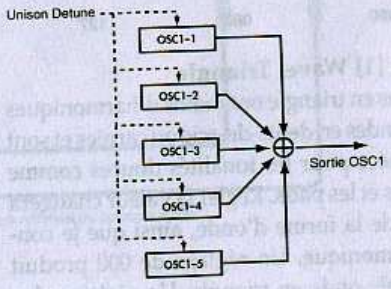


Figure 5-2: Unison Mod

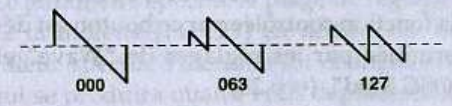


Bouton [1] Wave : Saw, Pulse, Triangle, Sine et bouton [2] OSC1 Mod: Waveform

Bouton [3] Control1: Waveform [000...127]

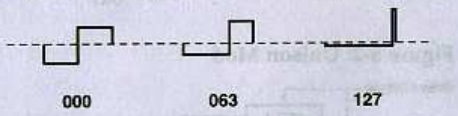
Bouton [1] Wave: Saw

L'onde en dents-de-scie est appropriée pour créer un large éventail de sons typiques des synthétiseurs analogiques, y compris basses et pads. Le réglage de la valeur changera l'aspect de la forme d'onde, ainsi que le contenu harmonique. Un réglage de 000 produit l'onde en dents-de-scie traditionnelle. Un réglage plus élevé accentue des harmoniques différentes ; un réglage de 127 produit une onde en dents-de-scie une octave plus haut.



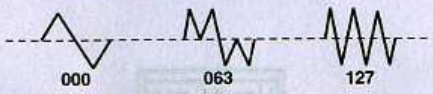
Bouton [1] Wave: Pulse

L'onde de battement est appropriée pour les sons électroniques et les instruments à vent. En réglant la largeur du battement, vous pouvez produire des sons évoquant le Clavi ou le Sax. Un réglage de 000 produit une simple onde carrée. Un réglage plus élevé rétrécit la largeur du battement tandis qu'un réglage de 127 fait complètement disparaître la largeur du battement (pas de son).



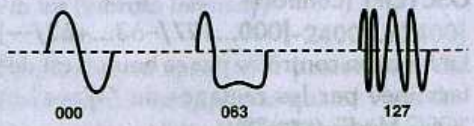
Bouton [1] Wave: Triangle

Les ondes en triangle ont moins d'harmoniques que les ondes en dents-de-scie ou carrées et sont appropriées pour les tonalités douces comme les basses et les pads. Régler la valeur changera l'aspect de la forme d'onde, ainsi que le contenu harmonique. Un réglage de 000 produit une simple onde en triangle. Un réglage plus élevé accentue des harmoniques différentes ; un réglage de 127 produit une onde en triangle une octave et une quinte plus haut (c'est-à-dire, une tierce harmonique).



Bouton [1] Wave: Sine

Une onde sinusoïdale est une tonalité douce qui contient seulement la fréquence fondamentale sans harmoniques. Un réglage de 000 produit une simple onde sinusoïdale. Accroître cette valeur modifiera la forme d'onde, changeant la structure des harmoniques comme indiqué ci-dessous.



Bouton [4] Control2: LFO1 Intensity [000...127]

Le LFO1 fera varier l'effet "OSC1Ctr1" (Waveform Modulation). "OSC1Ctr2" règle la profondeur de ce changement.

Bouton [1] Wave : Formant et bouton [2] OSC1 Mod : Waveform

Bouton [3] Control1: Formant Width [000...127]

L'onde formant possède un caractère tonal rappelant la voix humaine. Ce bouton règlera les composantes de la fréquence caractéristique des formants vocaux. Ce réglage est similaire au changement de la forme de la bouche (ainsi, quand vous changez le son d'une voyelle).

Bouton [4] Control2: Formant Shift [-63...+63]

Déplace le spectre de fréquence entier du formant vers le haut ou le bas. Ce réglage est similaire au changement de la taille de votre bouche. Avec un réglage de 0, les emplacements du formant ne changent pas.

Bouton [1] Wave : Noise et bouton [2] OSC1 Mod : Waveform

Bouton [3] Control1: Resonance[000...127]

Spécifie la niveau de résonance du filtre de l'oscillateur de bruit. Des valeurs plus élevées accentueront les pointes de fréquence pour la composante affectée à l'intérieur du bruit.

Bouton [4] Control2: LPF/HPF Mix [LPF63...CNT...HPF63]

Spécifie la balance de mixage entre les filtres passe-bas et les filtres passe-haut ; la brillance du son variera.

Bouton [1] Wave : DWGS et bouton [2] OSC1 Mod : Waveform

Bouton [3] Control1: ---

Aucun effet

Bouton [4] Control2: Wave Select [001...64]

Sélectionne la forme d'onde DWGS.

No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom
1	SynSine1	22	Digi2	43	E.Bass2
2	SynSine2	23	Digi3	44	E.Bass3
3	SynSine3	24	Digi4	45	Bell1
4	SynSine4	25	Digi5	46	Bell2
5	SynSine5	26	Digi6	47	Bell3
6	SynSine6	27	Digi7	48	Endless*
7	SynSine7	28	Digi8	49	SynVox1
8	SynWave1	29	Digi9	50	SynVox2
9	SynWave2	30	E.Piano1	51	VoxPad1
10	SynWave3	31	E.Piano2	52	VoxPad2
11	SynWave4	32	E.Piano3	53	VoxPad3
12	SynWave5	33	Organ1	54	FlutePad
13	SynWave6	34	Organ2	55	EP Pad1
14	SynWave7	35	Organ3	56	EP Pad2
15	SynWire1	36	Organ4	57	Noise1
16	SynWire2	37	Organ5	58	Noise2
17	SynWire3	38	Clav1	59	Noise3
18	SynWire4	39	Clav2	60	Noise4
19	5thSaw	40	Guitar1	61	Noise5
20	5thSqu	41	Guitar2	62	Noise6
21	Digi1	42	E.Bass1	63	Noise7
				64	Noise8

*: La forme d'onde "48: Endless" genere un effet "infini" reposant sur les memes hauteurs dans toutes les octaves. Cela donne l'impression que meme en jouant des gammes s'etendant sur plusieurs octaves (Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si, Do, Re, Mi,?), on n'avance jamais.

Bouton [1] Wave : AudioIn et bouton [2] OSC1 Mod : Waveform

Bouton [3] Control1: Gain [-63...+63]

Spécifie le volume de l'entrée audio.

Bouton [4] Control2: Balance [L63...CNT...R63]

Spécifie la balance entre les prises du canal L ([AUDIO INPUT 1]) et du canal R ([AUDIO INPUT 2]).

Pour les détails sur la façon de traiter un signal audio externe, reportez-vous à "Traitement d'un signal audio externe" (☞p.29).

Bouton [1] Wave : Saw, Pulse, Triangle, Sine et bouton [2] OSC1 Mod : Cross

Bouton [3] Control1: Modulation Depth [000...127]

Spécifie la profondeur de la transmodulation.

Bouton [4] Control2: LFO 1 Intensity [000...127]

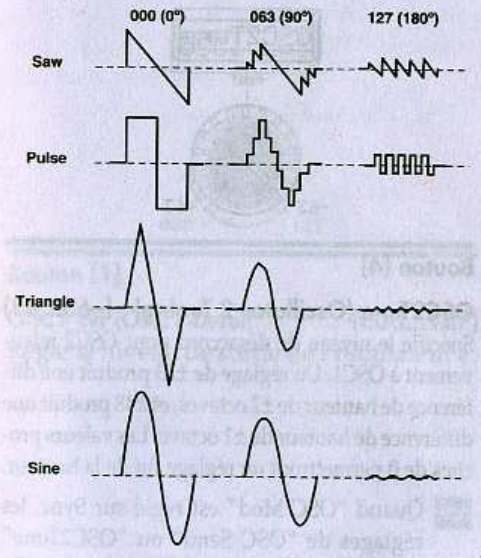
Spécifie la profondeur de la modulation supplémentaire appliquée par le LFO1 à l'effet de transmodulation.

Bouton [1] Wave : Saw, Pulse, Triangle, Sine et bouton [2] OSC1 Mod : Unison

Bouton [3] Control1: Detune [000...127]

Spécifie la différence de hauteur entre les cinq oscillateurs de Unison. Des valeurs plus hautes augmenteront la différence de hauteur entre les oscillateurs, produisant un son plus riche.

Bouton [4] Control2: Phase [000...127]
Spécifie la phase de chaque oscillateur à l'activation de la note. Ce réglage affectera la tonalité de l'attaque. Un réglage de 127 changera la hauteur et le volume.



Bouton [1] Wave : Saw, Pulse, Triangle, Sine et bouton [2] OSC1 Mod : VPM

Bouton [3] Control1: Modulation Depth [000...127]
Spécifie la profondeur de VPM.

Bouton [4] Control2: Modulation Harmonics [001....032]
Spécifie la fréquence du modulateur VPM comme multiple harmonique de l'oscillateur 1.

Traitement d'un signal audio externe

Vous pouvez utiliser Filter, Amp, EG, LFO etc., pour traiter le signal d'un synthétiseur, d'une boîte à rythmes ou d'un appareil audio externe comme la forme d'onde d'un oscillateur.

Avant de raccorder un appareil externe, mettez le **R3** et tous les appareils de sortie et amplificateurs de puissance externes hors tension.

1 Réglez les **boutons [AUDIO INPUT 1]** et **[AUDIO INPUT2]** sur la position MIN et le commutateur [MIC] sur **REAR**.

2 Raccordez les prises de sortie de votre appareil externe à la prise [AUDIO INPUT 1] ou [AUDIO INPUT 2], et réglez le commutateur AUDIO INPUT 1 [MIC/LINE] sur **LINE**.

3 Après avoir effectué les raccordements, mettez sous tension votre appareil externe, votre **R3** et vos haut-parleurs de contrôle autoalimentés – dans cet ordre.

4 Sélectionnez un programme synthé et initialisez-le (appuyez sur la **touche PROGRAM SELECT [2]** tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée. Appuyez sur la touche clignotante [2] pour initialiser ; sur [EXIT] pour annuler l'opération. (☞p.75).

5 Réglez le **sélecteur [PAGE]** sur la **page 5. OSC 1**, et réglez "WAVE" (bouton [1]) sur **AudioIn**.

6 Transmettez un signal audio depuis l'appareil externe et réglez les **boutons [AUDIO INPUT 1]** et **[AUDIO INPUT2]** à leur niveau maximal sans laisser les témoins AUDIO INPUT 1 et AUDIO IN 2 s'allumer en rouge.

7 Tout en recevant le signal audio, jouez sur le clavier.

8 Éditez FILTER, AMP, EG, LFO, et les effets comme décrit dans "Procédure d'édition de base" (☞p.19), pour modifier le son.

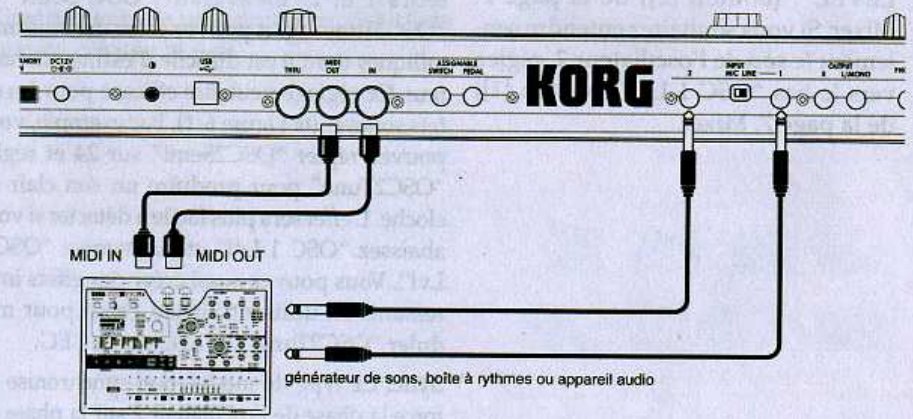
Les paramètres liés à PITCH n'ont pas d'effet sur le son provenant des prises [AUDIO INPUT 1] et [AUDIO INPUT 2].

MIDI Dans cet exemple, vous pouvez raccorder MIDI OUT du **R3** à MIDI IN de votre appareil MIDI externe et régler en conséquence les canaux MIDI, de telle sorte que votre module sonore ou autre appareil MIDI externe produise un son quand vous jouerez sur le clavier du **R3** (☞p.64). Vous pouvez utiliser le clavier du **R3** pour reproduire les sons de votre appareil externe, et utiliser le sélecteur [PAGE] et les boutons CONTROLS [1]-[4] pour modifier le son.

MIDI Vous pouvez utiliser une entrée externe comme porteuse du vocodeur.

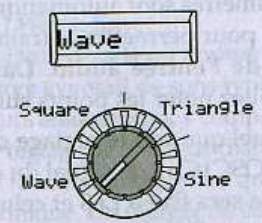
note Quand "Sw" (bouton [1]) de la page 2. Unison est activé (2-4 Voice), certain paramètres sont automatiquement réglés pour permettre le traitement stéréo de l'entrée audio. Dans ce cas, veuillez noter les points suivants.

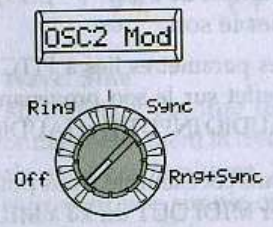
- Quel que soit le réglage de Balance d'OSC1Ctr2, le signal du canal gauche sera fixé à L63 et celui du canal droit à R63.
- Quel que soit le réglage "Sw" de la page 2. Unison, ce paramètre sera fixé à 2 Voice.
- Si le paramètre "Spread" (bouton [3]) de la page 2. Unison est réglé sur 0, aussi bien le canal gauche que le canal droit de sortie du timbre seront réglés (paramètre "Panpot" de la page 12. Amp ☞p.37) sur CNT. Si le paramètre "Spread" est réglé sur 127, ils seront réglés sur L63 et R63.

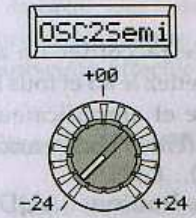


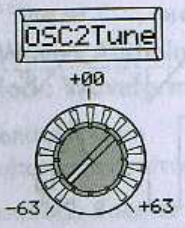
6. OSC2 (Oscillator 2)

Vous pouvez régler ici l'oscillateur 2. Vous pouvez créer un large éventail de sons en utilisant deux oscillateurs en même temps. Par exemple, vous pouvez régler le **bouton [3]** ("OSC Semi") et le **bouton [4]** ("OSC2Tune") de telle façon qu'un oscillateur agisse comme s'il faisait partie de la structure harmonique de l'autre oscillateur, régler la hauteur des deux oscillateurs sur un intervalle d'harmonie, ou régler les deux oscillateurs sur la même hauteur, mais en désaccordant légèrement l'un d'entre eux pour créer un effet de désaccord. Vous pouvez aussi utiliser Ring Modulation et Oscillator Sync pour créer des structures harmoniques très complexes. (Ce réglage est effectué avec "OSC Mod" (bouton [2]).)









Bouton [1]

Wave (Waveform Select) [Saw, Square, Triangle, Sine]

Sélectionne une forme d'onde pour l'oscillateur 2.

Saw: Une onde en dents-de-scie.

Square: Une onde carrée.

Triangle: Une onde en triangle.

Sine: Une onde sinusoïdale.

note Si vous n'entendez pas le son de l'oscillateur 2, réglez vers le haut "OSC2 LEVEL " (bouton [2]) de la page 7. Mixer. Si vous souhaitez entendre seulement le son de l'oscillateur 2, réglez vers le bas "OSC 1 Lvl" (bouton [1]) de la page 7. Mixer.

Bouton [2]

OSC2 Mod (Oscillator 2 Modulation Type) [Off Ring, Sync, Rng+Sync]

Détermine le type de modulation d'oscillateur qui sera produit en conjonction avec l'oscillateur 1.

Off: Aucun effet de modulation d'oscillateur n'est produit. Néanmoins, vous pouvez désaccorder l'oscillater 2 de l'oscillateur 1 en utilisant les paramètres "OSC Semi" et "OSC2Tune" pour créer des effets d'harmonie et de désaccord.

Ring: La modulation Ring génère la somme et la différence des formes d'onde des oscillateurs 1 et 2. En réglant "OSC Semi" et "OSC2Tune" vous pouvez créer des sons métalliques dont il est difficile d'estimer la hauteur. Ce réglage peut être efficace pour les effets sonores (☞Figure 6-1). Par exemple, vous pouvez régler "OSC2Semi" sur 24 et régler "OSC2Tune" pour produire un son clair de cloche. L'effet sera plus facile à détecter si vous abaissez "OSC 1 Lvl" et augmentez "OSC 2 Lvl". Vous pouvez aussi créer des effets intéressants en utilisant Virtual Patch pour moduler "OSC2Tune" du LFO ou de l'EG.

Sync: Ce type de modulation synchronise de force la phase de l'oscillateur 2 sur la phase de l'oscillateur 1, et est utile pour créer des sons de type synthé lead (☞Figure 6-2). (↗)

Bouton [3]

OSC2Semi (Oscillator 2 Semitone) [–24...24]

Spécifie le désaccord (différence de hauteur) relative à l'oscillateur 1, en pas d'un demi-ton sur une plage de plus ou moins deux octaves.

note Si vous souhaitez utiliser le son de l'oscillateur 2 comme composante de la structure harmonique de l'oscillateur 1, essayez de régler ce paramètre sur une octave ou une quinte plus haut que l'oscillateur 1. Si vous souhaitez utiliser l'oscillateur 2 en harmonie, vous pouvez essayer des intervalles comme la tierce, la quarte ou la quinte.

Bouton [2] (↘)

Par exemple, sélectionnez une onde en dents-de-scie pour l'oscillateur 1 et augmentez "OSC 2 Lvl" (☞p.31 "7. MIXER"). Puis, éditez "OSC Semi" et "OSC 2 Tune" pour changer la hauteur et écoutez le résultat. L'effet sera plus facile à détecter si la hauteur de l'oscillateur 2 est rehaussée au-dessus de celle de l'oscillateur 1. Vous pouvez aussi produire des effets intéressants en utilisant Virtual Patch pour moduler "OSC2Tune" du LFO ou de l'EG.

Rng+Sync: Ce réglage applique en même temps les modulations Ring et Sync (☞Figure 6-3). (↗)

Bouton [4]

OSC2Tune (Oscillator 2 Tuning) [–63...63]

Spécifie le niveau de désaccord pour OSC2 relativement à OSC1. Un réglage de ±63 produit une différence de hauteur de ±2 octaves, et ±48 produit une différence de hauteur de ±1 octave. Les valeurs proches de 0 permettront un réglage fin de la hauteur.

note Quand "OSC Mod" est réglé sur Sync, les réglages de "OSC Semi" ou "OSC2Tune" changent la hauteur des harmoniques. La hauteur des fondamentaux ne chan gera pas.

Bouton [2] (↘)

Figure 6-1: Ring

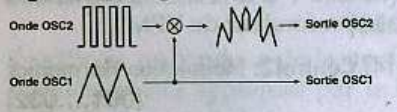


Figure 6-2: Sync

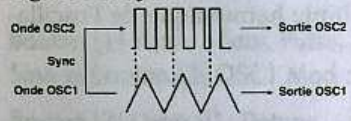
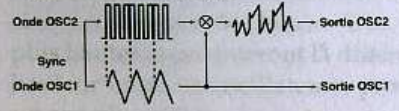
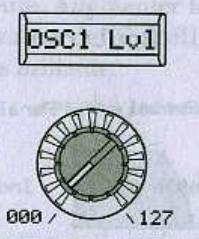


Figure 6-3: Ring+Sync



7. MIXER

Ces paramètres permettent de régler la balance du volume des oscillateurs 1 et 2 et du générateur de bruit. Ces réglages définiront le niveau d'entrée dans la section FILTER.

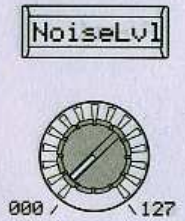


Bouton [1]

OSC1 Lvl (OSC1 Level) [000...127]
Règle le niveau de sortie de l'oscillateur 1.

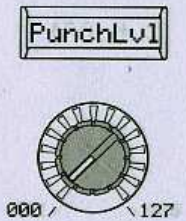
Bouton [2]

OSC2 Lvl (OSC2 Level) [000...127]
Règle le niveau de sortie de l'oscillateur 2.



Bouton [3]

NoiseLvl (Noise Level) [000...127]
Règle le niveau de sortie du générateur de bruit. Ce générateur de bruits produit un bruit blanc indépendamment de celui sélectionné comme forme d'onde pour l'oscillateur 1 ("Wave": Noise). Il n'a pas de filtre ou de résonance comme le générateur de bruit de l'oscillateur 1, mais vous pouvez utiliser la section FILTER pour créer les mêmes résultats que l'onde de forme du bruit de l'oscillateur 1.
Le bruit est utilisé pour créer des sons d'instruments de percussion, ou des effets sonores comme le surf.

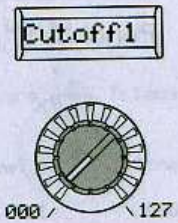


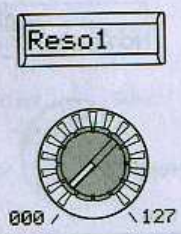
Bouton [4]

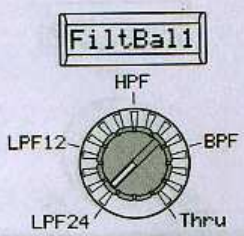
PunchLvl (Punch Level) [000...127]
Crée une attaque plus "nerveuse" en réglant le niveau de forme d'onde de battement ajoutée à la sortie de l'oscillateur seulement pendant l'attaque. Accroître cette valeur renforcera l'attaque.

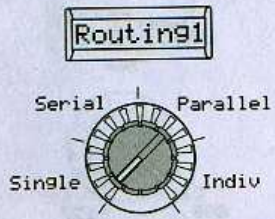
8. FILTER1-A

La section filtre permet de changer le caractère tonal des oscillateurs en transférant seulement la partie souhaitée du son – soit au-dessus (passe-haut), soit au-dessous (passe-bas), soit centrée (passe-bande) sur la fréquence de coupure. Le **R3** a deux filtres (filtre 1 et filtre 2) et vous pouvez changer leur routage pour créer des sons filtrés plus complexes. Les paramètres du filtre 1 sont réglés avec les pages 8. Filt1-A et 9. Filt1-B.









Bouton [1]

Cutoff1 (Filter1 Cutoff) [000...127]
Règle la fréquence de coupure.
Augmenter cette valeur relèvera la fréquence de coupure.

note "Cutoff1" peut être modifié par un changement variable en temps produit par l'EG1, par la dynamique de jeu sur le clavier (vélocité) et par la localisation de note (Keyboard Tracking).

Si la valeur de "Cutoff1" est réglée sur une valeur trop basse, le volume risque d'être extrêmement faible ou le son sera coupé.

