

# IMPORTANT

## A Lire Avant d'Utiliser le Clavier!

Félicitations et merci d'avoir acheté le nouveau clavier GEM WK760/WK880 World Keyboard du Generalmusic. Cet instrument est doté d'une Flash-ROM, c'est à dire une mémoire que l'on peut mettre à jour par le biais de disquettes; ceci permet d'ajourner l'instrument avec les dernières nouveautés opérationnelles, ainsi que les nouvelles fonctions. **Avant d'allumer pour la première fois l'instrument, lire attentivement ces instructions afin de garantir son correct fonctionnement.** Adressez-vous à votre revendeur Generalmusic agréé afin de tout savoir sur les futures nouveautés à charger dans la Flash-ROM.

### **PHASE 1**

Avec l'instrument éteint (interrupteur d'allumage en position OFF), introduire dans le lecteur la disquette contenant le système opérationnel "SK Operating System Disk" (fourni avec l'instrument. **Après avoir introduit la disquette, allumer l'instrument (position ON).**

### **PHASE 2**

L'écran affiche le message suivant:

**Loading OS-DISK clears ALL MEMORY!! <Enter to Load/Escape to abort>**

**Appuyer sur ENTER** et attendre environ 3 minutes, jusqu'à ce que le système opérationnel soit chargé. Quand le chargement est terminé, l'écran affiche le message suivant:

**Loading Successful!! <Enter to continue>**

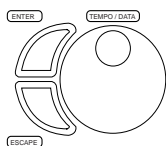
**Appuyer de nouveau sur ENTER** pour compléter la normale procédure d'allumage. Quand celle-ci est terminée, **éteindre l'instrument (OFF)** avant la phase finale de ré-initialisation.

**IMPORTANT: EXTRAIRE DU LECTEUR LA DISQUETTE CONTENANT LE SYSTEME OPERATIONNEL AVANT DE PROCEDER A LA PHASE FINALE DE RE-INITIALISATION!**

**PHASE FINALE** Allumer l'instrument en appuyant sur **POWER** et **simultanément TOURNER LE DIAL** jusqu'à ce que l'écran affiche le message suivant: **!!WARNING!! Dial on Power-Up Requests Memory Clear!!**

**<Enter to clear/Escape to abort>**

**Appuyer sur ENTER.** Maintenant la procédure de ré-initialisation est terminée et votre clavier World Keyboard Generalmusic est mis à jour de manière permanente.



Dial

Position des contrôles Dial, Enter & Escape.

**Note:** Lors de l'allumage, l'écran peut afficher le message de Batterie tampon épuisée. Ce message ne sera pas affiché si l'on a soin de mettre l'instrument sous tension quelques heures avant de l'allumer. En effet, pendant ce laps de temps, la batterie tampon qui conserve les nouvelles données dans la mémoire se recharge. En attendant, il suffit d'appuyer sur ENTER ou sur ESCAPE pour effacer le message d'avertissement et continuer avec la procédure d'allumage.



**SK760**  
WORLD  
KEYBOARD

**POWERSTATION**

**SK880**  
WORLD  
KEYBOARD

**POWERSTATION**

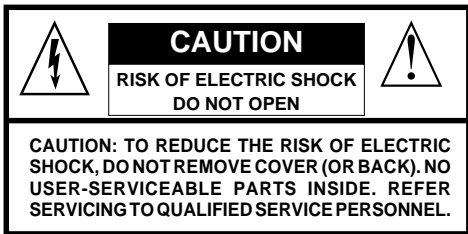


**GEM**  
by GENERALMUSIC

**Mode d'emploi**

**Cod. 271248**

**Français**



L'éclair à l'intérieur d'un triangle équilatéral signale à l'utilisateur la présence d'une tension électrique dangereuse à l'intérieur de l'instrument. Cette tension peut être suffisante pour provoquer un risque d'électrocution.



Le point d'exclamation à l'intérieur d'un triangle équilatéral est destiné à prévenir l'utilisateur de la présence d'instructions importantes et spécifiques concernant le matériel et sa maintenance. Ces instructions se trouvent dans les modes d'emploi ou documents annexés à ce produit.

## PRECAUTIONS

### INSTRUCTIONS CONCERNANT LES RISQUES D'INCENDIE, D'ELECTROCUTION, OU DE BLESSURE

1. Avant d'allumer l'instrument, il faut attentivement lire les instructions pour la sécurité listées dans le mode d'emploi (Précautions, Installation, Normes FCC si prévues par la loi en vigueur dans le pays dans lequel l'appareil est en vente).
2. En aucun cas l'appareil ne doit être en contact de l'eau. Ne pas l'utiliser près d'une baignoire, d'un évier, d'un endroit humide ou près d'une piscine, etc... Ne pas l'exposer à la pluie.
3. Le Fabricant recommande d'utiliser cet instrument avec le support conseillé ou celui fourni en dotation. Lire attentivement les instructions listées dans ce mode d'emploi et se reporter aux "Instructions d'Assemblage" avant de l'utiliser.
4. L'écoute prolongée de l'appareil, tant seul que combiné à un amplificateur, haut-parleurs amplifiés ou casque stéréo, représente un danger certain pour l'ouïe. Ne pas l'utiliser à fort volume pendant de longues périodes, ce qui pourrait provoquer des troubles de l'audition et nécessiterait par la suite la consultation d'un médecin.
5. ATTENTION: Le câble d'alimentation ne doit jamais être écrasé par l'instrument ou autre objet lourd. Prenez garde à ce que les câbles n'encombrent pas le passage des personnes. Ne transportez pas des objets lourds sur les câbles en les écrasant.
6. Positionner l'appareil de manière à lui assurer une parfaite ventilation.
7. Utiliser l'appareil loin de toute source de chaleur tels que radiateurs, climatiseurs à air chaud ou autres dispositifs de réchauffement.
8. Utiliser uniquement le type d'alimentation conseillée par le Fabricant ou celle fournie avec l'appareil.
9. Pour des motifs de sécurité, il faut utiliser pour le câble d'alimentation une prise polarisée (cette fiche est plus grande de celles normalement utilisées). Ne pas modifier la prise fournie avec l'instrument si elle ne correspond pas à votre prise secteur, mais faites modifier votre prise secteur murale par un électricien qualifié. Ne renoncez pas à la sécurité fournie par ce type de prise!
10. Lors d'une non utilisation prolongée, veillez à débrancher du secteur le câble d'alimentation.
11. Ne pas renverser des liquides ou autres objets sur et dans l'appareil.
12. L'appareil doit être confié à un technicien agréé lorsque:
  - a) le câble d'alimentation ou la prise ont été endommagés;
  - b) des objets ou des liquides ont pénétrés ou sont tombés dans l'instrument;
  - c) l'instrument a été exposé à la pluie;
  - d) ses performances semblent s'être modifiées;
  - e) l'instrument a subi en choc en tombant ou son boîtier a été endommagé.
13. Ne pas essayer d'intervenir sur l'instrument au-delà des instructions fournies par ce mode d'emploi. Toute autre intervention doit être effectuée sous le contrôle d'un service technique agréé.
14. Certains produits Generalmusic sont dotés, soit de série soit en option, de tabourets ou de pupitres. Vérifier qu'ils soient correctement assemblés et bien stables avant de les utiliser.
15. Interférences électromagnétiques (RFI). Cet appareil utilise une technologie numérique de forme d'onde échantillonnée (Sample Wave Processing, SWP) qui peut produire des interférences avec les récepteurs de radio ou les postes TV. Lire les informations complémentaires listées à l'intérieur de la couverture de ce mode d'emploi.

## CONSERVER LE MODE D'EMPLOI

Site Internet Generalmusic: <http://www.generalmusic.com>

*Les informations listées dans ce Mode d'emploi ont été soigneusement rédigées et vérifiées. Toutefois nous n'assumons aucune responsabilité envers d'éventuelles inexactitudes. Tous les droits sont réservés et ce document ne peut être ni copié, ni photocopié, ni reproduit intégralement ou en partie sans le préalable consentement par écrit de Generalmusic S.p.A. Generalmusic se réserve le droit d'effectuer toute modification esthétique, fonctionnelle et de design qu'elle considère nécessaire sur ces produits, sans préavis. Generalmusic n'assume aucune responsabilité concernant les dommages provoqués à des choses ou à des personnes suite à un usage erroné de l'appareil.*

*Copyright Generalmusic © 1997. Tous droits réservés.*

*Les produits ou marques cités dans ce Mode d'emploi (Kurzweil, Akai, Sound Designer, Aiff, Sample Vision, Wave, Apple, IBM, Macintosh, Microsoft, MS-DOS, Windows) sont des marques enregistrées par les respectifs Fabricants.*

## FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION (USA)

**Nota:** Questa apparecchiatura è stata testata e dichiarata compatibile con le limitazioni imposte per i dispositivi digitali appartenenti alla Classe B, secondo quanto dichiarato nella Parte 15 della Normativa FCC. I limiti descritti in detta normativa garantiscono un'adeguata protezione contro le interferenze nei complessi residenziali. Questa apparecchiatura produce, utilizza e irradia radiofrequenze e, non installata secondo le istruzioni, può causare pericolose interferenze. Non è comunque garantito che in particolari condizioni non si verifichino interferenze. Se le interferenze dovessero manifestarsi, in particolar modo accendendo e spegnendo l'apparecchiatura, l'utente può cercare di correggere l'errore in uno dei modi seguenti:

- Correggere l'orientamento dell'antenna.
- Allontanare l'apparecchiatura dall'antenna.
- Collegare l'apparecchiatura ad una presa di corrente appartenente ad una linea diversa.
- Rivolgersi al negoziante o ad un tecnico specializzato in apparecchiatura radiotelevisive.

**ATTENZIONE:** Interventi e modifiche al prodotto non espressamente approvate dal costruttore possono far decadere ogni diritto all'assistenza tecnica.

**Stock Code 271248**

Les spécifications sont sujettes à modifications sans préavis.

**PRINTED IN ITALY**



Ufficio vendite: I -47048 S.Giovanni in Marignano (RN) - Italy – Via delle Rose,  
12 Tel. +39 541 959511 – fax +39 541 957404 – tlx 550555 GMUSIC I  
Sito Internet: <http://www.generalmusic.com>

# Sommaire

Introduction Intro. 1

## GUIDE PRATIQUE

### Chapitre 1 • Les Panneaux et l'Écran 1. 1

- Panneau avant 1. 1
- Panneau Arrière (Connexions) 1. 2
- L'Écran 1. 3

### Chapitre 2 • A lire absolument 2. 1

- Mise sous tension 2. 1

#### 1 • Les modes d'activité du WK6/8 2. 2

- Mode Style/RealTime 2. 2
- Mode Song (morceau) 2. 2

#### 2 • Essayez les sons du clavier du WK6/8 (mode Style/RealTime) 2. 3

- Mode Full keyboard 2. 3
- Mode Upper/Lower keyboard (clavier supérieur/inférieur) 2. 4
- Ajoutez un second son dans la section gauche 2. 5
- Activez ou désactivez un ou plusieurs sons 2. 5
- Mode Multi keyboard 2. 7

#### 3 • Régler le volume des sons 2. 8

- Régler le volume général 2. 8
- Réglage séparé des volumes sonores (balance) 2. 8

#### 4 • Transposition 2. 9

- Transposition d'une piste par pas d'une octave 2. 10
- Utiliser les pads programmables 2. 11
- Utiliser le casque 2. 11
- Utiliser les pédales 2. 12
- Utiliser les molettes 2. 12

#### 5 • Écouter les démos (All, Song, Style) 2. 13

#### 6 • Les Performances 2. 15

- Présentation des Performances 2. 15

#### 7 • Sélection des sons du WK6/8 2. 17

- Présentation des sons du WK6/8 2. 17
- Sélectionnez et essayez les sons de la banque 1 (GM) 2. 18
- Sélectionnez et jouez des variations sonores (Banques 2, 3, etc.) 2. 19
- Sélectionner les sons à l'aide du pavé numérique 2. 20
- La touche SOLO - isolation d'un son unique 2. 21

#### 8 • Maintien d'affichage (Display Hold) 2. 22

- Maintien de l'affichage lors des procédures de sélection 2. 22

#### 9 • Les Styles 2. 23

- Les Styles du WK6/8 2. 23
- Jonglez avec les styles 2. 24
- Sélectionnez et écoutez les Flash User Styles 2. 27
- Lancer UN Style à l'aide de la fonction Key Start 2. 29
- Lancer un Style à l'aide de la fonction Tap Tempo 2. 30
- les fonctions des styles 2. 31
- Sélectionner les Performances 2. 32
- Sélectionner un Style sans modifier les sons du clavier 2. 34

#### 10 • Le mode Arrange et les modes de reconnaissance des accords 2. 35

- Sélection des options du mode Arrange 2. 37
- Modifier le point de SPLIT (split point) 2. 38

#### 11 • Le Processeur Numérique de Signal (DSP) 2. 39

- Modifier les effets affectés à une performance 2. 39

- Activer/désactiver les effets 2. 41
- 12 • Sauvegarder sur la Performance (Store Performance) 2. 42**
  - Sauvegarder sur la Performance en cours 2. 43
  - Sauvegarder sur une Performance différente 2. 44
  - Récupérer les programmations originales de la Performance 2. 47
- 13 • Chargez et jouez la démo fournie 2. 48**
  - Chargement du morceau de démonstration 2. 48
  - Ecouter du morceau de DÉmonstration 2. 50
- 14 • Préchargement (Preload) 2. 52**
- 15 • Multimedia 2. 54**
  - Affichage des paroles 2. 54
- 16 • Enregistrement d'un Morceau (Quick Rec.) 2. 56**
  - Jouez en même temps que le morceau enregistré 2. 61
  - Jouez des morceaux en utilisant la fonction Jukebox 2. 62
- 17 • Sauvegardez vos données programmées sur disquette 2. 64**
  - Opérations de sauvegarde (SAVE) 2. 64
  - Récupérer tous les morceaux d'usine 2. 67
- 18 • Le MIDI 2. 68**
  - Présentation du midi 2. 68
  - les canaux midi 2. 69
  - La configuration MIDI 2. 70
  - Le port ordinateur 2. 71
  - Filtres midi 2. 72
  - verrouillage MIDI (MIDI LOCK) 2. 72
  - MIDI Panic 2. 73

## GUIDE DE RÉFÉRENCE

- Chapitre 3 • Disquette et disque dur 3. 1**
  - La procédure générale de chargement 3. 9
  - Opérations de chargement (Load) 3. 9
  - Opérations de sauvegarde (Save) 3. 18
  - Opérations de effacement (Erase) 3. 27
  - Opérations de Copier (Copy) 3. 29
  - Opérations de Déplacer (Move) 3. 31
  - Utilitaire (Utility) 3. 33
  - Informations générales relatives à la manipulation des disquettes 3. 43
  - La fonction PRELOAD 4. 1
- Chapitre 4 • Preload 4. 1**
  - Jouer tous les fichiers midi ou les morceaux d'une disquette 4. 1
  - Créer une liste 4. 2
- Chapitre 5 • Sélection/Help 5. 1**
  - Sélection 5. 1
  - Maintien de l'affichage (Display Hold) 5. 9
  - Effects Off 5. 9
  - Aide (Help) 5. 10
- Chapitre 6 • Enregistrement des Morceaux 6. 1**
  - Un morceau, qu'est-ce que c'est? 6. 1
  - Un fichier Standard MIDI, qu'est-ce que c'est? 6. 1
  - Ecouter les Morceaux /Jukebox 6. 2
  - Paramètres PlayView 6. 2
  - Touches de fonction Play View 6. 5
  - Touches de fonction Jukebox 6. 6
  - Enregistrement des Morceaux 6. 7
  - Enregistrer avec la méthode Record 6. 8
  - La page de «Record View» en détail 6. 11



## **Chapitre 7 • Edition des Morceaux (Song) 7. 1**

- Comment entrer dans «Edit Song» 7. 1
- Erase (Effacer) 7. 3
- Move (Déplacer) 7. 5
- Copy (Copier) 7. 6
- Quantize (Quantification) 7. 8
- Insert measure (Introduire des mesures) 7. 10
- Delete measure (Effacer des mesures) 7. 11
- Velocity (Vélocité) 7. 12
- Transpose (Transposition) 7. 13
- Microscope 7. 14
- Delete (F6) (effacer) 7. 16
- Master Track 7. 17
- Score & Edit Score 7. 20
- Score Controls 7. 21
- Video controls 7. 21
- Edit Score (Edition du Score) 7. 22

## **Chapitre 8 • Enregistrement des Styles User 8. 1**

- Enregistrement 8. 2
- Rétablir la mémoire des Styles User 8. 4
- Scale Converter 8. 6
- Tableaux du Scale Converter 8. 7

## **Chapitre 9 • Edition des Styles 9. 1**

- Erase (Effacer) 9. 3
- Move (Déplacer) 9. 5
- Copy (Copier) 9. 6
- Quantize (Quantifier) 9. 8
- Insert measure (Introduire des mesures) 9. 10
- Delete measure (Effacer des mesures) 9. 11
- Velocity (Dynamique) 9. 12
- Transpose (Transposition) 9. 13
- Microscope 9. 14
- Delete (F6) (effacer) 9. 16

## **Chapitre 10 • Edition des Effets 10. 1**

- Effects type (type d'effet) 10. 1
- Send Level 10. 2
- General Eff1 Balance (balance générale eff1) 10. 2
- Effects Programming (programmation des effets) 10. 3
- Effect 1 - Tableau des Réverbérations 10. 5
- Effect 2 - Tableau des effets Modulants 10. 6
- Vocal Processor (Edit Effect) 10. 7**
- Chord 10. 9
- Vocoder 10. 10
- Unison 10. 11
- Edit 10. 11

## **Chapitre 11 • Edition du MIDI 11. 1**

- MIDI Channels (canaux midi) 11. 1
- Configuration 11. 2
- MIDI filters (filtres midi) 11. 3
- General settings (programmations générales) 11. 3
- Common Channel/Arrangement 11. 6
- MIDI Dump... 11. 7
- Local ON, local Off 11. 9
- MIDI lock 11. 9

## **Chapitre 12 • Edition du Mixer 12. 1**

- Volume 12. 1
- Pan (panoramique) 12. 1
- Random pan (panoramique aléatoire) 12. 2

Audio Out 12. 2  
3D Effect 12. 3

### **Chapitre 13 • Edition des Controllers/Pads 13. 1**

Wheels (molettes) 13. 1  
Pedals programming (programmation des pédales) 13. 2  
Pedals assignment (attribution des pédales) 13. 2  
Pads 13. 3  
Ped./Pad (Pedals/Pads Lock) (blocage des pédales et des pads) 13. 3  
Les fonctions Switch Pedal 13. 4  
Les fonctions de la pédale continue 13. 5

### **Chapitre 14 • Edit Tracks 14. 1**

Transpose (transposition) 14. 1  
Master transpose enable/disable (enclenchement/déclenchement de la transposition générale) 14. 1  
Detune (accordage précis) 14. 2  
Random pitch (variation aléatoire l'accordage) 14. 2  
Mode/Priority (priorité) 14. 2  
Velocity curve (courbe de vitesse) 14. 3  
Velocity range (plage de valeurs de la vitesse) 14. 3  
Harmony (harmonie) 14. 4  
Delay (retard) 14. 5  
Key range (extension de la piste) 14. 5  
Create track (créer une piste) 14. 6  
Copy track (copier une piste) 14. 6  
Erase track (effacer une piste) 14. 6

### **Chapitre 15 • Edition de Perf Sound/Sound Patch 15. 1**

Edit Perf Sound 15. 2  
Edit Sound Patch 15. 5

### **Chapitre 16 • Edit Sound (Edition des Sons) 16. 1**

Waveform 16. 9  
Volume et Balance 16. 12  
Volume Tracking 16. 13  
Amplitude Envelope et Balance Envelope 16. 16  
Filter 16. 24  
Pitch Envelope 16. 29  
LFO (Low Frequency Oscillator) 16. 32  
Pan 16. 34  
Sample Translator 16. 37  
Algorithm 16. 37  
Load 16. 43  
Charger les échantillons 16. 43  
Save (F2) 16. 46  
Sauvegarder les Samples 16. 46  
Delete (F3) 16. 47  
Effacer les échantillons 16. 47  
Assign (F4) 16. 48  
Attribuer des échantillons 16. 48  
Deassign (F5) 16. 49  
Annuler l'attribution 16. 49  
Edit (F6) 16. 50  
La modification de l'échantillon 16. 50  
Abort (F8) 16. 54

### **Chapitre 17 • Edition Générale 17. 1**

Contrôles Généraux 17. 2  
Keyboard Scale (Clés) 17. 2  
Tuning/Scale (Accordage fin) 17. 2  
Pedalboard/Computer 17. 4  
Date & Time (Date & Heure) 17. 5  
Display controls 17. 6

Mic/Line Inputs	17. 6
Les options du menu principal de Edit General	17. 9
Restore	17. 9
Restore All	17. 10
Restore Styles	17. 10
Restore Performance	17. 10
Restore Songs	17. 10
Restore Style-Performance	17. 10
Fonction Restore Sounds	17. 10

## APPENDIX

Tableaux Sons ROM	A. 2
Tableaux Drumkit	A. 10
Tableaux ROM Style	A. 20
Tableaux Performance tables	A. 21
Tableaux Effects	A. 21
Tableaux Wave	A. 22
MIDI Implementation chart	A. 24/25
Messages de Control Change reconnus	A. 26
Implementation System Exclusive	A. 27
Index	A. 47



## INTRODUCTION

Félicitations: vous venez d'acquérir le poste de travail multimédia GEM **SK760/SK880** World Keyboard de Generalmusic!

Plus qu'un simple clavier, il s'agit d'un poste multimédia. Le **SK760/880** va devenir le centre de vos soirées musicales animées. Pendant qu'un musicien joue au clavier, un guitariste peut connecter son instrument au **SK760/880**, jouer les accords affichés sur un moniteur connecté aux sorties vidéo du **SK760/880** et mixer son propre son avec celui du synthétiseur. Vos amis pourront chanter en karaoké le texte affiché à l'écran connecté au **SK760/880**.

## DEUX VERSIONS D'UN PUISSANT POSTE DE TRAVAIL

Les séries **SK** World Keyboard existent en deux versions : le **SK760** standard, le **SK760 Power Station**, le **SK880** standard et le **SK880 Power Station**. Les trois versions comprennent une mémoire ROM Flash qui vous permet de remettre l'appareil à jour à l'aide de disquettes contenant les modifications les plus récentes et les nouvelles fonctions.

Le système d'exploitation principal, qui offre une fonction d'édition sonore performante et un convertisseur d'échantillon, est commun aux trois versions. Le **SK760/880 Power Station** présente un disque dur monté en usine qui contient une vaste bibliothèque de morceaux et de Styles utilisateur. Le **SK760/SK880** peut être équipé d'un port SCSI : vous pouvez l'installer grâce au kit SCSI optionnel de General Music.

Le modèle standard peut être équipé des aménagements Power Station grâce aux kits disponibles en option. De plus, tous les modèles peuvent être équipés d'un port SCSI.

## MODE D'EMPLOI : LE GUIDE

Afin de ne pas chercher en vain à comprendre le fonctionnement de l'appareil, nous vous conseillons de prendre le temps de lire le mode d'emploi. Ce mode d'emploi se présente sous forme d'un classeur à anneaux contenant toutes les instructions nécessaires.

La première partie du mode d'emploi s'articule en plusieurs Guides Pratiques, eux-mêmes divisés en plusieurs chapitres, qui vous décrivent en détail le panneau de commandes et l'affichage et vous mènent pas à pas à travers la réalisation des différentes opérations. Pour une meilleure compréhension, toutes les explications sont illustrées par des schémas numérotés.

La seconde partie du mode d'emploi présente les chapitres de référence qui décrivent de manière détaillée toutes les fonctions de l'appareil et vous exposent tout le potentiel de votre **SK760/SK880** World Keyboard.

A la fin du mode d'emploi, se trouvent les Annexes qui comprennent plusieurs tableaux ainsi qu'un index alphabétique.

## Caractéristiques techniques

- **Polyphonie et multitimbres**

Polyphonie maximum : 64 voix. Multitimbres: 16 (mode Style/RealTime) ou 32 parties (mode Song). Chaque section de timbre est attribuée à une piste. En mode Style/RealTime, 8 pistes sont attribuées au clavier et 8 à l'accompagnement automatique.

- **Générateur de son**

Les sons (Sounds) sont basés sur des formes d'onde échantillonnées (Waves), élaborées par des filtres numériques programmables (DCF, Digitally Controlled Filters). Les formes d'onde sont attribuées individuellement ou par paires à un maximum de 3 strates (Layers), afin d'obtenir des sons constitués d'un maximum de 6 formes d'onde par voix.

- **Sons ROM (ROM-Sounds)**

La RAM (mémoire morte) contient 8 Mo d'échantillons qui forment la base des 1000 sons ROM disponibles.

- **Sons RAM (RAM-Sounds)**

A partir de disquettes, vous pouvez charger des sons RAM basés sur des échantillons contenus dans la ROM. Les sons RAM peuvent être créés par General Music, mais aussi par d'autres fabricants ou par l'utilisateur lui-même, à l'aide de versions appropriées du système d'exploitation. Vous pouvez charger les sons RAM depuis des disquettes **SK**, **WK**, ou **WX2/SX2**. En ajoutant de la RAM supplémentaire, vous avez la possibilité de créer de nouveaux sons RAM.

- **Fonction Edit Perf-Sound/Sound Patch (édition des sons de Performance/Patch sonores)**

La fonction "Edit Perf Sound/Sound Patch" permet de modifier rapidement les sons et les kits de batterie. Ces modifications sont conservées dans les pistes de la Performance; ainsi, le morceau, le style ou la Real-Performance contiennent les sons corrects.

- **Puissante édition sonore**

Le **SK760/880** est doté d'une section d'édition sonore très puissante et polyvalente qui permet d'explorer tous les aspects de la synthèse sonore. Vous pouvez créer des enveloppes, contrôler les formes d'onde et visualiser les filtres sous forme de représentations graphiques haute définition.

- **RAM d'échantillon non tamponnée (en option)**

Il est possible d'installer jusqu'à 32 Mo de RAM pour des échantillons, sous forme de barrettes SIMM standards.

- **Processeurs numériques de signal**

Quatre processeurs numériques de signal, contrôlables en temps réel, enrichissent le son des effets (réverbérations et modulations). Une matrice polyvalente permet d'attribuer des effets différents à chaque piste.

- **Séquenceur**

Le séquenceur 32 pistes, 250.000 événements/16 morceaux (Songs), est doté des fonctions Microscope (édition microscopique) et Score (affichage de la partition, des accords et des paroles). La fonction QuickRecord permet d'enregistrer rapidement un morceau à l'aide des styles, sans devoir programmer note après note les parties d'accompagnement.

- **Fonctions Jukebox et (Pré-chargement) Preload**

La fonction Jukebox permet de programmer une succession de morceaux sauvegardés dans la mémoire et de les exécuter à l'aide d'une seule commande. La fonction Preload permet de créer des listes de morceaux ou de fichiers MIDI sur disquette et de les envoyer en exécution à l'aide d'une seule commande, sans devoir charger au préalable toutes les données en mémoire.

- **Accompagnements automatiques**

Les styles contenus dans la ROM se composent de 8 pistes et offrent des accompagnements musicaux automatiques. Chaque style se décline en 4 variations. Vous pouvez également charger jusqu'à 32 Styles programmables par l'utilisateur à partir de disquettes. Il sont alors automatiquement sauvegardés dans la mémoire alimentée par batterie. Vous pouvez automatiquement reconfigurer chaque Style grâce à 8 Performances de Style.

- **Lecteur de disquette**

Les données peuvent être sauvegardées sur des disquettes de type 3,5" HD, au format **SK760/880** étendu (1.6 Mo), standard MS-DOS (1.44 Mo) ou Atari ST/Falcon (720 Ko). Le **SK760/880** peut formater les disquettes pour tous les formats. Vous pouvez charger des sons RAM, des Styles et des morceaux sauvegardés sur disquettes WK, SK Series,

PS Series et WX2/SX2. Si de la mémoire RAM d'échantillon est installée, vous pouvez également charger de nouveaux échantillons (sous forme de sons RAM) à partir de disquettes. La compatibilité avec le format MS-DOS permet d'échanger des fichiers MIDI avec des ordinateurs ou d'autres instruments de musique.

- **Disque dur**

Le **SK760/880** (Power Station) peuvent être équipés d'un disque dur interne 2.5" IDE ou E-IDE (max. 2 Go). Vous pouvez améliorer le modèle standard grâce au kit optionnel d'installation de disque dur General Music disponible dans les magasins agréés General music. Il est indispensable de faire installer ce kit par un technicien qualifié. Vous trouverez les disques dur compatibles IDE dans la plupart des magasins d'informatique.

- **Affichage des partitions et des textes**

L'écran peut afficher la partition d'une ligne mélodique, le texte, le sigle des accords. La carte Audio/Vidéo GeneralMusic (optionnelle) permet de connecter le **SK760/880** à un système vidéo (grand écran, télévision ou circuit vidéo fermé) afin d'afficher les lignes mélodiques et les textes, et permettre à tous de chanter en même temps que le musicien joue.

- **Carte Audio/Vidéo avec processeur vocal**

Le kit optionnel d'installation de la carte Audio/Vidéo permet le traitement du signal Micro/Ligne grâce au processeur interne d'effets de l'instrument et la projection des textes sur un système vidéo externe (télévision, moniteur, etc.). Il permet également d'ajouter des harmonies vocales à votre Performance, grâce au processeur vocal.

Les versions standard et Power Station du **SK** peuvent toutes deux être équipées du kit Audio/Vidéo et processeur vocal (A/V + VP).

- **Gestion MIDI avancée et SysEx (System Exclusive)**

Le **SK760/880** dispose de deux lignes MIDI indépendantes (A et B), pour un total de 32 canaux MIDI. L'instrument est également doté des fonctions MIDI Merge, MIDI Thru et SysEx.

- **Connexion directe à un ordinateur**

Le connecteur ordinateur (COMPUTER) permet de connecter tous les types d'ordinateurs au **SK760/880** à l'aide d'un simple câble.

- **Port SCSI (optionnel)**

Pour la sauvegarde hors ligne, vous pouvez équiper le **SK760/880** d'un port SCSI. Vous pouvez ainsi sauvegarder vos données sur un lecteur ou disque externe, relié à l'ordinateur grâce au port SCSI (ZIP™, JAZ™, disques durs, etc.). Cela vous permet également de charger des fichiers à partir d'un lecteur CD-ROM. Tous les modèles peuvent être équipés d'un port SCSI à l'aide du kit optionnel d'installation SCSI de General Music, disponible dans tous les magasins agréés General Music. L'installation doit être effectuée par les services des centres General Music agréés.

- **Système d'exploitation multitâches**

Le système d'exploitation permet d'effectuer simultanément plusieurs opérations. Vous pouvez, par exemple, modifier des sons pendant l'exécution d'un morceau, charger un morceau pendant qu'un autre morceau est exécuté, formater une disquette pendant l'exécution d'un morceau.

- **Système d'exploitation (mise à jour par disquettes)**

Le système opérationnel réside dans une mémoire ROM Flash. Ceci permet de le faire évoluer selon vos besoins grâce aux mises à jour disponibles sur disquettes. Ces mises à jour vous permettent d'ajouter de nouvelles fonctions à l'instrument.

## NOTES PRELIMINAIRES

NE JAMAIS POSER DES DISQUETTES SUR LES HAUT-PARLEURS - Ne jamais poser des disquettes sur des haut-parleurs, des aimants, des appareils électroménagers. Les données enregistrées sur support magnétique s'endommagent.

MODELES DOTES DE DISQUE DUR - Le disque dur peut sembler particulièrement lent quand on ouvre pour la première fois son répertoire. Le retard de l'affichage du répertoire dépend des opérations d'organisation interne des données et des diagnostics effectués relativement à l'intégrité du dispositif. Ce retard disparaît au fur et à mesure que l'on accède de nouveau au disque dur. Le disque dur installé en usine est protégé, pour des motifs de sécurité, contre l'effacement accidentel des fichiers. On enlève cette protection dans la page Hard Disk Utility de l'environnement Disk.

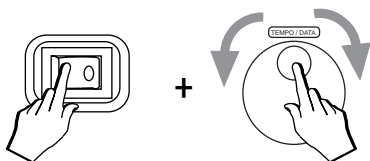
MISE A JOUR DU SYSTEME OPERATIONNEL - Une disquette contenant le système opérationnel est fournie avec l'instrument. Il se peut que le système opérationnel contenu dans la disquette soit une version mise à jour du système opérationnel sauvegardé dans la mémoire Flash ROM de l'instrument. Plus spécifiquement, il se peut que la disquette contienne l'Aide (Help) dans la langue du Pays dans lequel l'instrument est vendu. Pour charger le système opérationnel contenu dans la disquette, procéder comme suit:

(1) éteindre l'instrument, (2) introduire la disquette dans le lecteur, (3) allumer l'instrument, (4) appuyer sur ENTER quand l'écran affiche le message «Loading OS-DISK clears all memory !! - Enter to load, Escape to abort», (5) attendre que le système opérationnel soit chargé, (6) quand l'écran affiche le message «Installation succesful !! - Enter to continue», appuyer sur ENTER. Procéder ensuite à la réinitialisation de l'instrument comme suit:

REINITIALISATION LORS DE L'ALLUMAGE - Si les données contenues dans la mémoire ont été endommagées par un champ magnétique ou par une erreur de système, l'instrument peut se bloquer lors de l'allumage à cause de la structure des données endommagées. Pour effacer les données, procéder comme suit:

1) Avec l'instrument éteint, appuyer sur POWER pour l'allumer et simultanément tourner le DIAL (TEMPO/DATA), (2) quand l'écran affiche le message «WARNING !! Dial on power-up requests MEMORY CLEAR !! - Enter to clear, Escape to abort», appuyer sur ENTER.

1



2

!!WARNING!! Dial on Power-Up Requests MEMORY CLEAR !!  
< ENTER to CLEAR / ESCAPE to abort >





## STOCKAGE DES DONNÉES DANS LA MÉMOIRE RAM

### La batterie tampon

Les données sauvegardées dans la mémoire System-RAM sont conservées même lors de l'extinction de l'instrument grâce à une batterie tampon. La batterie tampon se recharge pendant que l'instrument est allumé.

Quand l'instrument est éteint et que la charge de la batterie est au maximum, les données sont conservées dans la RAM pendant environ deux semaines. Avec l'instrument allumé, chaque heure d'allumage correspond à la durée d'une journée de la charge. Si la batterie se décharge, pour la recharger il faut laisser l'instrument, sans interruption, sous tension pendant environ quinze heures de temps.

On conseille, pour augmenter l'efficacité de la batterie rechargeable, d'effectuer une complète opération de chargement au moins une fois par mois. Néanmoins, le normal usage de l'instrument assure le fonctionnement de la batterie.

.....  
▶ **ATTENTION** - Les Sons basés sur des échantillons RAM (RAM-^♫-Sounds) sont conservés lors de l'extinction de l'instrument uniquement si ce dernier est doté de la Sample-RAM permanente (Backed S-RAM). Si l'instrument est doté uniquement de la Sample-RAM normale (Volatile S-RAM), les Sons et les échantillons seront perdus lors de l'extinction. Si nécessaire, il faut charger ces Sons depuis disquette lors de l'allumage.

.....  
▶ **Note:** On ne peut charger des RAM-^♫-Sounds que si l'instrument est doté de RAM pour échantillons (Sample-RAM).  
.....

### Qu'est ce qui reste sauvegardé et qu'est ce qui est perdu

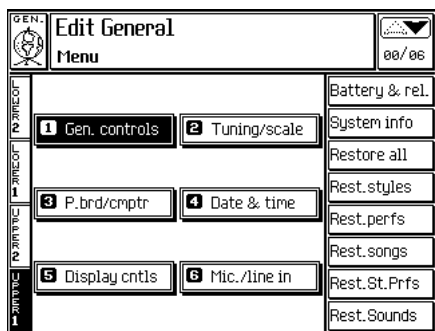
Données conservées lors de l'extinction	Données non conservées lors de l'extinction
Programmable Performances	
Style-Performances modifiées	
Style programmables (poussoirs USER)	
Song	
Setup (programmations générales)	
RAM-Sounds (basés sur échantillons dans ROM)	
RAM-^♫-Sounds (basés sur échantillons dans Backed S-RAM)	RAM-^♫-Sounds (basés sur échantillons dans Volatile S-RAM)
Echantillons dans Backed S-RAM	Echantillons dans Volatile S-RAM

En outre, le statut des poussoirs ARRANGE ON/OFF, ARRANGE MEMORY, LOWER MEMORY, TEMPO LOCK, MIXER LOCK, BASS TO LOWEST reste conservé, de même que les programmations de ARRANGE MODE.

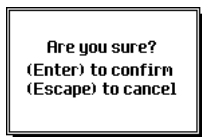
## Réinitialisation de la mémoire RAM

Si l'on veut rétablir les programmations d'usine, il faut 'réinitialiser' la RAM tamponnée.

1. Appuyer sur GENERAL disponible dans la section EDIT pour afficher l'environnement "Edit General".



2. Appuyer sur F4 pour sélectionner la commande «Restore all». L'écran affiche la fenêtre de dialogue suivante:



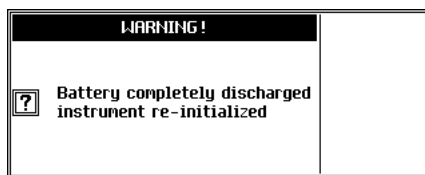
3. Appuyer sur ENTER pour confirmer la réinitialisation ou sur ESCAPE pour annuler la procédure. Si celle-ci est confirmée, après quelques instants l'instrument est de nouveau opérationnel.

## Informations importantes

1. Vérifier que la boîte est intacte et contient:
  - a) L'instrument;
  - b) 2 Disquettes (1 Operating System (OS)-Disk, 1 Demo disk);
  - c) Le Mode d'emploi (classeur et fascicules d'instructions).
2. En contactant le revendeur ou le service technique agréé Generalmusic, il faut indiquer au technicien le nom du modèle et le numéro de série de l'instrument (estampillé sur la plaquette signalétique).
3. Site Internet Generalmusic:  
<http://www.generalmusic.com>

## Message de batterie épuisée

Si l'instrument reste inutilisé pendant de longues périodes, le niveau de charge de la batterie peut se réduire au minimum. Lors de l'allumage, l'écran affiche le message suivant:



La batterie est totalement épuisée  
instrument réinitialisé

Les données sauvegardées dans la mémoire System-RAM ont été complètement effacées. Le message disparaît automatiquement après quelques secondes.

Mettre l'instrument pendant quelques heures sous tension pour recharger la batterie. (Chaque journée d'allumage correspond à un jour de durée de la charge - max. 15 jours).

Si l'on est sûr et certain de ne pas utiliser l'instrument pendant une longue période, on conseille de sauvegarder toutes les données programmées (Performance, User Style, Sound et Song) sur disquette afin d'éviter de malencontreuses pertes de données.

# Guide pratique

- 1 Panneau at l'Ecran
- 2 A lire absolument

**SK760**

WORLD  
KEYBOARD

**POWERSTATION**

**SK880**

WORLD  
KEYBOARD

**POWERSTATION**

 **GEM**  
by GENERALMUSIC

## PRECAUTIONS

### Alimentation

- Connecter le cordon d'alimentation à une prise secteur; vérifier que le voltage du secteur correspond à celui indiqué sur la plaquette signalétique positionnée à côté du connecteur d'alimentation de l'instrument.
- Utiliser une prise à courant alternatif (CA) et non à courant continu (CC).
- Si vous n'utilisez pas votre instrument pour de longues périodes, ou si un violent orage est en cours, il faut déconnecter la fiche de la prise secteur.

### Comment manipuler le cordon d'alimentation

- Ne jamais toucher le cordon d'alimentation, la fiche ou la prise avec les mains mouillées.
- Pour déconnecter la fiche de la prise secteur, ne jamais tirer sur le cordon mais empoigner directement la fiche.
- Ne jamais plier le cordon d'alimentation.
- Un cordon endommagé, coupé ou craquelé peut provoquer des courts-circuits, des risques d'électrocution et des incendies. Par conséquent, ne jamais utiliser des cordons endommagés et les faire remplacer par du personnel qualifié.

### Si des liquides ou des objets pénètrent dans l'appareil

- Ne pas renverser des liquides ni aucun objet sur et dans l'appareil. Si des liquides ou des objets solides ont pénétrés dans l'appareil, déconnecter tout de suite la fiche de la prise secteur et contacter le service technique agréé.
- Ne jamais ouvrir l'appareil, ni toucher les circuits internes.

### Si les performances de l'appareil ne correspondent plus à celles originales

- Éteindre l'instrument, déconnecter le cordon d'alimentation du secteur et contacter tout de suite le service technique agréé le plus proche.
- Ne pas utiliser l'instrument car le dommage pourrait s'aggraver.

### Notes diverses

- Installer votre instrument sur un support approprié ou une surface plane et stable.
- Ne pas poser des objets lourds, ni n'exercer aucune pression sur l'instrument.
- Avant d'allumer l'appareil, régler le volume sur un niveau acceptable ( curseur M.VOL. à environ moitié de sa course).
- Avant d'effectuer d'autres connexions, on conseille d'éteindre tous les appareils à connecter, de manière à éviter des dérangements audio ou des surcharges de courant.

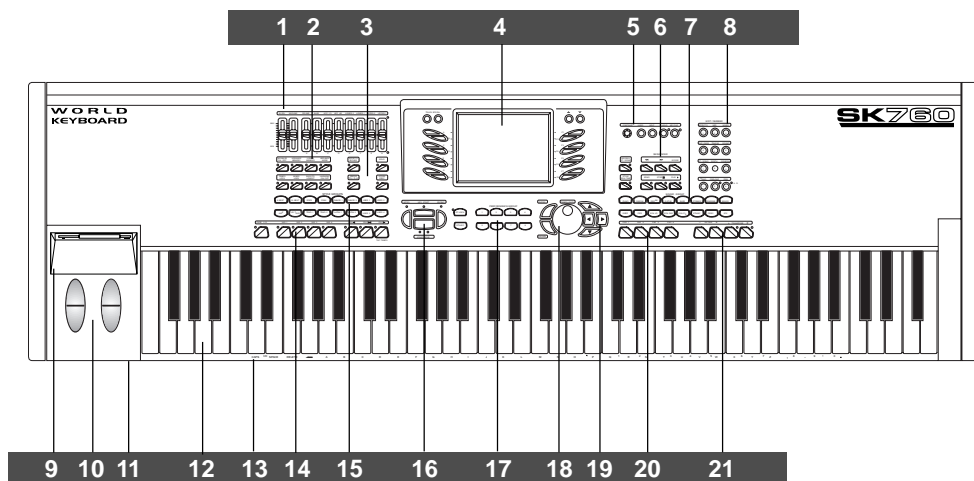
### Entretien ordinaire

- Nettoyer l'instrument avec un chiffon moelleux et propre. Essuyer à l'aide d'un chiffon moelleux et sec.
- En aucun cas il ne faut utiliser des solvants, des détergents ou des substances abrasives; ces produits peuvent endommager les finitions de l'instrument.
- Après usage, éteindre l'instrument. Éviter de l'allumer et de l'éteindre en rapide succession car cela peut endommager les composants électriques.

# Chapitre 1 • Les Panneaux et l'Écran

## PANNEAU AVANT

1. Curseurs : M.Vol (volume principal), Mic/Line (Micro/Ligne), Drum (Batterie/Percussions), Bass, Acc 1/3, Acc 4/6, Lower 2, Lower 1, Upper 2, Upper 1 correspondent aux fonctions [A, B, C, D, E, F, G, H].
2. Arrange On/Off, Arrange Memory, Lower Memory, Arrange Mode, Tempo Lock (verrouillage du tempo), Mixer Lock (verrouillage de la console de mixage), Bass to Lowest, Harmony On/Off.
3. Effets : Bypass, Solo, Single Touch Play, Store Perf (sauvegarde de la Performance).
4. Affichage VGA (rétroéclairé), touches Track Scroll (touches de défilement de piste), touches de sélection de page, Soft buttons (touches de fonction) de A à H, de F1 à F8.
5. Contrast, Undo (annulation), Help (Aide), D. Hold (maintien de l'affichage), Key Pad (pavé numérique).
6. Séquenceur : Record St./Song, <<, >>, Score, Song, Stop, Play, Style/Real Time.
7. Sound Groups (groupes de son).
8. LED : Edit/Number : Effects, MIDI, Mixer (console de mixage), Cnt/Pads, Tracks (pistes), Sound (son), St./Song, Synth, General, Demo, Preload (préchargement), Disk (disquette), Hard Disk (disque dur).
9. Lecteur de disquette.
10. Molettes (Pitch Bend, Modulation).
11. Headphones (Casque stéréo) (2).
12. Keyboard (clavier) (SK760: E1-A7, SK880: C0-C8) - répond au messages de note transmis à l'entrée MIDI pour les notes allant de C-1 à G-9 (numéros de notes : 0 - 127). Grâce à la fonction Transpose, vous pouvez pleinement exploiter votre clavier pour la plage allant de C-1 à G-9.
13. Configuration alphanumérique - chaque note correspond à une lettre ou un numéro et vous permet de saisir du texte.
14. Fade In/Out, Var 1, Var 2, Var 3, Var 4, Fill <, Fill ><, Fill >.
15. Style Groups (groupes de style).
16. Start/Stop, Intro, Key Start (début de la note), Ending (fin de la note).
17. Style Lock (verrouillage du style), Performance Groups (groupes de Performance), Style P. (Performances de Style).
18. Enter, Escape, Tempo/Data Dial.
19. Touches du curseur de navigation.
20. Pad 1, Pad 2, Pad 3, Pad 4.
21. Octave -/+, Transpose b/# (n°).

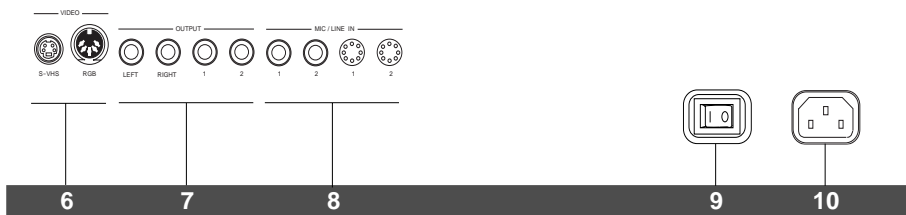
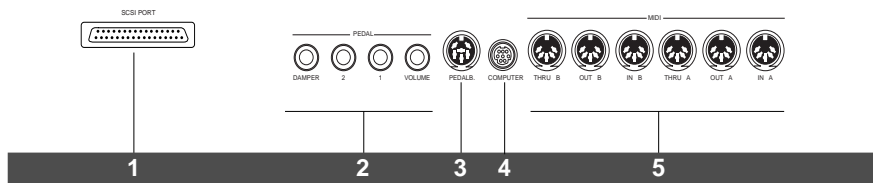
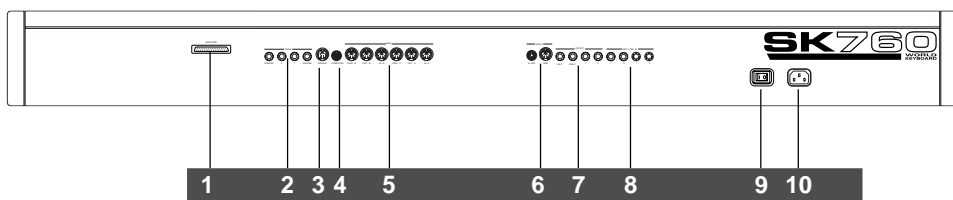


## PANNEAU ARRIÈRE (CONNEXIONS)

- Port SCSI** (optionnel).
- Pédales** : Damper (pédale de sourdine), 1, 2, Volume.
- Connecteur pédalier**.
- Computer port** (port ordinateur) - port de série pour une connexion ordinateur directe (compatible Apple Macintosh or IBM PC).
- Interface MIDI** : (MIDI IN A/B (entrée MIDI A/B), MIDI THRU A/B, MIDI OUT A/B (sortie MIDI A/B)).
- Vidéo RGB, SVHS**: **RGB** (Sortie Vidéo en RGB / standard Vidéo Composite), **SVHS** (sortie Vidéo en SVHS/ standard Vidéo Composite). Ces deux sorties ne fonctionnent qu'avec l'interface Audio/Vidéo (en option). Les modèles qui ne sont pas équipés de l'interface Audi/Vidéo sortent d'usine avec un ruban adhésif placé sous ces sorties et

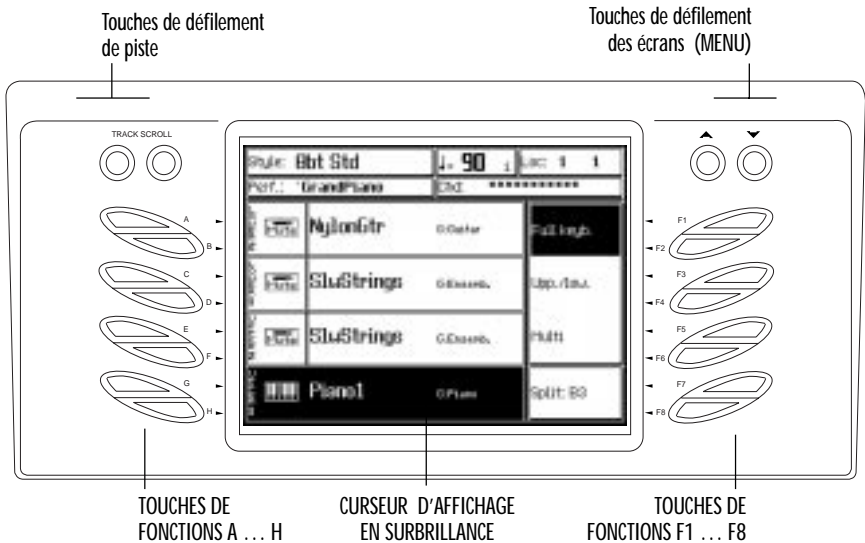
portant la mention : "NO VIDEO INTERFACE INSTALLED" (aucune interface vidéo n'est installée).

- Outputs** (sorties) Left (gauche), Right (droite), 1, 2. Pour la reproduction Mono, utilisez indifféremment le cordon de type jack de droite ou de gauche. Les sorties auxiliaires émettent des sons secs (c'est-à-dire dépourvus d'effets).
- Mic/Line In (entrée Micro/Ligne)** : 1, 2, Gain 2/1 (entrées audio pour le signal micro ou ligne et commande de gain pour le signal d'entrée). Vous aurez besoin de l'interface Audio/Vidéo pour la majorité des applications de traitement externe (en option pour les modèles **WK6** standard et Power Station).
- Interrupteur** d'allumage ON/OFF.
- Embase secteur** : Insérez le cordon d'alimentation dans cette embase.



## L'ÉCRAN

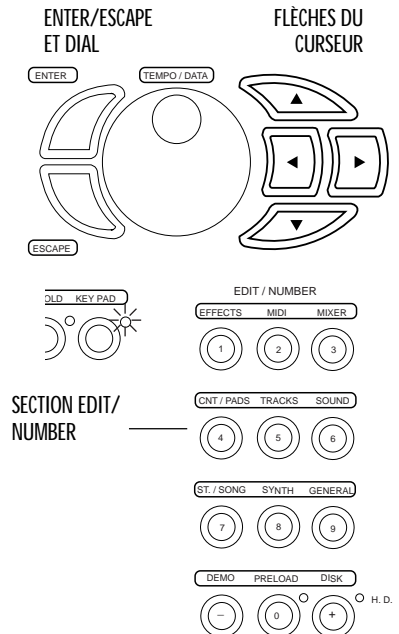
L'écran communique à l'utilisateur des informations relatives au statut opérationnel de l'instrument.



## NAVIGATION, SAISIE DE DONNÉES, CONFIRMATION/ANNULATION

Les principales commandes de navigation sont les flèches du curseur (flèches directionnelles) et la principale interface de saisie des données est la molette DIAL (sélecteur manuel rapide). Les interfaces de navigation secondaires sont les touches de fonctions à gauche et à droite de l'écran et, au dessus, les touches de défilement de piste et de défilement des écrans (menu) (TRACK SCROLL and PAGE (MENU) SCROLL buttons). Le pavé numérique est une interface de saisie de données secondaire (la section EDIT/NUMBER), qui permet de saisir des nombres absolus lorsque la LED du pavé numérique est activée.

Le curseur d'affichage est une zone en surbrillance qui peut être déplacée grâce aux curseurs. Vous pouvez modifier le paramètre sélectionné à l'aide de la molette ou du pavé numérique. La confirmation ou l'annulation d'une opération d'affichage s'effectue à l'aide des touches ENTER ou ESCAPE.



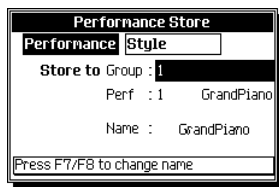
## SAISIE DU TEXTE

Lorsque vous souhaitez saisir du texte (nom de Performance, nom de morceau, etc.), le clavier active une source de données alphanumériques. A chaque note du clavier musical correspond un caractère alphabétique ou un numéro. Vous pouvez déplacer le point d'introduction sur la ligne de saisie à l'aide des curseurs ◀/▶ ou en tournant la molette.



L'exemple ci-dessous explique comment modifier le nom d'une Performance.

1. Appuyez sur la touche STORE PERFORMANCE. Cela indique l'état de la Performance en cours :



2. Appuyez sur la touche F7 ou sur F8 pour activer la fonction de modification du nom «Change name...». L'écran affiche la fenêtre de dialogue pour la saisie du nom. Le nom est entièrement sélectionné (il est affiché en surbrillance).



3. Si vous voulez l'effacer, saisissez immédiatement le premier caractère et tout le nom s'efface. Si vous ne souhaitez changer que quelques caractères, déplacez le point de saisie à l'aide des curseurs.

4. Saisissez les caractères souhaités à l'aide du clavier musical. A chaque note correspond un caractère ou une donnée de contrôle.

Deux indicateurs sont affichés sous les noms : «Caps On/Caps Off» (majuscules/minuscules) et «Insert/Overwrite» (insertion/remplacement) ; vous pouvez les activer/désactiver en appuyant sur les notes D2 et D#2.

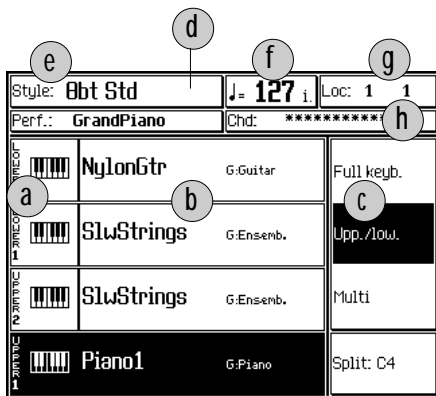
Les notes situées à l'extrême gauche du clavier sont des caractères de contrôle :

- **D2** : CAPS - commutateur Caps On / Caps Off.
  - **D#2** : INS/OVER - commutateur Insert / Overwrite.
  - **E2** : SPACE - espace.
  - **F2** : DELETE - effacement du caractère sélectionné ou du suivant.
  - **G2** : ← (BACKSPACE) - effacement du caractère précédent.
5. Vous pouvez retourner en arrière grâce au curseur ◀ et ainsi corriger les caractères erronés. En mode Overwrite, les caractères sélectionnés (en surbrillance) sont remplacés par les caractères saisis.
  6. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer et fermer la fenêtre de dialogue, ou sur la touche ESCAPE pour effacer la saisie et fermer la fenêtre de dialogue.



## L’AFFICHAGE PAR DÉFAUT- PAGES DU TYPE «SOUND VIEW»

Ce type de pages permet d’afficher les sons attribués aux différentes pistes. «Sound View» est le mode d’affichage par défaut. Chaque mode exécutif (Style/Real Time et Song) et d’enregistrement (Style et Song) a sa propre page du type «Sound View» qui est légèrement différente des autres). L’exemple illustre la page initiale du mode Style/RealTime.



- Icône de statut des pistes.** Appuyez sur les touches de fonction de A à H ou sur les touches / pour sélectionner les pistes.
- Noms des sons.** Le nom du groupe auquel le son appartient est affiché à côté du nom du son ou (dans l’ordre) les numéros de ProgramChange, BankSelect MSB, BankSelect LSB. Les pistes qui n’utilisent pas les sons internes affichent une série de tirets au lieu du nom correspondant au son (———).  
Si la piste a été modifiée à l’aide de la fonction d’édition sonore, le nom du son s’accompagne du sigle correspondant ().
- Menu.** Il s’agit des options que vous pouvez sélectionner à l’aide des touches de fonction de F1 à F8. En mode Style/Preset, les touches de fonction sont associées par paires (F1/F2, F3/F4, F5/F6, F7/F8) et le menu affiche les options permettant de sélectionner :
  - le statut des pistes
  - le Split Point (c’est à dire le point de Split du clavier au-dessous duquel les accords sont reconnus pour l’accompagnement automatique).
- Barre de statut.** Informations générales.
- Mode Style/Real Time :** Nom du Style et de la Performance (Performance ou Performance de Style, selon que la touche SINGLE TOUCH PLAY est allumée ou éteinte). Mode Song : nom du morceau (Song) et de la Performance de morceau.  
La Performance modifiée, mais pas encore sauvegardée à l’aide de la touche STORE PERFORMANCE, est précédée du symbole [']. Le Style ROM avec la Performance de Style modifiée est suivi du symbole [\*].
- Tempo** (modifiable en tournant la molette).
- Locator** (pointeur: indicateur de mesure et de noire). Dans les Styles, il affiche les mesures du riff de manière cyclique.
- Accord reconnu.**

## ICONE D'IDENTIFICATION

Chaque environnement possède une icône d'identification :



Edit Effects



Edit MIDI



Edit Mixer



Edit Controllers/Pads



Edit Tracks



Edit Perf Sound/Drumkit



Edit Style/Song



Edit General



Edit Disk / Preload



Edit Sound

## LES PISTES, LES PERFORMANCE ET LES ICÔNES DES PISTES

La piste est le plus petit dénominateur commun de la Performance. Dans des conditions musicales normales, l'écran affiche 4 à 8 pistes de la Performance en cours.

Une Performance représente la configuration de plusieurs pistes. Vous pouvez attribuer un son à chaque piste de manière à transformer la Performance en une combinaison de sons. L'écran principal visualise le nom du son, son numéro de changement de programme (ProgramChange), son numéro de sélection de banque (BankSelect) ou le nom de son groupe d'appartenance (Group).

Les Performances de Style et les Performances programmables disposent d'un maximum de 16 pistes (8 pour le clavier et 8 pour l'accompagnement), les Performances de morceau disposent d'un maximum de 32 pistes.

Parfois, ce n'est pas un son du **SK760/880** qui est attribué à une piste, mais le contrôle d'un expandeur connecté au MIDI OUT. Dans ce cas, dans l'affichage principal, à la place du nom du Son, l'écran visualise le sigle du MIDI et les numéros de ProgramChange et BankSelect (MSB-LSB). Dans les modes Full ou Upper/Lower, les numéros de ProgramChange et de BankSelect ne sont pas affichés.

Vous pouvez visualiser les pistes dans la plupart des modes opérationnels : les icônes de statut des pistes sont toujours affichées à gauche de l'écran.

Une piste peut avoir plusieurs statuts :

- en *key-play* (vous jouez sur le clavier);
- en *mute* (elle est momentanément désactivée);
- en *record* (elle est prête à enregistrer);
- en *seq-play* (elle contient déjà des notes).

Chaque statut est signalé par une icône affichée dans la colonne de statut des pistes. Plusieurs icônes peuvent être affichées simultanément afin de permettre le contrôle de plusieurs paramètres de piste.

## LES ICÔNES DES PISTES

### Icône «key-play» (keyboard play)



Vous pouvez jouer la piste sur le clavier.

### Icône «mute»



La piste, bien que connectée au clavier, est momentanément désactivée. Elle ne reçoit pas et ne transmet pas de données MIDI.

### Icône «seq-play» (sequencer-play)



La piste contient des notes – c'est à dire qu'elle appartient au morceau ou à l'accompagnement automatique du Style. Dans les deux cas, cette piste n'a pas d'incidence sur votre jeu au clavier, sauf si vous la réglez en *key-play*. Cette piste ne reçoit pas de données du MIDI IN.

### Icône «mute» (pistes avec notes)



La piste, bien que contenant des notes, est momentanément désactivée et ne joue pas. Elle ne reçoit et ne transmet pas de données MIDI.

### Icône «record»



La piste est en enregistrement.

### Icône «MIDI-recv/transmit»



La piste reçoit sur l'entrée MIDI et transmet sur la sortie MIDI.

### Icône «MIDI-recv»



La piste reçoit sur l'entrée MIDI, mais ne transmet pas sur la sortie MIDI.

### Icône «MIDI-transmit»



La piste ne reçoit pas sur l'entrée MIDI, mais transmet sur la sortie MIDI.

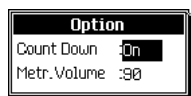
Les icônes peuvent être associées afin de vous permettre de commander plusieurs paramètres pour la même piste.

## FENÊTRES DE DIALOGUE

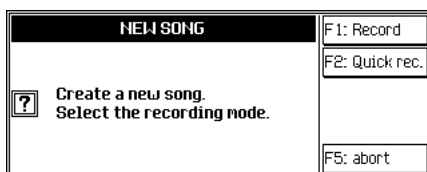
Il existe plusieurs types de fenêtres de dialogue. En général, vous devez sélectionner une option ou programmer des paramètres puis confirmer en appuyant sur la touche ENTER ou sur l'une des touches de fonction. Ci-dessous quelques exemples.



Sélectionnez l'une des options en appuyant sur les touches du curseur.  
Confirmez en appuyant sur a touche ENTER ou annuler les modifications en appuyant sur la touche ESCAPE.  
Les touches ENTER et ESCAPE referment la fenêtre de dialogue.



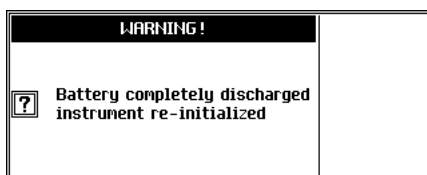
Sélectionnez le paramètre à modifier en appuyant sur les touches du curseur.  
Modifiez la valeur en tournant la molette.  
Confirmez en appuyant sur la touche ENTER ou annuler les modifications en appuyant sur la touche ESCAPE.



Appuyez sur la touche de fonction correspondant à l'option désirée.

## FENÊTRES D'AVERTISSEMENT

Elles sont identiques aux fenêtres de dialogue mais elles ne disposent pas de sélection. Elles communiquent des messages à l'utilisateur (opérations erronées, informations relatives à l'opération en cours).



Appuyez sur les touches ENTER, ESCAPE ou sur la touche F5 pour fermer la fenêtre d'avertissement.

# Chapitre 2 • A lire absolument

## MISE SOUS TENSION

1. Avant de connecter le cordon d'alimentation, vérifiez que la valeur off est affectée à l'interrupteur de mise sous tension situé sur la gauche (éteint).

2. Introduisez la fiche du cordon d'alimentation dans la prise secteur.

3. Connexion des câbles audio

Connectez les sorties Audio/Stéréo à votre système d'amplification (mixeur, haut-parleurs etc.) en utilisant des câbles audio avec des jacks standards de 1/4 ». Utilisez les jacks RCA pour connecter l'appareil à des équipements domestiques courants. Pour une utilisation en mono, connectez l'appareil soit dans l'entrée de jack gauche soit dans la droite.

4. Appuyez sur l'interrupteur d'allumage (On/Off) pour mettre le **SK760/880** sous tension.

Après quelques secondes, le **SK760/880** effectue automatiquement une installation par défaut.

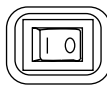
L'écran de mise sous tension affiche une seule sonorité active (Piano 1).

5 Si vous jouez sur le clavier, vous pouvez entendre la sonorité Piano 1 sur toute la longueur du clavier.

Si vous le jugez nécessaire, modifiez le réglage de la molette DISPLAY CONTRAST située sur le tableau de commande, à gauche de l'écran, pour régler le contraste de l'écran. Différents angles de vue nécessitent parfois des réglages de contraste différents.

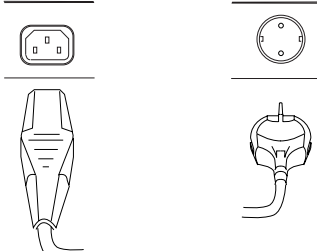
L'écran atteint sa luminosité maximale quelques minutes après la mise sous tension.

**1**




**ON**  
**OFF**

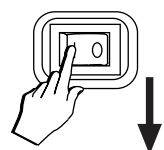
**2**




**3**



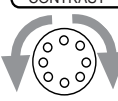




**4**



**5**



< ..... Un seul son - full keyboard ..... >

Style: <b>8bt Std</b>		Le: <b>90</b>	Loc: <b>1 1</b>
Perf.: <b>GrandPiano</b>		Chd: *****	
CONTRAST			
	<b>NylonGtr</b>	G.Guitar	Full keybd.
	<b>SluStrings</b>	G.Ensmb.	Upp./Low.
	<b>SluStrings</b>	G.Ensmb.	Multi
	<b>Piano1</b>	G.Piano	Split: B3

# 1 • Les modes d'activité du SK760/880

Le **SK760/880** affiche deux modes d'activité différents:

- le mode **Style/RealTime (style/temps réel)**.
- le mode **Song (morceau)**.

## MODE STYLE/REAL TIME

Ce mode permet de jouer avec les accompagnements automatiques (**Styles**) et les **Performances**, ou d'utiliser le **SK760/880** comme un clavier traditionnel.

Si l'accompagnement est en lecture, c'est l'environnement Style qui est sélectionné, si l'accompagnement n'est pas en lecture, c'est l'environnement en temps réel (RealTime) qui est sélectionné.

Les environnements Style et RealTime ont en commun la Performance, qui possède le même nombre de pistes (sons) pouvant être exécutées simultanément (16) et les mêmes opérations d'édition. En temps réel, un son est affecté à chaque piste et 8 pistes peuvent être utilisées en même temps. Les 8 pistes d'accompagnement restantes appartiennent au mode Style. Elle se mettent en œuvre automatiquement lorsque vous appuyez sur l'interrupteur Start/Stop et que vous jouez des accords en deçà du point de Split (Split Point) (lorsque le mode Style est affecté à l'instrument).

Vous pouvez choisir les sons et l'accompagnement en sélectionnant un Style (touche STYLE GROUPS) ou une Performance (touche PERFORMANCE GROUPS).

## MODE SONG (MORCEAU)

Le mode **Song** permet de travailler avec 32 pistes. Grâce au port MIDI, vous pouvez utiliser le **SK760/880** comme générateur de son multitimbral (32 sonorités) pour l'enregistrement de morceaux à l'aide d'un séquenceur externe.

Le Song est un morceau musical à plusieurs pistes (c'est à dire composé de plusieurs parties instrumentales). Vous pouvez charger un morceau à partir d'une disquette sous forme de morceau **SK760/880** ou sous forme de fichier MIDI.

Vous pouvez enregistrer un morceau piste par piste (enregistrement multipiste) ou en une seule fois, en exploitant les styles déjà existants (Quick Record/Enregistrement rapide). La méthode d'enregistrement rapide vous permet d'enregistrer la mélodie d'un morceau alors que les accompagnements automatiques prennent soin du reste.

## 2 • Essayez les sons du clavier du SK760/880 (mode Style/RealTime)

Lorsque vous mettez l'instrument sous tension, le **SK760/880** se règle automatiquement en **mode Style/RealTime** avec le paramètre GrandPiano Performance. Cette Performance est pré-réglée en usine afin d'affecter le son **Piano 1** à tout le clavier. Ce son est affecté à la section supérieure 1 du clavier (**Upper 1**) - toutes les autres sections du clavier (Upper 2, Lower 1, Lower 2) sont désactivées (mute).

### MODE FULL KEYBOARD

Jouez un son simple ou deux sons en couches (layered) sur toute la longueur du clavier

1. Après avoir mis l'instrument sous tension, vous pouvez directement jouer un son simple (Piano1).

Le son, affecté à la section supérieure 1 (Upper 1) du clavier, peut être joué sur toute la longueur du clavier (Full keyboard).

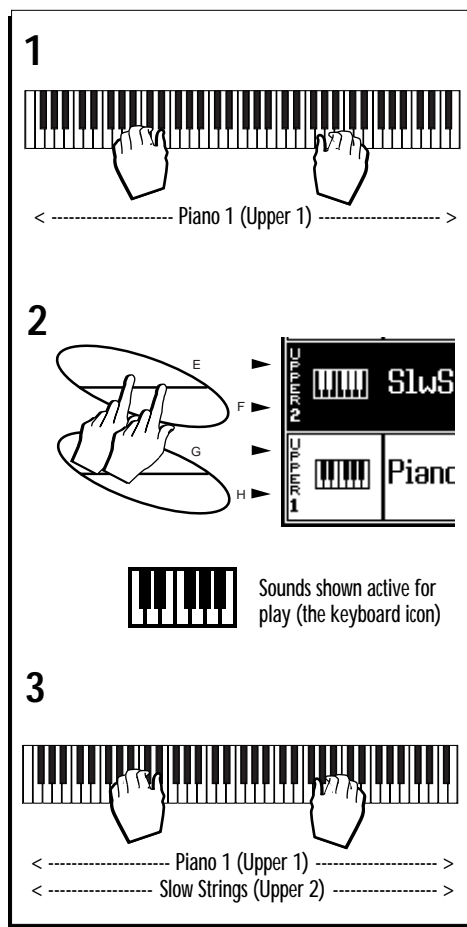
2. Appuyez deux fois sur les touches de fonction E/F afin de sélectionner et d'activer la section supérieure 2 (Upper 2) du clavier.

Remarquez que les touches de fonction sont associées par paires dans ce cas précis.

La piste (Upper 2) est activée (cela est indiqué sous forme d'une petite icône de clavier située dans la colonne de statut des pistes).

3. Jouez sur le clavier.

Vous entendez deux sons pour chaque note jouée. Les deux sons sont superposés sur toute la longueur du clavier.



## MODE UPPER/LOWER KEYBOARD (CLAVIER SUPÉRIEUR/INFÉRIEUR)

### Split du clavier

4. Appuyez sur les touches de fonctions associées F3/F4 à droite de l'écran afin de sélectionner le mode clavier UP/LOW.

5. Jouez à deux mains sur le clavier.

Vous n'entendez aucun son sur la partie gauche du clavier et deux sons superposés sur la partie droite. Le clavier est divisé à la note indiquée dans le coin inférieur droit de l'écran (Split : F#3).

Dans cette situation (Upper 1 & 2 actifs, Lower mute), les sons Upper 1 & 2 sont affectés à l'extension droite du clavier tandis que la section de gauche est désactivée.

6. Appuyez deux fois sur les touches de fonction C/D afin de sélectionner et d'activer la section LOWER 1 du clavier.

La piste est activée (cela est indiqué sous forme d'une petite icône de clavier située dans la colonne de statut des pistes).

7. Jouez sur la partie gauche du clavier.

Cette fois-ci, vous entendez un son venant de la partie gauche du clavier.

Dans cette situation (Upper 1 & 2 & Lower 1 actifs), trois sons sont émis: deux sons superposés dans la partie droite du clavier et un son dans la partie gauche.

► **Remarque :** Vous pouvez programmer le point de Split - de plus amples renseignements vous sont fournis dans le passage correspondant.

**4**

**5**

Clavier divisé  
< --- aucun son --- > < ----- Upper 1 ----- >  
< ----- Upper 2 ----- >

POINT DE SPLIT

**6**

Style: 8bt Std		J=
Perf.: GrandPiano		Ch
<input checked="" type="checkbox"/>	Mute	NylonGtr G-G
<input checked="" type="checkbox"/>	SlowStrings	G-E
<input checked="" type="checkbox"/>	SlowStrings	G-E
<input type="checkbox"/>	Piano1	G-P

**7**

Clavier divisé  
< - Slow Strings - > < ----- Piano 1 ----- >  
< ----- Slow Strings ----- >



## AJOUTEZ UN SECOND SON DANS LA SECTION GAUCHE

8. Appuyez deux fois sur les touches de fonction A/B afin de sélectionner et d'activer la section inférieure 2 du clavier (LOWER 2).

La piste est activée (cela est indiqué par une petite icône de clavier située dans la colonne de statut des pistes).

9. Jouez à deux mains sur le clavier.

Vous pouvez à présent jouer avec deux sons en temps réel dans la section de gauche et deux sons dans la section de droite.

**8**

Style: 8bt Std  
Perf.: GrandPiano  
NylonGtr G:G  
SlwStrings G:E  
SlwStrings G:E  
Piano1 G:P

**9**

Clavier divisé  
< - Slow Strings --- > < ----- Piano 1 ----- >  
< --- Nylon Gtr ----- > < ----- Slow Strings ----- >

## ACTIVEZ OU DÉACTIVEZ UN OU PLUSIEURS SONS

Pour désactiver ou réactiver un son, il doit être **sélectionné** à l'écran. Un son sélectionné s'affiche en surbrillance. Si vous avez suivi les étapes précédentes, selon cet exemple le son NYLONGTR s'affiche en surbrillance.

### Pour désactiver un son

10. Appuyez une fois sur les touches de fonction correspondantes A/B afin de désactiver le son sélectionné affecté à la section inférieure 2 du clavier (Lower 2).

La piste est désactivée (cela est indiqué par l'icône "mute" située dans la colonne de statut des pistes).

11. Jouez sur le clavier.

Vous n'entendez qu'un son de la section de gauche. Afin de désactiver des sons non sélectionnés (affichage positif), appuyez deux fois sur les touches de fonction associées correspondantes.

**10**

Style: 8bt Std  
Perf.: GrandPiano  
NylonGtr G:G  
SlwStrings G:E  
SlwStrings G:E  
Piano1 G:P

Mute  
L'icône "mute"

**11**

Clavier divisé  
< - Slow Strings --- > < ----- Piano 1 ----- >  
< ----- Slow Strings ----- >

12. Appuyez deux fois sur les touches de fonction associées C/D afin de désactiver le son affecté à la section inférieure 1 du clavier.

13. Jouez à présent à deux mains sur le clavier.

Vous en revenez à la situation décrite au point 4 de la page 3 (aucun son pour la section de gauche, deux sons pour la section de droite).

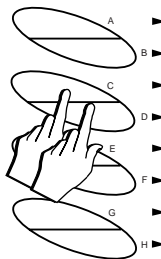
#### Pour activer un son désactivé

Afin de réactiver un son, appuyez sur les touches de fonction associées correspondantes : une seule fois si la piste est sélectionnée (affichage négatif) et deux fois si la piste n'est pas sélectionnée (affichage positif)

14. Appuyez, par exemple, une fois sur les touches de fonction associées C/D si le son désactivé est sélectionné (surbrillance) et deux fois si le son désactivé n'est pas sélectionné (affichage positif).

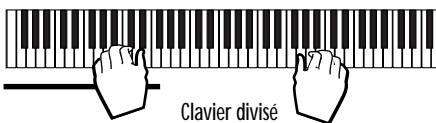
La piste inférieure 1 (Lower 1) est activée (cela est indiqué par la petite icône de clavier située dans la colonne de statut des pistes).

12



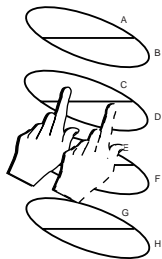
Style: <b>0bt Std</b>		J=
Perf.: <b>GrandPiano</b>		Ch
NO SOUND	<b>NylonGtr</b>	G.G
NO SOUND	<b>SlwStrings</b>	G.E
CLAVIER	<b>SlwStrings</b>	G.E
CLAVIER	<b>Piano1</b>	G.P

13



Clavier divisé  
 < --- No sound --- > < ----- Piano 1 ----- >  
 < ----- Slow Strings ----- >

14



Style: <b>0bt Std</b>		J=
Perf.: <b>GrandPiano</b>		Ch
NO SOUND	<b>NylonGtr</b>	G.G
NO SOUND	<b>SlwStrings</b>	G.E
CLAVIER	<b>SlwStrings</b>	G.E
CLAVIER	<b>Piano1</b>	G.P

## MODE MULTI KEYBOARD

Jouez jusqu'à 8 sons en même temps

15. Appuyez les touches de fonction associées F5/ F6 à droite de l'écran afin de sélectionner le mode MULTI keyboard.

Toutes les références relatives aux sections supérieures et inférieures du clavier sont effacées de l'écran.

Le mode Multi affiche 8 des 16 pistes de la Performance en cours. En mode Multi keyboard, vous pouvez jouer jusqu'à 8 sons en temps réel. Les 8 pistes restantes sont affectées aux pistes du Style d'accompagnement automatique (vous trouverez de plus amples explications concernant le Style dans les pages suivantes).

16. Configurez le statut activé/désactivé des pistes affichées à l'aide des touches de fonction (de A à F) situées à gauche de l'écran.

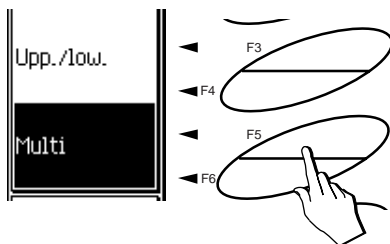
En mode Multi, les touches de fonction de gauche ne sont pas associées par paires; chaque touche correspond à une piste affichée.

17. Jouez à deux mains sur le clavier.

Vous entendez un seul son ou une combinaison de sons des sections de gauche et de droite du clavier, selon le statut activé ou désactivé de chaque piste.

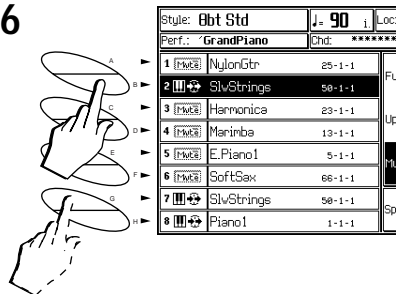
Lorsque vous en êtes à cette étape, entraînez-vous à changer de combinaison sonore en activant et/ou désactivant les sons à votre gré, suivant les processus décrits ci-dessus.

15

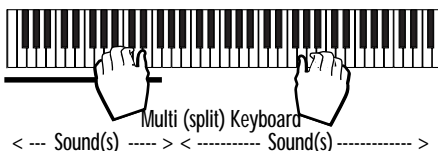


Style: <b>Obt Std</b>		J = <b>90</b>	Loc: <b>1 1</b>
Perf.: <b>GrandPiano</b>		Chd: <b>*****</b>	
1	NylonGtr	25-1-1	Full keyb.
2	SlwStrings	58-1-1	
3	Harmonica	23-1-1	Upp./low.
4	Marimba	13-1-1	Multi
5	E.Piano1	5-1-1	
6	SoftSax	66-1-1	Split: B3
7	SlwStrings	58-1-1	
8	Piano1	1-1-1	

16



17



## 3 • Régler le volume des sons

### RÉGLER LE VOLUME GÉNÉRAL

Vous pouvez régler le volume général à l'aide du curseur MASTER VOLUME.

**Remarque :** vous pouvez obtenir de meilleurs résultats en réglant le volume à l'aide des commandes de l'amplificateur ou de la console de mixage plutôt qu'en diminuant le volume général de l'instrument.

Si vous utilisez un casque, un niveau de curseur se situant à mi-course devrait convenir.

### RÉGLAGE SÉPARÉ DES VOLUMES SONORES (BALANCE)

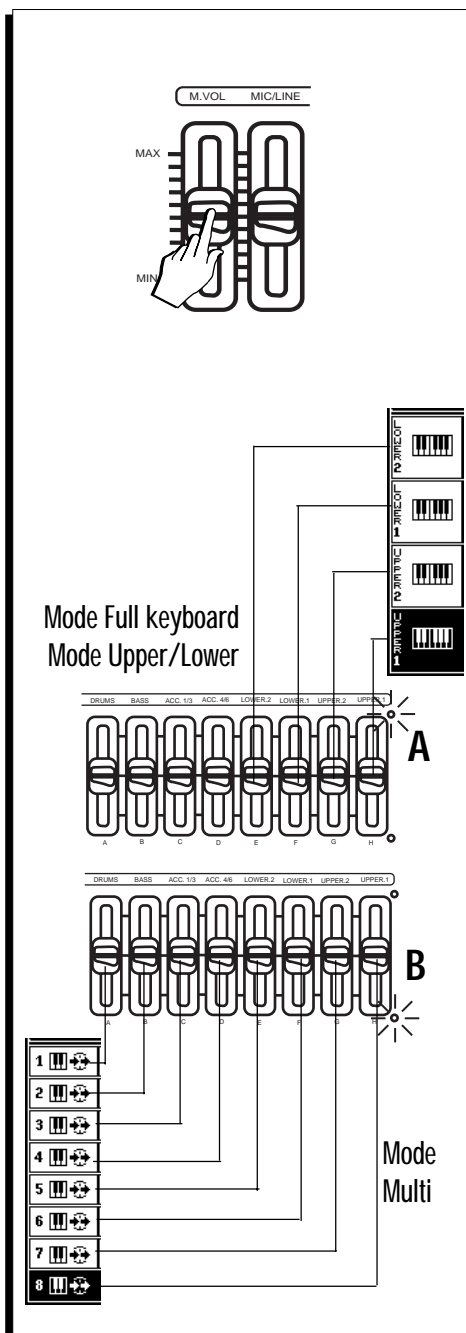
Vous pouvez régler indépendamment le volume de chaque son (en réglages Full, Upp/Low ou Multi) à l'aide des curseurs correspondants, situés à gauche de l'écran.

La correspondance entre les curseurs et les pistes est signalée par deux LED affichées à droite du groupe de curseurs. Les curseurs peuvent modifier :

- A) les pistes signalées par un marquage situé au dessus des curseurs, ou
- B) les pistes signalées par un marquage des touches de fonction de A à H se trouvant sous les curseurs.

• En mode **Full Keyboard** ou **Upper/Lower**, la sérigraphie située au-dessus des curseurs est valable. Les curseurs contrôlent les pistes indiquées.

• En mode **Multi** ou lorsque les **pistes d'accompagnement** sont affichées, il faut se référer aux sérigraphies des touches de fonction de A à H. Chaque curseur correspond à l'une des pistes visualisées à l'écran : le curseur A correspond à la piste 1, le curseur B à la piste 2 et ainsi de suite jusqu'au curseur H qui correspond à la piste 8.



## 4 • Transposition

### APPLIQUER UNE TRANSPOSITION (PAR PAS DE DEMI-TONS)

Si vous devez jouer un accord présentant plusieurs altérations ou si le morceau est écrit dans une tonalité non adaptée à la voix du chanteur ou à la tonalité d'un autre instrument, vous pouvez appliquer une transposition générale à l'instrument.

Les touches TRANSPOSE #/b permettent d'appliquer une transposition générale de  $\pm 24$  demi-tons (24 demi-tons = 2 octaves) à tout l'instrument.

1. Appuyez sur la touche TRANSPOSE # pour augmenter la tonalité.

Le statut de la transposition en cours est affiché dans une fenêtre de dialogue (0 = accordage standard).

Appuyez sur la touche TRANSPOSE # autant de fois que nécessaire pour obtenir la transposition désirée.

2. Appuyez sur TRANSPOSE b. pour diminuer la tonalité.

La valeur en cours diminue d'un demi-ton. Continuez à appuyer sur la touche TRANSPOSE b jusqu'à ce que la valeur négative désirée soit affichée.

La LED allumée sur + (croissant) ou sur - (décroissant) affiche le statut de la transposition en cours.

#### Annuler la transposition

- 3 Pour annuler la transposition, appuyez simultanément sur les deux touches TRANSPOSE.

La LED s'éteint et l'instrument rétablit la tonalité standard. L'écran affiche pendant un instant la valeur 0, puis rétablit son affichage normal.

The diagram illustrates the three steps to apply a transposition on a keyboard instrument:

- Step 1:** Pressing the TRANSPOSE # key. The LED on the # key is lit. The screen shows "M. Transpose" and "Value = 1". The diagram shows the chord D4, C#4, C4 being transposed to D#4, D4, C#4.
- Step 2:** Pressing the TRANSPOSE b key. The LED on the b key is lit. The screen shows "M. Transpose" and "Value = -1". The diagram shows the chord C#4, C4, B3 being transposed to D4, C#4, C4.
- Step 3:** Pressing both TRANSPOSE keys simultaneously. The LED is off. The screen shows "M. Transpose" and "Value = 0".

## TRANSPOSITION D'UNE PISTE PAR PAS D'UNE OCTAVE

Vous pouvez rapidement transposer une piste à l'octave supérieure ou inférieure (jusqu'à un max. de  $\pm 5$  octaves) grâce aux touches OCTAVE.

1. Sélectionnez la piste que vous souhaitez transposer.

2. Appuyez sur OCTAVE + pour transposer la piste à l'octave supérieure.

L'écran affiche une fenêtre de dialogue visualisant le statut en cours de l'octave.

Appuyez sur OCTAVE + plusieurs fois afin d'obtenir la transposition souhaitée. La valeur affichée est exprimée par pas de demi-tons : 12 = 1 octave, 24 = 2 octaves, etc. Après quelques secondes, l'écran rétablit son affichage normal.

3. Appuyez sur la touche OCTAVE - pour transposer la piste à l'octave inférieure.

L'écran affiche une fenêtre de dialogue visualisant le statut en cours de l'octave.

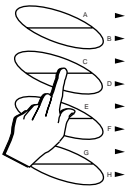
Appuyez sur OCTAVE - plusieurs fois afin d'obtenir la transposition négative souhaitée. Toute valeur positive éventuelle est effacée.

### Annuler la programmation de l'octave

4. Appuyez simultanément sur les deux touches OCTAVE.

La fenêtre de dialogue visualise la mise à zéro de la valeur (0) et la piste rétablit sa tonalité normale.

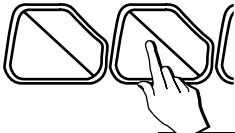
**1**



Style: Ebt Std	J: 90	i	Loc: 1 1
Perf.: GrandPiano	Chd: R		
NylonGtr	G.Guitar	Full keyb.	
SluStrings	G.Ensemb.	Upp./Low.	
SluStrings	G.Ensemb.	Multi	
E.G.Piano1	G.Piano	Split:F#3	

**2**


OCTAVE +



C5	→	C6	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Octave -+</p> <p>Value = 12</p> </div>
C4		C5	
C3		C4	

**3**

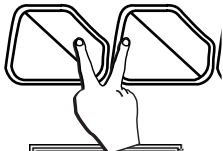
OCTAVE -



C4	←	C5	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Octave -+</p> <p>Value = -12</p> </div>
C3		C4	
C2		C3	

**4**

OCTAVE +



<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Octave -+</p> <p>Value = 0</p> </div>
---

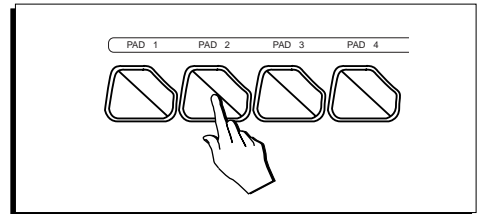
## UTILISER LES PADS PROGRAMMABLES

Les quatre touches Pads programmables permettent facilement et rapidement d'ajouter des sons ultérieurs à l'exécution. Chaque Pad peut être programmé de manière à reproduire un son d'instrument, de percussion ou d'échantillon. Vous pouvez également attribuer aux Pads la fonction de commutation Rotary Slow/Fast.

- Appuyez librement sur les Pads.

Pendant que vous jouez sur le clavier, vous pouvez ajouter des sons en temps réel grâce aux Pads.

Vous pouvez mémoriser la configuration des Pads programmables dans les Performances.

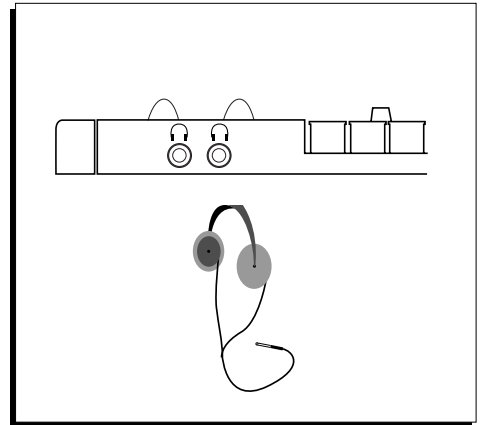


## UTILISER LE CASQUE

- Introduisez le connecteur du casque dans la prise PHONES 1.

Sur l'avant de l'instrument, à l'extrême gauche du clavier, il y a deux prises pour casques stéréo. Chaque jack permet de connecter un casque stéréo.

Réglez le volume du casque à l'aide du curseur **Master Volume**.



## UTILISER LES PÉDALES

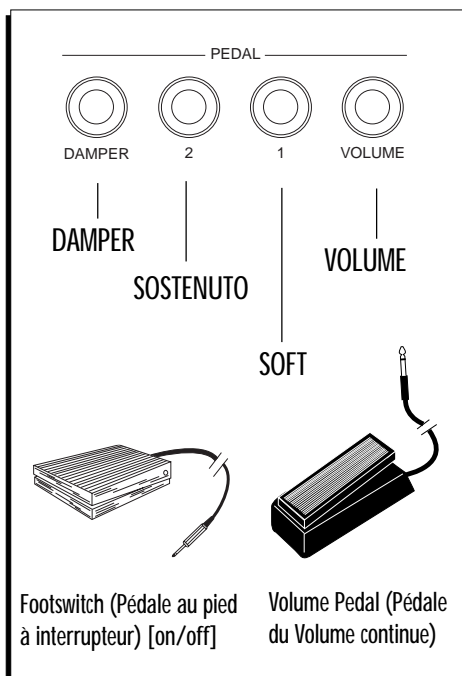
Le groupe de trois pédales à interrupteur (dénommées Ped 1, Ped 2 et Damper) offre différentes fonctions programmables. La prise Volume n'est pas programmable, vous pouvez l'utiliser avec une pédale Volume standard (en option). Les trois autres prises sont programmables et pré-programmées pour les fonctions de la Performance.

La configuration standard des pédales est la suivante :

- Ped1 = Soft
- Ped2 = Sostenuto
- Ped3 = Damper (sustain)
- Volume = Volume

Les trois pédales sont programmables et vous pouvez les activer ou les désactiver indépendamment, selon les sections de clavier d'une Performance.

Vous pouvez programmer les trois pédales afin qu'elles s'utilisent comme des commandes à interrupteur (Switch) ou en continu (Continuous).



## UTILISER LES MOLETTES

Deux Molettes sont disponibles sur la gauche du clavier; ce sont des dispositifs de contrôle pour les fonctions de la Performance.

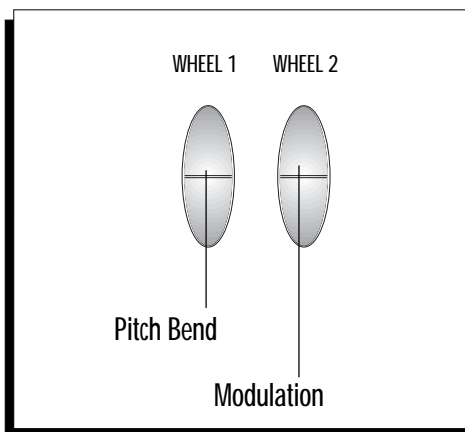
La configuration de défaut est la suivante:

- Wheel 1 (gauche) = Pitch Bend
- Wheel 2 (droite) = Modulation

Après avoir déplacé la Molette 1, celle-ci se repositionne automatiquement au centre.

Tandis que la Molette 2 est dotée d'un mécanisme à dé clic afin de pouvoir exactement la positionner au centre.

On peut enclencher/déclencher les Molettes pour modifier les pistes d'une Performance.





## 5 • Écouter les démos (All, Song, Style)

1. Appuyez sur la touche DEMO de la section Edit/Number.

La fenêtre de dialogue "Select Demo" s'affiche.

2. Sélectionnez l'un des éléments de la liste (All (tout), Demo Song, Demo Style) à l'aide des curseurs.

3. Appuyez sur la touche ENTER pour accéder à la fenêtre de sélection de l'élément sélectionné à la deuxième étape (Demo Song ou Demo Style).

La fenêtre de sélection correspondante est activée et affiche 8 noms de morceaux (Songs) ou de Styles.

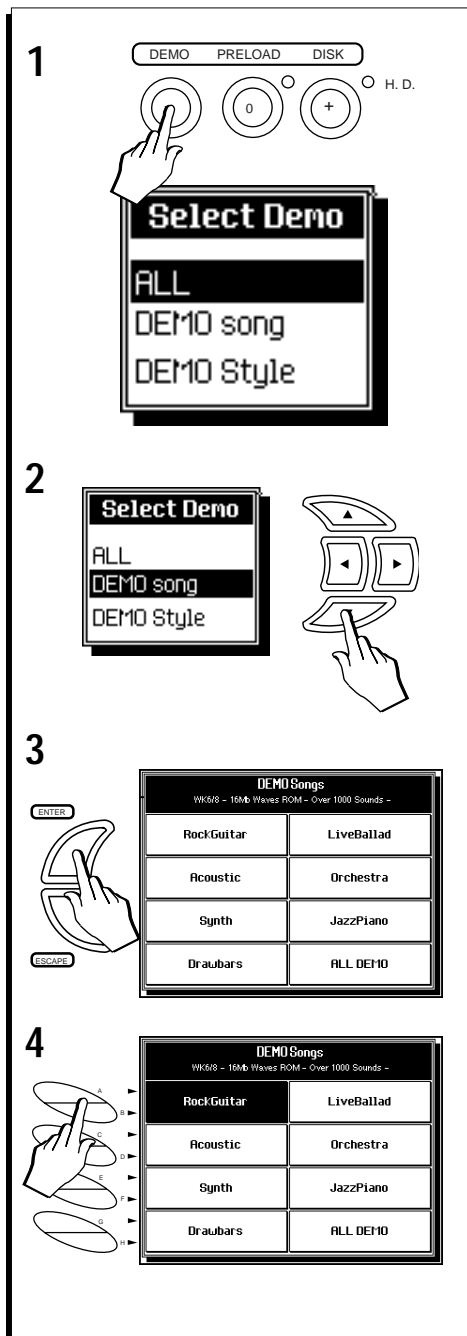
Une bande de texte défile alors en haut de l'écran, sous le titre, et vous renseigne sur les principales caractéristiques techniques de l'instrument.

Si vous sélectionnez la valeur ALL, toutes les démos de styles et de morceaux s'enchaînent les uns après les autres. Le séquenceur commence automatiquement à jouer le premier morceau puis s'arrête lorsqu'il arrive à la dernière démo de style en mémoire.

Si vous souhaitez annuler la page Select Demo sans écouter les démos, appuyez sur la touche ESCAPE.

4. Si vous souhaitez n'écouter qu'un morceau ou un style, sélectionnez l'une des démos (Song ou Style) à l'aide de la touche de fonction correspondante.

La démo sélectionnée est affichée à l'écran en surbrillance. L'écoute commence, puis s'arrête automatiquement à la fin de la démo.



5. Sélectionnez l'option «ALL DEMO» de la fenêtre de sélection en cours afin d'enchaîner toutes les démos affichées (Song ou Style).

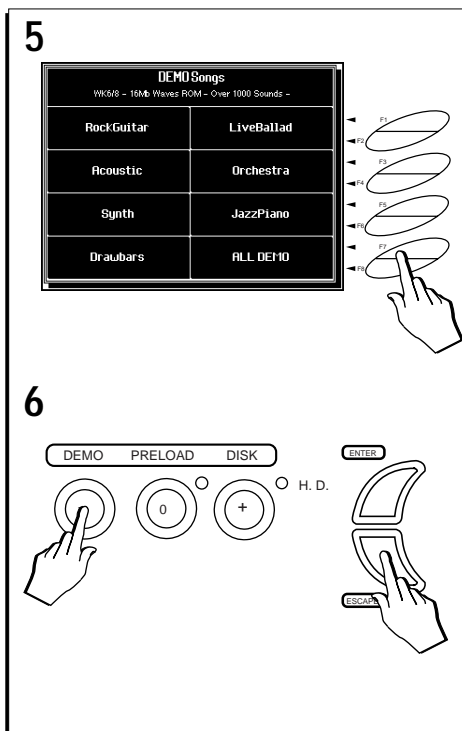
L'écoute commence automatiquement à la première démo. Les démos à écouter sont affichées en surbrillance alors que les démos déjà écoutées s'affichent positivement.

Lors de l'écoute d'une démo, toutes les touches du panneau de commande (exceptés la touche DEMO, les touches de fonction et la touche ESCAPE) sont désactivées.

6. Afin d'arrêter l'écoute d'une démo, appuyez sur la touche fonction correspondante ou sur la touche ESCAPE.

Si vous appuyez sur la touche ESCAPE, la fenêtre de dialogue SELECT DEMO disparaît et l'affichage revient au dernier mode d'activité sélectionné.

.....  
 ► **IMPORTANT** : N'oubliez pas de sortir du mode DEMO si vous souhaitez sélectionner une a Performance, un Style ou un morceau (Song) ou afficher l'un des modes d'édition.  
 .....