Bouton [2]

Reso1 (Filter1 Resonance) [000...127]
Spécifie la résonance du filtre. Ce réglage accentuera les harmoniques proches de la fréquence de coupure spécifiée par "Cutoff1," ajoutant un caractère distinct au son. Accroître cette valeur augmentera l'effet. Comme le déplacement du bouton "Cutoff1" affecte les harmoniques accentuées par la résonance, il est préférable de régler conjointement "Cutoff1" et "Reso1" (☞Figure 8-1).

Suivant la fréquence de coupure ou le son entrant, augmenter cette valeur risque de provoquer de la distorsion.

Bouton [3]

FiltBal1 (Filter1 Balance) [LPF24...LPF12...HPF...BPF...THRU]
Détermine le type de filtre. Les réglages intermédiaires produisent une réponse entre les deux types de filtres.

LPF12 (–12dB/oct), LPF24 (–24dB/oct): filtre passe-bas (☞p.33 "LFP:").

HPF (-12dB/oct): filtre passe-haut (☞p.33 "HFP:").

BPF (-12dB/oct): filtre passe-bande (☞p.33 "BFP:").

THRU: Le son sera produit directement, sans passer par le filtre.

Bouton [4]

Routing1 [Single, Serial, Parallel, Indiv]
Spécifie le routage (connections) entre le filtre 1 et le filtre 2.

Single: Seul le filtre 1 est utilisé.

Serial: Le filtre 1 et le filtre 2 sont raccordés en série (☞Figure 8-2).

Parallel: Le filtre 1 et le filtre 2 sont raccordés en parallèle (☞Figure 8-3).

Indiv: Le filtre 1 est appliqué à l'oscillateur 1 et le filtre 2 à l'oscillateur 2 et au bruit (☞Figure 8-4).

Figure 8-1: Filter1 Resonance

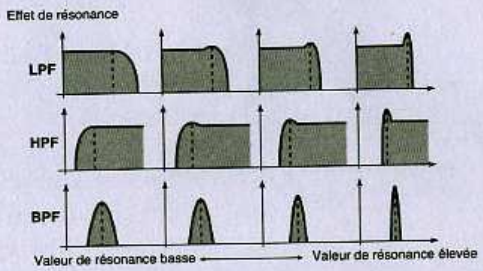


Figure 8-2: Serial

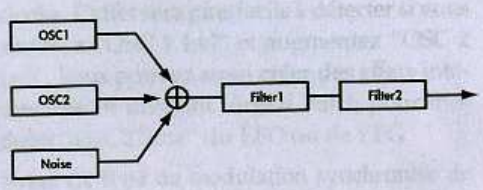


Figure 8-3: Parallel

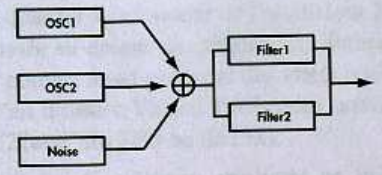
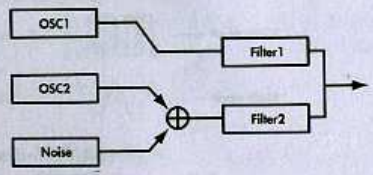
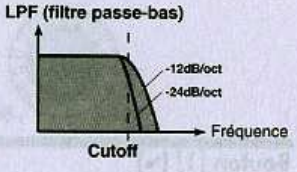


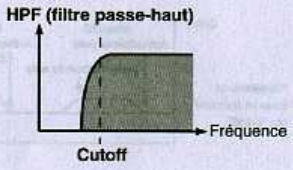
Figure 8-4: Indiv



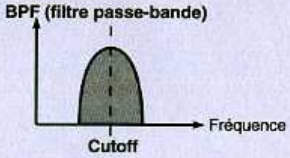
LPF:
Le LPF (filtre passe-bas) est le type de filtre le plus courant ; il autorise le passage des fréquences au-dessous de la fréquence de coupure et coupe les fréquences de la zone supérieure. Augmenter le fréquence de coupure (valeur de "Cutoff1") produira une note plus brillante.



HPF:
Le HPF (filtre passe-haut) autorise le passage des fréquences au-dessus de la fréquence de coupure et coupe les fréquences de la zone inférieure. Utilisez ce filtre quand vous souhaitez rendre le son plus léger. Néanmoins, trop augmenter la fréquence de coupure abaissera de manière radicale le volume.

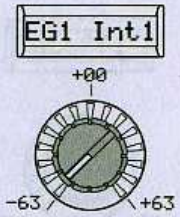


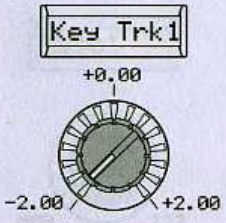
BPF:
Le BPF (filtre passe-bande) ne laisse passer que les fréquences dans la zone de fréquence de coupure. Utilisez ce filtre quand vous souhaitez accentuer seulement une partie spécifique du son.

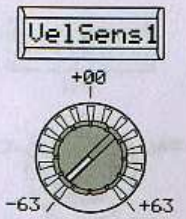


9. FILTER1-B

Vous pouvez régler ici les paramètres du filtre 1.







Bouton [1]

EG1 Int1 (EG1 Intensity/Filter1) [–63...63]

Détermine comment la modulation variable en temps de l'EG1 sera appliquée à la fréquence de coupure (☞Figure 9-1). La fréquence de coupure changera dans la durée en fonction des réglages d'EG1, en modifiant la tonalité. Par exemple, vous pouvez utiliser ce réglage pour créer un son qui devient progressivement plus brillant quand vous appuyez sur une touche, puis devient progressivement plus sombre.

Le paramètre "EG1 Int1" spécifie la profondeur (sensibilité) avec laquelle l'EG1 affectera la fréquence de coupure.

Avec un réglage de 0, l'EG1 n'aura pas d'effet sur la fréquence de coupure.

Un réglage vers une valeur plus grande (+) permettra à l'EG1 d'avoir un effet d'autant plus grand sur la fréquence de coupure (☞Figure 9-2).

Un réglage vers une valeur inférieure (–) permettra à l'EG1 d'avoir un effet d'autant plus grand dans le sens opposé (☞Figure 9-2).

(↗)

Bouton [2]

Key Trk1 (Keyboard Tracking/Filter1) [–2.00...+2.00]

Détermine comment le Keyboard Tracking (l'emplacement du clavier où vous jouez) affectera la fréquence de coupure.Par exemple, si le son joué par la touche C4 a la tonalité souhaitée mais les notes hautes n'ont plus de résonance ou sont trop douces, vous pourrez régler ce paramètre pour compenser afin que la fréquence de coupure augmente pour les notes plus hautes. Avec des réglages positifs (+), la fréquence de coupure augmente alors que vous jouez à partir de la note C4 et diminue alors que vous jouez vers le bas. Avec des réglages négatifs (–), la fréquence de coupure diminue alors que vous jouez vers le haut à partir de la note C4 et augmente alors que vous jouez vers le bas.

note Avec un réglage de +48, le changement dans la fréquence de coupure sera proportionnel au changement de hauteur. Avec un réglage de 0, le Keyboard Tracking n'affectera pas la fréquence de coupure.

note Ce paramètre agit en fonction de la hauteur contrôlée par Pitch Bend et Transpose. Il n'est pas affecté par les changements de hauteur produits par le vibrato ou Virtual Patch.

Bouton [3]

VelSens1 (Velocity Sensitivity/Filter1) [–63...+63]

Détermine comment la vélocité (dynamique de jeu sur le clavier) affectera la fréquence de coupure.

Les valeurs positives (+) provoquent une augmentation de la fréquence de coupure quand vous jouez plus fort.

Les valeurs négatives (–) provoquent une baisse de la fréquence de coupure quand vous jouez plus fort.

Bouton [1] (↘)

Figure 9-1: EG Intensity

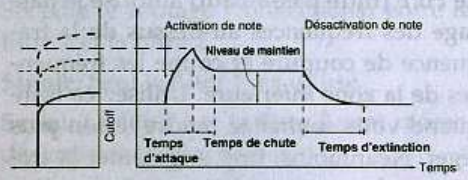


Figure 9-2: Réglages positifs d'EG Intensity

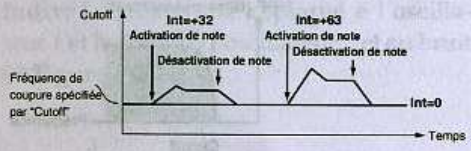
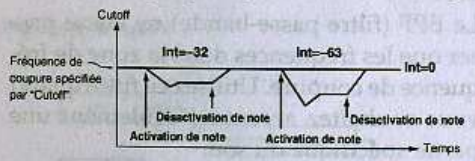


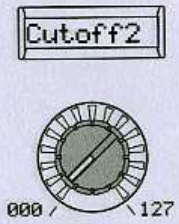
Figure 9-3: Réglages négatifs d'EG Intensity



10. FILTER2-A

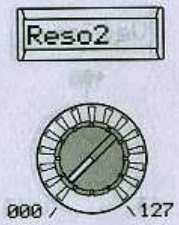
Vous pouvez effectuer ici les réglages des paramètres du filtre 2. Le paramètre "Routing1" (bouton [4]) de la page 8. Filt1-A spécifie comment le filtre 2 et le filtre 1 seront raccordés. Vous pouvez éditer les paramètres du filtre 2 dans les pages 10. Filt2-A et 11. Filt2-B.

Les paramètres du filtre 2 ne sont pas affichés si "Routing1" est réglé sur Single.



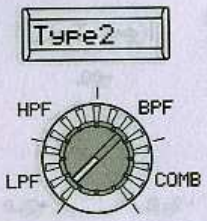
Bouton [1]

Cutoff2 (Filter2 Cutoff) **[000...127]**
Même fonction que pour FILTER 1 (☞p.32).



Bouton [2]

Reso2 (Filter2 Resonance) **[000...127]**
Même fonction que pour FILTER 1 (☞p.32).

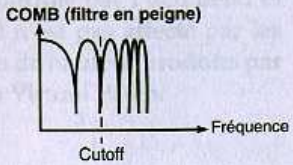


Bouton [3]

Type2 (Filter2 Type) **[LPF, HPF, BPF, COMB]**
Sélectionne le type de filtre.

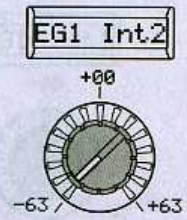
LPF, HPF, BPF: Mêmes types de filtres que pour le filtre 1 (☞p.32).

COMB: Un filtre en peigne (ainsi nommé pour sa ressemblance avec les dents d'un peigne) laisse passer et coupe alternativement le signal, donnant ainsi un caractère unique au son. Augmenter la fréquence de coupure (valeur de "Cutoff2") augmentera l'écart entre les dents du peigne, et plus de zones seront coupées.



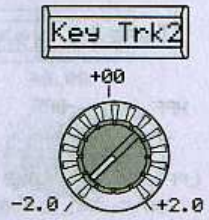
11. FILTER2-B

Vous pouvez régler ici les paramètres du filtre 2.



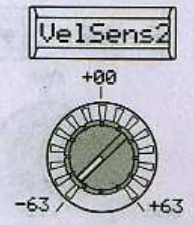
Bouton [1]

EG1 Int2 (EG1 Intensity/Filter2) [-63...63]
Même fonction que pour FILTER 1 (☞p.34).



Bouton [2]

Key Trk2 (Keyboard Tracking/Filter2) [-2.00...+2.00]
Même fonction que pour FILTER 1 (☞p.34).

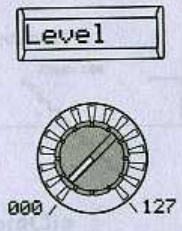


Bouton [3]

VelSens2 (Velocity Sensitivity/Filter2) [-63...+63]
Même fonction que pour FILTER 1 (☞p.34).

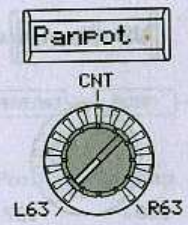
12. AMP (Amplifier)

Ces paramètres contrôlent le volume. Le son créé par le passage dans l'oscillateur et le filtre est amplifié par l'ampli.



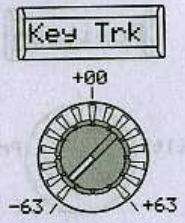
Bouton [1]

Level **[000...127]**
Règle le volume du timbre.



Bouton [2]

Panpot **[L63...CNT...R63]**
Détermine la position du son dans le champ stéréophonique. L63 est à l'extrême gauche, CNT est au centre et R63 est à l'extrême droite.



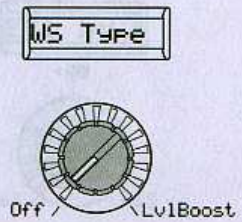
Bouton [3]

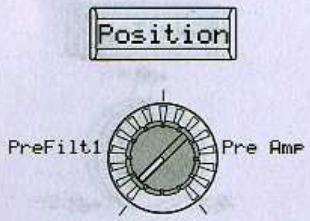
Key Trk (Keyboard Tracking) **[–63...63]**
Spécifie la façon dont Keyboard Tracking affecte le volume.
Avec des réglages positifs (+), le volume augmente quand vous jouez au-dessus de la note C4 sur le clavier et diminue quand vous jouez au-dessous de C4.
Avec des réglages négatifs (–), le volume diminue quand vous jouez au-dessus de la note C4 sur le clavier et augmente quand vous jouez au-dessous de C4.

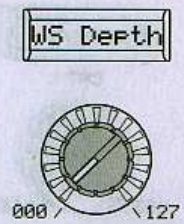
note Keyboard Tracking agit en fonction de la hauteur contrôle par Pitch Bend et Transpose. Il n'est pas affecté par les changements de hauteur produits par le vibrato ou Virtual Patch.

13. DRIVE/WS (Drive/Wave Shape)

Dans cette page, vous pouvez régler les paramètres Drive ou Wave Shape. Cela vous permet d'ajouter de la distorsion au son et de lui donner un impact particulier.







Bouton [1]

WS Type (Wave Shape Type)
[Off, Drive...Lvl Boost]

Ce paramètre permet d'activer/désactiver la formation des ondes et d'en sélectionner le type. Cet effet modifie la forme d'onde entrée en appliquant une transformation du type spécifié ici, et produit une forme d'onde qui inclut les composantes de la forme d'onde entrée et de la forme de transformation. "WS Depth" spécifie la profondeur de cet effet.

Certains réglages risquent de produire du bruit.

Off: Wave Shape/Drive est désactivé.

Drive: Drive sera appliqué. La quantité de distorsion est réglée avec le niveau de sortie de chaque oscillateur à la page 7. Mixer (☞p.39 Figure 13-1).

note Seul le réglage de Drive diffère de l'effet Wave Shape.

Decimatr: Abaisse la fréquence d'échantillonnage (☞p.39 Figure 13-2).

HardClip: Aplatit toute partie de la forme d'onde au-dessus de la limite (☞p.39 Figure 13-3). (↗)

Bouton [2]

Position **[PreFilt1, Pre Amp]**

Détermine la position à laquelle les fonctions Drive ou Wave Shape seront appliquées.

PreFilt1: Drive ou Wave Shape sera appliqué avant le filtre 1 (☞p.39 Figure 13-9).

Pre Amp: Drive ou Wave Shape sera appliqué après le filtre et avant l'ampli (☞p.39 Figure 13-10).

Bouton [1] (↘)

OctSaw: Coupe la partie de la forme d'onde au-dessus du niveau seuil et l'inverse pour la maintenir à l'intérieur des limites. (☞p.39 Figure 13-4).

MultiTri: L'envoi d'une onde en dents-de-scie avec ce réglage produira une onde en triangle (☞p.39 Figure 13-5).

MultiSin: L'envoi d'une onde en dents-de-scie avec ce réglage produira une onde sinusoïdale (☞p.39 Figure 13-6).

SbOSCSaw, SbOSCSqu, SbOSCTri, SbOSCSin: La forme d'onde sélectionnée sera produite une octave au-dessous de l'oscillateur 1. "Depth" (bouton [3]) spécifie le niveau de mélange relativement à l'oscillateur 1. (↗)

Bouton [3]

WS Depth (Wave Shape Depth)
[000...127]

Détermine la profondeur à laquelle les fonctions Drive ou Wave Shape seront appliquées.

Bouton [1] (↘)

Pickup: Ce réglage simule un pick-up électromagnétique. "Depth" (bouton [3]) règle la profondeur (☞p.39 Figure 13-7).

note L'illustration ci-dessous pour Pickup montre la différence dans la forme d'onde de sortie quand une onde sinusoïdale à C4 est reçue. La transformation dépendra de la hauteur du son reçu.

LvlBoost: Augmente le niveau de sortie. "Depth" (bouton [3]) règle le niveau of "boost"(☞p.39 Figure 13-8).

Des niveaux de sortie supérieurs à ceux d'autres types de formes d'onde peuvent être produits.

Figure 13-1: Drive

Figure 13-2: Decimate

Figure 13-3: HardClip

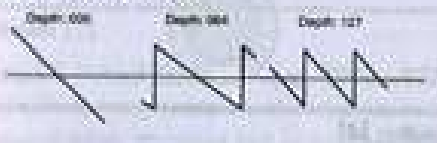


Figure 13-4: OctSaw

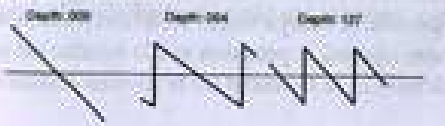


Figure 13-5: MultiTri

Figure 13-6: MultiSin

Figure 13-7: Pickup

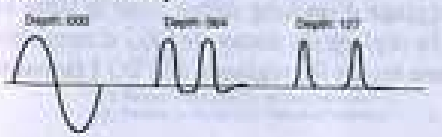


Figure 13-8: LvlBoost

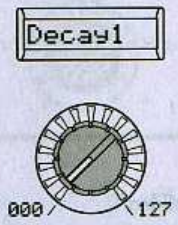
Figure 13-9: Position=PreFilt

Figure 13-10: Position=Pre Amp

14. EG1

Vous pouvez effectuer ici les réglages du filtre EG, qui applique des changements variables en temps à la tonalité (☞Figure 14-1). Utilisez ces réglages pour spécifier la "forme" de l'EG1, et utilisez les paramètres FILTER "EG1 Int1" (page 9. Filt1-B ☞p.34) et "EG1 Int2" (page 11. Filt2-B) pour spécifier le niveau de l'effet qu'appliquera l'EG. Pour les détails sur le fonctionnement de l'EG (Envelope Generator), reportez-vous à EG2 (☞p.41).

note Vous pouvez utiliser l'EG1 comme source Virtual Patch pour moduler un paramètre autre que la fréquence de coupure du filtre. (☞p.45)



Bouton [1]

Attack1 (Attack EG1) [000...127]
Spécifie le temps entre l'activation de note (quand vous appuyez sur la touche) et le moment où le niveau d'attaque (valeur maximale de l'enveloppe) est atteint.

Bouton [2]

Decay1 (Decay EG1) [000...127]
Spécifie le temps entre le moment où le niveau d'attaque est atteint et celui où le niveau de maintien (SUSTAIN) est atteint.

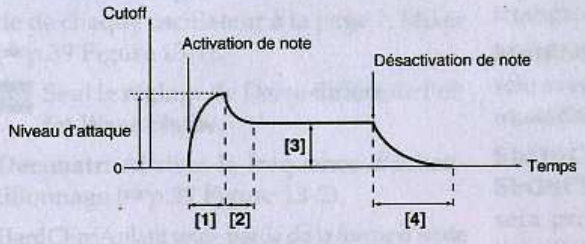
Bouton [3]

Sustain1 (Sustain EG1) [000...127]
Spécifie la fréquence de coupure qui sera maintenue une fois que le temps de chute se sera écoulé, jusqu'au moment où vous relâcherez la pression sur la touche.

Bouton [4]

Release1 (Release EG1) [000...127]
Spécifie le temps entre la désactivation de note (quand la pression sur la touche est relâchée) et le moment où le niveau atteint 0.

Figure 14-1: Enveloppe de l'EG1



[1]: Temps d'attaque [3]: Niveau de maintien
[2]: Temps de chute [4]: Temps d'extinction

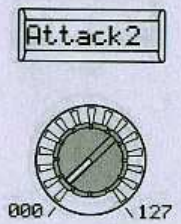
EG1 et EG2

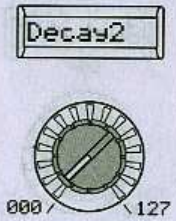
L'EG1 (Filtre EG) changeant la fréquence de coupure, la tonalité changera. Néanmoins, le caractère global du son dépendra aussi des changements de volume produits par l'EG2 (EG d'amplification). Par exemple, le réglage d'un long decay pour le filtre EG (EG1) produira un son différent en fonction du réglage de decay de l'EG d'amplification (EG2). Il est conseillé de surveiller en même temps les réglages de l'EG 1 (tonalité) et de l'EG2 (volume) pendant l'édition.

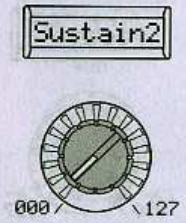
15. EG2

Vous pouvez effectuer ici les réglages de l'EG d'amplification, qui applique des changements variables en temps au volume (☞Figure 15-1). En utilisant les réglages de l'EG d'amplification, vous pouvez changer le volume dans la durée. Créez la courbe de changements de volume en réglant les paramètres ADSR ; ATTACK (bouton [1]), DECAY (bouton [2]), SUSTAIN (bouton [3]), RELEASE (bouton [4]).

note Vous pouvez utiliser l'EG2 comme source de Virtual Patch pour moduler les paramètres autres que le volume. (☞p.45)







Bouton [1]

Attack2 (Attack EG2) [000...127]
Spécifie le temps entre l'activation de note (quand vous appuyez sur la touche) et le moment où le niveau d'attaque (valeur maximale de l'enveloppe) est atteint.

Bouton [2]

Decay2 (Decay EG2) [000...127]
Spécifie le temps entre le moment où le niveau d'attaque est atteint et celui où le niveau de maintien (SUSTAIN) est atteint.

Bouton [3]

Sustain2 (Sustain EG2) [000...127]
Spécifie le volume qui sera maintenu après le decay et aussi longtemps que vous maintiendrez la touche enfoncée.

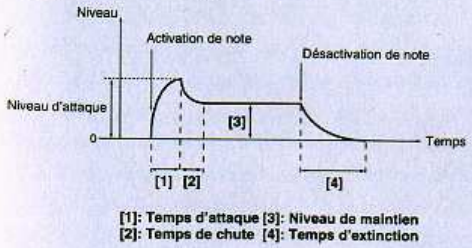
Bouton [4]

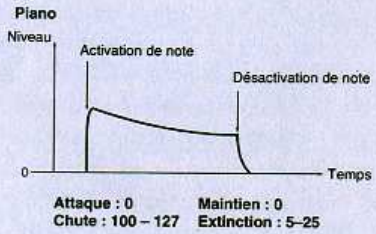
Release2 (Release EG2) [000...127]
Spécifie le temps entre la désactivation de note (quand la pression sur la touche est relâchée) et le moment où le niveau 0 est atteint.