## 6 • Les Performances

### PRÉSENTATION DES PERFORMANCES

Une **Performance** est une combinaison de sons qui adapte automatiquement l'instrument pour le jeu en temps réel (sons du clavier), les accompagnements (Style) et l'enregistrement multipiste (Songs). Les Performances comportent des sons simples (single), superposés (layered) et multiples (multi), des combinaisons de clavier splitté et plein, des réglages d'effets personnalisés et bien d'autres possibilités encore. Vous pouvez créer vos propres Performances ou en charger de nouvelles à partir de disquettes.

En plus des sons, la **Performance** mémorise le statut des effets, l'assignation des différents contrôleurs (trackball, pédales, pads), la configuration du canal MIDI, le statut des pistes (activé/désactivé), les réglages de la console de mixage et les données de tempo. Sélectionner une Performance modifie instantanément tous les sons des pistes et les réglages propres à la Performance.

Les **Performances** se divisent en deux groupes : celles qui font partie des groupes de Performance (**PERFORMANCE GROUPS**) qui régissent les sons du clavier et celles qui sont associées aux Styles et aux morceaux (Songs) et peuvent être rappelées par sélection de l'élément correspondant. Les structures et les procédures de programmation des deux types de Performances sont pratiquement identiques. Dans ce passage, nous allons vous expliquer de manière détaillée les **Performances** en temps réel (**RealTime**).

Le **SK760/880** comporte 64 **Performances** programmables par l'utilisateur et organisées en 8 banques différentes.

#### Sélectionner les Performances

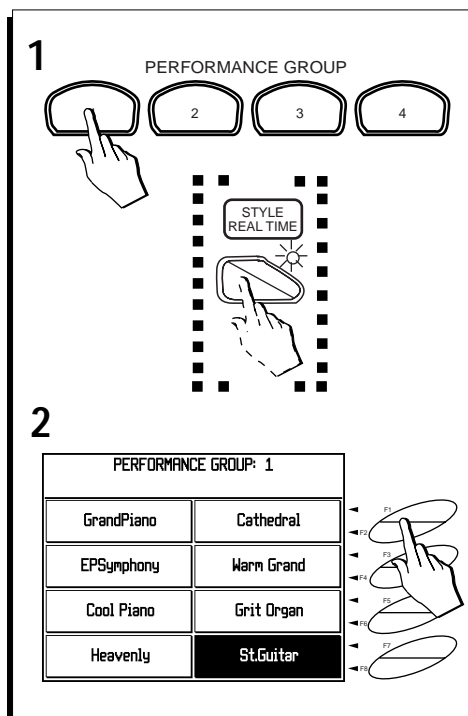
1. Si le mode Style/RealTime est affecté à l'instrument, appuyez sur la touche 1 de la section **PERFORMANCE GROUPS**.

Les 8 Performances de la touche sélectionnée sont affichées dans la fenêtre.

Si un autre mode que Style/RealTime est affecté l'instrument, appuyez sur la touche STYLE/REALTIME (uniquement si la LED est éteinte), puis appuyez sur l'une des touches des PERFORMANCE GROUPS. Le mode STYLE/REALTIME vous ramène à la dernière Performance sélectionnée - utilisez cette touche comme une touche de « retour au départ » lorsque vous souhaitez activer un ou plusieurs sons sur le clavier.

2. Sélection de la Performance "St.Guitar".

Utilisez les touches de fonction associées par paires F1/F2 les plus proches du nom.



**STYLE LOCK (verrouillage du Style) allumé.** En sélectionnant une Performance, le Style ne change pas. Les sons du clavier sont modifiés, mais non ceux de l'accompagnement.

**STYLE LOCK éteint.** Lorsque vous sélectionnez une Performance, les sons du clavier et de l'accompagnement changent. Le Style, la variation et le tempo activés lors de la sauvegarde de la Performance sont rappelés. Les sons sont ceux mémorisés dans la Performance.

Après avoir sélectionné votre Performance, l'écran revient à l'affichage de mise sous tension et affiche les sons chargés par la Performance sélectionnée.

► **Remarque :** Si vous ne sélectionnez pas de Performance dans les secondes qui suivent, l'affichage revient à la situation précédente sans aucune modification.

3. Jouez sur le clavier et écoutez la Performance sélectionnée.

Dans ce cas, deux sons sont activés pour un jeu sur toute la longueur du clavier : SteelGtr 1 et SteelGtr 2, respectivement affectés aux sections supérieur 1 (Upper 1) et supérieur 2 (Upper 2) du clavier. Le mode **Full Keyboard** est sélectionné.

Répétez les étapes 1 et 2 pour effectuer des sélections supplémentaires.

Changez le mode du clavier et activez/désactivez les sons chargés par les Performances selon les méthodes de modification des combinaisons sonores globales décrites précédemment.

Afin de mémoriser une nouvelle configuration de la Performance en cours, reportez-vous à la page 2.42 pour plus de détails relatifs à la sauvegarde des réglages d'une Performance.

REAL-PERFORMANCE

REAL-PERFORMANCE

STYLE LOCK

STYLE LOCK

PERF. GROUPS

8. BEAT

Performance name

Style:	Bbt Std	♩ = 90	i	Loc:	1	1
Perf.:	St.Guitar	Chd:	*****			
Mute	WarmPad	G:Syn pad	Full keyb.			
Mute	SynStrg2	G:Ensemb.	Upp./low.			
	SteelGtr2	G:Guitar	Multi			
	SteelGtr1	G:Guitar	Split:B3			

3

< ----- SteelGuit 1 (Upper 1) ----- >

< ----- SteelGuit 2 (Upper 2) ----- >

## 7 • Sélection des sons du SK760/880

La mémoire du **SK760/880** contient un grand nombre de sons, disposés en 16 banques de 8 sons, dont les sons d'orchestre, de percussion et d'instruments de musique contemporaine.

Les sons de la banque **1** sont tous compatibles **General Midi**, alors que ceux qui occupent les 15 banques restantes sont des variations des sons de la banque 1.

► **Remarque** : Toutes les banques de son ne sont pas occupées - les emplacements « vides » sont destinés à recevoir des sons édités par l'utilisateur ou des sons RAM venant de disquettes.

### PRÉSENTATION DES SONS DU SK760/880

Les Sons du **SK760/880** peuvent être de quatre types :

- sons ROM;
- sons RAM;
- sons RAM<sup>^</sup>;
- Kits de batterie / Patch sonores.

Vous pouvez personnaliser n'importe quel son à votre convenance grâce aux capacités d'édition sonore intégrées :

La fonction «**Edit Perf Sound**» est une méthode d'édition rapide qui fait partie des fonctions d'édition des Performances. Les modifications qui en résultent sont sauvegardées sur la piste à laquelle est affecté le son (ou le kit de batterie). En conséquence, tous les sons affectés à une même piste héritent des mêmes modifications.

Pour aller plus avant dans le monde de l'édition sonore, lorsque vous modifiez les paramètres du son, les modifications sont sauvegardées en RAM. Cela vous permet d'affecter le son édité (ou le kit de batterie) à n'importe quelle piste de n'importe quelle Performance. Dans le même processus d'édition, vous trouverez le convertisseur d'échantillon qui permet de charger et d'éditer des échantillons.

#### Sons ROM

Ces sons sont contenus dans la mémoire permanente (ROM) et sont toujours disponibles. Ils sont basés sur les échantillons internes (ROM-Waves - formes d'ondes en ROM).

#### Sons RAM

Ces sons sont chargés à partir de disquettes (**SK760/880**, WK, SK, PS/GPS ou WX/SX) ou réalisés à l'aide d'une méthode d'édition de pointe.

#### Sons RAM<sup>^</sup>

Les sons RAM sont basés sur des échantillons RAM. Le **SK760/880** est doté d'un convertisseur d'échantillons (Sample Translator) (*Edit Sound*) qui permet de charger des échantillons (Sample) sauvegardés sur disquette et d'en modifier les paramètres. La RAM d'échantillon est indispensable pour pouvoir utiliser et sauvegarder ce type de sons. Les sons RAM<sup>^</sup> venant de disquettes peuvent également être chargés sur la RAM d'échantillon.

#### Kits de batterie / Patch sonores

Il s'agit de combinaisons des trois types de sons précédents. Les kits de batterie attribuent un son différent à chaque note du clavier (un son de percussion différent). Les Patch sonores superposent deux sons, chacun d'eux est déclenché par des niveaux de dynamique différents.

Vous pouvez, par exemple, combiner les structures des kits de batterie et des Patch sonores de manière à obtenir un kit de batterie dans lequel un instrument de percussion répond avec deux sons différents à deux niveaux différents de dynamique.

## SÉLECTIONNEZ ET ESSAYEZ LES SONS DE LA BANQUE 1 (GM)

Votre sélection sera affectée à la piste sélectionnée de la Performance en cours. L'extension du clavier qui va lire le son dépend également du mode de clavier en cours.

Pour écouter le son que vous sélectionnez sans en écouter d'autres, désactivez toutes les pistes indésirables ou utilisez la touche SOLO (comme cela est décrit à la page 2.21).

### 1. Appuyez sur une touche des groupes de son.

Dans cet exemple, appuyez sur la touche PIANO 1.

L'écran affiche 8 sons parmi lesquels vous pouvez faire votre choix.

### 2. Sélectionnez un son en appuyant sur les touches de fonction associées par paires situées à côté du nom du son à l'écran (touches E/F pour Piano3 dans cet exemple).

Après avoir sélectionné le son, l'écran revient à la configuration précédente en affichant le son affecté aux pistes sélectionnées.

### 3. Jouez sur le clavier et écoutez le son.

Répétez l'étape 2 pour effectuer de nouvelles sélections.

**1**

SOUND GROUP

PIANO1 CHROM. ORGAN GUITAR BASS STR.

RE. PIPE SYN. LD SYN. PAD SYN. FIX ETH

**2**

SOUND GROUP: Piano

Piano1	1-1	E.Piano1	5-1
Piano2	2-1	E.Piano2	6-1
Piano3	3-1	Harpisichor	7-1
HonkyTonk	4-1	Clavinet	8-1

**3**

< ----- Piano 3 (Upper 1) ----- >

Style: Bbt Std | J= 90 | i | Loc: 1 1

Perf.: St.Guitar | Chd: \*\*\*\*\*

Mute	WarmPad	G:Syn pad	Full keyb.
Mute	SynStrg2	G:Ensemb.	Upp./low.
Mute	SteelGtr2	G:Guitar	Multi
Mute	Piano3	G:Piano	Split:B3

## SÉLECTIONNEZ ET JOUEZ DES VARIATIONS SONORES (BANQUES 2, 3, ETC.)

- Appuyez sur une touche des groupes de sons (SOUND GROUPS).

Si vous appuyez sur la même touche des groupes de son que dans le point 1, vous pouvez entendre des variations du même sons sélectionné au point 2.

- Sélectionnez une banque différente à l'aide des touches Page/Bank (▲▼).

La touche Page ▼ sélectionne les banques par ordre numérique croissant tandis que la touche Page ▲ sélectionne les banques par ordre décroissant.

Chaque groupe de son se compose de 16 banques de son, capables de contenir jusqu'à 8 sons chacune.

- Sélectionnez un son dans la banque en cours à l'aide des touches de fonction associées correspondantes (touches E/F pour G.Piano1 dans cet exemple).

- Jouez sur le clavier et écoutez le son.

Répétez les étapes 4, 5 et 6 pour effectuer de nouvelles sélections depuis d'autres banques et d'autres groupes.

**4**

SOUND GROUP

PIANO CHROM. ORGAN GUITAR BASS STRI

REED RE SYN. LD SYN. PAD SYN. FIX ETH

**5**

**6**

SOUND GROUP: Piano			
PianoMk1	1-2	ThinRhodx	5-2
PianoM2	2-2	E.Piano3	6-2
<b>E.G.Piano1</b>	<b>3-2</b>	HarpSich2	7-2
DetPiano	4-2	SynClav	8-2

**7**

< ----- E.G. Piano1 (Upper 1) ----- >

## SÉLECTIONNER LES SONS A L'AIDE DU PAVÉ NUMÉRIQUE

A chaque son du **SK760/880** correspondent deux numéros : le numéro de Program Change (PC) et le numéro de Bank Select MSB ou Control Change 00 (CC00). Vous pouvez sélectionner un son en composant son code numérique (constitué des messages de Program Change et de Bank Select) sur le pavé numérique.

A ces deux numéros, vous pouvez également ajouter le numéro de Bank Select LSB ou Control Change 32 (CC32) pour la sélection des sons dans un expandeur connecté au MIDI OUT du **SK760/880**.

► **Remarque** : Si vous n'indiquez que le message de Program Change, la banque reste la même. Par exemple, si le son en cours est le 112-2-1, si vous ne composez ou ne recevez via le port MIDI que le Program Change 96, c'est le son 96-2-1 qui est sélectionné.

1. Sélectionnez la piste à laquelle vous souhaitez attribuer un son.

2. Appuyez sur KEY PAD pour enclencher le pavé numérique.

L'écran affiche une petite fenêtre de saisie visualisant le numéro du son actuellement attribué à la piste.

3. Composez le numéro de Program Change du son que vous souhaitez sélectionner.

**A** : Dans cet exemple, précisez «4» puis «9».

**B** : Si le son désiré appartient à une autre banque, saisissez un tiret («-») qui fait alors office de séparateur puis précisez le numéro de la banque choisie (Bank Select MSB). Dans cet exemple, précisez «-» puis «2».

Si nécessaire, ajoutez un second tiret de séparation («-») puis la troisième partie du message (Bank Select LSB).

4. Confirmez la saisie en appuyant sur la touche KEY PAD ou sur la touche ENTER, ou appuyez sur la touche ESCAPE pour annuler la modification effectuée.

La LED de la touche KEY PAD s'éteint.

**1**

Style: <b>8bt Std</b>	J: <b>90</b>	i: <b>1</b>	Loc: <b>1 1</b>
Perf.: <b>St. Guitar</b>	Chd: <b>*****</b>		
WarmPad	G:Syn pad	Full keybd.	
SynStrg2	G:Ensemb.	Upp./low.	
SteelGtr2	G:Guitar	Multi	
E.G.Piano1	G:Piano	Split:B3	

**2**

SynStrg2	G:Syn pad	Upp./low.
SteelGtr2	G:Guitar	Multi
49	-1	-1
		Split:B3

**3A**

EDIT / NUMBER

EFFECTS MIDI MIXER

1 2 3

CNT / PADS TRACKS SOUND

4 5 6

49 ST GENERAL -1

DEMO PRELOAD

EDIT / NUMBER

EFFECTS MIDI MIXER

1 3

CNT / PADS SOUND

4 5 6

**3B**

49 -2 -1

DEMO PRELOAD DISK

0 + H.D.

**4**

KEY PAD

ENTER

OU

ESCAPE



## LA TOUCHE SOLO - ISOLATION D'UN SON UNIQUE

Si vous jouez dans une configuration affichant un minimum de deux sons, avant d'activer un son désactivé, vous souhaitez peut être l'écouter seul. Dans ce cas, vous pouvez isoler ce son du reste grâce à la touche SOLO :

1. Appuyez sur la touche SOLO puis jouez sur le clavier.

La LED de la touche SOLO s'allume et le son sélectionné (affiché en surbrillance) joue, alors que tous les autres sons sont automatiquement désactivés (s'ils ne l'étaient déjà).

2. Sélectionnez éventuellement d'autres sons en appuyant une seule fois sur la touche de fonction correspondante.

Dans cet exemple, le son WarmPad (Lower 2) est automatiquement activé et le son précédent (Piano1) est automatiquement désactivé. Remarquez que le son joue sur toute la longueur du clavier. En effet, normalement le son Lower 2 joue sur la partie gauche du clavier en mode Upp/Low et ne peut être activé lorsque le mode Full keyboard est sélectionné.

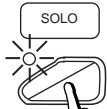
En conséquence, en mode Full keyboard, même les sons affectés aux sections Lower du clavier peuvent être activés sur toute la longueur du clavier lorsqu'il sont mis en SOLO. En d'autres termes, la touche SOLO a la priorité sur le point de Split en cours.

En modes Upp/Low et Multi, un son mis en SOLO est assigné à l'extension courante du clavier. Dans ce cas, la touche SOLO détecte le point de Split courant.

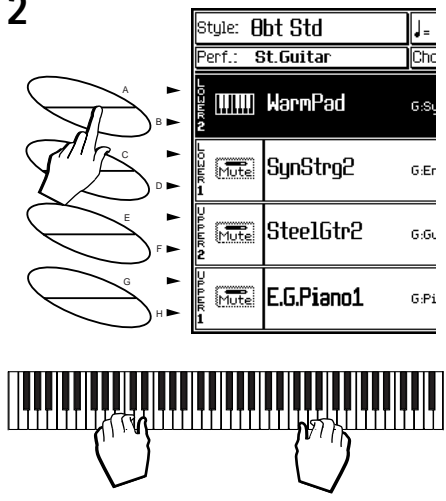
La touche SOLO trouve sa principale utilité dans les configurations multipistes.

3. Appuyez de nouveau sur la touche SOLO pour repasser en mode normal.

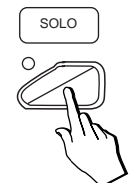
La LED SOLO s'éteint.

1


Style: <b>Obt Std</b>		Loc: 1 1
Perf.: <b>St Guitar</b>		
	WarmPad	G:Syn pad Full keyb.
	SynStrg2	G:Ensemb. Upp./low.
	SteelGtr2	G:Guitar Multi
	E.G.Piano1	G:Piano Split:B3

2


< ----- WARMPAD (Lower 2) ----- >

3


## 8 • Maintien d'affichage (Display Hold)

### MAINTIEN DE L’AFFICHAGE LORS DES PROCÉDURES DE SÉLECTION

La mise en marche des **SK760/880** se fait par le bouton D.HOLD.

Grâce à cette fonction, la fenêtre reste bloquée après votre sélection. Lorsque vous désactivez cette fonction, l'écran retourne à la page initiale.

- Sélectionnez une touche correspondant à un groupe (SOUND GROUPS, PERFORMANCE GROUPS ou STYLE GROUPS) pour afficher la fenêtre de sélection.

Dans notre cas, sélectionnons un son.

- Sélectionnez l'un des éléments dans la fenêtre de sélection.

La fenêtre reste active, prête pour d'autres sélections.

- Continuez librement la sélection d'autres éléments.

- Appuyez sur une autre touche Group pour ouvrir une autre fenêtre de sélection et choisir un autre élément.

- Appuyez sur la touche ESCAPE pour quitter la fenêtre de sélection sans déclencher D. HOLD (la LED reste allumée).

Appuyer sur D. HOLD pour annuler la fonction (la LED s'éteint).

**1**

**2**

SOUND GROUP: Piano		
Piano1	1-1	E.Piano1
Piano2	2-1	E.Piano2
<b>Piano3</b>	<b>3-1</b>	<b>Harpischor</b>
HonkyTonk	4-1	Clavinet

**3**

SOUND GROUP: Piano		
1-1	E.Piano1	5-1
2-1	<b>E.Piano2</b>	<b>6-1</b>
3-1	Harpsichor	7-1
4-1	Clavinet	8-1

**4**

**5**

ESCAPE OU D. HOLD

## 9 • Les Styles

Les Styles sont une collection de phrases musicales (pattern) qui proviennent de différents styles musicaux : du rock au pop ou de la musique traditionnelle à la musique latine et orientale. Les accompagnements automatiques offerts par les différents Styles sont déclenchés par les accords en provenance du clavier **SK760/880**. Les phrases des accompagnements se modifient et s'adaptent aux accords joués.

### LES STYLES DU SK760/880

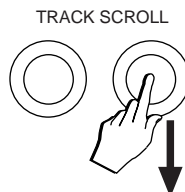
Le **SK760/880** comprend 192 Styles d'accompagnement automatiques. Ils sont disposés en 12 groupes de Styles, comprenant chacun 2 banques de 8 Styles. Votre instrument peut également contenir plusieurs Styles utilisateur en mémoire Flash (consultez la page 2.27 pour obtenir de plus amples détails). Chaque Style comporte 4 Variations, 4 Intros, 4 Fills et 4 Endings. Un Style offre donc un vaste éventail de structures musicales vous permettant de créer un morceau entier.

Les Styles disposent de 8 Performances chacun, ce qui élargit encore leurs possibilités. Lorsque vous sélectionnez un Style, vous pouvez lui affecter jusqu'à 8 Performances différentes pendant que vous jouez, ce qui vous offre des perspectives de combinaisons sonores infinies.

Chaque style est composé de 16 pistes. Les 8 premières sont utilisées par le séquenceur pour l'accompagnement, tandis que les 8 pistes restantes sont des sections que vous pouvez affecter au jeu en temps réel (Real Time). Les pistes de l'accompagnement sont subdivisées selon les catégories suivantes : piste DRUMS (batterie), BASS (basse), ACC1/2/3 et ACC4/5/6 (accompagnements 1, 2, 3, 4, 5 et 6).

Les pistes d'accompagnement et les pistes du clavier peuvent être modifiées de la même manière et sauvegardées dans la Performance (Performance ou Performance de Style).

En mode Style/RealTime, appuyez sur la touche de défilement des pistes de droite pour afficher les 8 pistes d'accompagnement automatique.



Style: <b>Obt Std</b>		♩ = <b>90</b>	i	Loc: <b>1</b>	<b>1</b>
Perf.: <b>GrandPiano</b>		Chd: <b>*****</b>			
8	舞	OK_STAND.1	M	113-2-1	Full keyb.
8	舞	FingeredBs		34-1-1	
1	舞	MutedGtr		29-1-1	Upp./low.
2	舞	E.Piano2		6-1-1	Multi
3	舞	StrgGlock		49-3-1	
4	舞	SteelGtr		26-1-1	
5	舞	SlvStrings		50-1-1	Split:B3
6	舞	Piano1		1-1-1	

Accompaniment tracks

Sounds assigned to the accompaniment tracks

Les arrangements des Styles ROM sont fixes et ne peuvent pas être modifiés. Vous pouvez cependant programmer les arrangements de vos propres styles. Vous pouvez en effet créer jusqu'à 32 Styles programmables par l'utilisateur et les sauvegarder au sein des 4 groupes utilisateur (USER GROUPS). Vous pouvez également programmer les Styles utilisateur en utilisant des copies (totales ou partielles) de Styles ROM.

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 32 Styles utilisateur venant de disquettes de votre choix dans les 4 groupes utilisateur disponibles.

Appuyez sur la touche de défilement des pistes de gauche pour revenir à l'écran Style/RealTime.

## JONGLEZ AVEC LES STYLES

### 1. Activez la touche SINGLE TOUCH PLAY.

Les touches ARRANGE ON/OFF et ARRANGE MEMORY sont activées (si ce n'était déjà le cas).

Quand la touche SINGLE TOUCH PLAY est activée, les sons mémorisés dans la Performance de Style sont attribués à toutes les pistes. Lorsque vous sélectionnez un Style, les sons des pistes d'accompagnement changent et ceux du clavier également. Quand le Style a été sélectionné, l'accompagnement automatique, les sons, les effets changent immédiatement.

Quand la touche SINGLE TOUCH PLAY est désactivée et que vous sélectionnez un Style, l'accompagnement, les sons et les effets des pistes d'accompagnement sont modifiés.

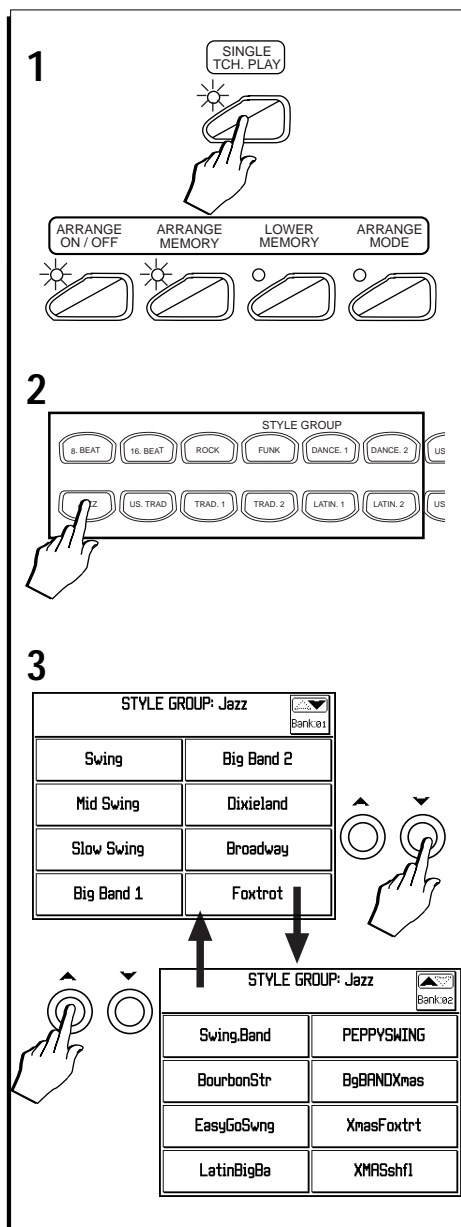
### 2. Appuyez sur l'une des touches de la section des groupes de Styles (8 Beat, 16 Beat, Rock, etc.).

Utilisons le JAZZ dans cet exemple.

La banque 1 affiche 8 noms de Styles appartenant au groupe de style sélectionné.

### 3. Si la banque 1 ne contient pas le Style désiré, utilisez les touches de défilement des pages (▲▼) pour sélectionner la banque 2.

Une seconde banque de 8 Styles appartenant au groupe de Style sélectionné s'affiche.



- Sélectionnez un style à l'aide des touches de fonction.

Dans cet exemple, touches A/B pour SWING. L'écran revient au mode Style/RealTime, affichant les sons de clavier rechargés. Remarquez également que le mode du clavier est passé de **Full** à **Upp/Low**.

Appuyez sur la touche droite de défilement des pistes pour vérifier les sons chargés pour les pistes d'accompagnement. Remarquez que, dans cet exemple, les pistes Acc4/5/6 sont toutes désactivées.

Appuyez sur la touche gauche de défilement des pistes pour revenir aux sons du clavier.

► **Remarque** : Vous pouvez également faire défiler les 16 pistes de Style à l'aide des curseurs (▲/▼).

- Appuyez sur INTRO pour mettre l'introduction 'en attente', puis appuyez sur START/STOP pour faire démarrer l'accompagnement.

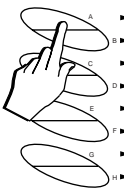
Vous entendez alors la piste de batterie commencer par une introduction (la longueur de l'introduction dépend de la Variation sélectionnée). Vous pouvez également pré-régler les fonctions ENDING, FILL ou FILL >> pour les faire passer en introduction.

- Jouez un accord d'au moins trois notes en deçà du point de Split pour lancer le Style (note B3).

Un accompagnement automatique entièrement orchestré est alors déclenché.


En configuration par défaut, la valeur « Fingered 1 » est affectée au mode de reconnaissance des accords du clavier. Vous pouvez modifier le mode de reconnaissance des accords vers les modes "One finger", "Fingered 2" or "Free 1 & 2", à l'aide des options du mode ARRANGE. Reportez-vous aux fonctions du mode ARRANGE à la page 2.35 de ce chapitre.

**4**




STYLE GROUP: Jazz	
Swing	Big Band 2
Mid Swing	Dixieland
Slow Swing	Broadway
Big Band 1	Foxtrot

TRACK SCROLL




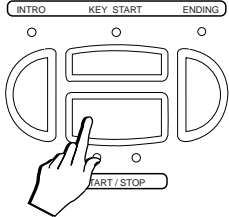
Style: Swing			
Perf.: Swing		J= 170	Loc: 1
Chd: *****			
TRACK SCROLL	E.Piano1	G.Piano	Full keyb.
TRACK SCROLL	Piano1	G.Piano	Upp./Low.
TRACK SCROLL	JazzGtr1	G.Guitar	Multi
TRACK SCROLL	Vibraphone	G.Chrom.	Split:B3

TRACK SCROLL


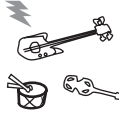


Style: Swing			
Perf.: Swing		J= 170	Loc: 1 1
Chd: *****			
TRACK SCROLL	OK_A221	118-2-1	Full keyb.
TRACK SCROLL	AcousticBs1	33-1-1	
TRACK SCROLL	Piano1	1-1-1	Upp./Low.
TRACK SCROLL	JazzGtr1	27-1-1	
TRACK SCROLL	Vibraphone	12-1-1	Multi
TRACK SCROLL	Soprano	65-1-1	
TRACK SCROLL	Piano3	3-1-1	Split:B3
TRACK SCROLL	SweepPad	96-1-1	

**5**

**6**

7. Appuyez sur l'une des touches désactivées VAR.  
 Remarquez que le pattern de l'accompagnement est modifiée en une Variation différente.  
 Les touches VAR commandes les Variations de Style. A chaque touche correspond une version différente d'un même accompagnement. Chaque variation comprend les riffs pour les sections Basic, Intro, Fill, Ending.

8. Appuyez sur les touches FILL.

La fonction FILL< exécute le Fill et rappelle la Variation précédente.

La fonction FILL >> exécute le Fill et reconduit au riff Basic de la Variation en cours. Lorsque l'accompagnement est à l'arrêt, elle met en attente le Fill qui sera utilisé comme introduction.

La fonction FILL> exécute le Fill et rappelle la variation suivante (cette touche intègre aussi la fonction Tap Tempo - voir plus loin). Normalement, seule la première mesure du Fill est exécutée. Si l'on maintient enfoncée une touche FILL, le Fill continue à jouer tant que l'on ne relâche pas cette touche.

9. Jouez un accord différent.

Remarquez la transposition du modèle d'accompagnement.

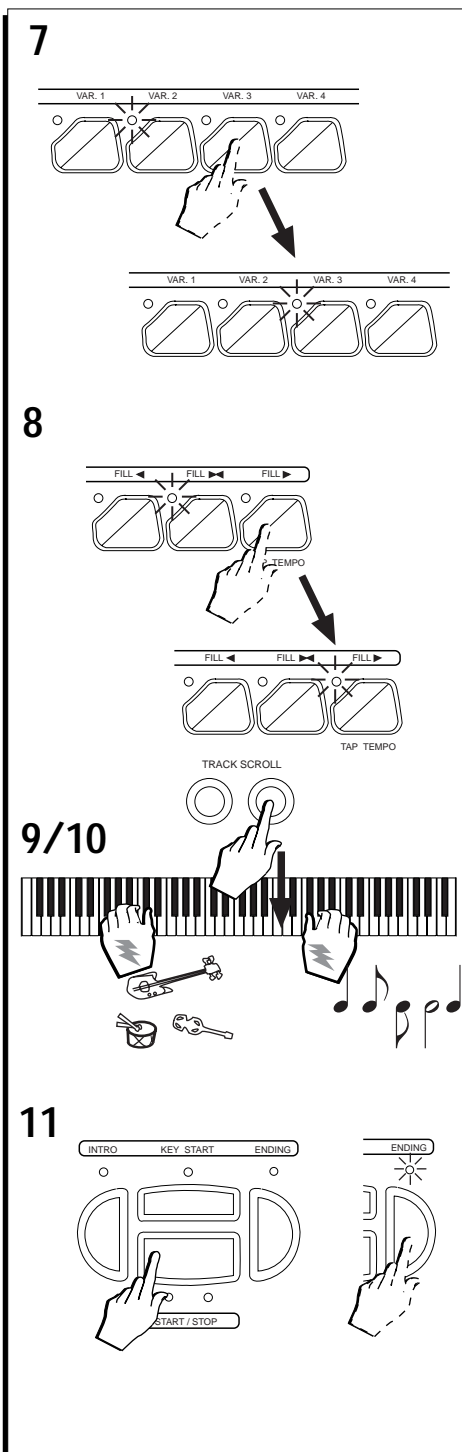
10. Commencez à jouer un morceau à la main droite.

La combinaison de sons et le mode actif du clavier dépendent du Style sélectionné.

11. Vous pouvez arrêter le Style en appuyant sur la touche Start/Stop ou la touche Ending.

La touche Start/Stop arrête le Style instantanément.

La touche Ending arrête le Style par une phrase finale.



## SÉLECTIONNEZ ET ÉCOUTEZ LES FLASH USER STYLES

En usine, votre instrument est équipé de Styles utilisateur sauvegardés dans les Styles utilisateur des banques Flash. Ces emplacements mémoire sont réservés à une utilisation pour les données d'usine et leur contenu peut varier. Il n'est pas possible de sauver des données autres que des données de Performance dans les banques Flash utilisateur. Il n'est également pas possible d'effacer les données qu'elles contiennent. General Music développe parfois des systèmes d'exploitation qui contiennent des mises à jour des banques Flash utilisateur.

### Sélectionnez un Flash User Style

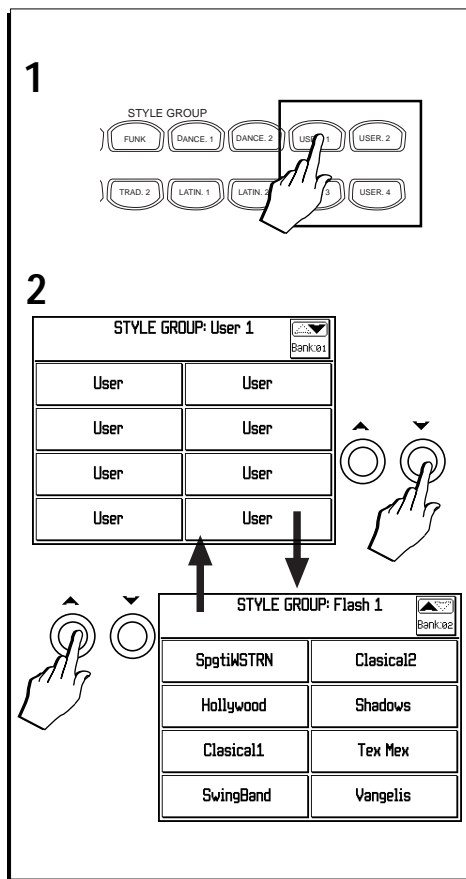
La procédure de sélection est identique à celle utilisée pour sélectionner un Style à la différence que vous sélectionnez les Flash User Style dans les emplacements mémoire utilisateur de la deuxième banque (User 1, 2, 3 et 4).

1. Appuyez sur une touche User de la section des groupes de Styles (User 1, 2, 3 ou 4). User 3 dans notre exemple.

8 emplacements mémoire utilisateur appartenant au groupe utilisateur sélectionné sont affichés dans la banque 1. Si les Styles utilisateur n'ont pas été enregistrés ou chargés à partir du disque, tous les emplacements mémoire de la banque 1 seront vides.

2. Utilisez les touches de défilement de page (▲▼) pour sélectionner la banque 2.

La deuxième banque de Styles utilisateur correspond à la banque Flash qui contient également des Styles utilisateur. Ces Styles sont variables.

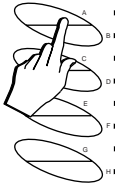



3. Sélectionnez un Flash User Style avec les touches de fonction correspondantes, en l'occurrence les touches A/B pour notre exemple.

Procédez comme décrit précédemment pour les Styles ROM (voir page précédente).

**N.B.** : Le Flash User Style chargé en mémoire peut être modifié et mémorisé dans la même banque Flash utilisateur ou dans tout autre emplacement mémoire utilisateur. Consultez la procédure de Performance de Style dans les pages qui suivent pour obtenir de plus amples détails sur la sauvegarde des Performances.

**3**



STYLE GROUP: Flash 1		 Bank:02
<b>SpgtiWSTRN</b>	Clasical2	
Hollywood	Shadows	
Clasical1	Tex Mex	
SwingBand	Vangelis	



## LANCER UN STYLE À L'AIDE DE LA FONCTION KEY START

La fonction Key Start fait démarrer l'accompagnement automatique dès que vous jouez une note sur le clavier, sans devoir appuyer sur START/STOP. La fonction KEY START est utile dans plusieurs situations. La situation la plus élémentaire est la suivante :

1. Vérifiez que ARRANGE MEMORY ou LOWER MEMORY sont activés.

► **Remarque :** Si les fonctions ARRANGE MEMORY ou LOWER MEMORY sont désactivées, l'accompagnement ne fonctionne que lorsque vous appuyez sur les touches. En revanche, si l'une des deux touches est activée, l'accompagnement ou la piste de batterie (seule) continue à jouer même lorsque vous n'appuyez plus sur les touches.

2. Lorsque l'accompagnement est à l'arrêt, activez la fonction KEY START.
3. Vous pouvez appuyer sur INTRO, FILL ou ENDING, afin de les mettre 'en attente' et jouer un accord (3 notes minimum) de la main gauche.

L'accompagnement démarre immédiatement (éventuellement précédé du riff d'introduction). Si vous relâchez les touches, l'accompagnement s'arrête instantanément.

4. Appuyez sur la touche Arrange Memory (LED allumée) et jouez un autre accord de la main gauche.

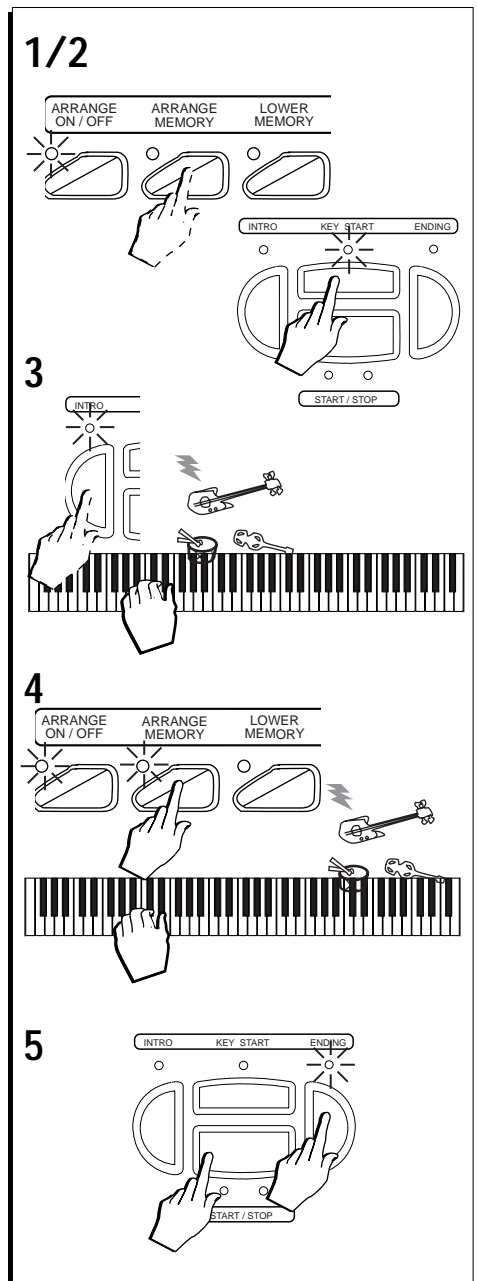
L'accompagnement recommence à jouer. Si vous relâchez maintenant les touches, l'accompagnement continue à jouer. La fonction Arrange Memory mémorise le dernier accord joué.

5. Appuyez sur la touche START/STOP ou sur la touche ENDING pour arrêter l'accompagnement.

Avec la touche Start/Stop, la fonction KEY START reste activée.

La touche ENDING désactive la fonction KEY START.

Si vous avez arrêté l'accompagnement en appuyant sur la touche START/STOP, appuyez sur KEY START pour le désactiver.



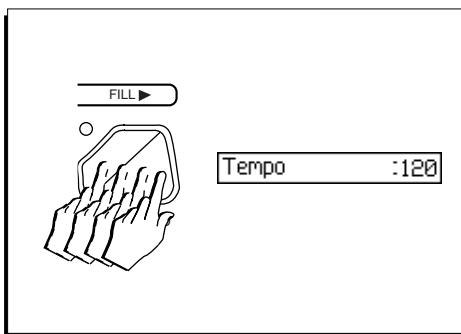
## LANCER UN STYLE A L'AIDE DE LA FONCTION TAP TEMPO

- Lorsque l'accompagnement est à l'arrêt, tapez le tempo sur la touche TAP TEMPO.

Le tempo se règle en fonction des deux dernières mesures, il s'affiche à l'écran et l'accompagnement démarre automatiquement.

Le tempo se règle automatiquement en fonction de la mesure (4/4, 3/4, etc.).

Le tempo est accompagné par le clic d'une baguette de batterie.



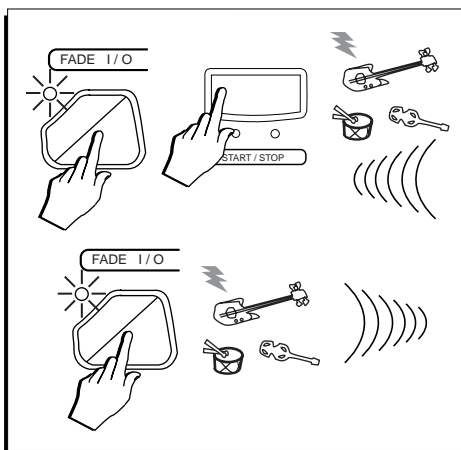
## LANCER ET ARRÊTER GRADUELLEMENT UN STYLE (FADE IN/OUT)

- Appuyez sur la touche avant de lancer l'accompagnement à l'aide de la touche Start/Stop.

Le volume des pistes se règle immédiatement à zéro. Lancez l'accompagnement en appuyant sur la touche START/STOP ou sur KEY START. Quand l'accompagnement démarre, le volume de toutes les pistes augmente graduellement pour atteindre le maximum après 8 quarts.

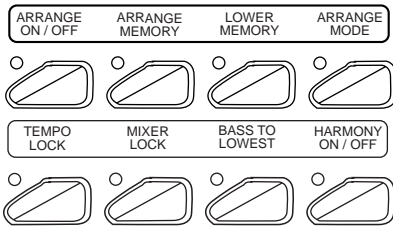
Appuyez sur la touche FADE IN/OUT pendant la lecture de l'accompagnement, le volume de toutes les pistes diminue graduellement et s'arrête automatiquement à la fin de l'accompagnement.

La LED de la touche clignote pendant tout le temps de fonctionnement du FADE IN/OUT



## LES FONCTIONS DES STYLES

Les Styles sont régis par les 8 fonctions suivantes :



### ARRANGE ON/OFF

Si cette touche est activée, toutes les pistes de l'accompagnement jouent. Si cette fonction est désactivée, seule la piste de batterie (Drum) est en lecture.

### ARRANGE MEMORY

Si cette fonction est activée, l'accompagnement continue à jouer même si vous cessez de jouer l'accord sur le clavier de l'arrangeur. Si cette touche est désactivée et que vous cessez de jouer, l'accompagnement s'interrompt et la piste de batterie (Drum) continue seule.

### LOWER MEMORY

Si cette fonction est activée, les notes des pistes Lower (attribuées à la main gauche dans les modes Upper/Lower et Multi) restent en lecture même si vous cessez de jouer de la main gauche.

La fonction Lower Memory est utile pour tenir les sons de 'fond' sans utiliser la pédale Damper que l'on peut ainsi dédier à la main droite.

Dans les modes Upper&Lower et Multi, cette fonction sert à garder la piste de batterie en lecture même lorsque vous avez cessé de jouer.

### ARRANGE MODE

Cette fonction permet d'accéder aux modes de reconnaissance des accords pour les accompagnements. Reportez-vous paragraphe "Les modes de reconnaissance des accords" à la page 2.35.

### TEMPO LOCK

Si la fonction TEMPO LOCK (verrouillage du tempo) est désactivée et que vous sélectionnez un Style ou une Performance, le tempo se modifie également. Si cette fonction est désactivée, le tempo ne change pas.

### MIXER LOCK

La Performance mémorise également le volume des pistes. Si la fonction MIXER LOCK (verrouillage du mixage) est désactivée et que vous sélectionnez un Style ou une Performance, le volume de toutes les pistes change également. Si cette fonction est activée, le volume des pistes du clavier change, mais pas le volume des pistes de l'accompagnement.

### BASS FOLLOW

Si la fonction BASS FOLLOW est activée, la basse de l'accompagnement automatique joue en fonction de la note la plus basse de l'accord. Si cette fonction est désactivée, la basse suit le pattern programmé dans le Style. Cette fonction permet de lire des morceaux dans lesquels la note la plus basse de l'accord joue de manière autonome, en suivant l'exécution du musicien, sans obligatoirement harmoniser la basse.

### HARMONY ON/OFF

Cette fonction active (LED allumée) ou désactive (LED éteinte) le type d'harmonie couramment sélectionné dans la fonction HARMONY de l'environnement «Edit Tracks/Split» (édition des pistes/Split).

La fonction Harmony est en mesure d'organiser l'exécution du Style en créant des mélodies sur la base d'une seule note jouée, exactement comme si la mélodie était exécutée par une orchestre. La fonction Harmony est uniquement associée aux Styles. Les Songs ne peuvent pas activer cette fonction. Pour de plus amples informations concernant les types d'harmonies disponibles, reportez-vous à la partie d'édition des pistes «Edit Tracks» du Guide de Référence.

## SÉLECTIONNER LES PERFORMANCES

Lorsque la touche Single Touch Play est activée, chacun des Styles du **SK760/880** est associé à 8 Performances de Style que vous pouvez affecter à n'importe quel moment avant ou pendant le jeu. Les Performances de Style sont permanentes et ne peuvent être détruites. Cependant, vous pouvez les réécrire (clavier et sons d'accompagnement). Leurs réglages par défaut peuvent être restaurés grâce à la touche Restore.

Vous pouvez programmer une Performance de Style afin d'en modifier les sons du clavier et les sons de l'accompagnement, mais les patterns de l'accompagnement du Style en cours restent inchangés.

Voici la procédure d'affectation d'une Performance de Style différente au Style en cours.

1. Appuyez sur la touche SINGLE TOUCH PLAY puis appuyez sur une touche de Style parmi les groupes de STYLE.

2. Sélectionnez un Style dans la banque 1 ou 2 du groupe de Style à l'aide des touches de fonction correspondantes.

L'écran revient en mode Style/RealTime et affiche les sons du clavier chargés par le Style sélectionné.

3. Appuyez sur la touche STYLE P. pour accéder aux Performances de Style.

8 Noms de Performances de Style associés au Style en cours sont affichés.

**1**

SINGLE TCH. PLAY

8. BEAT 16. BEAT ROCK FUNK DAN

US. TRAD. TRAD. 1 TRAD. 2 LATI

**2**

STYLE GROUP: Jazz Bank:01

Swing	Big Band 2
Mid Swing	Dixieland
Slow Swing	Broadway
Big Band 1	Foxtrot

**3**

PERFORMANCE GROUP

STYLE P

STYLE PERFORMANCES

Vibes	User
E.Guitar	User
Sax	User
Piano	User

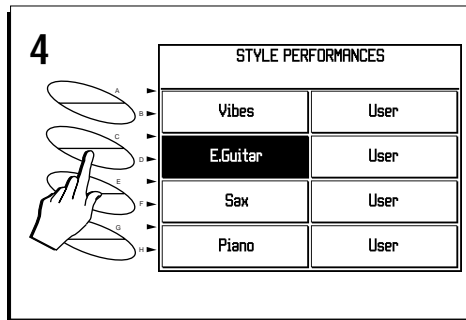
4. Sélectionnez une Performance de Style à l'aide des deux touches de fonction associées correspondantes.

Dans cet exemple, utilisez les touches C/D correspondant à la guitare électrique (E.Guitar).

Si la touche Single Touch Play est désactivée (LED éteinte), le fait de sélectionner une Performance de Style active cette touche automatiquement (LED allumée).

L'écran revient au mode Style/RealTime et affiche les sons chargés par la Performance de Style sélectionnée.

Répétez les étapes 3 et 4 pour les sélections des autres Performances de Style. Utilisez la touche D.HOLD (maintien de l'affichage) pour maintenir l'affichage de la sélection.



## SÉLECTIONNER UN STYLE SANS MODIFIER LES SONS DU CLAVIER

Si vous souhaitez modifier le Style pendant que vous jouez sans modifier les sons du clavier, sélectionnez le Style alors que la touche Single Touch Play est désactivée :

1. Pendant que vous jouez avec un Style déterminé, désactivez la touche SINGLE TOUCH PLAY.

Lorsque la fonction SINGLE TOUCH PLAY est désactivée, la sélection d'un Style modifie uniquement les patterns de l'accompagnement, les sons et les effets des pistes de l'accompagnement - les sons du clavier demeurent inchangés.

2. Appuyez sur l'une des touches de la section des groupes de STYLE puis sélectionnez un Style parmi ceux des banques 1 ou 2.

La sélection d'un Style modifie instantanément les patterns de l'accompagnement ainsi que les sons et les effets des pistes d'accompagnement automatique.

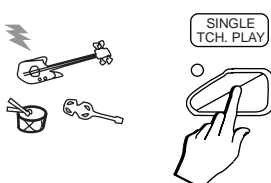
Les sons et les effets des pistes actives (live) du clavier demeurent inchangés.

3. Pour vérifier les modifications réalisées sur les sons d'accompagnement, appuyez sur les touches de droite de défilement des pistes afin de visualiser les pistes d'accompagnement.

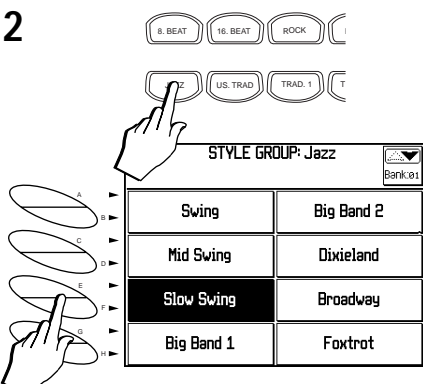
Appuyez sur la touche de gauche de défilement des pistes pour revenir aux sons du clavier.

Si les fonctions TEMPO LOCK et MIXER LOCK sont désactivées, le tempo et le volume des pistes sont également modifiés.

**1**



**2**

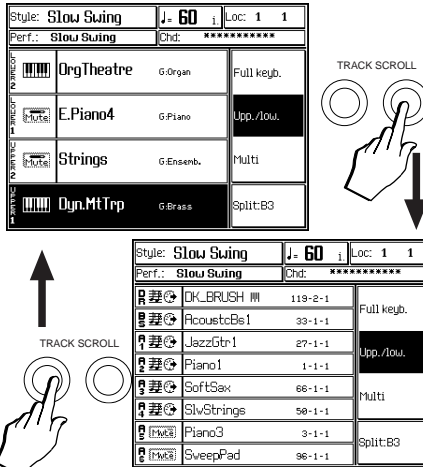


8. BEAT	16. BEAT	ROCK
US. TRAD.	TRAD. 1	T

STYLE GROUP: Jazz

Swing	Big Band 2
Mid Swing	Dixieland
Slow Swing	Broadway
Big Band 1	Foxtrot

**3**



Style: Slow Swing	J- 60	i	Loc: 1	1
Perf.: Slow Swing	Chd: *****			
OrgTheatre	G: Organ	Full keyb.		
E.Piano4	G: Piano	Upp./low.		
Strings	G: Ensemb.	Multi		
Dyn.MtTrp	G: Brass	Split:B3		

TRACK SCROLL

Style: Slow Swing	J- 60	i	Loc: 1	1
Perf.: Slow Swing	Chd: *****			
OK_BRUSH III	119-2-1	Full keyb.		
AcousticBs1	33-1-1	Upp./low.		
JazzGtr1	27-1-1	Multi		
Piano1	1-1-1	Split:B3		
SoftSax	68-1-1	Upp./low.		
SlwStrings	50-1-1	Multi		
Piano3	3-1-1	Split:B3		
SweepPad	96-1-1	Upp./low.		

TRACK SCROLL

## 10 • Le mode Arrange et les modes de reconnaissance des accords

La touche **ARRANGE MODE** vous permet d'accéder aux différentes options associées aux Styles : les modes "**Auto**" ou "**Fixed**" **Chord (accord auto ou fixe)**, les modes **Style Chord Recognition (reconnaissance des accords de Style)**, **Dynamic Arrange** and **Autobacking (sauvegarde automatique)**.

### Présentation des modes Auto et Fixed Chord

Vous pouvez régler la reconnaissance des accords afin qu'elle soit fixe indépendamment des réglages du mode de clavier ou qu'elle se modifie automatiquement en fonction des modifications du mode de clavier.

- La fonction "**Auto Chord Mode**", activée par défaut, fonctionne de manière à ce que la reconnaissance des accords change lorsque vous modifiez le statut des pistes du clavier (Full Keyboard ou Upper/Lower ou Multi). Comme le statut des pistes est mémorisé dans les Performances, le mode de reconnaissance peut changer lors du changement de Performance.
- La fonction "**Fixed Chord Mode**" permet de sélectionner un mode de reconnaissance général qui ne tient pas compte du statut des pistes (ni du changement de Performance). L'option sélectionnée reste mémorisée même lors de la mise hors tension de l'instrument.

### Présentation des modes de reconnaissance des accords

Les modes de reconnaissance des accords produisent des accompagnements de Styles différents selon le nombre de notes jouées et leur place sur le clavier (avant ou après le point de Split). Les patterns d'accompagnement programmés sont toujours créés à partir d'un accord bien

reconnaissable. Les accords majeurs, mineurs et de septième peuvent tous créer des patterns d'accompagnement complètement différents.

Les modes disponibles de reconnaissance des accords sont les suivants :

- **One finger** - Il suffit de jouer une seule note en deçà du point de Split. La note est interprétée comme fondamentale d'un accord majeur.

Pour la reconnaissance d'un accord mineur, il suffit de jouer la fondamentale et la tierce mineure (par exemple Do et Mib). Pour la reconnaissance d'une septième, il suffit de jouer la fondamentale et la septième (par exemple Do et Sib, au-dessus et au-dessous de la fondamentale).

- **Fingered 1** - Jouez au moins trois notes afin que l'accord soit reconnu. En jouant moins de trois notes, le tour harmonique ne change pas et les notes jouées à la main gauche sont considérées des notes 'clairsemées'.
- **Fingered 2** - Jouez au moins trois notes pour faire exécuter les patterns programmés. En ne jouant qu'une ou deux notes, l'arrangeur reconnaît l'accord, mais ne joue qu'un accompagnement de notes clairsemées oscillant entre les deux notes jouées.
- **Free 1** - L'accord est reconnu sur toute l'extension du clavier, même s'il est joué à la main droite ou à deux mains. L'accord doit être composé d'au moins trois notes.  
Free 1 reconnaît au maximum 4 notes.
- **Free 2** - Idem. 6 notes au maximum sont reconnues.  
L'option sélectionnée peut être sauvegardée parmi les Performances.

## **Présentation de la fonction Dynamic Arrange**

La fonction Dynamic Arrange permet de contrôler le volume de l'accompagnement grâce à la dynamique de l'accord. Quand la fonction Dynamic Arrange est activée, si vous jouez faiblement l'accord, le volume des pistes de l'accompagnement diminue, tandis que si vous jouez fort, le volume augmente.

## **Présentation de la fonction Autobacking**

Si la fonction Autobacking est désactivée quand l'accord est joué, l'accompagnement change uniquement quand vous jouez les notes successives du pattern.

Si la fonction Autobacking est activée, l'accompagnement change dès que vous jouez l'accord.



## SÉLECTION DES OPTIONS DU MODE ARRANGE

1. Appuyez sur la touche ARRANGE MODE pour accéder à l'environnement «Arrange Mode».


L'écran affiche les paramètres des modes «Auto Chord Mode» or «Fixed Chord Mode», selon l'option sélectionnée.

2. Utilisez les touches de fonction pour sélectionner l'un des deux modes d'accords.

• **Fixed Chord Mode** - l'écran n'affiche qu'une seule liste de modes de reconnaissance.

• **Auto Chord Mode** - l'écran se divise en deux parties. La partie de gauche affiche les options des modes Upper&Lower and Multi, alors que la partie de droite affiche les options du mode Full Keyboard.

3. Sélectionnez le mode de reconnaissance d'accords qui vous convient à l'aide des curseurs.

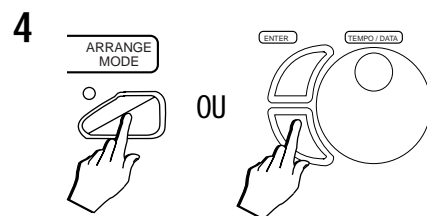
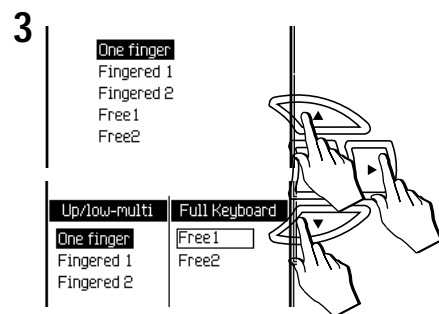
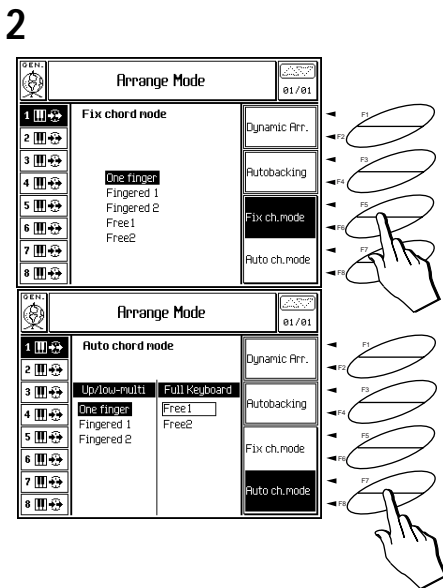
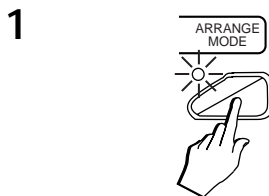
Si l'écran est divisé en deux parties, utilisez les curseurs  pour passer de gauche à droite et inversement.

Utilisez les touches  /  pour sélectionner les options de reconnaissance d'accords.

4. Sortez du mode Arrange en appuyant sur la touche ARRANGE MODE ou sur la touche ESCAPE.

► **Remarque** : Les symboles de l'accord reconnu s'affichent sur l'écran principal d'affichage du Style. Si l'accord n'est pas reconnu, le symbole de l'accord s'affiche sous forme de la dernière note jouée suivie de plusieurs astérisques («C\*\*\*\*\*»).

► **Remarque** : La touche Arrange On/Off doit être activée afin que l'accord soit reconnu (et que le symbole correspondant s'affiche à l'écran).



## MODIFIER LE POINT DE SPLIT (SPLIT POINT)

Le point de Split est :

- (a) le point de division du clavier dans les statuts Upper/Lower et Multi,
- (b) le point au-dessous duquel vous pouvez jouer les accords normalement pour le contrôle de l'accompagnement automatique (avec les modes de reconnaissance *Fingered* et *One Finger*).

Le point de Split est affiché sur la page principale en tant qu'option que vous pouvez sélectionner à l'aide des touches de fonction F 7 ou F 8. Il peut bien sûr être modifié.

1. Dans l'affichage principal Style/Real Time, appuyez sur la touche de fonction F 7 ou F 8 pour ouvrir la fenêtre de dialogue «Split Point».

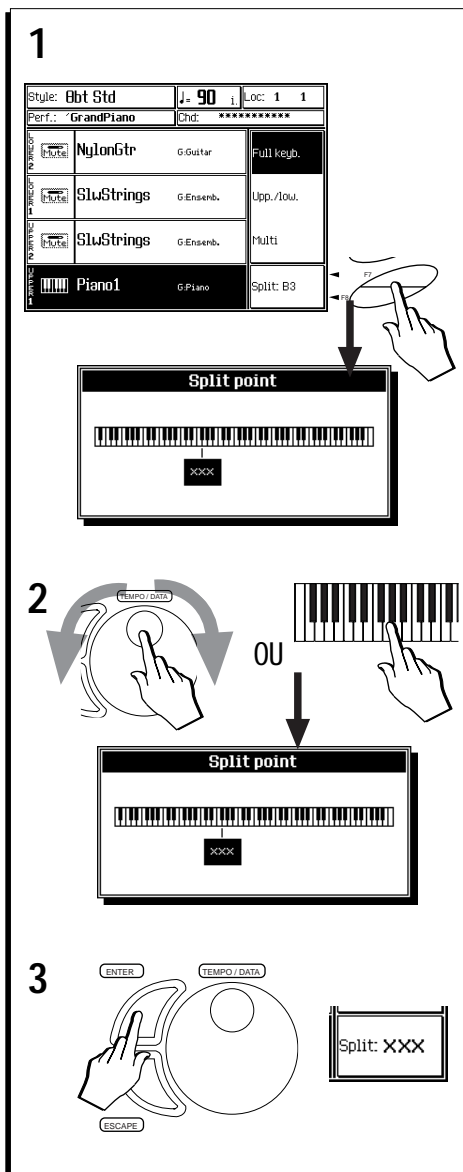
2. Tournez la molette ou jouez sur le clavier la note la plus aiguë de la partie Lower pour modifier le point de Split.

Le nouveau point de Split s'affiche dans la fenêtre de dialogue. Si la note du point de Split ne vous convient pas, jouez une autre note.

3. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer le nouveau point de Split ou sur la touche ESCAPE pour annuler l'opération.

Si vous appuyez sur la touche ENTER, l'indication «Split Point» de la page principale affiche le nouveau point de Split du clavier. Si vous appuyez sur la touche ESCAPE, le point de Split original demeure inchangé.

► **Remarque :** Le point de Split est un paramètre général qui n'appartient pas à la Performance et qui reste mémorisé lors de la mise hors tension de l'instrument. La programmation est perdue lorsque vous effectuez un «Reset All» ou quand la RAM tamponnée s'efface suite à l'épuisement de la batterie.



## 11 • Le Processeur Numérique de Signal (DSP)

Le **SK760/880** permet d'élaborer les Performances (Performance programmée, Performance de Style et Performance de morceau) grâce au multi-effet interne. Vous pouvez ainsi rendre l'ensemble des sons plus vraisemblable avec des effets de Réverbération et de Modulation. La section du processeur numérique de signal (DSP) se compose de quatre unités contrôlées en temps réel qui élaborent les Performances avec des effets de Réverbération et de Delay/Modulation - il existe deux canaux de Réverbération (A & B) et de deux canaux de Delay/Modulations (A & B).

En mode Style/RealTime, les effets du canal A sont réservés aux pistes du clavier, tandis que ceux du canal B sont affectés aux pistes d'accompagnement. Deux effets peuvent être attribués à chaque piste. Lorsque vous sélectionnez un Style et que la fonction SINGLE TOUCH PLAY est désactivée, seuls les effets de l'accompagnement (Groupe B) changent. Lorsque vous sélectionnez une Performance et que la fonction STYLE LOCK est activée, seuls les effets des pistes attribuées au clavier (Groupe A) changent.

En mode Song, les DSP sont divisés en deux groupes : Groupe A et Groupe B. Pour chaque piste, vous pouvez librement sélectionner le Groupe A ou le Groupe B.

Pour accéder aux DSP, appuyez sur la touche EFFECTS de la section EDIT. Si nécessaire, appuyez sur la touche ENTER pour accéder à l'éditeur d'effets, ouvrir la page principale d'édition des effets qui affiche la fonction Effect Type sélectionnée. Dans cet affichage, le statut des paramètres dépend du mode opérationnel sélectionné (Style/RealTime ou Song).

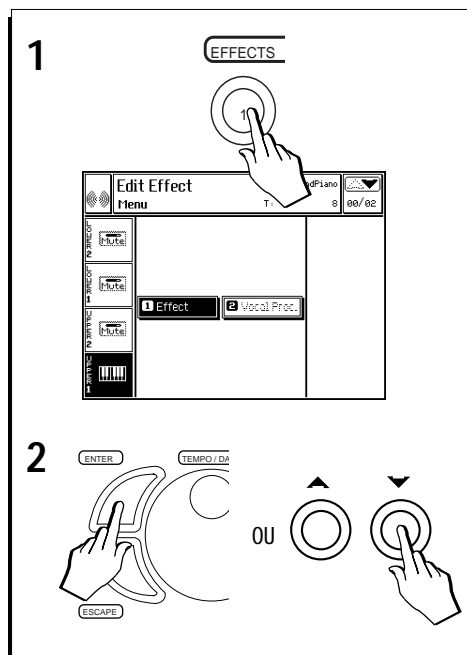
### MODIFIER LES EFFETS AFFECTÉS A UNE PERFORMANCE

1. Appuyez sur la touche EFFECTS de la section d'édition (EDIT).

La première fois, le menu Edit Effect s'affiche et l'éditeur d'effets est sélectionné (d'autres éditeurs peuvent éventuellement être disponibles selon la configuration de votre instrument).

2. Lorsque l'éditeur d'effet est sélectionné, appuyez sur la touche ENTER ou sur la touche droite de défilement des pages pour accéder à la page des types d'effets.

La page des types d'effets affiche les différents effets ainsi que les niveaux de volume des effets correspondants affectés à la Performance en cours.



3. Sélectionnez le processeur d'effets (Eff1 ou Eff2) et le groupe d'effets (A ou B).

Si la fonction EFFECT TYPE n'est pas affichée, appuyez sur la touche de fonction F 1 pour visualiser la page en cours.

Appuyez sur les curseurs et pour sélectionner le processeur d'effets (Eff1 ou Eff2) et le type d'effet (affiché en surbrillance).

4. Tournez la molette pour attribuer un type d'effet à chaque processeur (Eff1 et Eff2).

La molette permet de faire défiler les différents types d'effets disponibles pour chaque unité du DSP. Les réverbérations disponibles sont au nombre de 24. Les Delay/Modulations disponibles sont au nombre de 32.

5. Sélectionnez le paramètre Vol (Volume) à l'aide de la flèche et réglez le niveau général de la réverbération attribuée à la Performance.

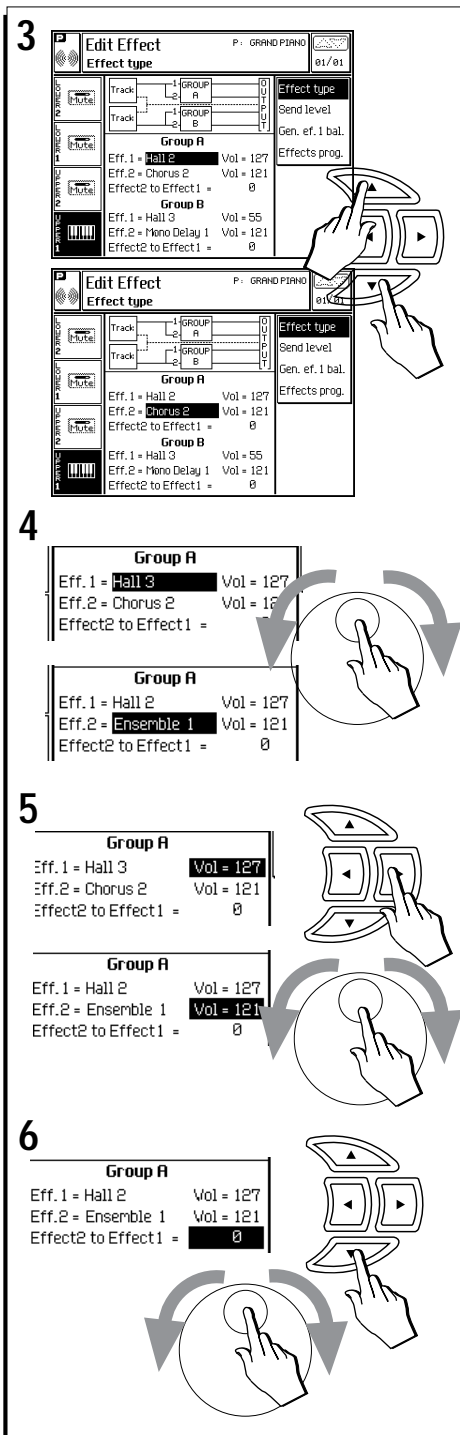
Utilisez la molette pour saisir une valeur du paramètre de volume. Répétez l'opération pour d'autres paramètres de volume si nécessaire.

6. Sélectionnez le paramètre Effect 2 to Effect 1 à l'aide du curseur puis tournez la molette pour modifier le taux de réinjection du signal de Eff 2 vers Eff 1.

Les changements que vous pouvez entendre lorsque vous modifiez ce paramètre dépendent des types d'effets sélectionnés dans les deux processeurs.

Répétez les opérations 3, 4 et 5 pour les paramètres du groupe B (pistes d'accompagnement) si nécessaire.

Les modifications effectuées demeurent jusqu'à ce qu'une nouvelle Performance soit sélectionnée, que la même Performance soit sélectionnée de nouveau ou que l'appareil soit mis hors tension. Pour sauvegarder les modifications de la Performance, utilisez la commande STORE PERFORMANCE (vous trouverez de plus amples explications concernant cette commande page 2.42).



## ACTIVER/DÉSACTIVER LES EFFETS

Vous pouvez momentanément modifier le mode selon lequel les Performances sont élaborées par le processeur interne des effets en modifiant le statut On/Off de la touche **Effects Bypass**.

Lorsque la LED de la touche est éteinte, l'effet correspondant agit sur la Performance en cours. Lorsqu'elle est allumée, l'effet correspondant n'agit pas (statut de "bypass").

### Désactiver (Bypass)

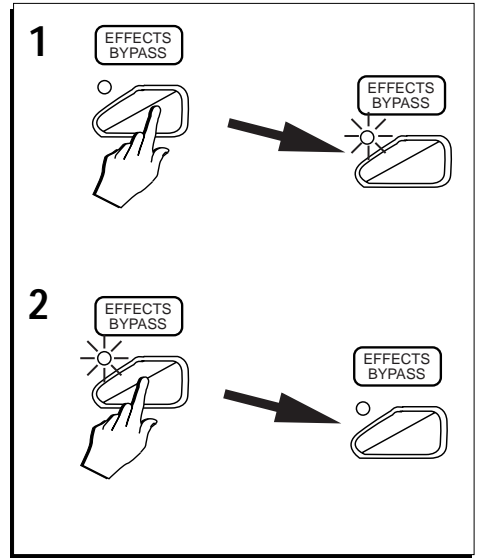
1. Pour désactiver, appuyez sur la touche EFFECTS BYPASS.

La LED de la touche s'allume, indiquant que la Performance n'est plus élaborée par l'effet correspondant.

### Activer

2. Appuyez sur la touche activée EFFECTS BYPASS.

La LED de la touche s'éteint, indiquant que la Performance est maintenant élaborée par l'effet correspondant.



## 12 • Sauvegarder sur la Performance (Store Performance)

Utilisez la commande STORE PERFORMANCE pour sauvegarder les modifications effectuées sur une Performance en temps réel (RealTime), une Performance de Style ou encore une Performance de morceau (Song).

Les modifications effectuées sur une Performance en temps réel ou sur une Performance de Style sont interchangeables. Vous pouvez donc sauvegarder une Performance en temps réel modifiée vers une Performance de Style et inversement. Une Performance de morceau modifiée peut uniquement être sauvegardée comme telle. Vous pouvez de toutes façons créer une Performance entièrement nouvelle et en changer le nom.

Le statut temporaire d'une Performance non sauvegardée est perdu si vous sélectionnez une Performance différente, la même Performance ou si vous sélectionnez un Style ou un morceau (Song). Les modifications apportées à une Performance de morceau sont également perdues si vous appuyez sur les touches START/STOP ou PLAY.

### Sauvegarder sur la Performance de mise sous tension

Lors de la mise sous tension, le **SK760/880** se prédispose en mode Style/RealTime et sélectionne la Performance GrandPiano. Cette Performance correspond au premier emplacement de la touche 1 de la section des groupes de Performances. Vous pouvez modifier la programmation d'usine de la Performance Grand Piano à votre convenance. Ainsi, lors de la mise sous tension, le **SK760/880** se prédispose dans un mode différent de celui d'usine.

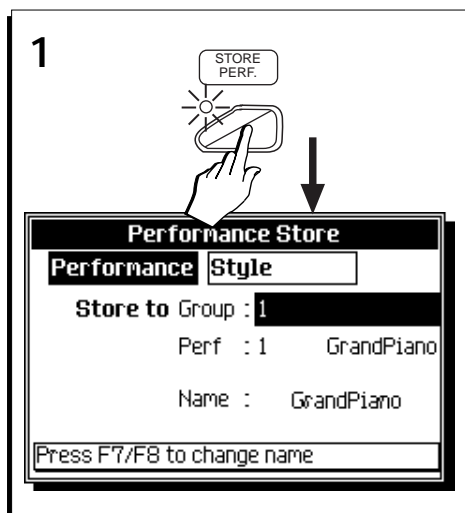
Quelles que soient les modifications que vous effectuez (son, mode de clavier, effet, volume de piste, tempo du Style, etc.), si vous les sauvegardez sur la Performance GrandPiano, elles sont enregistrées, même lors de la mise hors tension. Vous pouvez revenir au statut original (pré-réglé en usine) des groupes de Performance à l'aide de la fonction Restore Perfs de l'édition générale (Edit General).

### SAUVEGARDER SUR LA PERFORMANCE EN COURS

1. Appuyez sur la touche STORE PERFORMANCE pour ouvrir la fenêtre de dialogue «Store Performance».

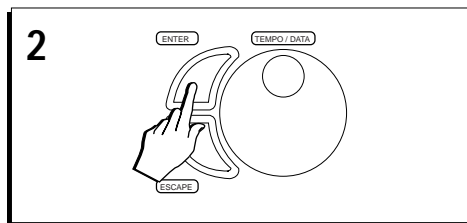
Le type de Performance proposé par le **SK760/880** dépend du statut de la touche SINGLE TOUCH PLAY - si elle est activée, une Performance de Style est suggérée, si elle est désactivée, une Performance est proposée.

Pour sauvegarder les modifications dans la Performance originale, il ne faut changer aucun des paramètres de la fenêtre de dialogue.



2. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer la mémorisation des modifications dans la Performance ou sur la touche ESCAPE pour annuler l'opération.

Après avoir appuyé sur la touche ENTER, la Performance contiendra les nouvelles programmations. Lorsque vous rappelez cette Performance, elle configure le **SK760/880** exactement comme il l'était lorsque vous aviez procédé à la sauvegarde.



## SAUVEGARDER SUR UNE PERFORMANCE DIFFÉRENTE

Sauvegardez les modifications sur une Performance différente si vous souhaitez conserver la configuration de la Performance originale.

1. Appuyez sur la touche STORE PERFORMANCE pour ouvrir la fenêtre de dialogue «Store Performance».

Si la fonction SINGLE TOUCH PLAY est désactivée, la destination suggérée est une Performance (situation A), si la fonction SINGLE TOUCH PLAY est activée, la destination suggérée est une Performance de Style (situation B).

2. Sélectionnez le type de Performance à sauvegarder à l'aide des flèches du curseur .

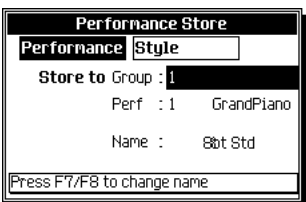
Ces deux touches se déplacent entre les zones de Performance et de Style.

3. Sélectionnez un groupe de destination.

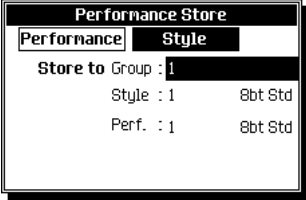
Tournez la molette si vous souhaitez sélectionner un groupe différent (Performance ou Style) dans la zone «Store to» (sauvegarder sur). La molette fait défiler tous les groupes de Performance (situation A) ou tous les groupes de Style (situation B). Dans chacun des cas, la première occurrence (1) du groupe sélectionné est proposée comme destination dans la zone «Perf» de Performance.

**1**

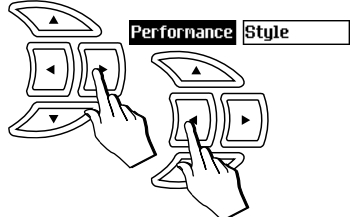
**A**



**B**




**2**

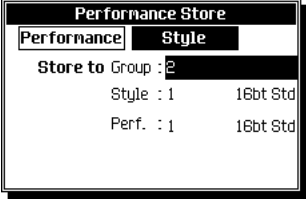


**3**

**A**



**B**



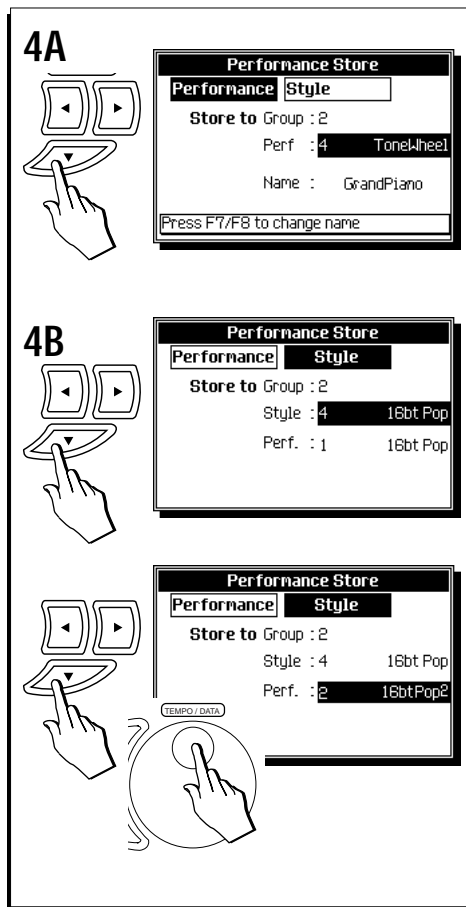


4. Descendez vers la zone suivante à l'aide de la flèche du curseur ▼ puis sélectionnez la Performance de destination (1 - 8) à l'aide de la molette.

**Si vous sauvegardez sur les Performances en temps réel (A),** la molette fait défiler les destinations des 8 Performances du groupe sélectionné, chacune est identifiée par un numéro et un nom. Les emplacements vides ont un numéro mais pas de nom. La Performance de destination prend le nom de la Performance en cours de sauvegarde. Pour modifier le nom de la performance en temps réel, reportez-vous à la procédure expliquée page 1.4 du chapitre 1 Disposition des fonctions et Affichage.

**Si vous sauvegardez sur les Performances de Style (B),** la molette fait défiler les 8 Styles du groupe de Style sélectionné ou du groupe utilisateur. Pendant le défilement, chaque Style affiche également la Performance associée dans la zone "Perf".

Pour sélectionner la Performance de Style de destination, descendez vers la zone "Perf" et tournez la molette. Une destination de Performance de Style affiche un nom et un numéro alors qu'une destination vide Style utilisateur affiche uniquement un numéro.



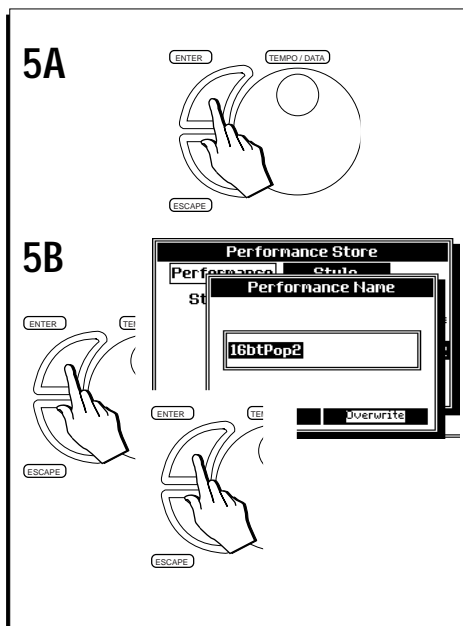
5. Appuyez sur la touche ENTER.

**Si la destination est une Performance en temps réel (A)**, l'affichage revient à la version modifiée de la Performance originale.

**Si la destination est une Performance de Style (B)**, appuyez sur la touche ENTER pour ouvrir une fenêtre de dialogue qui vous demande confirmation du nom de la Performance de Style. Vous pouvez confirmer ce nom ou le modifier.

Appuyez de nouveau sur la touche ENTER pour confirmer l'ancien ou le nouveau nom de la Performance de Style. L'écran revient à la version modifiée de la Performance originale. La Performance ou Performance de Style que vous avez sauvegardée sera la destination du point 4.

Si vous ne souhaitez pas sauvegarder vos modifications, appuyez sur la touche ESCAPE pour annuler l'opération.



## RÉCUPÉRER LES PROGRAMMATIONS ORIGINALES DE LA PERFORMANCE

Vous pouvez éliminer toutes les modifications apportées aux Performances et récupérer les programmations d'usine.

Vous pouvez sélectionner le type de Performance que vous souhaitez récupérer (Rest.St.Perfs, Rest. Perfs, Rest. styles, Rest. songs) ou récupérer les réglages par défaut de toutes les Performances en une seule fois (Restore all).

1. Appuyez sur la touche GENERAL de la section EDIT pour entrer dans l'environnement «Edit General».

2. Appuyez sur F5 («Restore Perfs») ou sur F7 («Rest. St.Perfs») pour éliminer les modifications apportées aux Performances ou aux Performances de Style.

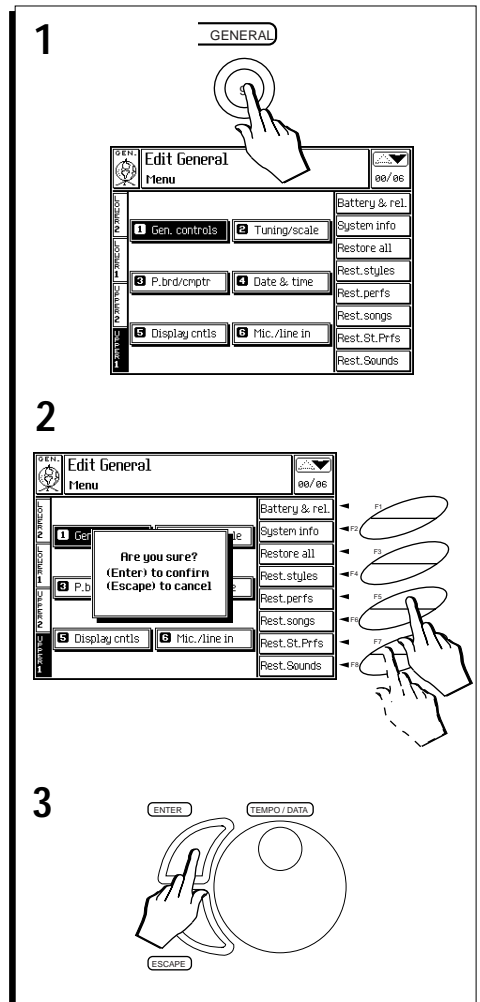
L'écran affiche un message vous demandant de confirmer l'opération ("Sûr?, appuyez sur Enter ou sur Escape").

3. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer ou sur la touche ESCAPE pour annuler.

Avec la touche ESCAPE, les modifications sont annulées et les réglages de la Performance originale (volume, sons, transposition, tempo, etc.) sont restaurés.

Avec la touche ENTER, les nouveaux réglages sont sauvegardés.

► **Conseil** : Si vous souhaitez effacer d'un seul coup tout le contenu de la RAM, utilisez la commande Restore All.



## 13 • Chargez et jouez la démo fournie

Le **SK760/880** est livré avec deux disquettes : la première contient le système d'exploitation, la seconde contient un morceau de démonstration, quelques Styles utilisateur et quelques échantillons. Dans les pages qui suivent, nous allons vous expliquer comment charger un morceau (Song) dans la mémoire de l'instrument, et comment lire ce morceau.

Préparez la disquette de démonstration. Si vous n'êtes pas en possession de la disquette de démonstration, utilisez n'importe quelle disquette contenant des morceaux aux formats **SK760/880**, aux formats précédents (WK, SK, PS, WX ou SX Series), ou au format MIDI.

### CHARGEMENT DU MORCEAU DE DÉMONSTRATION

1. Introduisez la disquette dans le lecteur.
2. Appuyez sur la touche DISK pour afficher la page principale de chargement.

Si la page principale de chargement n'est pas à l'écran, utilisez les touches de défilement (▲▼) pour l'afficher.

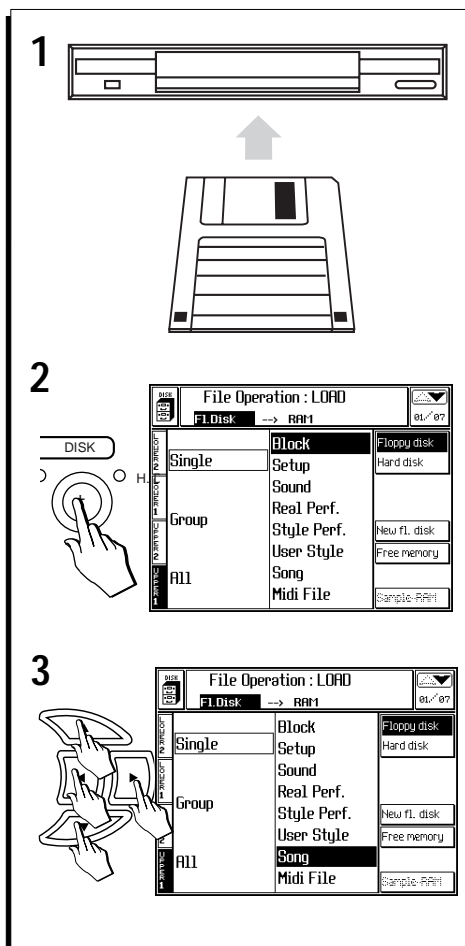
Si vous travaillez sur le disque dur, sélectionnez l'option HARD DISK en appuyant sur la touche de fonction F2. La LED H.D. (située à côté de la touche Disk) doit s'allumer.

3. Sélectionnez la commande désirée (par exemple «Load Single Song» (chargement d'un morceau unique)).

Utilisez les flèches (touches ▲/▶ et ▼/◀) pour vous déplacer dans les deux colonnes de la zone d'affichage et sélectionnez la commande souhaitée en associant un élément de chacune des colonnes.

Par exemple, combinez la commande "Single" de la colonne de gauche avec la commande "Song" de la colonne de droite pour lancer la fonction "Load Single Song" (chargement d'un morceau unique).

Si vous travaillez avec des fichiers MIDI, spécifiez "Single MIDI File" (fichier MIDI unique).



4. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer la commande et accéder ainsi au Sélecteur de fichier.

Le sélecteur de fichier dresse la liste d'un ou plusieurs Blocks présents dans le répertoire source et le répertoire de destination qui représente la section de mémoire dans la RAM où se trouvent les types de fichiers actuellement gérés (dans notre cas les Songs).

5. Si nécessaire, sélectionnez le Block et appuyez sur la touche ENTER pour entrer dans le répertoire.

L'écran indique la liste des morceaux contenus dans le fichier Block. Dans cet exemple, la liste ne comprend qu'un seul morceau (Children).

6. Si nécessaire, sélectionnez une destination et appuyez deux fois sur la touche ENTER pour exécuter la commande de chargement du morceau.

Si nécessaire, déplacez-vous vers la colonne de droite et sélectionnez une destination vide pour le fichier à charger. Dans cet exemple, toutes les destinations sont vides et la première destination est présélectionnée (elle apparaît dans un cadre rectangulaire).

Lorsque vous appuyez sur la touche ENTER pour la première fois, l'instrument vous demande de confirmer la commande. Appuyez sur la touche ENTER une seconde fois pour confirmer l'opération.

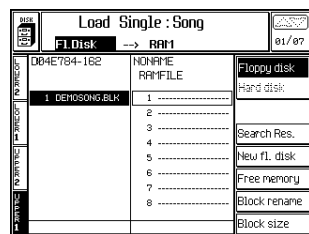
Après un court instant, le morceau de démonstration est mémorisé.

7. Appuyez sur la touche DISK (ou trois fois sur la touche ESCAPE) pour quitter l'environnement «Disk».

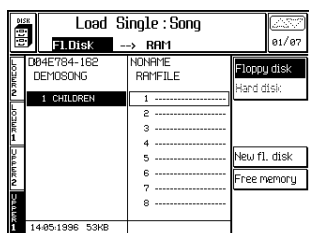
La touche DISK ne modifie pas l'environnement «Disk». En entrant de nouveau dans «Disk», la page ouverte sera celle du sélecteur de fichier avec, dans notre cas, la liste des morceaux.

La touche ESCAPE permet de (1) quitter le Block, (2) fermer le sélecteur de fichier, (3) quitter l'environnement «Disk».

4



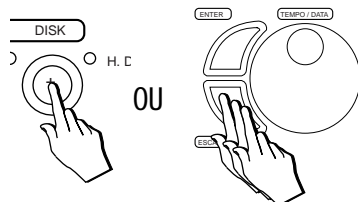
5



6



7



## ÉCOUTE DU MORCEAU DE DÉMONSTRATION

Vous pouvez accéder au morceau en mémoire par la touche SONG du SÉQUENCEUR.

### Sélection et lecture du morceau de démonstration

#### 1 Appuyez sur la touche SONG.

La fenêtre «Select Song» affiche la liste des morceaux en mémoire. Dans cet exemple, la liste indique le morceau de démonstration (Children) chargé dans les pages précédentes.

#### 2 Si nécessaire, sélectionnez le morceau en appuyant sur la touche de fonction correspondante.

Le morceau sélectionné est affichée en surbrillance. Après la sélection, vous passez automatiquement en mode Song qui affiche la fenêtre "Play View" et le nom du morceau sur la barre de statut.

#### 3. Utilisez les touches de fonction correspondantes (F5 ou F6) pour passer de la fenêtre SOUND VIEW à la fenêtre PLAY VIEW.

Vous pouvez choisir de visualiser le morceau en mode «Play View» afin de modifier les paramètres de jeu, ou en mode «Sound View» afin d'afficher les sons affectés au 8 pistes de la Performance de morceau en cours.

Utilisez les touches de défilement pour visualiser les 8 autres pistes du morceau.

1



2

SONG BANKS	
<b>CHILDREN</b>	User
User	User
User	User
User	User
User	User
User	User
User	User
User	User

3

The screenshot shows the 'Song: CHILDREN' interface. The top section displays 'J= 137' and 'Loc: 1 1'. Below this, there are two main views: 'Play View' and 'Sound View'. The 'Play View' shows parameters like 'Play/Rec. mode: Linear', 'Start: :0', 'End: :0', 'Time Signature: 4/4', and 'Tempo: :137'. The 'Sound View' shows a list of 16 tracks with their respective parameters. A hand is shown pointing to the 'Play view' button in the Sound View section.

Song: CHILDREN		J= 137	Loc: 1 1
Perf.: DEMO_Vers	Chord: Off		
9	Play	Juke box...	F5
10	Loc: 1 1	Option...	F6
11	Play/Rec. mode: Linear		F3
12	Start: :0	Song P.	F4
13	End: :0	Sound view	F5
14	Time Signature: 4/4	Play view	F6
15	Tempo: :137	Erase...	F7
16	Song Memory: 52182 bytes	Metronome	F8

Song: CHILDREN		J= 137	Loc: 9 4
Perf.: DEMO_Vers	Chord: Off		
9	WhoGtr1 98-2-1	Juke box...	F5
10	DK_TECHND III 117-3-1	Option...	F6
11	Moonkind 98-2-1		F3
12	SunRain 98-5-1		F4
13	Machiner 96-2-1	Sound view	F5
14	1	Play view	F6
15	1	Erase...	F7
16	1	Metronome	F8

4. Appuyez sur la touche PLAY pour lancer l'exécution.

Cette touche lance la lecture du morceau (ou l'enregistrement).

Pendant l'écoute, la LED de la touche PLAY est allumée. Le pointeur (LOC) affiché à l'écran indique la position du morceau.

Vous pouvez également utiliser la touche START/STOP pour lancer la lecture.

5. Appuyez sur les touches << ou >> pour faire défiler le morceau.

Les touches << et >> font respectivement reculer et avancer le morceau d'une mesure à l'autre. Si vous maintenez les touches pendant quelques secondes, la vitesse de retour ou d'avance rapide augmente. Vous pouvez utiliser ces touches avec le morceau à l'arrêt ou en cours d'exécution.

6. Tournez la molette pour régler le tempo.

Pendant l'écoute, la molette modifie la vitesse de l'exécution du morceau (tempo).

7. Appuyez sur STOP pour arrêter l'écoute.

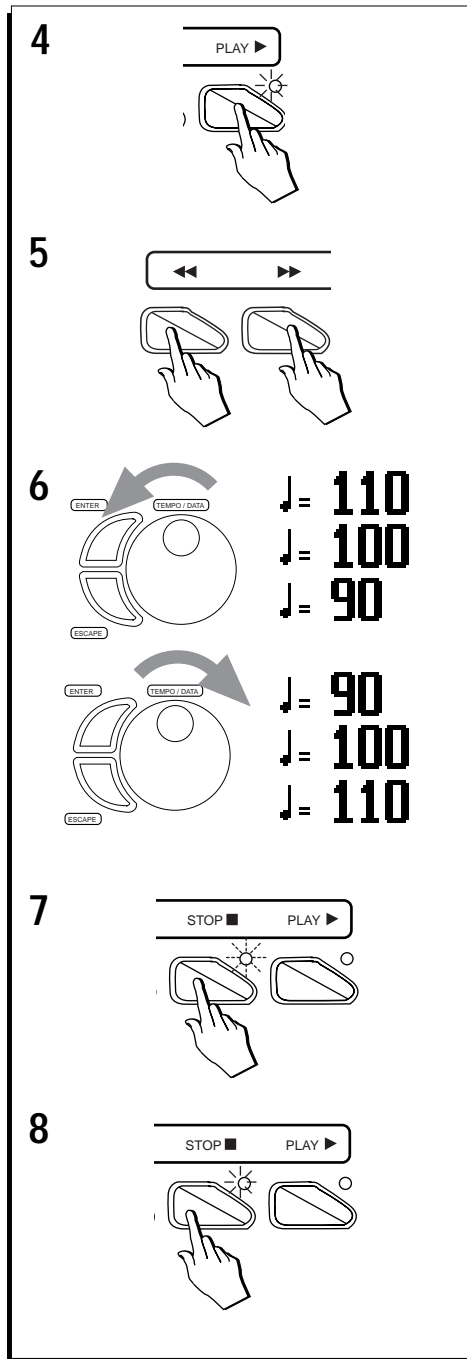
Cette touche arrête l'écoute du morceau (ou l'enregistrement). Vous pouvez également utiliser la touche START/STOP pour arrêter le morceau.

Si le morceau a été arrêté sur une position différente de la position initiale, la LED de la touche clignote.

Si vous appuyez sur la touche PLAY pendant que le témoin de la touche STOP clignote, le morceau démarre à la position actuelle. Si vous appuyez de nouveau sur la touche START/STOP, la morceau recommence instantanément au début.

8. Appuyez de nouveau sur la touche STOP pour repositionner le morceau au début de l'exécution ou appuyez sur la touche de retour en arrière <<.

Quand le morceau est à l'arrêt sur la position initiale (première mesure), la LED de la touche STOP reste allumée.



## 14 • Préchargement (Preload)

Appuyez sur PRELOAD pour écouter tous les morceaux ou tous les fichiers MIDI sauvegardés sur disquette.

1. Introduisez la disquette (contenant des morceaux SK760/880 ou des fichiers Midi) dans le lecteur. Vous pouvez contrôler le contenu sur l'étiquette de la disquette.

2. Appuyez sur PRELOAD.

Le **SK760/880** commence à contrôler le contenu de la disquette, puis lance le morceau ou le fichier Midi.

La lecture du deuxième morceau ou fichier MIDI commence dès que le premier se termine.

**N.B. :** La fonction PRELOAD exploite les deux premiers emplacements de la mémoire Song, les autres emplacements sont automatiquement annulés s'ils sont occupés.

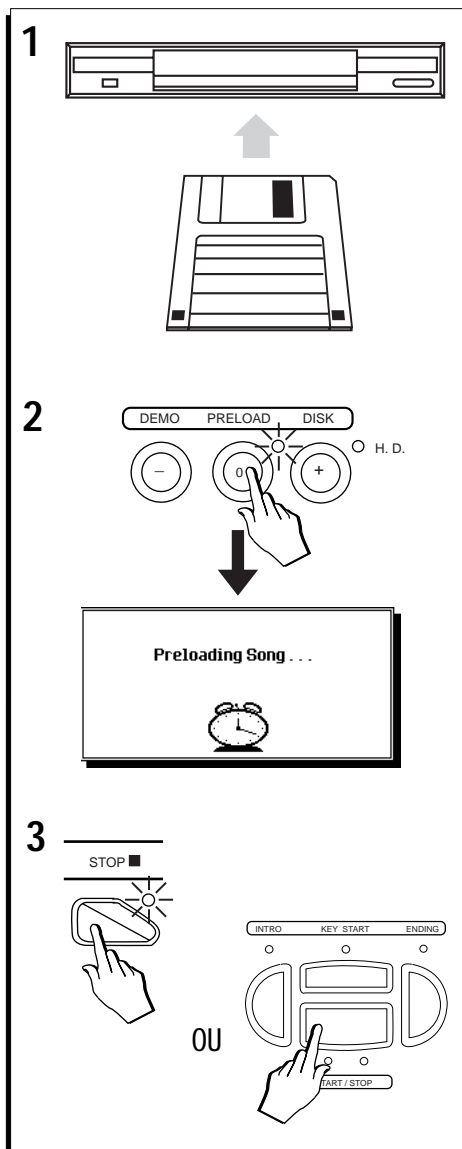
Lorsque le premier morceau ou fichier MIDI se termine, une seconde séquence commence (le chargement du second morceau génère un court délai).

L'écoute continue sans interruption jusqu'à la fin du dernier morceau ou du dernier fichier MIDI.

L'écoute s'arrête automatiquement à la fin du dernier morceau ou du dernier fichier Midi.