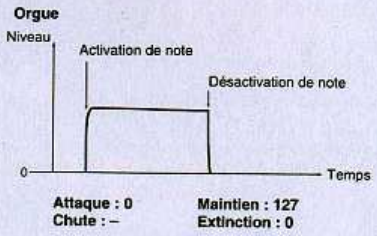
EG (générateur d'enveloppe)

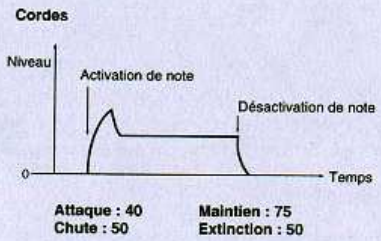
Dans une grande mesure, chaque son a sa propre courbe de volume. Par exemple quand vous jouez une note sur un piano, la note commence au volume maximal et diminue progressivement. Lorsque vous relâchez la pression sur la touche, le son disparaît rapidement avec une brève chute. Les courbes de volume de ce type sont un aspect important de la façon dont nous identifions le son d'un instrument particulier. Ce type de changement survient également dans la tonalité et la hauteur, de même que dans le volume. Sur un synthétiseur, ce type de changement est produit par un générateur d'enveloppe. Le **R3** contient des générateurs d'enveloppe dédiés pour le filtre et pour l'ampli. Néanmoins, ces EG peuvent être utilisés comme sources de Virtual Patch, et vous êtes libre de les utiliser pour varier la hauteur ou divers aspects du son.
Quelques exemples de réglages sont donnés ci-dessous.

Figure 15-1:Enveloppe de l'EG2





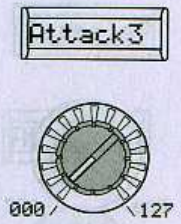




16. EG3

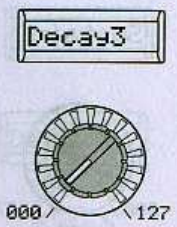
Vous pouvez effectuer ici les réglages de l'EG3. Créez la courbe souhaitée en réglant les paramètres ADSR ; ATTACK (bouton [1]), DECAY (bouton [2]), SUSTAIN (bouton [3]), RELEASE (bouton [4]).

note Vous pouvez utiliser l'EG3 comme source de Virtual Patch pour moduler des paramètres autres que la coupure du filtre (EG1) ou le volume (EG2). (☞p.45)



Bouton [1]

Attack3 (Attack EG3) **[000...127]**
Spécifie le temps entre l'activation de note (quand vous appuyez sur la touche) et le moment où le niveau d'attaque (valeur maximale de l'enveloppe) est atteint.



Bouton [2]

Decay3 (Decay EG3) **[000...127]**
Spécifie le temps entre le moment où le niveau d'attaque est atteint et le moment ou le niveau de maintien (SUSTAIN) est atteint.

Bouton [3]

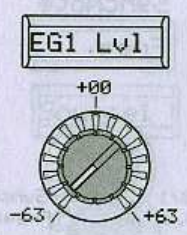
Sustain3 (Sustain EG3) **[000...127]**
Spécifie le volume qui sera maintenu après le decay et aussi longtemps que vous maintiendrez la touche enfoncée.

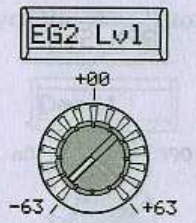
Bouton [4]

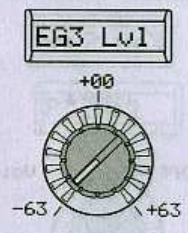
Release3 (Release EG3) **[000...127]**
Spécifie le temps entre la désactivation de note (quand la pression sur la touche est relâchée) et le moment où le niveau atteint 0.

17. EG VELO INT (EG Level Velocity Intensity)

Ces réglages permettent à la vélocité (dynamique) de votre jeu sur le clavier de contrôler l'amplitude de l'EG. Des réglages plus hauts autorisent des variations dans la vélocité qui modifient encore plus l'amplitude de l'EG.
Valeurs positives (+) : L'amplitude de l'EG sera plus faible si vous jouez doucement et plus forte si vous jouez fortement.
Valeurs négatives (–) : L'amplitude de l'EG sera plus faible si vous jouez fortement et plus forte si vous jouez doucement.







Bouton [1]

EG1 Lvl (EG1 Level) **[–63...+63]**
Spécifie le niveau de changement appliqué par la vélocité (dynamique du clavier) au niveau d'amplitude de l'EG1.

Bouton [2]

EG2 Lvl (EG2 Level) **[–63...+63]**
Spécifie le niveau de changement appliqué par la vélocité (dynamique du clavier) au niveau d'amplitude de l'EG2.

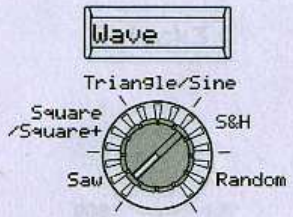
Bouton [3]

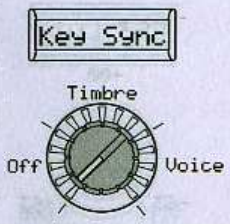
EG3 Lvl (EG3 Level) **[–63...+63]**
Spécifie le niveau de changement appliqué par la vélocité (dynamique du clavier) au niveau d'amplitude de l'EG3.

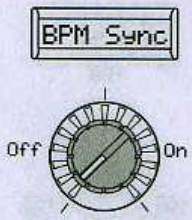
18. LFO 1, 19. LFO 2

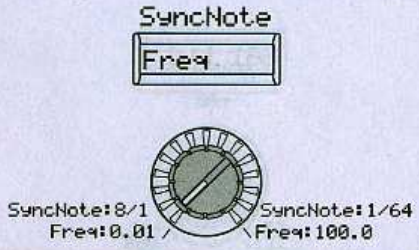
Chaque timbre contient deux LFO. Un LFO produit un changement cyclique qui peut être utilisé pour moduler la hauteur, la tonalité ou le volume du son. Utilisez le bouton [1] pour sélectionner la forme d'onde du LFO et spécifiez la méthode de synchronisation de touche (bouton [2]) et de synchronisation du tempo (boutons [3] et [4]).

note LFO1 et LFO2 peuvent être utilisés comme sources de Virtual Patch pour appliquer une modulation à des paramètres variés. (☞p.45)









Bouton [1]

WAVE (LFO1)
[Saw, Square, Triangle, S&H, Random]

WAVE (LFO2)
[Saw, Square+, Sine, S&H, Random]

Sélectionne la forme d'onde du LFO.

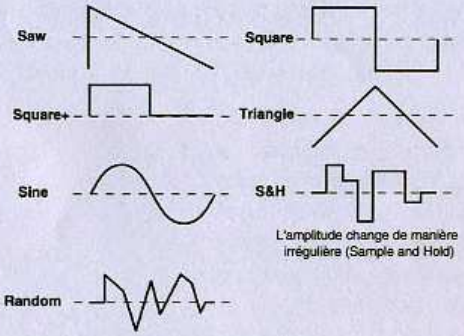


Figure 18-1: Key Sync désactivé (Off)

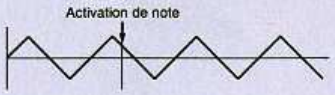
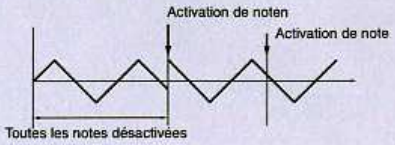


Figure 18-2: Key Sync Timbre



Bouton [2]

Key Sync **[Off, Timbre, Voice]**

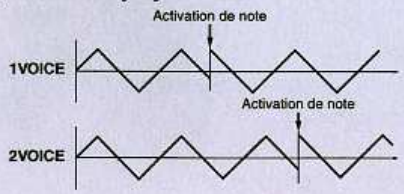
Détermine comment le LFO est appliqué à une voix quand une note est activée.

Off: La phase du LFO n'est pas réinitialisée quand une note est activée (☞Figure 18-1).

Timbre: La phase du LFO est réinitialisée par la première activation de note alors qu'aucune touche n'est initialement enfoncée ; elle ne sera pas réinitialisée pour les voix jouées ensuite (☞Figure 18-2).

Voice: La phase du LFO sera réinitialisée par l'activation d'une note, et la modulation des phases qui diffèrent sera appliquée à chaque voix (☞Figure 18-3).

Figure 18-3: Key Sync Voice



Bouton [3]

BPM Sync **[Off, On]**

Spécifie si le cycle du LFO sera synchronisé sur le tempo interne ou sur un message MIDI Clock externe.

Off: Le LFO ne sera pas synchronisé. Il fonctionnera à la fréquence spécifiée par le paramètre "Freq" (bouton [4]).

On: Le LFO sera synchronisé sur le bouton [TEMPO] ou les messages MIDI Clock d'un appareil externe. Le paramètre "Clock" de la page 42. MIDI détermine la source sync.

note Si "BPM Sync" est réglé sur On, sélectionner LFO1Freq ou LFO2Freq comme "Dest" dans PATCH 1-6 n'aura pas d'effet.

Bouton [4]

Freq (Frequency) **[0.01Hz...100.0Hz]**

Spécifie la fréquence du LFO. Augmenter cette valeur produira une fréquence plus rapide. Ce paramètre sera affiché et pourra être réglé seulement si "BPM Sync" est réglé sur Off.

SYNC NOTE **[8/1...1/64]**

Spécifie la fréquence du LFO sous la forme d'une valeur de note dérivée du tempo spécifié par le bouton [TEMPO]. Ce paramètre est seulement disponible quand "BPM Sync" est réglé sur On.

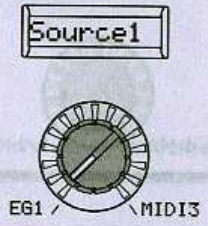
8/1: Un cycle LFO = 32 beats de longueur.
4/1: Un cycle LFO = 16 beats de longueur.
1/1: Un cycle LFO = 4 beats de longueur.
1/2: Un cycle LFO = 2 beats de longueur.
1/4: Un cycle LFO = 1 beat.
1/8: Deux cycles LFO = 1 beat.
1/64: Seize cycles LFO = 1 beat.

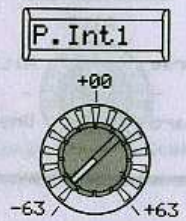
LFO (Low Frequency Oscillator)

Le LFO (Low Frequency Oscillator) est un oscillateur qui produit une oscillation relativement lente (basse fréquence), et est utilisé pour appliquer une modulation cyclique à diverses caractéristiques du son. Certaines façons typiques d'utiliser le LFO sont le vibrato (en utilisant le LFO pour augmenter et abaisser la hauteur), Le Wah (en utilisant le LFO pour augmenter et abaisser la fréquence de coupure), et le tremolo (en utilisant le LFO pour augmenter et abaisser le volume). Vous pouvez sélectionner le LFO comme source de Virtual Patch, sélectionner le paramètre souhaité comme destination, et appliquer une modulation pour produire des effets variés. Le **R3** offre des paramètres spéciaux qui vous permettent d'utiliser le LFO pour appliquer une modulation. Pour LFO1, ce paramètre est "LFO1Int" (bouton [4] quand "OSC Mod" (bouton [2]) de la page 5. OSC1 est réglé sur Waveform. Pour LFO2, il s'agit du paramètre "VibrtInt" (bouton [2]) de la page 4.Pitch-B.

20. PATCH 1, 21. PATCH 2, 22. PATCH 3, 23. PATCH 4, 24. PATCH 5, 25. PATCH 6

Le **R3** offre six Virtual Patch qui vous permettent de créer des sons plus sophistiqués. Chaque patch vous permet de sélectionner une modulation ("Source") et une destination de modulation ("Dest"), et de spécifier l'intensité de la modulation ("P.Int1""P.Int6"). En utilisant des patchs variés, vous pouvez créer un large éventail de changements dans le son. Par exemple, si vous réglez la source de modulation "Source" sur LFO2 et réglez la destination de modulation "Dest" (bouton 2) sur Cutoff1 et utilisez "P.Int#" (bouton [3]) pour régler la profondeur de l'effet, le LFO2 créera un changement cyclique dans la tonalité (un effet "Wah").





Bouton [1]

Source1...Source6 **[EG1...MIDI3]**
Sélectionne une source de modulation.

EG1, EG2, EG3: EG1, EG2, ou EG3.

LFO1, LFO2: LFO1 ou LFO2.

Velocity: Vélocité du clavier (dynamique du jeu).

PitchBnd: Pitch Bend.

ModWheel: Molette de modulation.

KeyTrack: Keyboard Tracking (position).

note Le Keyboard Tracking fonctionne conformément à la hauteur contrôlée par Pitch Bend, Transpose et le séquenceur de modulation. Il ne reflète pas les changements de hauteur produits par le vibrato ou le raccordement virtuel.

MIDI1, MIDI2, MIDI3: La fonction spécifiée pour les paramètres "MIDI1", "MIDI2" ou "MIDI3" du mode Global de la page 45. PatchSrc.

Bouton [2]

Dest1...6 (Destination) **[Pitch...LFO2Freq]**
Sélectionne le paramètre (destination) qui sera contrôlé par la modulation. Par exemple, si vous sélectionnez Tune, la modulation sera appliquée à la hauteur globale du timbre.

Pitch: La hauteur globale du timbre.

OSC2Tune: "OSC2Tune" de la page 6. OSC2.

OSC1Ctrl: Le paramètre du bouton [3] de la page 5. OSC1

OSC1Lvl: "OSC1 Lvl" de la page 7. Mixer.

OSC2Level: "OSC2 Lvl" de la page 7. Mixer.

NoiseLvl: "NoiseLvl" de la page 7. Mixer.

FiltBal1: "FiltBal1" de la page 8. Filt1-A.

Cutoff1: "Cutoff1" de la page 8. Filt1-A.

Reso1: "Reso1" de la page 8. Filt1-A.

Cutoff2: "Cutoff2" de la 10. Filt2-A.

WS Depth: "Ws Depth"de la page 13. Drive/WS.

Level: "Level" de la page 12. Amp.

Panpot: "Panpot" de la page 12. Amp.

LFO1Freq: "Freq" de la page P18. LFO1.

LFO2Freq: "Freq" de la page P19. LFO2.

Bouton [3]

P.Int1...6 (Patch Intensity) **[-63...63]**
Spécifie la profondeur de l'effet produit par la source de modulation. Avec un réglage de 0, il n'y aura pas de modulation.

Exemple de réglage pour "Source" et "Dest"

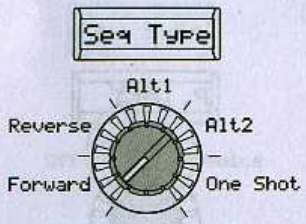
SOURCE [1] ► DEST [2]	
EG1/EG2 ► Tune	EG1 ou EG2 fera varier dans la durée la hauteur d'ensemble du timbre.
EG1/EG2 ► Panpot	EG1 ou EG2 fera varier dans la durée le panning. En réglant deux patchs sur "MOD INT" avec la valeur opposée (+/-) vous pouvez créer un panning plus complexe.
LFO 1/LFO 2 ► Tune	Vibrato sera appliqué à la fréquence LFO1 ou LFO2.
LFO 1/LFO 2 ► CutOff1/CutOff2	Wah sera appliqué à la fréquence LFO1 ou LFO2 .
LFO 1/LFO 2 ► Level	Tremolo sera appliqué à la fréquence LFO1 ou LFO2.
LFO 1/LFO 2 ► Panpot	Auto pan sera appliqué à la fréquence LFO1 ou LFO2.
Velocity ► Level	Velocity (force du jeu sur le clavier) affectera le volume.
KeyTrack ► Panpot	La position sur le clavier changera progressivement le panning ; les notes basses à gauche, et les notes élevées à droite.
MIDI1 (P.Bend) ► Panpot	Le fonctionnement de la molette PITCH ou le changement de Pitch Bend déplacera le son entre la gauche et la droite.

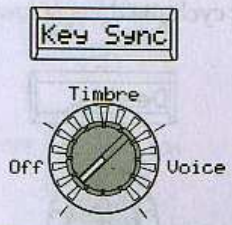
Virtual Patch

Sur les synthétiseurs analogiques modulaires, l'entrée et la sortie de chaque module (oscillateur, filtre, ampli, EG, LFO et autres contrôleurs) peut être raccordée par un cordon de raccordement ("patch") à un autre module quelconque, vous apportant ainsi un grand degré de liberté pour créer le son. Les Korg de la série MS (MS-20, MS-50, MS-10, etc.) mis en vente en 1978 offrait ces possibilités de raccordement. Le **R3** vous permet d'effectuer ce raccordement "virtuellement" (c'est-à-dire, sans l'utilisation de cordons physiques), afin que vous puissiez assigner des sources comme EG ou LFO aux paramètres les plus importants (destinations).

26. MOD SEQ-A (séquenceur de modulation)

Ces paramètres sont destinés aux séquenceurs de modulation. Les séquenceurs de modulation appliquent un changement variable en temps aux paramètres du son d'une manière similaire aux séquenceurs analogiques du passé. Un séquenceur de modulation est fourni pour chaque timbre.





Bouton [1]

LastStep **[01...16]**

Spécifie la longueur de la séquence en pas (c'est-à-dire, le nombre maximal de pas).

Figure 26-1: SeqType Forward

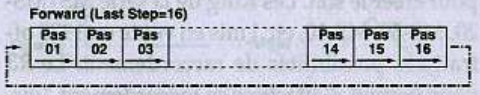


Figure 26-2: SeqType Reverse

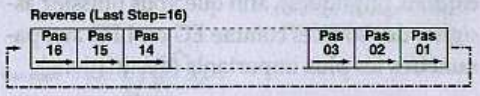
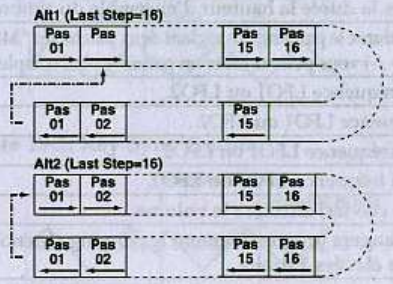


Figure 26-3: SeqType Alt1, Alt2



Bouton [2]

SeqType (Sequence Type) **[Forward...One Shot]**

Spécifie le type de séquence (la direction dans laquelle la séquence sera reproduite).

Forward: Reproduction à partir du premier pas (Step01). (☞Figure 26-1)

Reverse: Reproduction inverse à partir du dernier pas (le numéro de pas spécifié par "LastStep") (☞Figure 26-2).

Alt1: Reproduction alternativement vers l'avant et l'arrière. Alt 1 changera immédiatement de direction aux points de fin, aussi les premier et dernier pas seront seulement reproduits une fois par boucle (☞Figure 26-3).

Alt2: Reproduction alternativement vers l'avant et l'arrière. Alt 2 jouera le premier pas et le dernier pas aussi bien vers le haut que vers le bas, aussi ces pas seront joués deux fois par boucle. (☞Figure 26-3).

One Shot: La séquence sera seulement jouée pour un cycle, et maintiendra la valeur du dernier pas.

Bouton [3]

KeySync **[Off, Timbre, Voice]**

Détermine comment la séquence sera réinitialisée quand une note est activée (c'est-à-dire, quand une note est jouée sur le clavier).

Off: La séquence ne sera pas réinitialisée quand une note est activée.

Timbre: la séquence sera réinitialisée à la première activation de note pour un timbre alors que toutes les touches sont libérées. Dans le cas d'un programme pour lequel différentes zones du clavier jouent des timbres différent (c'est-à-dire, un programme Split), la réinitialisation interviendra pour le timbre déclenché par une activation de note.

Voice: La séquence sera individuellement réinitialisée à chaque nouvelle activation de note.

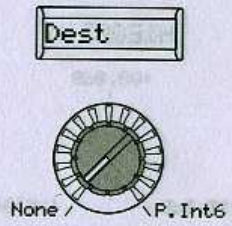
Bouton [4]

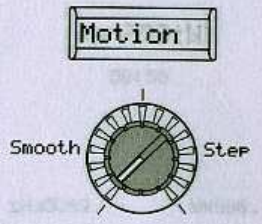
Resolutn (Resolution) **[1/48...1/1]**

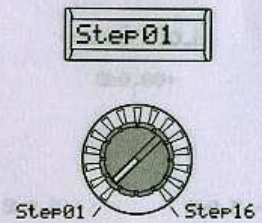
Spécifie la vitesse de reproduction de la séquence relativement au tempo (MIDI Clock) spécifié par le bouton [TEMPO]. La séquence avancera d'un pas pour chaque valeur de note spécifiée ici, relativement au tempo. Par exemple, si vous réglez ce paramètre sur 1/4, la séquence avancera d'un pas pour chaque noire.

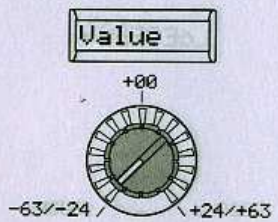
27. MOD SEQ-B (séquenceur de modulation)

Dans cette page, vous pouvez éditer les données enregistrées à chaque pas du séquenceur de modulation. Vous pouvez aussi utiliser cette page quand vous souhaitez enregistrer des données en mode Edit.









Bouton [1]

Dest (Destination) [None, Pitch...P.Int6]
Sélectionne le paramètre qui sera enregistré dans le séquenceur de modulation.

None: La séquence de modulation n'aura pas d'effet.

Pitch: La séquence de modulation changera la hauteur d'ensemble des oscillateurs sur une plage de +/–24 demi-tons.

Other: La séquence de modulation changera le paramètre assigné à un bouton spécifique du panneau sur une plage de +/–63 (+/–24 pour "Pitch" et "OSC2Semi").

Bouton [2]

Motion [Smooth, Step]
Détermine comment les valeurs enregistrées changeront quand la séquence sera jouée.

Smooth: Le changement sera continu, avec les valeurs enregistrées à chaque pas raccordées par des lignes droites.

Step: La valeur enregistrée à chaque pas sera maintenue jusqu'à ce que le prochain pas soit joué.

note Si vous reglez "Dest" sur "OSC1Ctr2" (OSC1 Control 2) et choisissez "DWGS" pour "OSC1 Wave", les transitions seront saccadees meme si vous avez selectionne "Smooth".

Bouton [3]

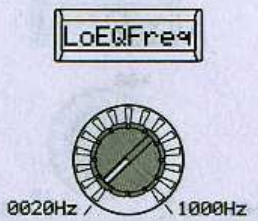
Step Select [Step 01...Step16]
Sélectionne le pas à éditer.

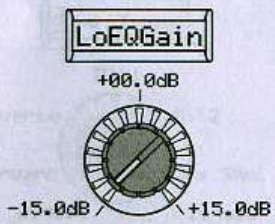
Bouton [4]

Value (Step Value) [–24...+24, –63...+63]
Édite la valeur enregistrée dans le pas spécifié par "StepSel" de la séquence de modulation.
La valeur spécifiée ici sera une compensation appliquée à la valeur actuelle du paramètre assigné à la séquence de modulation. Par exemple, si la valeur actuelle est +10, et que les données de séquence contiennent +10, +20, +0 en commençant au pas 1, la valeur résultante du paramètre changera sous la forme +20, +30, +10... quand la reproduction commencera.

28. EQ (Equalizer)

Vous pouvez effectuer ici les réglages de l'égaliseur. L'égaliseur est de type "shelving" (en plateau) (☞Figure 28-1).





Bouton [1]

LoEQFreq (Low EQ Frequencey) [0020Hz...1000Hz]

Spécifie la fréquence de l'égaliseur basse fréquence (type shelving).

Bouton [2]

LoEQGain (Low EQ Gain) [–15.0dB...+15.0dB]

Spécifie le gain de l'égaliseur basse fréquence.
Les valeurs positives (+) stimulent la zone au-dessous de la fréquence de coupure.
Les valeurs négatives (–) coupent la zone au-dessous de la fréquence de coupure.

Bouton [3]

HiEGFreq (High EQ Frequency) [1.00Hz...20.0kHz]

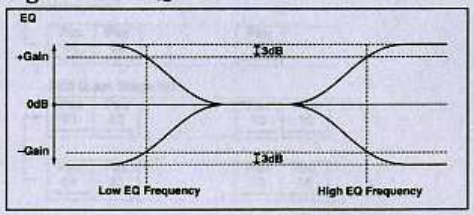
Spécifie la fréquence de coupure de l'égaliseur haute fréquence (type shelving).

Bouton [4]

HiEQGain (High EQ Gain) [–15.0dB...+15.0dB]

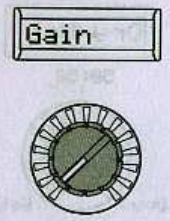
Spécifie le gain de l'égaliseur haute fréquence.
Les valeurs positives (+) stimulent la zone au-dessus de la fréquence de coupure.
Les valeurs négatives (–) coupent la zone au-dessus de la fréquence de coupure.

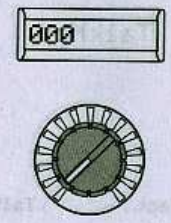
Figure 28-1: EQ



29. INSERT FX1, 30 INSERT FX2

Vous trouverez ici les réglages pour l'effet d'insertion 1 et l'effet d'insertion 2.





Bouton [1]

Effect Type [NoEffect, S.Comp...W.TalkMd]
Sélectionne le type d'effet utilisé par l'effet d'insertion. Pour les détails sur les types d'effets disponibles, reportez-vous au Guide d'effet du CD-ROM inclus.

Bouton [2]

Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]
Règle la balance entre le son modifié par l'effet (wet) et le son pur (dry).

Bouton [3]

Effect parameter [IFx1Knob...]
Détermine quel paramètre sera édité. L'écran auxiliaire affichera le nom du paramètre sélectionné (par exemple, "Sens"). Quand vous utilisez "Effect parameter" (bouton [3]) pour sélectionner un paramètre, l'affichage du bouton [4] commute sur la valeur de ce paramètre. Les paramètres disponibles dépendent de l'effet sélectionné pour "Type." Pour les détails sur les types d'effets disponibles, reportez-vous au Guide d'effet du CD-ROM inclus.

IFx1Knob, IFx2Knob: Utilisez le bouton [4] ("Value") pour sélectionner le paramètre de l'effet que vous contrôlerez avec les boutons [1]-[4] en mode Play. (☞p.80 "Assignation aux boutons" de la fonction SHIFT)

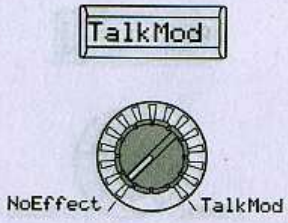
Bouton [4]

Value
Spécifie la valeur du paramètre que vous avez sélectionné avec "Effect parameter" (bouton [3]). L'écran auxiliaire affichera directement la valeur (e.g., 0...127). Les paramètres disponibles dépendent de l'effet sélectionné pour "Type". Pour les détails sur les types d'effets disponibles, reportez-vous au Guide d'effet du CD-ROM inclus.
Si "Effect parameter" (bouton [3]) est réglé sur IFx1 Knob ou IFx2 Knob, vous pourrez sélectionner le paramètre de l'effet que vous contrôlerez avec les boutons [1]-[4] en mode Play. (☞p.80 "Assignation aux boutons" de la fonction SHIFT)

31. MASTER FX

Dans cette page, vous pouvez effectuer les réglages de l'effet maître.

note Un effet maître est disponible. Le même effet sera produit, que vous l'éditiez à partir du timbre 1 or 2. En d'autres termes, si vous éditez l'effet maître à partir du timbre 1, vos changements seront reflétés dans les réglages de l'effet maître tels qu'ils apparaissent pour le timbre 2.

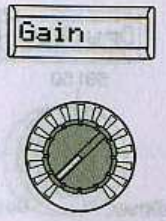


Bouton [1]

Effect Type **[NoEffect, S.Comp...Talk Mod]**
Sélectionne le type d'effet utilisé par l'effet maître. Pour les détails sur les types d'effets disponibles, reportez-vous au Guide d'effet du CD-ROM inclus.

Bouton [2]

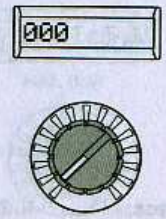
Dry/Wet **[Dry, 99:1...1:99, Wet]**
Règle la balance entre le son modifié par l'effet (wet) et le son pur (dry).



Bouton [3]

Effect parameter **[MFx Knob...]**
Détermine quel paramètre sera édité. L'écran auxiliaire affichera le nom du paramètre sélectionné (par exemple, "Sens"). Si vous utilisez "Effect parameter" (bouton [3]) pour sélectionner un paramètre, l'affichage du bouton [4] commutera sur la valeur de ce paramètre. Les paramètres disponibles dépendent de l'effet sélectionné pour "Type." Pour les détails sur les types d'effets disponibles, reportez-vous au Guide d'effet du CD-ROM inclus.

MFx Knob: Utilisez le bouton [4] ("Value") pour sélectionner le paramètre de l'effet que vous contrôlerez avec les boutons [1]-[4] en mode Play. (☞p.80 "Assignation aux boutons" de la fonction SHIFT)



Bouton [4]

Value
Spécifie la valeur du paramètre que vous avez sélectionné avec "Effect parameter" (bouton [3]). L'écran auxiliaire affichera directement la valeur (par exemple, 0...127). Les paramètres disponibles dépendront de l'effet sélectionné pour "Type". Pour les détails sur les types d'effets disponibles, reportez-vous au Guide d'effet du CD-ROM inclus.
Si "Effect parameter" (bouton [3]) est réglé sur MFx Knob, vous pourrez sélectionner les paramètres de l'effet que vous contrôlerez avec les boutons [1]-[4] en mode Play. (☞p.80 "Assignation aux boutons" de la fonction SHIFT)

Paramètres de l'arpégiateur

Paramètres de l'arpégiateur du panneau avant

Vous trouverez ici les paramètres que vous pouvez réglez depuis la section ARPEGGIATOR du panneau avant.

Bouton ARPEGGIATOR [TEMPO]

Spécifie le tempo du jeu de l'arpégiateur.

note La vitesse des séquences de modulation et des LFO pour lesquels "BPM Sync" est activé sera synchronisée sur le tempo spécifié ici.

Témoin ARPEGGIATOR TEMPO

Ce témoin clignotera à des intervalles d'une noire au tempo spécifié par le bouton [TEMPO].

Touche ARPEGGIATOR [ON/OFF]

Active/désactive l'arpégiateur. La touche s'allumera si l'arpégiateur est activé.

Touche ARPEGGIATOR [LATCH]

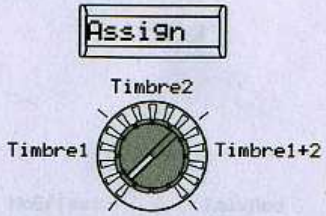
Active/désactive le verrouillage de l'arpégiateur.

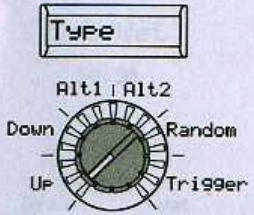
On (touche allumée) : L'arpégiateur continue de jouer après que vous avez retiré votre main du clavier.

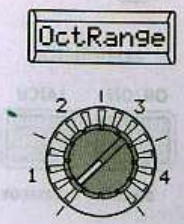
Off (touche éteinte) : L'arpégiateur s'arrête de jouer quand vous retirez votre main du clavier.

32. ARPEGGIATOR-A

Vous pouvez effectuer ici divers réglages liés aux arpèges.







Bouton [1]

Assign **[Timbre1, Timbre2, Tmbr1+2]**
Sélectionne le(s) timbre(s) qui seront utilisés par l'arpégiateur.

Timbre1: Seul le timbre 1 sera utilisé par l'arpégiateur.

Timbre2: Seul le timbre 2 sera utilisé par l'arpégiateur.

Tmbr1+2: Les deux timbres seront utilisés par l'arpégiateur.

Bouton [2]

Type (Arpeggio type)
[Up, Down, Alt1, Alt2, Random, Trigger]
Sélectionne le type d'arpège. (☞Figure 32-1)

Up: Les notes seront jouées consécutivement des plus basses aux plus hautes.

Down: Les notes seront jouées consécutivement des plus hautes aux plus basses.

Alt1: Up et Down seront alternés. (Les notes les plus hautes et les plus basses seront jouées une fois.)

Alt2: Up et Down seront alternés. (Les notes les plus hautes et les plus basses seront jouées deux fois, une fois vers le haut, et une fois vers le bas.)

Random: Les notes seront jouées de manière aléatoire.

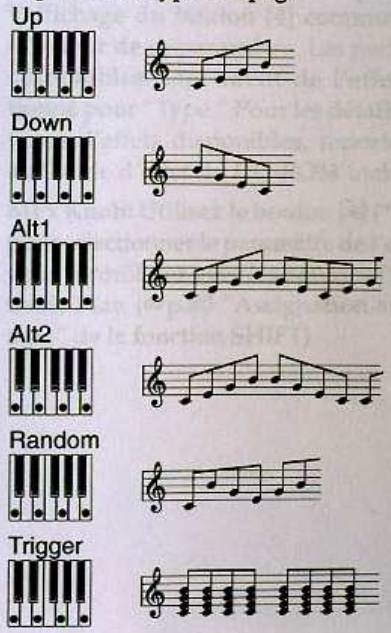
Trigger: Les notes que vous maintenez seront jouées simultanément au tempo et au temps de "Resolutn". Le réglage "OctRange" sera ignoré.

note Si vous maintenez plus de notes que ne l'autorise la polyphonie du timbre, Les notes maintenues les plus basses seront jouées, jusqu'à la polyphonie maximale.

Bouton [3]

OctRange (Octave Range) **[1, 2, 3, 4]**
Spécifie la plages d'octaves sur laquelle l'arpège sera joué.

Figure 32-1: Type d'arpège

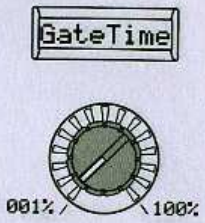


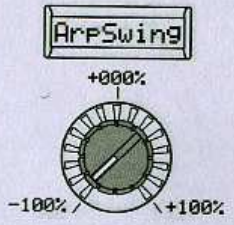
Bouton [4]

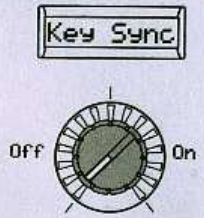
LastStep **[1...8]**
Spécifie le nombre de pas valides (nombre maximal de pas) pour l'arpégiateur.

33. ARPEGGIATOR-B

Vous pouvez effectuer ici des réglages supplémentaires liés aux arpèges.







Bouton [1]

GateTime **[000%...100%]**

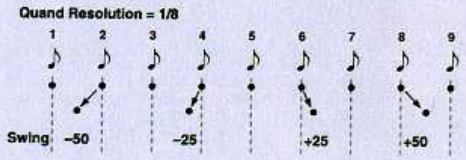
Spécifie le Gate Time des notes arpégées, sous la forme d'un pourcentage (%). Avec un réglage de 001%, chaque note sera extrêmement courte. Avec un réglage de 100%, chaque note sera jouée continuellement jusqu'au pas suivant.

Bouton [2]

ArpSwing (Arpeggiator Swing) **[–100%...1+00%]**

Spécifie le pourcentage (%) par lequel les notes portant un numéro pair de l'arpège seront décalées dans le temps, relativement à la première note (☞Figure 33-1). Ce réglage ajoutera une impression de "swing" et l'arpégiateur semblera un peu moins mécanique.

Figure 33-1: Swing de l'arpégiateur



Bouton [3]

Resolutn (Resolution) **[1/32...1/1]**

Spécifie la résolution (espacement des notes) relativement au tempo spécifié par le bouton [TEMPO].

1/32: L'arpège sera joué comme des triples croches au tempo spécifié.

1/24: L'arpège sera joué comme des triolets de doubles croches au tempo spécifié.

1/16: L'arpège sera joué comme des doubles croches au tempo spécifié.

1/12: L'arpège sera joué comme des triolets de croches au tempo spécifié.

1/8: L'arpège sera joué comme des croches au tempo spécifié.

1/6: L'arpège sera joué comme des triolets de noires au tempo spécifié.

1/4: L'arpège sera joué comme des noires au tempo spécifié.

1/3: L'arpège sera joué comme des triolets de blanches au tempo spécifié.

1/2: L'arpège sera joué comme des blanches au tempo spécifié.

1/1: L'arpège sera joué comme des rondes au tempo spécifié.

Bouton [4]

Key Sync **[Off, On]**

Spécifie si l'arpégiateur sera synchronisé sur le clavier.

Si cette fonction est activée, l'arpégiateur commencera toujours à partir du début du motif d'arpège quand vous jouerez sur le clavier. Quand vous jouez avec d'autres instruments, vous pouvez utiliser cette fonction pour vous assurer que le motif d'arpège est aligné sur le début de la mesure.

Off: Sync désactivé. Le motif d'arpège ne sera pas réinitialisé quand vous jouerez sur le clavier.

On: Sync activé. Le motif d'arpège sera réinitialisé dès que vous commencerez à jouer sur le clavier.

Paramètres du vocodeur

Paramètres du vocodeur du panneau avant

Vous trouverez ici les paramètres que vous pouvez réglez depuis la section VOCODER du panneau avant.

Touche [VOCODER]

Cette touche active/désactive la fonction Vocodeur.

Off (touche éteinte) : Le vocodeur est désactivé. Le programme n'utilisera pas le vocodeur.

On (touche allumée) : Le vocodeur est activé. Le programme utilisera le vocodeur.

EDIT (touche clignotante) : Les paramètres du vocodeur peuvent maintenant être édités. Quand le vocodeur est activé ou désactivé, appuyez de nouveau sur la touche pour la faire clignoter ; les paramètres du vocodeur seront assignés aux boutons [1]-[4] et vous pourrez contrôler les paramètres du vocodeur en utilisant ces boutons pendant que vous jouez. Tournez le sélecteur [PAGE] pour sélectionner le groupe de paramètres du vocodeur que vous souhaitez éditer. (☞ p.55-60 pages 34. Carrier-39. Lvl/Pan)

Touche FORMANT MOTION [ON/OFF]

Cette touche vous permet d'utiliser les données de Formant Motion comme modulateur du vocodeur.

Off (key unlit): Formant Motion est désactivé. La source audio sélectionnée avec "AudioSrc" est utilisée comme modulateur.

On (key lit): Formant Motion est activé. Les données de Formant Motion sont utilisées comme modulateur. Utilisez la page 35. Mod-A pour spécifier comment les données seront reproduites.

note Si cette fonction est activée, l'entrée de la source audio (AudioSrc) sera automatiquement désactivée.

Touche FORMANT MOTION [REC]

Cette touche vous permet d'enregistrer des données de Formant Motion pour une utilisation comme modulateur du vocodeur. Pour la procédure d'enregistrement de données de Formant Motion, reportez-vous à "Enregistrement des données de Formant Motion" à la page 18.

Off (touche éteinte) : Enregistrement désactivé.

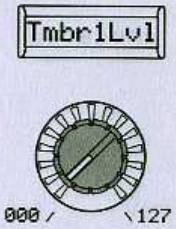
Record Ready (touche clignotante) : Prêt à enregistrer des données de Formant Motion.

Recording (touche allumée) : Enregistrement en cours de données de Formant Motion.

Les données seront sauvegardées dans la mémoire interne seulement si vous écrivez les données après avoir terminé l'enregistrement.

34. CARRIER

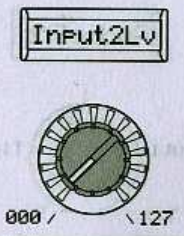
Dans cette page, vous pourrez régler le niveau d'entrée du signal audio utilisé comme porteuse.



Bouton [1]

Tmbr1Lvl (Timbre1 Level) **[000...127]**
Spécifie le niveau de sortie de Timbre1 (porteuse).

note Si vous n'entendez pas l'effet vocodeur, essayez de régler le paramètre "Tmbr1Lvl" ou le paramètre "Vcd Lvl" de la page 38. Filt/Amp (☞p.59).

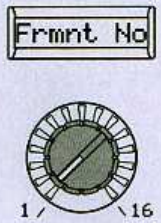


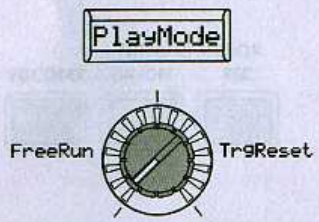
Bouton [2]

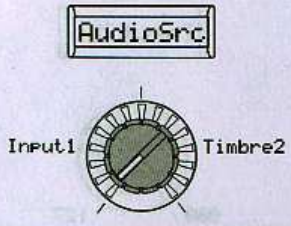
Input2Lv (Input2 Level) **[000...127]**
Spécifie le niveau de sortie du signal raccordé à la prise [AUDIO INPUT2].

35. MODULATOR-A

Dans cette page, vous pouvez effectuer les réglages liés au modulateur ; le signal qui applique son propre caractère tonal au signal audio de la porteuse. Comme modulateur, vous pouvez utiliser un des signaux suivants ; une entrée externe comme un micro ou une source audio rythmique (AUDIO INPUT 1), le timbre 2 ou des données de Formant Motion.







Bouton [1]

Frmt No (Formant Data Set Number) [01...16]

Quand Formant Motion est activé, ce paramètre sélectionne les données de Formant Motion qui seront utilisées comme modulateur.

note Quand Formant Motion est désactivé (touche FORMANT MOTION [ON/OFF] éteinte) la fonction n'aura pas d'effet.

Bouton [2]

PlayMode [FreeRun, TrgReset]

Quand Formant Motion est activé, ce paramètre détermine la méthode de reproduction des données de Formant Motion sélectionnées par "Frmnt No".

FreeRun: Les données de Formant Motion seront reproduites en boucle.

TrgReset: Chaque fois que vous jouez sur le clavier, les données de Formant Motion sont reproduites à partir du début.

MIDI Les données de Formant Motion seront déclenchées sur le canal MIDI global.

Ce réglage n'a pas d'effet quand Formant Motion est désactivé (touche FORMANT MOTION [ON/OFF] éteinte).

Bouton [3]

AudioSrc (Audio Source) [Input1, Timbre2]

Sélectionne la source audio qui sera utilisée comme modulateur. Quand vous enregistrez des données de Formant Motion, la source audio que vous avez sélectionnée ici est enregistrée comme données de Formant Motion.

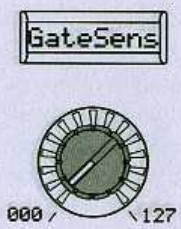
Input1: La source audio de AUDIO INPUT 1 sera utilisée comme modulateur.

Si le commutateur [MIC] est réglé sur REAR, la source de la prise AUDIO INPUT 1 du panneau arrière sera utilisée comme modulateur. Si le commutateur [MIC] est réglé sur XLR, le signal audio du micro raccordé à la prise MIC du panneau avant sera utilisé comme modulateur. Il s'agit de l'effet vocodeur typique produit à l'aide d'un micro.

Timbre2: La sortie du timbre 2 sera utilisée comme modulateur.

36. MODULATOR-B

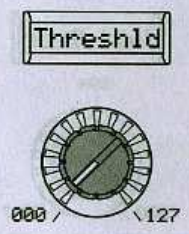
Comme la page 35. Modulator-A, cette page vous permet d'effectuer des réglages supplémentaires pour le modulateur.
Les paramètres de cette page n'auront pas d'effet si Formant Motion est activé (touche FORMANT MOTION [ON/OFF] allumée).



Bouton [1]

GateSens (Gate Sensitivity) [000...127]
Spécifie la vitesse à laquelle la porte se déclenchera en fonction du réglage de "Threshld".
Les valeurs inférieures pour ce réglage rendront plus rapide la fermeture de la porte et le decay du son du vocodeur sera lui aussi plus rapide.
Les valeurs supérieures pour ce réglage rendront plus progressive la fermeture de la porte et le decay du son du vocodeur sera plus long.

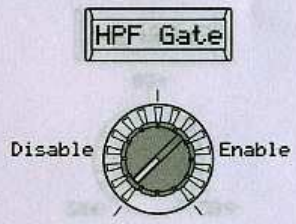
note Si la valeur de "Threshld" est élevée, cet effet s'appliquera plus rapidement. Si la valeur du seuil est 0, il n'y aura pas d'effet.



Bouton [2]

Threshld (Threshold) [000...127]
Règle le niveau auquel la source d'entrée sera coupée. En réglant ce paramètre à un niveau approprié, vous pouvez couper le bruit qui pourrait être présent quand aucun signal n'est reçu. Un réglage élevé rendra plus probable la coupure de la source d'entrée.

note Si le réglage est très élevé, il y a une plus forte probabilité que le signal d'entrée audio lui-même soit coupé, rendant difficile l'application de l'effet vocodeur comme vous le souhaitiez.

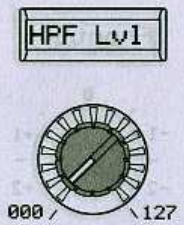


Bouton [3]

HPF Gate [Disable, Enable]
Spécifie si la partie hautes fréquences du signal d'AUDIO IN 1 qui est mixée dans la sortie du vocodeur sera transmise seulement pendant la durée de l'enfoncement d'une touche (activation de note), ou sera toujours autorisée à passer.

Disable: La partie hautes fréquences du signal sera toujours autorisée à passer. C'est pratique quand vous jouez sur une guitare, etc., qui est raccordée via un module d'effet à la prise [AUDIO INPUT 2].