3. Vous pouvez interrompre l'écoute à tout moment en appuyant sur la touche STOP ou sur START/STOP.

Le morceau s'arrête sur un point précis.

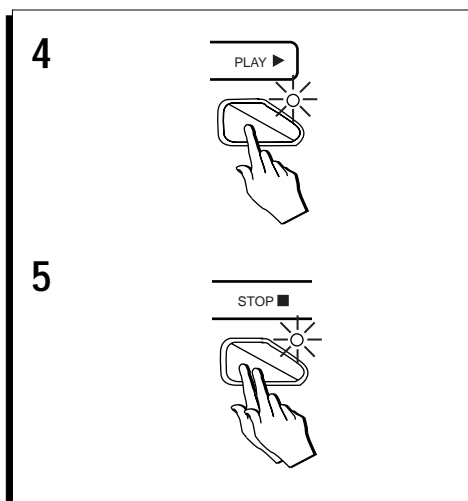




4. Appuyez sur PLAY pour faire démarrer le morceau à partir du point sur lequel vous l'avez arrêté.

5. Appuyez deux fois sur la touche STOP pour arrêter l'écoute en tâche de fond et quitter la fonction PRELOAD.

Pour revenir en mode Style/RealTime, appuyez sur la touche STYLE/REALTIME.



## AFFICHAGE DES PAROLES

Si vous possédez des disquettes **SK760/880**, WK, SK ou PS avec des morceaux contenant la piste des paroles (Lyric), l'écran du **SK760/880** est en mesure d'afficher les paroles du morceau en exécution. Vous pouvez trouver dans le commerce de nombreuses disquettes contenant les paroles des morceaux.

### Chargement automatique lors de la mise sous tension

Lors de la mise sous tension, l'instrument peut automatiquement charger un Block sauvegardé sur disquette. Changer le nom du Block que vous souhaitez charger dans AUTOLOAD.BLK (tous les caractères en majuscules). Ainsi, lorsque vous mettez l'instrument sous tension, si une disquette est introduite dans le lecteur, le Block est chargé en RAM.

▶ **ATTENTION** : Le chargement automatique de AUTOLOAD.BLK détruit toutes les données sauvegardées en RAM.

#### 1. Appuyez sur la touche SONG.

L'écran affiche un maximum de 16 morceaux (si nécessaire, chargez des morceaux adaptés dans la mémoire à l'aide de la fonction de chargement de tous les morceaux - Load All Song).

#### 2. Si nécessaire, sélectionnez le morceau en appuyant sur la touche de fonction correspondante.

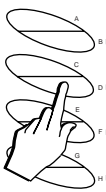
#### 3. Appuyez sur la touche PLAY pour écouter le morceau en lecture.

#### 4. Appuyez sur la touche SCORE pour afficher la partition à l'écran.

#### 5. Appuyez sur la touche F8 pour activer l'option SCORE CONTROLS.

SONG



# 1/2



SONG BANKS	
ALSO SPCH	User
TWILIGHT	User
PETEGUNN	User
<b>BALL GAME</b>	User
PIZZA TVST	User
CAPTOLIN	User
RUSTIC...	User
HILL TELL	User

PLAY ▶


# 3/4









# 5





6. Appuyez sur les curseurs pour sélectionner l'option désirée (All, Lyrics 1, 2, 3, 4, Chord).  
Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer la sélection.
7. Appuyez sur la touche ESCAPE ou sur la touche SCORE pour retourner à la page principale de lecture du morceau (Song Playback).

### Afficher le texte sur un écran externe

Connectez l'une des sorties vidéo à votre téléviseur ou à un moniteur à l'aide du cordon adéquat fourni avec la carte Audio/Vidéo (en option). Programmez le poste de télévision en mode AV (voir le mode d'emploi du poste de télévision pour le commuter en mode AV). Les moniteurs informatiques ou de post-production sont généralement directement en mode AV.

En mode Song, appuyez sur la touche SCORE pour afficher l'écran Score. Appuyez sur F8 («Score controls...») pour ouvrir la fenêtre de fonctions relatives à l'affichage de la partition. Déplacez le curseur sur «Echo LCD».

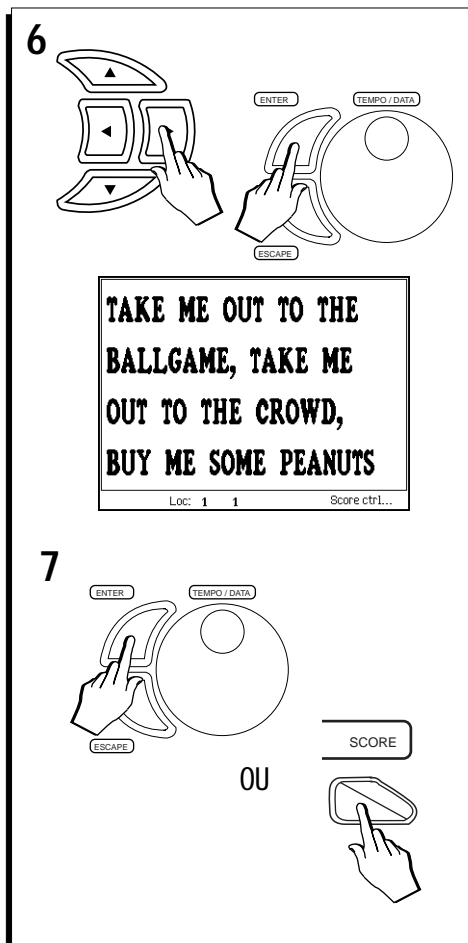
Affectez la valeur OFF au paramètre «Echo Lcd». «Echo LCD = OFF» fonctionne de manière à ce que l'écran externe affiche uniquement la musique ou les paroles.

«Echo Lcd = ON» fonctionne de manière à ce que l'écran externe affiche exactement ce qui est visualisé à l'écran de l'instrument, y compris les contrôles.

Déplacez le curseur sur «View mode» et sélectionnez une combinaison de couleurs pour le texte et le fond.

Déplacez le curseur sur «Video mode» et sélectionnez le mode RGB ou CV (Vidéo Composite). Pour visualiser sur un écran RGB, affectez la valeur RGB à ce paramètre. Les modèles américains (U.S.A.) utilisent normalement le Vidéo Composite, dans ce cas affectez la valeur CV.

Déplacez le curseur sur «Y shift» et réglez le balayage vertical de l'image.



## 16 • Enregistrement d'un Morceau (Quick Rec.)

Le **SK760/880** permet d'enregistrer le morceau de manière simplifiée grâce à la fonction "QUICK REC", en utilisant les accompagnements automatiques. En fait, la fonction Quick Rec permet d'enregistrer de 1 à 8 pistes de clavier accompagnées de toutes les pistes d'un Style afin de créer un morceau multipiste (max. 16 pistes). Vous pouvez alors jouer librement sur le morceau précédemment enregistré.

### Enregistrement Quick Rec

#### 1. Appuyez sur la touche SONG.

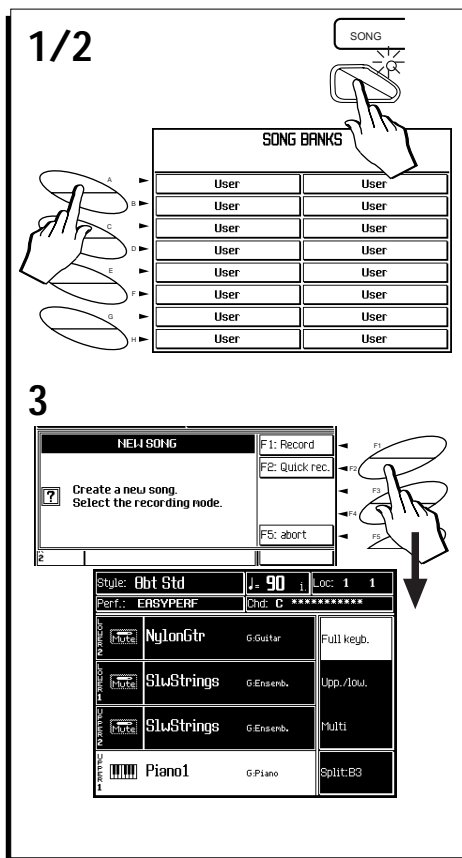
L'affichage "SONG BANKS" visualise des emplacements vides (User). Si les emplacements sont tous occupés, vous pouvez utiliser la fonction Restore All Songs (rétablir tous les morceaux) disponible dans Edit General pour effacer les morceaux présents dans la mémoire.

#### 2. Sélectionnez un emplacement vide en appuyant sur la touche de fonction correspondante.

#### 3. Appuyez sur la touche de fonction F2 pour sélectionner la fonction "QuickRec".

La LED de la touche RECORD ST./SONG s'allume.

Un nouveau morceau est créé, ainsi que la nouvelle Performance de morceau associée, basée sur la Performance sélectionnée lors de l'entrée en mode Quick Rec. L'écran s'affiche en surbrillance alors que la piste sélectionnée s'affiche en positif.



- Sélectionnez le Style que vous souhaitez pour l'accompagnement du morceau.

Si vous voulez que le Style gère les sons de la Performance, il faut appuyer sur la touche SINGLE TOUCH PLAY avant de sélectionner le Style désiré (Arrange On/Off et Lower Memory s'enclenchent automatiquement s'ils étaient désactivés).

Pour garder la même Performance, sélectionnez le Style avec la touche SINGLE TOUCH PLAY activée (LED éteinte) et activez les commandes de l'accompagnement (Arrange On/Off et Lower Memory) si nécessaire.

- Sélectionnez le mode de clavier désiré.

Le mode **Full** vous permet d'enregistrer un ou deux sons de clavier sur toute la longueur du clavier.

Le mode **Upp/Low** vous permet d'enregistrer jusqu'à deux sons de clavier sur la section droite et deux sons sur la section de gauche sur un clavier splitté.

Affectez la valeur **Multi** (comme dans l'exemple) si vous voulez visualiser les 8 pistes de clavier de la Performance afin de permettre l'enregistrement simultané de plus de quatre sons.

Les pistes déjà activées pour l'enregistrement sont repérées par une icône représentant un petit clavier ainsi que par l'icône du statut MIDI (MIDI) - voir page 1.7 du premier chapitre).

- Si nécessaire, activez d'autres pistes d'enregistrement.

Appuyez plusieurs fois sur la touche de fonction correspondante, d'abord pour sélectionner puis pour activer une piste. L'icône du statut des pistes se modifie et passe de "mute" à "play". Dans cet exemple, la piste 2 est activée lorsque vous appuyez deux fois sur la touche de fonction B.

**4**

STYLE GROUP

Obt, 16 BEAT, ROCK, FUNK, DANCE 1, DANCE 2, USER

TRAD, TRAD. 1, TRAD. 2, LATIN 1, LATIN 2, USER

STYLE GROUP: 8 Beat

Obt Std	Obt Medium
Obt Ballad	Obt Funky
Obt Folk	Obt Modern
Obt Hit	Obt Swing

**5**

Style: Obt Ballad	J: 81	Loc: 1 1
Perf.: Obt Ballad	Chd: C *****	
1 [MIDI] WarmPad	90-1-1	Full keyb.
2 [MIDI] HaloPad	95-1-1	
3 [MIDI] ChiffLead	84-1-1	Upp./low.
4 [MIDI] Azimut	83-2-1	
5 [MIDI] Dyn.Flute1	74-2-1	Multi
6 [MIDI] SoftSax	66-1-1	
7 [MIDI] Vibraphone	12-1-1	Split:B3
8 [MIDI] Piano1	1-1-1	

**6**

Style: Obt Ballad	J: 81	Loc: 1 1
Perf.: Obt Ballad	Chd: C *****	
1 [MIDI] WarmPad	90-1-1	Full keyb.
2 [MIDI] HaloPad	95-1-1	
3 [MIDI] ChiffLead	84-1-1	Upp./low.
4 [MIDI] Azimut	83-2-1	
5 [MIDI] Dyn.Flute1	74-2-1	Multi
6 [MIDI] SoftSax	66-1-1	
7 [MIDI] Vibraphone	12-1-1	Split:B3
8 [MIDI] Piano1	1-1-1	

Si vous souhaitez enregistrer sur une ou plusieurs des pistes activées, il suffit de les désactiver.

Vous pouvez également modifier les sons d'une ou plusieurs pistes de sons de clavier ou d'accompagnement. Utilisez les touches de défilement des pistes (soit les touches ▲/▼) pour visualiser les pistes d'accompagnement.

7. Si vous avez effectué des modifications (mode de clavier, son, statut de piste, etc.), appuyez sur la touche STORE PERF puis sur la touche ENTER pour sauvegarder les modifications apportées à la Performance en cours.

**IMPORTANT :** Si vous ne sauvegardez pas les modifications, elles seront perdues lorsque vous lancerez l'enregistrement.

8. Appuyez sur la touche PLAY ou sur la touche START/STOP pour faire démarrer l'enregistrement et commencer à jouer dès la fin de la mesure de départ.

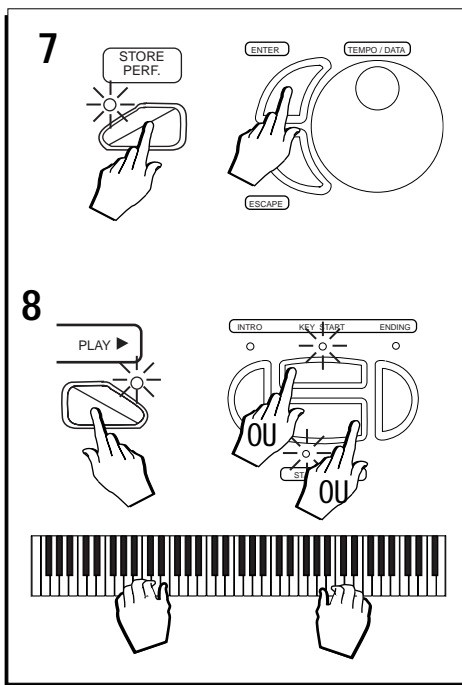
La touche PLAY lance l'enregistrement des pistes du clavier.

La touche START/STOP lance l'enregistrement en engageant également les pistes de l'accompagnement du Style.

Si la fonction KEY START a été sélectionnée, vous pouvez lancer l'enregistrement (pistes et accompagnement) en jouant sur le clavier.

Vous pouvez également lancer l'enregistrement avec une introduction en utilisant les fonctions INTRO, FILL ou ENDING avant que l'enregistrement ne démarre. Appuyez sur START/STOP ou sur KEY START pour engager l'introduction.

Pendant l'enregistrement, vous pouvez sélectionner d'autres Styles, introduire des Fill, changer de Performance, activer/désactiver d'autres pistes du clavier, etc.



9. Lorsque l'enregistrement est terminé, arrêtez-le en appuyant sur la touche STOP ou sur START/STOP.

La fonction STOP arrête l'enregistrement du séquenceur et positionne le morceau sur son point de départ (locator 1 1 1). La LED de la touche RECORD ST./SONG s'éteint.

La fonction START/STOP arrête l'enregistrement des pistes de l'accompagnement, mais non le séquenceur, permettant ainsi de continuer à enregistrer des pistes du clavier. Le pointeur de morceau (Song Pointer) contrôle l'enregistrement. Pour arrêter complètement l'enregistrement, appuyez sur la touche STOP. La LED de la touche RECORD ST./SONG s'éteint alors.

Lorsque le séquenceur cesse d'enregistrer, l'affichage revient à l'écran Play View et visualise les paramètres du morceau.

Les icônes des pistes enregistrées sont affichées à l'aide de symboles de notes.

Pour activer la lecture et jouer en même temps que le morceau, appuyez sur PLAY ou START/STOP (voir en page suivante).

9

STOP ■

INTRO KEY START ENDING

OU

START/STOP

Song: <b>SONG_01</b>		J= <b>81</b>	Loc: 1 1
Perf.: ERSYPERF		Chord: Off	
1 [P]	Play		juke box...
2 [P]	Loc: 1 1	Option...	
3 [P]	Play/Rec. mode: Linear	Song P.	
4 [P]	Start :1	Sound view	
5 [P]	End :1	Play view	
6 [P]	Time Signature :4 /4	Erase...	
7 [P]	Tempo :81	Metronome	
8 [P]	Song Memory :8948 bytes		

Icône des pistes enregistrées


## JOUEZ EN MÊME TEMPS QUE LE MORCEAU ENREGISTRÉ

En mode lecture du morceau, vous pouvez jouer en même temps que votre morceau enregistré en activant une ou plusieurs pistes non utilisées pour l'enregistrement. Vous pouvez également couper une piste du séquenceur pour l'utiliser pour jouer en temps réel. Bien entendu, vous pouvez également désactiver les pistes que vous ne souhaitez pas entendre.

Les opérations peuvent être réalisées avant ou après le start, mais n'oubliez pas si vous démarrez après avoir modifié le statut des pistes, les pistes reviennent à leur statut précédent à moins que vous n'avez sauvegardé la Performance. Dans l'exemple ci-dessous, les modifications sont effectuées durant la lecture.



1. Lancez la lecture du morceau sélectionné à l'aide de la touche PLAY ou START/STOP.

2. Durant la lecture, appuyez plusieurs fois sur la touche de fonction de la piste avec laquelle vous souhaitez jouer simultanément, jusqu'à ce que "key-play" s'affiche puis commencez à jouer.

Si la piste contient des notes enregistrées (affichée avec l'icône "seq.-play"  :

- appuyez une fois sur la touche de fonction correspondante pour sélectionner la piste;
- appuyez une seconde fois pour désactiver la piste;
- appuyez une fois encore pour lui affecter la valeur "key-play".


L'exemple graphique en vis à vis explique comment couper une piste enregistrée et l'activer pour le jeu en temps réel.

Si la piste n'était pas utilisée pour l'enregistrement, elle s'affiche en tant que piste désactivée () ou en statut "key-play" (). Dans ce cas :

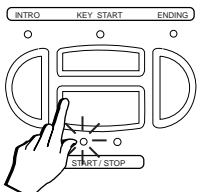
- appuyez plusieurs fois sur la touche de fonction correspondante pour passer de "muted" (désactivée) à "key-play" et inversement.

3. Appuyez sur la touche STOP ou START/STOP pour arrêter la lecture.

**1**



PLAY ▶












INTRO KEY START ENDING


START/STOP


OU


**2**





Song: SONG_01		J = 81	i	Loc: 1 1
Perf.: ERSYPERF		Chord Off		
1		Play	Juke box...	
2		Loc: 1 1 1	Option...	
3		Play/Rec. mode : Linear		
4		Start : 1		
5		End : 1		
6		Time Signature : 4 / 4		
7		Tempo : 81		
8		Song Memory : 8940 bytes		
			Sound view	
			Play view	
			Erase...	
			Metronome	




A ▶ 




A ▶ 

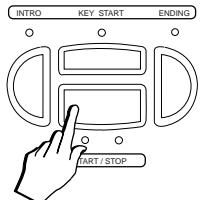


A ▶ 

**3**



STOP ■



INTRO KEY START ENDING

START/STOP

OU



## JOUEZ DES MORCEAUX EN UTILISANT LA FONCTION JUKEBOX

La fonction Jukebox permet de faire jouer une liste de morceaux sauvegardés dans la mémoire, grâce à une seule commande,.

1. Lorsque l'affichage «Play View» est activé, appuyez sur la touche F1 («Jukebox...») pour ouvrir l'affichage Jukebox.

La liste des morceaux présents dans la mémoire est affichée sur la gauche de l'écran. La liste du Jukebox est affichée à droite.

Le curseur affiché en vidéo inversé indique le morceau sélectionné dans la liste. Le rectangle blanc affiché à droite indique la destination dans la liste Jukebox. Appuyez sur les curseurs pour passer de droite à gauche et inversement.

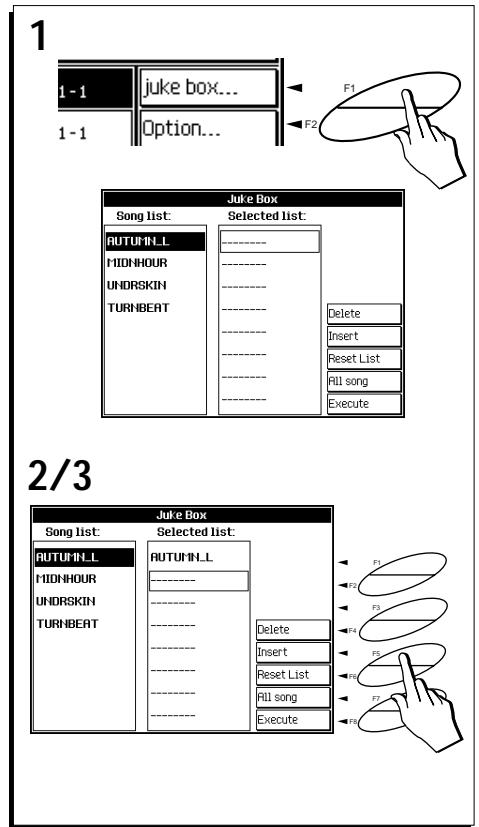
2. Sur la gauche, sélectionnez le morceau que vous souhaitez inclure dans la liste Jukebox et appuyez sur la touche INSERT (F5) (ou sur la touche ENTER) pour introduire le morceau sélectionné dans la liste Jukebox.

Le nom du morceau s'ajoute à la liste affichée à droite. Le rectangle blanc se déplace automatiquement d'un emplacement.

3. Procédez de même pour introduire d'autres morceaux dans la liste et appuyez chaque fois sur la touche INSERT (ou ENTER) pour rédiger la liste Jukebox.

Si vous souhaitez remplacer un nom de la liste Jukebox, déplacez le curseur sur la droite de l'écran et sélectionnez le nom que vous souhaitez remplacer; déplacez de nouveau le curseur sur la gauche, sélectionnez le morceau que vous voulez introduire et appuyez sur la touche INSERT ou sur la touche ENTER

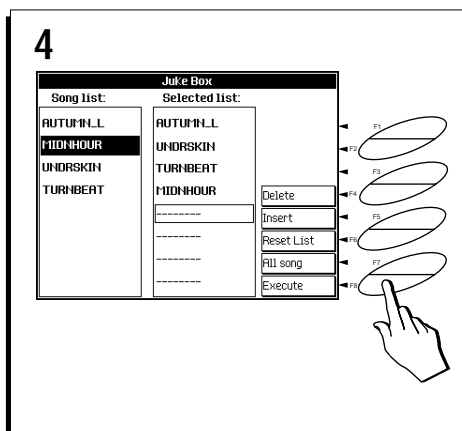
Déplacez de nouveau le curseur sur la droite et sélectionnez un nouvel emplacement dans lequel introduire le morceau suivant. Revenez à gauche pour effectuer une nouvelle sélection.



4. Appuyez sur la touche F8 («Execute») pour mettre en lecture les morceaux contenus dans la liste Jukebox.

L'écran visualise l'écran Play View du morceau. La barre de statut affiche l'indication «Jukebox active».

Vous pouvez arrêter le Jukebox en appuyant sur la touche STOP.



## 17 • Sauvegardez vos données programmées sur disquette

Même si la mémoire tamponnée du **SK760/880** conserve les morceaux lors de l'extinction de l'instrument, il est vivement conseillé de sauvegarder les données sur disquette ou sur disque dur afin de créer des copies de sécurité. Il faut considérer la RAM comme un lieu de travail que vous pouvez toujours mettre à jour et non pas un dispositif de conservation des données.

Préparez une nouvelle disquette ou en prendre une déjà utilisée pour sauvegarder les données. Les disquettes peuvent être formatées **SK760/880**, ou standard MS-DOS pour sauvegarder des fichiers MIDI. Les fichiers MIDI peuvent également être sauvegardés dans des disquettes formatées **SK760/880**.

Vérifiez que la disquette n'est pas protégée - si elle l'est, déplacez le volet de protection avant de l'introduire dans le lecteur, sinon l'écran affiche un message d'avertissement quand vous essayez d'effectuer le transfert de données.

Les opérations de sauvegarde (Save) se différencient des opérations de chargement car elles prévoient une procédure de plus : l'option de créer un nouveau Block.

### OPÉRATIONS DE SAUVEGARDE (SAVE)

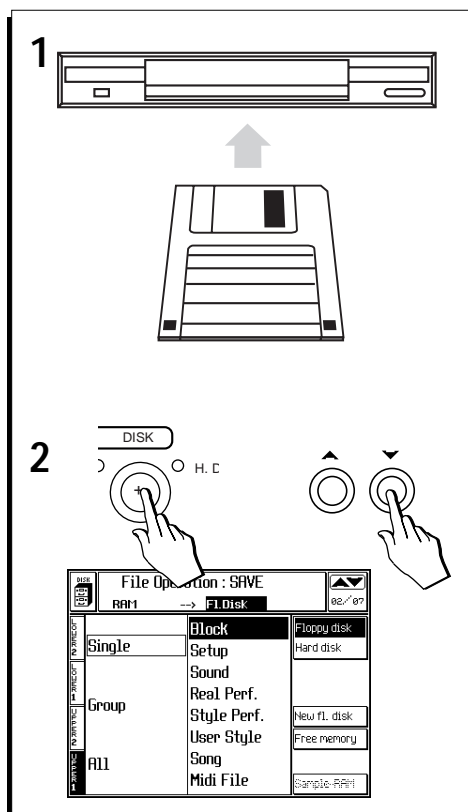
L'exemple suivant vous explique comment sauvegarder le morceau que vous avez enregistré sur disquette à l'aide de la fonction Quick Rec.

► **ATTENTION** - Ne pas utiliser les disquettes originales fournies avec l'instrument pour procéder à des sauvegardes. Dans un souci de sécurité, vérifiez que les disquettes originales sont toujours protégées.



1. Introduisez la disquette dans le lecteur.
2. Appuyez sur la touche DISK pour afficher la page principale de sauvegarde (Save).

Si l'écran de sauvegarde n'est pas actif, appuyez sur les touches de défilement de page (▲▼).

Si vous travaillez sur disque dur, sélectionnez l'option HARD DISK en appuyant sur la touche de fonction F2.



3. Sélectionnez la commande désirée (par exemple : «Save Single Song»).

Utilisez les flèches (touches  et ) pour vous déplacer dans les deux colonnes affichées et sélectionnez la commande souhaitée en associant un élément de chacune des deux colonnes.

Par exemple, associez la fonction "Single" de la colonne de gauche avec la fonction "Song" de la colonne de droite pour obtenir la commande de sauvegarde d'un morceau unique "Save Single Song".

Si vous utilisez une disquette comportant des fichiers MIDI, précisez "Single MIDI File".

4. Appuyez sur la touche ENTER pour afficher le Sélecteur de fichier.

L'écran affiche le répertoire du morceau présent en RAM et le répertoire de la disquette. Dans cet exemple, le répertoire RAM de l'instrument indique deux morceaux (avec leurs noms).

Si la disquette est neuve (absence de Block), le répertoire est vide. Dans notre exemple, il s'agit d'une nouvelle disquette.

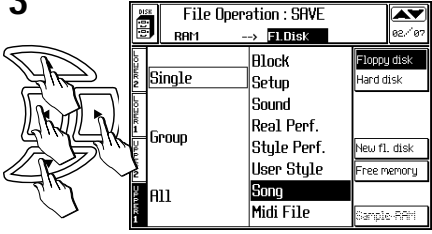
Si la disquette a déjà été utilisée, les informations affichées dépendent du contenu du répertoire. Vous pourrez trouver un ou plusieurs répertoires de Block.

5. Si nécessaire, sélectionnez le morceau à sauvegarder et sa destination sur la disquette.

Un fichier sélectionné s'affiche en surbrillance. Utilisez les flèches du curseur pour sélectionner un fichier différent. Dans cet exemple, le morceau \_02 est sélectionné.

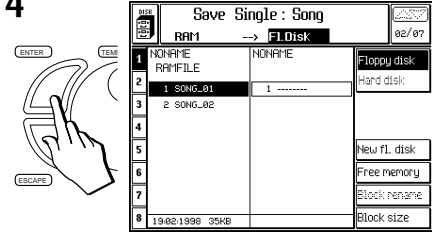
Une destination vide s'affiche sous forme d'une ligne pointillée. Une destination présélectionnée est entourée d'un cadre rectangulaire.

**3**



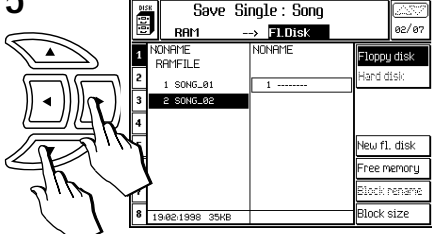
File Operation : SAVE		02/07
RAM1 → F1 Disk		
Single	Block	Floppy disk
	Setup	Hard disk
	Sound	
Group	Real Perf.	New fl. disk
	Style Perf.	Free memory
	User Style	
All	Song	Sample-RAM
	Midi File	

**4**



Save Single : Song		02/07	
RAM1 → F1 Disk			
1	NONAME RAMFILE	NONAME	Floppy disk
2	1 SONG_01	1 .....	Hard disk
3	2 SONG_02		
4			New fl. disk
5			Free memory
6			Block rename
7			Block size
8	19:02:1998 35KB		

**5**



Save Single : Song		02/07	
RAM1 → F1 Disk			
1	NONAME RAMFILE	NONAME	Floppy disk
2	1 SONG_01	1 .....	Hard disk
3	2 SONG_02		
4			New fl. disk
5			Free memory
6			Block rename
7			Block size
8	19:02:1998 35KB		

6. Appuyez sur la touche ENTER.

L'écran vous invite à créer un nouveau Block en lui donnant un nom de votre choix.

Utilisez le clavier pour saisir les données alphanumériques.

7. Confirmez le nom du nouveau Block à l'aide de la touche ENTER.

Le répertoire de la disquette affiche maintenant les 8 premiers emplacements de morceaux vides (à l'intérieur du nouveau block). Vous trouverez jusqu'à 16 emplacements vides en faisant défiler l'affichage à l'aide des curseurs.

8. Si nécessaire, sélectionnez une destination et appuyez deux fois sur la touche ENTER pour exécuter la fonction Save Single Song.

Appuyez une première fois sur la touche ENTER : l'invite vous demande de confirmer la commande (Are you sure?). Appuyez de nouveau sur la touche ENTER pour confirmer la procédure.

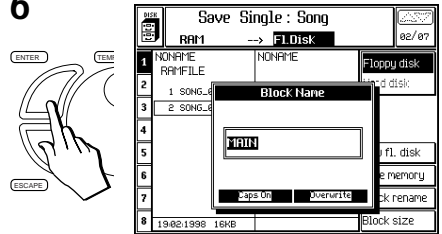
Après un court instant, le morceau est sauvegardé sur disquette.

Si vous sauvegardez les données sur un fichier déjà existant, ce fichier est remplacé par le fichier en cours de chargement.

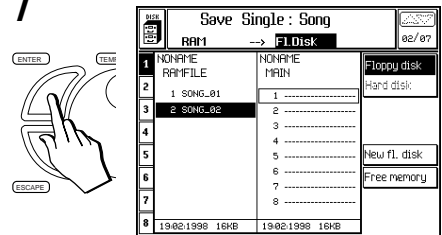
Si possible, essayez de sauvegarder sur un emplacement vide (affiché sous forme d'une ligne en pointillés) pour éviter d'effacer les données existantes.

9. Appuyez sur la touche DISK (ou trois fois sur la touche ESCAPE) pour quitter l'environnement «Disk».

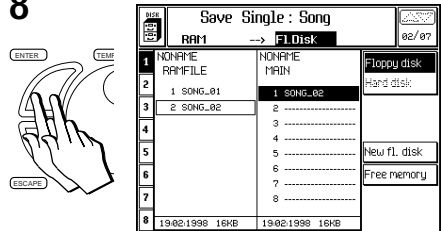
6



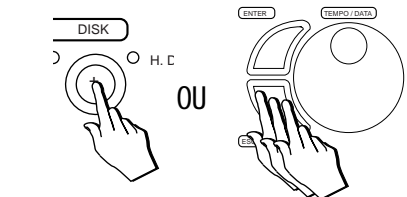
7



8



9



## RÉCUPÉRER TOUS LES MORCEAUX D'USINE

Si vous avez chargé des morceaux, ou enregistré un nombre suffisant à remplir la taille de mémoire dédiée dans la RAM, on peut facilement et rapidement effacer tous les Songs présents dans la mémoire par le biais de la fonction Restore Songs. Naturellement, cette opération doit être effectuée uniquement après avoir sauvegardé tous les morceaux sur disquette.

1. Appuyez sur la touche GENERAL de la section d'édition pour entrer dans l'environnement «Edit General».
2. Appuyez sur la touche F6 («Restore Song») pour effacer tous les morceaux présents dans la RAM, y compris les Performances associées.

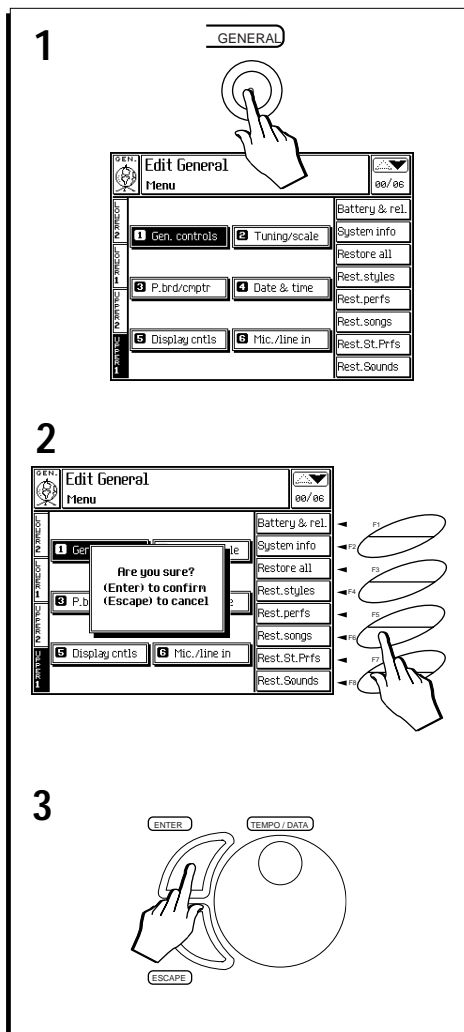
L'écran affiche une demande de confirmation de l'opération ("Sûrs?, appuyez sur la touche Enter ou sur la touche Escape").

3. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération ou sur la touche ESCAPE pour l'annuler.

En appuyant sur la touche ENTER, vous effacez tous les morceaux présents dans la RAM.

En appuyant sur la touche ESCAPE, tous les morceaux restent mémorisés.

► **Conseil** : Si vous souhaitez effacer d'un seul coup tout le contenu de la RAM, utilisez la fonction Restore All de la section «Edit Restore».



## PRÉSENTATION DU MIDI

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface) est un système de communication entre instruments électroniques et ordinateurs. Cette section vous explique les principales caractéristiques MIDI de votre **SK760/880**. Si vous désirez pousser plus avant dans le monde du MIDI et toutes les possibilités qu'il vous offre, reportez-vous à la littérature spécialisée dans le MIDI disponible dans tous les magasins spécialisés.

Toutes les tâches de programmation MIDI auxquelles il est fait référence se déroulent en environnement d'édition MIDI (à moins que ce ne soit explicitement spécifié). Vous pouvez y accéder en appuyant sur la touche MIDI de la section d'édition. Certains exemples sont détaillés dans cette section, mais pour le reste, vous devez vous référer au chapitre de l'édition MIDI du manuel de référence.

### Grâce au MIDI, vous pouvez:

- contrôler un autre instrument musical à l'aide du **SK760/880**;
- contrôler le **SK760/880** à l'aide d'un clavier-maître ou tout autre dispositif de contrôle (guitar controller, wind controller, drum pads...);
- connecter le **SK760/880** à un séquenceur externe pour programmer des morceaux et des Styles.

## Règles de connexion MIDI

- En jargon musical, l'instrument qui contrôle un autre instrument est dénommé **master** (maître), tandis que l'instrument contrôlé est dénommé **slave** (esclave).
- Le MIDI OUT de l'instrument maître doit être connecté au MIDI IN de l'instrument esclave.
- Pour programmer des morceaux sur un séquenceur externe, le MIDI OUT du **SK760/880** doit être connecté au MIDI IN du séquenceur; le MIDI OUT du séquenceur doit être connecté au MIDI IN du **SK760/880**.
- Ne jamais connecter entre elles deux prises appartenant à un même instrument.

## Les ports MIDI

Votre **SK760/880** est équipé de deux ports MIDI :

- Deux MIDI OUT (A & B),
- Deux MIDI IN (A & B),
- Deux MIDI THRU (A & B).

## La prise MIDI THRU

La prise MIDI THRU permet de connecter une série d'instruments musicaux esclaves 'en cascade' (voir Figure 1 de la page suivante). Les Slave 1 et Slave 2 sont uniquement contrôlés par le Master. Slave 2 ne reçoit pas de données de Slave 1, qui fonctionne uniquement en tant que vecteur.

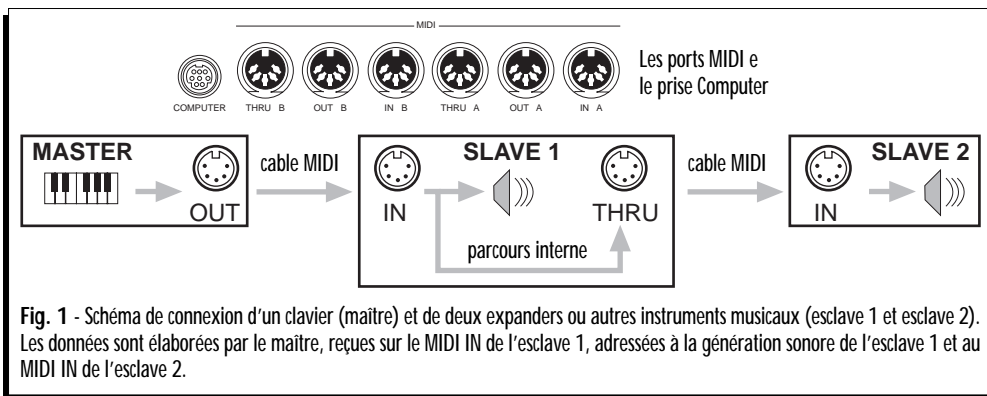


Fig. 1 - Schéma de connexion d'un clavier (maître) et de deux expanders ou autres instruments musicaux (esclave 1 et esclave 2). Les données sont élaborées par le maître, reçues sur le MIDI IN de l'esclave 1, adressées à la génération sonore de l'esclave 1 et au MIDI IN de l'esclave 2.

## LES CANAUX MIDI

Le canal MIDI est le principal canal pouvant être affecté à une piste et pouvant transmettre et recevoir des messages MIDI (note data, Bank Change/Program Change, etc.). Le **SK760/880** peut transmettre et recevoir grâce à deux groupes de canaux MIDI : A et B (ports MIDI A ports et ports MIDI B). Chaque groupe peut prendre en charge 16 canaux MIDI. Un canal MIDI peut être librement affecté à chaque piste du **SK760/880** parmi les 32 canaux disponibles (A1...A16, B1...B16).

Chaque piste de chaque Performance peut indépendamment être affectée à un canal de réception MIDI et à un canal de transmission MIDI. Les canaux de réception et de transmission ne sont pas nécessairement les mêmes.

### Comment affecter les canaux MIDI

1. Appuyez sur la touche MIDI de la section d'édition.

Lorsque vous entrez en édition MIDI, l'écran affiche le canal MIDI et la configuration du port (A ou B) en cours pour les 8 pistes de la Performance en cours.

2. Sélectionnez la piste dont vous souhaitez changer le canal à l'aide des touches de fonction correspondantes.

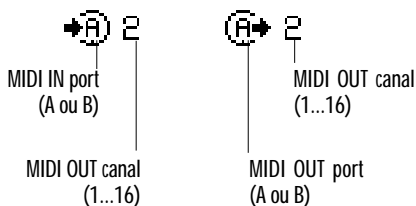
Utilisez les touches de défilement de piste, ou les curseurs ▲/▼ pour afficher d'autres pistes.

3. Sélectionnez le paramètre à modifier à l'aide du curseur ►.

Le premier paramètre représente le port MIDI IN (A or B), puis le canal IN suivi du port OUT (A or B) et du canal OUT.

4. Tournez la molette pour modifier le réglage du paramètre sélectionné.

Répétez la procédure pour d'autres paramètres et d'autres pistes.



**1**

MIDI

**Edit Midi** 'GrandPiano' T: 1 01/01

**Midi channels**

1	NylonGtr	➔ 1	➔ 1	Midi channels
2	SlwStrings	➔ 2	➔ 2	Configuration
3	Harmonica	➔ 3	➔ 3	Midi filters
4	Marimba	➔ 4	➔ 4	General set
5	E.Piano1	➔ 5	➔ 5	Common/arrg.
6	SoftSax	➔ 6	➔ 6	Midi dump
7	SlwStrings	➔ 7	➔ 7	Local on
8	Piano1	➔ 8	➔ 8	Midi lock

**2**

1

NylonGtr

➔ 1

➔ 1

**3/4**

1

NylonGtr

➔ 1

➔ 1

1

NylonGtr

➔ 1

➔ 1

1

NylonGtr

➔ 1

➔ 1



## LA CONFIGURATION MIDI

Chaque piste d'une Performance peut indépendamment être configurée pour la prise en charge des données de clavier, des données MIDI IN et MIDI OUT et des informations destinées au générateur sonore interne. Chaque paramètre (MIDI IN, MIDI OUT, clavier et générateur sonore) peut être activé ou désactivé pour la piste sélectionnée.

### Comment configurer une piste

1. Lorsque vous êtes en édition MIDI, appuyez sur la touche de fonction F2 (ou sur la touche page) pour ouvrir l'écran de configuration.

L'écran affiche la configuration en cours des 8 premières pistes de la Performance en cours.

2. Sélectionnez la piste dont vous souhaitez modifier la configuration à l'aide de la touche de fonction correspondante.

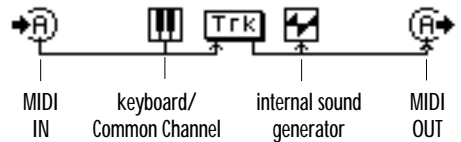
Utilisez les touches de défilement des pistes, ou les curseurs ▲/▼ pour afficher d'autres pistes.

3. Sélectionnez le paramètre pour activer/désactiver le curseur ►.

Le premier paramètre représente le port MIDI IN affecté (A ou B), puis le clavier suivi du générateur de son interne et du port OUT.

4. Tournez la molette pour activer ou désactiver le paramètre sélectionné.

Si, par exemple, vous désactivez le port MIDI IN, la piste ne peut pas recevoir les données MIDI IN. Si vous désactivez le clavier, la piste est désactivée mais toujours disponible pour les données MIDI IN. Si vous désactivez le générateur de son, la piste ne peut plus jouer les sons internes mais peut jouer les sons externes grâce au MIDI OUT. Enfin si vous désactivez le port OUT, la piste ne peut pas transmettre de données par le MIDI OUT. Les combinaisons activé/désactivé des 4 éléments disponibles vous offre des possibilités infinies de configurations. Répétez la procédure pour d'autres paramètres et d'autres pistes.



**1**

MIDI

**Edit Midi** GRAND PIANO T: 8 01/01

**Configuration**

1	[Keyboard]	[MIDI IN]	[Trk]	[Sound]	[MIDI OUT]	Midi channels
2	[Keyboard]	[MIDI IN]	[Trk]	[Sound]	[MIDI OUT]	Configuration
3	[Keyboard]	[MIDI IN]	[Trk]	[Sound]	[MIDI OUT]	Midi filters
4	[Keyboard]	[MIDI IN]	[Trk]	[Sound]	[MIDI OUT]	General set
5	[Keyboard]	[MIDI IN]	[Trk]	[Sound]	[MIDI OUT]	Common/arrg.
6	[Keyboard]	[MIDI IN]	[Trk]	[Sound]	[MIDI OUT]	Midi dump
7	[Keyboard]	[MIDI IN]	[Trk]	[Sound]	[MIDI OUT]	Local on
8	[Keyboard]	[MIDI IN]	[Trk]	[Sound]	[MIDI OUT]	Midi lock

**2**

**3/4**

## LE PORT ORDINATEUR

Votre **SK760/880** est équipé d'un port ORDINATEUR (COMPUTER) qui permet une communication à double-sens entre l'instrument et l'ordinateur (PC ou MAC) sans interface MIDI. Vous pouvez obtenir un cordon pour connecter votre instrument au port de série de votre ordinateur (IBM/compatible ou Macintosh) chez votre revendeur General Music ou votre magasin d'informatique.

La connexion par le port ORDINATEUR permet de contrôler 16 canaux MIDI (groupe A), tandis que la connexion MIDI permet d'en contrôler 32 (groupes A et B).

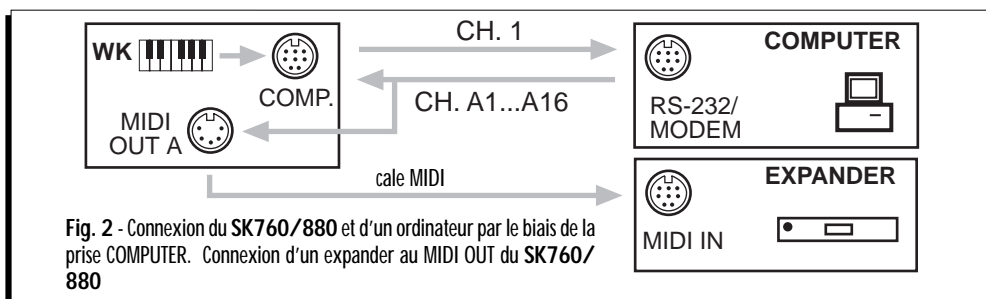
.....  
► **Remarque** : Vous ne pouvez pas utiliser simultanément la prise COMPUTER et un pédalier connecté à la prise PEDALBOARD. Les deux prises sont alternatives.  
.....

La figure 2 présentée ci-dessous illustre une possibilité de connexion entre le **SK760/880**, un ordinateur et un expander.

La fonction ordinateur (dans l'édition générale (Edit General) - P.brd/Computer editor) offre un choix de trois modes de communication :

• Macintosh	pour tout ordinateur Apple Macintosh;
• PC1	une communication PC adaptée pour un 80486, Pentium ou un processeur plus rapide.
• PC2	une communication PC lente adaptée pour un 80386, ou des modèles plus anciens.

Lorsque le port d'ordinateur est en cours d'utilisation, les ports MIDI peuvent être utilisés pour se connecter à d'autres instruments musicaux.



## FILTRES MIDI

Cette fonction permet de filtrer la réception ou la transmission de certains messages MIDI indésirables.

Par exemple, si vous êtes en train de lire un fichier Midi sur un séquenceur externe avec le son E. PIANO 2 du **SK760/880**, à chaque fois que vous lancez l'écoute de la séquence en tâche de fond, vous entendez le son Piano 1. Ceci se vérifie parce que la séquence envoie un message de Program Change au début du morceau. Pour contourner cet inconvénient, il faut sélectionner l'option messages "Program" de l'écran MIDI IN FILTER. Ainsi, l'instrument ignore tous les Program Change MIDI en entrée.

Un autre problème qui peut se présenter est celui de la sélection des Program Change en réception. Ces messages sont "éliminés" du flux des données émis par le **SK760/880**. L'instrument adresse immédiatement un message de "Program Change" au module de sons connecté, provoquant ainsi le changement du son également sur ce module. Ces problèmes peuvent être éliminés en sélectionnant Program Change dans l'écran MIDI OUT FILTER. Ainsi, l'instrument n'adresse pas les messages indésirables. Ils sont "éliminés" du flux des données MIDI.

## VERROUILLAGE MIDI (MIDI LOCK)

Cette fonction permet de verrouiller les programmations MIDI de l'instrument. Normalement, les canaux MIDI, les configurations MIDI et les filtres MIDI sont mémorisés dans chaque Performance. Par conséquent, chaque fois que l'on rappelle une nouvelle Performance, les programmations MIDI de l'instrument changent conformément aux programmations sauvegardées dans la Performance.

Cette fonction permet d'éviter ce changement et de rappeler n'importe quelle Performance sans pour cela changer les programmations MIDI en cours. Activez la fonction, programmez les paramètres MIDI à votre gré. Ainsi ils ne subiront aucune modification lors du changement de la Performance, et ceci tant que vous ne changez pas les paramètres MIDI ou que vous désactivez la fonction "Lock MIDI".

### Autres caractéristiques MIDI

En bref, votre **SK760/880** offre les caractéristiques supplémentaires suivantes :

**MIDI Common channel** : ce canal est principalement utilisé pour la transmission et la réception de messages de PERFORMANCE. Un message de changement de programme (Program Change) reçu sur le canal Common ne modifie pas les sons du clavier. Il est interprété comme un message de PERFORMANCE CHANGE.

**MIDI Dump** : permet le transfert de toutes les informations contenues dans la mémoire de l'instrument vers un dispositif externe de sauvegarde comme par exemple un séquenceur MIDI, un éditeur, etc. Le **SK760/880** peut également recevoir un DUMP d'une source extérieure.

**System Exclusive** : la transmission/réception des messages de System Exclusive peut être activée ou désactivée sur votre **SK760/880**.

**SMF Save Format** : cette fonction vous permet de paramétrer le **SK760/880** afin qu'il sauvegarde les fichiers MIDI en format 0 ou format 1.

**General MIDI** : fonction de compatibilité General MIDI.

**MIDI In Fix Velocity** : vous permet de recevoir les messages de vélocité tels qu'ils sont transmis, ou d'appliquer une valeur de vélocité fixe pour toutes les notes. Cette caractéristique est particulièrement intéressante pour les instruments qui ne possèdent pas de fonction de vélocité.

**Local On/Off** : Cette fonction isole le clavier du **SK760/880** des sons internes permettant de l'utiliser comme clavier maître.

## MIDI PANIC

Le **SK760/880** est doté d'une fonction cachée dénommée MIDI Panic. Cette fonction est utile en cas de "blocage" pendant la réception ou la transmission MIDI.

### Comment activer MIDI PANIC

- Si l'instrument se bloque, appuyez simultanément sur les deux touches situées sur la droite de l'écran (▲▼).



**MIDI Panic** adresse des commandes de "All Notes Off" et "Reset All Controllers" sur tous les canaux activés.

# Guide de Référence

- 3 Disque & Hard Disk
- 4 Preload
- 5 Sélection/Help/Option
- 6 Morceaux, Fichiers MIDI et Enregistrement des Morceaux
- 7 Edition des Morceaux (Edit Song)
- 8 Enregistrement des Style Users
- 9 Edition des Styles (Edit Style)
- 10 Edition des Effets (Edit Effects)
- 11 Edition du MIDI (Edit MIDI)
- 12 Edition du Mixer (Edit Mixer)
- 13 Edition des Contrôleurs et des Pads (Edit Controllers/Pads)
- 14 Edition des Pistes et du Split (Edit Tracks)
- 15 Edition de Perf Sound/Sound Patch
- 16 Edition de Sons (Edit Sound)  
Sample Translator
- 17 Edition Générale (Edit General)

**SK760**  
WORLD  
KEYBOARD

**POWERSTATION**

**SK880**  
WORLD  
KEYBOARD

**POWERSTATION**

 **GEM**  
by GENERALMUSIC



# • 3 Disquette et disque dur

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

La possibilité de travailler avec des disquettes permet de créer une bibliothèque infinie de Performances, de Styles, de sons et de morceaux que vous pouvez charger à tous moments dans la mémoire RAM du **SK760/880**. Dès que vous vous serez familiarisé avec votre **SK760/880**, vous découvrirez l'aisance que procure le travail avec des disquettes, car celles-ci sont extrêmement polyvalentes.

### La Disquette et le Disque dur

Le **SK760/880** peut gérer des disquettes et des disques durs des types suivants :

- **disquette** : disquettes **HD** (haute densité) et **DD** (double densité) de **3,5"**.
- **disque dur** : un disque IDE ou E-IDE de 2,5" d'une capacité de 2 Go (max.). Pour l'installation, vous devez disposer du kit General Music avec disque dur et extension mémoire (RAM). Les disques durs sont plus pratiques que les disquettes : en effet, leur temps d'accès est beaucoup rapide. Le **SK760/880** possède un disque dur installé en usine protégé en écriture afin d'éviter toute suppression accidentelle des fichiers qu'il contient. Cependant, cette protection peut être désactivée (voir l'option "Protection du disque dur" dans l'écran des utilitaires disque).

### Format des disquettes

Le **SK760/880** est en mesure de lire les formats suivants :

- **SK760/880** format étendu (1,6 Mo);
- standard MS-DOS (1,44 Mo);
- Atari ST/Falcon (720 Ko).

Le **SK760/880** est en mesure de formater des disquettes dans tous les formats reconnus. Vous pouvez également charger des sons RAM, des

Styles et des Songs depuis des disquettes formatées **SK760/880** et des disquettes des séries WK, SK, PS, WX et SX.

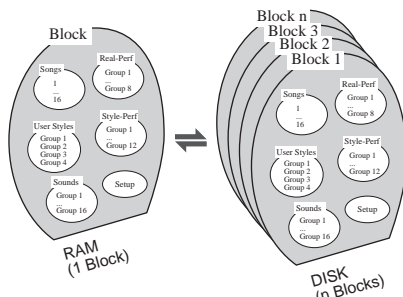
Les Songs du **SK760/880** sont reconnus par les instruments des séries WK et PS1500 si les données mémorisées par le **SK760/880** sont conformes au format GMX (une extension du General Midi (exclusivité General Music) qui rend les 3 premières banques de toute les séries **WK** et PS complètement compatibles).

Le **SK760/880** n'est pas en mesure de lire des disquettes contenant des Songs, des Styles et des sons non formatés par des instruments General Music. Pour échanger des Songs avec des instruments d'autres fabricants, il faut les sauvegarder sous format de fichier MIDI puis les transférer d'un instrument à l'autre à l'aide de disquettes MS-DOS.

### Les fichiers (File) et les blocs (Block)

Les données sont mémorisées dans les disquettes sous forme de **FILE (FICHIERS)**. Par exemple, un morceau, une Performance, un Style, un son, un Setup (configuration) ou un Block sont des fichiers.

Les fichiers sont organisés en groupes dénommés **BLOCK (BLOCS)**. Chaque block correspond à tout le contenu de la mémoire RAM, comme illustré ci-dessous :



Représentation graphique illustrant l'organisation des données dans la RAM et dans les disquettes.

La RAM ne peut donc contenir qu'un seul Block. Les disquettes peuvent en contenir plusieurs. Néanmoins, le Block est plus adapté au disque dur en tant qu'unité de classification.

Quand on charge un Block dans l'instrument à l'aide de la commande « Load Single Block », tout le contenu de la RAM est mis à jour.

### Types de fichiers

Les types de fichiers relatifs au **SK760/880** sont identifiés par un nom et, dans certains cas, par une extension. Le tableau suivant dresse la liste des types de fichiers et, dans certains cas, leurs extensions relatives :

Types de Fichier	Description
<b>Block</b>	Tous les types de fichiers sauf les fichiers MIDI
<b>Setup</b>	programmations générales pour les canaux MIDI vidéo, pédales & pads
<b>Sound</b>	RAM-Sound et RAM-^v-Sound.
<b>Performances</b>	Groupes Real Perf.
<b>Style-Perf.</b>	ROM Style Perfs. sauf les styles utilisateur ( <b>User Style</b> ) et autres performances de Style.
<b>Song</b>	Format <b>SK760/880</b> WK, SK, PS Format WX2 (nom <b>.WXS</b> ) SX2 (nom <b>.SXS</b> )
<b>MIDI file</b>	Fichier MIDI (Nom <b>.MIDI</b> ) SMF 0 et 1

### Les pages du menu DISK

L'environnement est articulé sur sept pages dont le nom est affiché en haut de l'écran. Les sept pages sont les suivantes :

<b>1. Load</b>	Chargement en RAM.
<b>2. Save</b>	Sauvegarde sur le disque dur ou sur disquette.
<b>3. Erase</b>	Effacement dans la RAM ou sur disquette.

<b>4. Copy</b>	Copie depuis disquette à disque dur ou vice versa, de disquette à disquette ou de RAM à RAM.
<b>5. Move</b>	Déplacement depuis disquette à disque dur ou vice versa, de disquette à disquette ou de RAM à RAM.
<b>6. Floppy Utility</b>	Utilitaires pour les disquettes (formatage, nom des disquettes)
<b>7. Hard Disk Utility</b>	Utilitaires pour le disque dur (formatage, contrôle de disque, récupération des données, gestion du disque dur, etc.).

### Quantité de fichiers

Vous pouvez gérer les fichiers soit en tant qu'éléments individuels (Single), soit comme groupe (Group), soit en tant qu'ensemble entier du même type de fichiers (All). Le tableau suivant illustre la quantité de fichiers gérés :

#### QUANTITÉ DE FICHIERS

<b>Single</b>	Un seul fichier.
<b>Group</b>	Tous les fichiers attribuables à une touche des sections Style Groups (ROM et User), Programmable Performances ou Sound Groups. Vous pouvez également charger les Songs dans deux Song Groups "virtuels".
<b>All</b>	Tous les fichiers du type désiré contenus dans un Block ou dans la RAM (tous les sons, toutes les Performances, tous les Styles, etc.).

### Les commandes de DISK

Les fonctions «Disk» suivent une logique simple : vous sélectionnez la quantité de fichier dans le secteur gauche de l'écran (Single, Group, All) et le type de fichier dans celui de droite.

- sélectionnez la quantité (Single, Group, All);
- sélectionnez le type de fichier (Sound, Performance, Song, etc.).



Exemple : Pour charger un seul morceau, il faut spécifier «SINGLE» et «SONG» dans la page LOAD.

### Opérations de Load (charger), Save (sauvegarder), Erase (effacer), Copy (copier) et Move (déplacer)

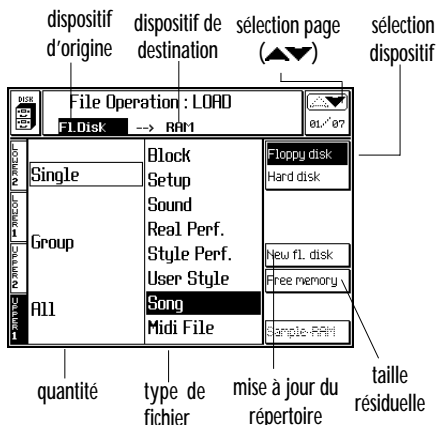
Les données classées sur disquette, dans le disque dur ou dans la RAM peuvent être chargées (Load), sauvegardées (Save), effacées (Erase), copiées (Copy) ou déplacées (Move) par les opérations suivantes:

- en tant qu'éléments individuels (Single Song, Single User Style, Single Performance, Single MIDIFile, etc.);
- en tant que groupe de fichiers (User Style Group, Song Group, etc.);
- en tant qu'ensemble entier du même type de fichiers (All Songs, All Sounds, All Style Groups, All Performances, etc.).

### Limites

Certains types de fichiers ne peuvent être gérés qu'individuellement. Les fichiers MIDI, par exemple, peuvent uniquement être gérés à l'aide de la commande SINGLE MIDI FILE. Certains fichiers ne sont gérés qu'à l'aide des commandes Single, Group et All, tandis que pour d'autres la gestion est limitée à Single et All. Le tableau suivant fait la liste des commandes valables pour chaque type de fichier :

Type de fichier	Commande
Block	Single
Setup	Single
Sound	Single, All
Real Perfs	Single, Group, All
Style Perfs	Single, Group, All
User Styles	Single, Group, All
Song	Single, Group All
MIDIFile	Single



Page principale «Load»

## Le Sélecteur de fichiers

Le sélecteur de fichier correspond au deuxième niveau des opérations «Disk» et vous pouvez y accéder en confirmant la commande spécifiée dans la page principale.

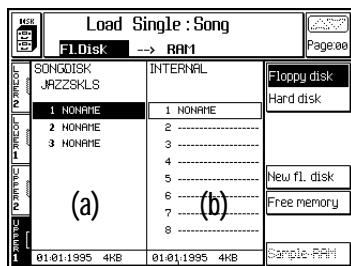
Le sélecteur de fichier affiche (a) le **répertoire (directory)** de la source du fichier dans le secteur de gauche et (b) le répertoire de destination dans le secteur de droite. Le «répertoire» n'est en fait qu'une liste du contenu du fichier. Toutes les opérations d'édition du disque (Erase excepté) consistent en une copie ou un déplacement d'une source à une copie ou un déplacement depuis une source à une destination (par exemple depuis la disquette dans la mémoire RAM).

La direction de copie/déplacement est indiquée dans la barre de statut par une flèche qui pointe du dispositif source vers celui de destination.

**F1.Disk** --> **RAM**

Le dispositif source peut être une disquette, le disque dur ou la RAM. Vous sélectionnez le dispositif en appuyant sur les touches de fonction F1, F2 ou F3.

Les emplacements libres sont indiqués par une série de tirets. Si vous sélectionnez un emplacement préalablement occupé par un fichier, ce dernier est remplacé par le nouveau fichier que vous êtes en train de charger, sauvegarder, copier ou déplacer.



Répertoire  
d'origine

Répertoire de  
destination

Sélecteur de fichier «Load Single Song»

# Procédures relatives aux disques durs et aux disquettes

Se référer à la procédure générale suivante en ce qui concerne les opérations sur les disques. Les variations à la procédure générale sont détaillées séparément.

1. Si vous travaillez sur disquettes, insérez une disquette dans le lecteur.

Si vous travaillez sur disque dur (accessoire optionnel), appuyez sur la touche DISK.

2. Appuyez sur la touche DISK et passez à la page principale relative à l'opération désirée (Load, Save, Erase, Copy, Move, Utility).

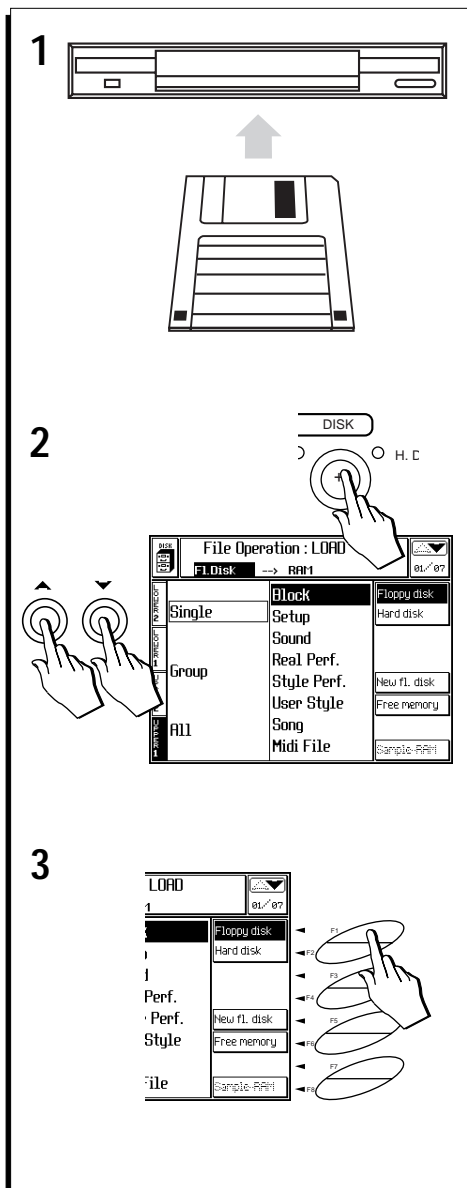
Appuyez sur les touches de défilement pour visualiser les pages principales de l'écran Disk. L'exemple illustre la page principale de chargement (Load).

3. Si nécessaire, sélectionnez le dispositif avec lequel vous êtes en train de travailler à l'aide des touches de fonction F1, F2, F3.



Les pages Load et Save affichent les options Floppy Disk (disquette) et Hard Disk (disque dur). Lorsque vous travaillez sur le disque dur, la LED de la touche Hard Disk s'allume.



Les pages Erase, Copy et Move affichent les options Floppy Disk (F1), Hard Disk (F2) et RAM (F3).

L'option Utility est détaillée séparément.



4. Sélectionnez la commande désirée en appuyant sur le curseur (par exemple, «Load Single Song»).

Utilisez le curseur  pour vous déplacer dans la colonne de gauche et sélectionner la quantité (Single, Group, All) en appuyant sur les touches .

Déplacez-vous maintenant dans la colonne de droite en appuyant sur le curseur  et sélectionnez le type de fichier (Sound, Performance, Song, etc.) en appuyant sur les touches .

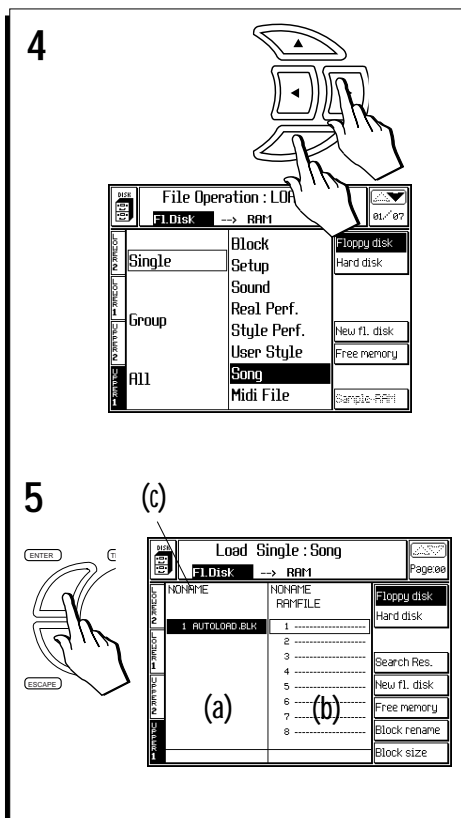
5. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer la commande et accéder ainsi au Sélecteur de fichier.

L'écran affiche le message "Wait Please" (Attendez s.v.p.) quelques instants avant d'ouvrir le sélecteur de fichier.

Le sélecteur de fichier dresse la liste d'un ou de plusieurs Blocks présents dans le répertoire source et le répertoire de destination qui représente la section de mémoire dans la RAM où résident les types de fichiers actuellement gérés (dans notre cas les Songs).

L'exemple illustre le répertoire de la disquette (a) qui ne contient qu'un seul fichier Block et le répertoire de la RAM de l'instrument (b) avec les emplacements Songs vides. Le nom de la disquette est affiché en haut à gauche (c). Si aucun nom n'a été attribué à la disquette, l'écran affiche les mentions "NO NAME" ou "UNTITLED" ou autre.

► **Remarque :** Pour fermer le sélecteur de fichier et retourner à la page principale de Load, il faut appuyer une fois sur ESCAPE. Pour quitter «Edit Disk», appuyez sur Disk.





6. Sélectionnez le Block et appuyez sur la touche ENTER pour ouvrir le répertoire.



Le contenu du Block affiche le type de fichier sélectionné au point 4 (dans notre cas, plusieurs fichiers en ordre croissant).

Au fond des colonnes se trouve la liste des informations relatives aux fichiers ou aux emplacements couramment sélectionnés. Dans notre cas, vous pouvez voir sur la gauche (d) la date de création du fichier et sa taille exprimée en ko (kiloctet), sur la droite l'emplacement vide.

7. Si nécessaire, sélectionnez le fichier dans le répertoire de la source.

Utilisez les touches curseur  pour sélectionner le fichier source. Appuyez sur les touches curseur  pour changer de colonne.

8. Si nécessaire, sélectionnez la destination.

Se déplacer dans la colonne de destination en appuyant sur les touches curseur  et utilisez les touches curseur  pour sélectionner une destination.

Les emplacements vides sont indiqués par une ligne de tirets. Si vous sélectionnez une ligne avec un nom, le fichier sur cet emplacement sera effacé et remplacé.

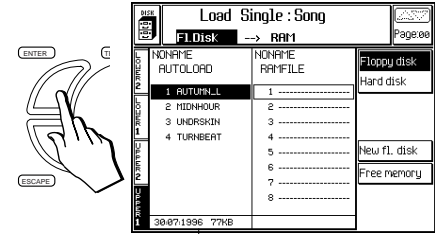
9. Appuyez sur ENTER pour confirmer la sélection.

L'invite vous demande de confirmer la commande : «Are you sure?».

10. Appuyez de nouveau sur la touche ENTER pour confirmer l'opération ou sur la touche ESCAPE pour l'annuler.

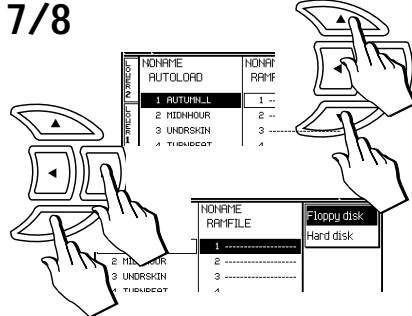
En appuyant sur la touche ENTER, vous confirmez l'opération qui est ainsi exécutée. L'écran affiche le message correspondant à l'opération en cours. Par exemple, si vous êtes en train de charger un morceau individuel, l'écran affiche : "Loading Single Song..." (chargement d'un morceau individuel). Quand le message disparaît, l'opération a été effectuée avec succès.

**6**

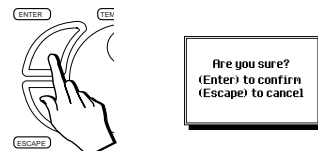


(d)

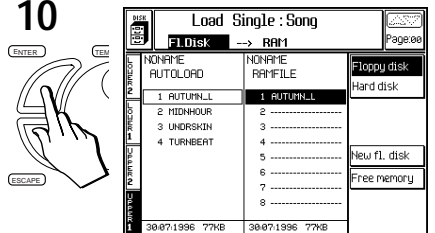
**7/8**



**9**



**10**



11. Répétez les opérations des points 7, 8, 9 et 10 jusqu'à ce que la destination soit organisée à votre gré.

Pour sélectionner un fichier contenu dans un autre Block, il faut retourner à la colonne source. Appuyez sur la touche ESCAPE pour quitter le Block. Appuyez de nouveau sur la touche ESCAPE pour quitter le sélecteur. Sélectionnez un autre Block, appuyez sur ENTER pour entrer dans le répertoire correspondant et répéter les opérations précitées.

12. Appuyez sur DISK (ou trois fois sur la touche ESCAPE) pour quitter l'environnement «Disk».

DISK ne modifie pas l'environnement «Disk». En ouvrant de nouveau «Disk», la page ouverte sera celle du sélecteur de fichier avec, dans notre cas, la liste des Songs.

ESCAPE permet de (1) quitter le Block, (2) fermer le sélecteur de fichier, (3) quitter l'environnement «Disk».

11

Load Single : Song		Page 008
F1 Disk --> RAM		
NONAME AUTOLOAD	NONAME RAMFILE	Floppy disk Hard disk
1 AUTUN.LL	1 AUTUN.LL	
2 MIDN.HOUR	2 UNDRSKIN	
3 UNDRSKIN	3 TURNBEAT	
4 TURNBEAT	4 MIDN.HOUR	New fl. disk
	5 .....	Free memory
	6 .....	
	7 .....	
	8 .....	
30:07:1996 77KB	30:07:1996 77KB	

12

DISK H.C.

ou

ENTER TEMPO / DATE

# Opérations de chargement (Load)

Les opérations de chargement s'effectuent dans la direction source → RAM; la source peut être la disquette ou le disque dur.

Préparez une disquette contenant les données que vous souhaitez charger. Ces disquettes peuvent être des disquettes au format **SK760/880** ou au formats précédents tels que WK, SK, PS, WX ou SX et MIDI file. Si vous travaillez sur disque dur, sélectionnez l'option HARD DISK en appuyant sur la touche de fonction F2.

## LA PROCÉDURE GÉNÉRALE DE CHARGEMENT

1. Introduisez la disquette dans le lecteur.
2. Appuyez sur DISK pour entrer dans la page principale Load.

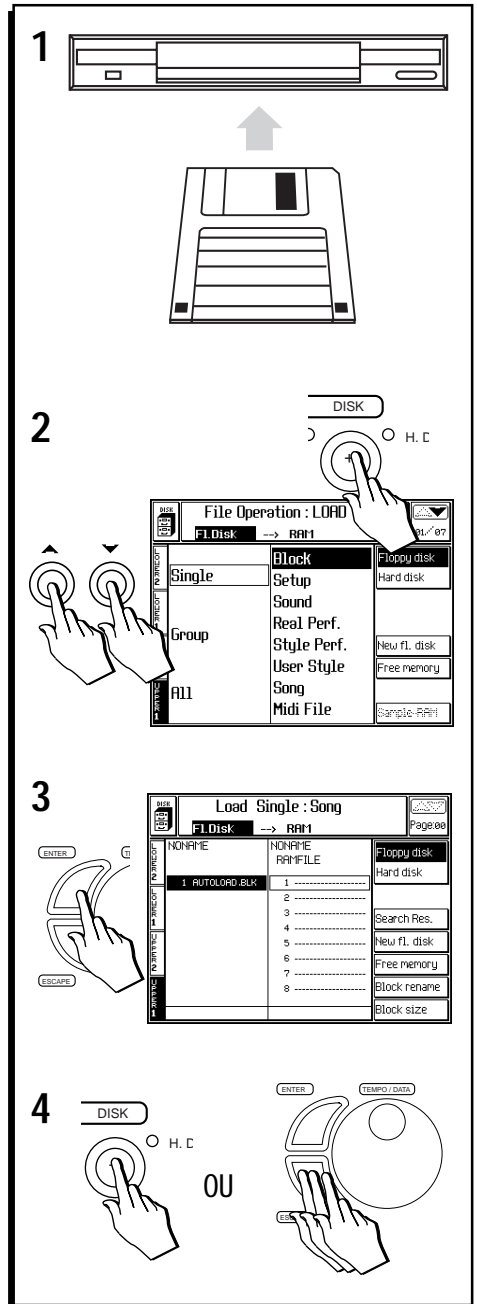
Si la page principale de Load n'est pas active, utilisez la touche de défilement de gauche (▲▼) pour afficher la page.

3. Sélectionnez la commande désirée (par exemple «Load Single Song») puis appuyez sur la touche ENTER pour entrer dans le sélecteur de fichier.

Maintenant, vous pouvez procéder à l'opération de chargement en vous référant aux exemples des pages suivantes.

**NOTE :** Les opérations de Load Single incluent également la fonction de recherche "SEARCH RESOURCE" qui permet d'effectuer la recherche d'un fichier individuel (Block, Sound, Real Perf, Style Perf, User Style, Song, MIDI file). L'usage de cette fonction est détaillé dans le chapitre "Edit Disk" du Manuel de Référence.

4. Lorsque l'opération est terminée, appuyez sur DISK (ou trois fois sur la touche ESCAPE) pour quitter l'environnement «Disk».



## FONCTION LOAD SINGLE

La fonction Load Single offre les possibilités suivantes :

### Load Single Block

Utilisez la procédure «Load Single Block » pour remplacer tout le contenu de la RAM. Le Block contient : des sons RAM, des Performances programmables, des Performances de Style, des Styles utilisateurs (et les Performances associées), les Songs (et les Performances associées), ainsi qu'un fichier de configuration (Setup).

### Load Single Setup

Utilisez la procédure «Load Single Setup» pour charger un fichier Setup dans la RAM. Les fichiers de configuration contiennent des informations relatives au statut des fonctions générales de l'instrument (Tuning/Scale, programmations Audio Mic/Line, statut du verrouillage MIDI, la configuration des canaux MIDI, le statut de l'option Pedals/Pads Lock et la configuration des Pédales et des Pads). Lorsque vous chargez un fichier de configuration dans la RAM, toutes les autres données présentes dans la mémoire restent intactes. Un fichier Block ne peut contenir qu'un seul fichier de configuration.

### Load Single Song

Utilisez la procédure «Load Single Song» pour charger un par un les Songs dans la RAM. Cette opération est très utile pour charger des Songs contenus dans des Blocks différents et pouvoir ensuite les organiser à votre gré dans la RAM. Le **SK760/880** peut charger des Songs à partir de disquettes dans son propre format (Song), et aux formats compatibles précédents (WK, SK, PS, WX, SX), MIDI 0 ou 1 et au format Tune1000™.

### Load Single MIDI File

Utilisez l'opération «Single MIDI File» pour charger un par un les fichiers MIDI en RAM. Les fichiers MIDI chargés dans la RAM sont automatiquement convertis en Songs au format **SK760/880**. La procédure de chargement d'un fichier MIDI est pratiquement identique à la procédure «Load Single Song». Vous pouvez remarquer la différence dans le nom des fichiers car les fichiers MIDI ont une extension **.MID**. D'autres noms peuvent être affichés. Ils représentent des sous-répertoires qui contiennent d'autres fichiers MIDI.

**Important** : Lorsque vous créez un fichier MIDI, la piste 17 est créée automatiquement afin de vous permettre de jouer sur le morceau en cours.

### Load Single Sound

Vous pouvez charger les sons RAM à partir de la disquette afin d'augmenter la capacité sonore du **SK760/880**. La procédure «Load Single Sound» se caractérise par le fait qu'elle comporte plus de phases que les autres procédures ; ceci dépend du nombre de groupes, chaque groupe étant divisé en 8 banques de 16 emplacements. Vous pouvez charger les sons Ram dans n'importe quel emplacement, mais il est vivement conseillé de les charger dans le groupe de sons et sur l'emplacement d'origine afin d'en faciliter la recherche.

La fonction «Load Single Sound» est dotée du paramètre "Sound Search", (recherche du son). Étant donné les dimensions de la bibliothèque du **SK760/880**, le passage d'une banque de sons à une autre est plus facile en spécifiant le nom du son à sélectionner. Lorsque la banque est affichée, il est plus facile de sélectionner la destination du son à charger. Les procédures de la fonction Sound Search sont détaillées aux pages 3.35 et 3.36.



### Load Single Performance

Permet de charger une seule Performance (en temps réel) vers l'un des 64 emplacements des groupes de Performance (1-8). Les Performances en cours de chargement remplacent celles de la RAM. Les Performances originales réglées en usine peuvent être restaurées à tout moment à l'aide de la fonction Restore Perf.

### Load Single Performance

Permet de charger une seule Performance (en temps réel) vers l'un des 64 emplacements des groupes de Performance (1-8). Les Performances en cours de chargement remplacent celles de la RAM. Les Performances originales réglées en usine peuvent être restaurées à tout moment à l'aide de la fonction Restore Perf.

### Load Single User Style

Permet de charger un seul Style utilisateur ainsi que les Performances de Style utilisateur associées vers n'importe quel emplacement des groupes de Style utilisateur (1-4).

### Load Single Style Performance

Permet de charger une seule banque d'un maximum de 8 Performances de Style utilisateur vers la banque originale ROM de Performances de Style. Ces Performances ne peuvent être chargées que vers la banque source de Performances de Style. Par exemple, les Performances de Style du Style 59 (U.S.Trad) ne peuvent être chargées vers aucun autre emplacement des Styles ROM.

Si vous essayer de les charger vers une autre destination que la destination d'origine, l'écran affiche un message d'avertissement :



Vous ne pouvez ni copier, ni déplacer, ni sauvegarder, ni charger ce fichier vers un autre emplacement.

Appuyez sur la touche ESCAPE pour fermer la fenêtre d'avertissement et recommencer l'opération de chargement en sélectionnant, cette fois, la destination d'origine.

## PROCÉDURE DE CHARGEMENT D'UN SEUL SON (EXEMPLE)

Utilisez la disquette de démo 01 fournie avec l'instrument pour charger un échantillon en mémoire. Pour cette procédure, votre instrument nécessite de la RAM d'échantillon supplémentaire. Si votre **SK760/880** ne dispose pas de RAM d'échantillon supplémentaire, utilisez n'importe quelle disquette de sons **SK760/880** contenant des sons édités, ou faites mettre à jour votre instrument avec de la RAM d'échantillon supplémentaire.

1. Sélectionnez la commande SINGLE SOUND dans la page principale Load puis appuyez sur ENTER pour afficher le sélecteur de fichier.

2. Sélectionnez le Block qui contient le son désiré et appuyez sur ENTER pour afficher le Block.

Le répertoire de la disquette peut révéler la présence de plusieurs blocs : l'un contenant l'échantillon, l'autre les Styles utilisateurs, etc. Le répertoire de la RAM de l'instrument affiche les sons ROM du premier groupe (Piano).

3. Sélectionnez le son dans le répertoire source et l'emplacement RAM dans lequel le charger.

Dans cet exemple, le répertoire de la disquette révèle la présence d'un échantillon de percussions (GRV.bpm 106 ♪) avec les numéros de Program Change et de Bank Select 114-6.

4. Appuyez deux fois sur la touche ENTER pour charger le fichier Sound dans la RAM (114 - 6).

Appuyez sur les touches ▲▼ pour faire défiler les groupes de son (1, 2, etc.). Dans ce cas, faites défiler jusqu'au groupe 15 (Percussions - exemple A). Utilisez les flèches directionnelles ▲/▼ pour faire défiler la liste jusqu'à la banque souhaitée (dans ce cas, banque 6) et à la destination souhaitée (Program Change 114 - exemple B).

DISK  
H. C.

**1/2**

Block	Block	Floppy disk
Single	Getup	Hard disk
Group	Sound	
All	Real Perf.	New fl. disk
	Style Perf.	Free memory
	User Style	
	Song	Sample RAM
	Midi File	

**3**

NAME	NONAME	
0044FC0-144	RAMFILE	Floppy disk
1 SAMPLE BLK	1- 1 Piano1	Hard disk
2 STYLES BLK	1- 2 PianoHk1	
	1- 3 PickPiano	Search Res.
	1- 4 PianoStage	New fl. disk
	1- 5 .....	Free memory
	1- 6 .....	Block rename
	1- 7 .....	Block size
	1- 8 .....	
Group: PIANO		
00:00:1996 2KB		

**4**

NAME	NONAME	
0044FC0-144	RAMFILE	Floppy disk
114- 6 GRV.bpm106Y	1- 1 Piano1	Hard disk
	1- 2 PianoHk1	
	1- 3 PickPiano	New fl. disk
	1- 4 PianoStage	Free memory
	1- 5 .....	Sound search
	1- 6 .....	Search next
	1- 7 .....	
	1- 8 .....	
Group: PERCUSSIVE	Group: PIANO	
00:00:2032 198KB	00:00:1996 2KB	

**A**

NAME	NONAME	
0044FC0-144	RAMFILE	Floppy disk
114- 6 GRV.bpm106Y	114- 1 10000001	Hard disk
	114- 2 0K-STAND.11	
	114- 3 0K-STAND.21	
	114- 4 0K-STAND.31	
	114- 5 .....	


**B**

NAME	NONAME	
0044FC0-144	RAMFILE	Floppy disk
114- 6 GRV.bpm106Y	114- 3 0K-US II	Hard disk
	114- 4 .....	
	114- 5 .....	New fl. disk
	114- 6 .....	Free memory
	114- 7 .....	Sound search
	114- 8 .....	Search next
	114- 9 VOICES1	
	114-10 VOICES2	
Group: PERCUSSIVE	Group: PERCUSSIVE	
00:00:2032 198KB		

- Appuyez deux fois sur la touche ENTER pour charger le fichier d'échantillon en mémoire.

► **Remarque** : Il est recommandé de charger les sons et les échantillons dans leurs emplacements originaux afin de faciliter la recherche intégrée mais vous êtes libre de les charger dans n'importe quel groupe.

# 5



Load Single : Sound		GROUP:15
F1 Disk → RAM		
0044FC0-144	NONAME	Floppy disk
SAMPLE	RAMPFILE	Hard disk
114- 6 GRU0pm100V	114- 3 DK_LIS II	
	114- 4 .....	
	114- 5 .....	
	114- 6 GRU0pm100V	
	114- 7 .....	New fl. disk
	114- 8 .....	Free memory
	114- 9 VOICES1	Sound search
	114-10 VOICES2	Search next
Group: PERCUSSIVE	Group: PERCUSSIVE	
000000032 100H		

## FONCTION LOAD GROUP

La fonction Load Group permet un chargement rapide de groupes de 8 éléments en même temps.

.....  
► **Attention** : Le groupe en mémoire est remplacé par le groupe chargé. Par exemple, si le groupe de Style utilisateur que vous chargez contient un seul Style utilisateur, tous les Styles utilisateur du groupe de destination (celui en mémoire) seront remplacés par le nouveau groupe. Veillez à sauvegarder les données de groupe sur disque ou disquette avant toute opération.  
.....

La fonction Load Group offre les possibilités suivantes :

### Load Group Real Perf

Permet de charger un groupe de Performances composé d'un maximum de 8 Performances utilisateur en temps réel dans n'importe quel emplacement mémoire.

### Load Group User Style

Permet de charger un groupe composé d'un maximum de 8 Styles utilisateur (et Performances associées) dans n'importe quel emplacement mémoire de groupe.

### Load Group Song

Permet de charger les morceaux (Songs) en tant que groupe virtuel (Song Group 1 et Song Group 2 du menu des fonctions disque uniquement). Chaque groupe virtuel correspond aux 8 premiers emplacements de la mémoire de morceau ou aux 8 suivants. En fait, lors d'une utilisation normale, lorsque vous appuyez sur la touche Song pour sélectionner un morceau, l'écran de sélection de morceau affiche deux colonnes (gauche et droite). La colonne de gauche correspond au groupe de morceaux 1 (Songs-Group 1), celle de droite correspond au groupe de morceaux 2 (Songs-Group 2). Cette caractéristique est particulièrement utile lors de l'utilisation de disquettes de morceaux pour claviers de la série WX qui contiennent des groupes de 8 morceaux.

.....

## Load Group Style Perf

Permet de charger un groupe de 8 banques de Performances de Style. Chaque banque contient jusqu'à 8 Performances de Style utilisateur. Contrairement aux autres groupes, les groupes de Style ne peuvent pas être échangés - ils doivent être chargés dans leur emplacement mémoire initial. Par exemple, le groupe 8 (US. TRAD) ne peut être chargé dans un autre emplacement RAM que le groupe 8.

Si vous essayez de le charger vers une destination différente de la destination d'origine, l'écran affiche un message d'avertissement:



Vous ne pouvez ni copier, ni déplacer, ni sauvegarder, ni charger ce fichier dans un autre emplacement.

Appuyez sur la touche ESCAPE pour fermer la fenêtre d'avertissement et recommencez l'opération de chargement en sélectionnant la destination d'origine.

## PROCÉDURE DE CHARGEMENT DES GROU- PES DE STYLE UTILISATEUR (EXEMPLE)

Utilisez la disquette de démo 01 pour charger le groupe de Style utilisateur en mémoire.

1. Insérez la disquette de démo 01 dans le lecteur et appuyez sur la touche DISK.
2. Sélectionnez la commande GROUP USER STYLE dans la page principale Load puis appuyez sur la touche ENTER pour afficher le sélecteur de fichier.

Le répertoire de la disquette peut indiquer plusieurs blocs : l'un contenant l'échantillon et l'autre contenant les Styles utilisateur, etc. Le répertoire RAM de l'instrument affiche les sons ROM du premier groupe (Piano).

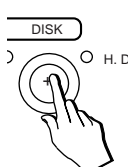
3. Sélectionnez le Block qui contient le groupe désiré et appuyez sur la touche ENTER pour afficher le Block.

Dans cet exemple, le répertoire de la disquette indique la présence de deux groupes de Style utilisateur (User 3 et User 4).


4. Sélectionnez le groupe utilisateur à charger et sa destination en RAM (1, 2, 3 ou 4).
5. Appuyez deux fois sur la touche ENTER pour charger le groupe de Style utilisateur en mémoire.

Les groupes de Style utilisateur sont interchangeables. Par exemple, le groupe utilisateur 3 de la disquette peut être chargé en mémoire utilisateur 1.

**1**




**2**




File Operation : LOAD		
F1 Disk --> RAM1		
Single	Block Setup	Floppy disk
Group	Sound	Hard disk
All	Real Perf.	New fl. disk
	Style Perf.	Free memory
	User Style	Sample-RAM
	Song	
	Midi File	

**3**




Load Group : User Style		
F1 Disk --> RAM1		
0044AC0-144	NONAME	Floppy disk
1 SAMPLE .BLK	1 .....	Hard disk
2 STYLES .BLK	2 .....	
	3 .....	
	4 .....	
		New fl. disk
		Free memory
		Block rename
		Block size

**4**



Load Group : User Style		
F1 Disk --> RAM1		
0044AC0-144	NONAME	Floppy disk
STYLES		Hard disk
3 USER_3	1 .....	
4 USER_4	2 .....	
	3 .....	
	4 .....	
		New fl. disk
		Free memory
16:02:1996 425KB		

**5**



Load Group : User Style		
F1 Disk --> RAM1		
0044AC0-144	NONAME	Floppy disk
STYLES		Hard disk
3 USER_3	1 USER_1	
4 USER_4	2 .....	
	3 .....	
	4 .....	
		New fl. disk
		Free memory
16:02:1996 425KB		

## FONCTION LOAD ALL

Utilisez la fonction «Load All» pour charger en même temps plusieurs fichiers par type.

► **Attention** : Faites très attention lorsque vous utilisez la fonction «Load All». Par exemple, si tous les Styles utilisateur en cours de chargement utilisent un seul Style utilisateur, tous les groupes de Styles utilisateur programmés qui résident dans la mémoire de destination seront remplacés par les nouveaux groupes. Il est vivement conseillé, de s'assurer que les données en RAM sont sauvegardées et copiées sur disquette ou sur disque dur avant de confirmer l'opération.

Cette procédure permet de charger :

**Load All Song** : Jusqu'à 16 morceaux ;

**Load All Sound** : Un numéro spécifique de sons Ram et sons RAM-; ;

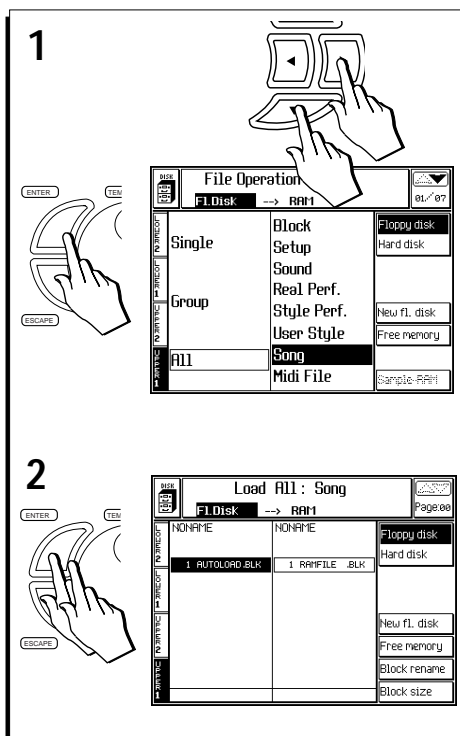
**Load All Real Perf** : 8 groupes de Performances ;

**Load All Style Perf** : 12 groupes de banques de Performances de Style ROM, contenant chacune un maximum de 8 Performances de Style ;

**Load All User Style** : 4 groupes de Styles utilisateur (incluant les Performances de Style utilisateur associées).

## PROCÉDURE DE CHARGEMENT DE TOUS LES MORCEAUX (EXEMPLE)

1. Sélectionnez la fonction ALL SONG dans la page principale de chargement puis appuyez sur la touche ENTER pour afficher le sélecteur de fichier.
2. Sélectionnez le Block qui contient le groupe désiré, puis appuyez deux fois sur la touche ENTER pour charger les données en RAM.



## CHARGEMENT DES MORCEAUX ET DES STYLES WX2/SX2

Le **SK760/880** permet de charger les Songs et les Styles aux formats suivants :

WX2, WX 400, WX Expander, SX2, SX3

Les procédures de chargement sont identiques à celles utilisées pour les morceaux et les Styles du **SK760/880**. Les Blocks relatifs affichent l'extension «.WX» au lieu de «.BLK». En outre, les disquettes WX2/SX2 ne contiennent qu'un seul Block.

Les disquettes de Songs WX contiennent des groupes de 8 morceaux chacun. L'environnement Disk du **SK760/880** contient deux groupes de morceaux virtuels (1 et 2) spécifiques aux disquettes de la série WX.

Veuillez également consulter la procédure Load Group.

## Opérations de sauvegarde (Save)

Les opérations de sauvegarde s'effectuent dans le sens RAM - destination, lorsque la destination est une disquette ou un disque dur.

Même si la mémoire tamponnée du **SK760/880** conserve les morceaux lors de la mise hors tension de l'instrument, nous vous conseillons vivement de sauvegarder les données sur disquette ou sur disque dur également afin de créer des copies de sécurité. Il faut considérer la RAM comme un lieu de travail que vous pouvez toujours remettre à jour et non pas comme un dispositif de conservation des données.

Préparez une nouvelle disquette ou une disquette déjà utilisée pour sauvegarder les données. Les disquettes destinées à sauvegarder les fichiers MIDI peuvent être au format **SK760/880** ou standard MS-DOS. Les fichiers MIDI peuvent également être sauvegardés sur des disquettes au format **SK760/880**.

Vérifiez que la disquette n'est pas protégée - si elle l'est, déplacez le volet de protection avant de l'introduire dans le lecteur, sinon l'écran affiche un message d'avertissement lorsque vous essayez d'effectuer le transfert de données.

Les opérations de sauvegarde se différencient des opérations de Load car elles prévoient une procédure supplémentaire : l'option de créer un nouveau Block.

.....  
▶ **ATTENTION** : Ne pas utiliser les disquettes originales fournies avec l'instrument pour procéder à des sauvegardes. Par souci de sécurité, vérifiez que les disquettes originales sont toujours protégées.  
.....



# LA PROCÉDURE GÉNÉRALE DE SAUVEGARDE

1. Introduisez la disquette dans le lecteur.
2. Appuyez sur DISK pour afficher la page principale de sauvegarde.

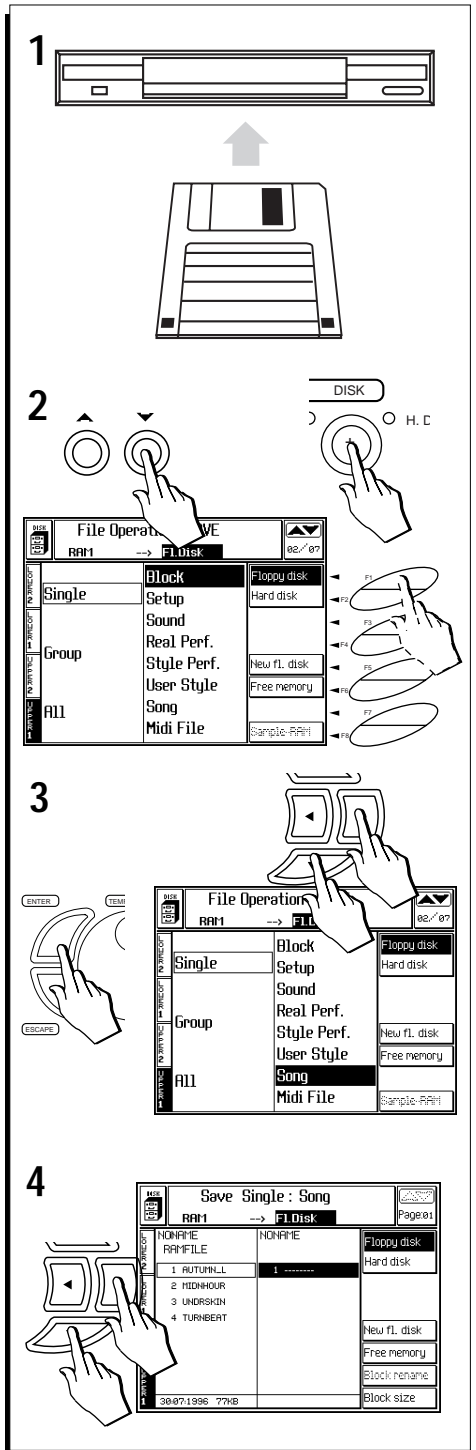
Si la page principale de sauvegarde n'est pas activée, appuyez sur les touches de défilement des pages pour afficher la page désirée.

Si vous travaillez sur disque dur, sélectionnez l'option HARD DISK en appuyant sur la touche de fonction F2.

3. Sélectionnez la commande désirée (par exemple : «Save Single Song»), puis appuyez sur la touche ENTER pour afficher le Sélecteur de fichier.
4. Sélectionnez un Block existant pour sauvegarder les données ou sélectionnez un emplacement vide pour créer un nouveau Block.

Sauvegardez vos données dans un Block lorsque vous devez faire une copie de sécurité de tout le contenu de la RAM.

Sélectionnez un emplacement vide (affiché sous forme d'une ligne pointillée suivie de l'extension .BLK) pour créer un nouveau Block.



5. Appuyez sur ENTER.

Si vous avez sélectionné un Block existant, l'opération se déroulera selon la commande spécifiée.

Si vous avez sélectionné un emplacement vide, l'écran vous invite à créer un nouveau Block en lui donnant le nom de votre choix.

Utilisez le clavier pour saisir les données alphanumériques.