Enable: La partie hautes fréquences du signal sera transmise seulement pendant la durée de l'enfoncement d'une touche (note-on). Utilisez ce réglage si vous appliquez seulement l'effet du vocodeur à une source sonore interne, ou si vous avez raccordé un synthétiseur, etc., à la prise [AUDIO INPUT 2]. (Le signal sera transmis si un signal MIDI Note-on est reçu.)

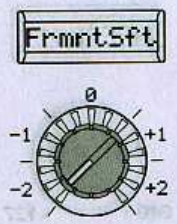


Bouton [4]

HPF Lvl (HPF Level) [000...127]
Règle le niveau de sortie du HPF (filtre passe-haut) qui extrait les composantes haute fréquence de la source d'entrée du modulateur ; ces composantes haute fréquence sont ensuite mixées dans la sortie du vocodeur. Augmentez cette valeur si vous souhaitez accentuer les consonantes de la source d'entrée vocale.

37. FILTER

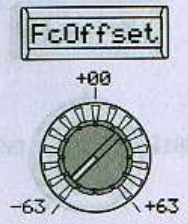
Vous pourrez effectuer ici les réglages des seize filtres passe-bande de la porteuse et filtres d'enveloppe de la modulateur. Vous utiliserez fréquemment ces paramètres, car ils jouent un rôle important dans la définition du caractère du vocodeur.



Bouton [1]

FrmntSft (Formant Shift) **[–2...+2]**

Décale les fréquences de coupure de chacun des filtres passe-bande de la porteuse. Ce réglage changera de manière significative le caractère de la sortie du vocodeur.



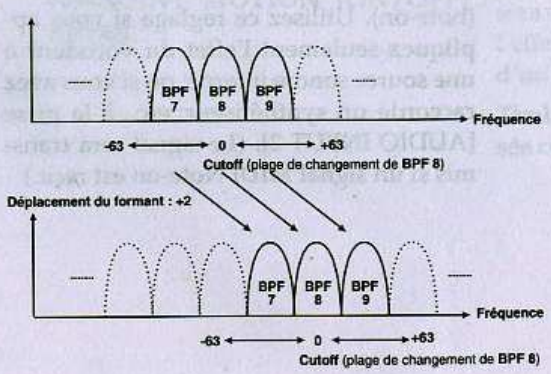
Bouton [2]

FcOffset (Fc Offset) **[–63...+63]**

Déplace constamment la fréquence de coupure de chaque filtre passe-bande (filtre de synthèse) de la porteuse.

"FrmntSft" et "FcOffset"

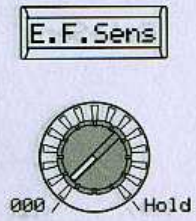
Quand "FrmntSft"=0 et "FcOffset"=0, la réponse des filtres de la porteuse correspondra à la fréquence de coupure des filtres du modulateur. La réponse du filtre est déplacée vers le haut ou le bas de deux pas discrets par "FrmntSft." Ce déplacement peut être poussé vers le haut ou le bas pour un total de deux pas supplémentaires en utilisant "FcOffset," ce qui vous offre au total quatre pas de réglage vers le haut ou le bas.



Bouton [3]

Vcd Reso (Vocoder Resonance) **[000...127]**

Spécifie le niveau de résonance pour chaque filtre passe-bande de la porteuse. Augmenter cette valeur accentuera les zones proches de chaque fréquence de coupure.



Bouton [4]

E.F.Sens **[000...126, Hold]**

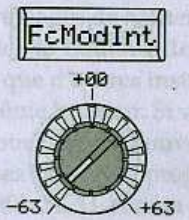
Spécifie la sensibilité des suiveurs d'enveloppe du modulateur. Des réglages bas de cette valeur permettront de détecter plus rapidement l'attaque du signal d'entrée. Si vous réglez ce paramètre sur **Hold**, le caractère du signal reçu à ce moment sera conservé (Formant Freeze). Par conséquent, le son retiendra ce caractère, qu'il y ait une entrée ou non.

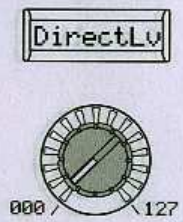
Si vous réglez ce paramètre sur Hold quand aucun signal d'entrée n'est présent, il n'y aura pas de sortie, même si un signal audio est ensuite entré.

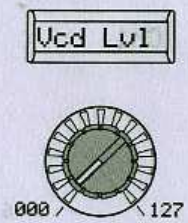
note Si vous écrivez le programme avec cette valeur réglée sur Hold, le programme mémorisera la réponse du signal conservé.

38. FILTER/AMP

Vous pouvez régler ici les paramètres qui modulent la fréquence de coupure des filtres passe-bande de la porteuse (filtre de synthèse), et régler la sortie du vocodeur.







Bouton [1]

FcModeSrc (Fc Mode Source) [EG1...MIDI3]
Sélectionne la source de modulation qui sera appliquée au filtre passe-bande "FcOffset" de la porteuse. Les sources de modulation disponibles sont les mêmes que les sources de modulation pour les patchs virtuels des paramètres de programme (☞p.45 "Source1...Source6").

Bouton [2]

FcModInt (Fc Modulation Intensity) [-63...+63]
Spécifie la profondeur de la modulation qui est appliquée au filtre passe-bande de la porteuse (filtre de synthèse) "FcOffset".

Bouton [3]

DirectLv (Direct Level) [000...127]
Règle le niveau du volume auquel la source d'entrée du modulateur sera directement transmise (sans changements).

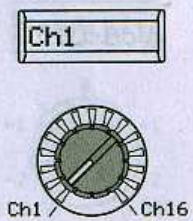
note Si vous appuyez sur la touche [VOCODER] pour la faire clignoter et augmentez la valeur de "DirectLv" de la page 38. Filt/Amp en mode Edit, le signal audio reçu sera transmis directement. Augmentez cette valeur si vous souhaitez écouter l'entrée audio pendant que vous la réglez.

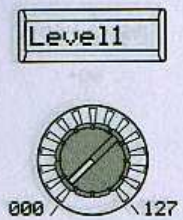
Bouton [4]

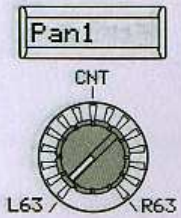
Vcd Lvl (Vocoder Level) [000...127]
Règle le niveau de sortie du vocodeur.

39. CH LEVEL /PAN (Channel Level/Channel Panpot)

Ces paramètres règlent le niveau et le panning pour chacun des seize canaux de filtre passe-bande (filtres de synthèse) de la porteuse (☞p.55).







Bouton [1]

Channel Select **[Ch1...Ch16]**
Sélectionne un des seize canaux de filtre pour l'édition.

Bouton [2]

Level1...Level16 **[000...127]**
Spécifie le niveau de sortie du canal sélectionné.

Bouton [3]

Pan1...Pan16 **[L63...CNT...R63]**
Spécifie le panning du canal sélectionné.

Réglages globaux (GLOBAL)

Aperçu

La section GLOBAL vous permet d'effectuer des réglages généraux pour le **R3**.

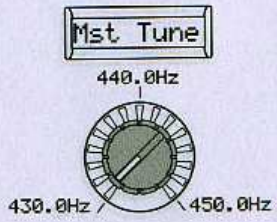
Par exemple, bien qu'il soit possible de régler séparément la hauteur de chaque programme synthé ou vocodeur, vous pouvez utiliser les réglages de hauteur ("Mst-Tune" et "Transpos") de la page 40. Global-A pour régler la hauteur de tous les programmes. Quand vous jouez sur le **R3** en même temps que d'autres instruments, utilisez "MstTune" pour régler les instruments sur une même hauteur. Si vous souhaitez transposer la hauteur du morceau quand vous jouez, vous pouvez régler "Transpos". Dans certains cas, comme lorsque vous utilisez plusieurs programmes dans un seul morceau, il est pratique d'utiliser un réglage GLOBAL au lieu de régler la hauteur de chaque programme séparément.

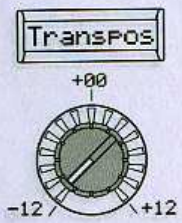
Si vous souhaitez conserver les changements appliqués à ces réglages, vous devez exécuter l'opération Write (☞p.74).

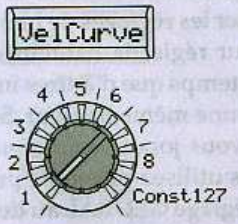
Structure de GLOBAL

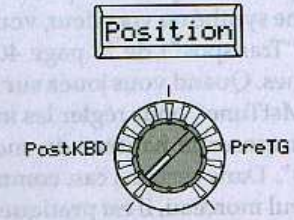
40. GLOBAL-A

Le réglage effectué ici sera appliqué à l'ensemble du **R3**, comme l'accord général et la courbe de vélocité.









Bouton [1]

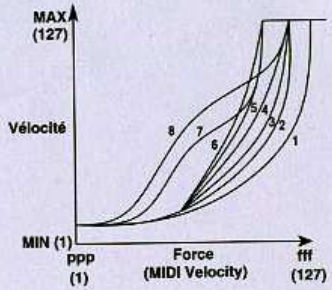
Mst Tune (Master Tune) **[430.0Hz...450.0Hz]**

Règle la hauteur globale par pas de 0.1 Hz, avec A4 comme hauteur de référence. Utilisez ce paramètre quand vous souhaitez accorder la hauteur du **R3** sur celle d'autres instruments.

Knob [3] (↘)

note Les courbes 7 et 8 produisent peu de changements pour un jeu de force moyenne. Néanmoins, ces courbes produiront des changements importants pour les notes jouées doucement, aussi elles risquent d'être difficile à contrôler. Choisissez la courbe la mieux adaptée à votre dynamique de jeu ou à l'effet que vous souhaitez obtenir.

Figure 40-1: Courbe de vélocité



Bouton [2]

Transpos (Transpose) **[-12...12]**

Règle la hauteur globale par pas d'un demi-ton (100 cents) sur une plage d'une octave vers le haut ou le bas. Utilisez ce paramètre quand vous souhaitez transposer en fonction du morceau que vous jouez.

Knob [4] (↘)

Figure 40-2: Post KBD

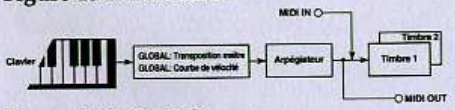
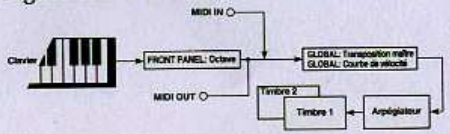


Figure 40-3: Pre TG



Bouton [3]

VelCurve (Velocity Curve) **[1...8, Const127]**

Différentes courbes de vélocité vous permettent d'adapter la réponse du clavier à votre propre style de jeu. Des courbes plus légères sont mieux adaptées aux musiciens qui ont un jeu puissant, des courbes plus prononcées fonctionneront peut-être mieux pour les musiciens au doigté léger (☞Figure 40-1).

1: Cette courbe nécessite que vous jouiez en puissance pour obtenir un effet.

2, 3: |

4: Il s'agit d'une courbe typique.

5: |

6: Cette courbe produit un effet sans qu'il soit nécessaire de jouer très fortement.

7: Cette courbe produit un effet relativement constant avec peu de changements pour un jeu de force moyenne.

8: Cette courbe produit un effet relativement constant avec peu de changements pour un jeu de force moyenne. (La courbe est plus plate qu'en 7).

Const127: Toutes les notes auront une vélocité maximale (127). Ce réglage imite le comportement de certains synthétiseurs analogiques.

(↖)

Bouton [4]

Position **[Post KBD, Pre TG]**

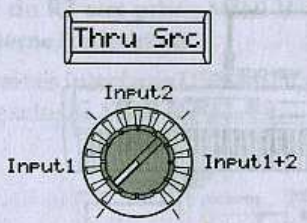
Spécifie le routage interne MIDI IN/OUT dans le **R3**. Ce réglage affectera la façon dont les données MIDI seront transmises et reçues, et dont les données de l'arpégiateur seront traitées.

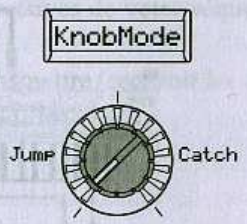
Post KBD: Dans cette position, les données MIDI reçues seront transmises aux timbres sans être affectées par les commandes globales ou de transposition du panneau avant et ne déclencheront pas l'arpégiateur. Les données produites par le clavier seront converties en fonction des réglages internes, elles passeront par l'arpégiateur (les notes de l'arpégiateur seront transmises comme données MIDI), puis elles seront envoyées à la prise MIDI OUT. (☞Figure 40-2)

Pre TG: Les données MIDI reçues seront affectées par les réglages globaux et agiront comme notes de déclenchement de l'arpégiateur. Les données produites par le clavier seront transmises à la prise MIDI OUT sans être affectées par aucun réglage autre que celui de la touche OCTAVE [UP] [DOWN]. (☞Figure 40-3) (↖)

41. GLOBAL-B

Ces paramètres sélectionnent l'entrée quand vous utilisez la fonction AUDIO IN THRU, et spécifient comment les boutons [1]-[4] fonctionneront.





Bouton [1]

Thru Src (Thru Source) [Input1, Input2, Input1+2]

Le(s) signaux d'entrée sélectionnés ici seront transmis vers les prises OUTPUT [L/MONO] et [R] sans changement si vous utilisez la fonction Shift "AUDIO IN THRU".

Input1: Le signal reçu par la prise [AUDIO INPUT 1] sera transmis sans changement aux prises OUTPUT [L/MONO] et [R].

Input2: Le signal reçu par la prise [AUDIO INPUT 2] sera transmis sans changement aux prises OUTPUT [L/MONO] et [R].

Input1+2: Les signaux reçus par les prises [AUDIO INPUT 1] et [AUDIO INPUT 2] seront transmis sans changement aux prises OUTPUT [L/MONO] et [R].

note Vous pouvez utiliser la fonction AUDIO IN THRU pour vérifier si le signal de chaque prise est reçu correctement. Cela vous permet aussi d'utiliser le micro pour vous adresser au public entre deux morceaux.

Bouton [2]

KnobMode [Jump, Catch]

Spécifie le comportement des boutons [1] - [4] du panneau avant pendant l'édition.

Jump: Quand vous tournez le bouton, la valeur du paramètre passe à la valeur indiquée par le bouton, quelle que soit la valeur enregistrée. Ce réglage facilitant l'écoute des résultats pendant l'édition, nous vous conseillons d'utiliser ce réglage quand vous éditez.

Catch: Quand vous tournez le bouton, la valeur du paramètre ne change pas tant que la position du bouton ne correspond pas à la valeur enregistrée. Nous vous conseillons d'utiliser ce réglage si vous ne souhaitez pas que le son change brusquement, quand vous jouez en public notamment.

Paramètres MIDI

Aperçu

Vous pouvez effectuer ici des réglages liés au système MIDI pour le **R3**.

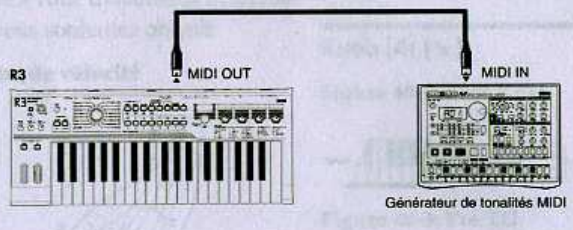
MIDI (Musical Instrument Digital Interface) est une norme internationale pour l'échange d'une large gamme de données entre des instruments de musique électroniques et des ordinateurs. Quand des câbles MIDI sont utilisés pour raccorder deux appareils MIDI ou plus, des données de jeu peuvent être échangées entre les appareils, même s'ils proviennent de fabricants différents.

Le **R3** vous permet d'assigner des numéros de changement de commande aux principaux paramètres qui affectent le son, et de contrôler ces paramètres depuis un séquenceur MIDI externe pendant que vous utilisez le générateur de tonalités. Vous pouvez aussi utiliser les boutons assignés [1]-[4] ou les touches pour transmettre ces changements de commande afin de contrôler un appareil MIDI externe.
Vous pouvez synchroniser l'arpégiateur, le taux de LFO, ou le temps de retard de l'effet Delay du **R3** sur le signal MIDI Clock d'un séquenceur MIDI externe.

Raccordement d'appareils MIDI/ ordinateurs

Contrôle d'un générateur de tonalités MIDI externe depuis le R3

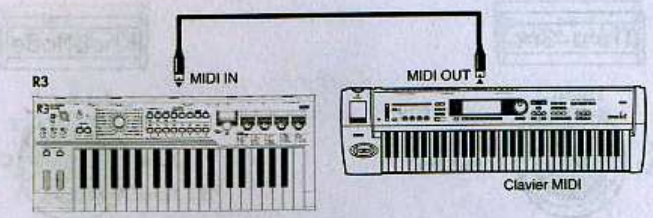
Si vous souhaitez utiliser le clavier, les contrôleurs, l'arpégiateur, etc., du **R3** pour contrôler un générateur de tonalités MIDI externe, utilisez un câble MIDI pour raccorder la prise MIDI OUT du **R3** à la prise MIDI IN du générateur de tonalités MIDI externe.



Utilisation du R3 avec d'autres appareils (MIDI)

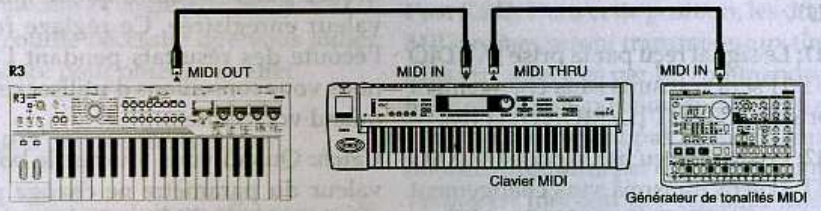
Contrôle du générateur de tonalités du R3 depuis un appareil MIDI externe

Si vous souhaitez utiliser ou contrôler le générateur de tonalités du **R3** depuis un clavier ou un séquenceur MIDI externe, etc., utilisez un câble MIDI pour raccorder la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la prise MIDI IN of the **R3**.

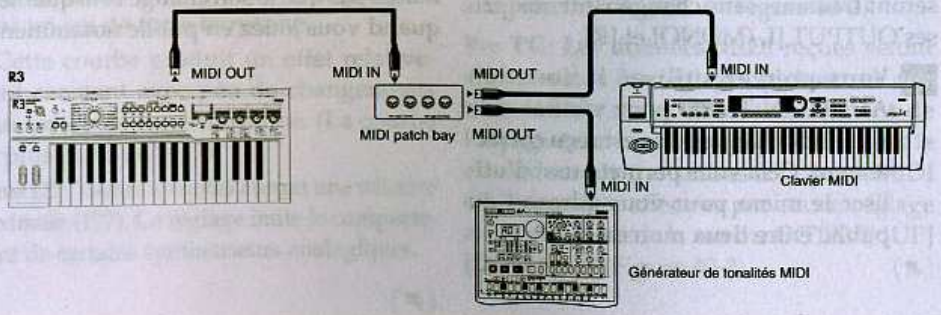


Contrôle de deux générateurs de tonalités MIDI externes ou plus depuis le R3

Vous pouvez utiliser la prise MIDI THRU pour contrôler simultanément plusieurs appareils MIDI. (Ce type de raccordement devrait être utilisé pour raccorder au maximum trois appareils. Si vous souhaitez raccorder un plus grand nombre d'appareils MIDI, nous vous conseillons d'utiliser un boîtier MIDI Thru box comme indiqué dans le deuxième schéma ci-dessous.)



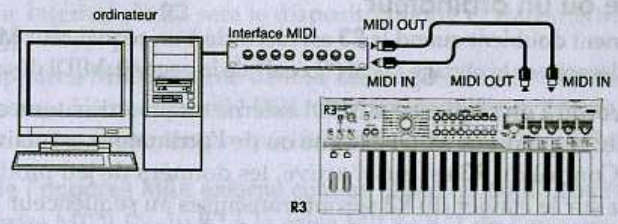
Vous pouvez aussi utiliser un boîtier MIDI Thru box pour contrôler plusieurs appareils MIDI.



Raccordement d'un séquenceur MIDI externe ou d'un ordinateur, etc.

Si vous souhaitez enregistrer votre jeu sur le clavier du **R3** dans votre séquenceur MIDI externe/ordinateur (via une interface MIDI), ou utiliser le **R3** comme une combinaison de clavier de contrôle et module sonore MIDI, ou utiliser le logiciel Éditeur/Bibliothécaire fourni avec le **R3**, vous devrez raccorder les prises MIDI OUT et MIDI IN du **R3** aux prises MIDI IN et MIDI OUT respectives de votre séquenceur MIDI externe/ordinateur.

Certaines interfaces USB-MIDI peuvent ne pas transmettre/recevoir les messages exclusifs MIDI du **R3**.



Raccordement du R3 à votre ordinateur via USB

Une méthode alternative pour raccorder le **R3** à votre ordinateur dans les situations décrites ci-dessus consiste à utiliser un câble USB si votre ordinateur est muni d'une prise USB. Un raccordement USB permettant un transfert de données plus rapide qu'avec un câble MIDI et une interface MIDI, nous vous conseillons d'effectuer un raccordement USB si vous pensez utiliser le logiciel PC editor.

note Pour les détails sur les logiciels fournis, reportez-vous aux modes d'emploi des logiciels disponibles sur le CD-ROM.

Si ni la liaison MIDI ni la liaison USB ne fonctionnent, n'oubliez pas de vérifier le réglage de "Routing" (☞p.68) de la page 42. MIDI.

Réglages liés au système MIDI

Réglage du canal MIDI

Afin de pouvoir échanger des données avec un appareil MIDI externe raccordé, vous devez régler le canal MIDI du **R3** de telle façon qu'il corresponde au canal MIDI de l'appareil MIDI externe.

1. Réglez le canal MIDI du **R3**.
   Réglez le sélecteur [PAGE] sur la page 42. MIDI, et utilisez le bouton [1] ("MIDI CH") pour régler le canal MIDI. (☞p.68)
2. Pour des détails sur le réglage du canal MIDI de l'appareil MIDI externe, reportez-vous au manuel de l'utilisateur de cet appareil.

Réglage du canal MIDI – utiliser le R3 comme module sonore multi-timbral

Vous pouvez spécifier des canaux MIDI séparés pour chacun des deux timbres et utiliser le **R3** comme module sonore multi-timbral pouvant être contrôlé depuis votre séquenceur MIDI ou contrôleur externe.

1. Réglez le **R3** pour un fonctionnement multi-timbral.
   Utilisez le sélecteur [PAGE] pour sélectionner la page 1. Voice, et utilisez le bouton [1] ("Mode") pour sélectionner Multi.
2. Réglez le canal MIDI pour le timbre 2.
   Quand vous utilisez le bouton [1] pour sélectionner Multi, le bouton [2] passe à "T2MIDIch." Utilisez le bouton [2] pour régler le canal MIDI du timbre 2.
3. Passez à la page 42. MIDI et utilisez le bouton [1] (MIDI Ch) pour régler le canal MIDI du timbre 1.
4. Réglez les canaux MIDI appropriés sur l'appareil MIDI externe.

Réglage de GLOBAL "POSITION"

GLOBAL "Position" du **R3** vous permet de spécifier comment le routage interne de MIDI IN/OUT sera effectué. Ce paramètre aura un effet sur la façon dont les données MIDI seront affectées par les réglages de "Transpos", "VelCurve" et de l'arpégiateur.

- Normalement, quand vous contrôlez un générateur de tonalités externe MIDI depuis le **R3**, vous devez régler "Position" sur PostKBD. Les divers réglages indiqués ci-dessus changeront les données MIDI transmises. Les données reçues seront traitées comme "Transpos" : 0, "VelCurve" : 4.
- Normalement, quand vous contrôlez le générateur de tonalités du **R3** depuis un appareil MIDI externe, vous devez régler "Position" sur PreTG. Les divers réglages indiqués ci-dessus changeront les données MIDI reçues.
  Les données transmises seront traitées comme "Transpos" : 0, "VelCurve" : 4.

Réglages de "MIDI FILTER"

Les réglages de la page 43. MIDI Filt spécifient si les messages de changement de programme, Pitch Bend, de changement de commande et exclusifs du système seront transmis ou reçus. (☞p.70)

Réglages de la source de modulation de Virtual Patch

Vous pouvez assigner divers messages de commande MIDI (MIDI 1, 2, 3) comme sources de modulation de Virtual Patch. Effectuez les assignations souhaitées à la page 45. Patch Source (☞p.72), puis sélectionnez MIDI1 ou MIDI2 etc., comme source de Virtual Patch (bouton [1]) pour les réglages de Virtual Patch (20. Patch1-25. Patch6 ☞p.75). Cela vous permettra de contrôler la modulation via MIDI.

La source de modulation "FcModSrc" de la fréquence de coupure des filtres passe-bande de la porteuse du vocodeur peut aussi être contrôlée via MIDI ; sélectionnez tout simplement MIDI 1, 2 or 3 comme source de modulation de Virtual Patch.

Réglages de "CONTROL CHANGE"

Vous pouvez assigner des numéros de changement de commande aux principaux paramètres qui affectent le son, et utiliser un appareil MIDI externe pour effectuer les mêmes opérations que lorsque les boutons et touches du **R3** sont utilisées. Inversement, vous pouvez utiliser les boutons et touches du **R3** pour contrôler un appareil MIDI externe. Utilisez la page 44. MIDI CC# pour assigner des messages de changement de commande aux paramètres. (☞p.71)

Réglage de MIDI "LOCAL" quand vous raccordez un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur

Si les notes sonnent doublent quand le **R3** est raccordé à un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur, désactivez le réglage Local ("Local" de la page 42. MIDI désactivé). (☞p.68)

Si le **R3** est raccordé à un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur, et que le réglage Echo Back du séquenceur MIDI externe ou de l'ordinateur est activé alors que le réglage Local Control du **R3** est aussi activé, les données de jeu produites pendant que vous jouez sur le clavier du **R3** seront transmises au séquenceur MIDI externe, et seront aussi renvoyées en écho pour redémarrer le générateur de tonalités du **R3**. Pour éviter que chaque note soit reproduite deux fois, une fois directement depuis le clavier et une deuxième fois en écho, vous devez désactiver le réglage Local Control du **R3**.

Enregistrement de la sortie MIDI de l'arpégiateur du R3 sur un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur

1. Raccordement et réglage

Raccordez la prise MIDI OUT du **R3** à la prise MIDI IN de votre séquenceur MIDI externe/ordinateur et raccordez la prise MIDI IN du **R3** à la prise MIDI OUT de votre séquenceur MIDI externe/ordinateur (☞p.64). Puis, désactivez Local Control du **R3** ("Local" de la page 42. MIDI désactivé) et activez le réglage Echo Back de votre séquenceur MIDI externe/ordinateur.

2. Enregistrement des données de note de l'arpégiateur sur un séquenceur MIDI externe/ordinateur

Réglez "Position" de la page 40. Global-A sur PostKBD.
Activez l'arpégiateur du **R3** (touche ARPEGGIATOR [ON/OFF] allumée), jouez sur le clavier et enregistrez les données de note sur votre séquenceur MIDI externe/ordinateur. Si "Position" de la page 40. Global-A est réglé sur PostKBD, les données de note MIDI produites par l'arpégiateur seront transmises par le **R3** et enregistrées (☞p.62). Désactivez l'arpégiateur du **R3** pendant la lecture.

Synchronisation de l'arpégiateur

Le réglage "Clock" (bouton [4]) de la page 42. MIDI détermine si l'arpégiateur du **R3** sera le maître (le dispositif de contrôle) ou l'esclave (dispositif contrôlé).

note Pour les détails sur les réglages relatifs à la synchronisation de votre appareil MIDI externe, reportez-vous au manuel de votre appareil.

1. Utilisation du R3 comme maître et de l'appareil MIDI externe comme esclave

Raccordez la prise MIDI OUT du **R3** à la prise MIDI IN de votre appareil MIDI externe (☞p.64).
Utilisez le sélecteur [PAGE] pour sélectionner la page 42. MIDI et réglez "Clock" (bouton [4]) sur Internal ; le **R3** sera le dispositif maître et transmettra les messages d'horloge MIDI.
Réglez votre appareil MIDI externe de telle façon qu'il reçoive les messages d'horloge MIDI transmis. Votre appareil MIDI externe (séquenceur, boîte à rythmes, etc.) fonctionnera maintenant au tempo spécifié par le bouton [TEMPO] du **R3**.

2. Utilisation de l'appareil MIDI externe comme maître et du R3 comme esclave

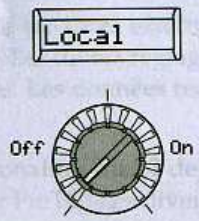
Raccordez la prise MIDI IN du **R3** à la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe (☞p.64). Si vous réglez le sélecteur [PAGE] sur la page 42. MIDI et réglez "Clock" (bouton [4]) de la page 42. MIDI sur Ext MIDI, le **R3** sera l'esclave.
L'arpégiateur du **R3** fonctionnera au tempo de l'appareil MIDI externe (séquenceur, boîte à rythmes, etc.).

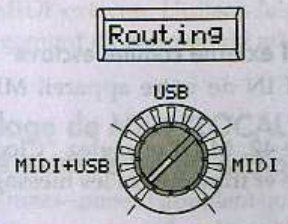
note Si vous réglez "Clock" (bouton [4]) de la page 42. MIDI sur Auto, le **R3** fonctionnera automatiquement avec le réglage Ext MIDI si MIDI Clock est reçu d'un appareil MIDI externe raccordé à la prise MIDI IN. Autrement, le **R3** fonctionnera en utilisant le réglage Internal.

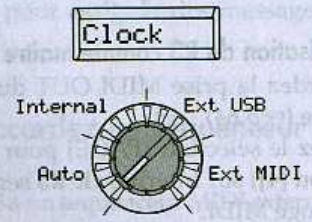
note Si le **R3** est synchronisé sur le message MIDI Clock d'un appareil MIDI externe, son arpégiateur sera réinitialisé quand un message MIDI Start [FA] sera reçu. les LFO et les séquences de modulation seront également réinitialisés si "Key Sync" est désactivé.

42. MIDI

Vous pouvez effectuer ici des réglages liés au système MIDI pour le **R3**.







Bouton [1]

MIDI Ch (MIDI Channel) **[01...16]**

Spécifie le canal MIDI. Quand vous souhaitez transmettre des messages de changements de programme ou exclusifs du système via MIDI, réglez le canal MIDI global de telle façon qu'il corresponde au canal MIDI de l'appareil MIDI raccordé.

Bouton [2]

Local **[Off, On]**

Active/désactive le réglage local.

Off: Avec ce réglage, les contrôleurs comme le clavier et la molette de modulation seront déconnectés intérieurement de la section générateur de tonalités. Ce réglage évite que les notes soient doublées quand le **R3** est raccordé à un séquenceur et les données de jeu sont renvoyées en écho depuis le séquenceur. (L'écho se produit quand les données de jeu transmises en jouant sur le **R3** sont retransmises au **R3** depuis le séquenceur.)

On: Sélectionnez ce réglage quand vous utilisez indépendamment le **R3**.

Knob [4] (↙)

Ext MIDI: L'arpégiateur du **R3** se synchronisera sur les messages MIDI Clock reçus d'un appareil MIDI externe raccordé à la prise MIDI IN.

note Pour la synchronisation sur un appareil MIDI externe, reportez-vous au manuel de cet appareil.

Bouton [3]

Routing **[USB+MIDI, USB, MIDI]**

Sélectionne la/les prises qui seront utilisées pour transmettre et recevoir des messages MIDI.

USB+MIDI: Les prises MIDI et la prise USB seront utilisées pour transmettre et recevoir des messages MIDI. Quand des messages MIDI sont reçus, les messages des deux types de prises seront mixés et les messages MIDI reçus plus tard recevront la priorité. Pour la transmission, les mêmes messages MIDI seront transmis depuis les deux types de prises (☞p.69 Figure 42-1).

USB: Seule la prise USB sera utilisée pour transmettre et recevoir des messages MIDI. Le fonctionnement "Thru" via les prises MIDI IN et MIDI THRU sera activé (☞p.69 Figure 42-2).

MIDI: Seules les prises MIDI seront utilisées pour transmettre et recevoir des messages MIDI (☞p.69 Figure 42-3).

note La fonction "Thru" des prises MIDI IN aux prises MIDI THRU est activée même si ce paramètre est réglé sur USB..

Bouton [4]

Clock **[Auto, Internal, Ext USB, Ext MIDI]**

Détermine comment le **R3** se synchronisera avec un appareil MIDI externe (séquenceur, boîte à rythmes etc.). Si le LFO 1/2 ou "BPM Sync" de l'effet Delay est activé, le taux de LFO et le temps de retard seront synchronisés comme pour l'arpégiateur.

Auto: Le **R3** fonctionnera automatiquement avec le réglage External (USB) si les messages MIDI Clock sont reçus d'un appareil MIDI externe raccordé à la prise MIDI IN. Si aucun message MIDI Clock n'est reçu, le réglage Internal sera utilisé.

Internal: L'arpégiateur sera synchronisé sur l'horloge interne (spécifiée par le bouton [TEMPO]). Sélectionnez ce réglage si vous utilisez le **R3** indépendamment ou si vous utilisez le **R3** comme maître (dispositif de contrôle) de telle façon qu'un appareil MIDI externe se synchronisera sur les messages MIDI Clock du **R3**.

Ext USB: L'arpégiateur du **R3** se synchronisera sur les messages MIDI Clock reçus d'un dispositif USB MIDI externe raccordé à la prise USB.

(↖)

Knob [3]

Figure 42-1: USB+MIDI

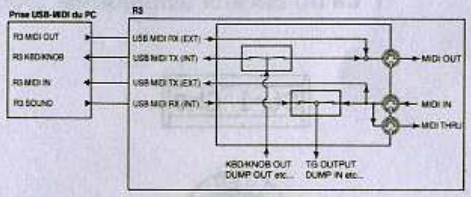


Figure 42-2: USB

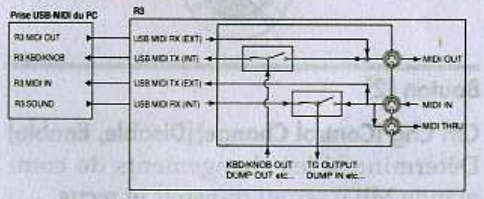
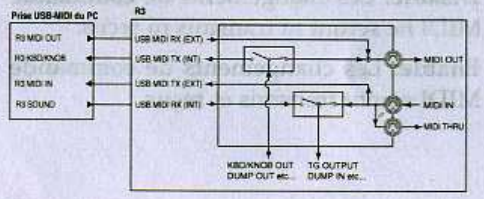
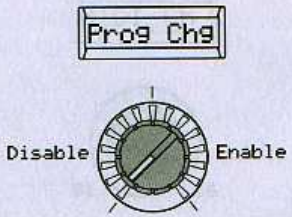


Figure 42-3: MIDI



43. MIDI FILTER

Vous pouvez effectuer ici les réglages de MIDI Filter du **R3**.



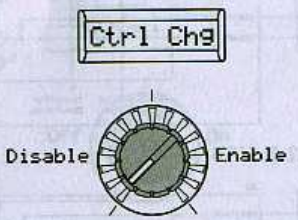
Bouton [1]

Prog Chg (Program Change) [Disable, Enable]

Détermine si les changements de programme seront transmis et reçus.

Disable: Les changements de programme ne seront ni transmis ni reçus.

Enable: Les changements de programme seront transmis et reçus.



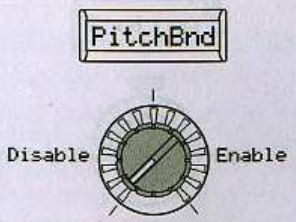
Bouton [2]

Ctrl Chg (Control Change) [Disable, Enable]

Détermine si les changements de commande MIDI seront transmis et reçus.

Disable: Les changements de commande MIDI ne seront ni transmis ni reçus.

Enable: Les changements de commande MIDI seront transmis et reçus.



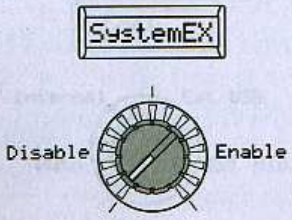
Bouton [3]

PitchBnd (Pitch Bend) [Disable, Enable]

Détermine si les messages Pitch Bend seront transmis et reçus.

Disable: Les messages Pitch Bend ne seront ni transmis ni reçus.

Enable: Les messages Pitch Bend seront transmis et reçus.



Bouton [4]

SystemEx (System Exclusive) [Disable, Enable]

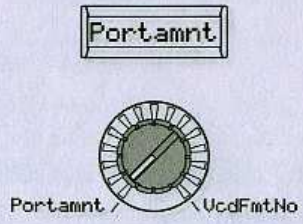
Détermine si les messages exclusifs de système MIDI seront transmis et reçus.

Disable: Les messages exclusifs de système MIDI ne seront ni transmis ni reçus.

Enable: Les messages exclusifs de système MIDI seront transmis et reçus.

44. MIDI CC# MAP (MIDI Control Change No. Map)

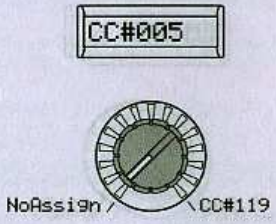
Vous pouvez assigner ici des numéros de changement de commande aux paramètres les plus importants correspondant aux touches et boutons [1]-[4] du panneau avant. Quand vous utilisez la fonction Performance Edit ou éditez un programme, le changement de commande assigné ici sera transmis quand vous utiliserez le bouton correspondant pour chaque paramètre. Quand le **R3** reçoit un de ces messages de changement de commande, la valeur du paramètre correspondant change. (☞Dans les documents supplémentaires du CD-ROM: "Messages transmis et reçus par le **R3** – Assignation de changements de commande pour les boutons/touches du **R3**")



Bouton [1]

Parameter **[Portamnt...VcdFmtNo]**

Sélectionne le bouton ou la touche.



Bouton [2]

Value **[NoAssign, CC#000...CC#095, CC#102...CC#119]**

Assigne un numéro de changement de commande MIDI (CC#) pour le bouton ou la touche sélectionné dans "Parameter" (bouton [1]).

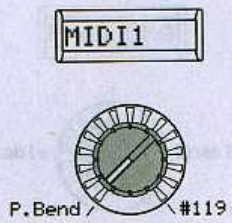
note Si la valeur sélectionnée est déjà assignée à un autre paramètre, un symbole "*" sera affiché à droite de la valeur.

note Le canal MIDI pour les paramètres du vocodeur sera le même que pour le timbre 1.

45. PATCH SOURCE

Vous pouvez sélectionner ici les fonctions qui seront assignées aux sources de modulation MIDI 1, 2 et 3 de la fonction Virtual Patch.

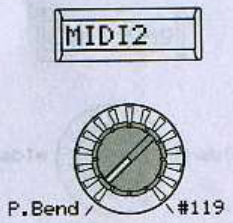
note Si la fonction sélectionnée est assignée à un autre paramètre, un symbole "*" sera affiché à droite de la valeur.



Bouton [1]

MIDI1 **[P.Bend...#119]**

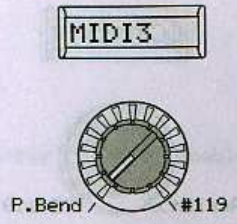
Ce paramètre sélectionne les fonctions qui seront assignées aux sources de modulation MIDI 1 de la fonction Virtual Patch. Avec les réglages d'usine, "MIDI1" est assigné à #016 (CC#16).



Bouton [2]

MIDI2 **[P.Bend...#119]**

Ce paramètre sélectionne les fonctions qui seront assignées aux sources de modulation MIDI 2 de la fonction Virtual Patch. Avec les réglages d'usine, "MIDI2" est assigné à #002 (CC#02).



Bouton [3]

MIDI3 **[P.Bend...#119]**

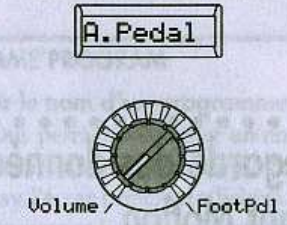
Ce paramètre sélectionne les fonctions qui seront assignées aux sources de modulation MIDI 3 de la fonction Virtual Patch. Avec les réglages d'usine, "MIDI3" est assigné à A.Touch (After Touch).

Paramètres de la pédale et du switch

46. PEDAL/SW

Vous pouvez spécifier ici la fonction de la pédale et du switch raccordé au panneau arrière.

note Vous pouvez utiliser une fonction Shift pour régler le calibrage de la pédale (☞p.79).



Bouton [1]

A.Pedal (Assignable Pedal) [Volume...Foot Pdl]

Sélectionne la fonction de la pédale raccordée à la prise ASSIGNABLE [PEDAL]. Avec les réglages d'usine, ce paramètre est réglé sur ExpPedal.

Volume: La pédale contrôlera le volume des timbres utilisés dans le programme (CC#07).

ExpPedal: La pédale contrôlera le volume des timbres utilisés dans le programme. La valeur de l'expression sera multipliée par la valeur du volume pour spécifier le bruit réel (CC#11).

Pan: La pédale contrôlera le panning des timbres utilisés dans le programme (CC#10).

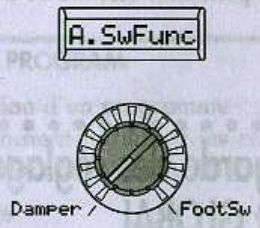
note Si "Panpot" de la page 44. MIDI CC# est assigné à CC#10, vous pourrez contrôler le panning stéréo de la sortie.

AftTouch: La pédale contrôlera l'After Touch pour les timbres utilisés dans le programme.

ModWheel: La pédale contrôlera l'effet de la profondeur de modulation (CC#01).

BrthCtrl: La pédale contrôlera le changement de commande Breath Control MIDI (CC#02).

FootPdl: La pédale contrôlera le changement de commande Foot Control MIDI (CC#04).



Bouton [2]

A.SwFunc (Assignable Switch Function) [Damper...Foot Sw]

Sélectionne la fonction du switch raccordé à la prise ASSIGNABLE [SWITCH] jack. Avec les réglages d'usine, ce paramètre est réglé sur Damper.

Damper: Le switch fonctionnera comme une pédale de résonance (CC#66).

ProgUp, ProgDown: Le switch fera passer le **R3** au programme dont le numéro suit immédiatement (incrément) ou précède immédiatement (décrément).

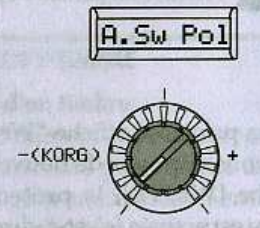
OctUp, OctDown: Le switch changera l'octave. Activer le commutateur déplacera la hauteur de +1/-1 octave.

PrtmnSw: Le switch fonctionnera comme un commutateur d'activation/désactivation du portamento (CC#65).

ArpSw: Le switch fonctionnera comme un commutateur d'activation/désactivation de l'arpégiateur.

ArpStop: Le switch lancera ou réinitialisera l'arpégiateur.

FootSw: Le switch contrôlera le paramètre assigné à FootSw (CC#65).

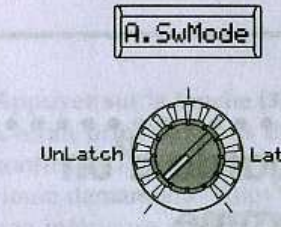


Bouton [3]

A.Sw Pol (Assignable Switch Polarity) [– (KORG), +]

Spécifie la polarité du switch raccordé à la prise ASSIGNABLE [SWITCH]. Avec les réglages d'usine, ce paramètre est réglé sur - (KORG).

note Choisissez le réglage - (KORG) si vous utilisez un switch Korg PS-1 ou si vous n'utilisez pas de switch.



Bouton [4]

A.SwMode (Assignable Switch Mode) [UnLatch, Latch]

Spécifie le mode d'activation/désactivation pour le switch raccordé à la prise ASSIGNABLE [SWITCH]. Avec les réglages d'usine, ce paramètre est réglé sur UnLatch.

UnLatch (temporaire): La fonction assignée sera activée tant que le switch sera enfoncé.

Latch (inversion): La fonction assignée sera alternativement activée et désactivée chaque fois que vous appuierez sur le switch.

Sauvegarde des données

Sauvegarde des données éditées

Si vous avez édité un programme, vos réglages édités seront perdus quand vous mettrez l'appareil hors tension ou sélectionnerez un autre programme, avant de les sauvegarder (écrire). Pour conserver vos réglages modifiés, vous devez sauvegarder (écrire) le programme édité. Les changements apportés aux pages 40. Global-A - 46. Pedal/Sw, ou aux fonctions SHIFT (décrites plus loin dans ce manuel) seront aussi perdus si vous mettez l'appareil hors tension avant de les sauvegarder (écrire). Pour conserver ces changements, vous devez les sauvegarder (écrire).

Ne mettez jamais l'appareil hors tension pendant l'écriture de données. Vous risquez de détruire les données.

Sauvegarde d'un programme

Réglages pouvant être sauvegardés

- Paramètres des pages 01. Voice - 33. Arpeggiator-B, paramètres des pages 34. Carrier - 39. Lvl/Pan
- Réglage du bouton [TEMPO]
- Réglage du commutateur ARPEGGIATOR [ON/OFF]
- Réglage des touches OCTAVE [UP] [DOWN]
- Réglage de "Program name" de la fonction Shift
- Réglage de "Knob assign" de la fonction Shift

Procédure

1 Appuyez sur la **touche [WRITE]**.
Assurez-vous que l'écran principal affiche "Program" (le type de données pouvant être sauvegardées) et appuyez de nouveau sur la touche [WRITE].

note Si l'écran principal affiche "Global" quand vous appuyez sur la touche [WRITE], les paramètres globaux seront ceux sauvegardés. Utilisez le sélecteur [PAGE] pour sélectionner "Program" et appuyez sur la touche [WRITE].

note Si l'écran principal affiche "WrtPrtct" quand vous appuyez de nouveau sur la touche [WRITE], la protection à l'écriture est activée (c'est-à-dire, vous ne pouvez pas écrire de programme). Appuyez deux fois sur la touche [EXIT] pour annuler l'opération WRITE, et désactivez Write Protect (+p.78).