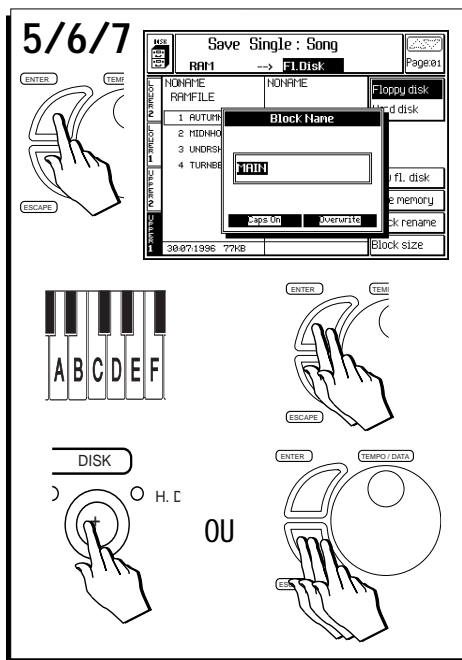
L'extension ".BLK" est automatiquement ajoutée. Confirmez le nouveau Block en appuyant sur la touche ENTER.

6. Appuyez de nouveau sur la touche ENTER pour confirmer l'opération de sauvegarde (Save).

Un Block existant est mis à jour. Un nouveau Block est créé et les fichiers sont sauvegardés dans le Block.

A moins que vous ne fassiez un copie de sécurité (backup) de toutes les données, nous vous conseillons de toujours sauvegarder de nouvelles données dans un nouveau Block afin de sauvegarder les données existantes dans le dispositif de sauvegarde (disquette ou disque dur).

7. Lorsque l'opération est terminée, appuyez sur DISK (ou trois fois sur la touche ESCAPE) pour quitter l'environnement Disk.



## FONCTION SAVE SINGLE

La fonction Save Single offre les possibilités suivantes :

### Save Single Block

Permet de sauvegarder tout le contenu de la RAM sur disquette ou sur le disque dur en effectuant une seule opération. Le Block contient: les sons, les Performances, les Styles utilisateur (et les Performances associées) et les Songs (et les Performances associées), tous contenus dans leurs groupes respectifs, ainsi qu'un fichier de configuration (Setup).

► **Remarque** : Si vous attribuez le nom "AUTOLOAD.BLK" à un nouveau Block, ce dernier pourra automatiquement être chargé lors de la mise sous tension de l'instrument (si la disquette contenant le Block est introduite dans le lecteur). Naturellement, il ne peut y avoir qu'un seul Block par disquette sous le nom AUTOLOAD.

### Save Single Setup

Permet de sauvegarder un fichier de configuration sur un Block contenu dans une disquette ou dans le disque dur. Les fichiers de configuration contiennent des informations relatives au statut des fonctions générales de l'instrument (statut Edit General). Lorsque vous sauvegardez un fichier de configuration dans un Block, vous ne mettez à jour que la configuration existante, tandis que toutes les autres données sauvegardées dans le Block demeurent inchangées. Un fichier Block ne peut contenir qu'un seul fichier de configuration à la fois.

Vous pouvez créer des fichiers de configuration pour toutes les types de travaux : par exemple, une configuration pour jouer chez vous, une configuration différente pour les concerts sur scène, une autre encore pour jouer dans un piano-bar, etc.

### Save Single Song

Permet de sauvegarder un morceau à la fois sur disquette ou sur disque dur. Si vous avez déjà chargé des fichiers MIDI en RAM, utilisez cette procédure pour sauvegarder les morceaux au format **SK760/880**.

► **Conseil** : Un Block peut contenir un maximum de 16 morceaux. Si l'écran n'affiche aucune ligne en pointillé, cela signifie que les 16 emplacements sont déjà occupés. Fermez le Block en appuyant sur la touche ESCAPE puis sélectionnez un emplacement vide dans la liste des Blocks affichés et appuyez sur la touche ENTER pour créer un nouveau Block.

### Save Single Performance

Permet de sauvegarder une seule Performance utilisateur (en temps réel) de n'importe lequel des 64 emplacements des groupes de Performances (1-8) sur disquettes ou sur disque dur. Les Performances en cours de chargement remplacent celles déjà présentes sur le matériel de sauvegarde.

### Save Single User Style

Permet de sauvegarder un seul Style utilisateur ainsi que les Performances de Style utilisateur associées vers n'importe quel emplacement des groupes de Style utilisateur (1-4) présent sur la disquette ou sur le disque dur.

### Save Single Style Performance

Permet de sauvegarder une seule banque d'un maximum de 8 Performances de Style utilisateur. Ces Performances ne peuvent être chargées sur un autre emplacement que leur banque de Performance de Style initiale. Par exemple, les Performances de Style du Style 59 (U.S.Trad) ne peuvent pas être sauvegardées sur un autre emplacement des Styles ROM.

Si vous essayez de sauvegarder vers une destination qui n'est pas celle d'origine, l'écran affiche un message d'avertissement:



Vous ne pouvez ni copier, ni déplacer, ni sauvegarder, ni charger ce fichier dans un autre emplacement.

Appuyez sur la touche ESCAPE pour quitter la fenêtre d'avertissement et répéter l'opération de sauvegarde en sélectionnant l'emplacement d'origine.

### Single MIDI File

Permet de sauvegarder en fichier MIDI un morceau du **SK760/880** sur disquette (format MS-DOS) afin de pouvoir utiliser ce morceau avec d'autres instruments ou d'autres ordinateurs.

Le **SK760/880** sauvegarde les fichiers MIDI sous format SMF 1 et SMF 0 (multipiste). Programmez le paramètre SMF "Save Format" dans la fonction "General Set" de l'édition MIDI (Edit MIDI).

Si vous souhaitez sauvegarder un fichier MIDI parfaitement compatible avec le General MIDI, activez le paramètre General MIDI (option «General Set» de l'édition MIDI).

Les Performances sont converties en données de piste (BankSelect MSB et LSB, ProgramChange, Volume, Pan, CC91 et CC93 pour la profondeur des effets).

Si le Score est présent, le texte est converti en paroles et les sigles des accords en texte.

La procédure de sauvegarde des fichiers MIDI est pratiquement identique à celle de la fonction «Save Single Song». Cependant, le répertoire de destination affiche des noms ayant une extension **.MID**. Dans d'autres cas, vous trouverez d'autres noms qui représentent les sous-répertoires pouvant contenir d'autres fichiers MIDI. Les emplacements vides sont affichés sous forme d'une ligne en poin-

illés suivie de l'extension **.MID**. L'extension **.MID** est automatiquement ajoutée au nom du morceau **SK760/880** lors de la sauvegarde.

Préparez une disquette au format MS-DOS ou Atari ST/Falcon. Appliquez les procédures «Format MS-DOS disk (1.44 Mo)» ou «Format MS-DOS/Atari (720 Ko)» dans la page «Utility» pour formater de nouvelles disquettes.

### Save Single Sound

Permet de sauvegarder un son individuel sur disquette ou sur disque dur pour créer une vaste bibliothèque de sons.

Cette procédure se caractérise par un plus grand nombre de phases que les autres procédures en raison du nombre important de groupes, chacun étant lui-même subdivisé en 8 banques de 16 emplacements.

Vous pouvez sauvegarder les sons RAM dans n'importe quel emplacement du Block de destination, mais il est vivement conseillé de les charger dans l'emplacement d'origine pour en faciliter la recherche.

.....  
► **Remarque :** Vous pouvez également utiliser la fonction de recherche de son (Sound Search) pour accéder directement à un son ou à une banque de sons particulière. La procédure de recherche de son vous est expliquée en détail aux pages 3.36 et 3.37.  
.....

## PROCÉDURE DE SAUVEGARDE DES FICHIERS MIDI (EXEMPLE)

1. Sélectionnez la fonction SINGLE MIDI FILE dans la page principale Save, puis appuyez sur la touche ENTER pour afficher le sélecteur de fichier.

2. Sélectionnez la destination (disquette ou disque dur).

Appuyez sur la touche de fonction F1 pour sélectionner 'Floppy Disk' ou sur la touche F2 pour sélectionner 'Hard Disk'.

3. Sélectionnez le morceau que vous souhaitez convertir en fichier MIDI dans le répertoire source et sélectionnez une destination ayant une extension «.MID» dans la disquette ou dans le disque dur.

Si nécessaire, sélectionnez un Block (un sous-répertoire signalé par l'extension «.DIR») pour entrer dans d'autres emplacements de fichiers MIDI.

Vous pouvez créer un nouveau Block dans le dispositif de sauvegarde grâce à l'opération précédemment expliquée dans la procédure générale de sauvegarde.

4. Appuyez deux fois sur la touche ENTER pour lancer la procédure de conversion.

**1**

**2**

**3**

**4**

## FONCTION SAVE GROUP

La fonction Save Group permet de sauvegarder rapidement et en une seule fois un groupe de 8 éléments.

.....  
► **Attention :** Le groupe se trouvant dans la disquette lors de la sauvegarde est entièrement éliminé et remplacé par le nouveau groupe. Si, par exemple, le groupe de Styles utilisateur en cours de sauvegarde ne contient qu'un seul Style utilisateur, tous les Styles utilisateur programmés se trouvant dans la disquette seront remplacés par le nouveau groupe. Il est donc conseillé de vérifier soigneusement le contenu des données de la disquette ou du disque dur avant de confirmer l'opération.  
.....

La fonction Save Group offre les possibilités suivantes :

### Save Group Real Perf

Permet de sauvegarder un groupe de Performances d'un maximum de 8 Performances utilisateur en temps réel vers n'importe quelle destination de Real Performance sur disquette ou sur disque dur.

### Save Group User Style

Permet de sauvegarder un groupe d'un maximum de 8 Styles utilisateur (ainsi que les Performances associées) vers n'importe quelle destination de groupe utilisateur sur disquette ou sur disque dur.

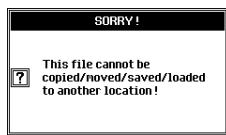
### Save Group Song

Permet de sauvegarder des morceaux sous forme de groupes virtuels (Song Group 1 et Song Group 2 se trouvant uniquement dans l'environnement Disk). Chaque groupe virtuel correspond aux 8 premiers ou aux 8 seconds emplacements de la mémoire Song. La colonne de gauche correspond au groupe de morceaux virtuels 1 et la colonne de droite correspond au groupe de morceaux 2.

## Save Group Style PEbf

Permet de sauvegarder un groupe de 8 banques de Performances de Style sur disquette ou sur disque dur, chaque banque pouvant contenir jusqu'à 8 Performances de Style utilisateur. A la différence des autres groupes, les groupes de Style ne peuvent être intervertis - il doivent obligatoirement être sauvegardés sur leur emplacement initial. Par exemple, le groupe 8 (US. TRAD) ne peut être sauvegardé sur aucun autre emplacement de la disquette que le groupe 8.

Si vous essayez de sauvegarder vers une destination qui n'est pas la destination d'origine, l'écran affiche un message d'avertissement:



Vous ne pouvez ni copier, ni déplacer, ni sauvegarder, ni charger ce fichier dans un autre emplacement.

Appuyez sur la touche ESCAPE pour quitter la fenêtre d'avertissement et répéter l'opération de sauvegarde en sélectionnant l'emplacement d'origine.

## SAUVEGARDE DES GROUPES DE PERFORMANCE DE STYLE (EXEMPLE)

1. Sélectionnez la commande GROUP STYLE PERFORMANCE dans la page principale de sauvegarde, puis appuyez sur la touche ENTER pour afficher le sélecteur de fichier.

2. Sélectionnez la destination (disquette ou disque dur).

Appuyez sur la touche de fonction F1 pour sélectionner 'Floppy Disk' ou sur la touche F2 pour sélectionner 'Hard Disk'.

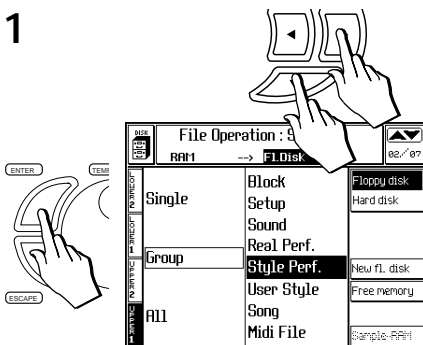
3. Sélectionnez le Block qui contient le groupe désiré et appuyez sur la touche ENTER pour entrer dans le Block.

Si nécessaire, sélectionnez un emplacement vide pour créer un nouveau Block (voir la procédure générale de sauvegarde pour de plus amples informations concernant la création d'un nouveau Block).

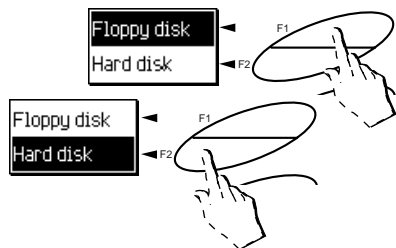
4. Sélectionnez le groupe dans le répertoire de la RAM et sa destination sur disquette, ensuite appuyez deux fois sur la touche ENTER pour sauvegarder le fichier.

► **Attention :** Le groupe se trouvant sur la disquette lors de la sauvegarde est entièrement éliminé et remplacé par le nouveau groupe. Si, par exemple, le groupe de Style utilisateur que vous êtes en train de sauvegarder ne contient qu'un seul Style utilisateur, tous les Styles utilisateur programmés se trouvant sur la disquette seront remplacés par le nouveau groupe. Il est donc conseillé de vérifier soigneusement le contenu des données de la disquette ou du disque dur avant de confirmer l'opération.

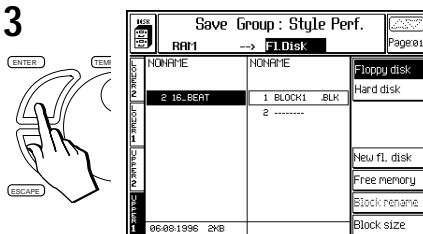
1



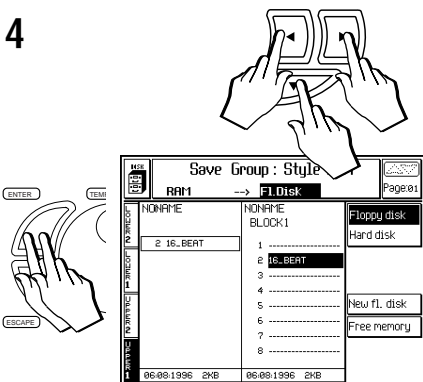
2



3



4



## FONCTION SAVE ALL

Utilisez la fonction «Save All» pour sauvegarder en une seule fois tous les types de fichiers contenus dans la RAM.

► **Attention** : Utilisez la fonction "Save ALL" avec précaution car cette procédure remplace toutes les données de la destination. Il est donc préférable de bien vérifier le contenu de la disquette avant d'utiliser la fonction "Save ALL".

Cette fonction permet de sauvegarder :

**Save All Song** : un maximum de 16 morceaux;

**Save All Sound** : un numéro programmable de sons RAM et sons RAM~\*;

**Save All Real Perf** : 8 groupes de Performances programmables;

**Save All Style Perf** : 12 groupes de Performances de Style ROM;

**Save All User Style** : 4 groupes de Styles utilisateur (incluant toutes les Performances de Style utilisateur associées).

## PROCÉDURE DE SAUVEGARDE DE TOUS LES MORCEAUX (EXEMPLE)

1. Sélectionnez la commande ALL SONG dans la page principale Save, puis appuyez sur la touche ENTER pour afficher le sélecteur de fichier.

2. Sélectionnez la destination (disquette ou disque dur).

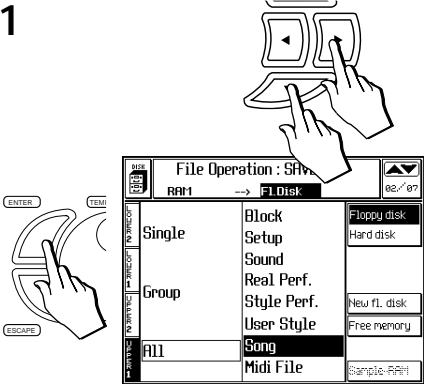
Appuyez sur la touche de fonction F1 pour sélectionner 'Floppy Disk' ou sur la touche F2 pour sélectionner 'Hard Disk'.

3. Sélectionnez le Block qui contient le groupe désiré.

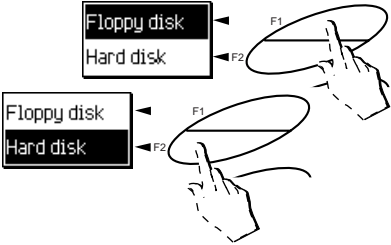
Si nécessaire, sélectionnez un emplacement vide pour créer un nouveau Block (voir la procédure générale de sauvegarde pour de plus amples informations concernant la création d'un nouveau Block).

4. Appuyez deux fois sur la touche ENTER pour sauvegarder les données.

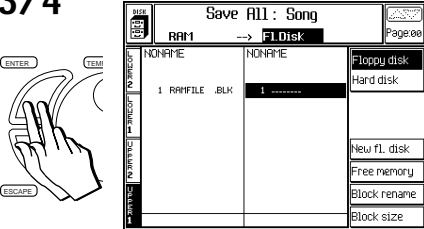
**1**



**2**



**3/4**





## Opérations de effacement (Erase)

Cette procédure permet d'effacer des fichiers contenus dans une disquette ou dans disque dur ou dans RAM afin de créer de la place pour d'autres fichiers.

Quand vous affichez la page Erase, vous pouvez sélectionner le dispositif duquel on veut effacer les fichiers en appuyant sur les correspondantes Touches de fonction:

- Floppy disk = F1
- Hard Disk = F2
- RAM = F3

Le sélecteur de fichier de la fonction Erase ne fonctionne pas entre les répertoires des dispositifs de source et de destination (comme dans les pages Load et Save), mais uniquement dans un répertoire individuel contenu dans le dispositif dans lequel on est en train d'effacer les fichiers.

L'exemple suivant explique l'effacement d'un Morceau individuel dans la RAM .

1. Appuyez sur DISK pour entrer dans la page principale Erase.

Si la page Erase n'est pas affichée, appuyer sur les poussoirs de Défilement pages (▲▼) pour l'ouvrir.

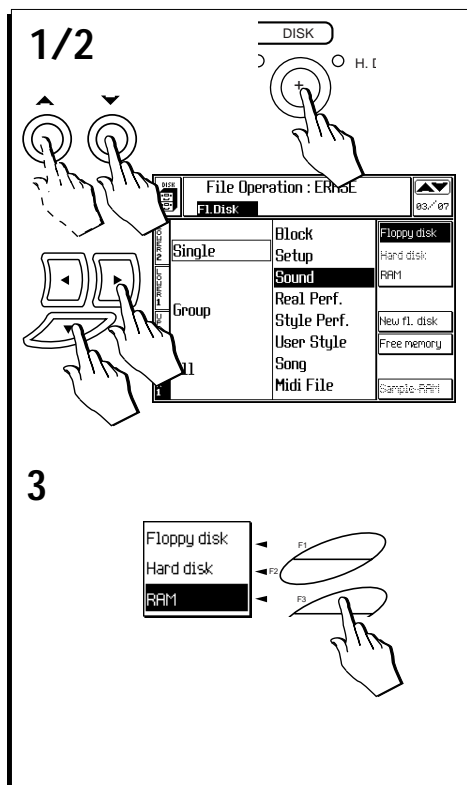
2. Sélectionnez la commande ERASE dans la page principale.

3. Sélectionnez le dispositif dans lequel on veut effacer le fichier.

Dans notre cas, sélectionnez la RAM en appuyant sur la Touche de fonction F3.

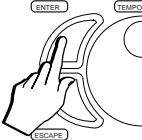
Si vous travaillez sur une disquette, il faut préalablement l'introduire dans le lecteur et sélectionnez le dispositif "Floppy Disk" en appuyant sur la Touche de fonction F1.

Si vous travaillez sur disque dur, sélectionnez le dispositif "Hard Disk" en appuyant sur la Touche de fonction F2.

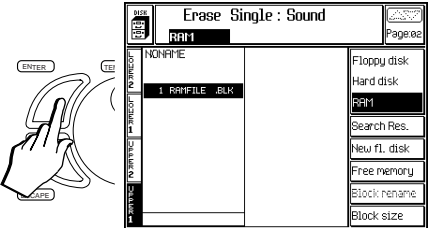


4. Appuyez sur ENTER pour ouvrir le sélecteur de fichier.
5. Si nécessaire, sélectionnez le Block contenant le fichier à effacer et appuyez sur ENTER pour y accéder.
6. Sélectionnez le fichier que vous voulez effacer.
7. Appuyez deux fois sur ENTER pour effacer le fichier dans le répertoire.

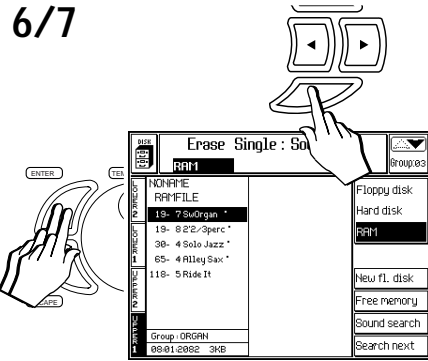
**4**



**5**



**6/7**



# Opérations de Copier (Copy)

Appliquer la procédure Copy pour copier un fichier d'un emplacement à un autre du même dispositif, ou du disque dur à disquette (en ne passant pas par la RAM) et vice versa. A la source, le fichier reste inchangé.

Les modèles dépourvus de disque dur peuvent copier de disquette à disquette ou de RAM à RAM (c'est à dire de source à destination du même dispositif).

Pour copier un fichier d'une disquette à une autre, il faut préalablement charger le fichier par le biais de la fonction Load dans la RAM, puis le sauvegarder par le biais de Save dans l'autre disquette.

L'exemple suivant explique comment copier un fichier Sound depuis disquette dans disque dur. Appliquer la même logique au autres opérations Copy.

1. Appuyez sur DISK pour ouvrir la page principale Copy.

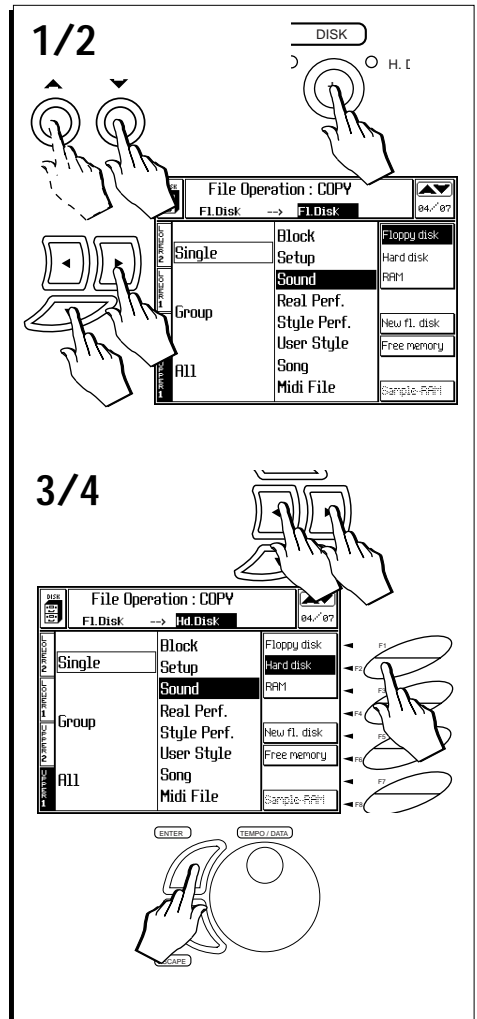
Si la page Copy n'est pas affichée, appuyez sur les poussoirs de Défilement pages (▲▼) pour l'ouvrir.

2. Sélectionnez la commande Copy Single Sound de la page principale.

3. Sélectionnez les dispositifs source et destination en appuyant sur les Touches de fonction F1, F2 ou F3. Dans notre cas, sélectionnez Floppy Disk (F1) en tant que source et Hard disk (F2) en tant que destination- Quand vous entrez la première fois dans le disque dur, il faudra attendre quelques instants: le lecteur en effet procède à la vérification du contenu. Pendant ce laps de temps, l'écran affiche le message "Please Wait" (attendre s.v.p.).

Si vous sélectionnez le dispositif «Floppy disk» ou «RAM» en tant que destination, le même dispositif est automatiquement attribué à l'origine.

4. Appuyez sur ENTER pour ouvrir le sélecteur de fichier.

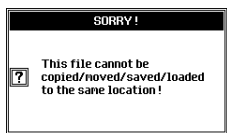


5. Si nécessaire, sélectionnez le Block contenant le fichier que l'on veut effacer et appuyer sur ENTER pour l'ouvrir.
6. Sélectionnez dans la source le fichier que l'on veut copier.
7. Passer dans le répertoire de destination et sélectionner un emplacement.

Si nécessaire, sélectionnez un Block dans le disque dur et appuyez sur ENTER pour y accéder et ensuite sélectionner la destination.

8. Appuyez deux fois sur ENTER pour copier le fichier dans la destination.


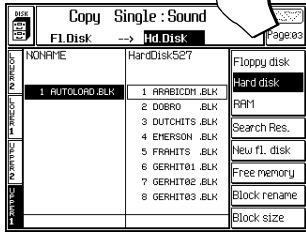
► **Note:** Vous ne pouvez pas copier un fichier sur lui-même. Si vous essayez de copier un fichier sur lui-même, l'écran affiche le message suivant:




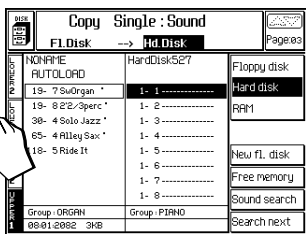
"Ce fichier ne peut être ni copié/ni déplacé/ni sauvegardé/ni chargé sur le même emplacement!

Appuyez sur la touche ENTER ou sur ESCAPE pour quitter cette fenêtre et répéter la même opération en sélectionnant une destination différente.


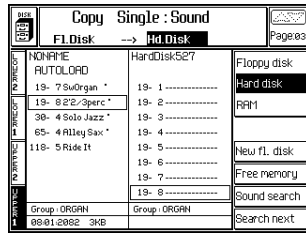
### 5

### 6/7

### 8

# Opérations de Déplacer (Move)

Appliquez l'opération Move pour déplacer un fichier d'un emplacement à un autre dans le même dispositif, ou du disque dur à disquette (en ne passant pas par la RAM) et vice versa. Move efface le fichier dans l'origine.

► **ATTENTION** - Utilisez la fonction Move uniquement si l'on veut effacer le fichier d'origine.

Le modèles dépourvus de disque dur peuvent déplacer de disquette à disquette ou de RAM à RAM (c'est à dire de source à destination du même dispositif).

Pour déplacer un fichier d'une disquette à une autre, il faut préalablement charger le fichier par le biais de la fonction Load dans la RAM, puis le sauvegarder par le biais de Save dans l'autre disquette.

L'exemple suivant explique comment déplacer un fichier Sound dans le dispositif RAM. Appliquer la même logique aux autres opérations Move.

1. Appuyez sur DISK pour ouvrir la page principale Move.

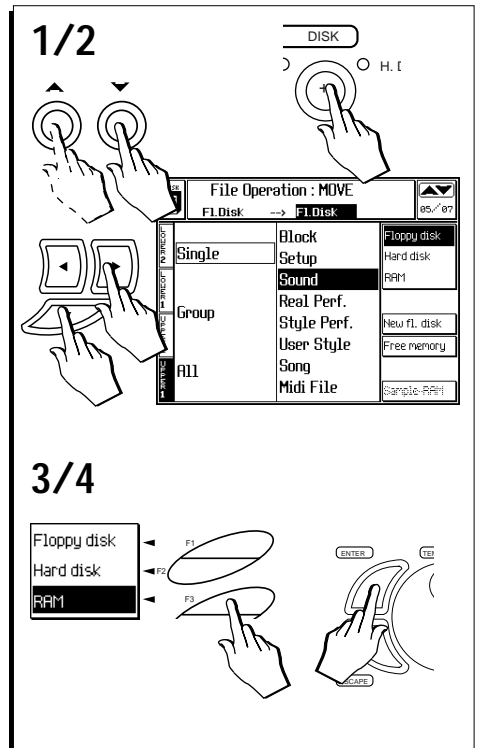
Si la page Move n'est pas affichée, appuyez sur les poussoirs de Défilement pages (▲▼) pour l'ouvrir.

2. Sélectionnez la commande Move Single Sound dans la page principale.

3. Sélectionnez les dispositifs source et destination en appuyant sur les Touches de fonction F1, F2 ou F3.

Dans notre cas, sélectionnez le dispositif RAM (F3). Si vous sélectionnez le dispositif «Floppy disk» ou «RAM» en tant que destination, le même dispositif est automatiquement attribué à l'origine.

4. Appuyez sur ENTER pour ouvrir le sélecteur de fichier.



5. Si nécessaire, sélectionnez le Block contenant le fichier que l'on veut déplacer et appuyez sur la touche ENTER pour y accéder.

6. Sélectionnez dans la source le fichier que vous voulez déplacer.

7. Passez dans le répertoire de destination et sélectionnez un emplacement.

Dans notre cas, appuyez sur les poussoirs de Défilement pages ▲▼ pour faire défiler les Sound Groups et sur les Touches curseur ⬆️/⬆️ pour dérouler les emplacements des Sound Groups.

8. Appuyez deux fois sur la touche ENTER pour déplacer le fichier dans la destination.

Le fichier d'origine est effacé et déplacé dans le nouvel emplacement.

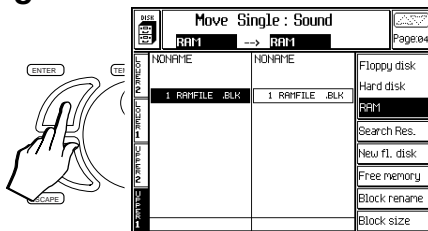
► **Note:** Vous ne pouvez pas copier un fichier sur lui-même. Si vous essayez de copier un fichier sur lui-même, l'écran affiche le message suivant:



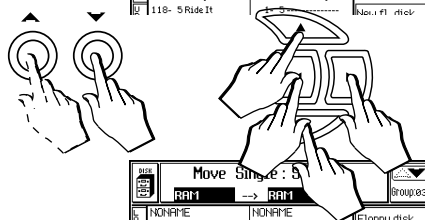
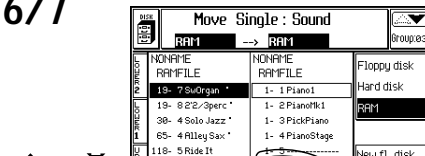
“Ce fichier ne peut être ni copié/ni déplacé/ni sauvegardé/ni chargé sur le même emplacement!”

Appuyez sur la touche ENTER ou sur ESCAPE pour quitter cette fenêtre et répéter la même opération en sélectionnant une destination différente.

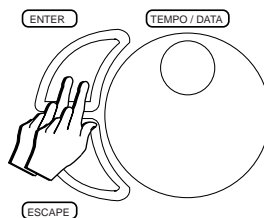
5



6/7



8



## Utilitaire (Utility)

Après avoir appuyé sur la touche DISK, utilisez la touche de défilement ▼ pour arriver aux deux dernières pages Disk : utilitaire de disquette et utilitaire de disque dur.

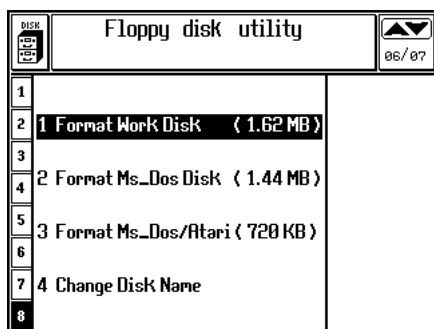
Ces pages offre des fonctions très utiles pour le formatage et la maintenance des disquettes et du disque dur.

Les options Utilitaires sont affichées sur deux pages:

- Floppy Disk Utility et,
- Hard Disk Utility.

La page 06 de FLOPPY DISK UTILITY liste les utilitaires disponibles pour la disquette:

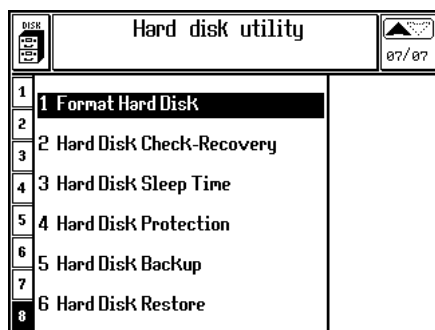
- Format Work Disk (1.62 Mo) - formatage de la disquette sous format **SK760/880** (1,62 Mo);
- Format Ms-Dos Disk (1.44 Mo) - formatage de la disquette sous format Ms-Dos (1,44 Mo);
- Format Ms-Dos/Atari (720 Ko) - formatage de la disquette sous format Ms-Dos/Atari (720 Ko);
- Change Disk Name - pour changer le nom de la disquette.



Floppy Disk Utility page

La page 07 de HARD DISK UTILITY liste les utilitaires disponibles pour le Disque dur:

- Format Hard Disk - formatage du Disque dur;
- Hard Disk Check-Recovery - contrôle et récupération du Disque dur;
- Hard Disk Sleep Time - délai d'extinction automatique du Disque dur;
- Hard Disk protection - Protection du Disque dur;
- Hard Disk Backup - Copie de sécurité (backup) du Disque dur;
- Hard Disk Restore - Initialisation du Disque dur.



Hard Disk Utility page

## FORMAT WORK DISK (1.62 MB)

Cette opération permet de préparer une disquette 3.5" HD sous format étendu **SK760/880** (capacité: 1.62 mégaoctets). Les ordinateurs ne lisent pas ce format.

1. Introduisez une nouvelle disquette dans le lecteur.

Vous pouvez également réutiliser une disquette déjà formatée et dont les données peuvent être effacées.

2. Sélectionnez la fonction «Format work disk (1.62 Mo)».

L'écran affiche la suivante fenêtre de dialogue:



«Le formatage efface toutes les données contenues dans la disquette. Sûr de vouloir continuer? Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler»

3. Appuyez sur la touche ENTER pour faire démarrer le formatage.

► **ATTENTION:** toutes les procédures de formatage effacent le contenu entier du dispositif que l'on est en train d'initialiser - il faut donc toujours vérifier que l'on ne va pas effacer des fichiers importants.

## FORMAT MS-DOS DISK (1.44 MB)

Préparation d'une disquette 3.5" HD sous format MS-DOS (capacité: 1.44 mégaoctets).

Ce format permet d'échanger des données avec un ordinateur MS-DOS, Windows, OS/2, Macintosh, Atari, Amiga et en général tous les ordinateurs en mesure de lire des disquettes formatées MS-DOS. La procédure est identique à celle détaillée pour «Format work disk (1.62 Mo)».

## FORMAT MS-DOS/ATARI DISK (720 KB)

Préparation d'une disquette 3.5" HD sous format MS-DOS / Atari ST (capacité: 720 kilooctets), utile pour l'échange de fichiers MIDI.

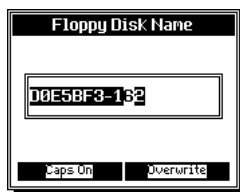
La procédure est identique à celle détaillée pour «Format work disk (1.62 Mo)».

## CHANGE DISK NAME (CHANGER LE NOM DE LA DISQUETTE)

Modifie le nom de la disquette. Nous vous conseillons d'attribuer à une disquette un nom explicatif afin de comprendre rapidement ce qu'elle contient pendant une recherche entre disquettes démunies d'étiquettes. En indiquant le nom de la disquette et une liste sommaire de son contenu sur la disquette, on réduit les délais nécessaires à la recherche des données désirées.

Le **SK760/880** attribue un nom générique à la disquette, selon sa taille.

Par exemple, à la disquette formatée avec la procédure étendue 1.62 Mo est attribué un code du type:



Appliquez la procédure standard pour saisir un nom. Confirmez en appuyant sur la touche ENTER ou annulez en appuyant sur ESCAPE.



## FORMAT HARD DISK

Formatage du disque dur. On utilise cette fonction dans deux cas:

- 1) quand vous installez le kit du Disque dur (si le Disque dur est de fabrication Generalmusic, il ne faut pas formater l'unité car elle contient des fichiers chargés en usine);
  - 2) quand vous voulez rapidement en effacer tout le contenu.
1. Entrer dans «Disk» et afficher la page «Hard Disk Utility»
  2. Sélectionnez la fonction «Format hard disk». L'écran affiche la fenêtre de dialogue:



3. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler. L'écran affiche une deuxième (et dernière) fenêtre de dialogue qui demande de confirmer ou d'annuler:



- «ATTENTION - Sûr de vouloir formater le disque dur? Appuyer sur F1 pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler»
4. Appuyez sur F1 (et non sur la touche ENTER) pour faire démarrer le formatage ou sur ESCAPE pour annuler.

## HARD DISK CHECK/RECOVERY

Vous utilisez périodiquement cette fonction pour contrôler l'état des données contenues dans le disque dur ou pour récupérer des données en cas de dommage. Le disque dur peut s'endommager:

- en cas de manque d'alimentation pendant une procédure Save.
- en cas de défauts physiques du disque.

Si le disque dur est endommagé et que vous essayez d'accéder à son contenu, l'écran affiche le message suivant:

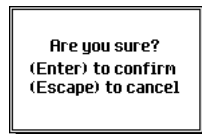


Erreur d'accès au disque dur.

Procéder comme suit pour effectuer le diagnostic et la récupération:

1. Entrez dans «Disk» et affichez la page «Hard Disk Utility».
2. Sélectionnez la fonction «Hard disk check/recovery»

L'écran affiche la fenêtre de dialogue:



Sûr? Appuyez sur Enter pour confirmer ou sur Escape pour annuler.

3. Appuyez sur la touche ENTER pour faire démarrer la récupération des données.

La fonction de vérification commence à analyser l'état des données et essaie de résoudre les éventuels problèmes:



Si le message est 'OK', le disque dur est en ordre.

Si les problèmes continuent à se vérifier, il faut prendre note des deux numéros affichés dans la fenêtre de dialogue car ils peuvent fournir des informations très utiles aux techniciens de l'assistance et du service lecteurs.

- **Check version** - Version du programme de diagnostic et récupération données.

- **Error found** - Code de l'erreur identifiée. 'None' signifie qu'aucune erreur n'a été identifiée.

.....  
 ► **ATTENTION** - Il ne faut jamais éteindre l'instrument pendant que le disque dur ou le lecteur sont en train d'écrire des données (opérations Save, Copy, Move, Erase).  
 .....

## HARD DISK SLEEP TIME (EXTINCTION AUTOMATIQUE)

Le disque dur peut s'éteindre automatiquement après un certain laps de temps. Il se rallume quand on l'utilise à nouveau.

Options: Off (toujours allumé), 5 sec ... 60 sec.

## HARD DISK PROTECTION (PROTECTION DU DISQUE DUR)

Pour des motifs de sécurité ou afin d'éviter la perte de fichiers, utilisez la fonction Hard Disk Protection pour protéger le disque dur.

**Note:** Tous les instruments **SK760/880** installant le disque dur sont livrés d'usine avec le disque dur protégé.

Pour effectuer les fonctions Save, Erase ou Move dans le Disque dur, il faut enlever la protection.

Sélectionnez la fonction Hard Disk Protection et appuyez sur les Touches curseur gauche/droite pour choisir l'une des deux options.

L'option sélectionnée est affichée en positif pour visualiser le statut sélectionné.

Appuyez sur la touche ENTER pour sauvegarder dans la mémoire le statut sélectionné.



Hard Disk not protected



Hard Disk protected

## HARD DISK BACKUP

Cette option permet d'effectuer des copies de sécurité sur disquette d'une partie ou de toutes les données du Disque dur, soit sous forme comprimée qu'étendue. Par défaut, l'option "Compress" est sélectionnée.

A la fin d'une session de travail, rappelez-vous toujours de copier toutes les données élaborées sur disquette; ainsi, en cas de dommage du Disque dur ou de perte de données, vous aurez toujours la possibilité de récupérer votre travail sur disquette.

### Comment copier les données stockées dans le Disque dur

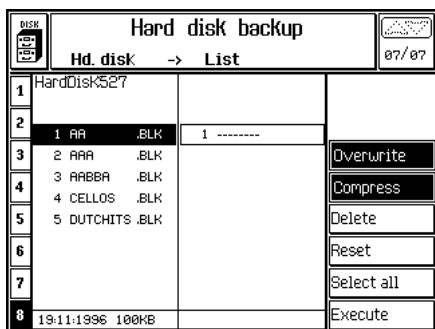
1. Prendre une disquette vide préalablement formatée.

Généralement, des données de la taille de 1000 Ko sont comprimées jusqu'à 50% de leur volume original en cas des Songs, et 30% en cas des Sounds. Appliquer ce paramètre de conversion pour calculer approximativement la quantité de disquettes nécessaires.

La taille de chaque Block sélectionné est indiquée au fond du répertoire.

2. Sélectionnez **Hard Disk Backup** et appuyez sur ENTER pour enclencher la fonction.

En sélectionnant la fonction, un écran de deuxième niveau est visualisé; cet écran affiche sur la gauche le répertoire du Disque



Hard Disk Backup - list

dur et sur la droite une colonne dans laquelle dresser la liste des données que vous voulez copier et compresser.

La liste que vous voulez copier peut être formée uniquement de Blocs de fichiers et non de fichiers individuels contenus dans les Blocs.

3. Préparez la liste contenant le Bloc (ou les Blocs) que vous voulez copier.

Sélectionnez le Bloc en appuyant sur les poussoirs En haut/En bas et ensuite appuyez sur la touche ENTER pour l'introduire dans la liste.

Le curseur se déplace vers le bas dans l'emplacement vide.

Procédez de même pour les autres Blocs.

Si vous essayez d'introduire un Bloc déjà inséré dans la liste, l'écran visualise la répétition. Appuyez sur ESCAPE pour quitter cet affichage et sélectionner un autre Bloc.

4. Appuyez sur EXECUTE pour faire démarrer l'opération de copie.

### Overwrite (F1)

Sélectionnez OVERWRITE (F1) si vous voulez sur inciser (c'est à dire remplacer) les données déjà stockées sur les disquettes utilisées pour des précédents Backup.

Cette fonction est sélectionnée par défaut.

Il faut désélectionner cette fonction si les données mémorisées sur disquette doivent rester intactes.

### Compress (F2)

Sélectionnez COMPRESS (F2) pour compresser les fichiers contenus dans la liste que l'on veut copier.

Cette fonction est sélectionnée par défaut.

### Delete (F5)

Sélectionnez DELETE (F5) pour effacer un Bloc de la liste.

L'option Delete n'élimine pas un Bloc du répertoire du Disque dur.

## Reset (F6)

Sélectionnez RESET (F6) pour effacer une liste, d'un seul coup, contenant deux ou plusieurs Blocs.

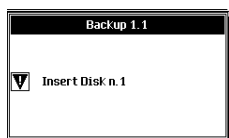
## Select All (F7)

La fonction Select All (F7) sélectionne tous les Blocs stockés dans le Disque dur.

## Execute (F8)

- Appuyez sur EXECUTE (F8) pour faire démarrer l'opération de backup.

Après quelques secondes, l'unité est disponible pour la copie des données. L'écran affiche une fenêtre de dialogue demandant d'introduire dans le lecteur la première disquette (Disk n.1):



- Introduisez une disquette dans le lecteur et appuyez sur la touche ENTER pour faire démarrer l'opération.

Quand l'opération est terminée, l'écran affiche le message suivant:

"Operation completed"

"Opération complétée"

Si l'opération de backup nécessite de plusieurs disquettes, l'écran affiche une fenêtre de dialogue demandant d'introduire une autre disquette.

## HARD DISK RESTORE

Vous utilisez la fonction HARD DISK RESTORE pour charger dans le Disque dur les données sauvegardées sur disquette par le biais d'une opération de Backup.

**Comment récupérer les données préalablement stockées dans le Disque dur et successivement sauvegardées sur disquette**

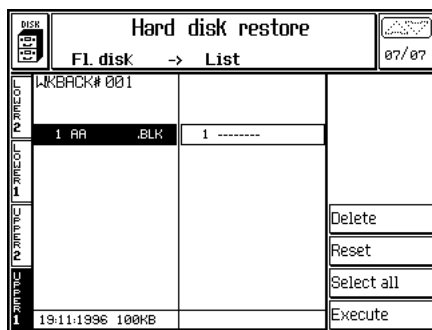
- Introduisez dans le lecteur la disquette contenant les fichiers.
- Sélectionnez Hard Disk Restore et ensuite appuyer sur ENTER pour enclencher la fonction.

Si la disquette contient plusieurs fichiers, elle affiche l'extension ".AR":



- Sélectionnez le fichier que vous voulez récupérer dans le Disque dur et confirmer en appuyant sur ENTER.

Après avoir confirmé la sélection du fichier de backup, un écran de deuxième niveau est affiché; cet écran visualise sur la gauche le répertoire de la disquette et sur la droite une colonne dans laquelle introduire une liste de données que l'on veut copier et décompresser.



Hard Disk Restore - list

4. Préparez la liste contenant le Bloc (ou les Blocs) que vous voulez copier.

Sélectionnez le Bloc en appuyant sur les poussoirs En haut/En bas et ensuite appuyez sur ENTER pour l'introduire dans la liste.

Le curseur se déplace vers le bas dans l'emplacement vide.

Procédez de même pour les autres Blocs.

Si vous essayez d'introduire un Bloc déjà inséré dans la liste, l'écran visualise la répétition. Appuyez sur la touche ESCAPE pour quitter cet affichage et sélectionner un autre Bloc.

4. Appuyez sur EXECUTE pour faire démarrer l'opération de copie.

Quand l'opération de récupération du Disque dur est terminée, l'écran affiche le message suivant:

"Operation completed"

"Opération complétée"

Si l'opération de récupération du Disque dur nécessite de plusieurs disquettes, l'écran affiche une fenêtre de dialogue demandant d'introduire une autre disquette.

#### **Delete (F5)**

Sélectionnez DELETE (F5) pour effacer un Bloc de la liste.

L'option Delete n'élimine pas un Bloc du répertoire Restore.

#### **Reset (F6)**

Sélectionnez RESET (F6) pour effacer une liste, d'un seul coup, contenant deux ou plusieurs Blocs.

#### **Select All (F7)**

La fonction Select All (F7) sélectionne tous les Blocs stockés dans le répertoire Restore.

#### **Execute (F8)**

Appuyez sur EXECUTE (F8) pour faire démarrer l'opération de récupération.

## Fonctions diverses

Cette section vous explique les différentes options des principales pages Disk et du sélecteur de fichier. Certaines sont permanentes et d'autres sont spécifiques à une commande ou à une page Disk particulière.

### NEW FL. DISK (F5) (MISE À JOUR DU RÉPERTOIRE)

Met à jour le répertoire après avoir changé de disquette dans le lecteur. Fait comprendre à l'instrument que l'on a changé la disquette.

Appuyer sur F5, l'écran affiche la suivante fenêtre de dialogue:



On effectue la mise à jour du répertoire également en quittant l'environnement «Edit Disk» en appuyant sur ESCAPE et en y retournant.

### FREE MEMORY (F6) (MÉMOIRE DISPONIBLE)

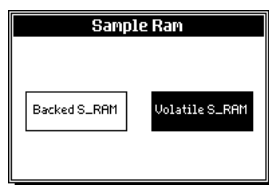
L'écran affiche un message visualisant la taille de mémoire encore disponible dans la disquette, dans le disque dur ou dans la System-RAM, dans Volatile Sample-RAM, dans Backed Sample-RAM.

Free Memory	
Floppy disk	= 465 KB
Hard disk	= 510465 KB
System RAM	= 1581 KB
Backed sample RAM	= 2047 KB
Volatile sample RAM	= Not present

### SAMPLE-RAM... [RAM D'ÉCHANTILLON] (F8)

Cette option n'est activée que si l'instrument a été installé avec l'un des deux ou les deux kits optionnel de mémoire d'échantillon.

L'option de RAM d'échantillon s'affiche sur toutes les pages Disk principales sauf les pages des utilitaires (Utility) et permet de sélectionner le type de RAM d'échantillon désirée.



Appuyer sur les Touches curseur pour sélectionner le type de Sample-RAM et appuyer sur ENTER pour confirmer.

Quand le RAM  $\curvearrowright$ -Sound est stocké dans la mémoire, il est flanqué d'un 'label' qui indique dans quelle Sample-RAM son échantillon est contenu.

Quand on sauvegarde le RAM  $\curvearrowright$ -Sound, le 'label' reste dans le disque. Quand on charge de nouveau les Sounds par le biais des opérations Load All Sound ou Load Single Block, les RAM  $\curvearrowright$ -Sounds sont adressés à la Sample-RAM indiquée par leur 'label'.

.....  
► **Note:** Les échantillons sauvegardés dans un Block par des successives opérations de Save Single Sound peuvent être trop volumineux pour être stockés dans la Backed S-RAM. Dans ce cas, l'instrument essaie de charger tous les échantillons dans la Volatile S-RAM. Si dans ce cas aussi la taille de mémoire est insuffisante, le chargement s'interrompt.  
.....

## BLOCK RENAME (F7) (MODIFIER LE NOM DU BLOCK)

Dans le sélecteur de fichier, permet de modifier le nom du Block sélectionné. Appliquer les méthodes détaillées dans le chapitre «Saisie de données pour modifier le nom.

## BLOCK SIZE (F8) (TAILLE DU BLOCK)

Dans le sélecteur de fichier, affichée au-dessous des deux répertoires (origine et destination), cette option visualise la dimension du Block sélectionné.

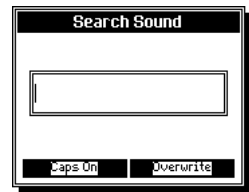
La dimension du même Block dans la RAM et sur disquette peut varier de quelques kiloctets, du moment que certaines données du Setup dans RAM ne sont pas sauvegardées sur disquette.

## SEARCH RESOURCE (F4)

La fonction Search Resource facilite la recherche des fichiers, ce qui est particulièrement utile si l'instrument est doté de Disque dur contenant plusieurs fichiers de types différents.

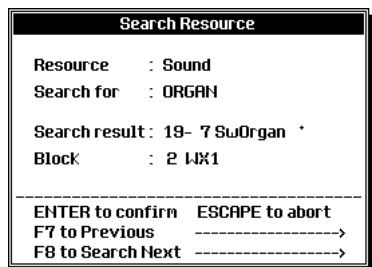
Cette option est affichée dans toutes les pages de deuxième niveau relatives aux opérations "Single". La page de deuxième niveau correspond à celle affichée après la confirmation des sélections dans le sélecteur de fichier.

Par exemple, si l'on ne connaît pas le Block dans lequel réside le son modifié, ou si l'on veut passer directement à un Block spécifique sans vouloir dérouler tous ceux présents dans le disque dur, il suffit de sélectionner l'option Sound Search (F4). L'écran affiche une fenêtre de sélection où l'on peut spécifier le nom du fichier ou du block désiré.



On peut écrire tout le nom (correspondant au fichier désiré, ou n'en introduire qu'une partie afin de sélectionner, l'un après l'autre, tous les fichiers contenant les caractères spécifiés. Par exemple, si l'on est en train de chercher un fichier contenant le mot "organ", ou le nom d'un Block contenant ce mot, on peut rechercher tous les fichiers dont le nom contient ces caractères.

Appuyer sur ENTER pour faire démarrer la recherche. Le premier fichier contenant les caractères spécifiés sera affiché, ainsi que son emplacement:



Si le fichier affiché n'est pas celui désiré, appuyer sur "F7 to Previous" [F7 pour le précédent] et sur "F8 to Next" [F8 pour le successif] pour continuer la recherche.

Quand le fichier désiré a été trouvé, appuyer sur ENTER pour passer directement à l'emplacement des fichiers ou sur ESCAPE pour annuler l'opération de recherche.

La fonction Sound Search est en mesure de signaler l'absence d'un fichier en affichant le message "Not Found" [non trouvé].

## SOUND SEARCH... (F7)

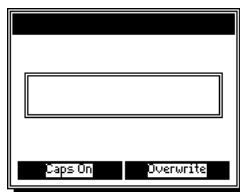
Permet de chercher un Sound; est affiché dans les opérations suivantes:

- Load Single Sound;
- Save Single Sound;
- Erase Single Sound;
- Copy Single Sound;:
- Move Single Sound.

Recherche le Sound successif contenant les caractères spécifiés.

### 1. Appuyer sur F7.

L'écran affiche la fenêtre de dialogue:



### 2. Introduire les caractères contenus dans le Sound à rechercher.

Les 2 ou 3 premières lettres suffisent.

### 3. Appuyer sur ENTER.

Le curseur se positionne sur le Sound le plus proche dont le nom contient les caractères spécifiés.

## SEARCH NEXT (F8) (CHERCHER LE SUIVANT)

Cette commande répète l'opération de recherche effectuée par le biais de Sound Search... (F7). Positionne le curseur sur la position successive de la recherche spécifiée.

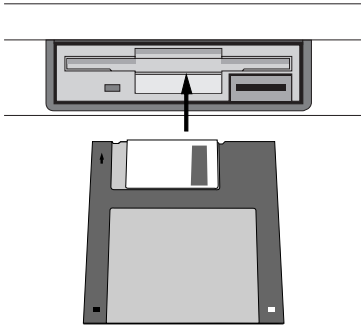


## Informations générales relatives à la manipulation des disquettes

Si vous n'avez jamais utilisé des disquettes et vous n'êtes pas sûrs de savoir manipuler ces délicats supports magnétiques, lisez cette section listant des conseils utiles.

### Introduction de la disquette dans le lecteur

La disquette doit être introduite dans le lecteur avec l'étiquette tournée vers le haut, en introduisant en premier le volet métallique. Appuyer délicatement sur la disquette jusqu'à ce qu'un "click" indique qu'elle est bien en place.



Tenir la disquette bien droite et ne pas forcer son introduction.

### Ejection de la disquette

Avant d'extraire la disquette, vérifier que la DIODE du lecteur est éteinte et que l'écran du **SK760/880** ne signale aucune opération en cours sur le lecteur.

Pour éjecter la disquette, appuyer sur le poussoir d'expulsion et enlever la disquette.

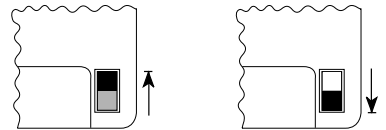


### Protection de la disquette

Les disquettes sont dotées d'une protection contre l'écriture afin de sauvegarder les données qui y sont contenues contre le risque d'être effacées accidentellement.

Pour protéger la disquette et en bloquer l'écriture, déplacer vers le bas le volet de protection (en ouvrant ainsi la fenêtre).

Pour enlever la protection contre l'écriture, déplacer le volet vers le haut (en fermant ainsi la fenêtre).



Disquette non protégée

Disquette protégée

Pour déplacer le volet de protection, utiliser un stylo ou un objet pointu.

### Manipulation des disquettes

Manipuler soigneusement les disquettes afin d'éviter tous dommages et/ou perte des données qui y sont contenues.

- Ne jamais ouvrir le volet métallique, ni toucher la surface du support magnétique.
- Ne jamais transporter le **SK760/880** avec une disquette introduite dans le lecteur. Les têtes de lecture, suite aux vibrations, peuvent endommager la surface de la disquette qui devient ainsi inutilisable.
- Ne jamais stocker des disquettes en proximité d'un appareil de télévision, d'écrans d'ordinateurs, d'amplificateurs, d'enceintes acoustiques, de transformateurs ou tout autre appareil émanant des champs magnétiques.
- Ne jamais stocker des disquettes dans des lieux sujets à des températures extrêmes, exposés directement aux rayons du soleil, sales ou poussiéreux.
- Ne jamais poser des objets sur des disquettes.
- Après usage, conserver les disquettes dans des boîtiers prévus à cet effet.

## Copies de sécurité (ou de backup)

On conseille d'effectuer des copies de sécurité de tous les disques les plus importants. Les copies de sécurité, conservées en lieux sûrs, sont extrêmement importantes en cas de perte des données contenues dans l'instrument, dans le Disque dur ou dans d'autres disquettes.

Pour copier des données d'une disquette à une autre disquette, il faut toujours passer par la mémoire de l'instrument. Il faut charger les données contenues dans la disquette d'origine dans la mémoire et ensuite les sauvegarder dans la disquette de destination. Si l'on fait une copie de sécurité des données contenues dans le Disque dur, le passage par le biais de la RAM n'est pas nécessaire car on peut directement effectuer une copie du Disque dur à la disquette.

## Nettoyage des têtes du lecteur

Il se peut qu'après une période d'intense utilisation de l'instrument des erreurs se vérifient lors du chargement ou de la sauvegarde des données sur disquette; ceci est provoqué par l'accumulation de saleté sur les têtes de lecture du lecteur. Il faut alors procéder au nettoyage de ces têtes à l'aide d'un kit de nettoyage (de bonne qualité) pour lecteurs de 3,5 pouces (à double piste - DS). Il ne faut absolument pas utiliser de vieux kits pour lecteurs à une seule piste.

1. Humecter la disquette de nettoyage à l'aide du liquide prévu.
2. Introduire la disquette de nettoyage dans le lecteur.
3. Effectuer une opération de chargement. L'écran affiche un message d'erreur (c'est normal).
4. Après environ 10 secondes, extraire la disquette.

Pendant au moins 5 minutes ne pas utiliser le lecteur.

## Précautions à prendre lors de l'utilisation de disquettes SK760/880 avec un ordinateur

Exactement comme les systèmes compatibles MS-DOS et Windows 3.1, le **SK760/880** attribue aux fichiers des noms ayant au maximum 8 caractères, plus une extension de trois caractères séparée du nom par un point (par exemple: «MYSONG\_1.BLK»).

Dans Macintosh, OS/2 et Windows 95, le nom du fichier peut être plus long. Quand on modifie un nom sur un ordinateur, il faut se rappeler:

- de ne pas changer l'extension des fichiers. L'extension indique au SK le type de fichier et donc la structure du Block.
- de ne pas introduire des noms de plus de 8 caractères (plus l'extension).
- de ne pas introduire dans un Block plus de fichiers que la RAM du **SK760/880** ne peut contenir.
- de ne pas changer le nom des fichiers contenus à l'interne des Blocks. Le **SK760/880** nécessite de noms standards pour reconnaître la structure des données.

En outre, vues certaines limites de MS-DOS, Windows 3.1, Atari (avec d'autres systèmes, le problème ne se pose pas), rappelez-vous des conseils suivants:

- ne pas introduire des espaces blancs à l'interne du nom (par exemple: «MY FILE.BLK»). MS-DOS n'est pas en mesure de gérer des noms présentant des espaces blancs. Pour partager le nom en deux parties, bien qu'en conservant la compatibilité MS-DOS, il faut:
  - 1) séparer les deux parties par le symbole "souligné" (par exemple: MY\_FILE.BLK).
  - 2) écrire en majuscule le premier caractère des deux parties du nom et en minuscules les autres: «MyFile.BLK»).
- ne pas attribuer le même nom à deux fichiers en écrivant l'un en lettres majuscules et l'autre en minuscules (par exemple: «MYFILE» et «myfile»). MS-DOS, Windows 3.1, Atari, ne font pas de différence entre les majuscules et les minuscules. Même si en MS-DOS et Windows on peut voir les différences, en fait on ne peut pas gérer séparément les deux fichiers.

Les Blocks ressemblent à des classeurs (Macintosh, Atari) ou à des sous-répertoires (MS-DOS, Windows, OS/2). A l'interne du Block, il y a d'ultérieurs classeurs ou sous-répertoires.

# • 4 Preload

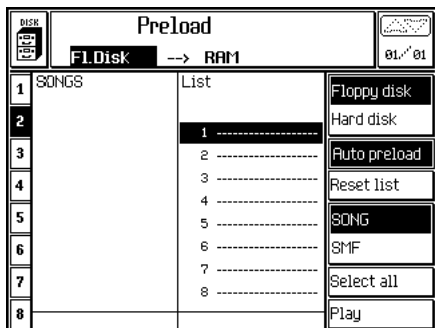
## LA FONCTION PRELOAD

Preload est une fonction de chargement 'en tâche de fond' qui permet d'envoyer en exécution, par le biais d'une seule commande, une liste de Morceaux et/ou de fichiers MIDI contenus dans une disquette et/ou le disque dur, sans devoir préalablement les charger dans la mémoire.

► **Note:** Si la disquette ou le Disque dur contient plus d'un Block, vous entendez jouer uniquement les Morceaux contenus dans le premier Block, tandis que ceux des autres Blocks seront ignorés.

En outre, si la fonction Auto Preload est enclenchée, cela permet de charger simultanément un Morceau et les sons-RAM et sons-RAM-^ qui'ils utilisent.

Vous pouvez introduire dans la liste des Morceaux et des fichiers MIDI; Vous pouvez sélectionner des fichiers contenus dans des Blocks différents; Vous pouvez sélectionner des fichiers sauvegardés dans une disquette et dans le disque dur.



Preload (exécution de tous les Morceaux ou Fichiers MIDI contenus dans la disquette)

## JOUER TOUS LES FICHIERS MIDI OU LES MORCEAUX D'UNE DISQUETTE

Si vous possédez une disquette **SK760/880** contenant des Morceaux, ou si vous avez acheté une disquette de fichiers MIDI, vous pouvez les faire jouer par le biais d'une seule commande, sans préalablement devoir les charger dans la mémoire. Preload permet de faire jouer 16 fichiers sans interruption.

1. Introduisez la disquette dans le lecteur et appuyez sur PRELOAD.

Après un bref délai permettant de contrôler le contenu de la disquette, le premier Morceau ou fichier MIDI de la disquette commence à jouer. Pendant l'exécution du premier Morceau, l'instrument commence à charger le deuxième (le message "Preloading Song" est affiché pendant quelques instants à l'écran).

L'exécution continue ainsi sans s'arrêter tant que tous les Morceaux ou fichiers MIDI contenus dans la disquette n'aient joué. Pendant l'écoute, l'écran affiche la page "Song View" permettant de sélectionner une piste et de la mettre en key-play pour la jouer sur le clavier. Appuyez sur les poussoirs << et >> pour faire avancer ou reculer le morceau d'une mesure à la fois.

L'exécution s'arrête à la fin du dernier Morceau ou du dernier fichier MIDI contenu dans la disquette.

2. Pendant l'écoute, appuyez sur PRELOAD pour ouvrir l'affichage Preload.

Quand l'affichage Preload est ouvert, on accède à toutes les options disponibles par le biais des Touches de fonction F1...F8.

3. Appuyez sur STOP pour arrêter l'écoute du Morceau ou du fichier MIDI en cours et retourner à la page Song View. STOP efface la fonction Preload.

## Créer une liste

1. Si Preload n'est pas affiché, appuyez sur PRELOAD à condition d'avoir une disquette introduite dans le lecteur, ensuite appuyez de nouveau sur PRELOAD et sur la Touche de fonction F4 pour sélectionner l'option RESET LIST.

Reset List efface tous les Morceaux contenus dans la liste (List) et arrête l'exécution du Morceau en cours.

Une liste de Morceaux ou de fichiers MIDI présents dans la disquette est affichée sur la gauche de l'affichage Preload, tandis que la liste Preload est affichée à droite.

2. Si nécessaire, sélectionnez le dispositif duquel vous voulez afficher les fichiers en appuyant sur les Touches de fonction F1 ("Floppy disk") et F2 ("Hard disk").
3. Sélectionnez le type de fichier que vous voulez afficher et introduire dans la liste en appuyant sur les Touches de fonction F5 ("SONG") et F6 ("SMF", Standard MIDI File).
4. Appuyez sur les Touches curseur pour sélectionner le Morceau ou fichier MIDI que vous souhaitez introduire dans la liste et appuyez sur ENTER. Le fichier s'ajoute à la liste Preload; le rectangle blanc qui représente la destination avance d'une position.

Si la disquette contient d'autres Blocks, appuyez sur la touche ESCAPE pour quitter l'affichage du répertoire en cours, sélectionnez un autre Block et appuyez sur la touche ENTER pour accéder à son contenu de Morceaux.

5. Sélectionnez d'autres fichiers et appuyez chaque fois sur la touche ENTER pour les introduire dans la liste.

► **IMPORTANT:** Si vous travaillez avec une disquette, ne pas l'extraire du lecteur car cela peut provoquer l'effacement de la liste Preload.

6. Si vous voulez remplacer un nom de la liste Preload, positionnez le curseur sur la droite de l'écran et sélectionnez le nom que vous voulez remplacer; ensuite retournez avec le curseur à gauche, sélectionnez le fichier que vous voulez introduire et appuyez sur ENTER.

Positionnez de nouveau le curseur à droite et sélectionnez un nouvel emplacement dans lequel introduire le prochain fichier. Retournez à gauche pour effectuer la sélection.

Appuyez sur F7 ("Select all") pour sélectionner tous les fichiers affichés sur la gauche de l'écran. Les fichiers s'ajoutent à la liste affichée à droite.

7. Appuyez sur F8 ("Play") pour faire jouer les Morceaux contenus dans la liste Preload.

Pendant l'exécution, l'écran visualise l'affichage Song View. Vous pouvez sélectionner une piste et la mettre en key-play pour la jouer sur le clavier. Appuyez sur les poussoirs << et >> pour faire avancer ou reculer le Morceau.

Appuyez sur la touche STOP uniquement si vous voulez arrêter l'écoute des Morceaux et effacer l'opération Preload.

SONGS	List
1 AMARSIUN	1 AMARSIUN
2 ARRIVEDE	2 ARRIVEDE
3 NASTRORO	3 NASTRORO
4 IOUORREI	4 IOUORREI
5 LACOLLIN	5 LACOLLIN
6 PENSIERI	6 PENSIERI
7 SIVIAGGI	7 SIVIAGGI
8 UNADONNA	8 UNADONNA
02:16:1995 89KB	02:16:1995 89KB

Liste Preload

# Les fonctions Preload

## FLOPPY DISK (F1) (DISQUETTE)

Sélectionne la disquette. La liste de gauche affiche les fichiers contenus dans le 'chemin principal' de la disquette, dans le Block ou dans le répertoire sélectionné. Les fichiers affichés dépendent de la sélection des options SONG (F5) et SMF (F6).

## HARD DISK (F2) (DISQUE DUR)

Sélectionne le disque dur. La liste de gauche affiche les fichiers contenus dans le 'chemin principal' ou dans le Block sélectionné. Les fichiers affichés dépendent de la sélection des options SONG et SMF.

## AUTO PRELOAD (F3) (PRÉ-CHARGEMENT AUTOMATIQUE)

Si cette fonction est sélectionnée, quand vous chargez un Morceau on charge également les sons-RAM et les sons-RAM<sup>^</sup> présents dans le Block dans lequel le Morceau se trouve. Si la taille de mémoire RAM est insuffisante, le Morceau utilise les sons ROM; dans ce cas, il se peut qu'il joue d'une drôle de manière.

Si l'option n'est pas sélectionnée, les sons-RAM et les sons-RAM<sup>^</sup> ne sont pas chargés.

## RESET LIST (F4) (EFFACER LA LISTE)

Efface la liste de Preload et arrête instantanément l'exécution.

## SONG (F5) (MORCEAU)

Quand cette option est sélectionnée, à gauche de l'écran ne sont affichés que les Morceaux sauvegardés sous format **SK760/880**, WK, SK, PS et WX2/SX2.

## SMF (F6)

Quand cette option est sélectionnée, à gauche de l'écran tous les fichiers contenus dans le dispositif sélectionné. Les fichiers MIDI (SMF) ont une extension '.MID'.

## SELECT ALL (F7) (TOUT SÉLECTIONNER)

Sélectionne tous les fichiers affichés sur la gauche de l'écran. La liste Preload peut contenir au maximum 16 fichiers.

Quand l'option SMF est sélectionnée, Select All introduit les premiers 16 noms de fichiers MIDI. En phase de lecture, les fichiers qui ne peuvent pas être joués seront ignorés.

## PLAY (F8) (EXÉCUTION)

Fait jouer les morceaux listés dans Preload. Si la disquette contient des fichiers MIDI, le temps de chargement est plus long à cause de la conversion des fichiers sous format Song **SK760/880**.

Pendant l'exécution, vous pouvez faire avancer ou reculer le morceau en appuyant sur les poussoirs << et >>. Vous pouvez sélectionner les pistes et les mettre en key-play pour les jouer sur le clavier. Tandis que vous ne pouvez pas sélectionner les Song-Performances.

Pour arrêter l'exécution, appuyez sur STOP.

Quand l'exécution commence, tous les Morceaux contenus dans la mémoire sont effacés, sauf ceux éventuellement en exécution.

La procédure Preload utilise les emplacements 1 et 2 pour faire jouer et mettre en attente les fichiers.

Si l'option «Auto Preload» est sélectionnée, lors du chargement d'un Morceau sont chargés également les éventuels sons-RAM et sons-RAM<sup>2</sup> contenus dans le Block dans lequel le Morceau se trouve. Si la taille de mémoire RAM est insuffisante, le Morceau joue avec les ROM-Sounds, même si de manière incorrecte.

.....  
► **Conseil:** *Quand Auto Preload charge les échantillons d'un Morceau, cette fonction utilise la Sample-RAM libre et ensuite elle commence à remplacer les échantillons du Morceau en exécution avec les échantillons du nouveau Morceau. C'est ainsi qu'à un certain moment le Morceau en exécution peut commencer à mal jouer. Nous vous conseillons donc de ne jamais utiliser une quantité d'échantillons supérieure à la moitié de la Sample-RAM disponible.*  
.....

# • 5 Sélection/Help

## SÉLECTION DES PERFORMANCES

### Sélection sur le tableau de commande

Cette méthode est recommandée pendant l'exécution en temps réel. Si la touche STYLE LOCK est désactivée lorsque vous sélectionnez une Performance, le Style, la variation et le tempo se modifient également.

1. Appuyez sur l'une des touches de la section des groupes de PERFORMANCE pour afficher la fenêtre de sélection «Select Performance».
2. Sélectionnez une Performance en appuyant sur la touche de fonction correspondante.

.....  
▶ **Remarque** : Lorsque vous sélectionnez une Performance, le SK760/880 adresse les messages CC00 (valeur 48)-PC au MIDI OUT en succession rapide. Les messages sont adressés au Common Channel. Les numéros de BankSelect, ProgramChange, Volume et Pan des pistes sont affectés aux canaux normaux.  
.....

### Sélection via MIDI

Le **SK760/880** doit recevoir les messages de sélection sur le Common Channel. Adressez le Control Change 00 (valeur 48) et un Program Change en succession rapide au **SK760/880**.

Le message...	sélectionne...
CC00 [48] - PC [0...7]	Performance 1...8
CC00 [48] - PC [8...15]	Performance 9...16
...	
CC00 [48] - PC [56...63]	Performance 57...64

Nom du Performance  
Group sélectionné

PERFORMANCE GROUP: 1	
GrandPiano	St.Guitar
St.E.Piano	GaryOnVibe
NightSax	MileStone
SlowToFast	Duet

Performance (que l'on sélectionne en appuyant sur la correspondante Touche de fonction)

## SÉLECTIONNEZ LES STYLES

### Sélection sur le tableau de commande

1. Appuyez sur l'une des touches de la section des groupes de STYLE pour afficher la fenêtre de sélection «Select Style».
2. Utilisez les touches de défilement de page (▲▼) pour passer à la seconde banque de Style ROM ou pour revenir à la première banque.
3. Sélectionnez un Style en appuyant sur la touche de fonction correspondante.

► **Remarque :** Lorsque vous sélectionnez un Style, le **SK760/880** adresse les messages CC00 (valeurs 32, 33 ou 44)-PC au MIDI OUT en succession rapide. Les messages sont adressés au Common Channel. Les numéros de BankSelect, ProgramChange, Volume et Pan des pistes sont affectés canaux normaux.

### Sélectionner à l'aide des Performances

Si la touche STYLE LOCK (verrouillage du Style) est activée lorsque vous modifiez une Performance, le Style ne change pas. Si la touche STYLE LOCK est désactivée lorsque vous modifiez une Performance, le Style, la variation et le tempo changent également.

Outre les données de piste (Bank Select, Program Change, Volume, Pan), les Performances programmables mémorisent (a) la sélection d'un Style, (b) la sélection d'une Variation du Style, (c) le Tempo.

1. Déclenchez la touche STYLE LOCK.
2. Appuyez sur l'une des touches de la section PERFORMANCE pour afficher la fenêtre de sélection «Select Performance».
3. Sélectionnez une Performance en appuyant sur la touche de fonction correspondante. Le Style et la variation mémorisés dans la Performance sont sélectionnés.

### Sélection via MIDI

Le **SK760/880** doit recevoir les messages de sélection sur le Common Channel. Vous activez le Common Channel dans l'environnement «Edit MIDI».

Pour sélectionner les Styles ROM, adressez le Control Change 00 avec valeur 32 ou 33 et un Program Change au **SK760/880** en succession rapide.

Pour sélectionner les Styles utilisateur, adressez le Control Change 00 avec valeur 44 et un Program Change au **SK760/880** en succession rapide.

Le message...	sélectionne...
CC00 [32] - PC [0...15]	8 BEAT - Style 1...16
...	
CC00 [32] - PC [112..127]	US.TRAD - Style 113...128
CC00 [33] - PC [0...15]	TRAD 1 - Style 129...144
...	
CC00 [33] - PC [48...63]	LATIN 2 - Style 177...192
CC00 [44] - PC [0...7]	USER 1 - Style 1...8
...	
CC00 [44] - PC [24...31]	USER 4 - Style 25...32

Nom du Style Group  
sélectionné

STYLE GROUP: Jazz		Bank 01
Swing	Big Band 2	
Mid Swing	Dixieland	
Slow Swing	Broadway	
Big Band 1	Foxtrot	

Style (que l'on sélectionne en appuyant sur la correspondante Touche de fonction)



# SÉLECTION DES PERFORMANCES DE STYLE

## Surface de contrôle

Pour sélectionner une Performance de Style ROM ou une Performance de Style utilisateur, la touche Single Touch Play doit être activée. Si cette touche n'est pas activée, le fait de sélectionner une Performance de Style active automatiquement la touche Single Touch PLAY.



1. En mode Style, appuyez sur la touche STYLE.P pour ouvrir la fenêtre «Select Style-Performances».
2. Sélectionnez une Performance de Style à l'aide des touches de fonction correspondantes.

.....  
 ► **Remarque** : Lorsque vous sélectionnez une Performance de Style, le SK760/880 envoie des messages CC00 [valeur 36 ou 40]-PC en succession rapide sur le Common Channel. Les messages de BankSelect, Program Change, Volume et Pan des pistes sont envoyés sur les canaux MIDI normaux.

.....  
 ► **Remarque** : Si vous sélectionnez une Performance de Style en mode d'enregistrement, le numéro de sélection précisé est enregistré sur la piste MASTER.  
 .....

STYLE PERFORMANCES	
Vibes	User
E.Guitar	User
Sax	User
Piano	User

▼  
 Style Performances (que l'on sélectionne en appuyant sur la correspondante Touche de fonction)

## SÉLECTION VIA MIDI

Pour sélectionner une Performance de Style (ROM ou utilisateur) par le MIDI, le message de sélection doit être envoyé au **SK760/880** par le Common Channel. Envoyez un message de Control Change 00 [Valeur 36 pour ROM, valeur 40 pour utilisateur] et un message de Program Change en succession rapide.

Message...	selects...
CC00 [36] - PC [0...7]	ROM Style-Perfs 1...8
CC00 [40] - PC [0...7]	User Style-Perfs 1...8

## SÉLECTION DES SONS

### A l'aide de la sélection des Performances programmables ou des Styles

Reportez-vous aux sections précédentes en ce qui concerne les informations sur le changement des Performances programmables et des Styles. Pendant l'exécution, vous pouvez sélectionner plus rapidement les sons à l'aide des Performances et des Styles. Programmez les Performances ou les Performances de Style à votre convenance.

#### Sélection sur le tableau de commande

1. Appuyez sur l'une des touches de la section des groupes de SON pour afficher la fenêtre de sélection «Select Sound».
2. Appuyez sur les touches de défilement ▲▼ pour faire défiler les banques. Le numéro de banque correspond au message MIDI Control Change 00 (CC00/BankSelect MSB).
3. Sélectionnez le son en appuyant sur la touche de fonction correspondante.

► **Remarque** : Lorsque vous sélectionnez un son, le **SK760/880** adresse les messages CC00-CC32-PC en succession rapide au MIDI OUT.



#### Sélection à l'aide du pavé numérique

Vous pouvez composer le message de sélection du son sur le pavé numérique. Le pavé numérique permet également d'adresser à un instrument connecté au MIDI OUT du **SK760/880** un message composé de Control Change 00 (CC00/BankSelect MSB), Control Change 32 (CC32/BankSelect LSB), ProgramChange (PC).

Pour sélectionner un son du **SK760/880**, il suffit de composer les chiffres CC00-PC, tandis que l'on peut ignorer le CC32.

La zone de saisie se referme automatiquement après quelques secondes d'inactivité.

## Procédure

1. Sélectionnez la piste à laquelle vous souhaitez attribuer un son.
2. Appuyez sur KEY PAD pour activer le pavé numérique. L'écran ouvre une petite fenêtre de saisie affichant le numéro du son actuellement attribué à la piste.
3. Composez le numéro de ProgramChange du son que vous souhaitez sélectionner.

Si le son appartient à une autre banque, ajoutez un tiret de séparation (symbole moins, «-») et le numéro de la banque (BankSelect MSB).

Si nécessaire, ajoutez un autre tiret de séparation et le numéro de BankSelect LSB.

4. Confirmez la saisie en appuyant sur la touche KEY PAD ou sur la touche ENTER, ou appuyez sur la touche ESCAPE pour annuler la saisie. La LED de la touche KEY PAD s'éteint.
5. Appuyez sur STORE PERF pour mémoriser la modification.

► **Remarque** : Les messages de sélection des sons sont transmis et reçus via MIDI dans l'ordre : CC00-CC32-PC avec le ProgramChange à la fin. Pour des motifs pratiques, la séquence inverse a été adoptée pour la sélection sur le tableau de commande, du moment que le ProgramChange même suffit pour sélectionner tous les Sons de la banque en cours.

Lorsque vous utilisez un séquenceur externe, il faut adresser les messages dans l'ordre : CC00-CC32-PC. Si vous ne voulez sélectionner que les sons du SK760/880, il faut ignorer la partie PC32 du message.

Style: <b>0bt Std</b>		J= <b>90</b>	Loc: <b>1 1</b>
Perf.: <b>GrandPiano</b>		Chd: <b>*****</b>	
1	NylonGtr	25-1-1	Full keyb.
2	SlwStrings	58-1-1	
3	Harmonica	23-1-1	Upp./low.
4	Marimba	13-1-1	Multi
5	E.Piano1	5-1-1	
6	SoftSax	66-1-1	Split: B3
7	SlwStrings	58-1-1	
8		<b>1 -1 -1</b>	

<b>1</b>	<b>-1</b>	<b>-1</b>
----------	-----------	-----------

PC/ProgramChange  
 CC00/BankSelect MSB  
 CC32/BankSelect LSB

SOUND GROUP: Piano		Bank: 01
<b>Piano1</b>	1-1	<b>E.Piano1</b> 5-1
Piano2	2-1	E.Piano2 6-1
Piano3	3-1	Harpsichor 7-1
HonkyTonk	4-1	Clavinet 8-1

PC/ProgramChange  
 CC00/BankSelect MSB

## Sélection via MIDI

Le message de sélection du son doit être reçu sur le canal MIDI affecté à la piste.

Pour sélectionner un son du **SK760/880**, il faut adresser le Control Change 00 (CC00/ BankSelect MSB) et le Program Change (PC).

Les numéros sont également affichés dans la page principale (statut Multi) et dans la fenêtre de sélection qui s'ouvre en appuyant sur l'une des touches de la section des groupes de son.

Reportez-vous au tableau des sons avec les messages pour la sélection via MIDI dans l'Annexe.

## SÉLECTION DES MORCEAUX

### Sélection sur le tableau de commande

La sélection d'un morceau active le mode Song.

1. Appuyez sur la touche SONG pour afficher la fenêtre de sélection «Select Song».
2. Sélectionnez un morceau en appuyant sur la touche de fonction correspondante.

► **Remarque** : Lorsque vous sélectionnez un morceau, le **SK760/880** adresse les messages **CC00** (valeur 55)-**PC** au **MIDI OUT** en succession rapide. Les messages sont adressés au **Common Channel**. Les numéros de **BankSelect**, **ProgramChange**, **Volume** et **Pan** des pistes sont adressés aux canaux normaux.

SONG BANKS	
ALSO SPCH	User
TWILIGHT	User
PETEGUNN	User
<b>BALLGAME</b>	User
PIZZMYST	User
CAMPTOWN	User
RUSTIC...	User
WILLTELL	User

▽  
Song (que l'on sélectionne en appuyant sur la correspondante Touche de fonction)

### SÉLECTION VIA MIDI

Le **SK760/880** doit recevoir les messages de sélection sur le **Common Channel**. Adressez le **Control Change 00** avec valeur 55 et un **Program Change** en succession rapide au **SK760/880**.

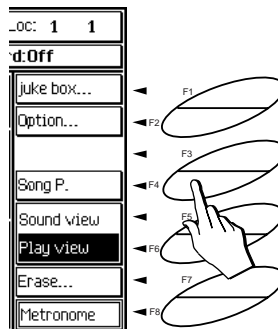
Le message...	sélectionne...
CC00 [55] - PC [0...15]	Song 1...16

## SÉLECTION DES PERFORMANCES DE MORCEAU

### Sélection sur le tableau de commande

Pour sélectionner une Performance de morceau, le mode Song doit être affecté à l'instrument.

1. Sélectionnez l'option SONG-P. (F4) pour visualiser la fenêtre de sélection «Select Song-Performance».
2. Sélectionnez une Performance de morceau en appuyant sur la touche de fonction correspondante.



► **Remarque** : Lorsque vous sélectionnez une Performance de morceau, le **SK760/880** adresse les messages CC00 (valeur 64)-PC en succession rapide au MIDI OUT. Les messages sont adressés au Common Channel. Les numéros de BankSelect, ProgramChange, Volume et Pan des pistes sont adressés aux canaux normaux.

► **Remarque** : Si vous appuyez sur la touche PLAY ou sur STOP, c'est la Performance de morceau enregistrée dans le morceau (le morceau initial ou le morceau le plus récent) qui est sélectionnée. Par conséquent, toute modification temporaire est annulée.

► **Remarque** : Si vous sélectionnez une Performance de morceau en mode d'enregistrement, le numéro de la sélection est enregistré dans la piste Master.

SONG PERFORMANCES	
MIDI STD	User
User	User
User	User
User	User

Song-Performance (que l'on sélectionne en appuyant sur la correspondante Touche de fonction)

### SÉLECTION VIA MIDI

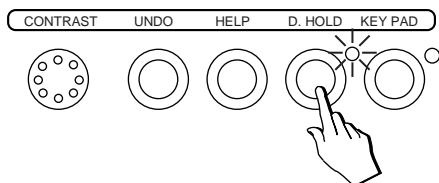
Le **SK760/880** doit recevoir les messages de sélection sur le Common Channel. Adressez le Control Change 00 avec valeur 64 et un Program Change en succession rapide au **SK760/880**.

Le message...	sélectionne...
CC00 [64] - PC [0...7]	Song-Perfs 1...8

## Maintien de l'affichage (Display Hold)

Si vous souhaitez effectuer plusieurs sélections sans que la fenêtre ne se ferme à chaque fois, il faut activer la fonction D. HOLD (maintien de l'affiche).

La LED de la touche s'allume signalant ainsi que la fonction est active.



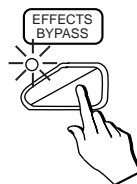
La touche D. HOLD reste activée (LED allumée) tant que vous ne désactivez pas la touche.

Appuyez sur la touche ESCAPE pour fermer la fenêtre de sélection sans désactiver D. HOLD (la LED reste allumée).

Utilisez la touche Display Hold pour sélectionner les sons, les Styles, les Performances programmables et les morceaux.

## Effets désactivés (Effects off)

Vous pouvez choisir de sélectionner et de jouer les Performances, les Styles ou les morceaux sans les effets mémorisés dans les structures correspondantes, en appuyant simplement sur la touche EFFECTS OFF (effets désactivés).



La LED de la touche s'allume pour signaler que les effets sont désactivés. Dans ce statut, toutes les Performances sont lues sans effet ("dry").

La touche EFFECTS OFF reste activée (LED allumée) tant que vous n'appuyez pas pour la désactiver (LED éteinte).

Le **SK760/880** est doté d'un système d'aide en ligne en mesure d'afficher des informations brèves et concises concernant les fonctions de base de l'instrument. Cette fonction est particulièrement utile lorsque vous rencontrez des problèmes et que vous ne disposez pas immédiatement du Mode d'emploi pour trouver des solutions.

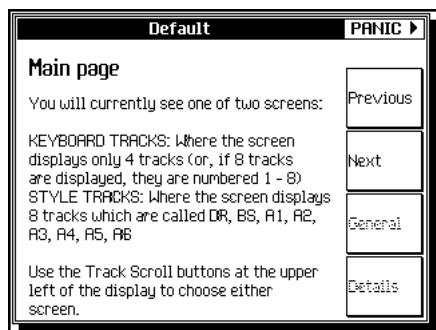
De même, il existe une fonction PANIC qui permet de "débloquer" l'instrument lorsqu'il est connecté via MIDI.

Généralement, lorsque vous appuyez sur HELP, l'écran visualise un affichage qui contient des informations relativement à l'environnement en cours de session.

Par exemple, si le mode Style/Performance est affecté à l'instrument, appuyez sur HELP pour afficher des informations relatives à cet environnement (page principale).

Si vous êtes en train de travailler dans l'un des environnements d'édition (par exemple Edit Effects), appuyez sur HELP pour afficher des informations concernant la section Effects.

Certaines pages d'aide contiennent des informations génériques et une ou plusieurs pages d'informations plus détaillées (Detail) sur le sujet traité.



Help - General Default - Informations de la page principale

## COMMENT UTILISER LA FONCTION D'AIDE

1. Appuyez sur la touche HELP pour afficher des informations relatives à l'environnement en cours.

L'écran affiche une page GENERAL présentant des informations génériques relatives au mode opérationnel.

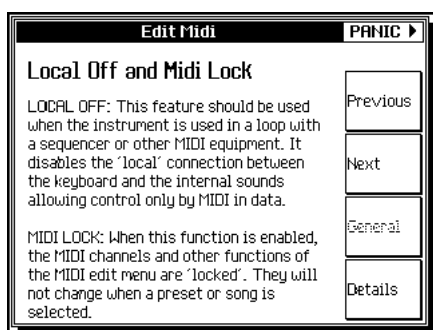
2. Si la fonction est activée, appuyez sur la touche DETAILS (F7/F8) pour afficher un écran présentant des informations détaillées sur le sujet traité.

Selon le mode opérationnel, il existe une ou plusieurs pages (ou pas du tout) disponibles (NEXT - F3/F4). [NEXT = suivante].

Lorsque vous affichez une page suivante, l'option (précédente) PREVIOUS (F1/F2) s'active.

Les options non disponibles sont affichées sous forme de lignes en pointillés.

3. Appuyez sur F5/F6 pour retourner à l'écran GENERAL.
4. Pour passer à une autre fenêtre d'aide, indépendamment du mode opérationnel en cours, appuyez sur la touche NEXT (F3/F4) ou sur la touche PREVIOUS (F1/F2).
5. Appuyez sur la touche ESCAPE pour fermer la page d'aide.



Help - EDIT Midi - Informations détaillées



# • 6 Les Morceaux, les Fichiers MIDI

## Un morceau, qu'est-ce que c'est?

Le Song est un morceau musical multipistes, c'est à dire qu'il est constitué de plusieurs parties instrumentales, chacune desquelles correspondante à une piste. Le **SK760/880** peut charger depuis disquette des Morceaux sauvegardés sous son propre format (**SK760/880**), sous format de précédents instruments Generalmusic (WK, SK, PS, WX, SX), sous format standard d'échange (fichier MIDI, format SMF0 ou 1 compatibles General MIDI), sous format Tune 1000™.

Le Song du **SK760/880** est 'libre', c'est à dire que vous pouvez enregistrer les pistes à partir de n'importe quel point, sans limites de début ou de fin des segments, limites qui au contraire caractérisent les séquenceurs 'à pattern'.

Les pistes contiennent des événements MIDI, c'est à dire des notes de contrôle. Parmi les données de contrôle, il y a des messages de PitchBend et de Aftertouch, des messages de ProgramChange et de BankSelect pour le changement des sons, des messages de ControlChange pour le contrôle des envois aux effets, de la pédale du Sustain, ainsi que d'autres paramètres. Les événements MIDI enregistrés dans les pistes ne sont pas vraiment des sons, mais bien des messages qui enclenchent le générateur sonore interne du **SK760/880** ou un expander contrôlé par le **SK760/880**. En fait, un Morceau n'est qu'une série de listes d'événements MIDI – une liste pour chaque piste.

Dans la spéciale piste Master (Master Track) sont enregistrés des messages de contrôle général qui concernent tout l'instrument comme le changement des effets ou la sélection de Performances.

## Un fichier Standard MIDI, qu'est-ce que c'est?

Le format **MIDI file** permet d'échanger des Songs entre des instruments différents et entre instruments et ordinateurs. Si vous sauvegardez un Morceau **SK760/880** sous format fichier MIDI dans une disquette MS-DOS, vous êtes sûrs et certains que tous les instruments de la dernière génération, ainsi que tous les ordinateurs, seront en mesure de charger le Morceau.

## Le General MIDI

Le General MIDI est une norme d'homologation entre instruments musicaux différents. Un Fichier MIDI compatible General MIDI peut être lu par des instruments différents et jouer toujours de la même manière. Le General MIDI standardise les Program Changes pour la sélection des sons, la disposition des sons de percussion dans les drumkits, l'attribution des drumkits au canal MIDI 10, le nombre minimum de voix polyphoniques (24), le nombre maximum de pistes (16).

Dans le **SK760/880**, les sons de la Banque 1 et les drumkit de la Banque 2 sont parfaitement compatibles avec le General MIDI. Le **SK760/880** reconnaît les Fichiers MIDI compatibles General MIDI grâce à un message contenu dans le Fichier MIDI (*label GENERAL MIDI ON*). Si ce message est absent, un son différent du drumkit peut être attribué au canal MIDI 10.

Si vous voulez correctement charger un Fichier MIDI compatible General MIDI démuné de label GENERAL MIDI ON, commuterez en ON le paramètre General MIDI de l'option «General set» de «Edit MIDI» avant de procéder au chargement. Le **SK760/880** peut sauvegarder des Fichiers MIDI compatibles General MIDI – le paramètre General MIDI de l'option «General set» de «Edit MIDI» doit être en ON avant de procéder à la sauvegarde.

## Le format GMX

Le format GMX ("General MIDI eXtended") est une extension du General MIDI créée par Generalmusic. Il rend compatibles les trois premières banques de sons dans tous les instruments de la ligne Generalmusic **SK760/880**. Donc, pour programmer des Morceaux parfaitement compatibles avec tous les instruments des séries précédentes (par ex. WK et PS), n'utiliser que les trois premières banques.

En plus, vu que les instruments **SK760/880** ont tous 32 pistes, ne créer que des Morceaux utilisant seulement 16 pistes (canaux MIDI A1...A16).

## SONG-PERFORMANCE

Normalement, les messages pour le changement des sons (ProgramChange et BankSelect) sont introduits dans chaque piste. Les messages de changement d'effets sont introduits dans la Master Track.

Une méthode alternative et plus rapide pour changer de sons et d'effets est celle d'utiliser les Song-Performances. Les Song-Performances reprogramment instantanément l'instrument et sont donc particulièrement utiles lors de l'enregistrement d'un Morceau en temps réel.

En général, quand vous programmez un Morceau sur un ordinateur externe, il vaut mieux insérer tous les messages dans les pistes, tandis que pendant l'enregistrement d'un Morceau en tant 'qu'instantanée' d'exécution, il vaut mieux programmer plusieurs Song-Performances et les sélectionner pendant l'enregistrement. Le message de sélection est enregistré dans la Master Track sous forme de ProgramChange.

Chaque Morceau contient au maximum 8 Performances qui seront chargées et sauvegardées avec le Morceau auquel elles appartiennent.

Quand vous sauvegardez un Fichier MIDI, les Performances sont converties en données de piste (ProgramChange, Pan, Volume, envoi aux effets).

## PROGRAMMER LES SONG-PERFORMANCES

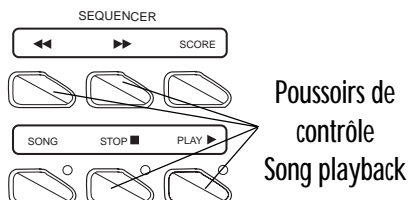
La méthode de programmation est identique à celle détaillée pour la programmation des Performances Programmables. Le Morceau est composé au maximum de 32 pistes.

.....  
► **Note:** *Après la programmation ou la modification d'une Song-Performance, appuyez sur STORE PERFORMANCE pour la sauvegarder dans la RAM, sinon la sélection d'une autre ou de la même Performance, ou la pression de STOP et PLAY, annuleront les modifications effectuées.*  
.....

## Ecouter les Morceaux / Jukebox

### POUSOIRS DE CONTRÔLE

Les poussoirs qui contrôlent l'exécution du Morceau sont situés dans la section SEQUENCER.



### PLAY

Après avoir sélectionné le Morceau, appuyez sur PLAY pour faire démarrer l'exécution (ou enregistrement). Pendant l'écoute, la Diode du poussoir PLAY est allumée. Le Pointeur (LOC) affiché à l'écran indique la position du Morceau. Si le Morceau est à l'arrêt, appuyez sur PLAY pour faire démarrer l'exécution depuis la position en cours.

<</>>

Les poussoirs << et >> font reculer et avancer respectivement le Morceau d'une mesure après l'autre. Si vous maintenez appuyés les poussoirs pendant quelques secondes, la vitesse de retour en arrière ou d'avancement augmente. Vous pouvez utiliser ces poussoirs avec le Morceau à l'arrêt ou en exécution.

Pendant l'écoute, le DIAL modifie la vitesse de l'exécution du Morceau (tempo).

### STOP

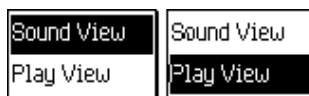
Appuyez sur STOP pour arrêter l'écoute (ou l'enregistrement). Si le Morceau a été arrêté sur une position différente de celle initiale, la Diode du poussoir clignote. Quand le Morceau est à l'arrêt sur la position initiale (première mesure), la Diode du poussoir STOP reste allumée.

## Paramètres de «Play view»

La page principale du mode Song («Play View») contient des indicateurs de position et des paramètres de contrôle de l'exécution.

### SONG VIEW/PLAY VIEW

Vous pouvez afficher le Morceau de deux manières différentes: en «Play View» qui permet de modifier les paramètres exécutifs ou en «Sound View» qui permet de voir les sons attribués aux pistes de la Song-Performance en cours. Vous passez d'un mode d'affichage à l'autre en appuyant sur la correspondante Touche de fonction (F5 ou F6).



Song: TURNBEAT		J. 126	Loc: 1 1
Perf.: SMFPRES_		Chord: Off	
1	Piano1	1-1-1	Juke box...
2	FingeredBs	34-1-1	Option...
3	Strings	49-1-1	
4	Flute	74-1-1	Song P.
5	SteelGtr	28-1-1	Sound view
6	Ongan3	19-1-1	Play view
7	Brass	62-1-1	Erase...
8	SoftSax	66-1-1	Metronome

«Sound View» page

Song: TURNBEAT		J. 126	Loc: 1 1
Perf.: SMFPERF_		Chord: Off	
1	Play		Juke box...
2	Loc: 1	1 1	Option...
3	Play/Rec. mode : Linear		
4	Start	: 1	Song P.
5	End	: 1	
6	Time Signature	: 4 / 4	Sound view
7	Tempo	: 126	Play view
8	Song Memory	: 102156 bytes	Erase...
			Metronome

«Play View» page

## Tempo en cours de session

Tempo métronomique. Vitesse d'exécution sur la position en cours. Vous pouvez le modifier pendant l'exécution en tournant le DIAL.

Les sigles [i] ou [e] positionnés après l'indication de tempo indiquent respectivement la synchro du MIDI Clock: [i] = interne **SK760/880** ou [e] = externe (séquenceur externe connecté au MIDI IN du **SK760/880**). On programme la synchro dans «Edit MIDI», page «General settings».

.....  
▶ **Note:** Vous pouvez modifier le Tempo initial dans la Master Track (dans «Edit Song») ou dans «Play View» en modifiant le paramètre «Tempo» en tournant le DIAL. La valeur sélectionnée reste mémorisée.  
.....

## Locator (Pointeur)

Affiche la position en cours de session du Morceau, exprimée en mesures et noires. Vous pouvez la modifier (avec le séquenceur à l'arrêt) dans la page de «Play View», pour sélectionner le point de commencement de l'exécution. Vous pouvez également la modifier (avec le séquenceur à l'arrêt ou en fonction) en appuyant sur les poussoirs [<<] et [>>].

## Locator proégrammable

Réplique les informations du Pointeur situé dans la barre de statut. Outre la mesure et la noire, il affiche également le tic (résolution du séquenceur).

Avec le séquenceur à l'arrêt, les trois parties du pointeur sont modifiables (si sélectionnées) en tournant le DIAL.

## Play/Rec mode (mode de lecture)

Il y a trois options:

- **Linear**

L'exécution commence sur le point indiqué par le pointeur et termine uniquement à la fin naturelle du Morceau.

.....

- **Forced stop**

L'exécution commence sur le point indiqué par le pointeur et termine forcément sur le point spécifié en tant que End (fin).

- **Loop**

L'exécution commence sur le point indiqué par le pointeur, arrive sur le point de End, et recommence à partir de Start. La répétition continue de manière cyclique entre Start et End tant que vous n'appuyez pas sur STOP.

## Start (point de commencement)

Détermine la mesure de départ; on ne peut le modifier que si Play mode = Loop. Si le loop est enclenché, il indique le point sur lequel la répétition du morceau commence (loop = répétition). Vous pouvez modifier le paramètre, si il est sélectionné et si le Morceau a déjà été enregistré, en tournant le DIAL.

## End (point final)

Détermine la mesure finale; modifiable uniquement si Play mode = Forced stop ou Loop. Si le loop est enclenché, il indique le point sur lequel se termine la répétition du morceau avant de retourner sur le Start. Si le Stop forcé de l'exécution est enclenché (Forced stop), il indique le point de Stop automatique.

Vous pouvez modifier ce paramètre, si sélectionné, en tournant le DIAL.

## Time Signature (modifiable si le Morceau est vide)

Vous ne pouvez modifier ce paramètre qu'avant d'enregistrer le Morceau.

## Start Tempo (modifiable avec le Morceau à l'arrêt)

Détermine le Tempo initial du Morceau. Vous pouvez le modifier quand le Morceau est à l'arrêt. Il est enregistré au début de la Master Track, sous forme de *Start Parameter*.

### Song memory (non modifiable)

Indique les dimensions du Morceau. Indépendamment de la taille de mémoire restante dans la System-RAM, chaque Morceau a une limite de 400 ko.

## Touches de fonction Play View

### JUKEBOX... (F1)

Enclenche la fonction Jukebox (détaillée successivement).

### OPTION... (F2)

Options du métronome.

**Countdown** - Compte initial d'une mesure à vide avant de commencer l'enregistrement.  
*Options: On, Off.*

**Metr volume** - Volume du clic du métronome.  
*Options: Off, 10...127.*

### SOUND VIEW (F5)

Ouvre la page «Sound View», dans laquelle sont affichés les sons modifiables de la Performance en cours de session.

### PLAY VIEW (F6)

Ouvre la page «Play View», qui permet de contrôler les paramètres d'enregistrement/exécution.

### ERASE... (F7)

Permet d'effacer des pistes ou des Morceaux.

**Track**- Efface la piste sélectionnée.

**Song** - Efface toutes les pistes (tout le Song). Il ne reste qu'un Morceau vide, prêt pour recommencer l'enregistrement. Les Song-Performances ne sont pas effacées.

### METRONOME (F8)

Enclenche/déclenche le clic du métronome.

## **Touches de fonction Jukebox**

### **Delete (F4)**

Efface le nom sélectionné dans la liste Jukebox.

### **Insert (F5)**

Introduit le Morceau sélectionné (sur la gauche) dans la liste Jukebox (de droite), en déplaçant d'une position les noms successifs. Vous pouvez l'utiliser à la place de ENTER pour introduire un Morceau sans en effacer un autre sur le même emplacement, car ce dernier se déplace ainsi d'une position en avant.

### **Reset list (F6)**

Efface tous les noms présents dans la liste Jukebox (à droite).

### **All Song (F7)**

Inclut dans la liste Jukebox tous les Morceaux contenus dans la mémoire. Une liste préalablement créée est effacée et remplacée par cette nouvelle liste.

### **Execute (F8)**

Fait jouer la liste Jukebox. Quand on appuie sur ce poussoir, l'écran visualise l'affichage Play View du Morceau avec l'indication «Jukebox active».

Pour interrompre l'exécution du Jukebox, appuyez sur STOP.

# • Enregistrement des Morceaux

Ce chapitre détaille les deux méthodes disponibles pour l'enregistrement de Morceaux.

## Enregistrer avec la méthode QuickRecord

La méthode la plus facile et rapide d'enregistrement, dénommée "Quick Rec", utilise les Styles existants pour enregistrer les pistes attribuées au clavier avec l'accompagnement automatique. Cette méthode est rapide et facile car elle n'englobe pas les options les plus avancées qui caractérisent la méthode traditionnelle Song Record détaillée successivement. La méthode Quick Rec est une excellente façon d'enregistrer les bases pour les chanteurs ou les solos.

## Méthode Record

La méthode d'enregistrement traditionnelle "Record" permet l'enregistrement d'une piste à la fois, sans le support des structures existantes.

Par exemple, pour enregistrer une piste de batterie, il faut "construire" l'accompagnement note après note, en utilisant les instruments individuels de percussion d'un Drumkit attribué à la piste en enregistrement.

## LA MÉTHODE QUICKRECORD

(N.B voir page 2. 56).

1. Appuyez sur SONG. Dans la fenêtre de dialogue «Select Song», sélectionnez un emplacement libre (User).
2. L'écran affiche la fenêtre de dialogue «New Song». Sélectionnez l'option QuickRec en appuyant sur la Touche de fonction F2.

La Diode de RECORD s'allume et l'écran affiche la page de QuickRecord. L'écran est affiché en vidéo inversé.

Un nouveau Morceau et sa relative Song-Performance sont créés; la Song-Performance est basée sur la Performance initiale

(éventuellement modifiée - l'entrée en enregistrement sauvegarde automatiquement les modifications dans la nouvelle Song-Performance).

3. Sélectionnez un Style et prédisposer les poussoirs de contrôle de l'accompagnement (MIXER LOCK, TEMPO LOCK, ARRANGE ON/OFF, ARRANGE MEMORY, LOWER MEMORY, options ARRANGE MODE).
4. Programmez la Performance et la sauvegarder en appuyant sur STORE PERFORMANCE.
5. Si nécessaire, activez KEY START, INTRO, FILL ou ENDING.
6. Appuyez sur START/STOP pour faire démarrer l'enregistrement. Le poussoir PLAY s'enclenche automatiquement.
7. Jouez avec les accompagnements automatiques.
8. Conclure l'exécution en appuyant sur START/STOP ou sur ENDING.
9. Appuyez sur STOP. La Diode de RECORD s'éteint. Maintenant vous pouvez modifier le Morceau dans «Edit Song» ou enregistrez d'autres pistes avec la méthode Record, détaillée successivement.

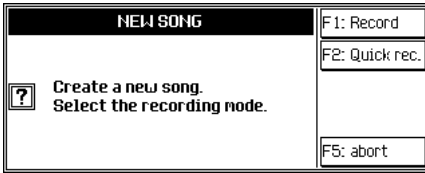


Page «QuickRecord»

# Enregistrer avec la méthode Record

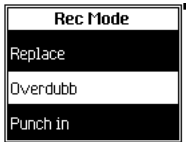
## PRÉPARATION

- Appuyez sur SONG. Dans la fenêtre de dialogue «Select Song», sélectionnez un emplacement libre (indiqué par User).
- L'écran affiche la fenêtre de dialogue «New Song». Sélectionnez l'option Record.



- La Diode de RECORD (ST/SONG) s'allume et l'écran affiche la page «Record View» du mode Song. L'écran est affiché en vidéo inversé.
- Programmez les options d'enregistrement.

- Appuyez sur F1 («Rec Mode») pour sélectionner le mode d'enregistrement. L'écran affiche la fenêtre de dialogue «Rec Mode». Sélectionnez le mode désiré et appuyez sur la touche ENTER pour confirmer.



Morceaux dans la RAM	titre bar (barre du titre)
<b>SONG BANKS</b>	
AUTUMN.LL	User
MIDNHOURL	User
UNDRSKIN	User
TURNBEAT	User
User	User
User	User
User	User
User	User

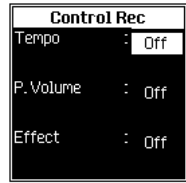
emplacements vides (User)

fenêtre «Select Song»

- Appuyez sur F2 («Option») pour programmer les options du métronome et du compteur initial. L'écran affiche la fenêtre de dialogue «Option». Effectuez les modifications et appuyez sur ENTER pour confirmer.

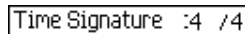


- Appuyez sur F3 («Control. rec.») pour enclencher ou déclencher l'enregistrement du Tempo, Pedal Volume, Effect Change.



- Sélectionnez et programmez les paramètres initiaux du Morceau:

- «Time Signature» pour modifier la subdivision de la mesure (4/4, 3/4, etc...).



nom de la Song

nom de la Song-Performance

Tempo

pointeur (compteur de mesures)

Song: SONG_02	J= 120	Loc: 1 1
Perf: Init_Perf	Chord: Off	
1 [Mute]	<b>Record</b>	Mode: Ovrdb...
2 [Mute]	Loc: 1 1 1	Option...
3 [Mute]	Play/Rec. mode : Linear	Controls rec...
4 [Mute]	Start :	Select all trk.
5 [Mute]	End :	Sound view
6 [Mute]	Time Signature : 4 /4	Rec view
7 [Mute]	Tempo : 120	Erase...
8 [Mute]	Quantize : free	Metronome

pistes

menu

Mode Song - Affichage de Record View (paramètres record/play)



- «Tempo» pour modifier le tempo.
6. Sélectionnez le paramètre «Quantize» pour modifier la pré-quantification (correction des erreurs rythmiques) en phase d'enregistrement.
  7. Si nécessaire, sélectionnez «Play/Rec Mode» pour changer le mode de lecture du Morceau.
 

Play/Rec.mode: Linear
Play/Rec.mode: Forced stop
Play/Rec.mode: Loop

    - L'option **Linear** fait jouer le Morceau une seule fois, du point de départ de l'enregistrement jusqu'à ce que l'on appuie sur STOP.
    - L'option **Forced Stop** fait jouer le Morceau à partir du point indiqué par le Pointeur (Locator) jusqu'au point indiqué par le End.
    - L'option **Loop** permet d'enregistrer de manière cyclique à partir du point de Start jusqu'au point de End.
  8. Si nécessaire, modifiez les démarcations de «Start» et «End». Vous ne pouvez pas modifier ces paramètres que si le Morceau n'est pas vide vu qu'on peut les attribuer uniquement sur des mesures effectivement existantes.
 

Start :i
End :i

Vous pouvez modifier la démarcation Start uniquement si Play/Rec Mode = Loop. Vous pouvez modifier la démarcation End uniquement si Play/Rec Mode = Forced Stop ou Loop.

9. Sélectionnez et mettre en «record» les pistes que vous voulez enregistrer. Uniquement les pistes affichant l'icône "record" seront enregistrées et résultent audibles en jouant sur le clavier:



Si vous voulez mettre en enregistrement toutes les pistes, appuyez sur F4 («Select all tracks»). Les pistes sont toutes programmées en statut de «record». L'option change en «Deselect all tracks».

10. Si vous voulez changer les sons, il faut passer en «Sound View» en appuyant sur F5 («Sound View»).

Après avoir attribué les sons, sauvegardez la Performance en appuyant sur STORE PERFORMANCE. Appuyez sur F6 («Rec View») pour retourner à la page «Rec View».

11. Appuyez sur F8 pour activer le métronome («Metronome»).

Song: SONG_02		J = 120	Loc: 1 1
Perf: Init_Perf		Chord: Off	
1	Piano1	1-1-1	Mode: Ovrd...
2	FingeredBs	34-1-1	Option...
3	Strings	49-1-1	Controls rec...
4	Flute	74-1-1	Select all trk.
5	SteelGtr	26-1-1	Sound view
6	Organ3	19-1-1	Rec view
7	Brass	62-1-1	Erase...
8	SoftSax	66-1-1	Metronome

Mode Song - Affichage de Sound View (affichage des Sounds)  
(Sounds display)

## ENREGISTREMENT

1. Appuyez sur PLAY pour faire démarrer l'enregistrement. Si le Countdown=ON, attendre que la mesure de compte à rebours finisse son battement (pendant cette mesure à vide, aucun événement n'est enregistré).
2. Commencez à jouer à la fin de la mesure de compte à rebours. La ou les pistes en statut de "record" sont enregistrées.
3. Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur STOP pour l'arrêter.

► **Note:** Si vous appuyez deux fois sur STOP, le Morceau se positionne sur son point de départ.

4. Si nécessaire, ajoutez d'autres notes sur ces mêmes pistes, pour ce faire appuyez de nouveau sur STOP pour retourner au début du Morceau. Répétez les points de 1 à 3.

► **Note:** Si vous voulez ajouter des notes à celles préalablement enregistrées, sélectionnez l'option Overdub. Si au contraire vous voulez remplacer les notes préalablement enregistrées par de nouvelles notes, sélectionnez l'option Replace.

5. Si l'enregistrement est satisfaisant, appuyez sur la Touche de fonction correspondante à chaque piste enregistrée. L'enregistrement est confirmé et les pistes se programment en statut de «seq-play».
6. Enregistrez d'autres pistes.
7. Appuyez sur RECORD pour quitter le mode «Record». La Diode du poussoir RECORD s'éteint et l'écran se rétablit à son affichage normal.

## UNDO

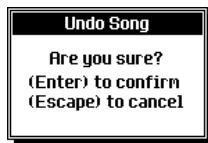
Si pendant la phase d'enregistrement on doit effacer la dernière opération effectuée, utilisez la fonction UNDO. Le poussoir UNDO est disponible à droite de l'écran.

Par exemple, si vous avez enregistré de nouveaux événements dans une piste de batterie existante et que vous voulez rétablir la version précédente, en n'effaçant que les nouveaux événements, il suffit d'utiliser la fonction UNDO qui annule la dernière modification effectuée et confirmer ensuite en appuyant sur ENTER ou l'effacer en appuyant sur ESCAPE.

1. Après avoir enregistré une piste, appuyez sur UNDO pour rétablir la situation précédente.



L'écran affiche un message vous demandant de confirmer l'opération.



2. Appuyez sur ENTER pour effacer la dernière opération effectuée ou sur ESCAPE pour annuler ce message et exécuter la dernière opération.

## La page de «Record View» en détail

### Mode... (F1)

Ouvre la fenêtre de dialogue «Record Mode» qui permet de sélectionner plusieurs options d'enregistrement.

**Replace** - Les notes enregistrées remplacent celles déjà présentes dans les pistes en enregistrement.

**Overdub** - Les notes enregistrées s'ajoutent à celles déjà présentes dans les pistes en enregistrement.

**Punch In/Out** - L'enregistrement est activé par une pédale programmée pour le Punch (dans «Controllers/Pads» de «Edit Performance»).

Faire démarrer l'enregistrement en appuyant sur PLAY. Quand le Morceau arrive sur le point sur lequel vous voulez commencer à enregistrer, appuyez sur la pédale et jouez. Maintenant, l'enregistrement s'effectue en mode "Replace". Relâcher la pédale dès que l'enregistrement est terminé.

### Option... (F2)

Options du métronome.

**Countdown** - Compte initial d'une mesure avant le démarrage de l'enregistrement. *Options: On, Off.*

**Metronome vol.** - Volume du clic du métronome. *Options: Off, 10...127.*

### Controls rec... (F3)

Options d'enregistrement du Tempo, du Master Volume, du changement d'effets. Ces données sont enregistrées dans la Master Track.

**Tempo** - Enregistrement des variations du Tempo. *Options: On, Off.*

**P.Volume.** - Pour enregistrer le Volume général de l'instrument par le biais de la pédale Damper programmée pour fonctionner en

tant que pédale continue et contrôler la fonction Volume. Les événements sont enregistrés sous forme CC07 (voir Appendice). *Options: On, Off.*

**Effects** - Pour enregistrer le changement des effets attribués à la Performance et leur volume. Ces événements sont enregistrés sous forme CC16, CC17, CC48, CC49 (voir Appendice). *Options: On, Off.*

### Select all tracks (F4)

► Option Select all tracks (F4)

► *Quand on l'appuie, cette option se prédispose sur «Deselect all tracks».*

Met en statut de «record» toutes les pistes. «Deselect all tracks» rétablit toutes les pistes en statut de «key-play» ou «seq-play».

### Sound View (F5)

Affiche la page «Sound View» dans laquelle vous pouvez voir et modifier les sons de la Performance.

### Rec View (F6)

Affiche la page «Record View» qui permet de contrôler les paramètres d'enregistrement/exécution.

### Erase... (F7)

Effacement d'une piste ou d'un Morceau.

**Track** - Efface la piste sélectionnée.

**Song** - Efface toutes les pistes (tout le Morceau). Il ne reste qu'un Morceau vide, prêt pour recommencer l'enregistrement. Les Song-Performances ne sont pas effacées.

### Metronome (F8)

Enclenche/déclenche le clic du métronome.

## LOC

Pointeur. Indique la position en cours du Morceau sous forme de mesures, noires et tics.



Vous sélectionnez une mesure en tournant le DIAL. Vous ne pouvez pas sélectionner une mesure successive à la fin du Morceau. Par exemple, si le Morceau enregistré se termine sur la mesure 10, la valeur du Pointeur ne peut pas être supérieure à 10 -1 -1

## PLAY/REC MODE

Mode de lecture du Morceau. Les options sont:

**Linear** - La lecture du Morceau est linéaire et part du Pointeur en cours jusqu'à la fin du Morceau. Pendant l'enregistrement, de nouvelles mesures sont ajoutées au fur et à mesure que l'enregistrement avance.

**Forced stop** - La lecture du Morceau commence sur le Pointeur en cours et termine forcément sur le point de End spécifié. Avec Forced Stop activé, les indicateurs Loc et End fonctionnent en tant que points initial et final de l'enregistrement.

**Loop** - La lecture du Morceau commence sur le Pointeur en cours, arrive sur le point de End, et ensuite recommence sur le point de Start. La répétition continue de manière cyclique tant que l'on n'appuie pas sur STOP.

.....  
▶ **Note:** le loop nécessite beaucoup de mémoire. Quand vous sélectionnez ce mode de lecture, l'indicateur (memory progress bar) affiche une plus grande quantité de mémoire utilisée.  
.....

## START

Démarcation initiale. Si le loop est activé (Play/Rec Mode= Loop), elle indique le point sur lequel le morceau commence à se répéter. Vous pouvez modifier le paramètre en tournant le DIAL.

## END

Démarcation finale. Si le loop est activé (Play/Rec Mode=Loop), elle indique le point sur lequel la répétition du morceau se termine avant de retourner au point de Start marker. Si Play/Rec Mode=Forced Stop, elle indique le point de Stop automatique.

Vous pouvez modifier ce paramètre en tournant le DIAL

## TIME SIGNATURE

Détermine la subdivision de la mesure. Vous pouvez modifier ce paramètre uniquement avant de commencer l'enregistrement. Quand le Morceau a été partiellement enregistré, vous ne pouvez plus le modifier.

## TEMPO

Spécifie la vitesse initiale ou le tempo métronomique initial. Vous pouvez le modifier en tournant le DIAL dans les pages «Play View» ou «Record View», ou dans la Master Track.

Les changements de Tempo successifs au premier s'effectuent en tournant le DIAL pendant l'enregistrement. Ils sont enregistrés dans la Master Track, si l'option est sélectionnée (fenêtre de dialogue «Controls rec», F3).

Dans la Master Track, au début du Morceau, il y a toujours un événement de Tempo que vous pouvez modifier mais non effacer.

## QUANTI ZE

La fonction Quantize garantit la correction des erreurs rythmiques directement pendant la phase d'enregistrement. Vous pouvez sélectionner des valeurs normales, des triolets et des swings.

Valeur	Quantification
1/4	♪
1/8	♪
1/12	♪ triolets
1/16	♪
1/24	♪ triolets
1/32	♪
1/48	♪ triolets
1/64	(1/64)
1/96	(1/64 triolets)
free	aucune quantification
1/8 B...F*	♪ ♪ (swing)
1/16 B...F*	♪ ♪ (swing)
free	aucune quantification

\* B ... F indiquent un ajustage des valeurs de swing.

## MEMORY PROGRESS BAR (NON MODIFIABLE)

Indicateur de la taille de mémoire occupée par le Morceau et de la taille de mémoire encore disponible pour l'enregistrement. La barre se 'remplit' au fur et à mesure que l'enregistrement avance. En mode Play, le paramètre change en SONG MEMORY, exprimé avec une valeur numérique et indépendante de la taille totale de mémoire restante dans la RAM. Chaque Morceau a une limite de 400 ko.



Si la RAM contient déjà beaucoup de données, l'écran peut afficher le message «Memory full!» (Mémoire pleine) qui avertit que la RAM est pleine et ne peut plus continuer l'enregistrement. L'enregistrement s'interrompt.

Pour avoir plus de disponibilité de mémoire RAM, déclenchez la fonction Undo.

## RÉCUPÉRER TOUS LES SONGS D'USINE

Si vous avez chargé des Morceaux, ou enregistré un nombre suffisant à remplir la taille de mémoire dédiée dans la RAM, vous pouvez facilement et rapidement effacer tous les Songs présents dans la mémoire par le biais de la fonction Restore Songs. Naturellement, cette opération va effectuée uniquement après avoir sauvegardé tous les Morceaux sur disquette.

1. Appuyez sur GENERAL dans la section EDIT pour entrer dans l'environnement «Edit General».
2. Appuyez sur F6 («Restore Song») pour effacer tous les Songs présents dans la RAM, y compris les Song-Performances associées. L'écran affiche une demande de confirmation de l'opération ("Sûrs?, appuyez sur Enter ou sur Escape").
3. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur ESCAPE pour l'annuler.

En appuyant sur ENTER, vous effacez tous les Morceaux présents dans la RAM.

En appuyant sur ESCAPE, tous les Morceaux restent mémorisés.

.....  
► **Conseil:** Si vous voulez effacer d'un seul coup tout le contenu de la RAM, utilisez la fonction Restore All de «Edit Restore».  
.....

# • 7 Edition des Morceaux (Song)

Après avoir enregistré le Morceau avec la méthode «Record» ou «QuickRec», vous pouvez le modifier dans l'environnement «Edit Song».

ST./SONG



## COMMENT ENTRER DANS «EDIT SONG»

Sélectionnez le Morceau que l'on veut modifier.

Le nom du Morceau est affiché dans la barre de statut.

Nome du Morceau

Song: <b>TURNBEAT</b>	J= <b>126</b> i	Loc: <b>1 1</b>
Perf.: <b>SMFPERF_---</b>	<b>Chord: Off</b>	

Appuyez sur le poussoir ST./SONG disponible dans la section EDIT pour entrer dans l'environnement «Edit Song».

Quand vous appuyez pour la première fois sur ce poussoir, c'est le menu principal qui est affiché à l'écran (main menu, page 00), tandis que successivement ce sera la dernière page dans laquelle on aura travaillé avant l'extinction de l'instrument.

Nom de la page

Modules

Pointeur



Edit Song - Main menu (menu principal de Edit Song)

## PROCÉDURE D'ÉDITION

1. Appuyez sur ST./SONG. pour entrer dans «Edit Song». L'écran affiche le menu principal.
2. Dans le menu principal, sélectionnez un module d'édition en tournant le DIAL ou en appuyant sur les Touches curseur. Vous accédez au module également en composant son numéro sur le pavé numérique.
3. Appuyez sur ENTER pour ouvrir le module.
4. Sélectionnez l'option désirée en appuyant sur les Touches fonction.
5. Sélectionnez les paramètres en appuyant sur les Touches curseur. Tournez le DIAL pour modifier le paramètre.
6. Confirmez les opérations en appuyant sur ENTER.
7. Appuyez sur les poussoirs ▲▼ pour passer d'un module à l'autre ou retourner au menu principal en appuyant sur ESCAPE et sélectionnez l'autre module.

## QUITTER «EDIT SONG»

Pour quitter «Edit Song», appuyez sur ESCAPE (une ou deux fois, selon le niveau dans lequel on se trouve). Pour quitter sans fermer la page d'édition, appuyez sur le poussoir ST./SONG. Pour passer à un autre environnement d'édition, appuyez sur un autre poussoir de la section EDIT.

## Les options du Menu principal

### UNDO (F2) (ANNULER)

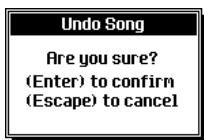
Si sélectionnée (affichée en vidéo inversé), la fonction UNDO (annule) est active. La fonction Undo annule la dernière opération ou la dernière série d'opérations effectuées. La fonction Undo nécessite exactement de la même taille de mémoire RAM d'un Morceau. Si vous est à court de mémoire RAM, il vaut mieux déclencher le Undo.

Appuyez sur ce poussoir pour effectuer le undo de la dernière opération exécutée.

UNDO



L'écran affiche une fenêtre de dialogue vous invitant à reconformer l'opération avec ENTER ou à l'effacer en appuyant sur ESCAPE.



Si UNDO est déclenché, en appuyant sur le poussoir UNDO et en confirmant avec ENTER, l'écran affiche le message suivant:



L'Utilitaire UNDO est déclenché

Appuyez sur ESCAPE pour quitter le message et répétez la opération Undo avec UNDO enclenché.

### EDIT SCORE (F6) (ÉDITION DU SCORE)

Permet d'entrer dans la fonction Edit Score.

La fonction Edit Score est détaillée dans le chapitre «Score & Edit Score».

### SONG NAME (F8) (NOM DU MORCEAU)

Modifie le nom du Morceau.



Les opérations de saisie des caractères sont détaillées dans le chapitre «Saisie de données». Vous déplacez le curseur soit en appuyant sur les Touches de fonction, soit en tournant le DIAL. Saisir les caractères par le biais du clavier musical.

**Name** - Nom du Morceau tel qu'il est affiché dans le sélecteur de fichier du **SK760/880**. Le nom n'est pas affiché quand on lit la disquette avec un ordinateur. Longueur maximum: 10 caractères.

**Title** - Nom entier du Morceau.

**Author** - Nome de l'auteur.

**Pub** - (Publisher) Editeur du morceau.



## Erase (Effacer)

Efface des événements dans une piste ou dans toutes les pistes.

► *Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'effacement.*

### TOUCHES DE FONCTION F3 ... F8

Sélectionnez, en appuyant sur les Touches de fonction F1...F8, le type de piste dans laquelle vous voulez effacer les événements. Les paramètres listés ci-dessous seront ou non affichés selon le type de piste sélectionnée.

**Track (F3)** - Piste individuelle. Sélectionner la piste en appuyant sur les Touches de fonction A...H.

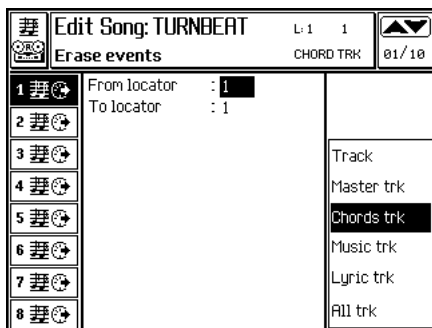
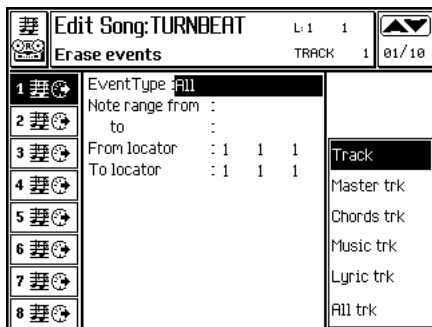
**Master track (F4)** - La Master Track est la piste dans laquelle sont enregistrés les contrôles généraux du Morceau (Tempo, Time Signature, sélection de Performance, sélection des effets).

**Chords track (F5)** - Piste des sigles des accords présents dans la partition (partie du Score).

**Music track (F6)** - Piste des portées musicales en notation standard (partie du Score).

**Lyrics track (F7)** - Piste des textes (partie du Score).

**All tracks (F8)** - Toutes les pistes.



## PARAMÈTRES ERASE

### Event type (Type d'événements)

(Uniquement pour les pistes qui enregistrent des notes). Type d'événement que vous voulez effacer.

«Duplicate note» élimine la note ayant la dynamique mineure quand deux notes qui ont la même hauteur commencent sur la même position.

*Options: All, Duplicate note, Note, Pitch Bend, Mono touch, Poly touch, Velocity Off, ProgramChange, ControlChange 00...31, ControlChange 64...127.*

### Note range from... to... (Extension)

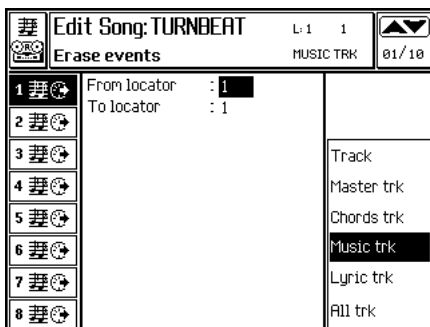
Limites aiguë et grave des notes que vous voulez effacer. Pour effacer un seul instrument de percussion sur la piste Drum, il faut attribuer la même note en tant que limite aiguë et grave. Par exemple, pour effacer le 'roulement' (D2 [Re2]), les limites que vous devez indiquer sont: «Note range from D2 to D2».

*Plage de valeurs: C-1 ... G9.*

### From locator... To locator... (Du pointeur... au pointeur...)

Point initial et point final de la partie que vous voulez effacer. Dans certains cas on peut spécifier la mesure, la noire et le 'tic', parfois seulement la mesure.

*Plage de valeurs: comprises dans les limites effectives du Morceau. Vous ne pouvez pas indiquer un point précédent le début ou successif au point final du Morceau.*



## Move (Déplacer)

Déplacement d'événements d'un point à un autre dans la piste sélectionnée.

► *Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer le déplacement.*

### PARAMÈTRES

#### From locator... To locator... (Du pointeur... au pointeur...)

Point initial et point final de la partie que l'on veut déplacer. Vous pouvez spécifier la mesure, la noire et le 'tic'.

*Plage de valeurs: comprises dans les limites effectives du Morceau. Vous ne pouvez pas indiquer un point précédent le début ou successif au point final du Morceau.*

#### Start locator (Position du pointeur)

Détermine la nouvelle position de la partie déplacée.

*Plage de valeurs: n'importe quel point, même successif à la fin du Morceau.*



## Copy (Copier)

Copie d'événements d'une piste ou de toutes les pistes.

© Programmer les paramètres et appuyer sur ENTER pour confirmer la copie.

### TOUCHES DE FONCTION F3 ... F8

Sélectionnez, en appuyant sur les Touches de fonction F1...F8, le type de piste de laquelle copier les événements. Les paramètres listés ci-dessous seront ou non affichés selon le type de piste sélectionnée.

**Track (F3)** - Piste individuelle. Sélectionner la piste en appuyant sur les Touches de fonction de gauche (A...H).

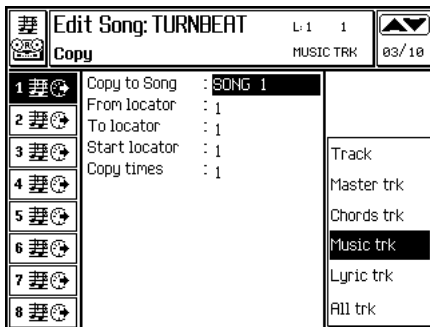
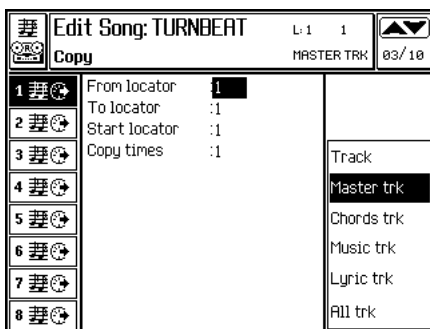
**Master track (F4)** - La Master Track est la piste dans laquelle sont enregistrés les contrôles généraux du Morceau (Tempo, Time Signature, sélection de la Performance, sélection des effets).

**Chords track (F5)** - Piste des sigles des accords présents dans la partition (partie du Score).

**Music track (F6)** - Piste des portées musicales affichées avec la notation standard (partie du Score).

**Lyrics track (F7)** - Piste des textes (partie du Score).

**All tracks (F8)** - Toutes les pistes.



## PARAMÈTRES

### Copy mode (Mode de copie)

Sélectionne la méthode de copie. Merge unit les éléments en copie à ceux déjà présents dans la destination. Replace remplace les événements que vous est en train de copier à ceux déjà présents dans la destination.

*Options: Merge, Replace.*

### From track... to track... (De la piste... à la piste...)

Spécifie les pistes d'origine et de destination de la copie. La partie «From track...» affiche la piste sélectionnée en appuyant sur les Touches de fonction A ... H. Vous modifiez la partie «To track...» en tournant le DIAL.

*Plage de valeurs: toutes les pistes (1...32).*

### To Song... (Au Morceau...)

Sélectionne le Morceau de destination de la copie. Si le Morceau choisi n'existe pas, il est créé à l'acte de la copie.

*Plage de valeurs: tous les Morceaux (1...16).*

### Note range from... to... (Extension)

Limites aiguë et grave des notes que l'on veut copier. Pour copier un seul instrument de percussion sur la piste Drum, il faut attribuer la même

note en tant que limite aiguë et grave. Par exemple, pour copier uniquement le 'roulement' (D2 [Re2]), les limites que vous devez indiquer sont: «Note range from D2 to D2».

*Plage de valeurs: C-1 ... G9.*

### From locator... To locator... (Du pointeur... au pointeur...)

Détermine la mesure initiale et celle finale de la partie que vous voulez copier. Vous ne pouvez pas indiquer la noire et le 'tic'.

*Plage de valeurs: comprises dans les limites effectives du Morceau. Vous ne pouvez pas indiquer une mesure successive à la fin du Morceau.*

### Start locator (Position du pointeur)

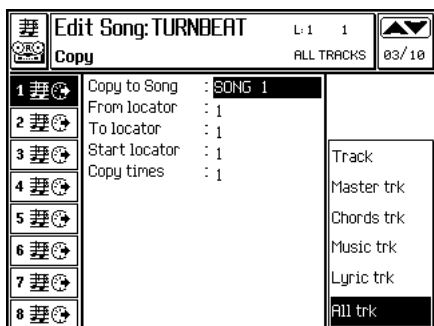
Détermine la nouvelle position de la partie copiée.

*Plage de valeurs: n'importe quel point, même successif à la fin du Morceau.*

### Copy times (Nombre de copies)

Spécifie le nombre de copies consécutives. Chaque copie commence exactement où finit la copie précédente.

*Plage de valeurs: 1...998.*



## Quantize (Quantification)

Quantification - un auto-correcteur des erreurs rythmiques. Englobe également les quantifications à triolets et 'swing'.

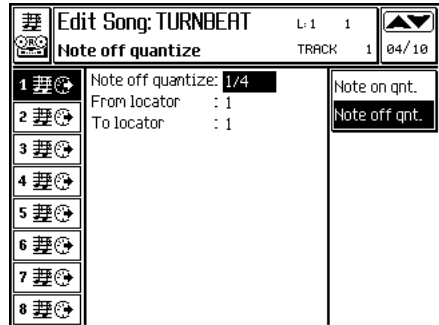
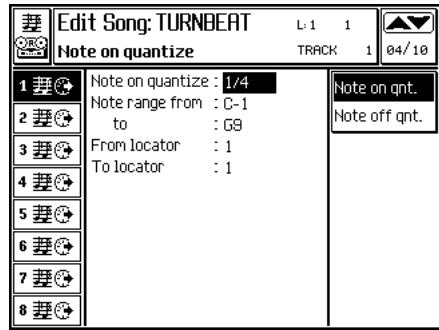
► *Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer la quantification.*

### TOUCHES DE FONCTION F1 ET F2

Sélection des pages «Note On Quantize» et «Note Off Quantize».

**Note On Quantize** - Quantification du point d'attaque des notes (événement de Note On).










**Note Off Quantize** - Quantification du point final des notes (événement de Note Off). Après la quantification de Note On, l'exécution d'une quantification sur le Note Off modifie la durée des notes, en l'adaptant à la grille de quantification.



## PARAMÈTRES

Note On quantization

Valeur de quantification sur le Note On.

Valeur	Quantification
1/4	
1/8	
1/12	 triolet
1/16	
1/24	 triolet
1/32	
1/48	 triolet
1/64	(1/64)
1/96	(1/64 triolet)
free	aucune quantification
1/8 B...F*	 (swing)
1/16 B...F*	 (swing)
free	aucune quantification

\* B ... F indiquent un ajustage des valeurs de swing.

## Note Off quantization

Valeur de quantification sur le Note Off. Comme le précédent.

## Note range from... to... (Extension)

Détermine les limites aiguë et grave des notes à quantifier. Pour quantifier un seul instrument de percussion sur la piste Drum, il faut attribuer la même note en tant que limite aiguë et grave. Par exemple, pour quantifier uniquement le 'roulement' (D2 [Re2]), les limites que vous devez indiquer sont: «Note range from D2 to D2».

*Plage de valeurs: C-1 ... G9.*

## From locator... To locator... (Du pointeur... au pointeur...)

Détermine la mesure initiale et celle finale de la partie que l'on veut quantifier. Vous ne pouvez pas indiquer la noire et le 'tic'.

*Plage de valeurs: comprises dans les limites effectives du Morceau. Vous ne pouvez pas indiquer une mesure successive à la fin du Morceau.*

## Insert mesure(s) (Introduire des mesures)

Introduction de mesures. La partie du Morceau positionnée successivement au point d'introduction se déplace en avant d'autant de mesures introduites. Du moment que les mesures introduites peuvent avoir une Time Signature différente de celle indiquée par la Time Signature initiale du Morceau, Insert Measures permet de créer des Morceaux ayant des Time Signatures multiples.

► *Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'introduction.*

### PARAMÈTRES

#### Measures to insert (Nombre de mesures)

Spécifie le nombre de mesures à introduire.

*Plage de valeurs: 1...999.*

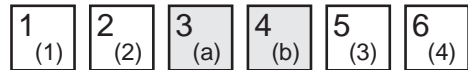
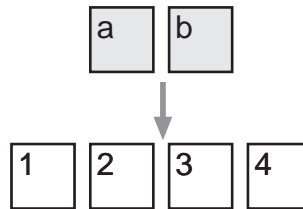
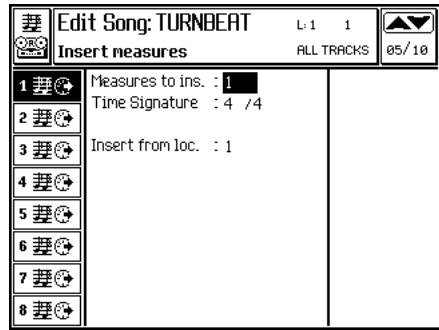
#### Time Signature

Détermine la subdivision (3/4, 4/4, etc...) des mesures à introduire.

#### Insert from locator (Du pointeur... au pointeur...)

Spécifie la mesure à partir de laquelle doivent être introduites les nouvelles mesures.

*Plage de valeurs: à partir de la première mesure du Morceau jusqu'à la première mesure successive à la dernière mesure du Morceau (introduction sur le final).*



Exemple de Insert Measure. Deux mesures sont introduites sur la mesure 3. Les mesures 3 et successives se déplacent en avant.



## Delete mesure(s) (Effacer des mesures)

Efface les mesures spécifiées. Les mesures successives au point d'effacement sont déplacées vers le début du Morceau et réunies aux mesures précédentes le point d'effacement.

► Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'effacement.

.....  
► **Conseil:** Pour effacer des mesures sans pour cela déplacer la partie successive du Morceau, utiliser la fonction Erase events.  
.....

## PARAMÈTRES

### Measures to delete (Nombre de mesures)

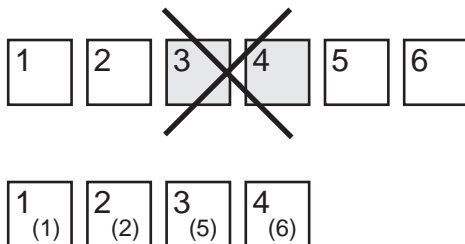
Spécifie le nombre de mesures à effacer.

*Plage de valeurs: un nombre n'excédant pas le total des mesures du Morceau. Par exemple, si le Morceau est composé de 50 mesures, la valeur maximum que l'on peut attribuer est 50.*

### Delete from locator (Effacer à partir du pointeur)

Le paramètre indique la première mesure que vous voulez effacer.

*Plage de valeurs: comprises dans les limites effectives du Morceau. Le paramètre est lié au précédent que vous pouvez modifier si les mesures comprises entre le point de départ de l'effacement et la fin du Morceau sont moins de celles indiquées dans «Measures to delete».*



Exemple de Delete Measures. On efface les mesures 3 et 4. Les mesures successives se déplacent vers le début du morceau.

## Velocity (Vélocité)

Modifie la dynamique de la note. La dynamique (Velocity) est la vélocité avec laquelle on joue une note, c'est à dire son intensité. Normalement, à une dynamique majeure correspond un volume majeur. La dynamique influence également le filtre de plusieurs sons qui deviennent plus brillants si on les joue avec une dynamique majeure.

► *Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer les modifications apportées à la dynamique.*

### PARAMÈTRES

#### Velocity mode (Mode de vélocité)

Ce paramètre dispose de deux modes opérationnels pour modifier le fonctionnement de la fonction «Change Velocity»

**Normal** - La valeur indiquée dans «Change Velocity» est ajoutée ou soustraite à la dynamique des notes.

**Fixed** - La dynamique des notes est portée à la valeur indiquée dans «Change Velocity».

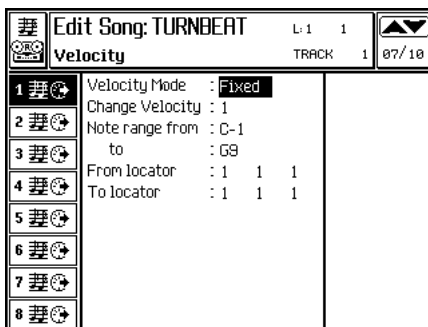
#### Change Velocity (Changer la vélocité)

Valeur de modification de la dynamique. Le fonctionnement dépend de l'option sélectionnée dans «Velocity mode».

#### Note range from... to... (Extension)

Attribue les limites aiguë et grave aux notes sur lesquelles intervenir. Pour modifier la dynamique d'un seul instrument de percussion sur la piste Drum, il faut attribuer la même note en tant que limite aiguë et grave. Par exemple, pour sélectionner le 'roulement' (D2 [Re2]), les limites que vous devez indiquer sont: «Note range from D2 to D2».

*Plage de valeurs: C-1 ... G9.*



#### From locator... To locator... (Du pointeur... au pointeur...)

Détermine le point initial et celui final de la partie sur laquelle intervenir. Vous pouvez spécifier la mesure, la noire et le 'tic'.

*Plage de valeurs: comprises dans les limites effectives du Morceau. Vous ne pouvez pas indiquer une mesure successive à la fin du Morceau.*

## Transpose (Transposition)

Transposition d'une piste enregistrée par demi-tons.

Les options suivantes sont également disponibles pour la transposition des pistes Chords et Music du Score d'un morceau. Ceci permet d'afficher le texte avec son correct accordage après une opération de transposition..

### Track (F6) (Piste)

Transposition de la piste Song par pas de demi-tons chromatiques.

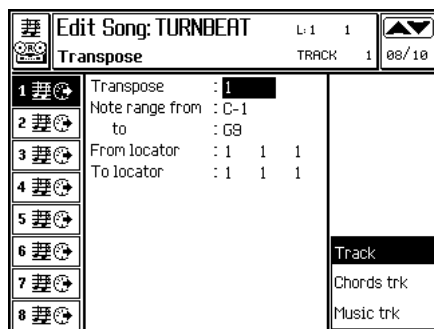
### Chords trk (F7) (Piste Chord)

Transposition de la piste Chords du Score par pas de demi-tons chromatiques.

### Music trk (F8) (Piste Music)

Transposition de la piste Music du Score par pas de demi-tons chromatiques.

► *Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer la transposition.*



### Transpose value (Valeur de transposition)

Valeur de transposition (en demi-tons).

### Note range from... to... (Extension)

Attribue les limites aiguë et basse aux notes sur lesquelles intervenir. Pour transposer un seul instrument de percussion sur la piste Drum, il faut attribuer la même note en tant que limite aiguë et grave. Par exemple, pour sélectionner le 'roulement' (D2 [Re2]), les limites que vous devez indiquer sont: «Note range from D2 to D2».

*Plage de valeurs: C-1 ... G9.*

### From locator... To locator... (Du pointeur... au pointeur...)

Point initial et final de la partie sur laquelle intervenir. Vous pouvez spécifier la mesure, la noire et le 'tic'.

*Plage de valeurs: comprises dans les limites effectives du Morceau. Vous ne pouvez pas indiquer une mesure successive à la fin du Morceau.*

# Microscope

L'édition microscopique permet de modifier chaque événement enregistré dans les pistes. Les événements enregistrés dans les pistes sont listés dans la Event List (liste des événements affichée au centre de l'écran).

## ENTRER DANS L'ÉDITION DES ÉVÉNEMENTS

1. Sélectionnez la piste de laquelle afficher les événements dans la Event List.
2. Appuyez sur les Touches curseur ▲/▼ pour se déplacer à travers les événements. Les notes sélectionnées sont jouées afin de les vérifier immédiatement.
3. Sélectionnez le paramètre que vous voulez modifier en appuyant sur les Touches curseur ◀▶.
4. Modifiez le paramètre sélectionné en tournant le DIAL.

## ÉVÉNEMENTS ET PARAMÈTRES MODIFIABLES

La colonne « Status » indique le type d'événement. Vous pouvez modifier un ou plusieurs paramètres de chaque événement.

Voir dans la page suivante le tableau des événements et de leurs paramètres.

Liste d'événements    Piste en édition

BAR	STATUS	1U	2U	3U	GATE
1 1	1 NOTE	C4	45	42	251
2 1	2 93 NOTE	D4	53	34	54
3 1	3 94 NOTE	E4	55	21	104
4 1	4 96 NOTE	C4	35	27	93
5 1	4 184 NOTE	D4	38	37	66
6 2	1 105 NOTE	F4	39	22	179
7 2	1 106 NOTE	G4	38	28	415
8 2	3 182 NOTE	F4	42	32	77
9 2	4 75 NOTE	E4	36	24	90
10 2	4 164 NOTE	F4	44	34	102
11 3	1 72 NOTE	D4	25	19	101
12 3	1 151 NOTE	E4	37	35	83
13 3	2 80 NOTE	C4	17	12	73

mesure  
noire  
tic  
type d'événement (Status)

Value 1  
Value 2  
Value 3

Gate

## SHOW... (F2) (AFFICHAGE)

L'écran ouvre une fenêtre de dialogue qui permet de sélectionner les événements que l'on veut afficher dans la Event List.

Commutez en Off les événements que vous ne voulez pas afficher.

Show Event	
Note	: On
Prog. Change	: On
Controller	: On
Pich bend	: On
Mono after touch	: On
Poly after touch	: On

Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER.

## TABLEAU DES ÉVÉNEMENTS ET LES PARAMÈTRES

STATUS	VALUE 1	VALUE 2	VALUE 3	GATE
<b>Note</b>	Nome de la note [C-1 ... G9]	Dynamique (ou Key On Velocity) [1 ... 127]	Dynamique de relâchement (ou Key Off Velocity) [1 ... 127]	Longue de la note, indiquée sous forme de 'tic' ou résolutions minimum du séquenceur (q=192) [0 ... 63323]
<b>Program Change</b>	Message de Program Change. Le PC contenu dans la piste et que vous pouvez afficher dans Microscope a priorité sur le PC enreistré dans la Performance. [1 ... 128]	Message de Bank Select MSB. Pour sélectionner les banques de <b>SK760/880</b> vous utilisez les numeros allant de 1 à 16. [1...128]	Message de Bank Select LSB. N'est pas nécessaire pour sélectionner les sons de <b>SK760/880</b> . [1 ... 128]	
<b>Control Change</b>	Type de Control Change (ou MIDI Controller). Exemple: CC00 = BankSelect MSB, CC32 = BankSelect LSB, CC01 = Modulation, CC07 = Volume [1 ... 128]	Valeur du Control Change.		
<b>Pitch Bend</b>	Valeur LSB (Least Significant Byte). [0= Off, 1...127 = On]	Valuer MSB (Most Significant Byte). Valeur effective de bending. [0...63 = vers la basse 64 = position neutral 65...127 = vers l'aigué]		
<b>Mono Touch</b>	Intensité de l' Aftertouch de canal [0 ... 127]			
<b>Poly Touch</b>	Note à laquelle l'Aftertouch est appliqué. [C-1 ... G9]	Intensité de l'Aftertouch de note. [0 ... 127]		

## INS: (X) (F3) (INTRODUIRE)

Introduit, sur la position du curseur, un événement du type indiqué dans le paramètre "INS TYPE". Pour positionner exactement l'événement introduit, modifiez son pointeur (paramètres à gauche du Status).

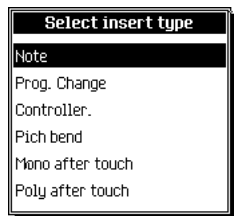
Les événements sont introduits avec les suivantes valeurs de défaut:

Status	1V	2V	3V	Gate
Note:	C4	64	64	128
P. Ch	1	1	1	
Contr.	1	0	----	
P.Bend	0	64	----	
M.Tch	0	----		
P.Tch	C4	0	----	

Après l'introduction, modifiez la valeur des relatifs paramètres à son gré.

## INS TYPE... (F4) (TYPE D'INTRODUCTION)

L'écran affiche une fenêtre de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner le type d'événement que vous voulez introduire manuellement par le biais de la fonction «Ins: (x)».



Sélectionnez le type d'événement et appuyez sur ENTER.

## DELETE (F6) (EFFACER)

Efface l'événement sélectionné.

## CATCH LOCATOR (F7) (CAPTURER)

Sélectionne l'événement qui est en train de jouer ou l'événement immédiatement successif à la position en cours du Morceau.

## GO TO LOC... (F8) (ALLER AU POINTEUR...)

Déplace le curseur sur le premier événement de la mesure indiquée. Vous pouvez introduire le numéro en tournant le DIAL.



Spécifiez le pointeur et appuyez sur ENTER pour confirmer.

# Master Track

Le module Master Track permet de modifier les événements enregistrés dans la piste Master, qui contient les contrôles généraux du Morceau. La Master Track enregistre les changements de Performance, de Volume général (Pedal Volume), de changement d'Effet, de Volume de l'Effet, de Scale, de variations du Tempo, de Time Signature initiale, d'accordage du Score.

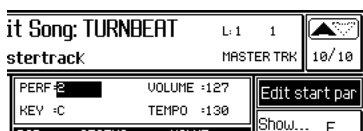
La structure de la page est analogue à celle de Microscope. Les événements sont listés dans la Event List (liste des événements) affichée au centre de l'écran.

## entrer dans l'édition des événements

1. Appuyez sur les Touches curseur ▲/▼ pour se déplacer à travers les événements avec le curseur.
2. Sélectionnez le paramètre à modifier en appuyant sur les Touches curseur ◀▶.
3. Modifiez le paramètre sélectionné en tournant le DIAL.

## PARAMÈTRES INITIAUX DU MORCEAU

Au début du Morceau, il y a des paramètres modifiables mais que vous ne pouvez pas effacer. Pour entrer dans les modifications, appuyez sur F1 («Start param.»).



**PERF** - Performance initiale. Programme la valeur de départ de certains paramètres des pistes (Program Change, Volume, Pan, Effets). Si au début de chaque piste il y a les mêmes paramètres, le son, le volume et le pan sont sélectionnés et réglés par les événements contenus dans les pistes et non pas par la Performance initiale.

*Plage de valeurs: l'une des 8 Performances (max) appartenant au Morceau.*

Paramètres initiaux      Event List



mesure  
noire  
tic  
valeur  
type d'événement (Status)

► **Note:** Normalement, quand on charge un fichier MIDI, les programmations des Performances sont ignorées du moment que les fichiers MIDI commercialisés contiennent des événements d'initialisation au début de chaque piste.

**VOLUME** - Volume général réglé par la pédale Damper programmée pour fonctionner en tant que contrôle continu et attribuée à la fonction Pedal Volume..

**KEY** - Accordage pour le correct affichage de la partition. Met en clé les altérations de l'accordage sélectionné (armature de clé), ce qui facilite la lecture de la portée. Par exemple, si le Score a été capturé dans la clé de Do, vous pouvez l'afficher dans la clé Fa# avec toutes les correctes altérations d'accordage (armature de clé) en programmant ce paramètre sur la valeur F#.

**TEMPO** - Tempo du métronome. Vous pouvez également le programmer dans les pages «Play View» ou «Record View».

## ÉVÉNEMENTS ET PARAMÈTRES MODIFIABLES

La colonne «Status» indique le type d'événement. Vous pouvez modifier un ou plusieurs paramètres de chaque événement. Le tableau ci-à côté affiche les événements et les paramètres modifiables.

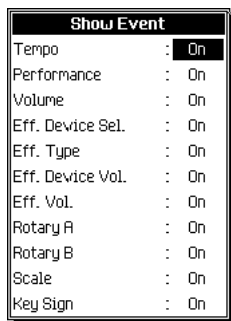
## START PARAMETERS (F1) (PARAMÈTRES INITIAUX)

Met en édition les paramètres initiaux du Morceau. Appuyez de nouveau sur F1 pour retourner à l'édition des paramètres successifs.

## SHOW... (F2) (AFFICHAGE)

L'écran affiche une fenêtre de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner les événements que vous voulez afficher dans la Event List.

Commutez en OFF les événements que vous ne voulez pas afficher.



Show Event	
Tempo	: On
Performance	: On
Volume	: On
Eff. Device Sel.	: On
Eff. Type	: On
Eff. Device Vol.	: On
Eff. Vol.	: On
Rotary A	: On
Rotary B	: On
Scale	: On
Key Sign	: On

## INS: (X) (F3) (INTRODUIRE)

Introduit, sur la position du curseur, un événement du type indiqué. Pour positionner exactement l'événement introduit, modifiez son pointeur (paramètres à gauche du Status).

STATUS	VALUE
TEMPO	Tempo de métronome. Si pendant l'enregistrement l'option di tempo est activée (F3=Controls Rec), les variations de tempo effectuées pendant l'enregistrement sont enregistrées. [20 ... 250]
PERFORMANCE	Changement de Performance [1 ... 8]
VOLUME	Variation de Volume effectuée via MIDI (à travers le Common Channel) ou par le biais de la pédale du volume. N'enregistre pas la variation du volume effectuée avec le contrôl M.VOL. [0 ... 127]
EFF. DEVICE SEL.	Sélection d'un DSP. Correspond au CC18.
EFF. TYPE	Type d'effet attribué au DSP sélectioné. Corresponds au CC48. Voir dans l'Appendix le tableau des effets que vous pouvez attribuer aux DSP.
EFF. DEVICE VOLUME	Volume général du DSP sélectionné. On règle l'envoi effets pour chaque piste dans la page Microscope au moyen de CC91 et CC93.



Les événements sont introduits avec les suivantes valeurs de défaut:

Statut	Valeur
Tempo	120
Performance	1
Volume	64
Eff. Dv. Sel	0
Statut	Valeur
Eff. Type	0
Eff. Vol	0
RotaryA	Slw/Fst
RotaryB	Slw/Fst
Scale	1
Key Sign	C

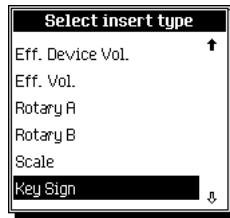
Après l'introduction, modifiez la valeur des relatifs paramètres à son gré.

### INS TYPE... (F4) (TYPE D'INTRODUCTION)

L'écran affiche une fenêtre de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner le type d'événement que vous voulez introduire manuellement par le biais de la fonction «Ins: (x)».



Appuyez sur la Touche curseur ▼ pour afficher d'autres événements.



Sélectionnez le type d'événement désiré et appuyez sur ENTER.

### DELETE (F6) (EFFACER)

Efface l'événement sélectionné.

### CATCH LOCATOR (F7) (CAPTURER)

Sélectionne l'événement que l'on est en train de jouer ou l'événement immédiatement successif à la position en cours du Morceau.

### GO TO LOC... (F8) (ALLER AU POINTEUR...)

Déplace le curseur sur le premier événement de la mesure indiquée. On peut introduire le numéro en tournant le DIAL.

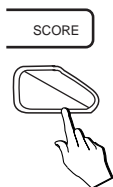


Spécifiez le numéro désiré et confirmez en appuyant sur ENTER.

# Score & Edit Score

## LE POUSSOIR SCORE

Appuyez sur le poussoir SCORE pour afficher les notes, les textes et les sigles des accords à l'écran et/ou sur un écran externe.



Appuyez sur F8 («Score controls...») pour sélectionnez les options d'affichage et le standard vidéo.

Quand le Morceau est en exécution, un indicateur affiche constamment sa position dans la partition (↔).

Appuyez sur ESCAPE pour quitter la page Score.

## LA PISTE SCORE

La piste SCORE est une piste 'fantôme' qui s'ajoute aux pistes ordinaires du Morceau. Permet d'introduire et d'afficher des notes (Music), des textes (Lyrics) et des sigles d'accord (Chords).

Le Score affiche une **ligne mélodique** et non des accords. Une piste d'accords est analysée, les notes les plus aiguës sont prélevées, et une partition mélodique est élaborée.

Appuyez sur SCORE pour afficher le Score à l'écran ou sur écran externe. Pour afficher le Score sur un écran externe, la carte audio/vidéo doit être installée.

Vous pouvez créer ou modifier le Score dans «Edit Song».

by Von Tilzer ed. Traditional

**Take Me Out To Ballgame**

1 2 3

Take me out to

the ball game, take

me out to the crowd,

Loc: 1 1 Score ctrl...

Score page - All mode  
(affichage des notes, des textes et des sigles des accords)

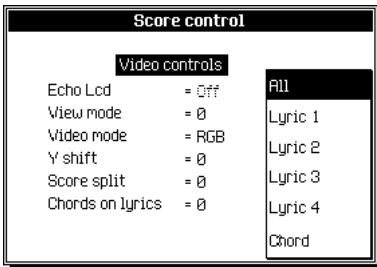
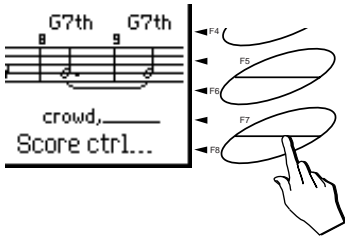
**TAKE ME OUT TO THE  
BALLGAME, TAKE ME  
OUT TO THE CROWD,  
BUY ME SOME PEANUTS**

Loc: 1 1 Score ctrl...

Score page - mode Lyrics 1 mode  
(affichage du texte en gros caractères)

# Score Controls

Dans la page «Score», appuyez sur F8 pour ouvrir la fenêtre de dialogue «Score Control».



Fenêtre de dialogue Score control  
(options d'affichage sur écran externe)

A la fin, appuyez sur ENTER pour confirmez ou sur ESCAPE pour annuler.

## PARTIES DU SCORE AFFICHÉES

Sélectionnez les parties du Score que vous voulez afficher en appuyant sur les Touches curseur ◀/▶.

**All** - Notes, textes, sigles d'accords.

**Lyric 1...Lyric 4** - Uniquement le texte, affiché en gros ou petits caractères.

**Chords** - Sigles des accords affichés sur portée traditionnelle, sans note. Rend plus rapide la mise à jour de l'écran et peut donc être très utile pour donner les accords au joueur de guitare ou de basse.

## VIDEO CONTROLS

Options d'affichage sur écran externe.

### Echo LCD

**ON**: l'écran externe visualise tous les éléments affichés sur l'écran du **SK760/880**.

**OFF**: l'écran affiche uniquement les parties du Score (musique, texte, accords).

*Options: On, Off.*

### View mode

Couleurs du texte et du fond. Uniquement pour écran externe.

*Options: 1...16.*

### Video mode

**RGB**: le port RGB transmet des signaux RGB et Vidéo Composite.

**CV**: le port RGB transmet des signaux Vidéo Composite. Pour un correct affichage en Vidéo Composite, nous vous conseillons de sélectionner cette option.

*Options: RGB, CV.*

### Y shift

Réglage du balayage vertical.

### Score split

**ON**: les notes sont disposées sur une portée de piano.


**OFF**: les notes sont disposées sur une seule ligne. Les notes qui normalement seraient en clé de basse affichent le symbole « **8**\_\_ » (8ve basse).


## Chords on lyrics


Si en ON, avec les options d'affichage Lyric 1 ... Lyric 4, l'écran externe visualise les sigles des accords avec le texte.

## SYMBOLES SPÉCIAUX

La partition peut afficher des symboles spéciaux.

 Symbole de «octave basse». La note ou les notes affichées, jouent en réalité une octave plus bas.

 Symbole de «note trop haute». La note, sur la position où le symbole est affiché, est trop aiguë pour être visualisée dans la partition.

 Symbole de «note trop basse». La note, sur la position où le symbole est affiché, est trop grave pour être visualisée dans la partition. Ce symbole est rarement affiché dans la portée de piano (option Score split dans la fenêtre «Score controls» en ON).

## Edit Score (Edition du Score)

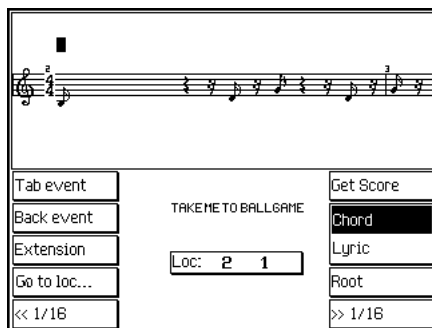
### COMMENT ENTRER DANS EDIT SCORE

1. Appuyez sur le poussoir SONG et sélectionnez un Song.
2. Appuyez sur ST./SONG (de la section EDIT) pour afficher «Edit Song».
3. Dans le menu principal de «Edit Song» (main menu), appuyez sur F5 («Edit Score») pour ouvrir Edit Score.

Si il n'y a pas une partie de Score, sélectionnez la commande «Get Score» (F4) pour la créer (*voir successivement*).

### COMMENT QUITTER EDIT SCORE

Appuyez sur ESCAPE pour retourner à «Edit Song». Appuyez de nouveau sur ESCAPE pour retourner à la page principale de play ou record.



Score Edit - mode Chord  
(édition des sigles des accords)

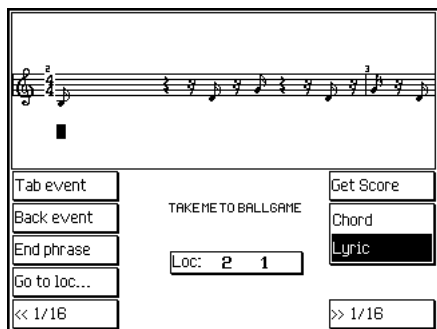
## INTRODUIRE LES NOTES

Pour réaliser une partie de Score, il faut prélever la ligne mélodique d'une piste du Morceau.

1. Appuyez sur F4 («Get Score»):



2. Sélectionnez, en tournant le DIAL ou en composant son numéro sur le pavé numérique, la piste que vous voulez exporter.
3. Appuyez sur ENTER pour confirmer. Attendez que le Score soit élaboré.



Score Edit - mode Lyrics  
(édition du texte)

## INTRODUIRE LES SIGLES DES ACCORDS

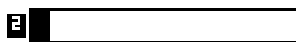
Les sigles des accords (Chords) correspondent à l'événement MIDI 'Text'. Ils sont chargés et sauvegardés avec les fichiers MIDI. On les introduit dans un nouveau Morceau en procédant comme suit:

1. Appuyez sur F5 («Chords») pour déplacer le curseur sur la ligne des accords (au-dessus de la portée musicale).
2. Appuyez sur la Touche de fonction G («Go to loc...») pour se positionner sur une mesure spécifique:

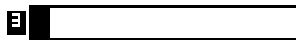


Indiquer la mesure en tournant le DIAL ou en composant son numéro sur le pavé numérique. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

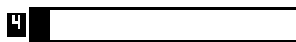
3. Déplacez le point d'introduction sur la note précédente ou successive en appuyant sur les Touches de fonction D («Next event») et E («Previous event»).
4. Chaque note est idéalement subdivisée en seizièmes. Outre le sigle au début de la note (et donc sur le premier seizième), vous pouvez introduire des sigles sur l'un des seizièmes successifs. Appuyer sur F8 pour ouvrir la zone de saisie des sigles:



Introduction du sigle sur le deuxième seizième



Introduction du sigle sur le troisième seizième



Introduction du sigle sur le quatrième seizième

Le numéro à gauche de la zone de saisie indique le seizième en cours. Pour déplacer le point d'introduction sur l'un des seizièmes, appuyez sur les Touches de fonction H («<<1/16») et F8 («>>1/16»).

Pour quitter et retourner à la note précédente, appuyez sur la Touche de fonction E («Previous event»). Pour quitter et passer à la note successive, appuyez sur la Touche de fonction D («Next event»).

5. Jouer l'accord au-dessous du Point de division (Split Point). Le sigle est affiché sous la forme: CMaj, Dmin, E7th...
  6. Si vous voulez indiquer une basse alternative, appuyez sur la Touche de fonction F («Extension») et jouez l'accord alternatif. Le sigle de l'accord assume une forme de ce type: CMaj/D, Dmin/G...
- Appuyez sur les Touches de fonction D («Next event») ou E («Previous event») pour passer à un autre événement.
7. On modifie l'accord sélectionné en jouant un accord différent.
  8. Vous pouvez modifier l'accord en le transformant, par exemple, de majeur à mineur, à septième. Appuyez plusieurs fois sur F7 («Root») pour alterner le curseur entre la note fondamentale (les notes A, B, C...) et la définition de l'accord (min, 7th, dim, aug...):

**Emin**

Tout le sigle est sélectionné.  
Appuyez sur F7 («Root»).

**Emin**

La note fondamentale est sélectionnée.  
Appuyez sur F7 («Root»).

**Emin**

La définition de l'accord est sélectionnée.  
Appuyez sur F7 («Root»).

**Emin**

Tout le sigle est de nouveau sélectionné.

Tournez le DIAL ou jouez un autre accord pour modifier l'élément sélectionné (changer la note ou la définition de l'accord).

## SAISIE DU TEXTE

Le texte (Lyrics) correspond à l'événement MIDI Lyrics. Il est chargé et sauvegardé avec les fichiers MIDI. On l'introduit dans un nouveau Morceau en procédant comme suit:

1. Appuyez sur F6 («Lyrics») pour déplacer le curseur sur la ligne du texte (au-dessous de la portée).
2. Appuyez sur la Touche de fonction G («Go to loc...») pour se positionner sur une mesure spécifique:



Indiquer la mesure en tournant le DIAL ou en composant son numéro sur le pavé numérique.

3. Déplacez le point d'introduction sur la note précédente ou successive en appuyant sur les Touches de fonction D («Next event») et E («Previous event»).
4. Chaque note est idéalement subdivisée en seizièmes. Outre la syllabe au début de la note (et donc sur le premier seizième), vous pouvez introduire des syllabes sur l'un des seizièmes successifs. Appuyer sur F8 pour ouvrir la zone de saisie des syllabes:



Introduction de la syllabe sur le deuxième seizième



Introduction de la syllabe sur le troisième seizième



Introduction de la syllabe sur le quatrième seizième

Le numéro à gauche de la zone de saisie indique le seizième en cours. Pour déplacer le point d'introduction sur l'un des seizièmes, appuyez sur les Touches de fonction H («<<1/16») et F8 («>>1/16»).

Pour quitter et retourner à la note précédente, appuyez sur la Touche de fonction E («Previous event»). Pour quitter et passer à

la note successive, appuyez sur la Touche de fonction D («Next event»).

5. Dans ce mode opérationnel, le clavier musical fonctionne comme un clavier alphanumérique (voir le chapitre «Saisie de données»). Ecrire la syllabe par le biais du clavier musical.

6. Appuyez sur la Touche de fonction F («End line») pour finir une phrase. La fin d'une phrase est signalée par le symbole ']'.

Il ne faut pas créer des phrases de plus de 20 caractères car quand on affiche ensuite le texte en gros caractères, il arrive que la phrase aille à la ligne de manière erronée.

7. On modifie la syllabe incorrecte en la récrivant toute ou en partie.

Si vous voulez remplacer un caractère par un autre, restez en mode Overwrite (curseur rectangulaire). Si l'on est en mode Insert (curseur en forme de ligne verticale) appuyez sur la note D#2 («INS/OVER») pour passer à Overwrite. Déplacer le curseur en tournant le DIAL et ensuite introduire le nouveau caractère (ou les nouveaux caractères).

Si vous voulez introduire un caractère sans effacer les autres, il faut passer au mode Insert. Appuyez sur la note D#2 («INS/OVER») de manière à ce que le curseur assume la forme d'une ligne verticale. Déplacez le curseur en tournant le DIAL et ensuite introduire le nouveau caractère (ou les nouveaux caractères). Appuyez sur D#2 pour retourner au mode Overwrite.

## La page «Edit Score» en détail

### CHORDS (F5)

Déplace le curseur sur la ligne des accords (au-dessus de la portée).

### LYRICS (F6)

Déplace le curseur sur la ligne du texte (au-dessous de la portée).

### NEXT EVENT (D)

'Événement successif'. Déplace le curseur sur l'événement successif (note, pause ou syllabe).

### PREV. EVENT (E)

'Événement précédent'. Déplace le curseur sur l'événement précédent (note, pause ou syllabe).

### GO TO LOC... (G)

Déplace le curseur au début de la mesure spécifiée. Appuyez sur la Touche de fonction G pour ouvrir la fenêtre de dialogue:



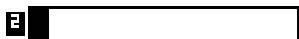
Indiquer la mesure en tournant le DIAL ou en composant son numéro sur le pavé numérique. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

### >> 1/16 (F8)

En subdivisant idéalement en seizièmes chaque note dont la durée est supérieure au seizième, ce pousoir déplace le curseur au seizième successif. Par exemple, une note d'une octave est divisée en deux seizièmes, une de un quart est

.....

divisée en quatre seizièmes. L'édition s'effectue dans une zone spécifique:



Pour quitter et retourner à la normale édition de la note, appuyez sur la Touche de fonction E («Previous event»). Pour quitter et passer à la note successive, appuyez sur la Touche de fonction D («Next event»).

## << 1/16 (H)

Idem. Déplace le curseur sur le seizième précédent.

## GET SCORE... (F4)

Elabore la partition en sélectionnant une piste de laquelle exporter la mélodie. Appuyez sur F4 pour ouvrir la fenêtre de dialogue:



Indique la piste en tournant le DIAL. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

Si la piste contient des accords, l'analyseur prélève les notes les plus aiguës en essayant d'éliminer les notes étrangères à la mélodie. Vous obtiendrez plus facilement une bonne partie de Score à partir d'une piste exclusivement mélodique.

## EXTENSION (F)

Cette commande permet d'ajouter une basse alternative à l'accord. Sélectionnez un accord et appuyez sur la Touche de fonction F, ensuite jouez un accord complet qui ait comme note fondamentale la basse alternative que vous voulez introduire.



On modifie l'extension en tournant le DIAL ou en jouant un accord différent.

Jouez les accords au-dessous du Point de division (Split Point).

## ROOT (F7)

Cette commande permet de modifier séparément la note fondamentale de l'accord et sa définition. Sélectionnez un accord et appuyez plusieurs fois sur F7 pour éditer alternativement la note fondamentale ou le sigle ou pour retourner à l'édition de l'accord complet.



On modifie l'extension en tournant le DIAL ou en jouant un accord différent.

Jouez les accords au-dessous du Point de division (Split Point).

## END PHRASE (F)

Cette commande introduit sur la position en cours le symbole de fin de phrase ('!'). En affichant uniquement le texte (options Lyrics 1 ... Lyrics 4), les phrases terminent quand ce symbole est affiché et la phrase successive commence à la ligne.

Nous vous conseillons de ne pas écrire des phrases de plus de 20 caractères, afin de ne pas avoir une incorrecte division des phrases lors de l'affichage avec l'option Lyrics 1 (gros caractères).

Vous pouvez effacer ce caractère comme tous les autres: sélectionner la syllabe en appuyant sur D («Next event») ou sur E («Previous event»), sélectionner le symbole en tournant le DIAL, appuyer sur la note F2 (DELETE) pour effacer le symbole.



# • 8 Enregistrement des Styles User

Les quatre poussoirs USER (1, 2, 3 e 4) de la section STYLE/SONG GROUPS rappellent les Styles programmables (USER), c'est à dire 32 emplacements vides dans lesquels on peut enregistrer des arrangements personnels. 32 Styles User au maximum peuvent résider dans la mémoire, 8 pour chaque poussoir USER.

Vous pouvez créer un nouveau Style en enregistrant chacune de ses parties ou modifier une copie d'un Style existant. Cette deuxième possibilité est détaillée successivement dans le chapitre dédié à l'Édition des Styles.

Vous pouvez charger les Styles USER dans la mémoire depuis disquette et les sauvegarder sur disquette ou dans Disque dur, comme déjà expliqué dans le chapitre 6 (Dispositif de sauvegarde et Disque dur) du Guide pratique.

## LA STRUCTURE DE BASE D'UN STYLE

Les Styles exécutent les accompagnements automatiques basés sur le système des accords. En particulier, les accords Major (majeur), Minor (mineur) et 7th (de septième) élaborent des arrangements totalement différents.

Chaque accompagnement Major, Minor et 7th est subdivisé en quatre Variations. Chaque Variation, à son tour, est subdivisée en plusieurs éléments différents: basic, Intro, Fill, Ending. Ces quatre éléments constituent la base de la structure de chaque Style, qui consiste en 48 brefs phrasés dénommés "Riffs".

## UN RIFF, QU'EST-CE QUE C'EST?

Un Riff est un phrasé musical adapté à jouer de manière cyclique. En effet, en jouant avec les Styles, on entend jouer de brèves séquences qui se répètent de manière cyclique.

Le Tableau suivant liste tous les Riffs qui forment un Style.

Le Riff "basic" est le phrasé principal du Style; il est continuellement répété tant qu'on ne l'arrête pas en appuyant sur Stop, ou tant qu'il n'est pas interrompu par un Fill (Remplissage), une Intro (Introduction) ou un Ending (Final).

On fait jouer le Fill, l'Intro et l'Ending en appuyant sur les correspondants poussoirs FILL, INTRO, et ENDING.

La longueur d'un Riff peut varier d'un minimum de 1 mesure jusqu'à un maximum de 16 mesures.

Chaque Riff peut contenir au maximum 8 pistes: Drums, Bass, Acc1, Acc2, Acc3, Acc4, Acc5, Acc6.

Var1	Var2	Var3	Var4
Basic Major	Basic Major	Basic Major	Basic Major
Basic Minor	Basic Minor	Basic Minor	Basic Minor
Basic 7th	Basic 7th	Basic 7th	Basic 7th
Fill Major	Fill Major	Fill Major	Fill Major
Fill Minor	Fill Minor	Fill Minor	Fill Minor
Fill 7th	Fill 7th	Fill 7th	Fill 7th
Intro Major	Intro Major	Intro Major	Intro Major
Intro Minor	Intro Minor	Intro Minor	Intro Minor
Intro 7th	Intro 7th	Intro 7th	Intro 7th
End Major	End Major	End Major	End Major
End Minor	End Minor	End Minor	End Minor
End 7th	End 7th	End 7th	End 7th

Les Riffs d'un Style

# Enregistrement

## PRÉPARATION

1. Appuyez sur l'un des poussoirs USER. Sélectionner un emplacement vide (User) pour créer un nouveau Style.
2. L'écran affiche une fenêtre de dialogue vous invitant à créer un nouveau Style. Appuyez sur F1 («Ok»).

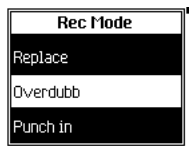


Créer un nouveau Style. F1 pour confirmer, F5 pour annuler.

3. L'écran affiche la page de «Record View», et superposée, également la fenêtre «Select Riff»:



4. Sélectionnez la Variation, la section et l'accord par le biais des Touches curseur et appuyer sur ENTER pour confirmer. La Diode du poussoir RECORD s'allume et la page «Record View» est affichée en vidéo inversé.
5. Quand la fenêtre de dialogue se referme, appuyer sur F1 («Mode») pour sélectionner le mode d'enregistrement. L'écran affiche la fenêtre de dialogue de «Record Mode» où l'on peut sélectionner le mode d'enregistrement désiré.



Sélectionnez le mode d'enregistrement et appuyez sur ENTER pour confirmer.

Style Mode - display Record View  
(paramètres record/play)

Style Mode - display Sound View

6. Sélectionner et programmer les paramètres de base du Style:

- «Time Signature» pour modifier la subdivision de la mesure (4/4, 3/4, etc...). Time Signature :4 /4

- «Tempo» pour modifier le Tempo. Tempo :120

- «Key note» pour programmer la clé de référence du riff. Quand on joue un accord, le **SK760/880** transpose les Riffs. Il faut donc indiquer l'accordage avec lequel les riffs sont programmés. Key Note : C

7. Programmez les Scale Conv. : Min / 7th

deux parties du paramètre «Scale converter». Le Scale Converter (Convertisseur d'Echelle) reconstruit les riffs de deux accords en partant du riff complémentaire. Par exemple, on peut réaliser le riff *Basic Major* et le Scale Converter se chargera de reconstruire le *Basic Minor* et le *Basic 7th*. Voir les tableaux de conversion listés à la fin de ce chapitre.

8. Sélectionnez le paramètre Quantize :free

«Quantize» pour modifier la programmation de la pré-quantification (auto-corrrection des erreurs rythmiques) pendant la phase d'enregistrement.

9. Sélectionnez et mettre en «record» les pistes que l'on veut enregistrer. Uniquement les pistes affichant l'icône de «record» sont enregistrées et audibles pendant l'enregistrement:



10. Si vous voulez modifier les sons, passer à «Sound View» en appuyant sur la Touche de fonction F5 («Sound View»).

Après avoir attribué les sons, sauvegarder la Performance en appuyant sur STORE PERFORMANCE. Appuyez sur la Touche de fonction F6 pour retourner à la page «Rec View».

11. Appuyez sur F8 pour activer le Métrologue («Metronome»).

## ENREGISTREMENT

1. Appuyez sur START/STOP pour faire démarer l'enregistrement. Attendez que la mesure de 'compte à rebours' finisse son battement à vide.
2. Commencez à jouer à la fin de la mesure de compte à rebours. L'enregistrement s'effectue en cycle: à la fin du riff, on recommence depuis le début.
3. Appuyez sur START/STOP pour arrêter l'enregistrement.
4. Pour ajouter d'autres notes dans les mêmes pistes, répétez les points de 1 à 3.

► **Note:** Si le mode d'enregistrement est en Overdub, les nouvelles notes s'ajoutent à celles déjà présentes dans les pistes. Si vous êtes en mode Replace, le prochain cycle d'enregistrement efface les notes préalablement enregistrées. A la fin d'un cycle d'enregistrement en mode Replace, le mode se rétablit automatiquement en Overdub.

5. Sélectionner et mettre en «seq-play» la ou les pistes qui sont en «record».



6. Si nécessaire, répétez les procédures pour enregistrer d'autres pistes de l'accompagnement.
7. Appuyer sur RECORD pour quitter le mode «Record». La Diode du poussoir RECORD s'éteint.

## UNDO

Si pendant la phase d'enregistrement on doit effacer la dernière opération effectuée, utiliser la fonction UNDO.

Par exemple, si vous avez enregistré de nouveaux événements dans une piste de batterie existante et que l'on veut rétablir la version précédente, en n'effaçant que les nouveaux événements, il suffit d'utiliser la fonction UNDO qui annule la dernière modification effectuée.

Appuyez sur UNDO et ensuite confirmez en appuyant sur ENTER pour rétablir la situation précédente ou appuyez sur ESCAPE pour exécuter la dernière commande impartie.

## RÉTABLIR LA MÉMOIRE DES STYLES USER

Si la taille de la mémoire RAM dédiée au classement des Styles User est pleine et il n'y a plus assez de place pour enregistrer un nouveau Style, il y a un système simple et rapide pour effacer toutes les données présentes dans la mémoire et libérer ainsi de la place pour d'autres Styles.

Naturellement, rappelez-vous de préalablement sauvegarder sur disquette ou dans Disque dur tous les Styles User présents dans la RAM avant de procéder au rétablissement de la taille de mémoire disponible pour les Styles.

1. Appuyez sur GENERAL de la section EDIT pour affichez la page «Edit General».
2. Appuyez sur F5 («Restore Styles») pour effacez tous les Styles (et relatives User Style-Performances) dans la RAM.

L'écran affiche un message vous invitant à confirmer de nouveau l'opération de rétablissement.

3. Appuyez sur ENTER pour confirmez ou sur ESCAPE pour annuler.

En appuyant sur ENTER, on efface irrémédiablement tous les Styles User stockés dans la mémoire.

En appuyant sur ESCAPE, tous les Styles User restent stockés dans la mémoire.

► **Conseil:** Pour effacer tout le contenu de la RAM, utilisez la fonction «Restore All» [rétablissement général].

## La page de «Record View» en détail

### MODE... (F1)

Ouvre la fenêtre de dialogue «Record Mode» qui permet de sélectionner plusieurs options d'enregistrement.

**Replace** - Les notes enregistrées remplacent celles déjà présentes dans les pistes en enregistrement. A la fin d'un cycle d'enregistrement, l'option se rétablit en Overdub.

**Overdub** - Les notes enregistrées s'ajoutent à celles déjà présentes dans les pistes en enregistrement.

**Punch In/Out** - Introduction "forcée" d'une correction sans devoir répéter l'enregistrement. L'enregistrement est activé par une pédale programmée pour le Punch (dans «Edit Controllers/Pads»).

Faire démarrer l'enregistrement en appuyant sur START/STOP. Quand le riff arrive sur le point sur lequel vous voulez commencer à enregistrer, appuyez sur la pédale et jouez. Maintenant, l'enregistrement s'effectue en mode "Replace". Relâchez la pédale dès que l'enregistrement est terminé.

### REC RIFF... (F2)

L'écran affiche une fenêtre de dialogue dans laquelle sélectionner le riff que l'on veut enregistrer.



Sélectionnez la variation, la section et l'accord par le biais des Touches curseur. Appuyez sur ENTER pour confirmer.

### SOUND VIEW (F5)

Affiche la page «Sound View» dans laquelle on peut voir et modifier les sons de la Performance.

### REC VIEW (F6)

Affiche la page «Record View» qui permet de contrôler les paramètres d'enregistrement/exécution.

### ERASE... (F7)

Effacement d'une piste, d'un riff, d'une variation ou d'un Style..

**Track** - Efface la piste sélectionnée.

**Riff** - Efface le riff en cours de session.

**Variation** - Efface la variation en cours de session.

**Style** - Efface tout le Style.

### METRONOME (F8)

Enclenche/déclenche le clic du métronome.

### TIME SIGNATURE

Détermine la subdivision de la mesure, valable pour tout le Style. On peut modifier ce paramètre uniquement avant de commencer l'enregistrement. Si même une seule note a été enregistrée dans le Style, on ne peut plus modifier la Time Signature.

### MEASURES

Longueur du riff exprimée en mesures (max 16).

### TEMPO

Vélocité d'exécution, tempo métronomique. Valable pour tout le Style.

### KEY NOTE

Accordage de référence. Indique l'accordage avec lequel on enregistre le riff original. En jouant l'accord indiqué, le riff sera exécuté exactement comme il a été enregistré. En jouant d'autres accords, le riff sera transposé.

## SCALE CONVERTER

Si vous enregistrez l'accompagnement d'un Style basé sur l'accord Majeur, l'arrangeur du **SK760/880** s'adapte automatiquement avec des accords mineurs et de septième à travers une conversion. Cet automatisme permet d'abrèger les délais d'enregistrement des Styles User. Par exemple, si vous enregistrez un Style basé uniquement sur le Riff Majeur, quand vous jouez avec le même Style en utilisant les accords mineurs et de septième, l'arrangeur applique un ajustage adapté à l'accompagnement pour l'adapter aux différents accords. De toutes façons, en termes harmoniques, ce type de simplification peut créer des erreurs quand il s'agit d'utiliser des accords ayant structure plus complexe. Pour résoudre ce problème, le Scale Converter du **SK760/880** permet de choisir parmi quelques systèmes de conversion des accords, basés sur des algorithmes, de manière à rendre la conversion plus musicale.












Vous pouvez programmer uniquement l'accord Majeur et activer la conversion d'échelle pour les deux autres accords (Mineur et de septième). Si par la suite vous souhaitez programmer également ces riffs-là, la Scale Conversion sera simplement ignorée par l'instrument. Le paramètre présente deux parties modifiables, correspondantes aux deux accords complémentaires à celui en enregistrement.

Les tableaux dressés à la fin de ce chapitre détaillent le comportement du Scale Converter, tant en mode Off que pour les accord mineurs et de septième. Plusieurs solutions sont disponibles pour chaque accord.

Les tableaux se réfèrent à la configuration des "patterns - modèles" des accords et du tour de basse joués en clé de Do et listent quelles notes sont converties. Les changements sont exprimés par pas de demi-tons et donc, si la note Do indique un changement de -2, cela signifie que chaque note Do dans le pattern du Style est convertie de -2 demi-tons (Sib). Les notes non converties sont 'en blanc'.

## QUANTIZ

Correction des erreurs rythmiques directement pendant la phase d'enregistrement. Vous pouvez sélectionner des valeurs normales, des triolets, des swings.

Valeur	Quantification
1/4	
1/8	
1/12	 triolets
1/16	
1/24	 triolets
1/32	
1/48	 triolets
1/64	(1/64)
1/96	(1/64 triolets)
free	aucune quantification
1/8 B...F*	  (swing)
1/16 B...F*	  (swing)
free	aucune quantification

\* B ... F indiquent un ajustage des valeurs de Swing.

## FREE MEMORY (NON MODIFIABLE)

Taille de mémoire restante pour l'enregistrement du riff. Chaque riff peut occuper jusqu'à 30.000 octets (30 Ko).

Si la RAM contient déjà beaucoup de données, l'écran peut afficher le message «Memory full!» (Mémoire pleine) qui avertit que la RAM est pleine et ne peut plus continuer l'enregistrement. L'enregistrement s'interrompt.

Pour avoir plus de disponibilité de mémoire RAM, déclenchez la fonction Undo.

## TABLEAUX DU SCALE CONVERTER

### Scale Converter en statut OFF: Do Majeur riff → Do 7.maj. riff

	Do#	Ré#	Fa#	Sol#	La#	
	Do	Ré	Mi Fa	Sol	La	Si
accomp.	-2				+1	-1
basse					+1	-1

### Scale Converter en statut OFF: Do Maj. riff → Do mineur riff

	Do#	Ré#	Fa#	Sol#	La#	
	Do	Ré	Mi Fa	Sol	La	Si
accomp.			-1		+1	-1
basse			-1		+1	-1

### Scale Converter activé: Do Maj riff → Do 7.maj. riff

	Do#	Ré#	Fa#	Sol#	La#	
	Do	Ré	Mi Fa	Sol	La	Si
7th 1 accomp.	-2					
7th 1 basse						
7th 2 accomp.	-2					-1
7th 2 basse						-1
7th 3 accomp.	-2				+1	
7th 3 basse					+1	
7th 4 accomp.	-2					
7th 4 basse						

**Scale Converter activé: Do Maj riff -> Do mineur riff**

	Do#	Ré#	Fa#	Sol#	La#	Si	
	Do	Ré	Mi	Fa	Sol	La	Si
<b>min 1</b> accomp.			-1				
<b>min 1</b> basse			-1				
<b>min 2</b> accomp.			-1				-1
<b>min 2</b> basse			-1				-1
<b>min 3</b> accomp.			-1		+1		
<b>min 3</b> basse			-1		+1		
<b>min 4</b> accomp.		-1	-1				
<b>min 4</b> basse		-1	-1				
<b>min 5</b> accomp.		-1	-1				-1
<b>min 5</b> basse		-1	-1				-1
<b>min 6</b> accomp.		-1	-1		+1		
<b>min 6</b> basse		-1	-1		+1		
<b>min 7</b> accomp.		-1	-1		-1	-1	
<b>min 7</b> basse		-1	-1		-1	-1	

**Accords complexes**

La conversion des accords plus complexes suit une logique similaire à celle appliquée aux accords standards (majeur, mineur, de septième) détaillés ci-dessus.

On invite donc l'utilisateur à expérimenter le Scale Converter de manière à trouver la conversion la plus adaptée au Style en enregistrement.



# • 9 Edition des Styles

Après l'enregistrement, vous pouvez modifier chaque riff du Style dans l'environnement «Edit Style».

## ACCÈS À «EDIT STYLE»

Prédisposer l'instrument en mode Style/RealTime, s'il ne l'est pas et sélectionner le Style à modifier.

Si l'on sélectionne un Style ROM, uniquement la fonction COPY est active dans l'affichage principal de «Edit Style».

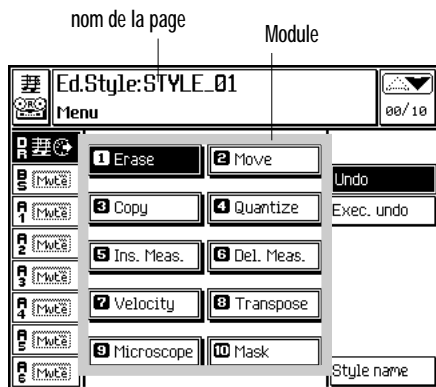
Si vous sélectionnez un Style USER, toutes les fonctions de «Edit Style» sont actives. Le nom du Style est affiché à l'écran dans la barre de statut.

nom du Style

Style: <b>0bt Std</b>	J= <b>90</b> i	Loc: <b>1 1</b>
Perf.: <b>GrandPiano</b>	Chd: <b>*****</b>	

Appuyer sur le poussoir ST./SONG disponible dans la section EDIT pour entrer dans «Edit Style».

Lors du premier allumage de l'instrument, l'écran affiche le menu principal (main menu, page 00), successivement il affiche la dernière page dans laquelle on a travaillé.



Edit Style - Menu principal de Edit Style

ST./SONG



## PROCÉDURE D'ÉDITION

1. Appuyez sur ST./SONG pour entrer dans «Edit Style». L'écran affiche le menu principal:
2. Sélectionnez le module désiré en tournant le DIAL ou en appuyant sur les Touches curseur. Vous accédez également au module en composant son numéro sur le pavé numérique.
3. Appuyez sur ENTER pour ouvrir le module.
4. Sélectionnez la page ou l'option désirée en appuyant sur les Touches de fonction.
5. Sélectionnez les paramètres en appuyant sur les Touches curseur. Attribuez une valeur en tournant le DIAL ou en composant son numéro sur le pavé numérique.
6. Confirmez les opérations en appuyant sur ENTER.
7. Passez à un autre module en appuyant sur les poussoirs ▲/▼. Ou retourner au menu principal en appuyant sur ESCAPE et sélectionner l'autre module.

## QUITTER «EDIT STYLE»

Pour quitter «Edit Style», appuyez sur ESCAPE (une ou deux fois, selon le niveau dans lequel on se trouve). Pour quitter sans fermer la page d'édition, appuyez sur ST./SONG. Pour afficher un autre environnement d'édition, appuyez sur un autre poussoir de la section EDIT.

## UNDO (F2) (ANNULER)

Quand ce paramètre est sélectionné (affiché en vidéo inversé), la fonction UNDO est enclenchée. Undo permet d'effacer la ou les dernières séries d'opérations effectuées. Cette fonction occupe exactement la même taille de mémoire RAM d'un Style. Donc, si vous êtes à court de mémoire RAM, il faut déclencher la fonction UNDO.

Appuyez sur le poussoir UNDO du tableau de commande pour exécuter l'opération Undo désirée.



L'écran affiche une fenêtre de dialogue vous demandant de reconfirmer l'opération en appuyant sur ENTER ou de l'annuler en appuyant sur ESCAPE.



Si UNDO est déclenché et que l'on appuie sur le poussoir UNDO, quand vous confirmez en appuyant sur ENTER l'écran affiche le message suivant:



L'Utilitaire UNDO est déclenché

Appuyer sur ESCAPE pour quitter ce message et répéter Execute Undo avec UNDO enclenché.

## STYLE NAME (F8)

Modifie le nom du Style. Fonctionne uniquement avec les Styles USER, du moment que vous ne pouvez pas modifier le nom des Styles ROM.



Voir le chapitre «Saisie de données» pour des informations détaillées en ce qui concerne l'écriture du nom. Vous déplacez le curseur en appuyant sur les Touches de fonction ou en tournant le DIAL. Vous introduisez les caractères par le biais du clavier musical.

## INDICATION «EMPTY TRACK» - PRÉSENCE DE NOTES DANS LA PISTE

La présence de notes dans la piste est signalée par l'icône de seq-play:



En play, cette icône de statut signale la présence de notes dans la piste d'au moins un riff du Style. Si dans le riff en cours la piste ne contient pas de notes, l'écran affiche en bas l'indication «Empty track» (piste vide).

### -Empty Track-

En mode d'enregistrement (record), vous travaillez directement dans un riff et l'icône de seq-play signale la présence de notes dans la piste, mais uniquement pour le riff en enregistrement.

## Erase (Effacer)

Effacement d'événements.

► *Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'effacement.*

### TOUCHES DE FONCTION F5...F8

Sélectionnez, en appuyant sur F5...F8, la partie du Style dans laquelle vous voulez effacer les événements. Selon la partie sélectionnée, les paramètres listés successivement sont ou non affichés.

**Track (F5)** - Piste individuelle dans le riff en cours de session.

**Riff (all tracks) (F6)** - Tout un riff (toutes les pistes du riff).

**Var (all riffs) (F7)** - Toute une Variation (tous les riff de la Variation).

**Style (all vars) (F8)** - Tout un Style (les 4 variations du Style).

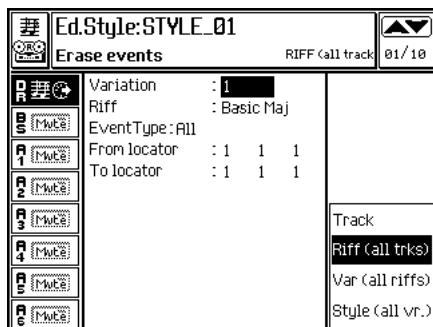
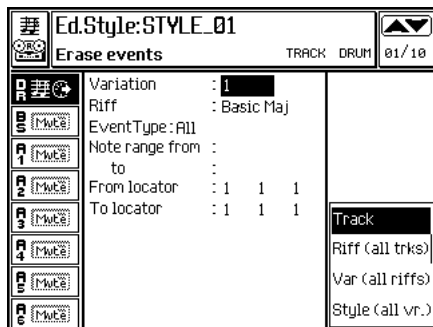
### PARAMÈTRES

#### Variation

Sélectionnez l'une des 4 Variations. Vous ne pouvez sélectionner que des Variations ayant au moins un riff enregistré.

#### Riff

Sélectionnez l'un des riff de la Variation sélectionnée. Vous ne pouvez sélectionner que des riff existants. Si le Style est vide, l'écran affiche «No Riff».



## Event type (Type d'événement)

Type d'événement que l'on veut effacer.

«Duplicate note» élimine la note ayant une mineure dynamique quand deux notes ayant la même hauteur commencent sur la même position.

*Options: All, Duplicate note, Note, Pitchbend, Mono Touch, Poly Touch, Velocity Off, Program Change, Control Change 00...31, Control Change 64...127.*

## Note range from... to... (Extension des notes de... à...)

Programme les limites aiguë et grave des notes que l'on veut effacer. Pour effacer un seul instrument de percussion de la piste Drum, attribuer la même note en tant que limite aiguë et grave. Par exemple, pour effacer le roulement (D2 [R62]), programmez les limites «Note range from D2 to D2».

*Plage de valeurs: C-1 ... G9.*

## From locator... To locator... (Du pointeur... au pointeur...)

Détermine le point initial et le point final de la partie à effacer. Vous pouvez spécifier la mesure, la noire et le 'tic'.

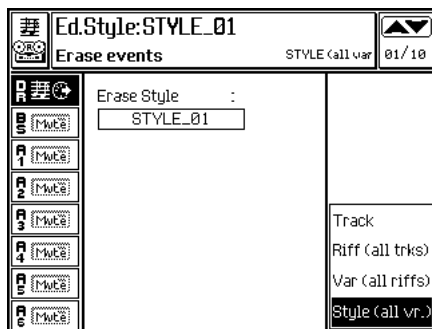
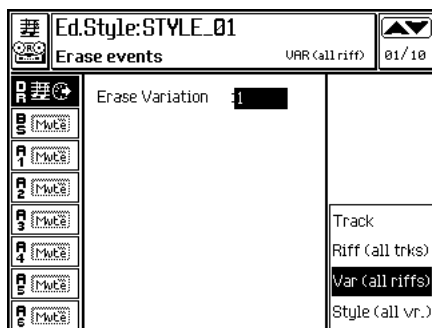
*Plage de valeurs: comprise entre les limites effectives du riff. Vous ne pouvez pas indiquer un point successif au point final du riff.*

## Erase Variation (Effacer la Variation)

Sélectionne la Variation que l'on veut effacer (option «Var (all riffs)»).

## Erase Style (Effacer le Style)

Sélectionne le Style que vous voulez effacer (option «Style (all Vars)»).



## Move (Déplacer)

Déplace les événements d'un point à l'autre dans la piste sélectionnée.

► *Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer le déplacement.*

### PARAMÈTRES

#### Variation

Sélectionne l'une des 4 Variations. Vous ne pouvez sélectionner que des Variations ayant au moins un riff enregistré.

#### Riff

Sélectionne l'un des riff de la Variation sélectionnée. Vous ne pouvez sélectionner que des riff existants. Si le Style est vide, l'écran affiche «No Riff».

#### From locator... To locator... (Du pointeur... au pointeur...)

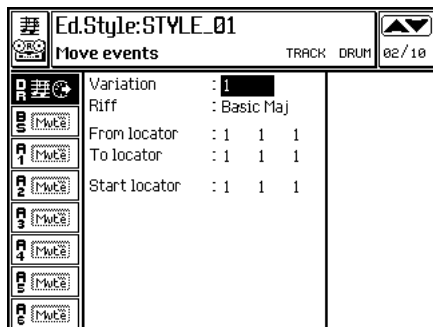
Détermine le point initial et le point final de la partie à déplacer. Vous pouvez spécifier la mesure, la noire et le 'tic'.

*Plage de valeurs: comprise entre les limites effectives du riff. Vous ne pouvez pas indiquer un point successif au point final du riff.*

#### Start locator (Point initial du pointeur)

Programme la nouvelle position de la partie déplacée.

*Plage de valeurs: tous les points du riff.*



## Copy (Copier)

Copie d'événements depuis une piste individuelle ou depuis toutes les pistes.

► *Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer la copie.*

### TOUCHES DE FONCTION F5...F8

Sélectionner en appuyant sur F5...F8 le type de piste duquel copier les événements. Selon le type de piste, les paramètres listés successivement sont ou non affichés.

**Track (F5)** - Piste individuelle dans le riff en cours de session.

**Riff (all tracks) (F6)** - Tout un riff (toutes les pistes du riff).

**Var (all riffs) (F7)** - Toute une Variation (tous les riff de la Variation).

**Style (all vars) (F8)** - Tout un Style (les 4 variations du Style).

### PARAMÈTRES

**Current Style... to Style... (Du Style en cours... au Style...)**

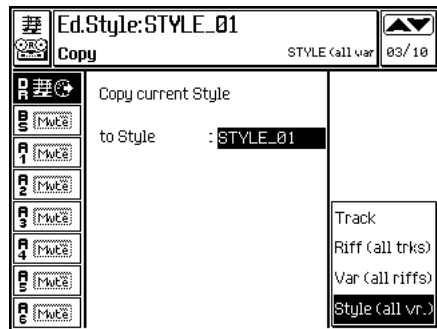
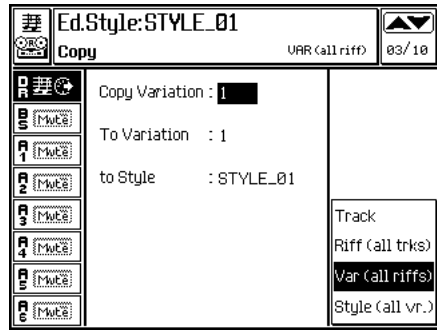
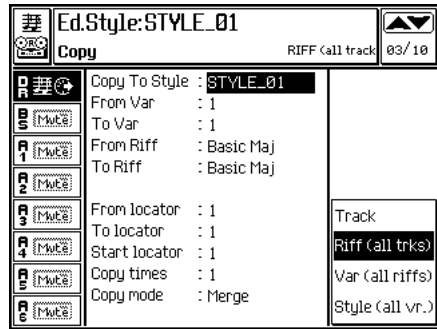
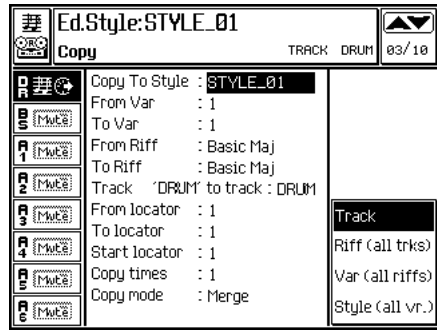
Sélectionne le Style dans lequel copier la partie sélectionnée du Style en cours.

*Plage de valeurs: tous les Styles USER*

**From var... to var... (De la Variation... à la Variation...)**

Sélectionne la Variation d'origine et de destination de la copie.

*Plage de valeurs: 1 ... 4.*



### **From riff... to riff... (Du riff... au riff...)**

Sélectionne le Riff d'origine et de destination de la copie. Vous pouvez, par exemple, copier les pattern d'un riff Basic Major dans un riff Fill Minor.

*Plage de valeurs: tous les riff.*

### **Track... to track... (De la piste... à la piste...)**

Spécifie les Pistes d'origine et de destination de la copie. La partie «From track...» indique la piste sélectionnée en appuyant sur les Touches de fonction A...H. On modifie la partie «To track...» en tournant le DIAL.

*Plage de valeurs: toutes les pistes de l'accompagnement (9...16).*

### **From locator... To locator... (Du pointeur... au pointeur...)**

Programme le point initial et final de la partie à copier. Vous ne pouvez indiquer qu'une seule mesure.

*Plage de valeurs: comprise dans les limites effectives du riff.*

### **Start locator (Point initial du pointeur)**

Programme la nouvelle position de la partie copiée.

*Plage de valeurs: comprise dans les limites effectives du riff de destination.*

### **Copy times (Nombre de copies)**

Détermine le nombre de copies consécutives. Chaque copie commence exactement où finit la copie précédente.

*Plage de valeurs: dépend de la longueur du riff. La copie ne doit pas dépasser la longueur du riff.*

### **Copy mode (Mode de copie)**

Sélectionne la méthode de copie. «Merge» unit les événements en copie à ceux déjà présents dans la destination. «Replace» remplace les événements en copie à ceux déjà présents dans la destination.

*Options: Merge, Replace.*

### **Copy Variation... to Variation... (Copier de la Variation... à la Variation...)**

Spécifie l'origine et la destination de la Variation à copier entièrement (option «Var (all riffs)»).

*Plage de valeurs: 1 ... 4.*

### **To Style... (Au Style...)**

Sélectionne le Style de destination de la copie.

*Plage de valeurs: tous les Styles USER.*

### **Copy current Style to Style (Copier le Style en cours dans le Style)**

Sélectionne l'emplacement USER dans lequel copier tout le Style en cours (option «Style (all Vars)»).

## Quantize (Quantifier)

Quantification - un auto-correcteur des erreurs rythmiques. Englobe également la quantification des triolets et des 'swings'.

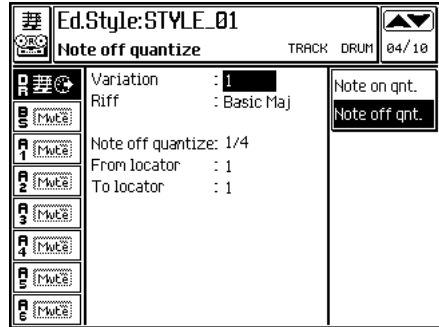
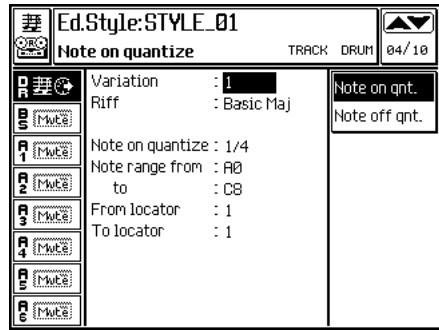
► *Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer la quantification.*

### Touches de fonction F1...F2

Sélection des pages «Note On Quantize» et «Note Off Quantize».

**Note On Quantize** - Quantification du point d'attaque des notes (point de Note On).

**Note Off Quantize** - Quantification du point final des notes (point de Note Off). Off). Si vous effectue une quantification de Note Off après une quantification de Note On, cela modifie la durée des notes, en l'adaptant à la grille de quantification.



## PARAMÈTRES

### Variation

Sélectionne l'une des 4 Variations. On ne peut sélectionner que des Variations ayant au moins un riff enregistré.










### Riff

Sélectionne l'un des riff de la Variation sélectionnée. Vous ne pouvez sélectionner que des riff existants. Si le Style est vide, l'écran affiche «No Riff».



### Note On quantize (Quantification de Note On)

Valeur de quantification sur le Note On.

Valeur	Quantification
1/4	
1/8	
1/12	 triolet
1/16	
1/24	 triolet
1/32	
1/48	 triolet
1/64	(1/64)
1/96	(1/64 triolet)
free	aucune quantification
1/8 B...F*	 (swing)
1/16 B...F*	 (swing)
free	aucune quantification

\*B ... F indiquent un ajustage de la valeur de Swing.

### Note Off quantize (Quantification de Note Off)

Valeur de quantification sur le Note Off. Analo-  
gue au précédent.

### Note range from... to... (Extension des notes de... à...)

Programme les limites aiguë et grave des notes que l'on veut quantifier. Pour quantifier un seul instrument de percussion de la piste Drum, attribuer la même note en tant que limite aiguë et grave. Par exemple, pour quantifier le roulement (D2 [Ré2]), programmer les limites «Note range from D2 to D2».

*Plage de valeurs: C-1 ... G9.*

### From locator... To locator... (Du pointeur... au poin- teur...)

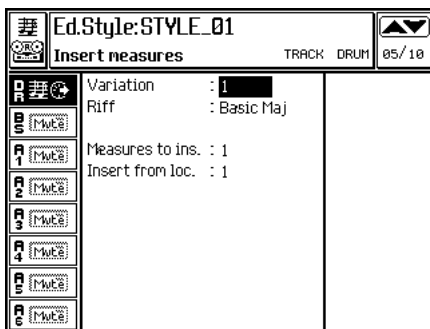
Programme le point initial et final de la partie à quantifier. Vous ne pouvez indiquer qu'une seule mesure.

*Plage de valeurs: comprise dans les limites ef-  
fectives du riff.*

## Insert mesure(s) (Introduire des mesures)

Introduction de mesures. La partie du riff successive au point d'introduction est déplacée en avant d'autant de mesures introduites. La longueur du riff change.

► *Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'introduction.*



## PARAMÈTRES

### Variation

Sélectionne l'une des 4 Variations. Vous ne pouvez sélectionner que des Variations ayant au moins un riff enregistré.

### Riff

Sélectionne l'un des riff de la Variation sélectionnée. Vous ne pouvez sélectionner que des riff existants. Si le Style est vide, l'écran affiche «No Riff».

### Measures to insert (Mesures à introduire)

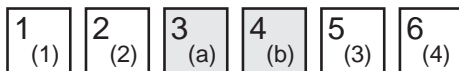
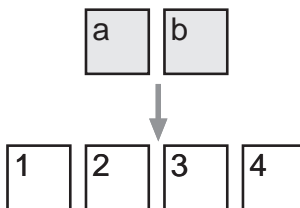
Spécifie le nombre de mesures que l'on veut introduire.

*Plage de valeurs: dépend de la longueur du riff (max. 16 mesures).*

### Insert from locator (Introduire à partir du pointeur)

Spécifie la mesure à partir de laquelle les nouvelles mesures sont introduites.

*Plage de valeurs: à partir de la première mesure du riff jusqu'à la première mesure successive à la dernière mesure du riff (introduction sur le final).*



Exemple de Insert mesures. Deux mesures sont introduites sur la mesure 3. Les mesures 3 et successive se déplacent en avant.

## Delete mesure(s) (Effacer des mesures)

Effacement de mesures. Les mesures successives sont déplacées en arrière et réunies à celles précédentes le point d'effacement.

► *Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'effacement.*

.....  
► **Conseil:** *Pour effacer des mesures sans déplacer la partie successive du riff, utiliser la fonction Erase events.*  
.....

## PARAMÈTRES

### Variation

Sélectionne l'une des 4 Variations. Vous ne pouvez sélectionner que des Variations ayant au moins un riff enregistré.

### Riff

Sélectionne l'un des riff de la Variation sélectionnée. Vous ne pouvez sélectionner que des riff existants. Si le Style est vide, l'écran affiche «No Riff».

### Measures to delete (Mesures à effacer)

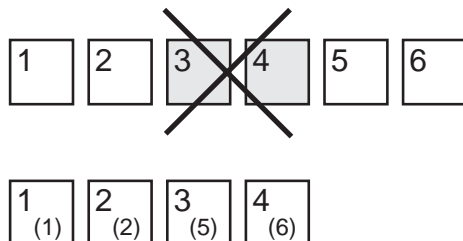
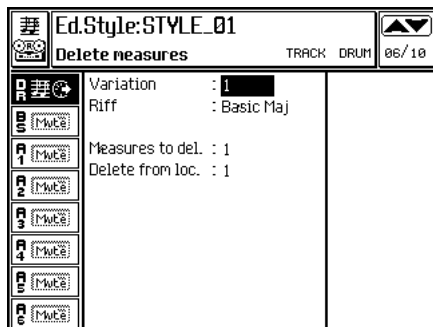
Spécifie le nombre de mesures à effacer.

*Plage de valeurs: un numéro ne dépassant pas la longueur du riff. Par exemple, si le riff est composé de 4 mesures, la valeur maximum que l'on peut attribuer est 4.*

### Delete from locator (Effacer à partir du pointeur)

Indique la première des mesures à effacer.

*Plage de valeurs: comprise dans les limites effectives du riff. Dépend du paramètre précédent.*



Exemple de Delete measures. Les mesures 3 et 4 sont effacées. Les mesures successives sont déplacées vers le début du riff.

## Velocity (Dynamique)

Modification de la dynamique (ou Velocity). La dynamique est la vitesse ou l'intensité avec laquelle on joue une note. Normalement, à une dynamique majeure correspond un volume majeur. La dynamique influence également le filtre de plusieurs sons et donc leur brillant.

► *Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer les modifications de dynamique.*

### PARAMÈTRES

#### Variation

Sélectionne l'une des 4 Variations. Vous ne pouvez sélectionner que des Variations ayant au moins un riff enregistré.

#### Riff

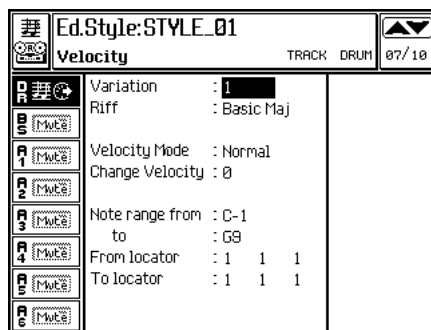
Sélectionne l'un des riff de la Variation sélectionnée. Vous ne pouvez sélectionner que des riff existants. Si le Style est vide, l'écran affiche «No Riff».

#### Velocity mode (Mode de dynamique)

Dispose de deux modes opérationnels pour modifier le fonctionnement de la fonction «Change Velocity»

**Normal** - La valeur indiquée dans «Change Velocity» est ajoutée ou soustraite à la dynamique des notes.

**Fixed** - La dynamique des notes est modifiée à la valeur indiquée dans «Change Velocity».



#### Change Velocity (Changement de dynamique)

Valeur de modification de la dynamique. La signification du paramètre dépend de l'option sélectionnée dans «Velocity mode».

#### Note range from... to... (Extension des notes de... à...)

Programme les limites aiguë et grave des notes que l'on veut modifier. Pour modifier la dynamique d'un seul instrument de percussion de la piste Drum, attribuer la même note en tant que limite aiguë et grave. Par exemple, pour modifier la dynamique du roulement (D2 [Rê2]), programmer les limites «Note range from D2 to D2».

*Plage de valeurs: C-1 ... G9.*

#### From locator... To locator... (Du pointeur... au pointeur...)

Programme le point initial et final de la partie sur laquelle intervenir. Vous pouvez spécifier la mesure, la noire et le 'tic'.

*Plage de valeurs: comprise dans les limites effective>>tives du riff.*

## Transpose (Transposition)

Transposition par pas de demi-tons.

### Variation

Sélectionne l'une des 4 Variations. Vous ne pouvez sélectionner que des Variations ayant au moins un riff enregistré.

### Riff

Sélectionne l'un des riff de la Variation sélectionnée. Vous ne pouvez sélectionner que des riff existants. Si le Style est vide, l'écran affiche «No Riff».

### Transpose

Sélectionne la valeur de transposition (par pas de demi-tons).

*Plage de valeurs: -64 ... +64.*

### Note range from... to... (Extension des notes de... à...)

Programme les limites aiguë et grave des notes que l'on veut transposer. Pour transposer un seul instrument de percussion de la piste Drum, attribuer la même note en tant que limite aiguë et grave. Par exemple, pour transposer le roulement (D2 [Ré2]), programmer les limites «Note range from D2 to D2».

*Plage de valeurs: C-1 ... G9.*

### From locator... To locator... (Du pointeur... au pointeur...)

Programme le point initial et final de la partie sur laquelle intervenir. Vous pouvez spécifier la mesure, la noire et le 'tic'.

*Plage de valeurs: comprise dans les limites effectives du riff..*

Ed.Style:STYLE_01		TRACK	DRUM	08/10
<b>Transpose</b>				
Variation	: 1			
Riff	: Basic Maj			
Transpose	: 0			
Note range from	: C-1			
to	: G9			
From locator	: 1 1 1			
To locator	: 1 1 1			

# Microscope

L'Édition microscopique permet de modifier chaque événement enregistré dans les pistes. Les événements enregistrés dans la piste sont listés dans la Event List (liste des événements affichés au centre de l'écran).

## ACCÈS À L'ÉDITION DES ÉVÉNEMENTS

1. Sélectionnez la piste de laquelle vous voulez afficher les événements dans la Event List.
2. Faire défiler les événements en appuyant sur les Touches curseur . Les notes sélectionnées sont jouées afin de pouvoir immédiatement les vérifier.
3. Sélectionnez le paramètre à modifier en appuyant sur les Touches curseur .
4. Modifiez le paramètre sélectionné en tournant le DIAL.

Event List

piste en édition

BAR	STATUS	1V	2V	3V	GATE
1	1	NOTE	F#2 103	58	17
1	1	90 NOTE	F#2 69	30	18
1	1	188 NOTE	F#2 63	44	25
1	2	92 NOTE	F#2 80	47	21
1	2	190 NOTE	F#2 100	45	21
1	4	192 END			

mesure

noire

tic

type d'événement (Status)

Value 1

Value 2

Value 3

Gate

## ÉVÉNEMENTS ET PARAMÈTRES MODIFIABLES

La colonne «Status» indique le type d'événement. De chaque événement, vous pouvez modifier un ou plusieurs paramètres. Les événements et leurs paramètres sont listés dans le tableau de la page suivante.

## SELECT RIFF... (F1) (SÉLECTIONNER LE RIFF)

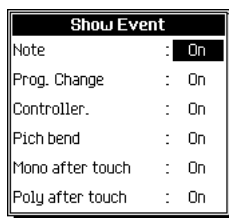
Sélectionnez le riff que l'on veut éditer. Dans la fenêtre de dialogue, sélectionnez la variation et le riff.



## SHOW... (F2) (AFFICHAGE)

Ouvre une fenêtre de dialogue dans laquelle on peut sélectionner les événements que l'on veut afficher dans la Event List.

Commutez en «Off» les événements que vous voulez cacher.



Programmez les paramètres et appuyez sur ENTER.

## TABLEAU DES ÉVÉNEMENTS ET LES PARAMÈTRES

STATUS	VALUE 1	VALUE 2	VALUE 3	GATE
<b>Note</b>	Nome de la note [C-1 ... G9]	Dynamique (ou Key On Velocity) [1 ... 127]	Dynamique de relâchement (ou Key Off Velocity) [1 ... 127]	Longue de la note, indiquée sous forme de 'tic' ou résolutions minimum du séquenceur (q=192) [0 ... 63323]
<b>Program Change</b>	Message de Program Change. Le PC contenu dans la piste et que vous voulez afficher dans Microscope a priorité sur le PC enreistré dans la Performance. [1 ... 128]	Message de Bank Select MSB. Pour sélectionner les banques de <b>SK760/880</b> on utilise les numeros allant de 1 à 16. [1...128]	Message de Bank Select LSB. N'est pas nécessaire pour sélectionner les sons de <b>SK760/880</b> . [1 ... 128]	
<b>Control Change</b>	Type de Control Change (ou MIDI Controller). Exemple: CC00 = BankSelect MSB, CC32 = BankSelect LSB, CC01 = Modulation, CC07 = Volume [1 ... 128]	Valeur du Control Change.		
<b>Pitch Bend</b>	Valeur LSB (Least Significant Byte). [0= Off, 1...127 = On]	Valuer MSB (Most Significant Byte). Valeur effective de bending. [0...63 = vers la basse 64 = position neutral 65...127 = vers l'aigué]		
<b>Mono Touch</b>	Intensité de l' Aftertouch de canal [0 ... 127]			
<b>Poly Touch</b>	Note à laquelle l'Aftertouch est appliqué. [C-1 ... G9]	Intensité de l'Aftertouch de note. [0 ... 127]		

## INS: (X) (F3) (INTRODUIRE)

Introduit sur la position du curseur un événement du type indiqué. Afin de positionner exactement l'événement indiqué, modifier son pointeur (paramètres affichés sur la gauche de «Status»).

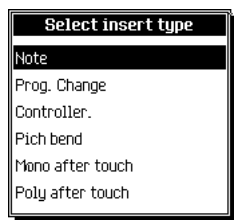
Les événements sont introduits avec les valeurs de défaut suivantes.

Status	1V	2V	3V	Gate
Note:	C4	64	64	128
P. Ch	1	1	1	
Contr.	1	0	----	
P.Bend	0	64	----	
M.Tch	0	----		
P.Tch	C4	0	----	

Après avoir introduit l'événement, modifier les relatifs paramètres à son gré.

## INS TYPE... (F4) (TYPE D'INTRODUCTION)

Ouvre une fenêtre de dialogue dans laquelle sélectionner le type d'événement à introduire manuellement par le biais de la fonction «Ins: (x)».



Sélectionnez le type d'événement et appuyez sur ENTER.

## DELETE (F6) (EFFACER)

Efface l'événement sélectionné.

## CATCH LOCATOR (F7) (CAPTURER)

Sélectionne l'événement que l'on est en train de jouer ou celui immédiatement successif dans la position en cours du riff.

## GO TO LOC... (F8) (ALLER AU POINTEUR...)

Déplace le curseur sur le premier événement de la mesure indiquée. Vous pouvez introduire ce numéro en tournant le DIAL.



Spécifiez le pointeur et appuyez sur ENTER pour confirmer.



## Mask (Cacher)

La fonction Mask (cache) permet de programmer les sections Basic de deux seules variations (2 et 4) afin d'obtenir automatiquement également les sections Basic des deux autres variations (1 et 3).

Le Basic de la variation 2 élabore le Basic des variations 1 et 2. Le Basic de la variation 4 élabore le Basic des variations 3 et 4. Pour obtenir d'excellents résultats, vous nous conseillons d'enregistrer les Variations avec toutes les pistes de l'accompagnement (Acc 1, 2, 3, 4, 5, 6), y incluses celles du Drum et de Bass.

Le concept est de réduire les temps d'enregistrement, en enregistrant 2 variations pour ensuite exploiter les automatismes afin de créer un Style composé de 4 variations. Ensuite, par le biais de la fonction Arrangeur Track (voir successivement), vous pouvez cacher les section d'accompagnement des variations pour diminuer le contenu instrumental. Nous vous conseillons de programmer les variations selon leur difficulté croissante: la variation 1 sera la plus simple, la variation 4 la plus complexe.

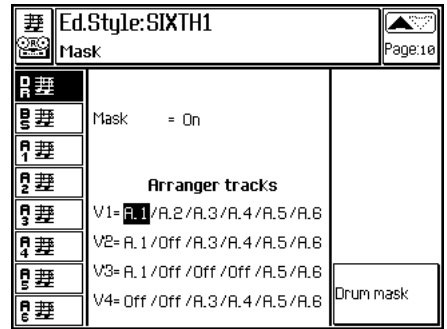
Programmez également l'Intro, l'Ending et le Fill des 4 variations pour obtenir un Style complet.

## PARAMÈTRES

### Mask

Enclenche la fonction Mask.

Quand Mask est enclenché (ON), le Basic de la variation 2 est également le Basic de la variation 1, le Basic de la variation 4 est également le Basic de la variation 3. *Options: On, Off.*



### Arranger tracks

Déclenche individuellement les parties d'Arrangement (A1...A6) pour chaque variation. Off signifie que Mask ne fonctionne pas et la partie d'arrangement peut jouer.

Par exemple, si vous avez programmé les pistes A1...A6 de la variation 2. et que vous voulez déclencher A4, A5 et A6 pour la variation 1, A2 et A3 pour la variation 2, programmer les deux premières lignes de la manière suivante:

V1 = Off/Off/Off/A4/A5/A6


V2 = Off/A2/A3/Off/Off/Off

## DRUM MASK (F7/F8) (CACHER LA PARTIE DRUM)

Ouvre la fenêtre de dialogue «Drum mask».

Comme la fonction Mask des pistes de l'Arrangement, le Drum Mask déclenche individuellement les instruments de percussion dans la piste Drum des Variations.

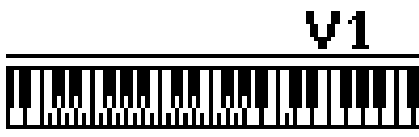
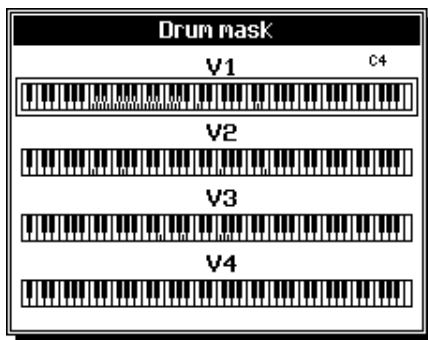
La fenêtre de dialogue affiche quatre claviers (ou drumkit), chacun correspondant à la piste Drum (piste DR) de chaque variation.

Sélectionnez la variation en appuyant sur les Touches curseur . Jouez les notes (instruments de percussion) que vous voulez exclure de la variation sélectionnée.

Les notes exclues sont flanquées d'un tiret noir sur les notes blanches et d'un tiret blanc sur les notes noires.

Jouer la même note pour éliminer le tiret et faire jouer l'instrument dans la variation sélectionnée.

Appuyez sur ENTER pour confirmer la programmation ou sur ESCAPE pour l'annuler.



La piste Drum de la Variation 1 affichant les instruments de percussion cachés

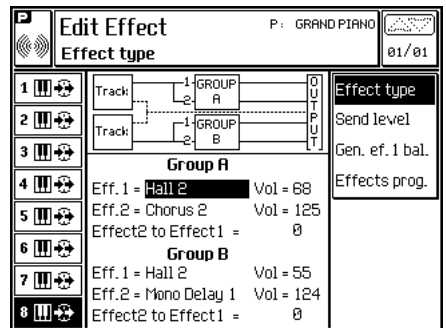
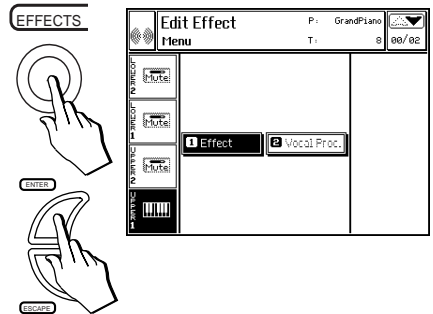
# • 10 Edition des Effets

Appuyez sur la touche EFFECTS de la section d'édition (EDIT) puis appuyez sur la touche ENTER (ou sur la touche de défilement des pages ▼) pour accéder à l'environnement d'édition des effets «Edit Effects».

L'environnement «Edit Effects» contient des programmations générales pour tout l'instrument (quantité de réverbération générale), les paramètres de la Performance (effets attribués aux DSP), les paramètres de chaque piste (réglage de l'envoi aux effets).

L'environnement d'édition des effets se compose d'un ou deux menus (2 menus si l'interface Audio/ Vidéo optionnelle contenant le processeur vocal est installée).

► **Note:** Sauvegarder les modifications en appuyant sur STORE PERFORMANCE. La Performance mémorise les pages dont l'icône affiche le symbole P.



Edit Effects - Effects type (sélection des effets pour la Performance)

## EFFECTS TYPE (F1) P (TYPE D'EFFET)

Attribution des effets aux DSP. Chaque Performance peut avoir ses propres effets. On règle le niveau des effets de chaque piste dans la page «Send level».

### Group A & B

**Eff1.** Le sélecteur des Réverbérations. Tournez le Dial quand ce paramètre est sélectionné pour passer en revue tous les 24 types de Réverbérations disponibles.

Paramètres: liste des réverbérations. Voir tableau à la fin du chapitre (page 5).

**Vol.** Niveau de la réverbération.

Plage de valeurs: 0 ... 127.

### Group A & B

**Eff2.** Le sélecteur des effets modulants (delay/chorus/flanger, etc...). Tournez le Dial quand ce paramètre est sélectionné pour passer en revue les 32 types d'effets Modulants disponibles.

Paramètres: liste des effets de delay ou de modulation. Voir tableau à la fin du chapitre (page 6).

**Vol.** Niveau du delay ou de la modulation.

Plage de valeurs: 0 ... 127.

### Group A & B

**Effect 2 to Effect 1:** Détermine la quantité de retour (feedback) de l'Eff2 dans l'Eff1.

Plage de valeurs: 0 (aucun retour) ... 127 (retour du signal au niveau maximum).

## SEND LEVEL (F2)

Réglage de la quantité des effets dans chaque piste. Si l'effet est programmé à zéro, il n'est pas présent dans la piste.

### Grp (Group)

**En mode Style/Performance**, le paramètre Group n'est pas activé. Les pistes de l'accompagnement sont élaborées par les effets du Group B. Les pistes attribuées au clavier sont élaborées par les effets du Group A.

**En mode Song**, vous pouvez librement commuter le paramètre Group de A à B et vice versa.

### E1 (Effect 1 - Réverbérations)

Règle l'envoi à l'effet 1 (réverbération).

*Plage de valeurs: 0 (dry) ... 127 (wet).*

### E2 (Effects 2 - Modulateurs)

Règle l'envoi à l'effet 2 (delay/chorus/flanger ou autre effet de modulation).

*Plage de valeurs: 0 (dry) ... 127 (wet).*

## GENERAL EFF1 BALANCE (F3) (BALANCE GÉNÉRALE EFF1)

Valeur ajoutée ou soustraite au niveau de la réverbération, indépendamment de la Performance sélectionnée. Permet d'adapter la réverbération du **SK760/880** à la réverbération naturelle du milieu dans lequel on joue.

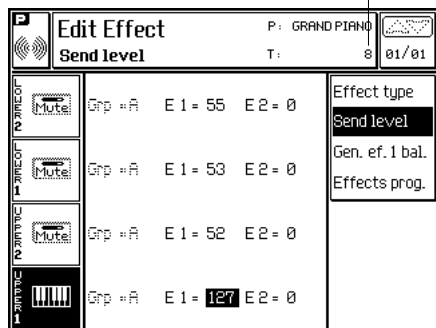
La durée de la réverbération change selon la grandeur et les caractéristiques d'absorption du lieu dans lequel on joue. Une discothèque ou un Palais des Sports ont des réverbérations totalement différentes. Vous pouvez programmer la réverbération du **SK760/880** afin d'obtenir d'excellents résultats pour l'écoute avec le casque ou à la maison et ensuite régler ce paramètre pour adapter la réverbération quand on joue dans un lieu public.

Le réglage est perdu lors de l'extinction de l'instrument.

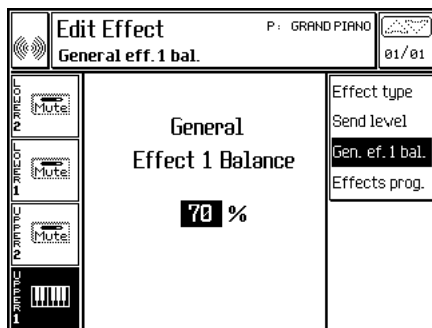
*Plage de valeurs: 0% (all dry) ... 100% (all wet).*

*La valeur 70% indique l'absence de toutes modifications.*

Piste en édition



Edit Effects - Send level (mode Style/RealTime)



Edit Effects - General Effect Balance

## EFFECTS PROGRAMMING (F4) (PROGRAMMATION DES EFFETS)

Programmation des effets sélectionnés. Les paramètres et les valeurs changent quand on change d'effet dans «Effect type».

Les tableaux détaillés à la fin de ce chapitre listent les valeurs pour chaque type d'effet.

### Rev.Time (Reverb Time) (Durée de la Réverbération)













Délai de déchéance de la réverbération.

### Delay (reverbs)

Retard initial entre l'émission du son original (signal dry) et de la réverbération (signal wet).

### H.F.Decay (High Frequency Decay) (Déchéance des Hautes Fréquences)

Déchéance des hautes fréquences. Le paramètre indique la fréquence finale de déchéance. La déchéance des hautes fréquences dure plus longtemps quand on sélectionne des valeurs basses.

	Paramètres DSP1 (GrpA-Eff1)	Paramètres DSP2 (GrpA-Eff2)	Paramètres DSP3 (GrpB-Eff1)	Paramètres DSP4 (GrpB-Eff2)
	0 (Bypass)	1 (0.2 Sec.)	0 (0.1 Sec.)	0 (0.1 Sec.)
	0 (Bypass)	0 (0.1 Sec.)	0 (0.1 Sec.)	
	0 (Bypass)	0 (0.1 Sec.)		
	Delay	90 (360 mS.)		
	FeedBack	8 (%)		
	L.P.Filter	7 (10 KHz)		
	Rev. Time	26 (2.7 Sec.)		
	Delay	40 (mS.)		
	H.F.Decay	7 (10 KHz)		
	Delay	0 (0 mS.)		
	FeedBack	0 (%)		
	L.P.Filter	0 (Bypass)		

Edit Effects - Effect programming  
(programmation des effets attribués à la Performance)

### Room Size (Grandeur du lieu dans lequel on joue)

Dimensions simulées d'un lieu. Durée s'écoulant entre l'émission de la première réflexion et le reste de la réverbération.

### Diffusion

Durée de la réverbération dans les réverbérations du type Early.

### L.P.Filter (Low Pass Filter) (Filtre passe-bas)

Filtre passe-bas. Indique la fréquence de coupure du filtre.

### Delay (delays)

Vélocité de répétition du delay.

### Feedback (delays)

Interaction du delay avec lui-même. Détermine le nombre de répétitions du delay.

### Feedback (phaser et flanger)

Interaction du phaser ou du flanger avec lui-même. Détermine la richesse harmonique de l'effet.

### Freq.Modul. (Frequency Modulation) (Fréquence de Modulation)

Vélocité de modulation de chorus et flanger.

### Depth (Profondeur)

Profondeur d'action de l'effet.

### Feedback (Distortion)

Saturation de la distorsion.

### Speed (pour les effets rotary)

Délai nécessaire pour le passage de slow à fast ou vice versa.

**Rotary**

Vélocité initiale slow/fast.

**Semitone (Demi-ton)**

Accord précis/transposition par pas de demi-tons.

**Detune (Accord précis)**

Accord précis par pas de centième de demi-ton (Cents).

**Low Gain**

Exaltation des basses fréquences.

**Medium Gain**

Exaltation des moyennes fréquences.

**High Gain**

Exaltation des hautes fréquences.

# Effect 1 - Tableau des Réverbérations

Effect 1 - Reverbs			
1 Hall 1	Rev. Time [0 (0.1 s) ... 99 (10s)]	Delay [0 ms ... 99 ms	H.F.Decay [0=Bypass ... 10 kHz]
2 Hall 2	"	"	"
3 Hall 3	"	"	"
4 Warm Hall	"	"	"
5 Long Hall	"	"	"
6 Stereo Concert	"	"	"
7 Chamber	"	"	"
8 Studio Room 1	"	"	"
9 Studio Room 2	"	"	"
10 Studio Room 3	"	"	"
11 Club Room 1	"	"	"
12 Club Room 2	"	"	"
13 Club Room 3	"	"	"
14 Vocal	"	"	"
15 Metal Vocal	"	"	"
16 Plate 1	"	"	"
17 Plate 2	"	"	"
18 Church	"	"	"
19 Mountains	"	"	"
20 Falling	"	"	"
21 Early 1	Room Size [0 ... 64]	Diffusion [0 ... 127]	L.P.Filter [0-Bypass...10-16kHz]
22 Early 2	Room Size [0 ... 64]	Diffusion [0 ... 127]	L.P.Filter [0-Bypass...10-16kHz]
23 Early 3	Room Size [0 ... 64]	Diffusion [0 ... 127]	L.P.Filter [0-Bypass...10-16kHz]
24 Stereo	Room Size [0 ... 64]	Diffusion [0 ... 127]	L.P.Filter [0-Bypass...10-16kHz]

## Effect 2 - Tableau des effets Modulants

Effect 2 - Delay/Chorus/Flanger/Modulations			
1 Mono Delay 1	Delay [0 (0ms)...125 (500ms)]	Feedback [0% ... 99%]	L.P.Filter [0-bypass...10-16kHz]
2 Mono Delay 2	"	"	"
3 Stereo Delay 1	"	"	"
4 Stereo Delay 2	"	"	"
5 Multitap Delay 1	"	"	"
6 Multitap Delay 2	"	"	"
7 Ping-pong	"	"	"
8 Panmix	Delay [0-(0ms)...125-(500ms)]	Freq.Mod [0-bypass...30-6kHz]	Depth [0 ... 100]
9 Chorus 1	Freq.Mod [0-0kHz...30-6kHz]	Depth [0 ... 100]	L.P.Filter [0-bypass...10-16kHz]
10 Chorus 2	"	"	"
11 Ensemble 1	"	"	"
12 Ensemble 2	"	"	"
13 Phaser 1	Freq.Mod [0-0kHz...30-6kHz]	Depth [0 ... 100]	Feedback [0% ... 99%]
14 Phaser 2	"	"	"
15 Flanger 1	"	"	"
16 Flanger 2	"	"	"
17 Chorus/Delay1	Delay [0-(0ms)...125-(500ms)]	Freq.Mod [0-bypass...30-6kHz]	Depth [0 ... 100]
18 Chorus/Delay2	"	"	"
19 Flanger/Delay1	"	"	"
20 Flanger/Delay2	"	"	"
21 Dubbing	Delay [0-(0ms)...125-(500ms)]	Feedback [0% ... 99%]	L.P.Filter [0-bypass...10-16kHz]
22 Distortion	Depth [0% ... 100%]	Feedback [0% ... 100%]	L.P.Filter [0-bypass...10-16kHz]
23 Distortion/Delay	Depth [0% ... 100%]	Delay [0-(0ms)...125-(500ms)]	Feedback [0% ... 99%]
24 Pitch Shifter 1	Semitone [-12 ... +12]	Detune [-100c ... +100c]	L.P.Filter [0-bypass...10-16kHz]
25 Pitch Shifter 2	"	"	"
26 Shift/Delay	Delay [0-(0ms)...125-(500ms)]	Feedback [0% ... 99%]	Detune [-100c ... +100c]
27 Rotary 1	Speed [1s ... 11s]	Rotary [slow/fast]	L.P.Filter [0-bypass...10-16kHz]
28 Rotary 2	"	"	"
29 EQ Jazz	Low Gain	Medium Gain	High Gain
30 EQ Pop	"	"	"
31 EQ Rock	"	"	"
32 EQ Classic	"	"	"



# • Vocal Processor (Edit Effect)

## INTRODUCTION

Le processeur vocal permet d'ajouter des voix harmonisées et de la réverbération au chant solo. Il est possible d'ajouter jusqu'à 4 lignes mélodiques à n'importe quel sorte de source sonore (voix, guitare, synth, etc.).

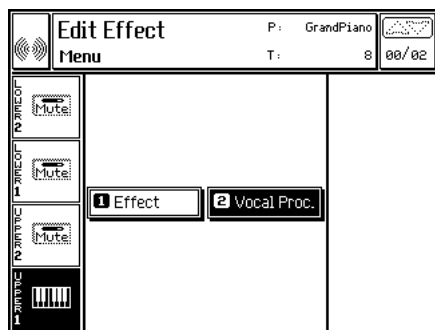
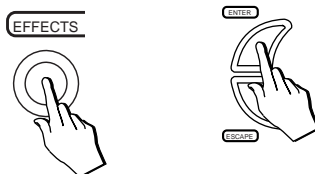
Si votre **SK** ne possède pas de processeur vocal intégré (optionnel), vous pouvez ajouter le processeur vocal en installant le processeur Audio/Vidéo et vocal optionnel et en chargeant les disquettes du logiciel du système d'exploitation correspondant.

## LES CARACTÉRISTIQUES DU VOCAL PROCESSOR:

1. Vocal Processor est une fonction élaborée dans l'environnement Edit Effect, en mesure d'ajouter des harmonies vocales à votre chant en tirant parti de plusieurs modes qui enrichiront le fond sonore du chœur.
2. De nouvelles fonctions sont également disponibles pour les pédales et les pads afin de gérer Vocal Processor. De même, il y a de nouveaux Midi Controllers pour la gestion via MIDI.
3. Une mise à jour de l'environnement General de manière à insérer un Egaliseur (dans le module Mic/Line) qui ne fonctionne que sur le Microphone.
4. La programmation du connecteur **Mic/Line 1** afin que le signal en entrée (microphone) puisse être élaboré par le Vocal Processor.

Si votre **SK760/880** est équipé du processeur vocal, vous pourrez trouver les paramètres d'édition des et les paramètres du processeur vocal (Vocal Proc. editor) effets dans la section «Edit Effect».

Appuyez sur la touche EFFECTS de la section d'édition pour accéder au paramètre «Edit Effect», sélectionnez l'éditeur du processeur vocal et appuyez sur la touche ENTER pour y accéder.



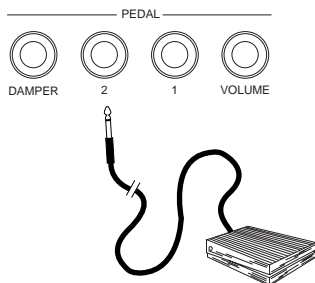
Edit Effect - Main Menu

## Connexions

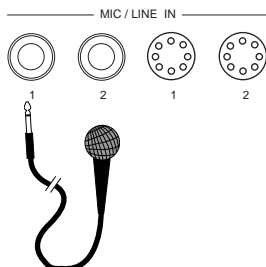
Pour utiliser Vocal Processor, il vous faut un minimum d'appareils tels que:

1. Un microphone à faible impédance avec un connecteur à broche en sortie.
2. (Facultatif) une pédale à interrupteur (au pied).
3. (Pour les instruments qui ne sont pas dotés d'amplification interne) un système d'amplification (Hi-Fi familial, enceintes amplifiées, table de mixage, etc...).

**Pédale au pied:** connectez la pédale à interrupteur à la borne 1 ou 2 et programmez-la pour l'une des nouvelles fonctions qui pilotent le Vocal Processor (Vocal On/Off, Vocal Mute, Mode recall, etc...). La fonction Mute peut également être affectée aux Pads.



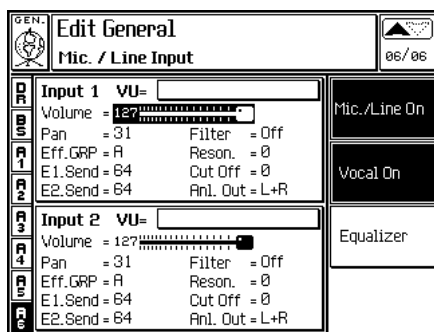
**Microphone:** connectez le Microphone à la borne 1 de l'interface MIC/LINE. Réglez la sensibilité du niveau du microphone (Gain) en tournant le bouton 1. Dans l'environnement General, module Mic/Line, il y a les options Mic/Line On/Off, Vocal On/Off et un Egaliseur qui fonctionne uniquement sur le signal du Microphone en entrée..



## ACTIVER LE PROCESSEUR VOCAL

Le processeur vocal ne fonctionne que si les options Micro/Ligne On/Off et processeur vocal On/Off de la section Edit General sont activées. Par exemple, si après avoir chargé le système d'exploitation du processeur vocal vous essayez de l'utiliser, vous vous apercevrez qu'il ne fonctionne pas.

Avant d'utiliser pour la première fois le module Vocal Processor, il faut préalablement accéder à l'environnement Edit General, activer le module Mic/Line et régler à ON les options MIC/LINE ON/OFF et VOCAL ON/OFF.



Appuyez sur la touche ESCAPE ou EFFECTS pour sortir de l'écran Edit General et revenir à la section d'édition des effets.

L'instrument mémorise la programmation sélectionnée même lors de la mise hors tension de l'instrument.

# Vocal Processor

Sélectionnez le module Vocal Processor dans le menu principal en appuyant sur les touches curseur (◀▶) et appuyez sur **Enter** pour afficher le module.

On peut directement afficher le module en appuyant sur les poussoirs de défilement page (▲▼).

La configuration des paramètres affichés à l'écran dépend du mode sélectionné.

Trois modes principaux sont prévus: **Chord / Vocoder / Unison**.

## CHORD (F5)

LE MODE CHORD N'EST DISPONIBLE QU'EN MODE STYLE.

Le mode CHORD permet d'harmoniser quatre voix en fonction de la reconnaissance des accords et du type d'accord (Chord Type: Close ou Smart) sélectionné (voir Vocal Processor - Edit). Les voix harmoniques sont générées dans la gamme de l'octave située juste au-dessus et au-dessous de la note jouée, avec deux intervalles différents; un intervalle proche de la note jouée (Close) et un plus éloigné (Extreme). L'extension des intervalles dépend de l'accord joué.

Il y a six voix disponibles parmi lesquelles choisir les quatre de l'harmonisation:

**Voice 1 : Extreme octave inférieure**

**Voice 2 : Close octave inférieure**

**Voice 3 : Extreme octave supérieure**


**Voice 4 : Close octave supérieure**


**Main : "double" la voix en entrée**

**Bass : "double" la voix en entrée une octave au-dessous.**

Vous pouvez régler le volume et le pan de chaque voix (F1/F2).

Vous pouvez couper (Mute) ou activer les diverses voix en appuyant sur les Touches de fonction A-F.

Ex: une voix activée est flanquée de l'icône 

une voix étouffée est flanquée de l'icône 

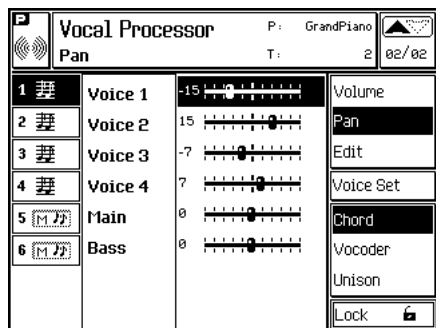
Le paramètre Harmony règle le volume général de l'harmonisation:



Le fonctionnement de la page Volume est analogue à celui de la page homonyme de la section MIXER, c'est à dire que vous pouvez régler le volume des voix soit en tournant le dial, soit par le biais des curseurs.



Vocal Processor- Mode Chord, option Volume

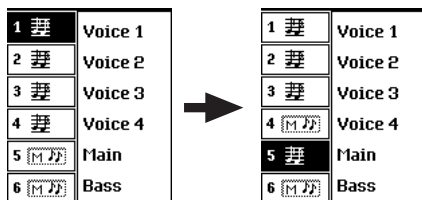


Vocal Processor - Mode Chord, option Pan

Les réglages de volume et de pan sont communs aux trois modes d'utilisation.

**N.B.** Les voix que Vocal Processor peut gérer sont toujours au maximum de 4.

Exemple: si vous sélectionnez les voix 1/2/3/4 et vous souhaitez par la suite sélectionner la voix Main ou Bass, vous devez étouffer (mute) l'une des voix Voice.



## VOCODER (F6)

Le mode Vocoder fonctionne tant en mode STYLE qu'en mode SONG.

Le mode VOCODER tient compte des notes jouées en temps réel sur le clavier, ou reproduites par le séquenceur et le Vocal Processor répond en déplaçant la hauteur de sa propre voix, jusqu'à l'adapter aux notes jouées.

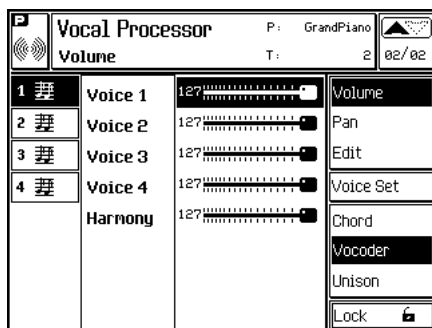
Son fonctionnement est toujours lié à l'une des pistes (voir Vocal Processor - Edit).

Vous pouvez régler le volume et le pan de chaque voix (F1/F2).

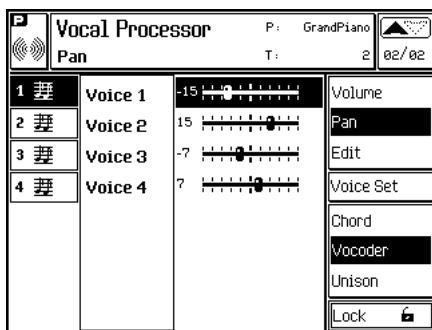
Vous pouvez couper (Mute) ou activer les diverses voix en appuyant sur les Touches de fonction A-F.

Les pistes Main et Bass ne sont pas prévues dans le mode VOCODER.

Tandis que la réception du Pitch (hauteur) et de la Modulation de la piste affectée est prévue.



Vocal Processor - Mode Vocoder, option Volume



Vocal Processor - Mode Vocoder, option Pan

## UNISON (F7)

Le mode UNISON fonctionne tant en mode STYLE qu'en mode SONG.

Dans ce mode, le Vocal Processor travaille automatiquement en décuplant jusqu'à 4 fois la voix en entrée (c'est à dire 4 voix qui chantent à l'unisson), ce qui est particulièrement utile pour obtenir des effets de doublage.

Un léger Detune ('accordage fin') est affecté à chaque voix afin d'en enrichir le contenu harmonique.

Voice 1 = +12 cents (centièmes)

Voice 2 = + 7 cents

Voice 3 = - 7 cents

Voice 4 = - 12 cents

Vous pouvez régler le volume et le pan de chaque voix (F1/F2).

Vous pouvez couper (Mute) ou activer les diverses voix en appuyant sur les Touches de fonction A-F.

Les pistes Main et Bass ne sont pas prévues dans le mode Unison.

## EDIT (F3)

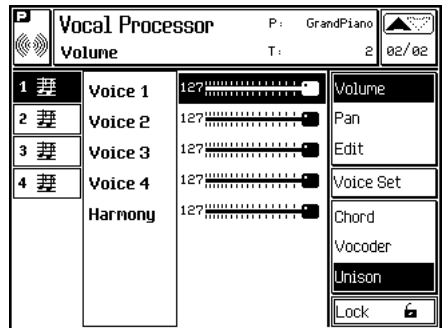
Dans cet environnement, vous pouvez appliquer le LFO, ainsi que d'autres modifications aux voix générées par le Vocal Processor. L'édition agit de manière globale sur toutes les quatre voix et non individuellement.

Les paramètres de cette page sont communs aux trois modes opérationnels.

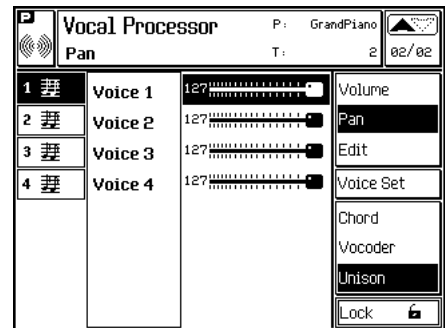
### A propos du LFO

Le LFO est un oscillateur à basse fréquence (Low Frequency Oscillator) en mesure de moduler la hauteur (Pitch) des voix de manière cyclique.

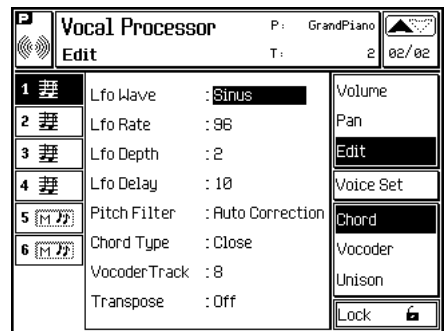
A cause de son action cyclique, le LFO est en mesure de reproduire le Vibrato, en simulant ainsi la voix humaine.



Mode Unison, option Volume



Vocal Processor - Mode Unison, option Pan



Vocal Processor - Edit



*Sine*



*Triangle*



*Saw-tooth*



*Square*



*Random*



*Sample & Hold*

## LES PARAMÈTRES DE LA PAGE D'ÉDITION

### LFO Wave

Sélectionne la forme d'onde de l'oscillation à basse fréquence.

*Plage de valeurs: Off, Sinus (sinusoïdale), Triangle (triangulaire), Saw (dent de scie), Square (carrée), Random (aléatoire), Sample/Hold.*

### LFO Rate

Détermine la vitesse de l'oscillation du LFO.

*Plage de valeurs: 1 ... 200.*

### LFO Depth

Détermine la profondeur (intensité) d'action du LFO.

*Plage de valeurs: 0 ... 7.*

### LFO Delay

Détermine le retard entre le début des notes et le commencement du LFO. L'entrée du LFO est ainsi progressive.

*Plage de valeurs: 0 ... 64.*

### Pitch Filter

C'est un capteur de la hauteur des voix. En mode Free (libre), les imperfections de hauteur dues aux petites fausses notes vocales restent inchangées. En mode Auto Correction, les imperfections sont automatiquement corrigées.

*Plage de valeurs: Free, Auto Correction.*

### Chord Type

Sélectionne l'un des deux modes d'harmonisation de l'accord joué.

*Plage de valeurs: Close et Smart.*

*[Voir également Harmony Type dans l'environnement Edit Tracks].*

### Vocoder Track

Sélectionne la piste sur laquelle le Vocoder fonctionne.

*Plage de valeurs: 1 ... 32.*

### Transpose

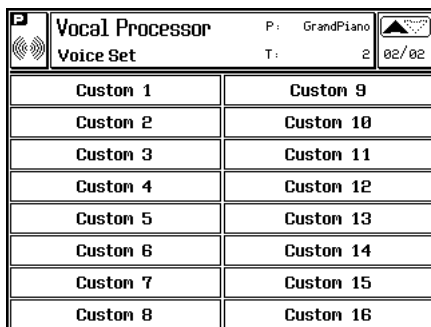
Décale d'une octave au-dessus la piste du Vocoder.

*Plage de valeurs: Off, Octave+.*

## VOICE SET (F4)

Cette page contient 16 configurations Custom que l'on peut rappeler. Chaque Custom contient une différente programmation de tous les paramètres disponibles dans l'environnement Harmony (Volume, Pan, Mute, Mode, Lfo,...). Vous ne pouvez pas modifier les Custom.

Vous pouvez utiliser les Custom comme point de départ pour vos configurations vocales et ensuite vous pouvez apporter des modifications qui seront mémorisées dans la Performance en cours de session.



Vocal Processor - Voice Set

## LOCK (F8)

La fonction LOCK permet de conserver la programmation en cours de session, même lors du changement de Performance.

Pour bloquer la situation en cours de session, il suffit d'appuyer sur la Touche de fonction F8 pour activer le Lock. L'icône reste affichée en vidéo inversé et le cadenas se ferme.



Vocal Processor - Mode Chord, option Volume, Lock

## Modifications diverses

Outre celles décrites, nous avons apporté les modifications suivantes:

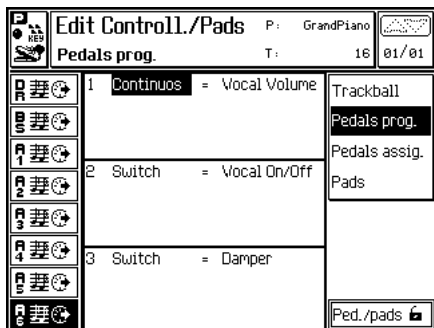
### PADS ET PEDALS

Dans l'environnement Edit Controllers/Pads.

Les suivantes fonctions attribuables aux pédales et aux pads s'ajoutent aux précédentes:

- Vocal On/Off (Pedals/Pads)
- Vocal Volume (uniquement Pedals Assign.)
- Vocal Custom 1-16 (Pedals/Pads)
- Vocal Mute (Pedals/Pads)
- Vocal Chord/Vocoder/Unison (Pedals/Pads)

**N.B.** Tous ces paramètres peuvent être mémorisés dans la Performance.



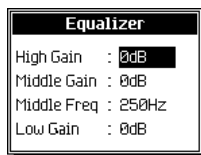
Edit Controll./Pads - Pedals prog. Vocal Volume et Vocal On/Off affectés

### VOCAL ON/OFF ET EQUALIZER

Dans l'environnement Edit General, module Mic/Line avec carte Audio/Vidéo installée.

Le module Mic/Line In présente maintenant une fenêtre d'Egalisation dont les paramètres sont:

- High gain
- Middle Freq
- Middle gain
- Low gain

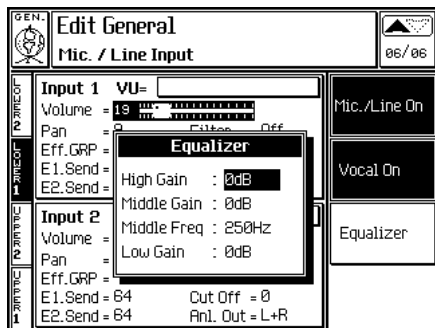


Les paramètres de l'Egaliseur ne fonctionnent que sur le signal du Microphone en entrée.

Le paramètre Vocal On/Off active/coupe le Vocal Processor.

Le paramètre Mic/Line On/Off active/coupe l'interface MIC/LINE.

**N.B.** Ces paramètres doivent être mémorisés dans GENERAL.



Edit General - Equalizer

## SPECIAL MIDI CONTROLLER ASSOCIÉS AU VOCAL PROCESSOR

Afin de gérer le Vocal Processor via MIDI, les nouveaux MIDI Controllers (Common channel) disponible sont les suivants:

Cntrl No.	Description	Value
12	Vocal volume	0 ... 127
13	Vocal On/Off	0 Off/On (toggle) 64-127 On
14	Mode recall	0 = Chord mode 1 - Vocoder mode 2 = Unison
15	Voice Set recall	1 = 1 2 = 2 3 = 3 ... 15 = 15 16 = 16
85	Voice Mute mode	0 = Voice 1 1 = Voice 2 2 = Voice 3 3 = Voice 4 4 = Main 5 = Bass

## CHARGER UN FICHIER MIDI CONTENANT UNE PISTE VOCODER

Lorsque vous chargez un Fichier MIDI contenant la piste Vocoder, celle-ci se prédispose automatiquement sur la piste 5.




# • 11 Edition du MIDI

L'environnement «Edit MIDI» contient des programmations générales et des programmations relatives à des pistes individuelles.

Appuyez sur le poussoir MIDI disponible dans la section EDIT pour accéder à l'environnement «Edit MIDI».

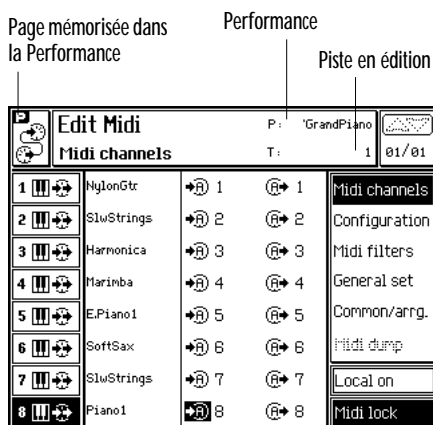


► **Note:** Sauvegardez les modifications en appuyant sur STORE PERFORMANCE. La Performance mémorise les pages dont l'icône affiche le symbole .

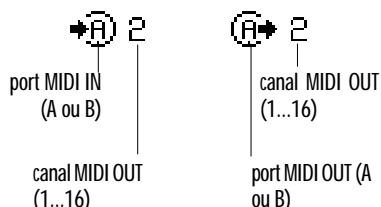
## MIDI CHANNELS (F1) (CANAUX MIDI)

Canal MIDI (1...16) et port MIDI (A ou B) attribués à chaque piste. Chaque Performance peut avoir sa propre programmation.

L'option «MIDI Lock» (Touche de fonction F8) bloque la programmation en cours et permet d'ignorer la programmation individuelle des Performances quand vous changez de Style ou de Performance.



Edit MIDI - MIDI Channels  
(ports et canaux MIDI pour chaque piste)



## CONFIGURATION (F2)

Programme la configuration des pistes. Détermine la connexion des pistes au MIDI IN, au clavier, au générateur sonore et au MIDI OUT.

L'icône du clavier indique également le Common Channel (qui équivaut au clavier incorporé du **SK760/880**).

Appuyez sur les Touches curseur pour passer d'une icône à l'autre. Modifier le statut des icônes en tournant le DIAL (quand l'icônes est affichée = le paramètre est activé; quand le paramètre n'est pas activé, l'icône est remplacée par le sigle 'OFF').

### icône MIDI IN

Quand le paramètre est activé (icône affichée), la piste est en mesure de recevoir des données MIDI sur le port MIDI IN. Si il est en Off, la piste ne reçoit pas de données MIDI de l'externe.

### icône Keyboard/Common Channel

Quand le paramètre est activé (icône affichée), la piste joue sur le clavier. Si il est en Off, la piste ne joue pas sur le clavier mais peut recevoir des données via MIDI ou être utilisée par le Song ou le Style.

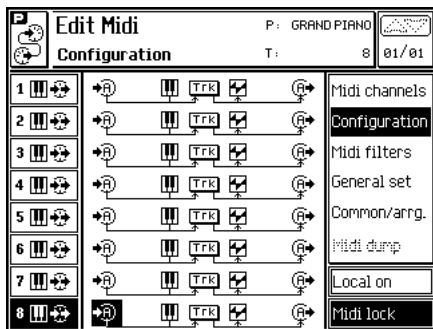
L'icône correspond également à un clavier-maître connecté via Common Channel, qui imite totalement le clavier et les contrôles intégrés du **SK760/880** (pédale du volume, pads).

### icône Internal sound generator

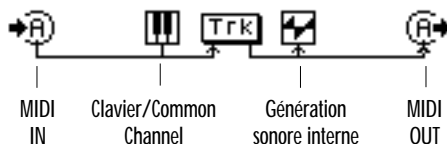
Quand le paramètre est activé (icône affichée), les événements élaborés par le clavier sont adressés au générateur sonore interne. Si il est en Off, la piste n'est pas connectée au générateur sonore interne, mais on peut l'utiliser pour adresser des données à un expander via MIDI OUT.

## icône MIDI OUT

Quand le paramètre est activé (icône affichée), les événements élaborés par la piste sont adressés à un dispositif MIDI externe via le port MIDI OUT. Si il est en Off, la piste n'adresse pas de données MIDI à l'externe.



Edit MIDI - Configuration  
(configuration des pistes, connexions interne/externe)



## MIDI FILTERS (F3) (FILTRES MIDI)

Programmes les Filtres sur les données MIDI en entrée et en sortie.

Vous pouvez programmer pour chaque piste 7 filtres sur le MIDI IN et 7 filtres sur le MIDI OUT.

*Options: Off, Program Change, Pitchbend, Mono touch, Poly touch, ControlChange 00...31, ControlChange 64...127.*

► **Conseil:** Si vous ne voulez pas adresser le ProgramChange à un expander connecté au MIDI OUT du SK760/880, il faut activer pour la piste le filtre de ProgramChange sur le MIDI OUT.

## GENERAL SETTINGS (F4) (PROGRAMMATIONS GÉNÉRALES)

Programmations globales (sauvegardées dans le Setup).

### MIDI Clock

Synchro MIDI, pour la synchronisation avec des unités rythmiques externes ou avec un autre séquenceur.

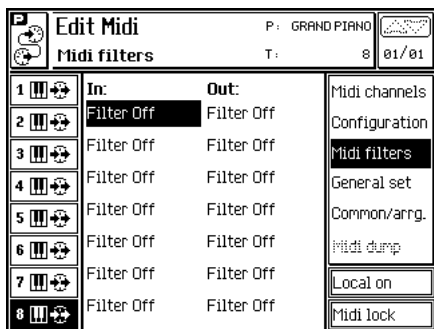
**Internal** rend le SK760/880 indépendant du Clock des autres dispositifs MIDI.

**External** rend le SK760/880 asservi à un dispositif connecté au MIDI IN (les commandes de PLAY, START et STOP doivent être imparties sur le dispositif externe qui contrôle également le tempo).

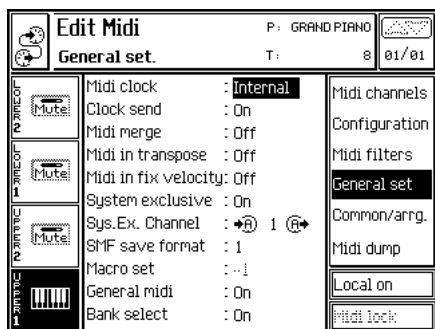
Le Song Position Pointer est reçu et transmis avec la même précision du MIDI (1 tic = 1/24<sup>ème</sup> de noire). Permet d'arrêter un Morceau sur un point bien précis.

*Options: Internal, External.*

► **Note:** Le SK760/880 reçoit ou transmet le MIDI Clock sur le même port MIDI (A ou B) du Common Channel.



Edit MIDI - MIDI Filters  
(filtres sur les données en entrée/sortie pour chaque piste)



Edit MIDI - General settings  
(programmations générales)

## Clock send

Transmission du signal de MIDI Clock. Si déclenché, le **SK760/880** n'est pas en mesure de contrôler le tempo et le Start/Stop de dispositifs MIDI connectés à son MIDI OUT.

Options: On, Off.

## MIDI Merge

Active le mixage des données reçues sur le MIDI IN avec celles transmises sur le MIDI OUT.

Si Merge=Off, les données en entrée sur le MIDI IN sont adressées au générateur sonore interne et au MIDI THRU.

Si Merge=On, les données en entrée sur le MIDI IN sont adressées au générateur sonore interne, au MIDI THRU et au MIDI OUT. Différemment des données en sortie sur le MIDI THRU, les données qui sortent du MIDI OUT avec le Merge activé sont élaborées par les pistes (volume, pan, transpose, courbes de dynamique, filtres MIDI).

Options: On, Off.

► **Note:** Ce paramètre n'est pas modifiable quand le port COMPUTER est activé (module «Computer» dans «Edit General»).

## MIDI IN Transpose

Transposition des données MIDI en entrée. Il est parfois utile de déclencher ce paramètre afin d'éviter des transpositions erronées quand vous programmez des Morceaux à l'aide d'un ordinateur.

L'ordinateur se comporte comme THRU. Après avoir reçu des données d'une piste du **SK760/880** sur laquelle agit une transposition, l'ordinateur peut renvoyer les notes à cette même piste qui transpose à nouveau les notes. Ceci ne se vérifie pas si le MIDI IN Transpose est déclenché.

Options: On, Off.

## MIDI IN fix velocity

Interrupteur de dynamique. Si le paramètre est en Off, les notes sont reçues avec la correcte valeur de dynamique. D'autres valeurs donnent à toutes les notes la valeur de la dynamique indiquée.

Options: Off, 1 ... 127.

► **Conseil:** Certains accordéons MIDI transmettent avec une valeur fixe de dynamique, que vous ne pouvez pas régler. Vous pouvez modifier la valeur de la dynamique adressée par l'accordéon par le biais de ce paramètre.

## System Exclusive

Transmission et réception du système exclusif. Les données de système exclusif véhiculent des données de programmation de l'instrument et peuvent provoquer un radical changement du fonctionnement du **SK760/880**. On les utilise beaucoup dans les plus récents Fichiers MIDI, afin d'adresser des programmations avant que le Morceau ne démarre.

Options: On, Off.

► **Note:** Pour la transmission ou la réception de données de système exclusif, il faut connecter tant le MIDI IN que le MIDI OUT du **SK760/880** au, respectivement, MIDI OUT et MIDI IN du séquenceur externe. Cette connexion est dénommée «Closed MIDI Loop».

## System Exclusive Channel

Programme les ports MIDI In et MIDI Out et le canal MIDI à la transmission du système exclusif. Configuration de défaut: port MIDI A et canal 1.

**Note:** Dans la précédente version de logiciel, la fonction était indiquée comme "System Exclusive ID#".

## SMF Save format

Programmer ce paramètre sur 0 ou 1 lors de la sauvegarde d'un Morceau (Song) **SK760/880** sous format de Fichier MIDI.

Options: 0, 1.

## General MIDI

Compatibilité étendue avec le General MIDI pendant la phase de (a) chargement et sauvegarde de fichiers MIDI et (b) communication MIDI.

Commuter ce paramètre en ON:

- avant de charger un Fichier MIDI compatible General MIDI démunie du label GENERAL MIDI ON.
- avant de sauvegarder un Fichier MIDI parfaitement compatible General MIDI (le fichier présente le label GENERAL MIDI ON et les Program Changes du drumkit sont convertis en Program Changes compatibles General MIDI).

Le tableau liste les ProgramChanges des drumkits selon le statut du paramètre.

*Options: On, Off.*

## BankSelect

Active la réception et la transmission de BankSelect MSB (CC00) et de BankSelect LSB (CC32).

*Options: On, Off.*

### Canal MIDI 10, General MIDI On - conversion automatique

PC-GM	PC-BS SK760/880	Drumkit GM	Drumkit SK760/880
1 ... 8	113-2	Standard	DK-STAND1
9 ... 16	114-2	Room	DK-ROOM
17 ... 24	115-2	Power	DK-POWER
25	116-2	Electronic	DK-ELECT
26 ... 32	117-2	TR-808	DK-HOUSE
33 ... 40	118-2	Jazz	DK-JAZZ1
41 ... 48	119-2	Brush	DK-BRUSH
49 ... 128	120-2	Orchestra	DK-ORCH

## COMMON CHANNEL/ARRANGEMENT (F5)

Paramètres de la Performance. Le Common Channel est un canal MIDI dédié à des opérations spéciales:

- simuler le clavier et les contrôles locaux du **SK760/880** (pédales).
- envoyer au **SK760/880** des messages de sélection des effets, de Performance, de Style et de Song.
- envoyer au **SK760/880** les accords pour l'accompagnement automatique.

En alternative au Common Channel, les accords de l'accompagnement peuvent être adressés sur les canaux MIDI indiqués par Chord to Arr.1 et Chord to Arr.2, qui ont été conçus tout particulièrement pour la connexion d'un accordéon MIDI.

### Common Channel

Active le canal Common. Le paramètre est divisé en trois parties:

**Ch** - Canal MIDI attribué au Common Channel (IN et OUT).

**In** - Port d'entrée MIDI IN (A ou B).

**Out** - Port de sortie MIDI OUT (A ou B).

Le canal attribué au Common Channel n'est plus disponible pour les pistes dédiées aux notes. Le Common Channel est réservé à des pistes spéciales pour le contrôle des effets et d'autres paramètres.

Les ProgramChanges et les ControlChanges reçus sur le Common Channel sélectionnent les Styles, les Songs, les Performances, les Effects et d'autres paramètres listés dans l'Appendice.

*Options: Off, 1 ... 16.*

### Chord to Arr.1 / Chord to Arr.2

Active les paramètres dédiés au contrôle avec un accordéon MIDI. Ils sont divisés en deux parties:

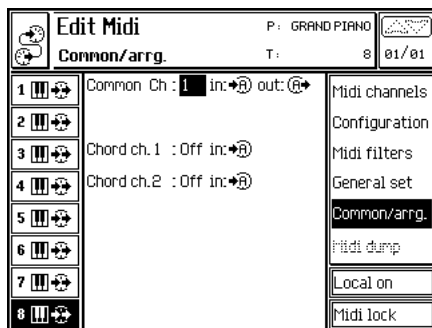
**Ch** - Canal MIDI.

**In** - Port d'entrée MIDI IN (A ou B).

**Chord to Arr.1** est dédié aux accords, **Chord to Arr.2** est dédié à la basse. Le joueur d'accordéon peut adresser des notes pour l'accompagnement automatique depuis la section des accords, depuis la section des basses ou des deux.

A ce canal s'associe le Common Channel dont les notes contribuent à la formation de l'accord pour l'accompagnement automatique.

*Options: Off, 1 ... 16.*



Edit MIDI - Common/Arrangement  
(Common Channel et contrôle d'arrangement)

## MIDI DUMP... (F6)


**Note:** Cette fonction n'était pas disponible dans la précédente version du logiciel.

Elle ouvre la fenêtre de dialogue «MIDI Dump», qui permet de sélectionner les données à adresser à un autre **SK760/880**, à un MIDI Data Filter, à un séquenceur ou à un éditeur pour ordinateur.

Appuyez sur les Touches curseur En haut/En bas pour sélectionner le fichier désiré et appuyer sur ENTER pour accéder au sélecteur de fichier du deuxième niveau. Appuyez sur les poussoirs curseurs pour sélectionner un fichier et appuyez de nouveau sur ENTER pour adresser le Dump.

Les options sont les suivantes:

**Setup** - actuelle programmation générale de l'instrument.

**Sound** - ouvre une fenêtre de sélection dans laquelle sélectionner l'option "All files" (y inclus RAM-Waves, RAM-Sounds et RAM--Sounds) ou un fichier individuel de la bibliothèque du **SK760/880**.

**Real Performance** - ouvre une fenêtre de sélection dans laquelle sélectionner l'option "All files" ou une Performance individuelle.

**Style Performance** - ouvre une fenêtre de sélection dans laquelle sélectionner l'option "All files" ou un fichier individuel programmable.

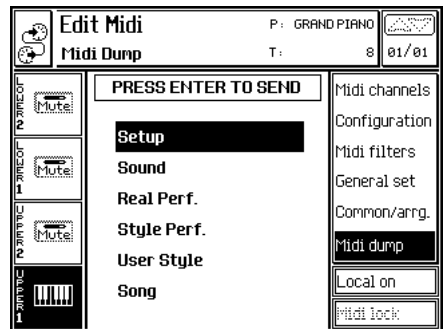
**User Style** - ouvre une fenêtre de sélection dans laquelle sélectionner l'option "All files" ou un fichier individuel programmable.

**Song** - ouvre une fenêtre de sélection dans laquelle sélectionner l'option "All files" ou un Morceau individuel (avec sa Song-Performance).

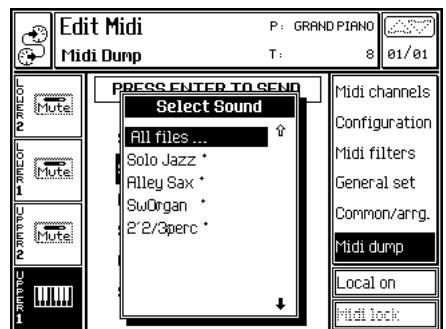
► **Note:** Le **SK760/880** reçoit et transmet le Dump sur les mêmes ports MIDI (A ou B) du Common Channel.

► **Note:** La fonction System Exclusive, dans l'option General Set de «Edit MIDI», doit être programmée en ON (ON par défaut).

► **Note:** L'opération MIDI DUMP doit être effectuée avec le **SK760/880** prédisposé en mode Style/RealTime, vous ne pouvez pas l'effectuer en mode Style.



MIDI Dump: fenêtre de sélection du type de fichier.



MIDI Dump: fenêtre de sélection d'un fichier de deuxième niveau.

### Adresser des données à un autre SK760/880

1. Connectez le MIDI OUT de l'instrument qui transmet au MIDI IN de l'instrument qui reçoit. Utilisez le port MIDI (A ou B) auquel le Common Channel est attribué.
2. Sur l'instrument transmetteur, sélectionnez le type de données que vous voulez adresser dans la fenêtre de dialogue «MIDI Dump».
3. Appuyez sur ENTER pour faire démarrer la transmission. Un indicateur de transmission en affiche l'avancement. Attendez que le transfert soit terminé.

Si l'écran affiche le message «MIDI Dump aborted! - Check connections», le transfert de données n'a pas été effectué. Contrôlez les câbles et recommencez.

### Adresser des données à un séquenceur

Vérifiez que le séquenceur est en mesure d'enregistrer des données de System Exclusive.

1. Connectez le MIDI OUT du **SK760/880** au MIDI IN du séquenceur. Sélectionnez le port MIDI (A ou B) auquel le Common Channel est attribué.
2. Sélectionnez dans la fenêtre de dialogue «MIDI Dump» du **SK760/880** le type de données que vous voulez adresser.
3. Dans le séquenceur, dédiez une piste aux données de système exclusif en lui attribuant un canal MIDI générique (Any, All, ou similaires).
4. Faire démarrer l'enregistrement sur le séquenceur.
5. Appuyez sur ENTER pour faire démarrer la transmission. Une barre graphique affiche la progression de la transmission. Attendez que le transfert soit terminé.

Si l'écran affiche le message «MIDI Dump aborted! - Check connections», le transfert de données n'a pas été effectué. Contrôlez les câbles et recommencez.

6. Arrêtez le séquenceur et vérifiez que les données ont été reçues.

### Réception des données adressées par un séquenceur

1. Connectez le MIDI IN du **SK760/880** au MIDI OUT du séquenceur. Sélectionnez le port MIDI (A ou B) auquel le Common Channel est attribué.
2. Programmez le séquenceur en play.
3. Attendez que le transfert soit terminé et arrêtez le séquenceur.
4. Vérifiez que le **SK760/880** ait correctement reçu les données de système exclusif.

.....  
▶ **ATTENTION** - L'envoi de données de système exclusif au **SK760/880** efface toutes les données du même type déjà stockées dans la mémoire. Si vous désirez conserver ces données, il faut donc préalablement les sauvegarder avant d'effectuer le transfert de données de système exclusif de la part du séquenceur.  
.....

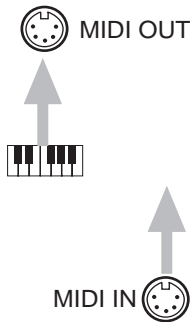


## LOCAL ON, LOCAL OFF (F7)

La configuration du Local On (configuration de défaut) correspond à la situation où le clavier est connecté à un générateur sonore interne.

Appuyez sur F7 pour programmer l'instrument en Local Off (affiché en vidéo inversé). Le Local Off déconnecte le clavier du **SK760/880** de la génération sonore interne. Le clavier adresse des données au MIDI OUT sur le canal A1. La génération sonore interne répond uniquement aux données reçues sur le MIDI IN. **Le clavier ne peut pas directement jouer les sons internes du SK760/880.**

Il faut activer le Local Off pour programmer des Morceaux sur un séquenceur externe. Le **SK760/880** transmet des données au séquenceur externe et ce dernier les retransmet à la génération interne du **SK760/880**.

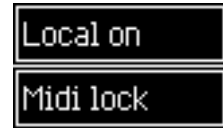


## MIDI LOCK (F8)

Cette option, si sélectionnée, rend générale la programmation en cours des canaux MIDI et des filtres MIDI. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle Performance ou Style, la programmation ne change pas.

Quand on désélectionne cette option, les pistes se rétablissent aux programmations de la Performance en cours de session.


Le MIDI Lock reste mémorisé même lors de l'extinction de l'instrument. Il est sauvegardé dans le Setup.





# • 12 Edition du Mixer

«Edit Mixer» permet de contrôler le volume, le pan, l'attribution aux sorties et l'égalisation générale de chaque piste.

► **Note:** Sauvegarder les modifications dans la Performance en appuyant sur STORE PERFORMANCE. La Performance mémorise la page dont l'icône affiche le symbole .



## VOLUME (F1)

Vous réglez le volume de chaque piste en tournant le DIAL ou en appuyant sur les Touches curseur A...H.

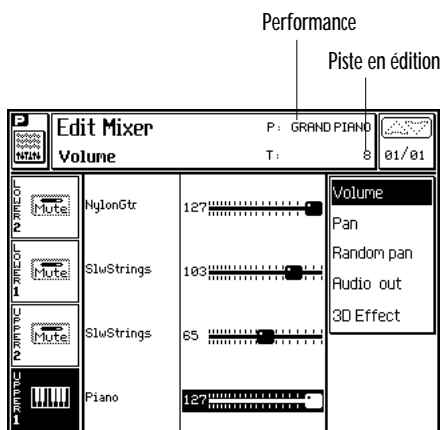
Dans l'environnement Edit Mixer, chaque curseur A...H règle une piste (la Diode inférieure des curseurs s'allume).

Plage de valeurs: 0 ... 127.

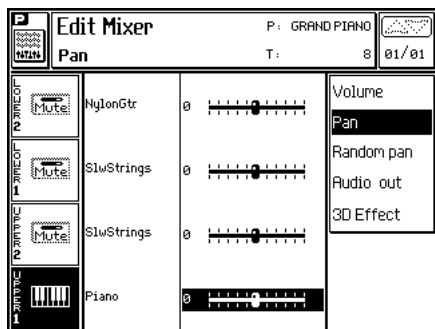
## PAN (F2)

Position de la piste dans le panoramique stéréo. En positionnant le Pan tout à gauche ou tout à droite le son est adressé à une seule sortie audio au lieu qu'à deux stéréos.

Plage de valeurs: -31 (left/gauche) ... 0 (centre) ... +31 (right/droite).



Edit Mixer - Volume  
(volume des pistes)



Edit Mixer - Pan  
(position des pistes dans le panoramique stéréo)

## RANDOM PAN (F3) (PANORAMIQUE ALÉATOIRE)

Variation aléatoire de la position du son dans le panoramique stéréo. Cette variation rend le son plus vif en lui faisant perdre la fixité à sa source.

*Plage de valeurs: 0 (aucun effet) ... 7 (aléatoire maximum).*

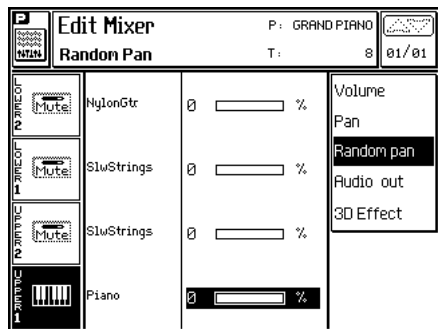
## AUDIO OUT (F4)

Adresse les pistes aux sorties audio. Le paramètre est important uniquement pour les pistes connectées à la génération sonore.

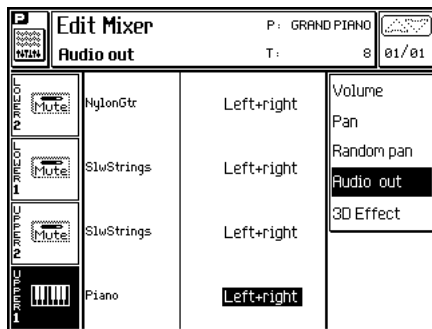
Le **SK760/880** adresse normalement les sons aux sorties LEFT et RIGHT, mais pour un mixage externe et une plus grande 'ouverture' du son, vous pouvez adresser certaines pistes à l'une des deux sorties individuelles 1 ou 2.

Les sorties LEFT et RIGHT sont soumises aux effets.

*Options: Left&Right, Left, Right.*



Edit Mixer - Random Pan  
(variations aléatoires du Pan)



Edit Mixer - Audio Outputs  
(sorties audio des pistes)

## 3D EFFECT (F5)

L'effet 3D est un effet de spacialisation qui élargit le champ sonore des sons du **SK760/880**.

### Basse

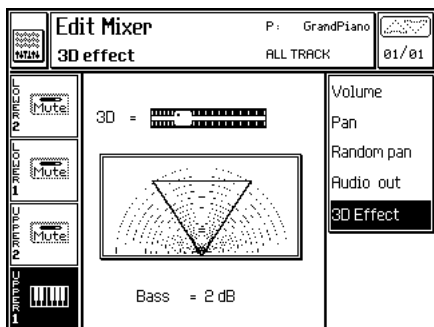
Il s'agit d'un égaliseur basses fréquences qui amplifie ou atténue les basses fréquences.

*Plage de valeur : -12 dB à +12 dB*

### 3D

Il s'agit d'un effet de spacialisation qui élargit l'image stéréo de l'instrument. L'effet ne s'entend pas si l'instrument est connecté à un système d'amplification mono.

*Plage de valeur : -3 dB à -12 dB.*



Edit Mixer - 3D Effect  
(spacializer)



# • 13 Edition des Controllers/Pads

L'environnement «Edit Controllers/Pads» permet de programmer comment les pistes individuelles d'une Performance agissent sous l'action des pédales programmables et des pads programmables.

Appuyez sur le poussoir CNT./PADS disponible dans la section EDIT pour entrer dans l'environnement "Edit Controller/Pads".

► **Note:** Sauvegardez les modifications dans la Performance en appuyant sur STORE PERFORMANCE. La Performance mémorise les pages affichant l'icône flanquée du symbole **P**.

## WHEELS (F1) MOLETTE **P**

Enclenche l'action de la Molette sur chaque piste.

Chaque piste peut être indépendamment programmée pour l'action de la Molette (1) et/ou de la Molette Modulation (2).

## PitchBend **P**1

Le Pitch Bend est contrôlé par les mouvements verticaux de la Molette 1 (à gauche). Cette Molette est programmée pour retourner automatiquement sur la position centrale qui correspond à l'accordage standard. Les valeurs du paramètre varient de Off à un maximum de 12 demi-tons.

On peut attribuer le contrôle Pitch Bend à une pédale à action continue (continuous). Voir "Pedals Programming (F2)".

CNT / PADS



## Modulation **P**2

La Modulation est contrôlée par les mouvements verticaux de la Molette 2 (à droite). Cette Molette est dotée d'un déclic central afin d'en faciliter le positionnement au centre. Le paramètre peut être programmé en On ou Off.

On peut attribuer le contrôle Modulation à une pédale à interrupteur (switch) . Voir "Pedals Programming (F2)".

Options: Pitch Bend: Off, 1...12.

Modulation: Off, On.

Performance

Piste en édition

Edit Control1./Pads		P: GRAND PIANO	T: 8	01/01
1	NylonGtr	1: 1	2: On	Wheels
2	StrgGlock	1: 1	2: On	Pedals prog.
3	ChiffLead	1: 1	2: On	Pedals assig.
4	Azinut	1: 1	2: On	Pads
5	Dyn.Flute1	1: 1	2: On	
6	SoftSax	1: 1	2: On	
7	StrgGlock	1: 1	2: On	
8	Piano1	1: 1	2: On	

Edit Controllers/Pads - Molette

(Attribution du Pitch/Mod sur chaque piste)

## PEDALS PROGRAMMING (F2) (PROGRAMMATION DES PÉDALES)

Ce paramètre permet d'attribuer une fonction aux pédales 1, 2 et 3. Les 3 pédales peuvent être tant du à interrupteur ("Switch"), que du type à contrôle continu ("Continuous").

Les pédales à interrupteur (Switch) sont adaptées pour le contrôle de paramètres du type on/off (par exemple, Soft, Sostenuto, Damper, Start/Stop, Fill, Rotary Slow/Fast, etc...).

Les pédales à contrôle continu (Continuous) sont adaptées pour le contrôle de paramètres du type continu (par exemple, Volume, Expression, Damper [continu], Pitch et Modulation).

### Type de pédale

La première colonne visualisée sur la gauche sélectionne le type de pédale (Switch ou Continuous).

*Options: Switch (à interrupteur), Continuous (à contrôle continu).*

## Paramètres attribués à la pédale

La liste des paramètres que l'on peut attribuer dépend du type de pédale.

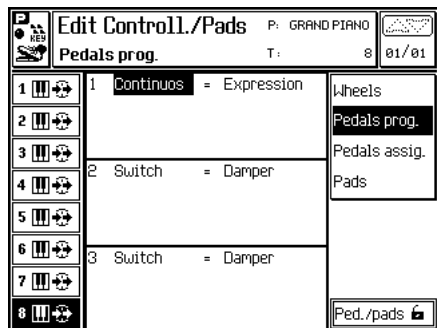
- «SWITCH»: Off, Modulation, Damper, Sostenuto, Soft, Start/Stop, Key Start, Intro, Fill<, Fill=, Fill>, Ending, Var1, Var2, Var3, Var4, Var>, Var<, Performance>, Performance<, Harmony, Bass Follow, Easy Play, Fade In/Out, Tempo-, Tempo+, Punch, Rotary Slow/Fast, Minor, 7th, Dim, Min 7th, Maj 7th, Freeze Chord.
- «CONTINUOUS»: Off,, PitchBend, Pitch+, Pitch-, Filter Cutoff Frequency (CC74), Resonance (CC71), Modulation (CC01), Breath controller (CC02), Volume (CC07), Pan (CC10), Expression (CC11), Damper (CC64).

Voir les tableaux des fonctions que l'on peut attribuer aux pédales listés à la fin de ce chapitre pour une brève explication de chaque fonction.

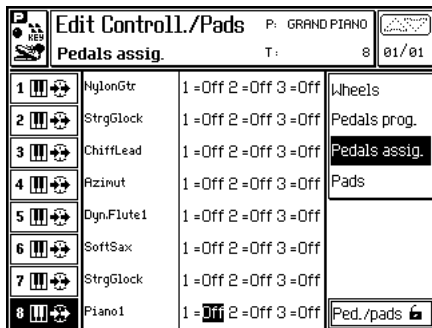
## PEDALS ASSIGNMENT (F3) (ATTRIBUTION DES PÉDALES)

Ce paramètre enclenche/déclenche de manière individuelle les pédales sur chaque piste.

*Options: On, Off.*



Edit Controllers/Pads - Programmation des pédales (Attribution des fonctions des Pédales)



Edit Performance Controllers/Pads - Attribution des Pédales (Enclenchement/déclenchement des pédales)



## PADS (F4)

Les quatre poussoirs PAD sont programmables individuellement. Chaque pad peut être configuré pour fonctionner selon les programmations des différents paramètres.

### Pad #

Détermine la fonction attribuée au pad.

*Fonctions disponibles: Off, KeybAssign, Rotary slow/fast, Hardcopy.*

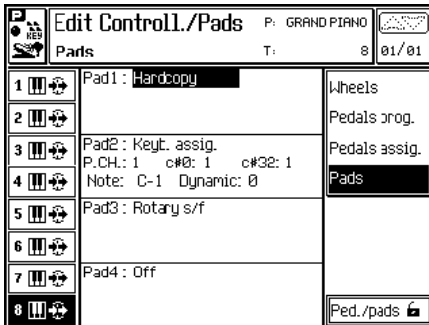
**Off** - Pad déclenché

**KeyAssign** - Le pad joue la note programmée. Les programmations de: Volume, pan, transposition et canal MIDI OUT, sont celles de la piste 6. La note et le ProgramChange sont définis par les paramètres suivants qui sont affichés uniquement quand cette option est sélectionnée.

**PC** - ProgramChange. Plage de valeurs: 1...128.

**C#0** - CC00: ControlChange 00 (BankSelect MSB). Plage de valeurs: 1...128.

**C#32** - CC32: ControlChange 32 (BankSelect LSB). Ne pas programmer ce paramètre pour sélectionner un son interne du **WK6/8**. Plage de valeurs: 1...128.



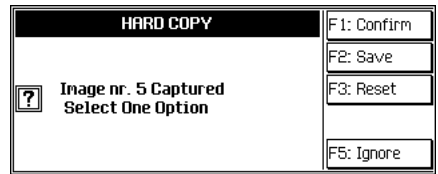
Edit Controllers/Pads - Pads  
(programmation des pads)

**Note** - Détermine la note jouée. Plage de valeurs: C-1 à G9

**Dynamic** - Dynamique de la note. Plage de valeurs 0...127

**Rotary slow/fast** - Change la vélocité du Rotary (de slow à fast ou vice versa.

**Hardcopy** - Capture une image bitmap de l'écran (.BMP). On peut sauvegarder les images sur disquette MS-DOS et les lire par le biais d'un programme graphique pour ordinateur personnel.



Confirm (F1) - confirme la capture de l'écran.  
Save (F2) - sauvegarde sur disquette MS-DOS les images capturées.  
Reset (F3) - efface toutes les images et libère la RAM. Chaque image occupe environ 6 Ko de RAM.  
Ignore (F5) - ferme la fenêtre de dialogue sans capturer l'image.

## PED./PAD (PEDALS/PADS LOCK) (F8) (BLOCAGE DES PÉDALES ET DES PADS)

Si sélectionné, le Pedals/Pads Lock conserve la programmation en cours des pédales et des pads, même en changeant de Performance ou de Style.

Pour rappeler la programmation de la Performance, déclencher la fonction.

Le Pedals/Pads Lock reste mémorisé même lors de l'extinction de l'instrument. Il est sauvegardé dans le Setup.



## LES FONCTIONS SWITCH PEDAL

(fonctionnent sur les pistes activées de la Performance)

Off	Pédale déclenchée
Damper	Applique l'effet Sustain aux notes relâchées.
Sostenuto	Soutien uniquement les notes jouées quand on appuie sur la pédale; n'agit pas sur les notes jouées après avoir appuyé sur la pédale.
Soft	Atténue le son.
Start/Stop	Simule le poussoir Start/Stop.
Key Start	Enclenche/déclenche la fonction Key Start.
Intro	Enclenche l'Intro.
Fill<	Enclenche le Fill<.
Fill	Enclenche le Fill.
Fill>	Enclenche le Fill>.
Ending	Enclenche l'Ending.
Var1	Passe à la Variation 1.
Var2	Passe à la Variation 2.
Var3	Passe à la Variation 3.
Var4	Passe à la Variation 4.
Var>	Passe à la Variation successive.
Var<	Passe à la Variation précédente.
Performance>	Passe à la Performance successive. <b>NB.</b> Pour sélectionner plusieurs Performances en ordre croissant, toutes les Performances que l'on veut sélectionner doivent être programmées pour l'action de la fonction Performance>.
Performance<	Retourne à la Performance précédente. <b>NB.</b> Pour sélectionner plusieurs Performances en ordre décroissant, toutes les Performances que l'on veut sélectionner doivent être programmées pour l'action de la fonction Performance>.

Harmony	Enclenche/déclenche la fonction Harmony.
Bass to Low	Enclenche/déclenche la fonction Bass to Lowest.
Arrange On/Off	Enclenche/déclenche le poussoir Arrange On/Off.
Fade In/Out	Enclenche/déclenche la fonction Fade In/Out.
Tempo >	Augmente le Tempo par pas d'une unité.
Tempo <	Diminue le Tempo par pas d'une unité.
Punch	Enclenche/déclenche l'enregistrement Punch pendant les opérations d'enregistrement.
Rotary s/f	Change la vitesse de l'effet Rotary de Slow à Fast ou vice versa.
Minor	Convertit l'accord plaqué en accord mineur.
Dim	Convertit l'accord plaqué en accord diminué.
Min 7th	Convertit l'accord plaqué en accord mineur de septième.
Maj 7th	Convertit l'accord plaqué en accord Majeur de septième.
Freeze Chord	Bloque l'accord en cours (en appuyant sur la pédale). Ceci permet de jouer à deux mains sur toute l'extension du clavier sans provoquer le changement de l'accompagnement automatique. La fonction se déclenche quand on relâche la pédale.

## LES FONCTIONS DE LA PÉDALE CONTINUE

(fonctionnent sur les pistes activées de la Performance)

Off	Pédale déclenchée.
Pitch Bend	Applique le Pitch Bend aux notes. L'excursion du Pitch Bend passe du niveau négatif maximum au niveau positif maximum de la valeur programmée dans la fonction Pit/Mod. La position centrale de la pédale continue correspond au Pitch 0.
Pitch +	Augmente le Pitch jusqu'à la valeur programmée dans le paramètre Pit/Mod.
Pitch –	Diminue le Pitch jusqu'à la valeur programmée dans le paramètre Pit/Mod.
Filter	Ouvre/ferme le paramètre Filter Cutoff dans l'environnement Edit Sound/SoundPatch.
Resonance	Fonctionne sur le paramètre Resonance.
Modulation	Applique la Modulation (CC01) de manière continue aux pistes activées (en Pit/Mod).
Breath Cnt.	Elabore des données de Breath controller (CC02) [utile pour les dispositifs MIDI externes en mesure de reconnaître ce contrôleur].
Volume	Contrôle le volume général (CC07).
Pan	Contrôle le Pan (CC10) de droite à gauche et vice versa.
Expression	Contrôle le volume depuis le niveau 0 jusqu'au niveau maximum programmé dans Edit Mixer pour les pistes.




# • 14 Edit Tracks

Dans «Edit Tracks», vous programmez les paramètres qui sont exclusifs aux pistes individuelles. Vous programmez également la fonction Harmony dans cet environnement.

Appuyez sur le poussoir TRACKS disponible dans la section EDIT pour accéder à «Edit Tracks».

L'environnement présente deux menus. Vous affichez soit l'un, soit l'autre en appuyant sur les poussoirs (▲▼).

► **Note:** Sauvegarder les modifications en appuyant sur STORE PERFORMANCE. La Performance mémorise les pages affichant l'icône flanquée du symbole .

## TRANPOSE (F1) (TRANSPPOSITION)

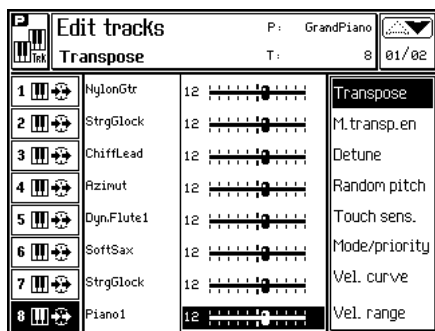
Transposition de chaque piste. Chaque unité équivaut à un demi-ton. La transposition maximum que l'on peut obtenir est de  $\pm 5$  octaves.

Plage de valeurs: -60 ... +60.

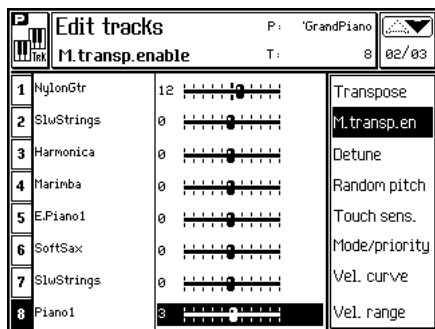
## MASTER TRANPOSE ENABLE/DISABLE (F2) (enclenchement/déclenchement de la transposition générale)

Enclenchement/déclenchement de la Master Transpose (transposition générale) de la piste. Les pistes affichant la valeur Enable sont accordées conformément à la clé sélectionnée dans «Edit General». Les pistes affichant la valeur Disable jouent avec la clé Equal (normale).

Il faut déclencher la Master Transpose sur la piste du drumkit afin d'éviter qu'une transposition générale ne déplace les instruments le long du clavier en provoquant ainsi une attribution erronée des instruments de percussion à la partie rythmique.



Edit Tracks - Transpose (transposition des pistes)

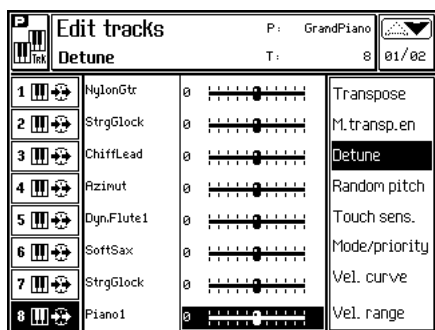


Edit Tracks - (enclenchement/déclenchement de la Master Transpose)

## DETUNE (F3) (ACCORDAGE PRÉCIS)

Accordage précis de la piste. Chaque unité équivaut à 1/64<sup>ème</sup> de demi-ton.

Plage de valeurs: -63 ... 0 ... +63.

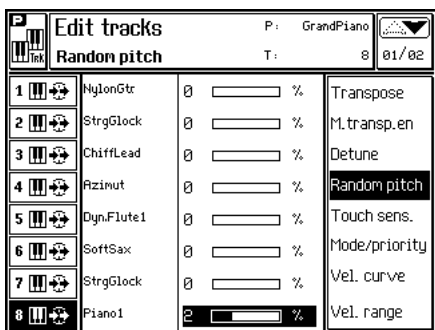


Edit Tracks - Detune (accordage fin des pistes)

## RANDOM PITCH (F4) (VARIATION ALÉATOIRE L'ACCORDAGE)

Variation aléatoire de l'accordage de la piste. Rend plus réel le son qui devient imprécis comme dans les instruments acoustiques. Nous vous conseillons d'appliquer le Random Pitch aux instruments à vent en attribuant la valeur 1 ou 2.

Plage de valeurs: 0 (aucun effet) ... 7 (aléatoire maximum).



Edit Tracks - Random pitch

## MODE/PRIORITY (F5) (PRIORITÉ)

(1) Sélection du mode polyphonique/monophonique des pistes. (2) Enclenchement/déclenchement de la Priority (privilège dans le prélèvement de notes - garantit une polyphonie minimum pour la piste)

### Mode

Chaque piste peut être soit monophonique (une seule note à la fois jouée, très utile pour les solos), soit polyphonique (on entend jouer plusieurs notes). Mono R donne la priorité à la note à droite, Mono L à la note à gauche, Mono T à la dernière note jouée.

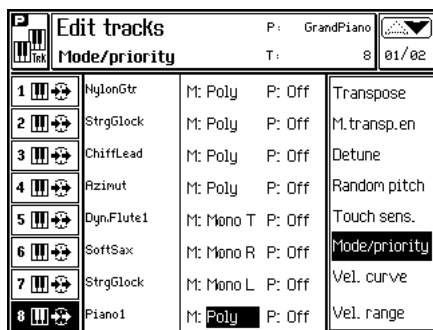
Options: Poly, Mono L, Mono R, Mono T.

### Priority (priorité)

La Priority attribue une priorité à une piste par rapport aux autres en ce qui concerne le prélèvement de notes de polyphonie. Dans des arrangements complexes, une piste ayant Priority=Off peut rester sans note, tandis qu'une piste ayant Priority=On aura difficilement des notes 'coupées'.

Options: On, Off.

► **Note:** Ne pas attribuer Priority=On à plusieurs pistes car son effet s'annulerait suite au conflit avec les autres pistes.

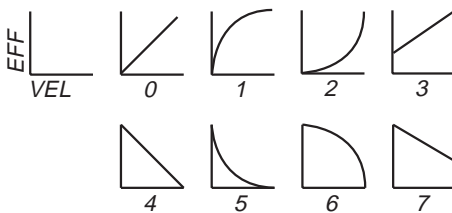


Edit Tracks - Mode/Priority (mode polyphonique/monophonique et privilège de priorité)

## VELOCITY CURVE (F6) (COURBE DE VÉLOCITÉ)

Courbe de réponse à la dynamique. Les courbes de dynamique non seulement altèrent les données de dynamique mais permettent de réaliser des 'crossfade' (fondus croisés) entre les pistes.

Par exemple, si vous attribuez à une piste la courbe 0 et à une autre la courbe 4 (courbes linéaires de signe opposé), ou deux courbes exponentielles opposées (par ex. 2 et 5) et que vous jouez très faiblement, vous entendez uniquement la première piste, tandis qu'en jouant très fort, vous entendez uniquement la deuxième; en appliquant des valeurs moyennes de dynamique, les deux pistes se mélangent.



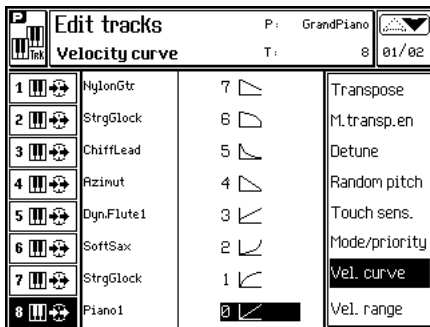
## VELOCITY RANGE (F7) (PLAGE DE VALEURS DE LA VÉLOCITÉ)

Limites de dynamique de chaque piste. Ces limites permettent de créer des 'crosswitch' (passage de l'une à l'autre) en attribuant des pistes différents à différentes zones de dynamique.

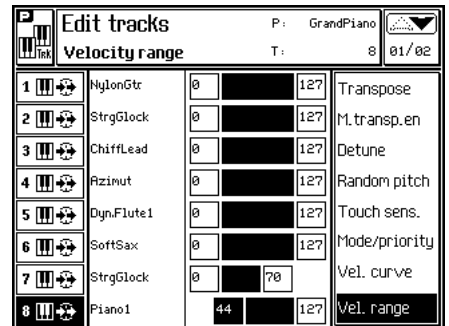
Vous pouvez, par exemple, attribuer à une piste un son de piano atténué par un filtre très fermé et à une autre piste le même son de piano mais avec un filtre plus ouvert pour en exalter les aigües. Vous pouvez ensuite programmer la première piste pour répondre à des faibles valeurs de dynamique et la seconde pour répondre à des valeurs élevées de dynamique. Le résultat est un piano qui change radicalement de sonorité selon la dynamique appliquée.

Plage de valeurs: Low range 0...127 - High range: 127...0.

Appuyez sur le poussoir  de droite pour afficher la deuxième page d'options



Edit Tracks - Dynamic Curve  
(courbe de dynamique pour chaque piste)



Edit Tracks - Velocity Range

## HARMONY (F1) (HARMONIE)

Programmation de la fonction Harmony enclenchée/déclenchée par le poussoir HARMONY. Vous ne pouvez entrer dans cette page qu'en mode Style/Performance et si le clavier est divisé (statuts Upper/Lower et Multi).

### Harmony type (type d'harmonisation)

Types d'harmonisation (définis par le tableau suivant). Vous pouvez sélectionner l'une des options suivantes:

**Close:** les notes d'un accord joué au-dessous du point de division harmonisent la mélodie à la main droite. L'accord d'harmonisation est en position *étroite ou fermée*. Les notes de la main gauche sont fidèlement reportées à la main droite (voir tableau).

**Open 1:** idem. L'accord est en position *ouverte*. (voir tableau).

**Open 2:** idem (voir tableau).

**Smart:** similaire à Close, mais basé sur les tableaux d'harmonisation.

**Duet:** similaire à Smart, mais limité à deux seules notes.

**Block:** basé sur les tableaux d'harmonisation.

**Octave 1:** redouble la note de la main droite à l'octave supérieure. Vous ne devez pas nécessairement jouer un accord à la main gauche.

**Octave 2:** redouble la note de la main droite tant à l'octave supérieure qu'à l'octave inférieure. Vous ne devez pas nécessairement jouer un accord à la main gauche.

**Peterson:** redouble la note de la main droite deux octaves au-dessous. Vous ne devez pas nécessairement jouer un accord à la main gauche. C'est une harmonisation très utilisée par Oscar Peterson.

**Jazz:** ajoute deux notes au-dessus de la note de la main droite, à la distance d'une quarte et d'une septième mineure. Vous ne devez pas nécessairement jouer un accord à la main gauche.

**Rock:** ajoute la quinte et l'octave au-dessus de la note de la main droite. Vous ne devez pas nécessairement jouer un accord à la main gauche.

### Track (piste)

Piste à laquelle est attribué l'accord d'harmonisation.

Options: pistes 3...8



Edit Tracks - Harmony

### STRUCTURES D'HARMONISATION

Close	Open 1	Open 2	Smart
Duet	Block	Jazz	Rock

Exemple d'harmonisation. La main gauche joue un accord en Do majeur. Les notes noires représentent la mélodie, les notes blanches l'harmonie ajoutée par Harmony.



## DELAY (F2) (RETARD)

Retard d'exécution de la piste. Valable pour les pistes en key-play. Après avoir joué sur le clavier, la note joue effectivement seulement après que le délai programmé pour ce paramètre ce soit écoulé. La valeur est indiquée en 'tics' (impulsions minimum du métronome) ou par l'équivalente figure musicale. Le symbole [+] indique que la valeur indiquée pour la figure musicale a été dépassée.

Le delay est relié au Clock. Il fonctionne sur la génération interne, ainsi que sur le MIDI OUT.

*Plage de valeurs: 0 (off)...192 (1♩) ... 384 (2♩) ... 576 (3♩) ... 768 (4♩).*

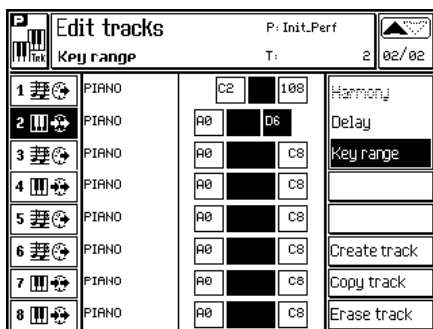


Edit Tracks - Delay

## KEY RANGE (F3) (EXTENSION DE LA PISTE)

Limites d'extension de la piste. Le Key Range est programmable uniquement en mode Song. Vous pouvez programmer le point le plus grave et le point le plus aigu.

*Plage de valeurs: 21 (A0) ... 108 (C8).*



Edit Tracks - Key Range

## CREATE TRACK (F5) (CRÉER UNE PISTE)

(Disponible uniquement en mode Song).

Crée une piste avec des valeurs standards. Utilisez cette fonction pour créer des «Song Performances» avec plus de 16 pistes. Quand vous appuyez sur la correspondante Touche de fonction (F5), l'écran affiche la fenêtre de dialogue «Create track».



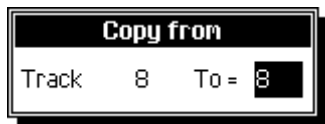
Pour créer une piste, procéder comme suit:

1. Appuyez sur F5 (Create track...).
2. Indiquez le numéro de piste que vous voulez créer en tournant le DIAL. Si la piste indiquée existe déjà, ses paramètres assument les valeurs standards.
3. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler. Si vous confirmez, vous créez une piste avec des valeurs standards.

## COPY TRACK (F6) (COPIER UNE PISTE)

Copie une piste sur une autre. La piste de destination de la copie assume toutes les programmations de la piste d'origine.

En appuyant sur la correspondante Touche de fonction, l'écran affiche la fenêtre de dialogue «Copy track».



Pour copier une piste, procéder comme suit:

1. Sélectionnez la piste que vous voulez copier.
2. Appuyez sur F6 (Copy track...). L'écran affiche la fenêtre de dialogue «Copy track».
3. Indiquez le numéro de la piste de laquelle effectuer la copie en tournant le DIAL.
4. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler l'opération. Les programmations de la piste de départ sont copiées dans la piste de destination.

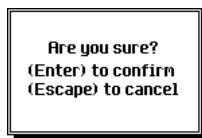
► **Note:** Cette opération ne copie pas les notes du séquenceur, mais seulement les programmations de sons, transposition, pan. Pour copier les notes, il faut utiliser la fonction «Copy events» (dans «Edit Style» ou «Edit Song»).

## ERASE TRACK (F7) (EFFACER UNE PISTE)

(Disponible uniquement en mode Song). Efface la piste sélectionnée. Pour effacer une piste, procéder comme suit:

1. Sélectionnez la piste que vous voulez effacer. La piste ne peut pas être une piste utilisée par le séquenceur.
2. Appuyez sur F7 (Erase track).

L'écran affiche un message vous invitant à confirmer l'opération.



3. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler l'opération.

► **Note:** Cette commande est disponible uniquement en mode Song. En mode Style/RealTime vous ne pouvez pas effacer les pistes.

► **Note:** Vous ne pouvez pas effacer une piste qui contient des notes. Si la piste affiche l'icône seq-play ou mute avec des notes, vous ne pouvez pas l'effacer.

► **Conseil:** Effacez les pistes inutilisées d'un Morceau. Le fichier du Morceau occupera moins de place de mémoire.


# • 15 Edition de Perf Sound/Sound Patch

«Edit Perf Sound» et «Edit Sound Patch» sont des 'macroéditions' qui permettent de rapidement modifier certaines caractéristiques des Sounds et des SoundPatch attribués aux pistes.

Les modifications appartiennent à la piste (et non au Sound/S.Patch), donc tout Sound (ou Drumkit) attribué par la suite à la même piste présente les mêmes modifications. Tandis que le même Sound/S.Patch rappelé dans une autre piste ou une autre Performance ne conserve pas les modifications.

Les Performances contenant un Sound modifié affichent le symbole .

Dans les Performances et dans les Style-Performances, le SoundPatch/Drumkit est stocké dans les pistes d'accompagnement. Quand on change de Style ou de Performance et que les pistes de l'accompagnement changent, également le SoundPatch/Drumkit change.

Les Performances contenant un SoundPatch/Drumkit modifié affichent le symbole .

## Sound Edit Avancé

Le **SK760/880** est également doté d'un Sound Edit (*en option*) de pointe qui intervient directement sur les paramètres des sons et qui est associé donc au son même, et non à la piste.

## Sounds et Sound Patch

Le terme "Sounds" se réfère à tous les sons du **SK760/880** qui ne sont pas des Drumkits et qui ne contiennent pas deux niveaux de dynamique ("dynamic switch"). "Sound Patch" est un terme générique pour définir les Drumkits et les "Sons" qui contiennent deux niveaux de dynamique.

Cette section détaille l'édition des SOUNDS.

Pour les informations détaillées relatives aux SoundPatch/Drumkit, voir page 5 de ce chapitre.

La procédure d'édition est la suivante:


1. Sélectionnez ou créer une Performance avec les Sound/S.Patch et les paramètres désirés.
2. Sélectionnez la piste contenant le Sound/S.Patch que l'on veut modifier.
3. Appuyez sur SOUND pour entrer dans «Edit Perf Sound» ou dans «Edit Sound Patch».
4. Effectuez les modifications.
5. Appuyez sur SOUND ou sur ESCAPE pour quitter l'éditeur.
6. Sauvegardez les modifications dans le Performance en cours en appuyant sur STORE PERFORMANCE et ensuite appuyez sur ENTER.
7. Sauvegardez la Performance sur disquette.

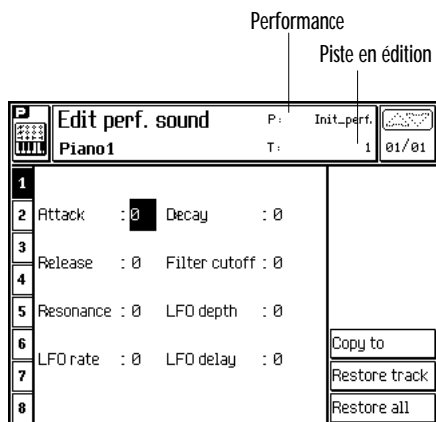
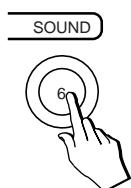
.....  
► **Note:** Si les modifications ne sont pas sauvegardées dans la Performance, elles seront perdues quand vous sélectionnez une nouvelle ou la même Performance.  
.....

# Edit Perf Sound

Dans «Edit Perf Sound», vous pouvez programmer les paramètres exclusifs des pistes. Par conséquent, tout Son attribué à une piste subira les mêmes modifications.

Sélectionnez une piste contenant le Son que vous voulez modifier et ensuite appuyer sur SOUND disponible dans la section EDIT pour entrer dans l'environnement «Edit Perf Sound».

► **Note:** Sauvegarder les modifications en appuyant sur STORE PERFORMANCE. Les Performances mémorisent la page dont l'icône affiche le symbole .



Edit Perf Sound: paramètres de édition

## OSCILLATEURS ET LAYER

Chaque Son du **SK760/880** contient 1, 2 ou 3 layers. Les 'layer' sont des unités de génération du son constituées de 1 ou 2 oscillateurs. Chaque oscillateur exécute une 'Wave' (onde). Par conséquent, chaque voix polyphonique peut simultanément être élaborée par 6 oscillateurs.

Vu que plus le nombre d'oscillateurs par voix est élevé, mineure est la polyphonie globale de l'instrument, la plupart des sons du **SK760/880** sont composés de un ou de deux oscillateurs.

La structure du Sound est totalement compréhensible pour l'utilisateur. «Edit Sound» modifie simultanément tous les 'layers' et tous les oscillateurs, en permettant ainsi de modifier par le biais de quelques opérations tous les paramètres d'un Sound à 6 oscillateurs.

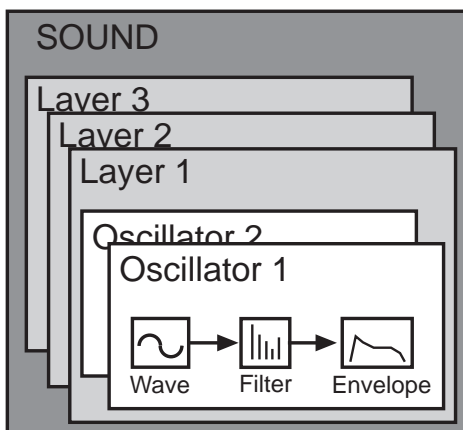


Schéma d'un Son. Le nombre de layer et d'oscillateurs peut varier d'un Son à un autre.

## PARAMÈTRES DE PERFSOUND

### Attack (attaque)

Phase d'attaque du son. Modifie la rapidité avec laquelle le son passe du silence au volume maximum quand une note est jouée. Les modifications sont exprimées sous forme de valeurs relatives, soustraites ou ajoutées à l'attaque normale du Son.

*Plage de valeurs: -63 (rapidité maximum) ... 0 (inchangée) ... +63 (rapidité mineure).*

### Decay (déchéance)

Phase de déchéance du son. Modifie la rapidité avec laquelle le son passe du volume maximum au silence après la phase d'attaque. Les modifications sont exprimées sous forme de valeurs relatives, soustraites ou ajoutées à la déchéance normale du Son.

*Plage de valeurs: -63 (rapidité maximum) ... 0 (inchangée) ... +63 (rapidité mineure).*

### Release (relâchement)

Phase de relâchement du son. Modifie la rapidité avec laquelle le son est étouffé après le relâchement de la note. Les modifications sont exprimées sous forme de valeurs relatives, soustraites ou ajoutées au relâchement normal du Son.

*Plage de valeurs: -63 (rapidité maximum) ... 0 (inchangée) ... +63 (rapidité mineure).*

### Filter Cutoff (coupure du filtre)

Modifie la fréquence de coupure du filtre (filter cutoff frequency). Change la fréquence sur laquelle le filtre commence à agir. Le filtre fonctionne de manière différente selon le type:

**Low-pass** - (passe-bas) Coupe les fréquences les plus aiguës. Par conséquent, si vous utilisez un son dont le contenu harmonique est pauvre, même les notes les plus aiguës seront coupées. Ce paramètre règle le 'brillant' du son. Quand vous diminuez la fré-

quence de coupure, vous rendez le son plus profond, en l'augmentant on le rend plus brillant.

**High-pass** - (passe-haut) Coupe les fréquences les plus graves, en rendant le son plus grêle. Quand vous augmentez la fréquence de coupure, vous rendez le son plus grêle.

**Band-pass** - (passe-bande) Laisse passer toute la bande, en modifiant néanmoins la phase du son; son effet est évident quand vous travaillez avec deux oscillateurs qui jouent la même Wave (onde).

**Parametric boost** - Exalte les fréquences dans le voisinage de la fréquence de coupure. Quand vous augmentez la fréquence de coupure, vous rendez le son plus brillant et présent sur les aiguës.

**Parametric cut** - Atténue les fréquences dans le voisinage de la fréquence de coupure. Quand vous augmentez la fréquence de coupure, le son devient plus faible sur les aiguës.

*Plage de valeurs: -63 (diminution maximum de la fréquence de coupure) ... 0 (inchangée) ... +63 (augmentation maximum de la fréquence de coupure).*

### Resonance (résonance)

La résonance exalte la fréquence de coupure jusqu'à l'envoyer en auto-oscillation aux valeurs les plus élevées. L'utilisation de valeurs de résonance très élevées a caractérisé le son de l'époque des synthés analogiques.

*Plage de valeurs: -63 (intensité mineure) ... 0 (inchangée) ... +63 (intensité majeure).*

.....  
▶ **Note:** Le filtre peut entrer en auto-oscillation avec des valeurs élevées de résonance. Si bien utilisée, l'auto-oscillation permet de créer des sons synthétiques très suggestifs, mais peut excessivement augmenter le niveau de sortie du Son en créant de fastidieux dérangements.  
.....

## LFO Rate (oscillation du LFO)

Le LFO est une oscillation à basse fréquence (Low Frequency Oscillator, LFO) que vous utilisez normalement pour produire le Vibrato. Dans le **SK760/880**, le LFO peut également provoquer une variation cyclique des paramètres du filtre.

Le paramètre «LFO Rate» indique la vélocité d'oscillation.

*Plage de valeurs: -63 (rapidité minimum) ... 0 (inchangée) ... +63 (rapidité maximum).*

## LFO Depth (profondeur du LFO)

«LFO Depth» indique la profondeur d'intervention du LFO et donc son pouvoir audible.

*Plage de valeurs: -63 (intensité mineure) ... 0 (inchangée) ... +63 (intensité majeure).*

## LFO Delay (retard du LFO)

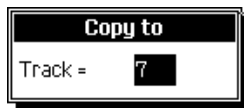
Retard d'entrée du LFO. Dans les instruments acoustiques, le vibrato entre généralement après l'attaque et caractérise plus fortement la phase de soutien (sustain) du son.

*Plage de valeurs: -63 (retard mineur) ... 0 (inchangé) ... +63 (retard majeur).*

## LES OPTIONS DE PERF SOUND

### Copy to... (F6) (copier)

Copie les modifications apportées au Son dans une autre piste de la même Performance. Le Son n'est pas entièrement copié, uniquement les paramètres modifiés le sont; donc si à l'origine il y a un Piano et à la destination un Bass, dans la destination il y aura un Bass modifié et non pas le Piano de l'origine.

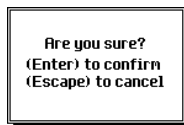


**Track** - Sélectionner la piste en tournant le DIAL. En mode Style/RealTime, le nombre maximum de pistes est 16, tandis qu'en mode Song 32.

### Restore track (F7) (rétablir la piste)

Efface les modifications effectuées dans la piste sélectionnée.

1. Appuyez sur F7 pour effacer. L'écran affiche un message vous demandant de confirmer à nouveau l'opération.

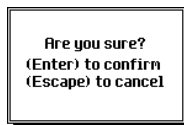


2. Appuyez de nouveau sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

### Restore all tracks (F8) (rétablir toutes les pistes)

Efface toutes les modifications effectuées dans les pistes de la Performance.

1. Appuyez sur F8 pour effacer. L'écran affiche un message vous demandant de confirmer à nouveau l'opération.




2. Appuyez de nouveau sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

# Edit Sound Patch

«Edit Sound Patch» permet de programmer des paramètres exclusifs pour les pistes. Chaque Drumkit ou Sound Patch qui est attribué à une piste subira les mêmes modifications.

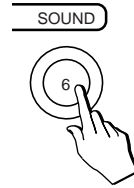
Sélectionnez une piste contenant le Drumkit ou le Sound Patch que vous voulez modifier et ensuite appuyez sur le poussoir SOUND disponible dans la section EDIT pour entrer dans l'environnement «Edit Sound Patch».

.....  
► **Note:** Sauvegarder les modifications en appuyant sur STORE PERFORMANCE. Les Performances mémorisent les pages dont l'icône affiche le symbole .  
.....

Les paramètres qui composent «Edit Sound Patch» diffèrent de ceux de «Edit Perf Sound».

Même si structurellement identiques, Drumkit et SoundPatch sont fonctionnellement différents.

• **Dans les Drumkits**, un instrument de percussion est attribué à chaque note du clavier. Ainsi, on peut contrôler la batterie par le biais d'un seul canal MIDI.



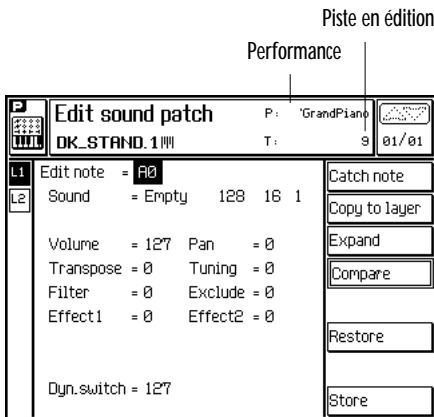
• **Dans les Sound Patch**, deux sons différents rappellent deux différents niveaux de dynamique, comme dans ORCHESTRA 48-3.

Ceci permet de varier les timbres selon la dynamique.

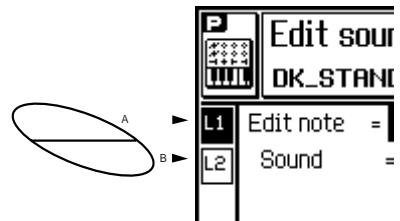
## SÉLECTION DU DYNAMIC LAYER

Les Drumkits et les SoundPatch sont constitués de deux Layers ou niveaux de dynamique. Naturellement, on utilise les deux Layers dans les SoundPatch, tandis que dans les Drumkits on utilise uniquement le Layer 1.

Les Touches de fonction A et B sélectionnent le Layer que vous voulez éditer. Quand les pistes sont en édition, vous ne pouvez plus les sélectionner.



Edit Sound Patch: paramètres.



Sélection Dynamic Layer


## LES PARAMÈTRES DE EDIT SOUND PATCH

### Edit note

Détermine la note en édition.

*Plage de valeurs: A0 ... C8 (respectivement la note la plus grave et celle plus aiguë d'un clavier-maître à 88 notes).*

### Sound

Détermine le Son à attribuer à la note. Vous pouvez sélectionner tous les ROM-Sounds ou les éventuels RAM-Sounds et RAM -Sounds.

### Volume

Volume de la note en édition. Ce paramètre est particulièrement utile pour balancer des Sons dont le niveau est très différent.

*Plage de valeurs: 0 ... 127.*

### Pan

Détermine la position de la note dans le panoramique stéréo. Dans les Drumkits, il faut correctement positionner chaque instrument de percussion le long du clavier. On dispose, par exemple, les toms de manière à ce que le roulement se déplace d'un canal stéréo à un autre.

*Plage de valeurs: -32 (tout à gauche) ... 0 (au centre) ... +32 (tout à droite).*

### Transpose

Transposition du Son attribué à la note. A la valeur zéro, il se peut qu'un instrument de percussion soit éloigné de son correct accordage qui se trouve normalement dans le voisinage de la note C4 (Do central). Si la note en édition est positionnée au-dessous du C4 en cours, il faut transposer le Son vers aiguë (transposition positive), si le Son est au-dessus, il faut transposer vers la basse (transposition négative).

*Plage de valeurs: -64 ... +63.*

### Tuning

Réglage fin de l'accordage, par pas de 1/64<sup>ème</sup> de demi-tons.

*Plage de valeurs: -64 ... +63.*

### Filter

Contrôle la Fréquence de coupure du filtre (filter cutoff frequency).

*Plage de valeurs: -64 (diminution maximum) ... 0 (inchangé) ... +63 (augmentation maximum).*

### Exclude

Deux notes ayant le même numéro de Exclude s'excluent l'une l'autre. Le résultat est qu'une note en interrompt une autre ayant le même numéro. Par exemple, si un Closed Hi-Hat et un Open Hi-Hat ont le même numéro de Exclude, quand vous jouez le Closed Hi-Hat, il est interrompu par le Open Hi-Hat et vice versa.

Vous pouvez créer autant de groupes d'instruments de percussion ainsi associés qu'il y a de numéros de Exclude que vous attribuez.

*Plage de valeurs: Off, 1, 2, 3.*

### Eff. 1 (Reverb)

Envoi aux effets de la réverbération. La valeur maximum correspond au balancement parfait entre le son original et celui élaboré.

*Plage de valeurs: 0 ... 127.*

### Eff 2 (Delay/Chorus/Flanger/Modulation)

Envoi aux effets modulants. La valeur maximum correspond au balancement parfait entre le son original et celui élaboré.

*Plage de valeurs: 0 ... 127.*

### Audio Out

Permet d'adresser le son attribué aux notes en édition, sur la sortie désirée.

*Plage de valeurs: Main, Left+Right, Out1+Out2, Out1, Out2.*



## Dynamic switch

Point de division entre le Layer 1 et le Layer 2. Quand vous exercez une dynamique mineure, c'est le Layer 1 qui joue, tandis que si vous exercez une dynamique majeure, c'est le Layer 2 qui joue. A la valeur '0', uniquement le Layer 2 joue, tandis qu'à la valeur '127', uniquement le Layer 1 joue.

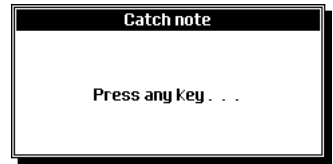
Plage de valeurs: 0 ... 127.

## LES OPTIONS SOUND PATCH

### Catch note... (F1)

Permet de sélectionner la note à éditer en la jouant directement sur le clavier.

1. Appuyez sur F1 («Catch note...»).  
L'écran affiche le message «Press any key...» [jouer une note].

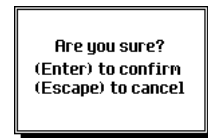


2. Jouez la note que vous voulez éditer.  
Le message disparaît et le paramètre «Edit note» est modifié.

### Copy to Layer... (F2)

Copie tout un Layer sur un autre.

1. Appuyez sur les Touches de fonction A ou B pour sélectionner le Layer que l'on veut copier.
2. Appuyez sur F2 («Copy to Layer...»). L'écran affiche un message vous demandant de confirmer l'opération.



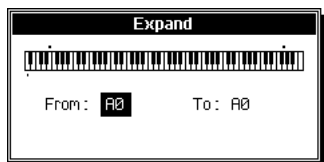
3. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

.....  
▶ **ATTENTION** - La copie efface les données préalablement programmées dans le Layer de destination.  
.....

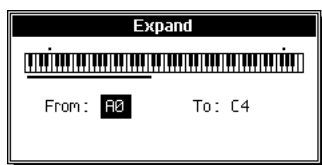
## Expand... (F3)

Étend la programmation de la note en cours à une entière extension de clavier.

1. Sélectionnez la note de laquelle vous voulez copier la programmation.
  2. Appuyez sur F3 («Expand...»).
- L'écran affiche la fenêtre de dialogue «Expand»:



3. Avec le paramètre «From» sélectionné, tournez le DIAL ou jouez une note pour sélectionner la note la plus grave de la zone à laquelle étendre la programmation.
4. Passez au paramètre «To» en appuyant sur la Touche curseur ▶. Tournez le DIAL ou jouez une note pour sélectionner la note la plus aiguë de la zone à laquelle étendre la programmation.



5. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.
- Si vous confirmez, la programmation est étendue à toute la zone du clavier sélectionnée.

## Compare... (F4)

Interrupteur ON/OFF. Si activé (affiché en vidéo inversé), il rappelle temporairement les programmations originales du Drumkit/SoundPatch précédant à l'entrée en édition.

## Restore (F6)

Rétablit le Drumkit/SoundPatch ou élimine les modifications en cours.

1. Appuyez sur F6 pour ouvrir la correspondante fenêtre de dialogue.



2. Sélectionnez l'option désirée en appuyant sur les Touches curseur et appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

**S.P. Performance** - Rétablit le Drumkit/Sound Patch original de la Performance préalable à l'entrée en édition (c'est à dire qu'il efface toutes les modifications apportées à toutes les notes).

**Current edit** - Rétablit la dernière modification mémorisée dans le Drumkit/SoundPatch (c'est à dire qu'il efface toutes les modifications successives à la dernière opération Store).

## Store... (F8)

Sauvegarde les modifications dans une Performance ou crée un nouveau Drumkit/SoundPatch disponible pour toutes les Performances.

Pour conserver les modifications, il faut les sauvegarder avant de sélectionner une Performance. La sélection d'une Performance, avant leur sauvegarde, efface toutes les modifications effectuées.

## SAUVEGARDER LES MODIFICATIONS SOUS FORME DE NOUVEAU DRUMKIT/ SOUNDPATCH

1. Appuyez sur F8 («Store...»).

L'écran affiche la fenêtre de dialogue «Store»:



2. L'option "File" est sélectionnée. Appuyez sur ENTER pour confirmer.

L'écran affiche une zone de saisie:



La zone de saisie affiche: Program Change, Bank Select MSB (CC00) et nom du nouveau Drumkit/SoundPatch.

3. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'emplacement ou sélectionnez un emplacement différent dans lequel sauvegarder le nouveau fichier en tournant le DIAL.
4. Pour modifier le nom du fichier, appuyez sur F7 ou sur F8.



5. Ecrire le nom en procédant comme détaillé dans la section «Saisie de données» (du Guide Pratique). Appuyez sur ENTER pour confirmer le nom et retourner à la fenêtre Store.

6. Appuyez sur ENTER pour sauvegarder le nouveau fichier dans l'emplacement sélectionné.

Le nouveau SoundPatch/Drumkit est maintenant disponible en tant que RAM-Sound.

Comme tous RAM-Sounds, le nouveau fichier reste mémorisé même lors de l'extinction de l'instrument. Néanmoins, pour éviter toute perte de données, vous nous conseillons de toujours le sauvegarder sur disquette en appliquant les opérations Save Single Sound, Save All Sound ou Save All.

## SAUVEGARDER LES MODIFICATIONS DANS UNE PERFORMANCE

1. Appuyez sur F8 («Store...»). L'écran affiche la fenêtre de dialogue «Store»:



2. Sélectionnez l'option Performance en appuyant sur la Touche curseur ▼ et appuyez sur ENTER pour confirmer.

L'écran affiche la fenêtre de dialogue «Drumkit store»:



3. Sélectionnez l'option Performance ou Style-Performance en appuyant sur les Touches curseur .
4. Tournez le DIAL pour sélectionner le Performance Group ou le Style-Performance Group dans lequel sauvegarder le Drumkit/SoundPatch.
5. Déplacez le curseur sur l'option "Prst" en appuyant sur la Touche curseur  et sélectionnez la Performance en tournant le DIAL.
6. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

# • 16 Edit Sound (Edition des Sons)

## GÉNÉRALITÉS

LES 8 PREMIÈRES PAGES DE CE CHAPITRE DÉTAILLENT L'ENVIRONNEMENT «EDIT SOUND» DE MANIÈRE GÉNÉRALE. SI VOUS ÊTES UN PRO, PASSEZ DIRECTEMENT À PAGE 9 OÙ SONT DÉTAILLÉES LES OPÉRATIONS DE MODIFICATION DU SON.

### Différences entre Edit Perf Sound et Edit Sound

Dans l'environnement «Edit Perf Sound», on modifie les paramètres relatifs à une piste de la Performance en cours de session, de manière à que tout son attribué à la piste en assume les modifications. Dans l'environnement «Edit Sound», au contraire, on modifie les paramètres du son et on peut stocker le résultant RAM-Sound dans la RAM du **SK760/880** et l'attribuer à n'importe quelle piste d'une Performance.

### Oscillateurs et layers

Chaque Son du **SK760/880** est constitué au maximum de 3 layers, chacun desquels étant à son tour constitué d'un algorithme de synthèse détaillé successivement. On peut éditer les layers simultanément et on peut immédiatement vérifier le résultat.

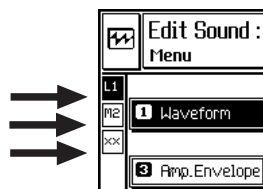
Layer 1	Algorithm X
Layer 2	Algorithm X
Layer 3	Algorithm X

Chaque layer peut être constitué de un ou de deux oscillateurs, selon le type d'algorithme sélectionné pour le layer.

Chaque oscillateur dispose d'une enveloppe d'amplitude, une enveloppe de pitch, une enveloppe de pan, un générateur de LFO et un filtre avec sa relative enveloppe. Selon l'algorithme

sélectionné pour le layer, l'enveloppe d'amplitude du deuxième oscillateur peut se transformer en enveloppe de balancement et les filtres peuvent être disposés en série ou en parallèle.

Vu que les sons du **SK760/880** peuvent constituer plusieurs layers, la colonne de gauche de toutes les pages de «Edit Sound» est dédiée à leur sélection en appuyant sur les correspondantes Touches de fonction (A1, A2, A3). On peut déclencher les layers (mute) afin d'isoler celui en édition et l'écouter jouer individuellement.



Appuyer plusieurs fois sur la correspondante Touche de fonction pour commuter le statut de "L" à "M" et vice versa.

On peut programmer pour chaque layer une "key range" (extension de clavier), ainsi qu'un "dynamic range" (limites de dynamique).

### Les Algorithmes

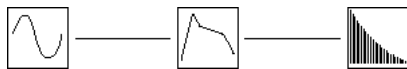
Un algorithme est le parcours du signal d'un échantillon sur les sorties audio par le biais d'une série de fonction que l'on peut sélectionner au cours des opérations d'édition.

Les fonctions que l'on peut attribuer pendant les différentes phases d'édition sont des instruments de synthèse (oscillateurs, filtres, enveloppes d'amplitude, etc...).

Vu que l'on ne peut pas changer le parcours d'un algorithme, on peut en sélectionner 5, chacun desquels représente un parcours fixe du signal et attribuer une vaste gamme de fonctions pen-

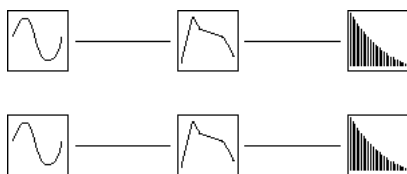
durant les différentes phases de développement de son durant son parcours. Ci-dessous, les représentations graphiques de chaque Algorithme afin d'illustrer le correspondant parcours du signal.

### Single Algorithm - un seul oscillateur



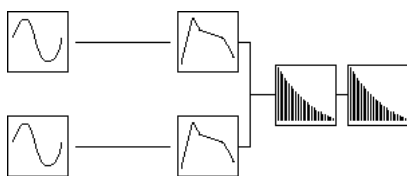
Modules disponibles pour l'oscillateur individuel: Waveform, Volume, Amplitude envelope, Filter, Filter envelope, Pitch envelope, LFO, Pan envelope.

### Dual 1 Algorithm - deux oscillateurs disposés en parallèle



Modules disponibles pour chaque oscillateur: Waveform, Volume, Amplitude envelope, Filter, Filter envelope, Pitch envelope, LFO, Pan envelope.

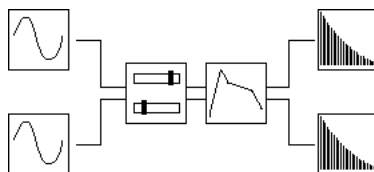
### Dual 2 Algorithm - deux oscillateurs avec enveloppes d'Amplitude indépendantes pour chaque oscillateur et Filtres disposés en série



Modules disponibles pour chaque oscillateur: Waveform, Volume, Amplitude envelope, Pitch Envelope.

Modules disponibles pour chaque layer: Filter 1 & 2 (séparés); Filter envelope 1 & 2 (séparés), LFO, Pan envelope.

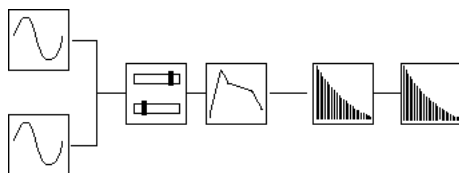
### Dual 3 Algorithm - deux oscillateurs. Une enveloppe d'Amplitude exploitée par deux oscillateurs avec un contrôle de Balancement et les Filtres disposés en parallèle



Modules disponibles pour chaque oscillateur: Waveform, Filter, Filter envelope, Pitch envelope, LFO.

Modules disponibles pour chaque layer: Volume/Volume balance, Amplitude envelope/Balance envelope.

### Dual 4 Algorithm - deux oscillateurs. Une enveloppe d'Amplitude exploitée par deux oscillateurs avec un contrôle de Balancement et les Filtres disposés en parallèle



Modules disponibles pour chaque oscillateur: Waveform, Filter, Filter envelope, Pitch envelope, LFO.

Modules disponibles pour chaque layer: Volume/Volume balance, Amplitude envelope/Balance envelope.

## LES MODULES DU MENU PRINCIPAL DE EDIT SOUND

La configuration des modules de l'environnement Edit Sound varie selon l'Algorithme sélectionné, mais les fonctions de base restent inchangées.

### Les modules principaux

<b>Waveform</b>	Sélectionne l'échantillon d'onde (c'est à dire la Forme d'Onde fondamentale).
<b>Volume</b>	Volume du son. Certaines situations disposent également du module Balance.
<b>Amplitude envelope</b>	Enveloppe d'amplitude. Variation du volume dans le temps, illustrée par deux graphiques à dix segments: Key On Envelope et Key Off Envelope. Englobe également une courbe Tracking et, dans certaines situations, un module de Envelope Balance est prévu.
<b>Filter</b>	Modifie la qualité du timbre du Son, en atténuant ou en exaltant certaines fréquences, comme un égaliseur. Ce paramètre peut être défini par les enveloppes de Key On et Key Off, ainsi que par les courbes de Filter Cutoff Tracking et Filter Envelope Tracking.
<b>Pitch envelope</b>	Enveloppe de l'accordage. Modifie l'accordage du son dans le temps. Peut être défini par les enveloppes de Key On et Key Off et par une courbe de Tracking.
<b>LFO</b>	Low Frequency Oscillator - un oscillateur à basse fréquence pour moduler le son de manière continue. Génère des variations cycliques dans l'amplitude ou dans la fréquence de coupure des filtres.
<b>Pan</b>	Détermine la position du son dans le panoramique stéréo. On peut programmer les enveloppes de Key On et Key Off, ainsi que la courbe de Tracking.

## LES OPTIONS DU MENU PRINCIPAL

Elles sont listées dans la colonne de droite du menu principal et on les sélectionne en appuyant sur les correspondantes Touches de fonction (F1...F8). Voir page 36 les explications détaillées.

<b>Sample Translator</b>	Enclenche le programme en mesure de lire les échantillons en provenance d'instruments des précédentes séries Generalmusic (S, WX, SX) et des échantillons sauvegardés sous différents formats sur disquette. Le Sample Translator est en mesure de recevoir et de transmettre des échantillons via MIDI et de créer de nouvelles Formes d'Onde (Waveform). Le Sample Translator est détaillé à page 40.
<b>Algorithm</b>	Permet de sélectionner les 5 Algorithmes disponibles.
<b>Layer Utility</b>	Permet de créer, d'importer et d'effacer les layers.
<b>Layer Range</b>	Permet d'attribuer une extension de clavier et des limites de dynamique au Layer sélectionné.
<b>Abort</b>	Permet de quitter définitivement l'environnement «Edit Sound».
<b>Save</b>	Permet de sauvegarder le son modifié dans la bibliothèque de sons du <b>SK760/880</b> (RAM) et de quitter définitivement l'environnement «Edit Sound».
<b>Compare</b>	Cette option, affichée dans toutes les pages d'édition, attribue de manière temporaire les valeurs originales des paramètres de la page en cours au son en édition, de manière à pouvoir confronter le son avant et après les modifications apportées dans la même page. Quand on appuie sur Compare, l'écran affiche deux ultérieures options: <b>Copy (F7)</b> copie les valeurs originales des paramètres de la page en cours dans le son en édition, en effaçant les modifications apportées dans la page en cours. Permet également de quitter l'option Compare. <b>Compare exit (F8)</b> Quitte le mode Compare et mémorise les modifications apportées au son dans la page en cours.

## ENTRER DANS L'ENVIRONNEMENT «EDIT SOUND»

On peut entrer dans l'environnement «Edit Sound» soit avec un son individuel (la Diode du poussoir SOLO doit être allumée), soit avec deux ou plusieurs pistes de la Performance en cours enclenchées. Cette deuxième option permet d'écouter le son en édition avec d'autres sons de la Performance, de manière à pouvoir écouter l'effet global des modifications du son en édition en combinaison avec d'autres sons. Néanmoins, quand on entre dans l'environnement «Edit Sound», on ne peut plus modifier le statut du poussoir SOLO; par conséquent, il faut programmer ce poussoir avant d'entrer dans «Edit Sound».

On peut entrer dans l'environnement «Edit Sound» à partir de n'importe quel statut en cours de l'instrument.

1. Sélectionner le son (piste) que l'on veut modifier.
2. Si nécessaire, appuyer sur SOLO pour isoler le son.
3. Appuyer sur le poussoir SYNTH disponible dans la section EDIT.

L'écran affiche le message: "Sûr de vouloir entrer dans Edit Sound? Appuyer sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler l'opération".

4. Appuyer sur ENTER pour entrer dans l'environnement «Edit Sound».

Appuyer sur ESCAPE pour rétablir le précédent statut.

Quand on entre dans l'environnement «Edit Sound», la configuration des modules du menu principal dépend du son sélectionné.

**1/2**

Style:	Obt Std	J: 90	i	Loc: 1 1
Perf.:	GrandPiano	Chd:	*****	
1	NylonGtr	25-1-1	Full keyb.	
2	StrStrings	50-1-1		
3	Harmonica	23-1-1	Upp./low.	
4	Marimba	13-1-1		
5	E.Piano1	5-1-1	Multi	
6	SoftSax	66-1-1		
7	StrStrings	50-1-1	Split: C4	
8	Piano1	1-1-1		

SOLO

**3/4**

SYNTH

**EDIT SOUND**

Do you really want to enter Edit Sound?  
press ENTER to confirm  
or ESCAPE to exit

ENTER

ESCAPE

Edit Sound : Piano1 1 1		01/es
Menu Alg Single		
1 Waveform	2 Volume	Sample Txl.
3 Amp. Envelope	4 Filter	Algorithm
5 Pitch e.	6 LFO	Layer ut.
7 Pan		Layer mg.
		Abort
		Save



## QUITTER L'ENVIRONNEMENT EDIT SOUND

### Quitter momentanément

Grâce au multitâche, on peut momentanément quitter l'édition du son afin d'effectuer d'autres opérations dans des environnements différents.

En appuyant sur SYNTH ou sur ESCAPE, ou sur un poussoir d'un autre environnement Edit, l'instrument quitte momentanément l'édition du son.

Le son est toujours en édition et la piste sélectionnée joue le son modifié.

Pour retourner à l'édition du son, appuyer de nouveau sur SYNTH.

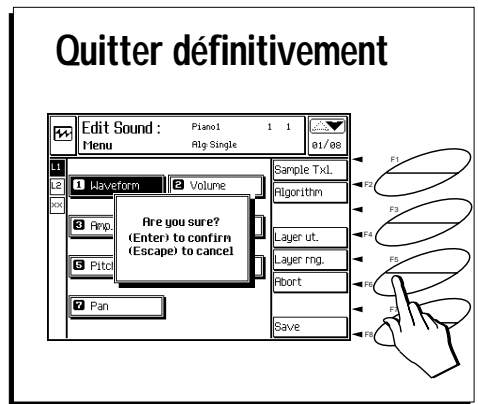
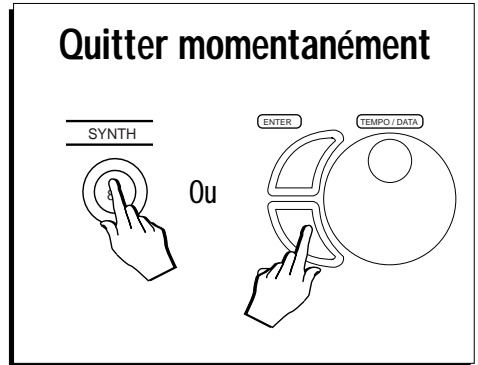
Quand on quitte momentanément l'édition des sons, on ne peut pas modifier le Son, le Style ou le Morceau.

### Quitter définitivement sans sauvegarder les modifications

Pour quitter définitivement l'environnement «Edit Sound», il faut utiliser la fonction "ABORT" en la sélectionnant dans le menu principal par le biais de la Touche de fonction (F6).

L'écran affiche une fenêtre de dialogue visualisant une demande de confirmation. En confirmant l'opération de sortie définitive de l'environnement en appuyant sur ENTER, on quitte Edit Sound et on efface toutes les modifications apportées jusque là au son en édition.

Pour quitter définitivement sans perte de modification, utiliser la commande "Save" détaillée successivement.





## SAUVEGARDER LE SON MODIFIÉ EN LUI DONNANT UN NOM

Quand les modifications sont terminées, on peut sauvegarder le nouveau son dans la bibliothèque interne du **SK760/880** (RAM) sous un nouveau nom.

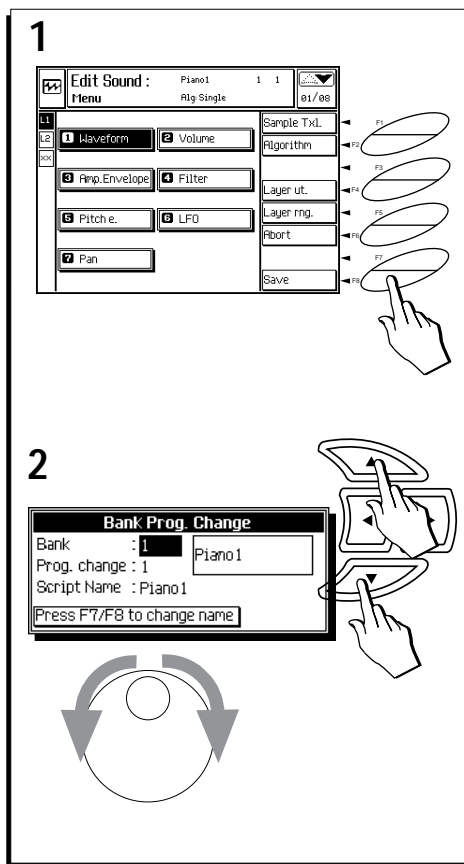
1. Appuyer sur la Touche de fonction F8 pour sélectionner l'option "SAVE" dans le menu principal.

Dans la fenêtre de dialogue «Bank Prog. Change», on sélectionne la destination du nouveau Son dans la bibliothèque du **SK760/880** (la RAM). Les Sons du **SK760/880** sont classés dans l'ordre de BankSelect (Sélection de la Banque) et ProgramChange Changement de Programme). Tourner le Dial pour afficher la famille d'appartenance du Son. On peut sauvegarder le son sous son nom original ou sous un nom différent.

Les RAM-Sounds, basés sur les ROM-Wavesamples, sont sauvegardés avec le symbole de l'astérisque (\*) affiché après le nom afin de les différencier de ceux originaux. Les nouveaux sons basés sur de nouvelles Wavesamples chargées depuis disquette par le biais du Sample Translator, sont dénommés RAM~\* Sounds et identifiés par la représentation graphique de l'onde (~\*).

2. Appuyer sur les Touches curseur / pour sélectionner "Bank" et "Prog. Change" dans la fenêtre de dialogue "Bank Prog. Change" et tourner le Dial pour afficher la destination du son. Les emplacements libres sont signalés par le message "No Sound" (aucun son).

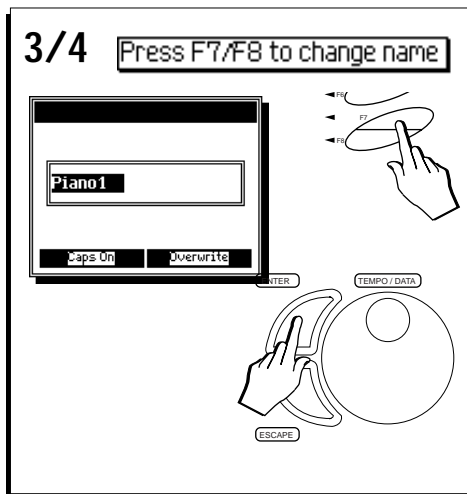
On peut également spécifier un numéro absolu sur le pavé numérique (la Diode de KEY PAD doit être allumée).



3. Pour modifier le nom du son, appuyer sur les Touches de fonction F7/F8.

Pour spécifier un nom, appliquer les opérations détaillées dans la section "Saisie de Données" du chapitre 1, page 1.4. Appuyer sur ENTER pour confirmer le nom.

4. Appuyer de nouveau sur ENTER pour stocker le son dans l'emplacement désiré.



## NAVIGATION ET SAISIE DE DONNÉES

Les dispositifs de navigation de l'environnement Edit Sound sont :

Les poussoirs de déroulement page (▲▼) et les Touches curseur (←→ & ↵).

Sélectionner les modules du menu principal en appuyant sur les Touches curseur et appuyer sur Enter pour afficher le module sélectionné.

On peut également passer directement d'un module à un autre par le biais des poussoirs de déroulement (▲▼). Ces poussoirs permettent de dérouler les pages d'édition en ordre croissant et décroissant, sans retourner au menu principal.

Pour afficher un module du menu principal, on peut également spécifier son numéro en le composant sur le pavé numérique (Diode du poussoir KEYPAD allumée) et appuyer sur ENTER pour confirmer.

Appuyer sur les Touches de fonction (F1...F8) pour sélectionner les options listées dans la colonne de droite de chaque page d'édition.

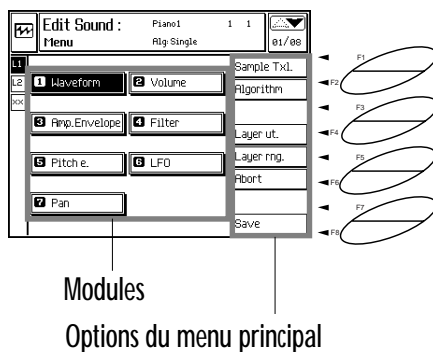
Appuyer sur les Touches curseur pour sélectionner les voix d'un module.

### SAISIE DE DONNÉES

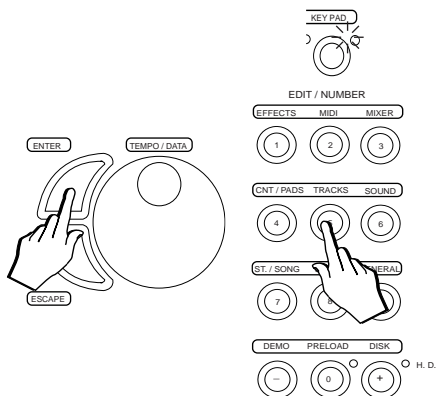
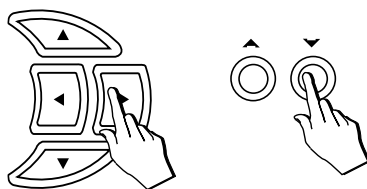
On modifie la valeur ou le statut du paramètre sélectionné soit en tournant le Dial, soit en composant le correspondant numéro sur le pavé numérique. Le Dial modifie la valeur de manière continue, tandis que sur le pavé numérique on peut tout de suite entrer une valeur absolue.

Pour confirmer la modification d'une valeur, appuyer sur ENTER. Appuyer sur ESCAPE pour quitter le paramètre sélectionné et rétablir la valeur originale.

Pour retourner au menu principal à partir des paramètres d'un module, appuyer sur ESCAPE.



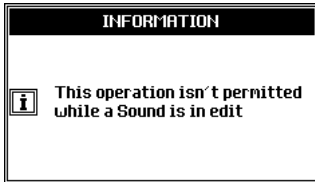
## LES DISPOSITIFS DE NAVIGATION ET SAISIE DE DONNÉES



## LE STATUT DE L'INSTRUMENT DANS L'ENVIRONNEMENT EDIT SOUND

Les programmations des Molettes, des Pédales, de l'Aftertouch, de Transpose et des autres paramètres correspondent à celles de la Performance en cours de session.

Si l'on sélectionne un Morceau, un Style, un Performance ou un Son pendant qu'un son est en édition, l'écran affiche le message suivant:



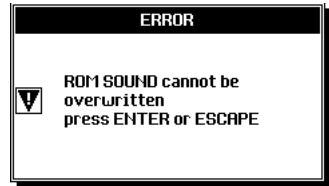
Opération niée quand un son est en phase d'édition.

Appuyer sur ENTER ou sur ESCAPE pour quitter ce message et appuyer sur SYNTH pour retourner à l'édition du son; appuyer sur "Abort" ou sur "Save" pour quitter définitivement l'environnement «Edit Sound».

## À LIRE ATTENTIVEMENT

1. On ne peut pas sur-inciser un Rom-Sound.

Un ROM-Sound modifié élabore un RAM-Sound que l'on peut sauvegarder dans un emplacement vide ou occupé par un autre RAM-Sound. Si l'on sauvegarde un RAM-Sound dans un emplacement occupé par un ROM-Sound, l'écran affiche le message suivant:



On ne peut pas écrire sur un ROM-Sound. Appuyer sur ENTER ou sur ESCAPE.

Répéter l'opération et sélectionner un emplacement vide.

2. Si l'on sauvegarde un RAM-Sound dans un emplacement occupé par un autre RAM-Sound, ce dernier est irrémédiablement perdu, sans préavis.

Attention: avant de confirmer la procédure de sauvegarde, vérifiez que vos RAM-Sounds favoris sont bien stockés sur disquette ou dans le Disque dur.

3. Si l'on confirme la sortie de l'environnement «Edit Sound» par le biais de l'option ABORT, toutes les modifications apportées jusque là au son seront perdues.

Quand on sélectionne l'option Abort, l'écran affiche un message vous demandant de confirmer en appuyant sur ENTER ou de quitter l'opération en appuyant sur Escape. Si l'on ne doit pas sauvegarder les modifications, confirmer en appuyant sur ENTER.

Si l'on quitte momentanément l'environnement «Edit Sound», le statut modifié du son ne change pas; toutefois on ne peut sélectionner ni un Morceau, ni une Performance, ni un Style, ni un Son.

# Waveform (Forme d'onde)

Module disponible pour tous les Algorithmes. "Single" enclenche un seul module de Waveform, tandis que les quatre options "Dual" enclenchent les modules Waveform 1 et Waveform 2.

Le module Waveform permet d'accéder aux paramètres fondamentaux de contrôle de la Waveform, qui est la forme d'onde basilaire du Son.

## Les paramètres de Waveform

**Waveform** Sélectionne la forme d'onde basilaire du Son. On peut sélectionner l'une des 263 Waveforms contenues dans la ROM (voir dans l'Appendix la liste des Rom-Waveforms). A la liste interne s'ajoutent également les relatives Waveforms en provenance des Ram-^&-Sounds chargés depuis disquette ou les nouvelles Waveforms créées par le Sample Translator. On sélectionne la Waveform en tournant le Dial ou en composant son numéro sur le pavé numérique par le biais des fonctions de recherche "Search", "Search Previous" et "Search Next" pour rappeler les Formes d'onde sous leurs noms spécifiques, en se référant au tableau des Waveforms listé dans l'Appendix.

**Wave Vector** Permet de sélectionner la direction de lecture de la Waveform. Les modes de lecture sont au nombre de 4: **Forward** lecture normale, du début à la fin; **Reverse** lecture inversée; **Alternate 1** commence par la normale lecture, puis recommence depuis le début et se répète continuellement; **Alternate 2**, comme la précédente, mais avec inversion de polarité.

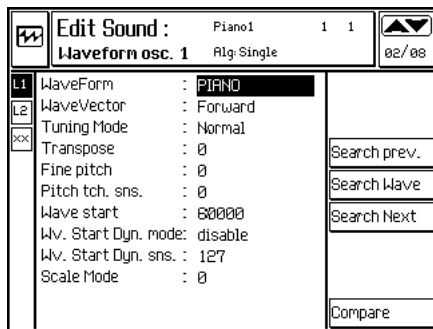
**Tuning mode** Sélectionne la méthode d'accordage. Plage de valeurs: Normal, A0...C8. **Normal** transpose la forme d'onde selon la note jouée. En attribuant une note individuelle, maintient le même accordage (établi par la note même) sur tout l'échelle musicale.

**Transpose** Transposition de la forme d'onde par pas de demi-tons. Plage de valeurs: -64 ... 0 ... +64. 0 correspond à l'accordage standard.

**Fine pitch** Accordage fin de la forme d'onde avec une résolution de 1/64<sup>ème</sup> de demi-ton. Plage de valeurs: -64 ... 0 ... +64. 0 correspond à l'accordage standard.



Edit Sound - menu principal - module Waveform sélectionné



Edit Sound: Programmation des paramètres Waveform

---

**Pitch touch sensitivity** Associe le Pitch à l'**Aftertouch**. Ce paramètre détermine la profondeur d'action de l'Aftertouch sur l'accordage du son, avec une fourchette d'action de  $\pm 2$  demi-tons. Des valeurs positives produisent un accordage croissant en jouant plus fort sur le clavier, tandis que les valeurs négatives produisent un accordage décroissant. Plage de valeurs:  $-7 \dots 0 \dots +7$ . 0 = paramètre déclenché.

---

**Wavestart** Détermine le point de lecture initial de la Waveform. Selon la forme d'onde, des valeurs supérieures à celle de défaut peuvent déplacer en avant le point initial de lecture, en éliminant en partie, ou toute, l'attaque du son. Des valeurs inférieures peuvent déplacer en arrière le point initial de lecture de la forme d'onde en ajoutant d'ultérieurs échantillons contenus dans les adresses de mémoire plus basses.

---

**Wv. Start Dyn mode** Sélectionne comment le paramètre Wavestart est associé à la dynamique.  
**Disable**: aucune connexion avec la dynamique.  
**Switch**: fonctionne de manière qu'au-dessous ou au-dessus d'une certaine valeur de dynamique, soit toute la forme d'onde est lue, soit seulement la partie successive au Wave Start programmé.  
**Floating**: fait fluctuer le Wave Start, selon la dynamique.

---

---

**Wv. Start Dyn sns.** Avec programmation "**Switch**" du paramètre précédent, la valeur introduite ( $\pm 127$ ) indique le point de l'interrupteur de dynamique (dynamic switch). Avec des valeurs positives, au-dessus du dynamic switch (seuil de dynamique), toute la forme d'onde est lue, tandis qu'avec des valeurs négatives, ce n'est que la partie successive au Wave Start programmé qui est lue. Plage de valeurs Switch:  $0 \dots 127$ .

---

Si le mode est "**Floating**", la valeur introduite ( $\pm 7$ ) indique le déplacement de la lecture vers le point de Wave Start programmé ou vers la fin de la Wave. (La lecture est toujours comprise entre le Wave Start programmé et la fin de la Waveform, jamais avant le Wave Start programmé). Avec des valeurs positives, quand la dynamique est plus accentuée, le début de la lecture se déplace vers le point de Wave Start programmé. Plage de valeurs: Floating:  $-7 \dots +7$ .

---

**Scale Mode** Sélectionne une échelle (tempérament).  
La valeur 0 correspond au tempérament égal (Equal);  
La valeur 1 correspond à une échelle où la différence d'accordage entre les notes individuelles correspond à un  $1/4$  de ton;  
La valeur 2 correspond à une échelle où la différence d'accordage entre les notes individuelles correspond à un  $1/16^{\text{ème}}$  de ton. Plage de valeurs: 0, 1, 2.

---

# Volume et Balance

Le Volume est disponible pour tous les Algorithmes. Les algorithmes Dual 1 et Dual 4 enclenchent les modules Volume 1 et Volume 2, tandis que Dual 3 et Dual 4 partagent un seul module Volume doté de contrôle Balance.

Le module Volume contrôle le niveau d'un oscillateur individuel ou le volume de deux oscillateurs (le layer) dans les situations où l'algorithme prévoit le contrôle de Balance (Dual 3 et 4). Cette fonction correspond au niveau maximum de volume que le son peut atteindre.

## Les paramètres de Volume

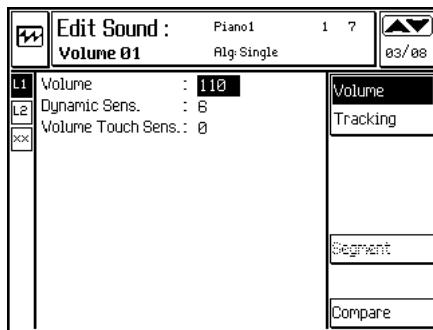
**Volume** Programme le volume de l'oscillateur 1 ou 2, ou le volume général quand l'algorithme prévoit le contrôle Balance.  
Plage de valeurs: 0 ... 127.

**Dynamic sensitivity** Connecte la réponse du Volume à la dynamique.  
Avec des valeurs positives, en exerçant une plus forte dynamique, l'intensité du son augmente; avec des valeurs négatives, l'intensité du son diminue en exerçant une dynamique mineure.  
Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.  
0 = paramètre déclenché.

**Volume touch sensitivity** Connecte la réponse du Volume à l'Aftertouch.  
Avec des valeurs positives, en exerçant une plus forte pression sur les touches, l'intensité du son augmente; avec des valeurs négatives, l'intensité du son diminue en exerçant une plus forte pression.  
Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.  
0 = paramètre déclenché.



Edit Sound - menu principal - module Volume sélectionné



Edit Sound - paramètres de la page Volume



## VOLUME TRACKING

Valable pour tous les algorithmes. Le Tracking fonctionne de manière à ce que l'intensité du volume varie le long du clavier. Cette fonction ajoute beaucoup de "réel" au son, car le son de certains instruments (par exemple le piano ou le violon) perdent d'intensité avec l'accroissement de la hauteur.

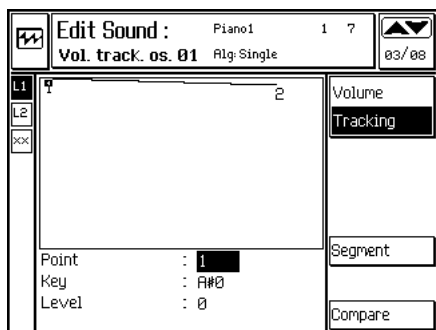
### Segment (F6)

L'option SEGMENT permet de diviser la ligne du Tracking en plusieurs segments, en permettant ainsi d'obtenir un Tracking plus raffiné le long de l'extension du clavier.

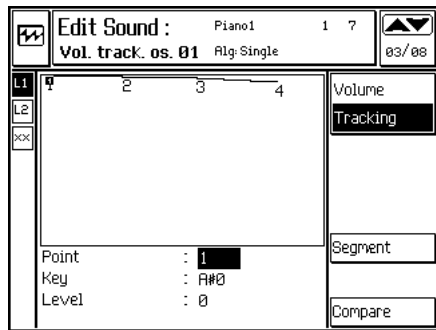
<b>1 segm</b>	1 segment. La ligne du Tracking est essentielle, en offrant une variation constante du Volume le long de l'extension du clavier. On ne peut pas modifier le paramètre "Key".
<b>3 segm</b>	3 segments. La ligne du Tracking est constituée de 3 segments, de manière à permettre la construction d'une "courbe" ayant diverses variations le long de l'extension du clavier.
<b>6 segm</b>	6 segments. La ligne du Tracking est très articulée et permet une programmation complexe de la variation du Volume le long de l'extension du clavier.

Trois paramètres, sélectionnés en appuyant sur les Touches curseur et modifiés en tournant le Dial ou en entrant la valeur sur le pavé numérique, servent à 'modeler' la courbe du Tracking:

<b>Point</b>	L'un des points extrêmes d'un segment. Point 1 correspond à la note la plus grave du clavier. La note la plus aiguë correspond au dernier point, déterminé par le nombre global de segments. Tourner le DIAL pour sélectionner l'un des points de la ligne du Tracking (1, 2, ou 1, 2, 3, 4, ou 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).
<b>Key</b>	Détermine la note correspondante au point sélectionné.
<b>Level</b>	La valeur de ce paramètre est relative et représente le changement de Volume par rapport à celui programmé dans le paramètre Volume. La valeur 0 représente la programmation du paramètre Volume et toutes les autres valeurs y sont soustraites (elles n'assument que des valeurs négatives). Plage de valeurs: -127 ... 0.



Edit Sound - Tracking du module Volume

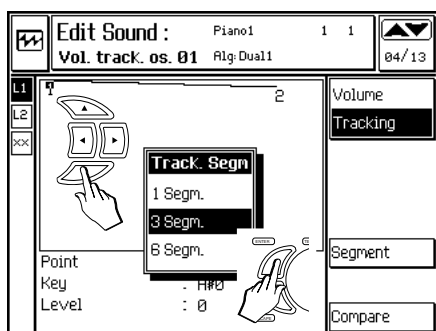


Edit Sound - Tracking de Volume à 3 segments

## EXEMPLE DE PROGRAMMATION D'UNE COURBE DE TRACKING

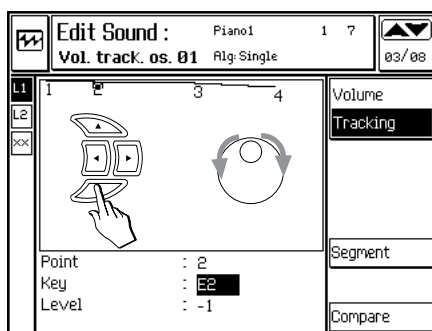
1. Appuyer sur F6 pour sélectionner l'option SEGMENT. Sélectionner 3 ou 6 Segm. en appuyant sur la Touche curseur (▼) et ensuite sur ENTER pour confirmer.
2. Tourner le DIAL pour sélectionner le point (Point) que l'on veut modifier.
3. Sélectionner le paramètre KEY en appuyant sur la Touche curseur (▼) et tourner le DIAL pour programmer la valeur.
4. Sélectionner le paramètre LEVEL en appuyant sur la Touche curseur (▼) et tourner le DIAL pour programmer la valeur.

1



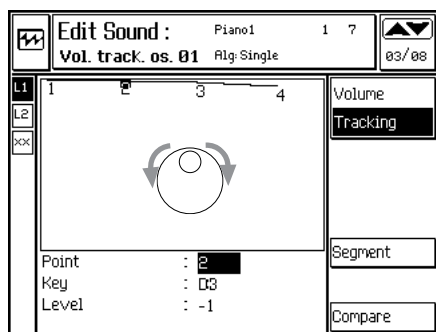
Edit Sound - Volume Tracking: ajoute 3 segments

3



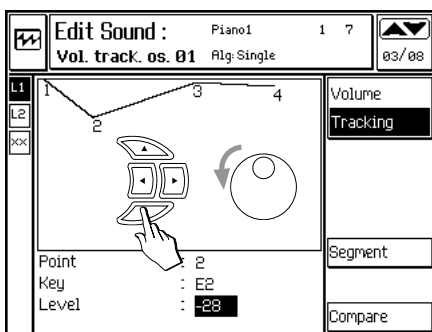
Edit Sound - Volume Tracking: modifie le paramètre Key

2



Edit Sound - Volume Tracking: modifie le paramètre Point

4



Edit Sound - Volume Tracking: modifie le paramètre Level

## BALANCE (F1)

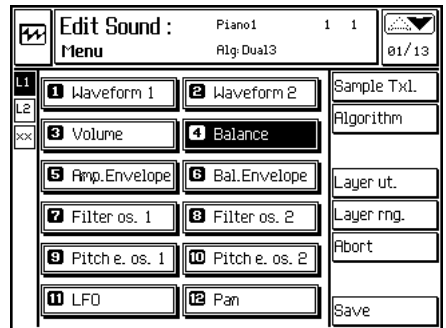
Valable uniquement pour les Algorithmes Dual 3 et Dual 4.

### Les paramètres Balance

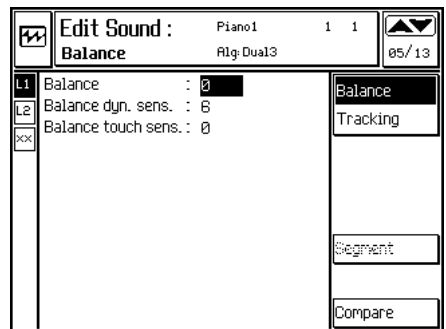
**Balance** Mixage des deux Waveforms du layer en cours de session. Les valeurs positives rendent la première Waweform plus présente, tandis que les valeurs négatives exaltent plus la seconde Waveform. Plage de valeurs: -127 ... +127.

**Balance dyn. sensitivity** Sensibilité de Balance à la dynamique. Les valeurs positives rendent la première Waveform plus présente en appliquant une majeure intensité de dynamique, tandis que les valeurs négatives exaltent plus la seconde Waveform en appliquant une majeure intensité de dynamique. Plage de valeurs: -7 ... +7. 0 = aucune réponse.

**Balance touch sensitivity** Sensibilité du Balance à l'Aftertouch. Les valeurs positives rendent la première Waweform plus présente en exerçant une majeure pression sur le clavier, tandis que les valeurs négatives exaltent plus la seconde Waveform en exerçant une majeure pression sur le clavier. Plage de valeurs: -7 ... +7. 0 = aucune réponse.



Edit Sound - configuration Dual 3 avec le module Balance

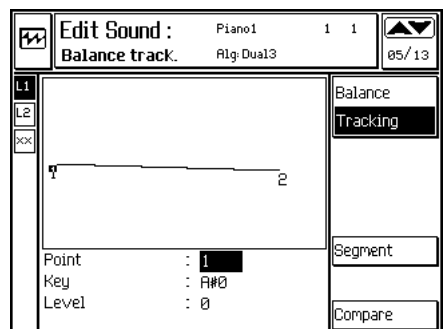


Edit Sound - paramètres Balance

## BALANCE TRACKING (F2)

Le Balance Tracking permet de programmer une variation de l'action du Balance par le biais du clavier.

Pour des informations en ce qui concerne la programmation de l'option SEGMENT et les paramètres du tracking (Point, Key, Level), voir l'exemple de Volume Tracking illustré à page précédente.



Edit Sound - Balance tracking (1 segment)

# Amplitude Envelope et Balance Envelope

Valable pour tous les Algorithmes. Dual 1 et Dual 2 enclenchent les modules Amp. Envel. 1 et Amp. Envel. 2; Dual 3 et Dual 4 partagent le module Amp. Envelope doté de contrôle Balance.

L'Amplitude Envelope (Enveloppe d'Amplitude) représente la variation du niveau sonore du Son dans le temps. Ce module permet de programmer le Key On et le Key Off Envelope, ainsi que l'Envelope Tracking. En fait, Key On et Key Off Envelope correspondent aux classiques paramètres ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release).

## Amplitude Envelope Control

**Envelope finish** Détermine la note à partir de laquelle la Key On Envelope n'est pas interrompue par un message de Key Off (note relâchée). Ce paramètre est utile lors de l'imitation d'instruments comme le piano où, à partir d'une certaine note (A6), les sourdines n'agissent plus et le son continue à retentir même après avoir relâché les touches.

Quand la valeur de ce paramètres est différente de "Off", le dernier segment de la Key On Envelope se positionne sur 0 afin d'éviter que le son ne continue à retentir à l'infini.

Plage de valeurs: Off, A0 ... C8.

## Segment 1 rate dynamic sens.

Sensibilité à la dynamique du segment 1 de la Key On Envelope. Le segment 1 correspond à la phase d'Attaque (Attack). Ce paramètre permet d'associer l'Attaque du Son à la dynamique. Les valeurs positives rendent plus rapide l'Attack avec des valeurs de dynamique plus élevées, tandis que les valeurs négatives rendent l'Attack plus lente avec des valeurs de dynamique plus élevées. Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.

## Key Off rate dynamic sens.

Sensibilité de la Key Off Envelope à la dynamique de relâchement. La Key Off Envelope correspond à la phase de relâchement (Release) et permet d'associer le Release du Son à la dynamique de relâchement. Les valeurs positives rendent plus rapide le complètement de la Key Off Envelope avec des valeurs de dynamique plus élevées, tandis que les valeurs négatives le rendent plus lent avec des valeurs de dynamique plus élevées. Plage de valeurs: -7 ... +7.

## Sustain (F5)

Fixe un niveau de sustain indépendant de l'enveloppe de relâchement. L'action de ce paramètre dépend du statut de l'option Sustain. Appuyer sur F5 pour enclencher le Sustain (affiché en vidéo inversé). Appuyer de nouveau sur F5 pour déclencher la fonction. Plage de valeurs: 0 ... 127.



Edit Sound - Module Amplitude Envelope (single)



Edit Sound - Amplitude Envelope control avec Sustain enclenché

## AMPLITUDE ENVELOPE KEY ON

Le Key On Envelope est une ligne de 10 segments (au maximum), qui représente la variation du son quand on maintient les touches enfoncées.

Ci à côté, quelques exemples d'affichage avec enveloppe d'amplitude dans différentes situations de zoom.

### ZOOM (F7)

La fonction ZOOM permet d'afficher le graphique détaillé de l'enveloppe. On peut agrandir jusqu'à 4 fois l'affichage standard.

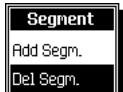
Appuyer plusieurs fois sur la Touche de fonction F7 pour sélectionner les 4 situations de Zoom en ordre croissant d'agrandissement et ensuite retourner à l'affichage standard (1, 2, 3, 4, 0). Zoom 0 correspond à la situation standard.

### UTILISATION DE L'OPTION SEGMENT (F6)

**Add segment** Ajoute un segment. Introduit un nouveau segment dans le graphique de l'enveloppe, successivement au segment sélectionné. Les segments peuvent être au maximum au nombre de 10.



**Del segm** Efface le segment sélectionné. **N.B.:** la Key On Envelope doit prévoir au moins un segment (correspondant à l'Attack), que l'on ne peut pas effacer.



**Loop segm** Enclenchement du loop (avec Enveloppe Finish Off). Le loop oblige la Key On Envelope à recommencer à partir du segment initial du loop quand il arrive à sa fin. Le cycle se répète tant que l'on ne relâche pas les touches.

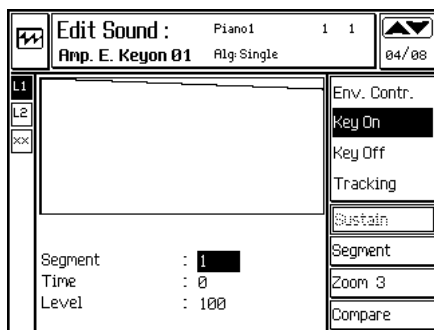


**Note:** On peut programmer un loop uniquement si le paramètre "Envelope finish" est programmé en "Off".

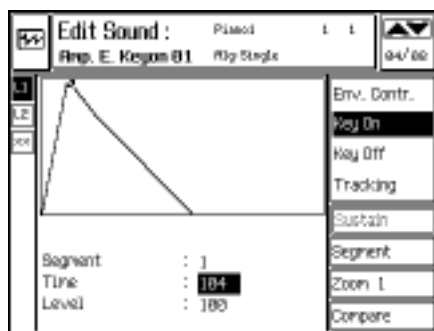
Dans le graphique, le loop est représenté par une flèche pointant le point initial du loop.



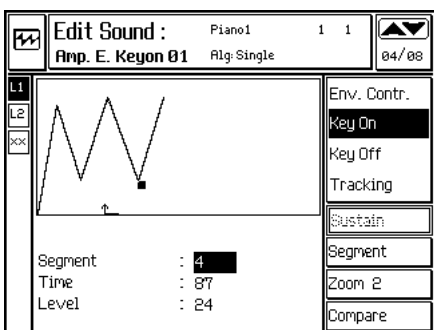
Pour effacer le loop, sélectionner l'option Segment et ensuite sélectionner "del segm."



Edit Sound - KeyOn Ampl. Enveloppe en statut de Zoom 3 affichant segment 1 (phase d'Attaque) avec la valeur Time 0



Edit Sound - KeyOn Ampl. Enveloppe en statut de Zoom 1 affichant segment 1 (phase d'Attaque) avec le paramètre Time programmé à 104



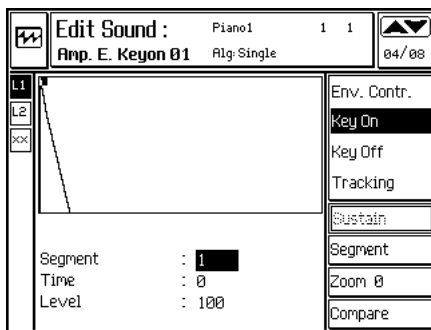
Edit Sound - Ampl. Enveloppe affichant le segment 4 avec un Loop. En fait, le Volume démarre à 0, escalade le premier pic du segment 1 (phase d'attaque), descend au segment 2, remonte au pic du segment 3, descend de nouveau au segment 4 et ensuite retourne au pic du segment 3 et se répète ainsi de suite jusqu'au relâchement de la touche.

Trois paramètres, que l'on sélectionne par le biais des Touches curseur, permettent de 'modeler' l'enveloppe:

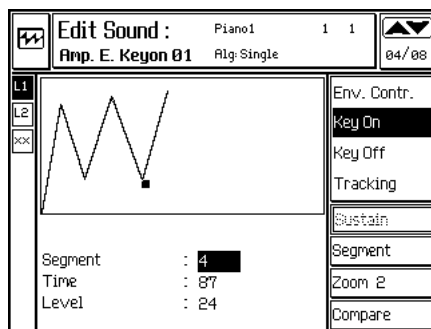
**Segment** Permet de sélectionner les segments en tournant le Dial. Le segment sélectionné affiche un point terminal clignotant.

**Time** Détermine la durée du segment. La durée maximum est d'environ 21 secondes.  
Plage de valeurs: 0 ... 127.

**Level** Détermine le niveau sonore que le segment sélectionné doit atteindre sur son point terminal. Le niveau maximum correspond au volume programmé dans le module Volume.  
Plage de valeurs: 0 ... 127.



Edit Sound - KeyOn Ampl. Enveloppe en statut de Zoom 0 affichant segment 1 (phase d'Attaque) avec la valeur Tempo 0



Edit Sound - Ampl. Enveloppe affichant une courbe à 5 segments avec le segment 4 sélectionné

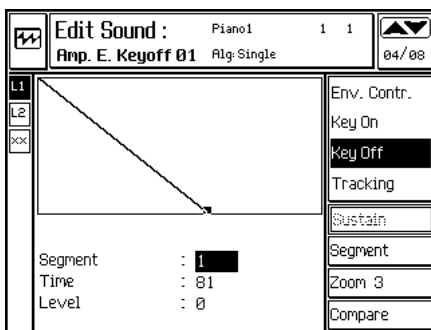
## AMPLITUDE KEY OFF

Le Key Off Envelope est une ligne de 10 segments (maximum) qui représente la variation du son après avoir relâché les touches. Cette phase de l'enveloppe est souvent dénommée Release.

Pour des informations en ce qui concerne les paramètres de l'enveloppe (Segment, Time, Level) et les options (Segment, Zoom), voir les explications relatives à l'enveloppe Key On à page précédente.

*N.B.*: le niveau, sur le point terminal de l'enveloppe Key Off, est toujours zéro (non programmable).

Voir page 18 un exemple détaillé relatif aux opérations de programmation des enveloppes Key On et Key Off.

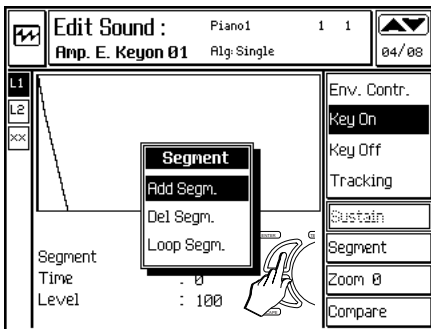


Edit Sound - Amp. Key Off Envelope

## EXEMPLE DE PROGRAMMATION D'UNE ENVELOPPE KEY ON OU KEY OFF

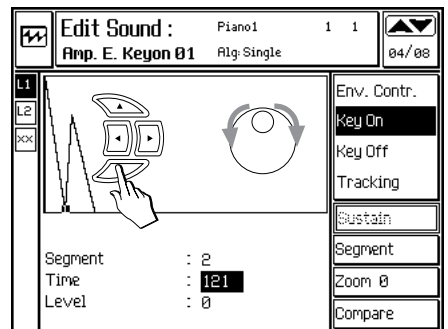
1. Pour introduire un segment, appuyer sur F6 et confirmer l'option 'Add Segm' (affichée en vidéo inversé) en appuyant sur ENTER.
2. Tourner le DIAL pour sélectionner le segment de l'enveloppe que l'on veut modifier. Si nécessaire, utiliser le ZOOM pour agrandir le segment sélectionné.
3. Sélectionner le paramètre KEY en appuyant sur la Touche curseur (▼) et tourner le DIAL pour programmer la valeur.
4. Sélectionner le paramètre LEVEL en appuyant sur la Touche curseur (▼) et tourner le DIAL pour programmer la valeur.

1



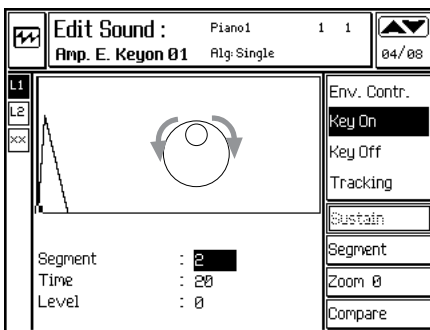
Edit Sound - Key On Envelope: ajoute 1 segment

3



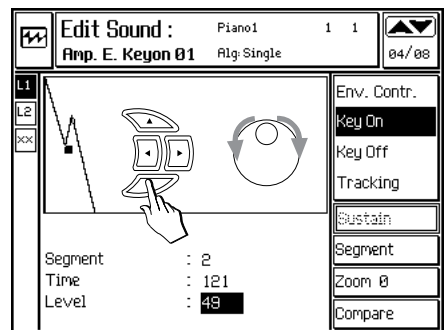
Edit Sound - Key On Envelope: modifie le paramètre Time

2



Edit Sound - Key On Envelope: sélectionne un segment

4



Edit Sound - Key On Envelope: modifie le paramètre Level

## AMPLITUDE ENVELOPE TRACKING

L'Envelope Tracking représente la variation de la vélocité de complètement de l'enveloppe le long de l'extension du clavier.

### SEGMENT (F6)

L'option SEGMENT permet de subdiviser la ligne du Tracking en plusieurs segments, afin d'obtenir un Tracking plus raffiné sur toute l'extension du clavier.

**1 segm** 1 segment. La ligne du Tracking est essentielle, en offrant une variation constante du Volume le long de l'extension du clavier. On ne peut pas modifier le paramètre "Key".

**3 segm** 3 segments. La ligne du Tracking est constituée de 3 segments, de manière à permettre la construction d'une "courbe" ayant diverses variations le long de l'extension du clavier.

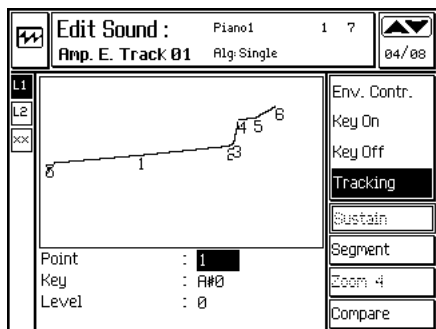
**6 segm** 6 segments. La ligne du Tracking est très articulée et permet une programmation complexe de la variation du complètement de l'enveloppe le long de l'extension du clavier.

Trois paramètres, que l'on sélectionne en appuyant sur les Touches curseur et que l'on modifie en tournant le Dial ou par le biais du pavé numérique, servent à 'modeler' la courbe du Tracking:

<b>Point</b>	L'un des points extrêmes d'un segment. Tourner le DIAL pour sélectionner l'un des points de la ligne du Tracking (1, 2, ou 1, 2, 3, 4, ou 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).
<b>Key</b>	Détermine la note correspondante au point sélectionné.
<b>Level</b>	Variation de la vélocité du complètement de l'enveloppe (Key On et Key Off). Les valeurs positives rendent plus rapide le complètement, tandis que les valeurs négatives le ralentissent. Le 0 correspond à la durée "standard" des segments; on la programme dans les pages précédentes. Plage de valeurs: -63 ... +63.

Le complètement de l'enveloppe (de Key On et de Key Off) est plus ou moins rapide le long de l'extension du clavier des instruments acoustiques (par ex. les notes graves du piano ou de la guitare durent plus longtemps que les notes aiguës).

Voir les explications détaillées en ce qui concerne la programmation du Tracking à page 16. 14.



Edit Sound - Amplitude Envelope Tracking



## BALANCE ENVELOPE

Valable uniquement pour les Algorithmes Dual 3 et Dual 4.

Balance Enveloppe représente un mixage des deux oscillateurs qui partagent une seule enveloppe d'amplitude. Les enveloppes de Key On et Key Off permettent d'exalter la présence d'une Waveform par rapport à l'autre, pendant les phases de key on et key off.

Le Balance Tracking permet de varier le Balance le long de l'extension du clavier.

### Les paramètres du Balance

**Balance envelope** Enclenche (On) ou déclenche (Off) l'enveloppe du Balance.  
Plage de valeurs: On, Off.

**Balance env.** La profondeur d'action de l'enveloppe

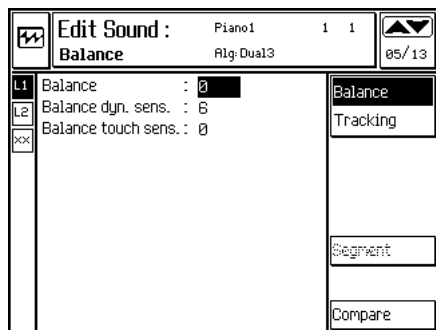
**am. sensitivity** sur Balance.  
L'enveloppe est enclenchée par le paramètre Balance Enveloppe. Les valeurs positives augmentent l'action de l'enveloppe sur Balance; tandis que les valeurs négatives produisent l'effet inverse.  
Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.

**Balance env. dyn. sensitivity** Associe la réponse de la Balance Enveloppe à la dynamique.  
Avec des valeurs positives, une dynamique majeure augmente la réponse de l'enveloppe du Balance; tandis que des valeurs négatives produisent l'effet inverse.  
Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.

**Key off balance env. rate dyn. sens.** Associe la durée de la Key Off Balance Enveloppe à la dynamique.  
Les valeurs positives augmentent la vitesse de complètement de l'enveloppe du Balance en exerçant une dynamique majeure; tandis que les valeurs négatives produisent l'effet inverse.  
Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.



Edit Sound - module Balance Envelope (Dual 3)



Edit Sound - paramètres Balance

## BALANCE ENVELOPE KEY ON ET KEY OFF

Les enveloppes de Balance Key On et Key Off sont des lignes à 10 segments (maximum).

La Key On Enveloppe représente la variation du son quand on maintient les touches enfoncées.

La Key Off Enveloppe représente la variation du son lors du relâchement.

## ZOOM (F7)

La fonction ZOOM permet d'afficher le graphique détaillé de l'enveloppe. On peut agrandir jusqu'à 4 fois l'affichage standard.

Appuyer plusieurs fois sur la Touche de fonction F7 pour sélectionner les 4 situations de Zoom en ordre croissant d'agrandissement et ensuite retourner à l'affichage standard (1, 2, 3, 4, 0). Zoom 0 correspond à la situation standard.

## UTILISATION DE L'OPTION SEGMENT

**Add segment** Ajoute un segment. Introduit un nouveau segment dans le graphique de l'enveloppe, successivement au segment sélectionné. Les segments peuvent être au maximum au nombre de 10.

**Del segm** Efface le segment sélectionné.

**Loop segm** Enclenchement du loop (répétition de l'enveloppe). Le loop oblige Key On Enveloppe à recommencer à partir du segment initial du loop quand il arrive à sa fin. Le cycle se répète tant que l'on ne relâche pas les touches.

Le loop est représenté dans le graphique par une flèche pointant le point initial du loop.



Pour effacer le loop, sélectionner l'option Segment et ensuite sélectionner "del segm."

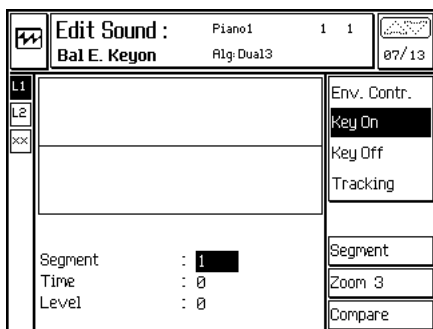
Trois paramètres, que l'on sélectionne par le biais des Touches curseur, permettent de 'modeler' l'enveloppe:

**Segment** Permet de sélectionner les segments en tournant le Dial. Le segment sélectionné affiche un point terminal clignotant.

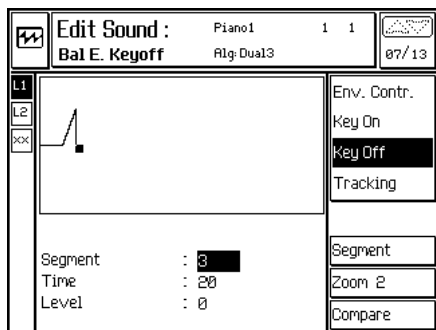
**Time** Détermine la durée du segment. La durée maximum est d'environ 21 secondes.  
Plage de valeurs: 0 ... 127.

**Level** Détermine le niveau de Balance que le segment sélectionné doit atteindre sur son point terminal. Les valeurs sont relatives et représentent l'exaltation d'un oscillateur par rapport à un autre.  
Plage de valeurs: -50 ... 0... +50.

Voir page 16. 19 les explications détaillées en ce qui concerne la programmation des enveloppes Key On et Key Off.



Edit Sound - Balance Key On Envelope, Zoom 3



Edit Sound - Balance Key Off Envelope modifié, Zoom 2

## BALANCE TRACKING

Balance Tracking permet de varier le Balance le long de l'extension du clavier.

### SEGMENT (F6)

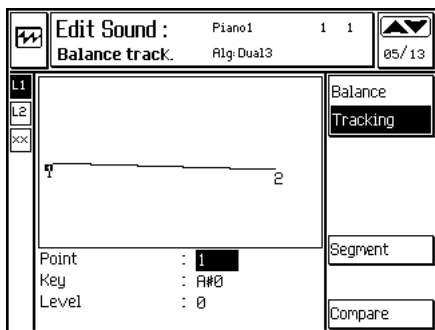
L'option SEGMENT permet de subdiviser la ligne du Tracking en plusieurs segments, afin d'obtenir un Tracking plus raffiné sur toute l'extension du clavier.

<b>1 segm</b>	1 segment. La ligne du Tracking est essentielle, en offrant une variation constante du Volume le long de l'extension du clavier. On ne peut pas modifier le paramètre "Key".
<b>3 segm</b>	3 segments. La ligne du Tracking est constituée de 3 segments, de manière à permettre la construction d'une "courbe" ayant diverses variations le long de l'extension du clavier.
<b>6 segm</b>	6 segments. La ligne du Tracking est très articulée et permet une programmation complexe de la variation du Balance le long de l'extension du clavier.

Trois paramètres, que l'on sélectionne en appuyant sur les Touches curseur et que l'on modifie en tournant le Dial ou par le biais du pavé numérique, servent à 'modeler' la courbe du Tracking:

<b>Point</b>	L'un des points extrêmes d'un segment. Point 1 correspond à la note la plus grave du clavier. La note la plus aiguë correspond au dernier point, déterminé par le nombre global de segments.
<b>Key</b>	Détermine la note correspondante au point sélectionné.
<b>Level</b>	La valeur de ce paramètre est relative et représente le changement du Balance le long de l'extension du clavier. La valeur 0 représente une programmation équitable du Balance pour les deux oscillateurs du niveau. Les valeurs positives exaltent la présence d'un oscillateur par rapport à un autre, tandis que les valeurs négatives produisent l'effet inverse. Plage de valeurs: -64 ... 0 ... +63.

Voir page 16. 14 un exemple détaillé en ce qui concerne la programmation du Tracking.



Edit Sound - Balance Tracking

# Filter

Valable pour tous les Algorithmes. En ce qui concerne les algorithmes Dual 1 et Dual 3, les Filtres sont connectés en parallèle [Filter os. 1, Filter os. 2]; tandis que pour Dual 2 et Dual 4, ils sont connectés en série [Filter 1, Filter 2].

Les filtres exaltent ou atténuent certaines fréquences de la Waveform (ou des Waveforms) de base. Le son est modifié de manière différente selon le type de filtre sélectionné (paramètre "Type"). Les filtres de la série **SK760/880** sont du type "à 2 pôles / 12 dB par octave".

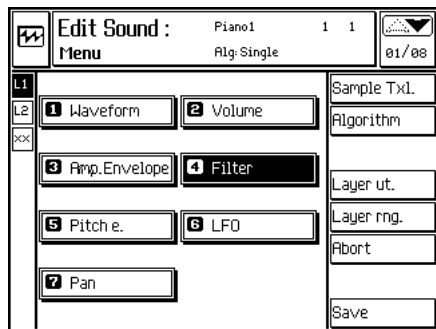
Les Algorithmes Dual 1 et Dual 3 prévoient les deux filtres connectés en parallèle, de manière à ce que Filter 1 fonctionne sur l'oscillateur 1 et Filter 2 sur l'oscillateur 2.

Les Algorithmes Dual 2 et Dual 4 prévoient les deux filtres connectés en série, de manière à ce que Filter 2 fonctionne sur le son préalablement élaboré par Filter 1. Si on les programme de la même manière, ils fonctionnent comme un seul filtre "à 4 pôles / 24 dB par octave", en mesure de reproduire les sonorités des classiques synthés analogiques.

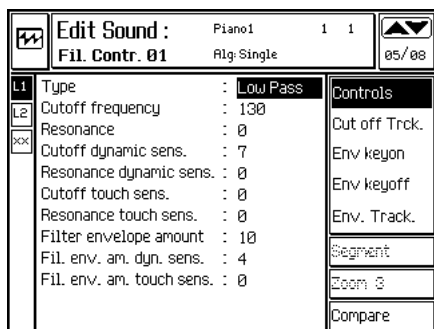
Voir page 40 de ce chapitre d'ultérieures informations relativement aux Filtres.

## Les paramètres de Filter Control

<b>Type</b>	Sélectionne le type de filtre. "Off" signifie que le filtre est déclenché. Plage de valeurs: Off, Low Pass, High Pass, Band Pass, Parametric Boost, Parametric Cut.
<b>Cutoff Frequency</b>	Fréquence de coupure du filtre, c'est à dire la fréquence au voisinage de laquelle le filtre fonctionne. La Cutoff Frequency est la même pour toutes les notes d'un Son, à moins de programmer le Filter Tracking Plage de valeurs: 0 ... 191.
<b>Resonance</b>	<i>Résonance.</i> Exalte les fréquences voisines à la Cutoff Frequency. Une Résonance ayant une valeur très élevée peut mettre en "auto-oscillation" le filtre, en produisant un son sifflant et riche d'harmoniques. Plage de valeurs: 0 ... 127.



Edit Sound - menu principal - module Filter sélectionné



Edit Sound - paramètres Filter Control

---

**Cutoff dynamic sensitivity** Sensibilité de la Cutoff Frequency à la dynamique.  
Connecte la CutOff Frequency à la Key On Velocity. Les valeurs positives accroissent la CF en exerçant une majeure dynamique, tandis que les valeurs négatives diminuent la CF en exerçant une majeure dynamique.  
Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.

---

**Resonance dynamic sens.** Sensibilité de la résonance à la dynamique.  
Connecte la résonance à la Key On Velocity. Les valeurs positives exaltent la résonance en exerçant une majeure dynamique, tandis que les valeurs négatives atténuent la résonance en exerçant une majeure dynamique.  
Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.

---

**Cutoff touch sensitivity** Sensibilité de la Cutoff Frequency à l'Aftertouch.  
Les valeurs positives accroissent la CF en exerçant une pression majeure, tandis que les valeurs négatives diminuent la CF en exerçant une pression majeure.  
Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.

---

**Resonance touch sensitivity** Sensibilité de la Résonance à l'Aftertouch.  
Les valeurs positives accroissent la quantité de résonance en exerçant une pression majeure, tandis que les valeurs négatives diminuent la résonance en exerçant une pression majeure.  
Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.

---

**Filter envelope amount** Enclenche l'enveloppe pour le Filtre en édition et programme la profondeur d'action de l'enveloppe. L'enveloppe du filtre est composée de deux parties: "Filter Key On Envelope" et "Filter Key Off Envelope".  
Les valeurs négatives invertissent la Filter Envelope.  
Plage de valeurs: -10 ... +10.

---

---

**Filt. env amount dyn. sens.** Connecte la profondeur d'action de la Filter Envelope aux changements de dynamique.  
Les valeurs positives accroissent la profondeur d'action de la Filter Envelope en exerçant une majeure dynamique, tandis que les valeurs négatives produisent l'effet inverse.  
Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.

---

**Filt. env amnt. touch. sens.** Connecte la profondeur d'action de la Filter Envelope aux changements de l'Aftertouch.  
Les valeurs positives accroissent la profondeur d'action de la Filter Envelope en exerçant une majeure dynamique, tandis que les valeurs négatives produisent l'effet inverse.  
Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.

---

## FILTER CUTOFF TRACKING

Le Filter Tracking fonctionne de manière à ce que la Cutoff Frequency ne soit pas fixe pour toutes les notes d'un Son, mais se déplace selon la note jouée.

### Segment (F6)

L'option SEGMENT permet de diviser la ligne du Tracking en plusieurs segments, en permettant ainsi d'obtenir un Tracking plus raffiné le long de l'extension du clavier.

---

**1 segm** 1 segment. La ligne du Tracking est essentielle, en offrant une variation constante de la Cutoff Frequency le long de l'extension du clavier. On ne peut pas modifier le paramètre "Key".

---

**3 segm** 3 segments. La ligne du Tracking est constituée de 3 segments, de manière à permettre la construction d'une "courbe" ayant diverses variations le long de l'extension du clavier.

---

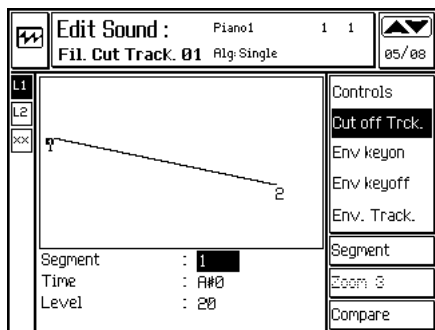
**6 segm** 6 segments. La ligne du Tracking est très articulée et permet une programmation complexe de la variation de la Cutoff Frequency le long de l'extension du clavier.

---

Trois paramètres, sélectionnés en appuyant sur les Touches curseur et modifiés en tournant le Dial ou en entrant la valeur sur le pavé numérique, servent à 'modeler' la courbe du Tracking:

<b>Point</b>	L'un des points extrêmes d'un segment. Tourner le DIAL pour sélectionner l'un des points de la ligne du Tracking (1, 2, ou 1, 2, 3, 4, ou 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).
<b>Key</b>	Détermine la note correspondante au point sélectionné.
<b>Level</b>	Valeur ajoutée ou soustraite à la Cutoff Frequency programmée dans la page Filter Controls. L'usage normal prévoit que le graphique du Filter Tracking soit une ligne ascendante, entière ou segmentée. Plage de valeurs: -63 ... 0 ... +63.

Voir l'exemple relatif au Volume Tracking à page 16. 14 en ce qui concerne des informations détaillées sur la programmation du Filter Cutoff Tracking.



Edit Sound - Filter Cut Off Tracking - 1 segment

## FILTER ENVELOPE KEY ON & KEY OFF

Les enveloppes de Key On et Key Off sont des lignes à 10 segments (maximum).

La Key On Envelope représente la variation de la Cutoff Frequency tant que l'on maintient la touche enfoncée. La Key Off Envelope gère les changements de Cutoff Frequency après avoir relâché les notes.

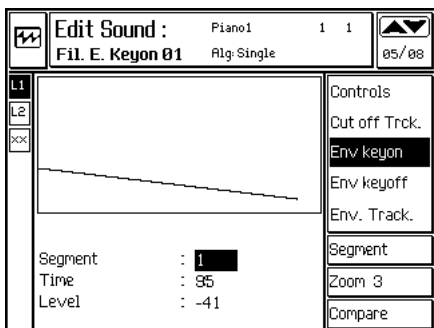
### Zoom (F7)

La fonction ZOOM permet d'afficher le graphique détaillé de l'enveloppe. On peut agrandir jusqu'à 4 fois l'affichage standard.

Appuyer plusieurs fois sur la Touche de fonction F7 pour sélectionner les 4 situations de Zoom en ordre croissant d'agrandissement et ensuite retourner à l'affichage standard (1, 2, 3, 4, 0). Zoom 0 correspond à la situation standard.

### Utilisation de l'option Segment (F6)

L'option SEGMENT permet de subdiviser les enveloppes de Filter Key On et Filter Key Off en plusieurs segments, afin d'obtenir des enveloppes plus raffinées sur toute l'extension du clavier.



Edit Sound - Filter Key On, Zoom 3

---

**Add segment** Ajoute un segment. Introduit un nouveau segment dans le graphique de l'enveloppe, successivement au segment sélectionné. Les segments peuvent être au maximum au nombre de 10.

---

**Del segm** Efface le segment sélectionné.

---

**Loop segm** Enclenchement du loop (répétition de l'enveloppe). Le loop oblige la Key On Envelope à recommencer à partir du segment initial du loop quand il arrive à sa fin. Le cycle se répète tant que l'on ne relâche pas les touches.

Le loop est représenté dans le graphique par une flèche pointant le point initial du loop.



Pour effacer le loop, sélectionner l'option Segment et ensuite sélectionner "del segm."

---

Trois paramètres, que l'on sélectionne par le biais des Touches curseur, permettent de 'modeler' l'enveloppe:

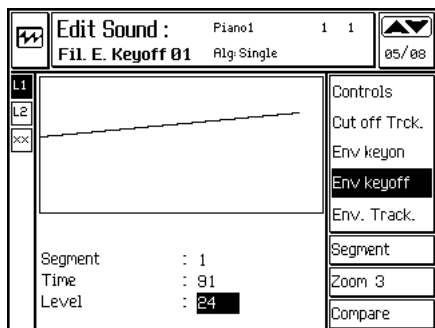
---

**Segment** Permet de sélectionner les segments en tournant le Dial. Le segment sélectionné affiche un point terminal clignotant.

---

**Time** Détermine la durée du segment. La durée maximum est d'environ 21 secondes.  
Plage de valeurs: 0 ... 127.

---



Edit Sound - Filter Key Off, Zoom 3

<b>Level</b>	Variation de la Cutoff Frequency que le segment sélectionné doit atteindre sur son point terminal. La valeur 0 correspond à la programmation de la Cutoff Frequency, y inclue la programmation du Filter Cutoff Tracking. Plage de valeurs: -50 ... 0 ... +50
--------------	---

Voir page 18 les explications détaillées en ce qui concerne la programmation des enveloppes Key On et Key Off.

## FILTER ENVELOPE TRACKING

La courbe du Tracking de l'enveloppe du filtre, valable pour les deux enveloppes Key On et Key Off, augmente ou diminue la vitesse de complètement de l'enveloppe du Filtre le long de l'extension du clavier.

### Utilisation de l'option Segment (F6)

L'option SEGMENT permet de subdiviser la courbe du Tracking en plusieurs segments, afin d'obtenir un Tracking plus raffiné sur toute l'extension du clavier.

<b>1 segm</b>	1 segment. La ligne du Tracking est essentielle, en offrant une variation constante de la vitesse de complètement de l'enveloppe le long de l'extension du clavier. On ne peut pas modifier le paramètre "Key".
---------------	---

<b>3 segm</b>	3 segments. La ligne du Tracking est constituée de 3 segments, de manière à permettre la construction d'une "courbe" ayant diverses variations le long de l'extension du clavier.
---------------	---

<b>6 segm</b>	6 segments. La ligne du Tracking est très articulée et permet une programmation complexe de la variation de la Filter Envelope le long de l'extension du clavier.
---------------	---

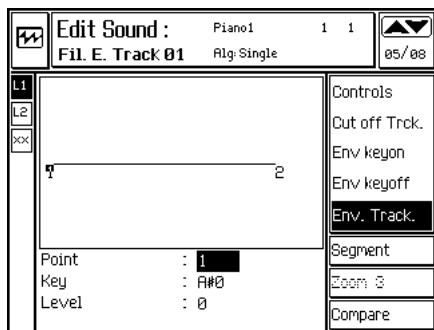
Trois paramètres, sélectionnés en appuyant sur les Touches curseur et modifiés en tournant le Dial ou en entrant la valeur sur le pavé numérique, servent à 'modeler' la courbe du Tracking:

<b>Point</b>	L'un des points extrêmes d'un segment. Tourner le DIAL pour sélectionner l'un des points de la ligne du Tracking (1, 2, ou 1, 2, 3, 4, ou 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).
--------------	---

<b>Key</b>	Détermine la note correspondante au point sélectionné.
------------	--

<b>Level</b>	Variation de la vitesse de complètement de la Filter Envelope (Key On et Key Off). Les valeurs positives rendent plus rapide le complètement, tandis que les valeurs négatives le ralentissent. Le 0 correspond à la durée "standard" des segments; on la programme dans les pages précédentes. Plage de valeurs: -63 ... 0 ... +63.
--------------	--

Voir l'exemple de page 16.14 en ce qui concerne des informations détaillées sur la programmation du Filter Envelope Tracking.



Edit Sound - Filter Envelope Tracking



# Pitch Envelope

Valable pour tous les Algorithmes. Les options Dual enclenchent des modules séparés pour les deux oscillateurs de chaque layer (Pitch Envelope Os. 1 et Pitch Envelope Os. 2).

L'accordage fin (pitch) des oscillateurs peut se modifier dans le temps grâce à la Pitch Envelope, qui se divise en deux parties: "Pitch Key On Envelope" et "Pitch Key Off Envelope".

La vitesse du complètement de la Pitch Envelope peut être différente le long de l'extension du clavier grâce au "Pitch Envelope Tracking".

## Pitch Envelope Control

**Envelope Amount** Enclenche la Pitch Envelope et programme la profondeur d'action de la Pitch Envelope sur l'oscillateur. La valeur maximum correspond à une excursion du Pitch de 2 demi-tons. Les valeurs négatives invertissent le graphique de la Pitch Envelope.. Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7. "0" exclut l'action de l'enveloppe.

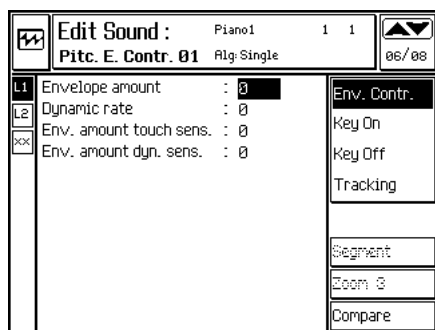
**Dynamic rate** Sensibilité de l'enveloppe à la dynamique. Les valeurs positives rendent plus rapide l'enveloppe en exerçant une dynamique majeure, tandis que les valeurs positives ralentissent l'enveloppe en exerçant une dynamique majeure. Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.

**Env. amount touch sens.** Connecte la profondeur d'action de la Pitch Envelope (programmée dans le paramètre Env. Amount) à l'Aftertouch. Les valeurs positives augmentent la vitesse de complètement de la Pitch Envelope en exerçant une majeure pression, tandis que les valeurs négatives produisent un effet inverse. Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.

**Env. amount dyn. sens.** Connecte la profondeur d'action de Pitch Envelope (programmée dans la le paramètre Env. Amount) à la dynamique. Les valeurs positives augmentent la vitesse de complètement de la Pitch Envelope en exerçant une majeure pression, tandis que les valeurs négatives produisent un effet inverse. Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.



Edit Sound - menu principal, module Pitch Envelope



Edit Sound - page Pitch Envelope Control

## PITCH ENVELOPE KEY ON & KEY OFF

Les enveloppes de Key On et Key Off sont des lignes à 10 segments (maximum). La Pitch Key On Envelope règle les variations de pitch tant que l'on maintient les touches enfoncées, tandis que la Pitch Key Off Envelope règle les variations de pitch après le relâchement des touches.

### Zoom (F7)


La fonction ZOOM permet d'afficher le graphique détaillé de l'enveloppe. On peut agrandir jusqu'à 4 fois l'affichage standard.

Appuyer plusieurs fois sur la Touche de fonction F7 pour sélectionner les 4 situations de Zoom en ordre croissant d'agrandissement et ensuite retourner à l'affichage standard (1, 2, 3, 4, 0). Zoom 0 correspond à la situation standard.

### UTILISATION DE L'OPTION SEGMENT (F6)

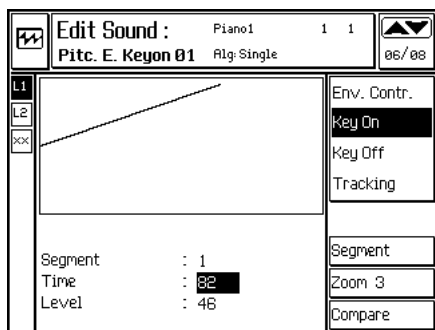
L'option SEGMENT permet de subdiviser les enveloppes de Pitch Key On et Pitch Key Off en plusieurs segments, afin d'obtenir des enveloppes plus raffinées sur toute l'extension du clavier.

**Add segment** Ajoute un segment. Introduit un nouveau segment dans le graphique de l'enveloppe, successivement au segment sélectionné. Les segments peuvent être au maximum au nombre de 10.

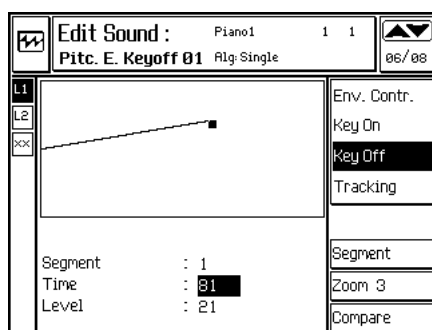
<b>Del segm</b>	Efface le segment sélectionné.
<b>Loop segm</b>	Enclenchement du loop (répétition de l'enveloppe). Le loop oblige la Key On Envelope à recommencer à partir du segment initial du loop quand il arrive à sa fin. Le cycle se répète tant que l'on ne relâche pas les touches. Le loop est représenté dans le graphique par une flèche pointant le point initial du loop. 
	Pour effacer le loop, sélectionner l'option Segment et ensuite sélectionner "del segm."

Trois paramètres, que l'on sélectionne par le biais des Touches curseur, permettent de 'modeler' l'enveloppe:

<b>Segment</b>	Permet de sélectionner les segments en tournant le Dial. Le segment sélectionné affiche un point terminal clignotant.
<b>Time</b>	Détermine la durée du segment. La durée maximum est d'environ 21-secondes. Plage de valeurs: 0 ... 127.



Edit Sound - Pitch Key On Envelope, Zoom 3



Edit Sound - Pitch Key Off Envelope, Zoom 3

<b>Level</b>	Variation du Pitch que le segment sélectionné doit atteindre sur son point terminal. La valeur 0 correspond à l'accordage normal. Plage de valeurs: -50 ... 0 ... +50.
--------------	--

Voir l'exemple de page 16.19 en ce qui concerne la programmation des enveloppes de Filter Key On et Filter Key Off.

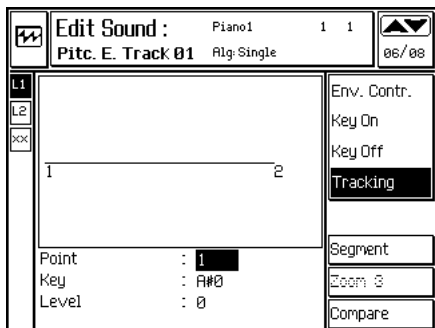
## PITCH ENVELOPE TRACKING

La vitesse de complètement de la Pitch Envelope peut être totalement différente le long de l'extension du clavier grâce au "Pitch Envelope Tracking"

### Utilisation de l'option Segment (F6)

L'option SEGMENT permet de subdiviser la courbe du Tracking en plusieurs segments, afin d'obtenir un Tracking plus raffiné sur toute l'extension du clavier.

<b>1 segm</b>	1 segment. La ligne du Tracking est essentielle, en offrant une variation constante de la vitesse de la Filter Envelope le long de l'extension du clavier. On ne peut pas modifier le paramètre "Key".
---------------	--



Edit Sound - Pitch Envelope Tracking affichant une valeur constante de Pitch sur toute l'extension du clavier

<b>3 segm</b>	3 segments. La ligne du Tracking est constituée de 3 segments, de manière à permettre la construction d'une "courbe" ayant diverses variations le long de l'extension du clavier.
---------------	---

<b>6 segm</b>	6 segments. La ligne du Tracking est très articulée et permet une programmation complexe de la vitesse de complètement de la Pitch Envelope le long de l'extension du clavier.
---------------	--

Trois paramètres, sélectionnés en appuyant sur les Touches curseur et modifiés en tournant le Dial ou en entrant la valeur sur le pavé numérique, servent à 'modeler' la courbe du Tracking:

<b>Point</b>	L'un des points extrêmes d'un segment. Tourner le DIAL pour sélectionner l'un des points de la ligne du Tracking (1, 2, ou 1, 2, 3, 4, ou 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).
--------------	--

<b>Key</b>	Détermine la note correspondante au point sélectionné.
------------	--

<b>Level</b>	Variation de la vitesse de complètement de la Pitch Envelope (Key On et Key Off). Les valeurs positives rendent plus rapide le complètement, tandis que les valeurs négatives le ralentissent. Le 0 correspond à la durée "standard" des segments; on la programme dans les pages précédentes. Plage de valeurs: -63 ... 0 ... +63.
--------------	---

Voir l'exemple de page 16.14 en ce qui concerne des informations détaillées sur la programmation du Pitch Envelope Tracking.

# LFO (Low Frequency Oscillator)

Un seul générateur LFO (Low Frequency Oscillator) pour tous les Algorithmes.

La profondeur d'action du LFO sur le Pitch, l'Amplitude et le Filter peut individuellement être programmée pour chaque oscillateur.

Le LFO est une *Low Frequency Oscillation* (Oscillation à basse fréquence) qui peut "moduler" de manière cyclique certains paramètres qui constituent le son, comme le niveau (Amplitude), l'accordage fin (Pitch) ou la fréquence de coupure des Filtres (Cutoff Frequency).

Vue son action cyclique, on utilise le LFO pour créer des effets de Trémolo (modulation d'amplitude) de Vibrato (modulation du pitch) ou, par exemple, l'effet "Wah-wah" (appliqué à la fréquence de coupure).

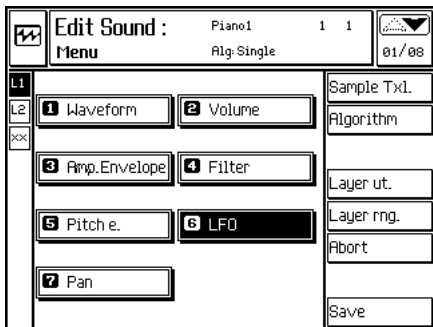
## Les paramètres du LFO

**Wave**      Forme d'onde de l'oscillation à basse fréquence. Vue la basse fréquence de l'oscillation, la forme d'onde est parfaitement audible.  
Les suivantes formes sont disponibles: Sinus, Triangle; Saw, Square, Random, Sample/Hold.



<b>Rate</b>	Vélocité de l'oscillation du LFO. Plage de valeurs: 1 ... 200.
<b>Delay</b>	Retard avant l'introduction du LFO. L'entrée du LFO s'effectue de manière graduelle. Plage de valeurs: 0 ... 64.
<b>Sync</b>	Si programmé en ON, le LFO est synchronisé pour toutes les notes jouées. Si programmé en MIDI, le LFO est synchronisé au MIDI Clock. Plage de valeurs: Off, On, MIDI.
<b>Pitch s.o.1</b> <b>Pitch s.o.2</b>	Application du LFO au Pitch pour obtenir un Vibrato sur l'oscillateur sélectionné. Ce paramètre détermine la profondeur d'action du LFO sur le Pitch. Les valeurs positives et négatives indiquent la direction de la première oscillation (respectivement, vers le haut et vers le bas). Plage de valeurs -7 ... 0 ... +7.

<b>Touch pitch s.o.1</b>	Connexion de l'Aftertouch au LFO sur le Pitch.
<b>Touch pitch s.o.2</b>	En exerçant une pression sur le clavier, le paramètre "Delay" est ignoré et l'oscillation commence tout de suite. Les valeurs positives et négatives indiquent la direction de la première oscillation (respectivement, vers le haut et vers le bas). Plage de valeurs -7 ... 0 ... +7.



Edit Sound - menu principal, module LFO sélectionné

---

**Amplitude s.o.1** Application du LFO à l'Amplitude  
**Amplitude s.o.2** pour obtenir un trémolo. Ce paramètre détermine la profondeur d'action du LFO sur l'Amplitude, c'est à dire le niveau du son.  
Les valeurs positives et négatives indiquent une direction opposée de la croissance/décroissance du niveau du Trémolo (le choix entre positif et négatif produit des résultats parfaitement équivalents).  
Les valeurs les plus élevées (positives ou négatives) augmentent la profondeur de la modulation.  
Plage de valeurs -7 ... 0 ...+7.

---

**Touch ampl. s.o.1** Connexion de l'Aftertouch au LFO sur l'Amplitude,  
**Touch ampl. s.o.2** permettant de contrôler la quantité de Trémolo par le biais de la force d'exécution appliquée au clavier.  
En exerçant une pression majeure sur le clavier, le paramètre "Delay" est ignoré et l'oscillation commence tout de suite.  
Les valeurs positives et négatives indiquent une direction opposée de la croissance/décroissance du niveau du Trémolo (le choix entre positif et négatif produit des résultats parfaitement équivalents).  
Les valeurs les plus élevées (positives ou négatives) augmentent la profondeur de la modulation.  
Plage de valeurs -7 ... 0 ...+7.

---

---

**Filter s.o.1** Application du LFO à la Cutoff  
**Filter s.o.2** Frequency du Filter (1 ou 2) pour obtenir l'effet "Wha-Wha", provoqué par l'ouverture et la fermeture des filtres. Ce paramètre détermine la profondeur d'action du LFO sur la Cutoff Frequency.  
Les valeurs positives et négatives indiquent une direction opposée d'ouverture et de fermeture du filtre (le choix entre positif et négatif produit des résultats parfaitement équivalents).  
Les valeurs les plus élevées (positives ou négatives) augmentent la profondeur de la modulation.  
Plage de valeurs -7 ... 0 ...+7.

---

**Touch filt s.o.1** Connexion de l'Aftertouch  
**Touch filt s.o.2** au LFO sur le Filter.  
En exerçant une pression majeure sur le clavier, le paramètre "Delay" est ignoré et l'oscillation commence tout de suite.  
Les valeurs positives et négatives indiquent une direction opposée d'ouverture et de fermeture du filtre (le choix entre positif et négatif produit des résultats parfaitement équivalents).  
Les valeurs les plus élevées (positives ou négatives) augmentent la profondeur de la modulation.  
Plage de valeurs -7 ... 0 ...+7.

---

# Pan

Valable pour tous les Algorithmes. Dans les situations Dual, indépendamment de la configuration des Filtres (en série ou parallèles), une seule enveloppe de Pan est prévue pour les deux oscillateurs.

On peut contrôler la position du son dans le "panoramique stéréo" (Pan) de manière *dynamique*, à l'aide d'une enveloppe divisée en deux parties: "Pan Key On Envelope" règle le pan quand on appuie sur une touche, "Pan Key Off Envelope" règle le pan après avoir relâché la touche (phase de Release).

## Les paramètres de Pan Envelope Control

**Envelope amount** Enclenchement/déclenchement de la Pan Envelope et programmation de sa profondeur d'action.  
Plage de valeurs: 0 ... 7.  
0 = enveloppe déclenchée.

**Env amount dyn sensitivity** Connecte la profondeur de la vitesse de complètement de la Pan Envelope à la dynamique.  
Les valeurs positives augmentent la vitesse de la Pan Envelope en exerçant une majeure dynamique, tandis que les valeurs négatives produisent l'effet inverse.  
Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.

**Env. amount touch sens.** Connecte la profondeur de la vitesse de complètement de la Pan Envelope à l'Aftertouch.

Les valeurs positives augmentent la vitesse de la Pan Envelope en exerçant une majeure dynamique, tandis que les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.

**Pan dynamic sensitivity** Connecte la sensibilité de la Pan envelope à la dynamique.  
Avec des valeurs positives, à une majeure dynamique correspond un déplacement vers la droite, tandis qu'avec des valeurs négatives, à une majeure dynamique correspond un déplacement vers la gauche.

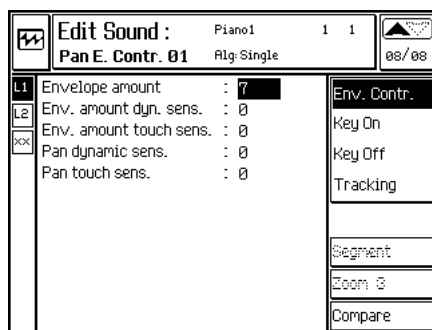
Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.

**Pan touch sensitivity** Connecte la sensibilité de la Pan envelope all'Aftertouch.  
Avec des valeurs positives, à une majeure dynamique correspond un déplacement vers la droite, tandis qu'avec des valeurs négatives, à une majeure dynamique correspond un déplacement vers la gauche.

Plage de valeurs: -7 ... 0 ... +7.



Edit Sound - menu principal, module Pan sélectionné



Edit Sound - paramètres Pan Envelope Control

## PAN ENVELOPE KEY ON & KEY OFF

Les enveloppes de Pan Key On et Pan Key Off sont des lignes à 10 segments (maximum). La Pan Key On Enveloppe règle le déplacement du son quand on maintient les touches enfoncées, tandis que la Pan Key Off Enveloppe règle le déplacement après le relâchement de la touche.

### Zoom (F7)

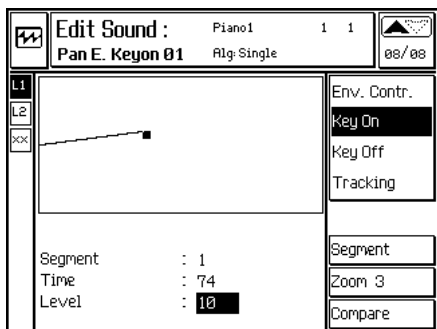
La fonction ZOOM permet d'afficher le graphique détaillé de l'enveloppe. On peut agrandir jusqu'à 4 fois l'affichage standard.

Appuyer plusieurs fois sur la Touche de fonction F7 pour sélectionner les 4 situations de Zoom en ordre croissant d'agrandissement et ensuite retourner à l'affichage standard (1, 2, 3, 4, 0). Zoom 0 correspond à la situation standard.


### UTILISATION DE L'OPTION SEGMENT (F6)

L'option SEGMENT permet de subdiviser les enveloppes de Pan Key On et Pan Key Off en plusieurs segments, afin d'obtenir des enveloppes plus raffinées le long de l'extension du clavier.

**Add segment** Ajoute un segment. Introduit un nouveau segment dans le graphique de l'enveloppe, successivement au segment sélectionné. Les segments peuvent être au maximum au nombre de 10.

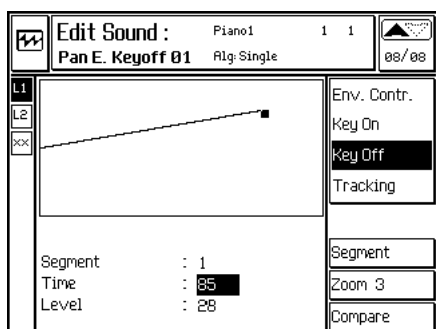


Edit Sound - Pan Key On Envelope, Zoom 3

<b>Del segm</b>	Efface le segment sélectionné.
<b>Loop segm</b>	Enclenchement du loop (répétition de l'enveloppe). Le loop oblige la Key On Enveloppe à recommencer à partir du segment initial du loop quand il arrive à sa fin. Le cycle se répète tant que l'on ne relâche pas les touches. Le loop est représenté dans le graphique par une flèche pointant le point initial du loop. 
	Pour effacer le loop, sélectionner l'option Segment et ensuite sélectionner "del segm."

Trois paramètres, que l'on sélectionne par le biais des Touches curseur, permettent de 'modeler' l'enveloppe:

<b>Segment</b>	Permet de sélectionner les segments en tournant le Dial. Le segment sélectionné affiche un point terminal clignotant.
<b>Time</b>	Détermine la durée du segment. La durée maximum est d'environ 21 secondes. Plage de valeurs: 0 ... 127.



Edit Sound - Pan Key Off Envelope, Zoom 3

<b>Level</b>	Valeur de Pan que le segment sélectionné doit atteindre sur son point terminal. La valeur 0 correspond à la position centrale. Plage de valeurs: -50 ... 0 ... +50.
--------------	--

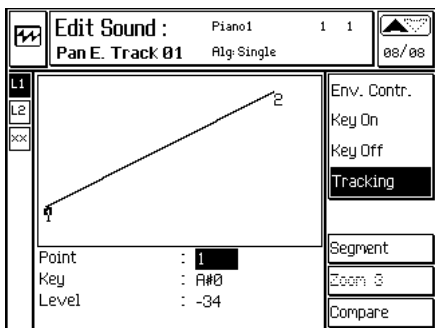
Voir l'exemple de page 16. 19 en ce qui concerne des informations détaillées sur la programmation des enveloppes de Pan Key On et Pan Key Off.

## PAN ENVELOPE TRACKING

Le Pan Tracking modifie la position "relative" du son le long de l'extension du clavier. Par exemple, sur la partie grave, le son peut être plus à gauche et sur la partie plus aiguë, il peut être plus à droite.

### Utilisation de l'option Segment (F6)

L'option SEGMENT permet de subdiviser la courbe du Tracking en plusieurs segments, afin d'obtenir un Tracking plus raffiné sur toute l'extension du clavier.



Edit Sound - Pan Envelope Tracking pour le son Piano1

<b>1 segm</b>	1 segment. La ligne du Tracking est essentielle, en offrant une variation constante de la vélocité de la Filter Envelope le long de l'extension du clavier. On ne peut pas modifier le paramètre "Key".
---------------	---

<b>3 segm</b>	3 segments. La ligne du Tracking est constituée de 3 segments, de manière à permettre la construction d'une "courbe" ayant diverses variations le long de l'extension du clavier.
---------------	---

<b>6 segm</b>	6 segments. La ligne du Tracking est très articulée et permet une programmation complexe de la vélocité de complètement de la Pan Envelope le long de l'extension du clavier.
---------------	---

Trois paramètres, sélectionnés en appuyant sur les Touches curseur et modifiés en tournant le Dial ou en entrant la valeur sur le pavé numérique, servent à 'modeler' la courbe du Tracking:

<b>Point</b>	L'un des points extrêmes d'un segment. Tourner le DIAL pour sélectionner l'un des points de la ligne du Tracking (1, 2, ou 1, 2, 3, 4, ou 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).
--------------	--

<b>Key</b>	Détermine la note correspondante au point sélectionné.
------------	--

<b>Level</b>	Variation de la vélocité de complètement du Pan. Ce paramètre détermine la position de départ du Pan le long de l'extension du clavier et représente la valeur réelle sur laquelle la Pan Envelope fonctionne. Plage de valeurs: -63 ... 0 ... +63.
--------------	--

Voir l'exemple de page 16. 14 en ce qui concerne des informations détaillées sur la programmation du Tracking.



# Les options du menu principal

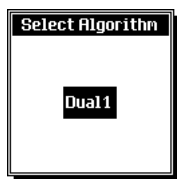
## SAMPLE TRANSLATOR (F1)

Le Sample Translator est détaillé à page 40.

## ALGORITHM (F2)

Cette opération permet de sélectionner un Algorithme.

En appuyant sur F2, l'écran affiche une fenêtre de dialogue visualisant l'algorithme en cours.



Tourner le Dial pour sélectionner un autre algorithme et appuyer sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler la sélection.

Les Algorithmes disponibles sont: Single, Dual 1, Dual 2, Dual 3, Dual 4.

## LAYER UT. (F4)

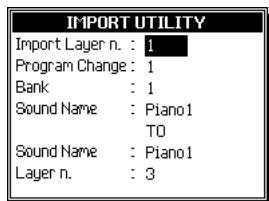
L'option Layer Utility permet de créer, d'importer ou d'effacer un Layer à la fois.

En appuyant sur F4, l'écran ouvre une fenêtre de dialogue où sélectionner l'option désirée en appuyant sur les Touches curseur.



L'option **Create** ajoute un deuxième ou un troisième layer à la configuration en cours du Son en édition.

L'option **Import** ouvre une deuxième fenêtre de dialogue qui se superpose à la première et où sélectionner une source de layer et la destination.



L'option **Delete** efface le layer en cours.

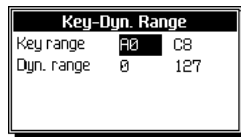
Cette option efface au maximum deux layers. On ne peut pas effacer les trois layers d'un son, car ce dernier doit contenir au moins un layer.

Programmer l'option désirée et appuyer sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler l'opération.

## LAYER RNG (F5)

L'option **Layer Range** permet d'attribuer une extension de clavier et une fourchette de dynamique au layer en cours de session.

En appuyant sur F5, l'écran ouvre une fenêtre de dialogue où sélectionner l'option désirée en appuyant sur les Touches curseur.



L'option **Key Range** attribue la limite la plus grave et la plus aiguë au layer en cours.

L'option **Dynamic Range** attribue les limites les plus graves et les plus aiguës de dynamique au layer en cours.

Programmer les options à son gré et confirmer en appuyant sur ENTER ou effacer l'opération en appuyant sur ESCAPE.

## **ABORT (F6)**

Cette Touche de fonction permet de quitter définitivement l'environnement Edit Sound, sans sauvegarder les éventuelles modifications apportées au son édité.

Voir "Quitter l'environnement Edit Sound" à page 6 de ce chapitre.

## **SAVE (F8)**

Appuyer sur cette Touche de fonction pour sauvegarder le son modifié dans la bibliothèque de sons du **SK760/880** et quitter définitivement l'environnement «Edit Sound».

Voir "Sauvegarder un son modifié sous un nom" à page 6 de ce chapitre.

## Notes et conseils

### WAVEFORM

Les Formes d'Onde ne couvrent pas toute l'extension du clavier. Ceci est particulièrement évident quand on joue avec un clavier-maître à 88 notes, qui permet d'atteindre les extrémités de l'extension.

Le "problème" dérive du manque d'échantillonnages sur les extrémités de clavier. Dans la phase de réalisation d'une Forme d'Onde, on évalue la qualité du son et la taille de mémoire nécessaire pour stocker tous les échantillons qui constituent la Forme d'Onde; si certains échantillonnages trop aigus ou trop graves n'ont pas de conséquences musicales (par ex. notes très-raves dans une Forme d'Onde de violon ou notes trop aiguës dans une Forme d'Onde de contrebasse), on préfère les éliminer pour ne pas aspiller de la mémoire.

### VOLUME, VELOCITY & AFTERTOUCH

On peut contrôler en temps réel le Volume du son par le biais de la dynamique et de l'aftertouch (*programmation dans le module Volume*).

Si les deux contrôles sont programmés de manière très sensible (par ex. valeur +7 attribuée avant à la dynamique qu'à l'aftertouch), le contrôle du Son devient très difficile car celui-ci est facilement sujet à d'imprévisibles variations de volume.

### Loop et Lfo

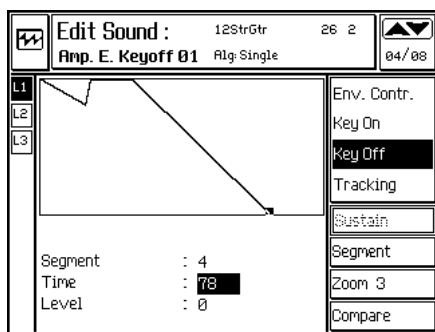
En programmant un loop sur deux segments de la Key On Envelope qui créent une rampe ascendante et descendante ( $\wedge$ ), on peut simuler un rémolo, sans recourir au module Lfo.

Un loop de ce type sur la Key On Pitch Envelope peut simuler en effet de Vibrato plus fin de celui que l'on peut réaliser avec le Lfo.

### KEY OFF ENVELOPE

La Key Off Envelope (enveloppe de Release) de la Série **SK760/880** étant ainsi articulée, cela permet des effets créatifs très intéressants. En fait, le son peut *vivre de vie propre* même après avoir relâché les touches.

Programmons, par exemple, une Key Off Envelope de ce genre dans un Son type 12StrGtr (26-2):



Après avoir relâché la touche, le son décroît, puis reprend du volume, est soutenu pendant un instant et enfin s'atténue lentement.

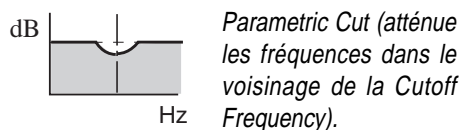
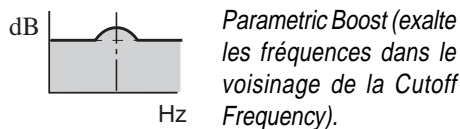
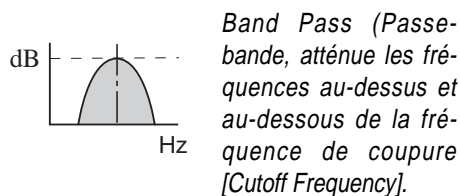
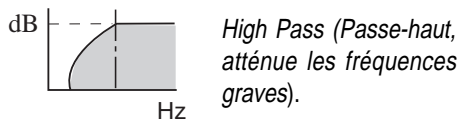
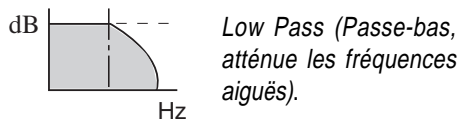
### LFO

On peut appliquer le Lfo à plusieurs paramètres qui constituent le son. Selon le paramètre, l'effet résultant a un nom spécifique:

Amplitude	→	Vibrato
Pitch	→	Tremolo
Cutoff Freq.	→	'Wha-wha'

## FILTRES

On peut représenter l'action des filtres sur le sons par le biais de courbes:



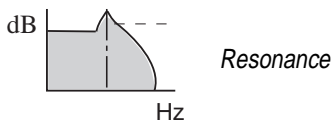
L'inclinaison de ces courbes est déterminée par la capacité d'attraction des "pôles". La Série **SK760/880** peut disposer de deux filtres à 2 pôles ou d'un filtre à 4 pôles. Le filtre à 4 pôles crée des inclinaisons plus nettes et produit donc des sonorités plus pleines et agressives.

### Pour obtenir un filtre à 4 pôles

Programmer les paramètres des modules "Filter 1" et "Filter 2" des algorithmes Dual 2 ou Dual 4 en leur attribuant des valeurs identiques.

## RESONANCE

La Résonance exalte les fréquences dans le voisinage de la Cutoff Frequency, en compliquant ultérieurement les courbes du filtre.



Les classiques synthés analogiques utilisaient beaucoup la Résonance.

Ecoutez, par exemple, le Son Resonance (102-2).

# Sample Translator

## LE SAMPLE TRANSLATOR, QU'EST-CE QUE C'EST?

La commande Sample Translator est affichée dans la colonne des options de Edit Sound; cette commande permet d'accéder au programme d'importation et exportation des RAM Samples (échantillons) sauvegardés sous divers formats et d'éditer des RAM Samples pour créer de nouvelles RAM Waveforms à ajouter à la bibliothèque des Ondes du **SK760/880**.



### Formats reconnus

Sample Translator est en mesure de reconnaître les Echantillons sauvegardés sous les formats suivants:

- Wave, Sample Vision, Sound Designer 1, Akai, Aiff, Kurzweil.



### Méthodes de chargement des Echantillons

Vous pouvez charger dans le Sample Translator des Echantillons sauvegardés sur disquette, ou les recevoir via MIDI par le biais d'un ordinateur, un échantillonneur, etc... ou en effectuant un Dump depuis un dispositif externe. Le Sample Dump à travers un dispositif externe est un procédé de transfert à grande vitesse, fonctionnant sur le principe de la 'poignée de main'.

Vous pouvez également charger des échantillons directement depuis un RAM- Sound; il suffit d'entrer dans «Edit Sound» avec le RAM- Sound, ensuite ouvrir le Sample Translator qui charge automatiquement le Sample associé au son.

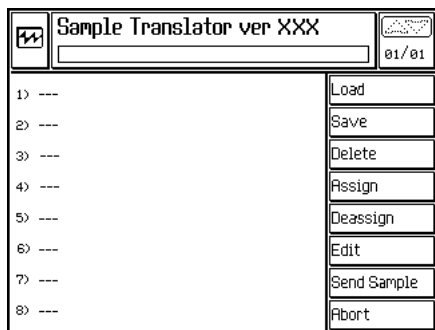
### Accéder à SampleTranslator

L'accès à Sample Translator s'effectue par le biais de l'environnement Edit Sound (appuyer sur le poussoir SYNTH; voir également page 16.4). Deux méthodes d'accès sont prévues:

1. Avec un RAM-Sound contenant des échantillons importés (Son flanqué du symbole ). Cette méthode permet d'accéder au Sample Translator et de charger l'échantillon associé au RAM--Sound en édition, pour ensuite procéder à la modification de l'échantillon même et créer ainsi une nouvelle RAM Waveform à ajouter dans la bibliothèque interne des Formes d'Onde.
2. Avec un Rom-Sound (par exemple, prédisposer l'instrument dans l'environnement Style/RealTime et rappeler la performance de défaut 'GrandPiano'). Cette méthode permet d'accéder au Sample Translator pour charger des échantillons sauvegardés sur disquette ou via une procédure Dump.

### **N'oubliez pas le poussoir SOLO!**

De toutes façons, si deux ou plusieurs pistes sont prédisposées en "key-play" quand on entre dans l'environnement Edit Sound, rappelez-vous d'isoler la piste avec laquelle on entre en édition en appuyant sur le poussoir SOLO, afin de ne pas entendre d'autres sons jouer pendant que vous modifiez les échantillons par le biais du Sample Translator.



Edit Sound - affichage de Sample Translator sans échantillon

## Quitter momentanément Sample Translator

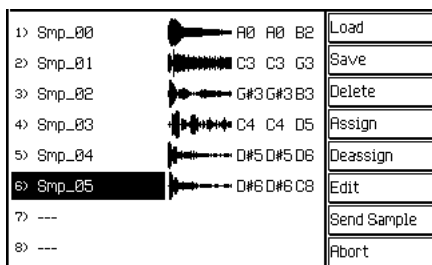
Grâce au multitâche, vous pouvez momentanément quitter Sample Translator afin d'afficher d'autres environnements opérationnels, sans provoquer la perte du travail effectué dans SampleTranslator. Néanmoins, vous ne pouvez pas sélectionner un autre Son, Morceau ou Style, ou une autre Performance quand on quitte momentanément.

Pour retourner à SampleTranslator, il suffit d'appuyer à nouveau sur le poussoir SYNTH de la section Edit.

## L’AFFICHAGE PRINCIPAL DE SAMPLE TRANSLATOR

L'écran principal de Sample Translator contient la liste des 16 échantillons, chacun attribué à une propre extension du clavier, qui peuvent constituer la Forme d'Onde.

L'exemple de l'affichage ci-dessous correspond à la configuration des échantillons qui constitue la Forme d'Onde d'origine d'un Son contenu dans l'instrument.



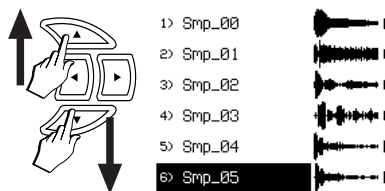
Dans notre cas, le RAM-Sound original est basé sur une Forme d'Onde composée par 6 échantillons, chacun desquels ayant sa propre extension de clavier:



Les emplacements ne contenant pas d'échantillons sont affichés par une ligne pointillée (- - -).

### Sélectionner les échantillons dans l'affichage principal

Appuyez sur les Touches curseur ( ) pour sélectionner les échantillons.



Trois notes sont généralement affichées à côté de chaque échantillon, elles représentent: la limite inférieure de l'extension de clavier attribuée, l'accordage original de l'échantillon, la limite supérieure d'extension.

## Brièvement, les commandes de Sample Translator

<b>Load (F1)</b>	Charge un échantillon dans l'emplacement sélectionné, en le prélevant du Ram-Sound sélectionné ou dans la disquette.
<b>Save (F2)</b>	Sauvegarde la Forme d'Onde réalisée dans la bibliothèque interne des Waveforms. Les échantillons auxquels une limite d'extension a été attribuée par le biais de la commande Assign font partie de la Forme d'Onde. L'opération Save quitte le Sample Translator et retourne à l'environnement Edit Sound où l'on peut créer un nouveau Son basé sur la Forme d'Onde à peine réalisée.
<b>Delete (F3)</b>	Efface, dans le Sample Translator, l'échantillon sélectionné.
<b>Assign (F4)</b>	Attribue l'échantillon sélectionné à une extension de clavier. Un échantillon "attribué" joue avec les autres échantillons "attribués", qui constituent la Forme d'Onde. Les extensions de clavier auxquelles les échantillons sont attribués ne peuvent pas se superposer.
<b>Deassign (F5)</b>	Annule les limites d'extension de l'échantillon sélectionné.
<b>Edit (F6)</b>	Ouvre une page où vous pouvez afficher des informations relatives à la Forme d'Onde (nom et type du Sample, caractéristiques, dimensions, accordage, Sample rate, Loop Start, Loop End et Loop Switch). Plusieurs paramètres sont programmables et d'autres options sont fonctionnelles (Tuning, Normalize, Gain, Cut, Export).
<b>Send Sample (F7)</b>	Enclenche la procédure de Sample Dump, c'est à dire le transfert de l'échantillon à un dispositif externe (par ex. un autre clavier <b>SK760/880</b> ).
<b>Abort (F8)</b>	Quitte définitivement Sample Translator, en effaçant tout le travail effectué et entre dans l'environnement Edit Sound.

## Charger les échantillons

### LOAD (F1)

La commande Load charge les échantillons dans le Sample Translator soit directement depuis un RAM-Sound, soit depuis disquette.

#### 1. Charger l'échantillon inclus dans un RAM-Sound

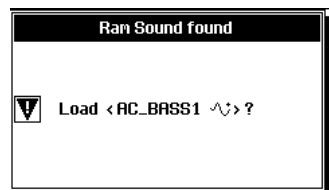
Vous pouvez effectuer cette opération avec des RAM-Sounds réalisés avec des instruments des séries précédentes (S, SX, **SK760/880**) ou avec des RAM-Sounds dont la Forme d'Onde a été réalisée par le biais de SampleTranslator.

1. Attribuez un RAM-Sound à la piste de la Performance sélectionnée.



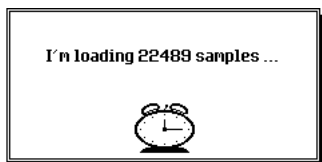
Nous vous conseillons de prédisposer l'instrument en environnement Style/RealTime et le mode de clavier prédisposé en Full Keyboard avec une seule piste sélectionnée. Si deux ou plusieurs pistes sont sélectionnées, vous pouvez isoler le Son à éditer en appuyant sur le poussoir SOLO (Diode allumée).

2. Entrez dans «Edit Sound» (voir page 4).
3. Appuyez sur F1 pour afficher Sample Translator. L'écran affiche une fenêtre de dialogue vous informant qu'un Ram Sound a été trouvé et qu'il va charger la Forme d'Onde qui lui est associée.

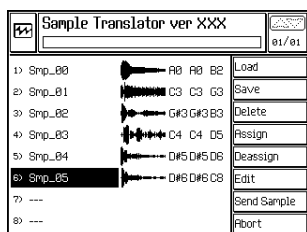


- Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération, sur Escape pour l'annuler.

Si l'on appuie sur Enter, on fait démarrer le chargement. Le temps nécessaire au chargement dépend de la taille de chaque échantillon qui compose la Forme d'Onde. Une fenêtre de dialogue affichant une horloge animée qui informe l'utilisateur relativement aux échantillons chargés:



Quand l'opération est terminée, l'écran est similaire à l'exemple illustré ci-dessous: il liste un ou plusieurs échantillons qui composent la Forme d'Onde.



## 2. Charger des échantillons sauvegardés sur disquette

En chargeant des échantillons depuis disquette, vous pouvez accéder au Sample Translator avec n'importe quel son, y inclus les RAM-Sounds, du moment que cette opération ignore le son attribué à la piste et charge directement l'échantillon depuis disquette. Néanmoins, si d'autres pistes de la Performance en cours sont enclenchées, elles sont audibles et il faut donc se rappeler d'isoler la piste avec laquelle vous entrez en édition en appuyant sur le poussoir SOLO avant d'accéder à l'édition.

1. Introduire une disquette contenant des échantillons.

2. Entrez dans «Edit Sound» (voir explications à page 16.4).

3. Appuyez sur F1 pour accéder à Sample Translator.

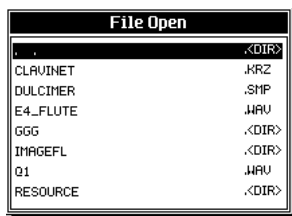
A. Si vous entrez dans Edit Sound avec un RAM-Sound, l'écran ouvre une fenêtre de dialogue vous demandant de charger l'échantillon retrouvé. Appuyez sur ESCAPE pour ignorer ce message et passer directement à la phase de chargement depuis disquette (point 4).

B. Si vous entrez dans Edit Sound avec un Rom-Sound, l'écran n'affiche pas de fenêtre de dialogue et on peut procéder directement à l'opération Load.

4. Appuyez sur LOAD (F1) pour charger un échantillon depuis disquette.

Si aucune disquette est introduite dans le lecteur, l'écran affiche un message d'avertissement. Appuyez sur ESCAPE pour quitter ce message, introduire la disquette dans le lecteur et répéter l'opération.

Quand la disquette est introduite dans le lecteur, en appuyant sur LOAD, l'écran affiche une fenêtre de sélection qui liste le contenu de la disquette; voir exemple suivant:



Les différents formats des échantillons sont identifiés par les extensions.

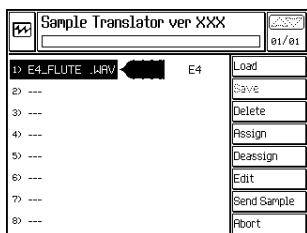
5. Appuyez sur les Touches curseur ▲/▼ pour sélectionner l'échantillon que vous voulez charger et appuyez sur ENTER pour confirmer.

Certains formats sont composés d'échantillons individuels, c'est à dire des 'Programs' (voir la section "Sample e Programs" détaillée successivement).



Appuyez sur Enter pour confirmer la sélection, la procédure de chargement démarre immédiatement. L'écran affiche une fenêtre de dialogue visualisant une horloge animée et les informations relatives aux échantillons chargés. Un graphique à barres, affiché en haut de l'écran, visualise les étapes de chargement des échantillons.

Quand l'opération est terminée, l'écran se présente à peu près comme l'exemple illustré ci-dessous; l'affichage dépend du type d'échantillon chargé:



Cet affichage visualise un échantillon individuel de Flute non attribué.

### Charger d'autres Échantillons

Vous pouvez charger d'autres échantillons dans le Sample Translator, en sélectionnant un emplacement vide.



Si vous essayez de charger un échantillon dans un emplacement occupé, l'écran affiche une fenêtre de dialogue vous demandant de préalablement effacer l'échantillon existant avant de procéder.

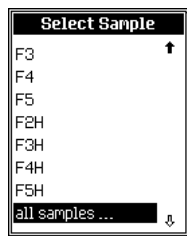


Effacez l'échantillon existant afin de le remplacer par un autre échantillon.

### Chargez des Samples et des Programs

Certains formats d'échantillons, comme par exemple ceux de Akai et Kurzweil, permettent de charger deux types de données: les Samples (équivalants aux échantillons de la Série **SK760/880**) et les Programs (structurellement similaires aux Formes d'Onde de la Série **SK760/880**).

Dans ces cas, quand vous sélectionnez ce format dans la fenêtre de sélection, l'écran affiche une deuxième fenêtre de sélection:



Appuyez sur les Touches curseur pour sélectionner un échantillon individuel ou sélectionnez l'option "All samples" [tous les échantillons], ensuite appuyez sur ENTER pour confirmer.

Un Program organise les Samples en délimitant l'extension de clavier à laquelle ils sont attribués. Différemment des Formes d'Onde de la Série **SK760/880**, un Program peut disposer les Samples sur plusieurs "Levels" (niveau de dynamique).

SampleTranslator peut charger des Samples individuels ou peut convertir en une seule opération tout un "Level" du Program dans une Forme d'Onde de la Série **SK760/880**. Si un Program contient plusieurs "Levels", on peut entièrement le convertir en plusieurs sessions, en utilisant (a) un SoundPatch, (b) une configuration de pistes multi, (c) un son constitué par une attribution key-dynamic (effectuée dans Edit Sound par le biais de la commande Key-Dynamic Range).

## Limites de conversion

Une Forme d'Onde peut contenir au maximum 16 échantillons. Par exemple, vu qu'un Level du format Akai S1000 peut contenir jusqu'à 99 Samples, lors de la conversion, uniquement les 16 Samples disposés dans le registre le plus grave seront chargés.

Ces formats d'échantillons peuvent se superposer ("overlap") même à l'interne d'un Level dynamique. SampleTranslator élimine la superposition, en programmant comme limite entre les échantillons la note-limite la plus grave de l'échantillon le plus aigu.

## Réception de Samples via une procédure Dump

La commande Sample Request (F7) du menu principal permet également de charger des échantillons dans le Sample Translator. Voir à page 53 les explications détaillées des procédures Sample Dump et Load.

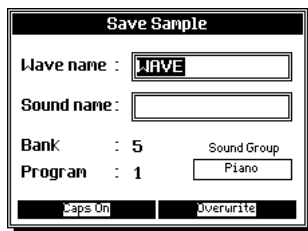
# Sauvegarder les Samples

## SAVE (F2)

L'opération SAVE sauvegarde la Forme d'Onde dans la bibliothèque des Waveforms du **SK760/880**. Une Forme d'Onde est composée d'un ou de plusieurs échantillons, chacun ayant sa propre extension de clavier, sans superposition.

Quand les échantillons ont été attribués, appuyez sur la Touche de fonction F2 pour sauvegarder la Forme d'Onde.

L'écran affiche la fenêtre de dialogue "Save Sample" dans laquelle taper le nom de la Forme d'Onde et du nouveau Son qui l'utilise:



Le nom tapé pour la Forme d'Onde est automatiquement attribué au Son quand vous sélectionnez la zone de saisie du nom du son. Néanmoins, vous pouvez à son gré attribuer au son un nom différent de celui de la Forme d'Onde.

La fenêtre de dialogue affiche également le premier emplacement vide dans la RAM disponible pour le nouveau RAM-Sound, identifié par les correspondants numéros de Bank et Program Change (numéros de Banque et de Changement de Programme).

Tournez le Dial pour sélectionner un emplacement différent dans la RAM dans lequel stocker le nouveau son, à condition que l'emplacement soit vide. En effet, dans cet environnement, vous ne pouvez pas remplacer les Ram-Sounds ou les RAM-Sounds existants car les sons déjà archivés ne sont pas sélectionnés.

Si vous essayez de sauvegarder la Forme d'Onde sous un nom déjà existant, l'écran affiche un message d'avertissement vous informant de la duplication du nom.

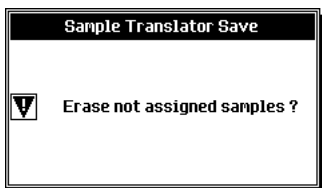
Appuyez sur Enter ou sur Escape pour quitter ce message et retourner à la fenêtre Save Sample; répétez l'opération en tapant un nom différent.

Confirmez la sauvegarde en appuyant sur ENTER. La Forme d'Onde est sauvegardée dans la bibliothèque des Waveforms du **SK760/880**. Simultanément, le nouveau RAM^v-Sound est sauvegardé dans la bibliothèque de sons du **SK760/880**, dans l'emplacement désiré. En appuyant sur Enter, vous quittez Sample Translator, l'écran affiche de nouveau l'environnement Edit Sound où vous pouvez procéder aux modifications du nouveau RAM^v-Sound, en appliquant les opérations détaillées.

Le nouveau RAM^v-Sound est attribué à la piste en cours et la nouvelle Forme d'Onde est sélectionnée dans le module Waveform.

### Les Samples non attribués

Si, parmi les échantillons attribués, il reste un ou plusieurs échantillons non attribués, en appuyant sur SAVE l'écran affiche une fenêtre de dialogue vous demandant d'effacer les échantillons non attribués avant de procéder à l'opération de sauvegarde.



Appuyez sur ENTER pour procéder à la sauvegarde et perdre les échantillons non attribués.

Tandis que si vous voulez attribuer les échantillons qui ne le sont pas, il faut appuyer sur Escape pour quitter ce message, attribuer les échantillons (voir les explications détaillées successivement) et appuyez de nouveau sur Save pour sauvegarder la Forme d'Onde.

## Effacer les échantillons

### DELETE (F3)

L'option Delete permet d'effacer l'échantillon sélectionné dans Sample Translator.

Après avoir écouté les échantillons et leur avoir attribué leurs respectives extensions de clavier, vous pouvez éliminer les échantillons superflus.

Il suffit de sélectionner l'échantillon à effacer et d'appuyer sur la Touche de fonction F2.

L'écran affiche un message vous demandant de confirmer l'opération (Sûr?).



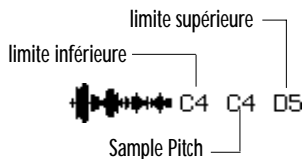
Appuyez sur ENTER pour effacer l'échantillon ou sur Escape pour quitter l'opération.

## Attribuer des échantillons

### ASSIGN (F4)

La commande Assign permet de sélectionner un échantillon et de lui attribuer une limite d'extension de clavier qui, si dépassée, ne permet plus à l'échantillon de jouer. Uniquement les échantillons attribués peuvent composer une Forme d'Onde qui est sauvegardée dans la bibliothèque des Waveforms du **SK760/880**.

Quand vous chargez une nouvelle Forme d'Onde dans le Sample Translator, les échantillons qui composent la Forme d'Onde sont individuellement affichés avec leurs propres extensions de clavier. Dans ces cas, à côté de chaque échantillon il y a généralement trois notes affichées: la limite inférieure de l'extension de la zone du clavier à laquelle l'échantillon est attribué, l'accordage original de l'échantillon, la limite supérieure d'extension.

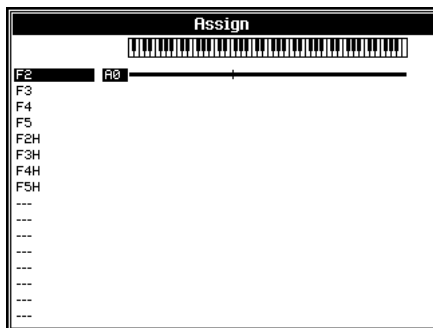


Si vous chargez un nouvel échantillon depuis disquette, ou si on le reçoit via MIDI, il est affiché sans l'extension de clavier et uniquement la note de l'accordage original de l'échantillon est visualisée. Dans ce cas, même si démunie d'une propre extension, l'échantillon peut jouer sur toute l'extension de clavier. Ainsi, vous pouvez écouter l'échantillon afin d'évaluer quels sont les zones de clavier à lui attribuer pour obtenir les meilleurs résultats.

Après avoir décidé quelle est la zone de clavier où l'échantillon joue le mieux, appuyez sur la Touche de Fonction F4 pour sélectionner la commande ASSIGN.

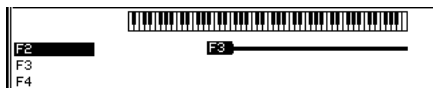
Maintenant, l'écran affiche une représentation graphique du clavier et l'échantillon sélectionné.

L'exemple d'affichage illustré à page suivante est une typique situation d'attribution.



L'échantillon est affiché avec une extension temporaire, représentée par la ligne noire. La ligne verticale correspond à l'accordage original (le 'Sample Pitch'). Si l'échantillon n'est pas affiché avec son extension temporaire (sans ligne noire), il suffit d'appuyer sur la Touche curseur de gauche (←) pour la visualiser. Maintenant on peut procéder à l'attribution des limites de clavier.

1. Tournez le Dial pour attribuer la limite inférieure:



2. Appuyez sur la Touche curseur de droite (→) et tournez le Dial pour attribuer la limite supérieure.



3. Appuyez sur ENTER pour confirmer.
4. Sélectionnez l'échantillon successif et répétez les opérations d'attribution de l'extension.



Procédez de cette manière pour tous les échantillons qui doivent composer la Forme d'Onde désirée. Rappelez-vous: vous ne pouvez pas superposer les échantillons.

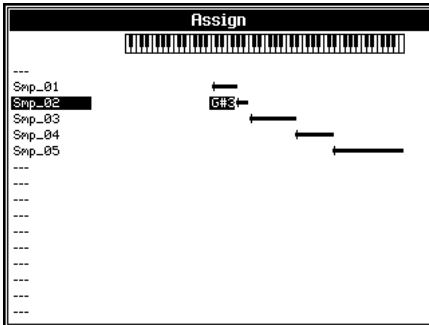
## Superposition des échantillons

Si les extensions de deux Echantillons résultent superposées, quand vous appuyez sur ENTER pour confirmer, l'écran affiche une fenêtre de dialogue indiquant la présence de deux échantillons superposés.



Appuyez sur Escape pour quitter ce message et répéter l'opération Assign, en éliminant cette fois la superposition, confirmer en appuyant sur ENTER.

L'exemple de l'écran illustré est une typique situation de divers échantillons qui composent une Forme d'Onde du **SK760/880**:



Une propre limite de clavier est attribuée à chaque échantillon et, de toutes façons, la note originale d'accordage est présente, c'est à dire le 'Sample Pitch', également dénommé 'Root Key Number'.

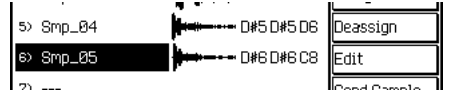
L'opération Assign étant terminée, appuyez sur ESCAPE pour quitter l'affichage Assign et retournez au Sample Translator.

## Annuler l'attribution

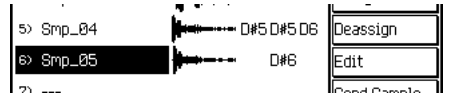
### DEASSIGN (F5)

La commande Deassign élimine les limites d'extensions de clavier auxquelles l'échantillon est attribué.

1. Sélectionnez l'Échantillon à "désattribuer".



2. Appuyez sur la Touche de fonction F5 pour annuler l'attribution de l'échantillon.



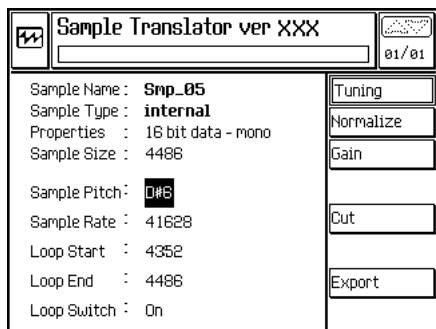
Après avoir impartit la commande Deassign, l'échantillon joue sur toute l'extension du clavier uniquement s'il est sélectionné.

Si l'échantillon doit faire partie de la Forme d'Onde à sauvegarder, il faut à nouveau effectuer une attribution.

# La modification de l'échantillon

## EDIT (F6)

La commande Edit ouvre l'environnement qui affiche certaines informations techniques relatives à l'échantillon et qui permet d'effectuer certaines opérations de modification pour changer des caractéristiques de l'échantillon sélectionné.



Les quatre premiers paramètres de l'affichage Edit correspondent à des informations techniques relatives à l'échantillon:

### Sample name

Nom original de l'échantillon.

### Sample Type

Identifie le format de l'échantillon.

### Properties

Affiche les caractéristiques techniques de l'échantillon.

### Sample size

Affiche la dimension de l'échantillon, exprimée sous forme de total global des échantillons qui le composent.

Les autres affichages correspondent à des paramètres variables qui permettent de modifier l'échantillon.

## Sample Pitch

Indique l'accordage original de l'échantillon, c'est à dire l'accordage auquel le son a été échantillonné à l'origine. Le Sample Pitch est également dénommé Root Key number, c'est à dire la note la plus grave d'une extension de clavier.

Si le **SK760/880** ne reconnaît pas le Sample Pitch de l'échantillon chargé depuis disquette, la plupart des fois il faut définir le correct accordage après avoir effectué le chargement. Pour ce faire, utilisez la fonction Tuning (F1), qui joue les notes avec l'exact accordage du **SK760/880**. Tuning joue une sinusoïdale qui se superpose à l'échantillon.

Vous utilisez ce paramètre également pour faire jouer l'échantillon à son normal accordage sur une touche différente de celle qui lui avait été attribuée lors de son enregistrement. De toutes façons, rappelez-vous que la modification du Sample Pitch provoque un déplacement de l'accordage de l'échantillon et que donc la vélocité d'exécution sera modifiée (c'est à dire le 'Sample Rate') en provoquant ainsi un changement du timbre de l'échantillon.

## Sample Rate

Ce paramètre définit la fréquence de lecture de l'échantillon. Quand vous modifiez la fréquence de lecture de l'échantillon, vous modifiez proportionnellement également son accordage. Par exemple, en augmentant la valeur de Sample Rate, l'accordage de l'échantillon s'accroît également.

En fait, il s'agit d'un accordage fin de l'échantillon, qui évite les fausses notes entre les échantillons qui composent la Forme d'Onde.

## Loop Start

Ce paramètre fait jouer indéfiniment l'échantillon, tant que vous ne relâchez pas la note ou jusqu'à sa déchéance vers le silence. Chaque échantillon, quand exécuté, commence à partir du point défini par le paramètre Loop Start et continue jus-

qu'au point établi par le paramètre Loop End (fin du loop), ensuite il revient au point de Loop Start et se répète ainsi de suite, de manière continue. Cette répétition cyclique est audible tant que l'on maintient la touche enfoncée. Si le paramètre Loop Switch est programmé en Off (éteint - voir ci-dessous), quand l'échantillon arrive sur le point de Loop End lors du premier cycle, l'échantillon arrête de jouer.

La modification des paramètres Loop Start et Loop End peut provoquer un changement de timbre plus ou moins marqué, selon la nature du son sur le point de Loop Start. Quelquefois, quand vous modifiez ces paramètres, vous entendez un 'click' quand l'échantillon passe du point de Loop End au Loop Start. Ce "click" est provoqué par la différence de niveau qui se vérifie entre la fin d'une répétition du loop et le début de la suivante. En déplaçant les points limites du loop, il faut essayer de faire coïncider l'amplitude du point de "Start" avec celle du point de "End", de manière à ce que le "click" ne soit presque plus audible ou même qu'il disparaisse.

### Loop End

Ce paramètre représente le point terminal de l'échantillon et le point de 'retour' au début du point de Loop Start. Si le paramètre Loop Switch est programmé en Off, ce paramètre se commute en 'Sample End', qui représente la fin de l'échantillon.

### Loop Switch

Ce paramètre permet de commuter les deux statuts On et Off du Loop. Quand programmé en ON, l'échantillon se répète tant que l'on ne relâche pas la note. Quand programmé en OFF, le paramètre Loop End commute en Sample End et l'échantillon arrête de jouer quand il atteint le Sample End.

## LES OPTIONS DE SAMPLE EDIT

La page Sample Edit prévoit plusieurs options:

### TUNING (F1) (ACCORDAGE)

L'option Tuning fournit une référence pour l'accordage de l'échantillon, en reproduisant l'exacte note jouée sur le clavier du **SK760/880** par le biais d'une sinusoïdale.

Le Tuning est très utile quand vous devez écouter l'accordage original de l'échantillon pendant une opération d'attribution d'extension.

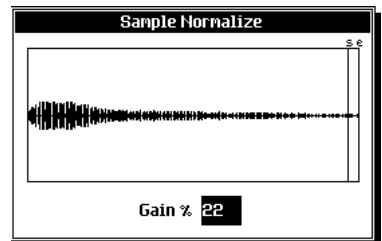
Appuyez sur la Touche de fonction F1 pour enclencher le Tuning (affiché en vidéo inversé) et jouez sur le clavier.

Appuyez de nouveau sur F1 pour déclencher le Tuning.

### NORMALIZE (2) (NORMALISATION)

Si le niveau de l'échantillon semble trop faible, il se peut que la programmation originale de Sample Gain (le volume) nécessite d'un accroissement afin que l'échantillon soit plus audible. La fonction Normalize rétablit le Sample Gain à sa valeur maximum par le biais d'une seule opération.

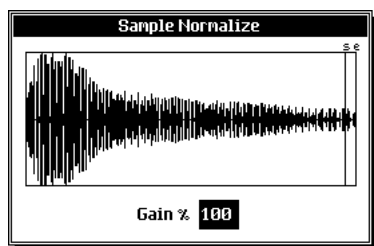
1. Appuyez sur F2 pour sélectionner NORMALIZE. L'écran affiche le statut en cours de Sample Gain.



Dans cette situation, on ne peut pas programmer le paramètre Gain.

2. Appuyez sur ENTER pour enclencher la fonction Normalize.

A la fin de l'opération, la programmation du Gain est de 100%.

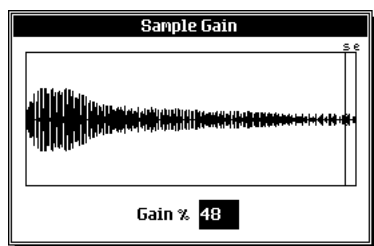


### GAIN (F3) (VOLUME)

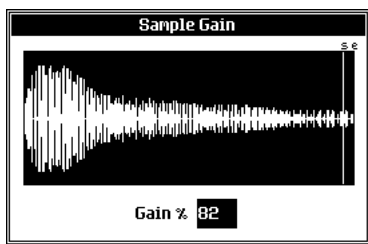
Cette option permet de régler le volume de l'échantillon par rapport au volume des autres échantillons qui composent la Forme d'Onde. L'un des usages le plus commun de la fonction Gain est celle d'égaliser les niveaux des différentes extensions de clavier.

1. Appuyez sur F3 pour sélectionner Gain.

L'écran affiche le statut en cours de Sample Gain.



2. Tournez le Dial, ou spécifier une valeur absolue sur le pavé numérique (avec la diode de KEYPAD allumée) pour programmer le Gain au niveau désiré. Pendant la modification, jouer sur le clavier pour écouter le changement de niveau.



3. Appuyez sur ENTER pour confirmer la programmation.

L'opération étant terminée, la nouvelle programmation est mémorisée.

### CUT (F5) (COUPURE)

Cette option permet de figoler un point spécifié du paramètre Loop End, de manière à "couper" la portion finale de l'échantillon.

Si vous modifiez le Loop End et on veut éliminer la partie finale de l'échantillon successif au Loop End, il faut appuyer sur la Touche de fonction F5 pour effectuer la coupure.

Après avoir utilisé le CUT, la valeur du point de Loop End ne pourra pas être supérieure à celle affichée.

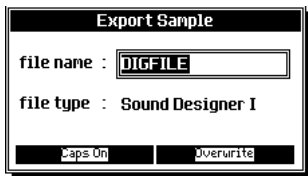


## EXPORT (F7) (EXPORTER)

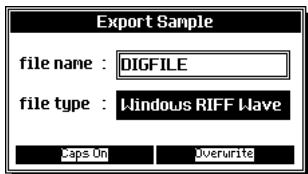
La fonction Export permet de sauvegarder (exporter) l'échantillon sur disquette.

Les deux formats plus connus sont disponibles pour sauvegarder l'échantillon sur disquette; vous pouvez sélectionner soit Sound Designer 1, soit Windows RIFF Wave.

1. Appuyez sur EXPORT pour ouvrir une fenêtre de dialogue dans laquelle spécifier le nom à attribuer à l'échantillon et sélectionner son format.



2. Sélectionnez le paramètre 'File Type' et tournez le Dial pour sélectionner l'autre format.



3. Introduire une disquette dans le lecteur et appuyer sur ENTER pour faire démarrer les opérations d'exportation.

Quand l'opération est terminée, l'échantillon est sauvegardé sur disquette.

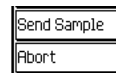
Appuyez sur ESCAPE pour quitter l'affichage Sample Edit.

## Sample MIDI Dump

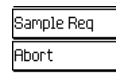
### SEND SAMPLE / SAMPLE REQUEST (F7)

Le transfert d'échantillons entre le **SK760/880** et d'autres dispositifs (échantillonneurs, ordinateurs dotés de programmes d'échantillonnage) s'effectue par le biais de l'opération Send Sample/ Sample Request qui est conforme au standard MIDI Sample Dump. Cette fonction se base sur le principe de la «poignée de mains», c'est à dire que le transmetteur et le récepteur doivent être conformes au même standard. Il faut connecter les unités, qui doivent communiquer, via MIDI par le biais du 'closed MIDI loop', c'est à dire les ports MIDI In et MIDI Out de l'unité qui transmet connectés aux ports MIDI Out et MIDI In de l'unité réceptrice. L'opération procède à vitesse élevée, sans bloquer les unités. La programmation des canaux n'est pas nécessaire. Si l'unité externe n'est pas conforme au standard MIDI Sample Dump, on ne peut pas effectuer l'opération.

L'option Send Sample est affichée quand un échantillon est sélectionné dans l'affichage principal de Sample Translator.



L'option commute en Sample Request ('demande d'échantillon') quand un emplacement vide est sélectionné, afin de permettre le chargement d'un échantillon via le Dump.



## Pour charger un Échantillon (Sample Request - F7)

1. Pour transférer un échantillon dans le Sample Translator depuis un dispositif externe (un autre **SK760/880**, un ordinateur ou un sampler), connecter le port MIDI IN du **SK760/880** au port MIDI OUT de l'unité externe et le port MIDI IN de l'unité externe au port MIDI OUT du **SK760/880** ('closed MIDI loop').
2. Sélectionnez un emplacement vide dans l'affichage principal de Sample Translator.
3. Appuyez sur **SAMPLE REQ (F7)**.

L'écran ouvre une fenêtre de sélection où sélectionner le numéro de l'échantillon à transférer depuis l'unité externe.



Si l'échantillon provient d'un autre **SK760/880**, on peut spécifier tout numéro allant de 00 à 15 qui correspond aux 16 emplacements du Sample Translator externe.

Si l'échantillon provient depuis une unité externe (ordinateur, sampler, etc...), vous pouvez spécifier tout numéro allant de 00 à 255, qui dépend du nombre d'échantillons contenus dans l'unité externe.

Appuyez sur **ENTER**, tout de suite après, le transfert de l'échantillon commence. Pendant le transfert, une barre graphique affiche les étapes de l'opération dans l'affichage principal de Sample Translator.

Pendant le déroulement du transfert, l'option "Sample Req" commute en "Dump Stop". Utiliser le "Dump Stop" pour arrêter le transfert de l'échantillon depuis l'unité externe.

## Pour adresser un Échantillon (Send Sample)

- Pour adresser un échantillon à une unité externe, sélectionner **SEND SAMPLE** dans l'affichage principal de Sample Translator et l'activer en appuyant sur (F7).

Tout de suite après, le transfert de l'échantillon du **SK760/880** à l'unité externe commence. Pendant le transfert, une barre graphique affiche les étapes de l'opération dans l'affichage principal de Sample Translator.

Pendant le déroulement du transfert, l'option "Send Sample" commute en "Dump Stop". Utilisez le "Dump Stop" pour arrêter le transfert de l'échantillon à l'unité externe.

## ABORT (F8)

L'option Abort quitte définitivement le Sample Translator, en effaçant toutes les éventuelles modifications effectuées.

En appuyant sur Abort, l'écran affiche un message vous demandant de confirmer l'opération Abort et donc d'effacer tous les échantillons existants et non encore sauvegardés.



**ENTER** efface tous les échantillons et retourne à Edit Sound.

**ESCAPE** annule l'opération de Abort et maintient tous les échantillons dans la mémoire. Sauvegardez les échantillons par le biais de **SAVE** pour quitter le Sample Translator (voir page 16. 46).

# • 17 Edition Générale

Dans «Edit General» vous pouvez modifier les paramètres globaux qui ne sont pas mémorisés dans les Performances. Une partie des paramètres est stockée dans la RAM et sauvegardée sur disquette sous forme de Setup.

Appuyez sur le poussoir GENERAL disponible dans la section EDIT pour entrer dans l'environnement «Edit General».

«Edit General» est un environnement d'édition à structure complexe. Quand vous appuyez pour la première fois sur GENERAL, l'écran affiche le menu principal qui permet d'entrer dans l'un des 6 modules d'édition en procédant comme suit:

- soit tournez le DIAL pour sélectionner le module et ensuite appuyer sur ENTER;
- soit appuyez sur les Touches curseur pour sélectionner le module et ensuite appuyer sur ENTER;
- soit appuyez sur les poussoirs ▲▼ pour passer directement d'un module à l'autre;
- soit composer le numéro du module sur le pavé numérique (diode de KEY PAD LED allumée) et ensuite appuyer sur ENTER.

GENERAL



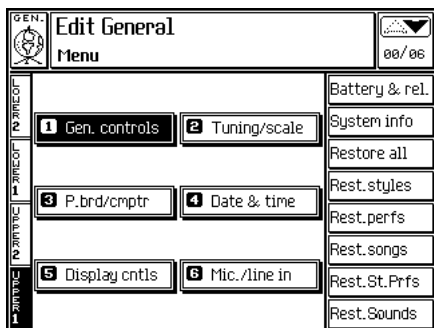
## DESCRIPTION DE LA PAGE PRINCIPALE (MAIN MENU)

La page menu affiche au centre 6 modules: General Controls, Tuning/Scale, Pedalboard/Computer, Date & Time, Display Controls et Mic/Line In.

Sur la droite, il y a 8 options que vous pouvez sélectionner en appuyant sur les correspondantes Touches de fonction F1...F8: Battery & Release, Auto Help, System Info, Restore All, Restore Styles, Restore Performances, Restore Songs, Restore Style Performances.

Après l'entrée dans les modules, les options affichées dans la relative colonne changent selon le module sélectionné.

Voir à la fin du chapitre les options du menu principal.



Edit General - Menu principal

## Contrôles Généraux

### KEYBOARD SENSITIVITY (SENSIBILITÉ DU CLAVIER)

Détermine la réponse du clavier à la dynamique.  
*Plage de valeurs: Soft, Medium soft, Medium, Medium hard, Hard.*

### FOOTSWITCH POLARITY (POLARITÉ DES PÉDALES À INTERRUPTEUR)

Footswitch 1, 2, 3

Polarité des pédales programmables: 1, 2, 3 (DAMPER). Les pédales Generalmusic sont du type NC.

*Options: NC (Normalement fermée), NO (Normalement ouverte).*

## Tuning/Scale (Accordage fin)

### MASTER PITCH

Option pour transposer finement l'accordage de l'instrument par pas de 1/64<sup>ème</sup> de demi-tons.

*Plage de valeurs: -63...+63.*

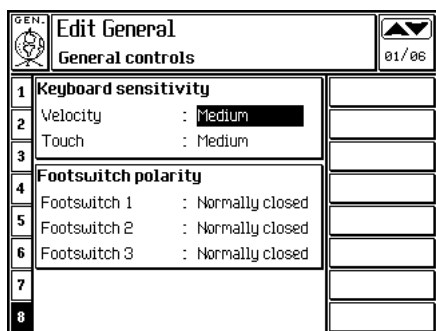
### KEYBOARD SCALE (CLÉS)

Sélection des Tempéraments (ou Clés).

*Options: Equal, Inverse, Meantone, Werkmeister III, Arabian 1, Arabian 2, User1 ... User8.*

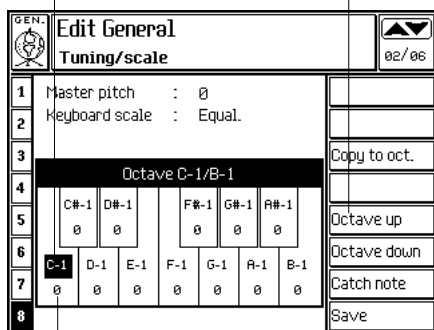
### SCALE USER (CLÉS PROGRAMMABLES PAR L'UTILISATEUR)

L'instrument permet de programmer des clés (Tempéraments) User à son gré par le biais du clavier affiché sur la partie inférieure de l'écran. Cette représentation graphique affiche l'accordage en cours des notes d'une octave. L'octave en édition est affichée sous la représentation du clavier (par ex. Octave C-1/B-1 = octave Do-1/Si-1). Chaque note indique le statut de l'accordage (pitch) de la note réelle (coarse) et de l'accordage fin (fine). Les opérations de programmation permettent de modifier le pitch



Edit General - General controls (contrôles généraux)

Note réelle Coarse tuning      Octave (appuyer sur F5 pour «Octave Up» ou sur F6 pour «Octave Down»).



Accordage fin par pas de 64<sup>èmes</sup> de demi-tons

Edit General: Master pitch & Keyboard Scale

de une ou de plusieurs notes en modifiant les paramètres de la note réelle (coarse) et de celle finement accordée pour l'octave en cours. La configuration ainsi obtenue est par la suite copiée sur toutes les autres octaves afin d'obtenir la clé désirée.

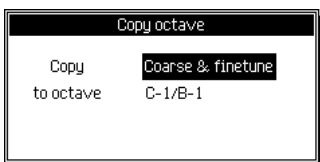
**Exemple - programmation d'une clé par le biais de l'accordage fin des notes:**

1. Avec la fonction "Octave Up" (F5), sélectionner l'octave que l'on veut programmer.
2. Appuyez sur les Touches curseur pour sélectionner le paramètre de l'accordage fin (dans notre cas "0") et tourner le Dial pour régler l'accordage à son gré, en jouant plusieurs fois la note afin d'écouter le changement obtenu.
3. Répétez l'opération d'accordage fin sur des autres notes.
4. Sélectionnez la fonction "Copy to oct." (F3), et ensuite l'option "Fine Tune" dans le paramètre "Copy" et l'option "ALL" dans le paramètre "to octave", pour finir appuyez sur ENTER pour confirmer.
5. Quand la programmation est terminée, vous pouvez sauvegarder le tempérament (clé) dans le Setup en appuyant sur F7 («Save»). L'écran affiche une requête de sélection d'emplacement User.

**LES OPTIONS DE TUNING/SCALE**

**Copy to octave... (F3) (copier à l'octave...)**

Copie la programmation en cours sur une autre octave. L'écran affiche la fenêtre de dialogue «Copy to octave» dans laquelle on doit indiquer les éléments à copier et l'octave dans laquelle copier la programmation.



**Coarse&Fine** - Copie les notes réelles (coarse) et celles accordées finement (fine tune).

**Coarse** - Copie uniquement les notes réelles.

**Finetune** - Copie uniquement les notes accordées finement.

**To octave** - Sélectionne l'octave dans laquelle copier la programmation. Sélectionner l'option ALL pour copier la configuration de l'octave programmée sur toutes les octaves du clavier.

**Octave Up (F5) (une octave au-dessus)**

Met en édition l'octave successive (plus aiguë).

**Octave Down (F6) (une octave au-dessous)**

Met en édition l'octave précédente (plus grave).

**Catch Note... (F7) (sélection note)**

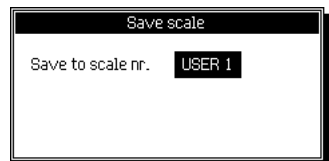
Sélectionne la note à éditer. Appuyez sur F7. L'écran affiche le message suivant:



Jouer la note que l'on veut éditer.

**Save... (F8) (sauvegarder)**

Sauvegarde dans le Setup la clé (ou tempérament) programmé en tant que clé User. L'écran affiche la fenêtre de dialogue «Save» dans laquelle sélectionner l'une des 8 Scale User disponibles.



Sélectionnez la clé User en tournant le DIAL. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

# Pedalboard/Computer

Les prises PEDALBOARD et COMPUTER sont alternatives. On ne peut pas les utiliser les deux en même temps.

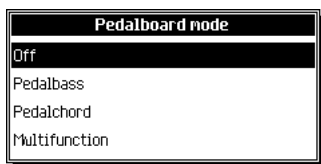
Pour enclencher l'une des deux prises, sélectionner le rectangle correspondant («Pedalboard» ou «Computer») en appuyant sur les Touches curseur.

## PEDALBOARD

Si vous avez acheté le pédalier optionnel Generalmusic à 13 pédales, connectez-le à la prise Pedalboard et programmez l'instrument en appuyant sur F8 («Mode»).

## MODE (F8) POUR PEDALBOARD

Options du pédalier.



**Off** - Pédalier déclenché.

**Pedalbass** - La basse automatique est déclenchée et la piste BASS est attribuée au pédalier. On peut jouer la basse avec la pédale.

**Pedalchord** - La reconnaissance des accords du clavier est déclenchée et passe au pédalier. Pour composer des mineures et des septièmes, on peut jouer deux notes simultanément. On peut également programmer les pédales 1, 2, 3 pour la sélection de mineure et de septième par le biais des pédales.

**Multifunction** - Chaque note du pédalier rappelle une fonction associée aux Styles:

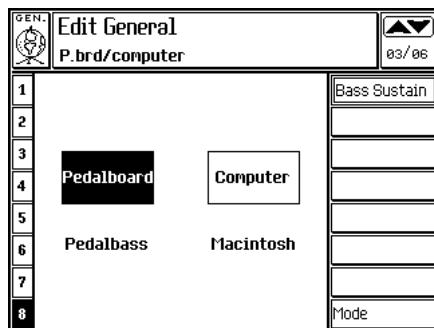
Note	Fonction	Note	Fonction
C2	Start/Stop	C#2	Tempo -
D2	Intro	D#2	Tempo +
E2	Ending	F2	Var 1
F#2	Fill <	G2	Var 2
G#2	Fill =	A2	Var 3
A#2	Fill >	B2	Var 4
C3	Key Start		

## Bass Sustain (F1)

Soutien des notes du pédalier.

## COMPUTER

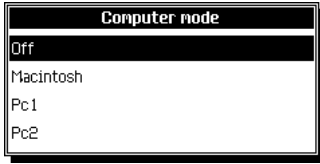
Au lieu d'utiliser l'interface MIDI, on peut directement se connecter à un ordinateur par le biais d'un seul câble sériel. On programme le port Computer pour le type d'ordinateur utilisé en appuyant sur la Touche de fonction F8 («Mode»).



Edit General: PedalBoard/Computer

## Mode (F8) options pour computer

Options disponibles pour dialoguer avec un ordinateur:



**Off** - Connexion déclenchée.

**Macintosh** - Connexion sérieielle avec un Apple Macintosh™. Il faut installer un câble sériel standard pour Macintosh à connecter à la prise Modem. Sélectionnez une vélocité de communication de 1 MHz dans le logiciel de l'ordinateur.

**PC1** - Connexion sérieielle à un IBM PC™ ou à un compatible avec vélocité de communication à 31250 bauds. Il faut connecter le câble sériel (fourni en option) au port RS-232 de l'ordinateur.

**PC2** - Comme le précédent mais avec une vélocité de 38400 bauds.

## Date & Time (Date & Heure)

Réglage du calendrier et de l'horloge interne (date et heure).

### SET DATE (F1) (RÉGLAGE DATE)

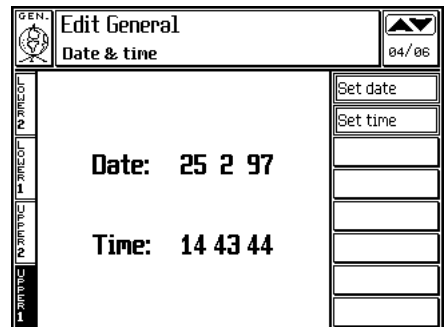
Met en édition la date. Déplacer le curseur sur le jour, le mois et l'année et effectuer les modifications nécessaires en tournant le DIAL.

Confirmez en appuyant sur ENTER ou sur F1.

### SET TIME (F2) (RÉGLAGE HEURE)

Met en édition l'heure. Déplacez le curseur en appuyant sur les Touches curseur sur l'heure, les minutes et les secondes et effectuez les modifications nécessaires en tournant le DIAL.

Confirmez en appuyant sur ENTER ou sur F2.



Edit General; Date & Time

## Display controls

Contrôles d'affichages de l'écran. Les programmations sont stockées dans la mémoire même lors de l'extinction de l'instrument. Elles ne sont pas sauvegardées sur disquette.

### CHORD LANGUAGE (LANGUE)

Sélection de la langue (English/Italien) pour afficher les sigles des accords dans l'affichage principal (mode Style/Performance)

### HELP LANGUAGE (Langue de l'aide en ligne)

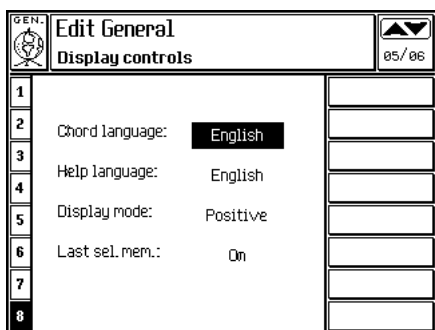
Sélectionne la langue d'affichage de l'Aide en ligne.

### DISPLAY MODE (MODES DE L'ÉCRAN)

Offre le choix entre l'affichage du texte noir sur fond blanc (Positive) et du texte blanc sur fond noir (Negative).

### MÉMORISATION DE LA DERNIÈRE SÉLECTION

Si cette fonction (Last Selection Memory) est activée (on), la dernière sélection en mode Style, Performance ou son est mémorisée. Si la fonction est désactivée (off), la fenêtre de sélection de ces modes n'affiche pas la dernière sélection.



Edit General - Display controls

## Mic/Line Inputs

Cette page affiche des barres graphiques pour contrôler le niveau du signal sur les entrées Inputs 1 et 2.

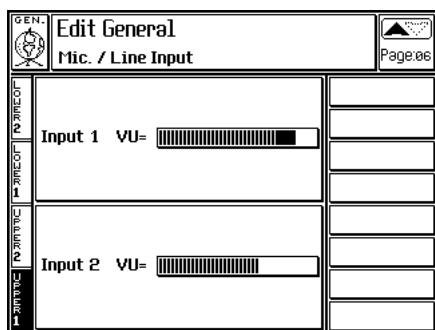
L'affichage change selon si la carte Audio Vidéo est installée ou non.

### CARTE A/V NON INSTALLÉE

Si la carte audio/vidéo fournie en option n'est pas installée, cette page ne contient que les indicateurs de niveaux (VU meter) des deux entrées. Vous pouvez connecter un microphone ou un autre instrument sur ces entrées Mic/Line (IN1, IN2) pour jouer à travers l'ampli de l'instrument. Le signal en entrée est de nouveau adressé tel quel aux sorties LEFT et RIGHT. Le signal n'est pas élaboré par le processeur d'effets internes (DSP).

Réglez l'impédance en tournant les molettes GAIN 1 & 2 positionnées à côté des entrées audio. Vous obtiendrez le niveau optimal quand le signal en entrée, au volume maximum, effleure l'extrémité droite de la barre graphique VU (la zone du "clipping").

Réglez le volume du signal sur les sorties LEFT et RIGHT par le biais du curseur MIC/LINE positionné sur le tableau de commande. Le curseur M.VOL ne fonctionne pas sur le signal en entrée.



Edit General - Mic/Line In (carte AV non installée)



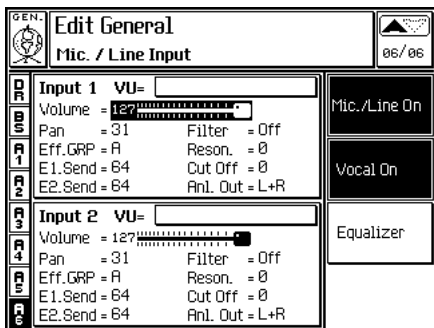
## CARTE A/V INSTALLÉE

Si la carte audio/vidéo fournie en option est installée, cette page affiche une situation complètement différente en listant une série de paramètres qui contrôlent le signal en entrée.

Le signal en entrée est adressé au générateur sonore interne et au processeur d'effets avant d'être renvoyé sur les sorties LEFT et RIGHT.

Régler l'impédance en tournant les molettes GAIN positionnées à côté des entrées audio. Vous obtiendrez le niveau optimal quand le signal en entrée, au volume maximum, effleure l'extrémité droite de la barre graphique VU (la zone "clipping").

Régler le volume maximum en déplaçant le curseur MIC/LINE positionné sur le tableau de commande. Le curseur MASTER règle globalement le niveau de sortie du générateur sonore interne (sons du **SK760/880** et signal des entrées MIC/LINE IN).



Edit General - Mic/Line In (carte AV installée)

## PARAMÈTRES (AVEC CARTE AV OPTIONNELLE INSTALLÉE)

### Input VU

Indicateur de niveau du signal en entrée. Régler l'impédance des entrées par le biais des molettes 2 et 1 positionnées à côté des entrées audio.

Au niveau maximum, un *clipping* peut se vérifier, c'est à dire une distorsion que vous éliminez en réglant l'impédance.



L'indicateur VU-meter indica il livello del segnale in entrata. La zona scura all'estrema destra rappresenta il clipping (distorsione).

### Volume

Réglage séparé du volume pour chacune des entrées. *Plage de valeurs: 0 ... 127.*

### Pan

Détermine la position du signal en entrée dans le panoramique stéréo. *Plage de valeurs: -32 (tout à gauche) ... 0 (au centre) ... +31 (tout à droite).*

### Eff Group

Sélectionne le Groupe des effets A ou B.

### E1 Send

Détermine la quantité d'effet de réverbération à appliquer au signal. *Plage de valeurs: 0 ... 127.*

### E2 Send

Détermine la quantité d'effet de modulation à appliquer au signal. *Plage de valeurs: 0 ... 127.*

## Filter

Sélectionne le type de filtre. *Plage de valeurs: Off, LP (Low Pass - Passe bas), HP (High Pass - Passe haut), BP (Band Pass - Bande passante), PB (Parametric Boost), PC (Parametric Cut).*

## Cutoff

Programme la fréquence de coupure du filtre (cutoff frequency). *Plage de valeurs: 0 ... 191.*

## Resonance

Programme la résonance du filtre. *Plage de valeurs: 