2 Utilisez le **sélecteur [PAGE]** pour sélectionner le numéro du programme de destination sous lequel vous souhaitez sauvegarder le programme.

3 Appuyez de nouveau sur la **touche [WRITE]** pour sauvegarder (écrire) le programme.
L'écran principal affichera "Complete."
L'opération Write sera terminée et vous reviendrez en mode Play.

Sauvegarde des réglages de MIDI et GLOBAL

Réglages pouvant être sauvegardés

- Paramètres des pages 40. Global-A - 46. Pedal/Sw
- Réglage de "PROTECT" de la fonction Shift
- Réglage de "CALIBRATION" de la fonction Shift
- Données de Formant Motion

Procedure

1 Appuyez sur la **touche [WRITE]**.
L'écran principal affichera Program (le type de données pouvant être sauvegardées), aussi utilisez le sélecteur [PAGE] pour sélectionner Global puis, appuyez de nouveau sur la touche [WRITE].

2 Appuyez de nouveau sur la **touche [WRITE]** pour sauvegarder (écrire) les données et les réglages MIDI globaux.
L'écran principal affichera "Complete."
L'opération Write sera terminée et vous reviendrez en mode Play.

note Si vous appuyez sur la touche [WRITE] quand une des pages 40. MIDI - 46. Pedal/Sw en mode Edit est sélectionnée, ce sont les données globales qui seront sauvegardées.

Sauvegarde des données de Formant Motion

Réglages pouvant être sauvegardés

- Données de Formant Motion

Procédure

1 Appuyez sur la **touche [WRITE]**.
L'écran principal affichera Program (le type de données pouvant être sauvegardées), aussi utilisez le sélecteur [PAGE] pour sélectionner Formant, puis appuyez de nouveau sur la touche [WRITE].

2 Utilisez le **sélecteur [PAGE]** pour sélectionner le numéro des données de destination Formant Motion sous lequel seront sauvegardées les données de Formant Motion.

3 Appuyez de nouveau sur la **touche [WRITE]** pour sauvegarder (écrire) le programme.
L'écran principal affichera "Complete".
L'opération Write sera terminée et vous reviendrez en mode Play.

note Si vous appuyez sur la touche [WRITE] immédiatement après avoir enregistré un formant, l'écran principal affichera les données de Formant Motion comme données à sauvegarder.

Copie et échange de timbres/Initialisation d'un programme

1-1. NAME PROGRAM

Changer le nom d'un programme

Le **R3** vous permet d'assigner un nom de huit caractères maximum à chaque programme. En mode Play, l'écran principal affichera le numéro de programme et le nom de programme.

Procédure

1 Appuyez sur la **touche PROGRAM SELECT [1]** tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée.
La touche [1] clignotera. L'écran principal affichera le nom du programme actuel.

2 Utilisez les **touches OCTAVE [UP][DOWN]** pour sélectionner un caractère, et utilisez le sélecteur [PAGE] pour changer le caractère. Vous pouvez aussi utiliser le bouton [1] pour entrer les majuscules, le bouton [2] pour entrer les minuscules, le bouton [3] pour entrer les chiffres et le bouton [4] pour entrer les symboles.

3 Quand vous avez fini d'éditer le nom du programme, appuyez sur la **touche [1]**.
Le nom du programme changera et vous reviendrez en mode Play.
Si vous décidez d'effacer vos changements, appuyez sur la **touche [EXIT]**.

Si vous avez édité le nom du programme, vos changements seront perdus si vous mettez l'appareil hors tension ou passez à un programme différent sans écrire le programme dans la mémoire. N'oubliez pas d'écrire le programme si vous souhaitez conserver le nom de programme édité.

2-1. INIT PROGRAM

Initialisation d'un programme

Voici comment initialiser les réglages du programme actuellement sélectionné.

Procédure

1 Tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée, appuyez sur la **touche PROGRAM SELECT [2]**.
La touche [3] clignotera. L'écran principal affichera le nom du programme actuellement sélectionné.

2 Pour initialiser le programme, appuyez sur la **touche [2]**.
Le programme sera initialisé et vous reviendrez en mode Play.
Si vous décidez de ne pas initialiser le programme, appuyez sur la **touche [EXIT]**.

3-1. COPY TIMBRE

Copie d'un timbre

Voici comment copier les réglages de timbre d'un autre programme dans le timbre du programme actuellement sélectionné. Cette opération est possible si TIMBRE SELECT [TIMBRE 1] ou [TIMBRE 2] est sélectionné.

Procédure

1 Tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée, appuyez sur la **touche PROGRAM SELECT [3]**.
La touche [3] clignotera. L'écran principal affichera le numéro du programme et le nom du programme de la source.

2 Utilisez le **sélecteur [PAGE]** pour sélectionner le programme de la source.

3 Appuyez sur la **touche [3]**.
L'écran principal affichera à la ligne supérieure le timbre de la source (SrcTmb>#) et à la ligne inférieure le timbre de destination sélectionné avec TIMBRE SELECT.

4 Utilisez le **sélecteur [PAGE]** pour sélectionner le timbre de la source, et utilisez les **boutons TIMBRE SELECT [TIMBRE1] [TIMBRE2]** pour sélectionner le timbre de destination.

5 Appuyez sur la **touche [3]**.
L'écran principal vous demandera de confirmer l'opération. La ligne supérieure demandera "Copy OK?" et la ligne inférieure affichera le numéro de programme et le timbre source, ainsi que le timbre de destination.

6 Pour effectuer la copie, appuyez sur la **touche [3]**.
Les réglages seront copiés, et vous reviendrez en mode Play.
Si vous décidez d'annuler la copie, appuyez sur la **touche [EXIT]**.

Initialisation des paramètres du vocodeur

Copy Effect

4-1. SWAP TIMBRE

Échange de timbres

Voici comment échanger les réglages des timbres 1 et 2 dans le programme actuellement sélectionné. Cette opération est possible si TIMBRE SELECT [TIMBRE 1] ou [TIMBRE 2] est sélectionné.
Vous pouvez effectuer cette opération seulement si le programme utilise deux timbres ; c'est-à-dire, vous ne pouvez pas l'effectuer pour un programme dont le paramètre "Mode" de la page 1. Voice est réglé sur Single.

Procédure

1 Tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée, appuyez sur la **touche PROGRAM SELECT [4]**.
La touche [4] clignotera. L'écran principal vous demandera de confirmer l'opération.

2 Pour échanger les timbres, appuyez sur la **touche [4]**.
Les timbres 1 et 2 seront échangés et vous reviendrez en mode Play.
Si vous décidez de ne pas effectuer l'opération, appuyez sur la **touche [EXIT]**.

3-2. INIT VOCODER

Initialisation des paramètres du vocodeur

Cette opération initialise les paramètres du vocodeur pour le programme actuellement sélectionné. Cette opération est possible si [VOCODER] est sélectionné pour l'édition (c'est-à-dire, quand la touche [VOCODER] clignote).

note Cette opération n'efface pas les données de Formant Motion.

Procédure

1 Tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée, appuyez sur la **touche PROGRAM SELECT [3]**.
La touche [3] clignotera. L'écran principal vous demandera de confirmer l'opération.

2 Pour initialiser les réglages du vocodeur, appuyez sur la **touche [3]**.
Les réglages du vocodeur seront initialisés et vous reviendrez en mode Play.
Si vous décidez de ne pas effectuer l'opération, appuyez sur la **touche [EXIT]**.

note Les paramètres du vocodeur seront également initialisés si vous initialisez le programme.

5-1. COPY EFFECT

Réglage de copie d'effet

Voici comment copier les réglages d'effet d'un autre programme dams l'effet du programme actuellement sélectionné.

Procédure

1 Tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée, appuyez sur la **touche PROGRAM SELECT [5]**.
La touche [5] clignotera. L'écran principal affichera le numéro et le nom du programme source. program number and program name.

2 Utilisez le **sélecteur [PAGE]** pour sélectionner le programme source.

3 Appuyez sur la **touche [5]**.
L'écran principal affichera l'effet de la source.

4 Utilisez le **sélecteur [PAGE]** pour sélectionner l'effet de la source.
Si l'effet de la source est un effet d'insertion (Tmb1IFx1, Tmb1IFx2, Tmb2IFx1, Tmb2IFx2), sélectionnez la combinaison timbre et effet d'insertion.
Si l'effet de la source est un effet maître (MFx), sélectionnez un effet maître. Si vous sélectionnez un effet maître, passez à l'étape 6.

5 Appuyez sur la **touche [5]**.
Utilisez le sélecteur [PAGE] pour sélectionner l'effet d'insertion de destination et utilisez les touches TIMBRE SELECT [TIMBRE1] [TIMBRE2] pour sélectionnez le timbre de destination.

6 Pour effectuer la copie, appuyez sur la **touche [5]**.
Les réglages seront copiés, et vous reviendrez en mode Play.
Si vous décidez d'annuler la copie, appuyez sur la **touche [EXIT]**.

Dump de données

6-1. MIDI DATA DUMP

Dump de données

Le "dump" est une fonction permettant de transférer les données d'un programme, ou globales, sous la forme de données exclusives MIDI, afin qu'elles puissent être sauvegardées dans un classeur de données MIDI raccordé ou un ordinateur. Cette fonction peut également être utilisée pour transférer des données vers un autre **R3**.

Ne touchez pas les touches ou boutons du **R3** pendant la transmission ou la réception de données. De même, ne mettez jamais l'appareil hors tension pendant cette opération.

Certaines interfaces USB-MIDI peuvent ne pas transmettre/recevoir les messages exclusifs MIDI du **R3**.

Procédure de transmission

1 Raccordez la prise MIDI OUT du **R3** à la prise MIDI IN d'un appareil capable de recevoir les données MIDI Dump et réglez les deux appareils sur le même canal MIDI.

2 Tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée, appuyez sur la **touche PROGRAM SELECT [6]**.
La touche [6] clignotera. L'écran principal affichera le type de données de transfert qui seront transmises.

3 Utilisez le **sélecteur [PAGE]** pour sélectionner le type de données de transfert qui seront transmises.

1 Prog:
Les données pour le programme actuellement sélectionné seront transmises (paramètres des pages 1. Voice - 39. Lvl/Pan, réglages des boutons et touches du panneau avant).

AllProg:
Les données de tous les programmes seront transmises.

Global:
Les données globales seront transmises (paramètres des pages 40. Global-A - 46. Pedal/Sw, réglage de calibrage de la pédale et données de Formant Motion).

AllData:
Tous les programmes et données globales seront transmis.

4 Appuyez sur la **touche clignotante [6]**. Le transfert sera effectué, puis le **R3** reviendra en mode Play.

note Pour en savoir plus sur le contenu des données de programme et données globales, reportez-vous aux explications concernant ce qui est sauvegardé, dans les sections "Sauvegarde d'un programme" et "Sauvegarde des réglages de GLOBAL et MIDI" de "Sauvegarde des données" (☞p.74).

note Pour connaître le volume des données transférées et le temps requis pour chaque type de transfert, reportez-vous au tableau.

Procédure de réception

Utilisez la procédure suivante quand vous souhaitez charger des données auparavant sauvegardées, depuis un classeur de données MIDI ou un ordinateur dans le **R3**, ou recevoir les données d'un autre appareil **R3**.

1 Raccordez la prise MIDI IN du **R3** à la prise MIDI OUT de l'appareil qui transférera les données MIDI Dump.

2 Réglez le canal MIDI de l'appareil transmetteur pour qu'il corresponde au canal MIDI du **R3**. Si vous avez transmis auparavant des données vers un appareil MIDI externe et souhaitez les recevoir dans le **R3**, n'oubliez pas de régler le canal MIDI du **R3** sur le même réglage que lorsque les données avaient été transmises à l'origine.

3 Réglez "SystemEx" de la page 43. MIDIFilt sur Enable et désactivez "PROTECT" de la fonction Shift.

4 Transmettez les données du classeur de données MIDI ou d'un autre appareil. Pour la procédure de transmission, reportez-vous au manuel de l'appareil utilisé.

Volume des données transférées et temps requis pour chaque type de transfert :

Données à transférer	Volume des données(Bytes)	Temps requis
1 Prog	452	Moins d'une seconde
AllProg	57,856	Approximativement 3 minutes 15 secondes
Global	192,144	Approximativement 2 minute 10 secondes
AllData	250,000	Approximativement 5 minutes 30secondes

Restauration des réglages d'usine

7-1. PRELOAD

Restauration des réglages d'usine

Cette opération restaure les réglages des programmes et données globales du **R3** à leur état initial à la sortie d'usine. Les réglages d'usine sont mentionnés ici sous le nom de "données préchargées".

Quand vous restaurez les réglages préchargés, les données du **R3** seront réécrites pour refléter les réglages d'usine. Avant d'effectuer cette opération, assurez-vous que la perte des données actuelles ne présente pas de problèmes pour vous.

Ne touchez pas les boutons ou touches du **R3** et ne mettez jamais l'appareil hors tension pendant le Preload.

note Les données de Preload ne peuvent pas être restaurées/rechargées si "PROTECT" de la fonction SHIFT est activé. Vous devez désactivez "WRITE PROTECT" avant de commencer.

Procédure

1 tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée, appuyez sur la **touche [7]**.
L'écran principal affichera une fenêtre où vous pourrez sélectionner le type de données préchargées qui seront chargées.

2 Tournez le **sélecteur [PAGE]** pour sélectionner les données à réinitialiser à leur état à la sortie d'usine.

1 Prog:
Charge seulement les données pour un programme (paramètres des pages 1. Voice - 39. Lvl/Pan, réglages des touches et boutons du panneau avant).

AllProg:
Charge les données pour l'ensemble des 128 programmes.

Global:
Charge les données globales (paramètres des pages 40. Global -A - 46. Pedal/Sw, réglage de calibrage de la pédale.)

AllData:
Charge les données de tous les programmes, les données globales et les données de Formant Motion.

3 Si vous avez sélectionné AllProg ou Global à l'étape 2, passez à l'étape 4. Si vous avez sélectionné 1 Prog, appuyez sur la **touche [7]**. L'écran principal affichera une fenêtre où vous pourrez sélectionner le programme que vous souhaitez charger.
Utilisez le **sélecteur [PAGE]** pour sélectionner un programme.

note Quand vous chargez 1 Prog, les données seront chargées dans le programme actuellement sélectionné.

4 Appuyez sur la **touche clignotante [7]**.
Le Preload sera effectué et le **R3** reviendra en mode Play.
Si vous décidez de ne pas effectuer l'opération, appuyez sur la **touche [EXIT]**.

Réglage de protection à l'écriture

8-1.PROTECT

Réglage de protection à l'écriture

Le **R3** offre un réglage de protection à l'écriture qui désactive l'écriture en mémoire, vous permettant d'éviter l'écrasement accidentel de données par réécriture. Si vous souhaitez sauvegarder les données que vous avez éditées, cous devez commencer par désactiver la protection à l'écriture.

Procédure

1 Appuyez sur la **touche [8]** tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée.
L'écran principal affichera une fenêtre où vous pourrez sélectionner l'activation/désactivation de la protection.

2 Tournez le **sélecteur [PAGE]** pour activer/désactiver la protection.

3 Quand vous avez effectué le réglage souhaité, appuyez sur la **touche allumée [8]** ou la **touche [SHIFT]**. Le **R3** reviendra en mode Play.
Si vous décidez de ne pas effectuer l'opération, appuyez sur la **touche [EXIT]**.

Autres fonctions de la touche SHIFT

DEMO

Écoute de morceaux de démonstration

- Tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée, appuyez sur le **commutateur ARPEGGIATOR [ON/OFF]**.
  La démonstration commencera. Pendant la démonstration, vous pouvez l'arrêter en appuyant sur la **touche [EXIT]**.

note Reportez-vous à p.11 pour les détails sur la façon de sélectionner les morceaux.

CALIBRATION

Calibrage de la pédale

1. Branchez une pédale (☞p.8). Commencez cette opération avec la pédale complètement enfoncée.
2. Appuyez sur le **commutateur ARPEGGIATOR [LATCH]** tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée.
   Le **commutateur [LATCH]** clignotera.
   L'écran principal affichera la fenêtre de réglage du calibrage.
3. Relevez complètement la pédale, puis remettez-la dans sa position complètement enfoncée.
4. Assurez-vous que la ligne inférieure de l'écran principal indique "********".
5. Pour effectuer le calibrage, appuyez sur le **commutateur [LATCH]**.
   Les réglages de calibrage seront chargés et vous reviendrez en mode Play. Pour sauvegarder les réglages, écrivez les données globales (☞p.74 "Sauvegarde des réglages de MIDI et GLOBAL").
   Si vous décidez d'annuler l'opération de calibrage, appuyez sur la **touche [EXIT]**.

TIMBRE1 SOLO, TIMBRE2 SOLO

Jouer un timbre en solo

Pour un programme qui utilise deux timbres, cette opération vous permet d'écouter seulement un des deux timbres. Tout en éditant, vous pouvez utiliser ce réglage quand vous souhaitez écouter un timbre indépendamment de l'autre.

1. Appuyez sur la **touche TIMBRE SELECT [TIMBRE 1] ou [TIMBRE 2]** tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée. Seul le timbre dont la touche est enfoncée sera audible.
2. Tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée, appuyez sur la **touche TIMBRE SELECT [TIMBRE 1] ou [TIMBRE 2]** du timbre que vous écoutez séparément.
   Le réglage solo sera annulé.

note Si vous effectuez cette opération pendant l'édition, le timbre en cours d'édition changera.

AUDIO IN THRU

Audio In Thru

Ce paramètre permet d'envoyer directement le signal audio des prises d'entrée aux prises OUTPUT [L/MONO] et [R].

- Tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée, appuyez sur la **touche [VOCODER]**. Quand cette fonction est activée, le signal audio des prises [AUDIO INPUT 1] (ou [MIC]) et [AUDIO INPUT 2] passe sans être modifié et est transmis par les prises OUTPUT [L/MONO] et [R]. Cette fonction sera activée/désactivée chaque fois que vous appuierez sur la touche

note Le paramètre "Thru Src" de la page 41. Global-B spécifie la ou les prises auxquelles la fonction Thru s'appliquera.

KNOB ASSIGN

Assignation aux boutons

Vous pouvez assigner des paramètres aux boutons [1]-[4]. Cela vous permet de contrôler le son et les réglages en mode Play pendant que vous jouez. (On parle dans ce cas de Performance Editing.)
Vous pouvez créer un groupe séparé d'assignations de boutons [1]-[4] pour les sections timbre 1, timbre 2 et vocodeur ; utilisez les touches TIMBRE SELECT [TIMBRE 1], [TIMBRE 2] ou [VOCODER] pour sélectionner la section que vous souhaitez contrôler avec ces boutons.

note Quand le **R3** sort de l'usine, des paramètres couramment utilisés sont déjà assignés aux boutons.

Comme exemple, nous verrons ici comment effectuer des assignations de boutons pour le timbre 1.

1 Tout en maintenant la **touche [SHIFT]** enfoncée, appuyez sur le **commutateur MOD SEQUENCE/FORMANT MOTION [ON/OFF]**.
Le commutateur [ON/OFF] clignotera. L'écran principal affichera la fenêtre de réglages d'assignations.

2 Appuyez sur la **touche TIMBRE SELECT [TIMBRE 1]**.
Les écrans auxiliaires au-dessus des boutons [1]-[4] afficheront les paramètres assignés à chaque bouton.

3 Utilisez les **boutons [1]-[4]** pour sélectionner les paramètres que vous souhaitez assigner.
Si vous sélectionnez Off pour un bouton, ce bouton ne fera rien en mode Play.

4 Pour appliquer vos réglages, appuyez sur le **commutateur [ON/OFF]**.
Les nouveaux réglages seront appliqués. Si vous décidez d'annuler les changements que vous avez effectués, appuyez sur la **touche [EXIT]**.

note Si vous souhaitez effectuer des assignations pour le timbre 2 ou le vocodeur, appuyez sur la touche TIMBRE SELECT [TIMBRE 2] ou [VOCODER] quand vous avez terminé l'étape 3, puis effectuez l'assignation souhaitée pour chaque bouton.

note Si vous assignez des paramètres d'effet (IFx1Knob, IFx2Knob, MFx Knob) aux boutons, vous pourrez contrôler les paramètres de l'effet spécifié dans chaque page d'effet (29. Ins FX1, 30. Ins FX2, 31. MasterFX ☞p.49, 50) du mode Play. Par exemple, supposons que vous avez sélectionné 7. Distortion pour l'effet d'insertion 1, puis réglé "Param" (bouton [3]) de la page 29. Ins FX1 sur FxKnob et "Value" (bouton [4]) sur Gain. Utilisez maintenant la fonction SHIFT pour sélectionner IFx1Knob pour le bouton [1]. Vous pourrez alors utiliser le bouton [1] pour contrôler le "Gain" de l'effet d'insertion 1 pendant que vous serez en mode Play.

Index

A

Adaptateur secteur 10
ADSR 41
AMP (Ampli) 2, 37
Arpeggio type 52
Arpégiateur 3, 15, 22, 51, 67
Assignation 80
Attack 40
Audio in 27
Audio In Thru 79
AudioIn 29

B

Balance du volume des oscillateurs 31
BPF (Filtre passe-bande) 32

C

Calibrage 79
Canal MIDI 65, 68
Canal MIDI globa 23
Changement de commande MIDI 71
Changer le nom d'un programme 75
COMB (Filtre en peigne) 35
Copie
  Effet 76
  Timbre 75
Cross Modulation 27
Cutoff 32

D

Decay 40
Destination 45
Drive 3, 38
Drive/Wave Shape 38
Dump de données 77
DWGS 27, 28

E

Édition
  Arpégiateur 22, 51
  Timbre 20, 23
  Vocodeur 21, 54
Effet maître 3, 50
Effets d'insertion 3, 49
EG (Générateurs d'enveloppe) 3, 40, 41
EG d'amplification 41
EG Level Velocity Intensity 43
Envelope follower 58
EQ (Equalizer) 48

F

Filtre 2, 32, 35, 58
  BPF 33
  HPF 33
  LPF 33
  Routage 32
Filtre EG 40
Filtre en peigne (COMB) 35
Filtre passe-bande (BPF) 33, 58, 59
Filtre passe-bas (LPF) 33
Filtre passe-haut (HPF) 33
Filtres d'analyse 4
Filtres d'enveloppe 58
Fonction Performance Edit 12
Fonctions SHIFT 75
Formant Motion 4, 18, 54
  Enregistrement 18, 54
Formant shift 4, 58
Fréquence 44, 48

G

Gain 48
Gate Time 53
Générateur de bruit 31

H

HPF (filtre passe-haut) 33

I

Initialisation
  Program 75
  Vocodeur 76

J

Jouer un timbre en solo 79

K

Keyboard Tracking 13, 34, 36, 37

L

LFO 3, 28, 44
Local Control 66
LPF (filtre passe-bas) 33

M

Messages exclusifs de système MIDI 70
Messages Pitch Bend 70
Micro 8
MIDI 68
MIDI control change messages 71
MIDI Filter 70
Mixeur (MIXER) 2, 31
Modulateur 4, 56
Modulation
  Cross 27
  Osicllator 30
  Ring 30
  Sync 30
  Unison 27
  VPM 27
  Waveform 27
Molette
  MOD 13
  PITCH 13
Monophonie 23
Morceaux de démonstration 11, 79
Multi-timbral 65

N

Niveau 60
Niveau d'attaque 40
Niveau de désaccord 30
Niveau de maintien 40

O

Onde
  Battement 27
  Carrée 30
  Dents-de-scie 27
  Sinusoïdale 27
  Triangle 27
Ordinateur 65
Oscillateur 2, 27, 30

P

Panpot 37, 60
Paramètres
  Arpégiateur 51
  MIDI 64
  Vocodeur 54
Pédale 73
Pitch 25
Polyphonie 23
Portamento 25
Porteuse (Carrier) 4, 21, 55
Préparatifs

Appareil MIDI externe 64
micro 8
Ordinateur 65
pédale, switch 9
Programme
Changer le nom 75
Initialisation 75
Sélection 12, 14

R

Réglage de protection à l'écriture 78
Réglages globaux 61
Release 40
Reproduction de la séquence 46
Résolution 53
Résonance 32, 58
Restauration des réglages d'usine 78
Ring modulation 30

S

Sélection
Select 14
Séquence de Modulation 16
Enregistrement 17
Play 16
Séquenceur MIDI externe 66
SHIFT functions 75
Solo 79
Source de modulation 45
Sustain 40
Switch 73
Switch raccordé 73
Sync modulation 30

T

Tempo 51
Temps de chute 40
Temps d'extinction 40
Timbre 23
Touches OCTAVE SHIFT UP et DOWN 13
Traitement d'un signal audio externe 29
Transpose 25, 62
Tremolo 44
Type d'arpège 52

U

Unison (OSC1 Mod) 27

V

Variable Phase Modulation 27
Vélocité 13, 34, 36, 43, 62
Vibrato 44
Virtual Patch 3, 45, 66
Vitesse de reproduction de la séquence 46
Vocodeur 4, 14, 54
VPM (Variable Phase Modulation) 27

W

Wah 44
Wave Shape 3
Waveform 27, 30, 44
Waveform Modulation 27

Voice Name List

Program

No.	Program Name	Category	Voice Mode	Arpeggio
A-1	Hypnotic	FAVORITE	Split	On
A-2	SweepPad	FAVORITE	Multi	Off
A-3	Talk Seq	FAVORITE	Multi	On
A-4	Komputer	FAVORITE	Layer	On
A-5	SyncCity	FAVORITE	Split	Off
A-6	VelSquBs	FAVORITE	Multi	Off
A-7	AlphaMod	FAVORITE	Single	Off
A-8	Wide Saw	FAVORITE	Single	Off
B-1	LinerzBs	BASS	Single	On
B-2	RingBass	BASS	Single	Off
B-3	Urban Bs	BASS	Single	Off
B-4	DigiBass	BASS	Single	Off
B-5	Smack Bs	BASS	Single	Off
B-6	BiteBass	BASS	Single	Off
B-7	HooverBs	BASS	Single	Off
B-8	Juicy Bs	BASS	Single	Off
C-1	HardTune	LEAD	Single	Off
C-2	DeepHsLd	LEAD	Single	Off
C-3	Wired Ld	LEAD	Multi	Off
C-4	ScreamLd	LEAD	Single	Off
C-5	PhunkyLd	LEAD	Single	Off
C-6	Speakin'	LEAD	Single	Off
C-7	FusionLd	LEAD	Single	Off
C-8	FlyingLd	LEAD	Layer	Off
D-1	SpinCode	POLY SYNTH	Single	Off
D-2	UnisonHP	POLY SYNTH	Single	Off
D-3	5thSplit	POLY SYNTH	Split	Off
D-4	Trancer	POLY SYNTH	Single	Off
D-5	AmbiDriv	POLY SYNTH	Single	Off
D-6	CmbChoir	POLY SYNTH	Single	Off
D-7	El Pizzo	POLY SYNTH	Single	Off
D-8	HPF Fall	POLY SYNTH	Single	Off

No.	Program Name	Category	Voice Mode	Arpeggio
E-1	Strings	PAD/STRINGS	Multi	Off
E-2	Warm Pad	PAD/STRINGS	Multi	Off
E-3	AirGlass	PAD/STRINGS	Multi	Off
E-4	5thGlide	PAD/STRINGS	Layer	Off
E-5	PhaseStr	PAD/STRINGS	Multi	Off
E-6	StrngPad	PAD/STRINGS	Single	Off
E-7	Xtal Pad	PAD/STRINGS	Multi	Off
E-8	BPFSweep	PAD/STRINGS	Single	Off
F-1	P5 Clav	KEYBOARD	Single	Off
F-2	Wurly EP	KEYBOARD	Single	Off
F-3	VPM EP	KEYBOARD	Layer	Off
F-4	ArpOrgan	KEYBOARD	Multi	On
F-5	DirectEP	KEYBOARD	Single	Off
F-6	Jazz Gtr	KEYBOARD	Single	Off
F-7	Wah Clav	KEYBOARD	Single	Off
F-8	NuResoEP	KEYBOARD	Single	Off
G-1	XtalBell	BELL/METAL	Single	Off
G-2	MotionBl	BELL/METAL	Layer	Off
G-3	DeciBell	BELL/METAL	Layer	Off
G-4	DigiHarp	BELL/METAL	Single	Off
G-5	CrossMod	BELL/METAL	Single	Off
G-6	NoizBell	BELL/METAL	Single	Off
G-7	PolyShot	BELL/METAL	Single	On
G-8	TubularB	BELL/METAL	Single	Off
H-1	ModSweep	MOTION	Layer	Off
H-2	ResoGate	MOTION	Single	Off
H-3	Tronika	MOTION	Single	Off
H-4	FleaComb	MOTION	Multi	On
H-5	Arp Pad	MOTION	Layer	Off
H-6	Wave Seq	MOTION	Layer	On
H-7	Glacial	MOTION	Multi	On
H-8	Octagon	MOTION	Multi	On

No.	Program Name	Category	Voice Mode	Arpeggio
I-1	ChordHit	PERC/HIT	Layer	Off
I-2	5th Stut	PERC/HIT	Layer	Off
I-3	SeqVoice	PERC/HIT	Single	On
I-4	Cyborg	PERC/HIT	Layer	On
I-5	Nz Sweep	PERC/HIT	Single	Off
I-6	P6 Chord	PERC/HIT	Layer	Off
I-7	Dust Vox	PERC/HIT	Split	Off
I-8	Syn Drum	PERC/HIT	Split	Off
J-1	MovieSFX	SE	Layer	Off
J-2	NoiseSeq	SE	Split	Off
J-3	Windstrm	SE	Single	Off
J-4	FilterFX	SE	Single	On
J-5	Red Zone	SE	Multi	On
J-6	Spectra	SE	Multi	Off
J-7	HypDrive	SE	Layer	Off
J-8	DSP Cryz	SE	Single	Off
K-1	Phospho	ARP/SEQ	Multi	On
K-2	ArpPulse	ARP/SEQ	Layer	On
K-3	KaossArp	ARP/SEQ	Single	On
K-4	UTurnSeq	ARP/SEQ	Multi	On
K-5	RezoBeat	ARP/SEQ	Multi	On
K-6	TechSync	ARP/SEQ	Single	On
K-7	BPF Plus	ARP/SEQ	Multi	On
K-8	Psy Zoop	ARP/SEQ	Layer	On
L-1	Krash Bs	VINTAGE BASS	Single	Off
L-2	MG Bass	VINTAGE BASS	Single	Off
L-3	Morph 33	VINTAGE BASS	Single	Off
L-4	Pulse Bs	VINTAGE BASS	Single	Off
L-5	UnisonBs	VINTAGE BASS	Single	Off
L-6	MS20Bass	VINTAGE BASS	Multi	Off
L-7	Oddsy Bs	VINTAGE BASS	Single	Off
L-8	VPM Bass	VINTAGE BASS	Single	Off

No.	Program Name	Category	Voice Mode	Arpeggio
M-1	Dukey Ld	VINTAGE LEAD	Single	Off
M-2	Pr5 Sync	VINTAGE LEAD	Single	Off
M-3	700sLead	VINTAGE LEAD	Single	Off
M-4	3OSCLead	VINTAGE LEAD	Single	Off
M-5	MG SquLd	VINTAGE LEAD	Single	Off
M-6	A26 Lead	VINTAGE LEAD	Single	Off
M-7	GliderLd	VINTAGE LEAD	Single	Off
M-8	MG 5thLd	VINTAGE LEAD	Single	Off
N-1	OB Jumpr	VINTAGE POLY	Single	Off
N-2	SolinStr	VINTAGE POLY	Multi	Off
N-3	OB Brass	VINTAGE POLY	Single	Off
N-4	Jpt8 Dcy	VINTAGE POLY	Multi	Off
N-5	Pr5 Comp	VINTAGE POLY	Single	Off
N-6	Poly6Pad	VINTAGE POLY	Single	Off
N-7	PMG Vibe	VINTAGE POLY	Single	Off
N-8	DW Brass	VINTAGE POLY	Single	Off
O-1	Beat Vox	FORMANT MOTION	Multi	On
O-2	Aliens	FORMANT MOTION	Single	Off
O-3	Futurist	FORMANT MOTION	Single	Off
O-4	SpecialA	FORMANT MOTION	Layer	Off
O-5	VoicPerc	FORMANT MOTION	Single	Off
O-6	FormantM	FORMANT MOTION	Layer	Off
O-7	Arigato	FORMANT MOTION	Single	Off
O-8	MyNameR3	FORMANT MOTION	Single	Off
P-1	EnsVocod	VOCODER	Multi	Off
P-2	PulseVoc	VOCODER	Single	Off
P-3	Airy Voc	VOCODER	Single	Off
P-4	CombCode	VOCODER	Single	Off
P-5	5thVocod	VOCODER	Single	Off
P-6	SpectMod	VOCODER	Single	Off
P-7	Grain FX	VOCODER	Single	Off
P-8	Audio In	VOCODER	Single	Off

- Dans les programmes pour lesquels "Voice Mode" est réglé sur Multi, le canal MIDI timbre 2 ("T2MIDIch") est réglé sur 9 en usine.
- O-1–O-8 sont des programmes qui utilisent la fonction Formant Motion (☞p.18)
- P-1–P-8 sont des programmes qui utilisent l'entrée mic (entrée audio). Afin de pouvoir jouer ces programmes, vous devez brancher un microphone ou un appareil audio externe sur le **R3** et jouer sur le clavier pendant l'entrée du son (☞p.14).

Demo Songs

No.	Name	Author
1	R3Medley	KORG Inc.
2	KaossMe	KORG Inc.
3	Crevice	Numb
4	RazorBld	Oliver Munyak
5	DeciBell	KORG Inc.
6	Maschine	KORG Inc.
7	SkyHigh	Oliver Munyak
8	Struggle	Numb

Guide de dépannage

Avant de déduire qu'il s'agit d'un dysfonctionnement, veuillez vérifier les points suivants.

L'appareil ne se met pas sous tension

- ❑ L'adaptateur secteur est-il raccordé à une prise secteur ? ☞p.8
- ❑ Le commutateur [POWER/STANDBY] est-il dans la bonne position (enfoncé) ? ☞p.10

Aucun son

- ❑ Vos enceintes de contrôle autoalimentées ou votre casque sont-ils branchés sur la ou les prises correctes ? ☞p.8
- ❑ Vos enceintes de contrôle sont-elles sous tension et le volume est-il suffisamment fort ?
- ❑ Le bouton MASTER VOLUME est-il réglé sur une position permettant la sortie du son ? ☞p.10
- ❑ "Local"(bouton [2]) de la page 42. MIDI est-il réglé sur ON ? ☞p.68
- ❑ Un des paramètres quelconques liés au volume est-il réglé sur une valeur de 0 ? ☞p.31, 37, 55, 59
- ❑ "Cutoff1" (bouton [1]) de la page 8. Filt1-A est-il réglé sur 0 ? ☞p.32
- ❑ "E.F.Sens" de la page 37. Filter a-t-il été réglé sur Hold (FORMANT HOLD) quand aucun signal n'était reçu par la prise [AUDIO INPUT 1] ou [MIC] jack ? ☞p.58

Impossible de recevoir le son

- ❑ La source d'entrée est-elle raccordée à la prise [AUDIO INPUT 1], la prise [MIC] ou la prise [AUDIO INPUT 2] ? ☞p.8
- ❑ Pour une entrée par la prise [MIC], le commutateur [MIC] est-il réglé sur XLR ? ☞p.8
- ❑ Pour une entrée par la prise [AUDIO INPUT 1], le commutateur [MIC] est-il réglé sur REAR ?
- ❑ Le bouton [AUDIO INPUT1] ou [AUDIO INPUT2] est-il tourné vers le haut ?
- ❑ Si vous utilisez un programme vocodeur, avez-vous raccordé la source audio du modulateur à la prise [AUDIO INPUT 1] ou à la prise [MIC] ? ☞p.8, 14

Impossible d'éditer

- ❑ Si vous n'arrivez pas à utiliser les boutons [1]-[4] pour éditer la valeur du paramètre dans Performance Edit, le mode Edit est peut-être activé.
- ❑ Si vous n'arrivez pas à utiliser les boutons [1]-[4] pour éditer la valeur du paramètre, Performance Edit est peut-être activé. ☞p.12
- ❑ Si vous n'arrivez pas à éditer le timbre 2 d'un programme synthé, "Mode" de la page 1. Voice a-t-il été réglé sur Layer, Split or Multi ? ☞p.23
- ❑ Si vous n'arrivez pas à utiliser les boutons [1]-[4] pour éditer le timbre 1 ou 2 d'un programme synthé, la touche TIMBRE SELECT [TIMBRE 1] ou [TIMBRE 2] est-elle clignotera pour le timbre que vous souhaitez éditer ? ☞p.21
- ❑ Si vous n'arrivez pas à utiliser les boutons [1]-[4] pour éditer les paramètres du vocodeur, la touche [VOCODER] est-elle clignotera pour le vocodeur que vous souhaitez éditer ? ☞p.21
- ❑ Si les changements appliqués à un programme ou aux réglages globaux n'ont pas été mémorisés, avez-vous mis l'appareil hors tension avant d'exécuter l'opération Write ? Dans le cas d'un programme, vos réglages édités seront perdus si vous sélectionnez un programme différent. Effectuez l'opération Write pour sauvegarder vos réglages édités avant de changer de programme ou de mettre l'appareil hors tension. ☞p.74

Impossible d'écrire dans la mémoire des programmes ou réglages globaux

- ❑ "PROTECT" de la fonction Shift est-il désactivé ? ☞p.78
- ❑ Si un programme édité ou des réglages édités GLOBAL ou MIDI que vous pensiez avoir sauvegardés ne l'ont pas été, avez-vous sélectionné "Global" quand vous essayiez de sauvegarder le programme, ou "Program" quand vous essayiez de sauvegarder les données globales ? ☞p.74

L'arpégiateur ne démarre pas

- ❑ L'arpégiateur est-il activé (touche ON/OFF allumée) ? ☞p.15
- ❑ Le réglage de "Clock" (bouton [4]) de la 42. MIDI est-il correct ? ☞p.68

Aucune réponse aux messages MIDI transmis par un appareil MIDI externe

- ❑ ILe câble MIDI ou le câble USB sont-ils raccordés correctement ? ☞p.65
- ❑ Le canal MIDI des données transmises par l'appareil MIDI externe correspond-il au canal MIDI du **R3** ☞p.65

Ne répond pas correctement aux messages MIDI transmis par un appareil externe

- ❑ Les paramètres de la page 43. MIDIFilt pour ce type de message sont-ils réglés sur Enable ? ☞p.70

Les données de Transpose, courbe de vélocité et arpégiateur ne sont pas reconnues correctement.

- ❑ "Position" (bouton [4]) de la page 40. Global-A est-il réglé correctement ? ☞p.62

Impossible de contrôler deux timbres sur des canaux MIDI séparés

- ❑ Le **R3** utilise seulement un canal MIDI pour transmettre et recevoir quand "Mode" de la page 1. Voice (bouton [1]) est réglé sur Single, Layer ou Split. Vous pouvez utiliser deux canaux MIDI pour reproduire les deux timbres indépendamment, seulement quand "Mode" de la page 1. Voice (bouton [1]) est réglé sur Multi.

Spécifications et options

Générateur de tonalités: MMT (Multiple Modeling Technology)

- **Programmes :**
  Nombre de timbres : 2 maximum (quand vous utilisez Layer, Split or Multi)
  Polyphonie maximale : 8 voix
  Structure:

  Synthé: 2 oscillateurs + générateur de bruit

  Oscillator1:
  Wave: 8 Types: Sawtooth, Pulse, Triangle, Sine, Formant, Noise, DWGS, Audio In
  Modulation: Waveform, Cross, Unison, VPM

  Oscillator2:
  Wave: 4 Types: Sawtooth, Square, Triangle, Sine
  Modulation: Ring, Sync, Ring+Sync

  Wave Shape:
  Type: Drive, Decimator, HardClip, OctSaw, MultiTri, MultiSin, SubOSCSaw, SubOSCSqu, SubOSCTri, SubOSCSin, Pickup, LevelBoost

  Filtres Multimode :
  Filter1: -24 dB/oct LPF – -12 dB/oct LPF – -12 dB/oct BPF – -12 dB/oct HPF – Thru
  Filter2: LPF, HPF, BPF, COMB

  EG1, EG2, EG3, LFO1, LFO2

  Vocoder: Vocodeur 16 canaux, niveau réglable et panning pour chaque canal, fonction Formant Shift, fonction Formant Motion, fonction Formant Hold

Clavier: 37 notes (touches taille normale, sensibles à la vélocité, pas d'aftertouch)

Effets: Timbre : Égaliseur 2 bandes, effet d'insertion (par timbre)
Programme : Effet maître

Arpégiateur: Six types : UP, DOWN, ALT1/2, Random, Trigger, fonction Individual step on/off

Programs: 128 programmes (16 banques x 8 programmes), 16 groupes de données de Formant Motion (7,5 secondes x 16)

Entrées

- **Prise [AUDIO INPUT 1] (Commutateur [MIC/LINE]) – Panneau arrière**
  Prise : jack 1/4" (déséquilibrée)
  - Commutateur [MIC/LINE]: LINE
    Impédance d'entrée : 600 [Ω]
    Niveau d'entrée maximal : –10 [dBu] (bouton AUDIO INPUT1 : Max)
  - Commutateur [MIC/LINE]: MIC
    Impédance d'entrée : 600 [Ω]
    Niveau d'entrée maximal : –33 [dBu] (bouton AUDIO INPUT1 : Max)
- **Prise AUDIO INPUT 1 [MIC] – Panneau avant**
  Prise : XLR (équilibrée)
  Impédance d'entrée : 600 [Ω]
  Niveau d'entrée maximal : –33 [dBu] (bouton AUDIO INPUT1 : Max)
- **Prise [AUDIO INPUT 2]**
  Prise : jack 1/4" (déséquilibrée)
  Impédance d'entrée : 600 [Ω]
  Niveau d'entrée maximal : –10 [dBu] (bouton AUDIO INPUT1 : Max)

Sorties

- **Prises [L/MONO, R]**
  Prise : jack 1/4" (déséquilibrée)
  Impédance de sortie : 1.1 [kΩ] (MONO : 550Ω)
  Niveau de sortie maximal : +7.5 [dBu] ou plus
  Impédance en charge : 10 [kΩ] ou plus
- **Prise [PHONES]**
  Prise : jack 1/4" stéréo
  Impédance de sortie : 10 [Ω]
  Niveau de sortie maximal : 35 [mW]
  Impédance en charge : 33[Ω]

Switch: Prise ASSIGNABLE [SW], prise ASSIGNABLE [PEDAL]

MIDI: Prises IN, OUT, THRU,

USB: prise B

Affichage:
Écran principal : Module LCD 8 caractères x 2 lignes
Écran auxiliaire x 4 : Module LCD 8 caractères x 1 ligne

Alimentation: DC12 V, 6,5 W

Dimensions: 635 x 270 x 76 mm (W x D x H)

Poids: 2.8kg

Accessoires fournis: micro serre tête, adaptateur secteur (DC12V), CD-ROM

Options: EXP–2 Pédale, XVP–10 Pédale d'expression/de volume, PS–1 Commutateur au pied

* L'apparence et les spécifications de ce produit sont sujettes à modifications sans préavis.

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 INC.
4015-2 Yanokuchi, Inagi-city, Tokyo 206-0812 Japan

R3 SYNTHESIZER/ VOCODER

MMT

KORG

Manuel d'utilisation

Ⓕ ①

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. Evitez 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.

Evitez 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).

Manipulation des données

Des défaillances inattendues peuvent entraîner des pertes de mémoire. Veillez à sauvegarder les données importantes sur des supports (mémoires) externes. Korg décline toute responsabilité en cas de perte ou de dommage résultant d'une perte de données.

Conventions utilisées dans ce manuel

Paramètres " "
Les paramètres sont identifiés dans ce manuel par des guillemets " ".

Symboles , note , MIDI
Ces symboles vous indiquent respectivement des informations liées à la sécurité, des conseils ou des explications relatives au MIDI.

Informations relatives au MIDI
"CC#" désigne les numéros de commande de contrôle.
Dans les informations relatives au MIDI, les nombres entre crochets [ ] font toujours référence à des nombres hexadécimaux.

Exemples de pages d'écran
Les valeurs numériques des divers paramètres affichées dans les pages d'écran imprimées dans ce manuel sont uniquement données à titre d'exemple. Veuillez noter que ces valeurs pourraient ne pas correspondre aux valeurs affichées sur l'écran de votre R3.

Positions des commandes et des paramètres
La position des commandes et les valeurs des paramètres affichées dans les pages d'écran imprimées dans ce manuel (pages 16 et suivantes) sont uniquement données à titre d'approximations. Veuillez noter qu'il pourrait exister certaines divergences entre les positions des commandes et les valeurs des paramètres.

* Les noms de firmes, de produits et de formats, etc. sont des marques de fabrique ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs.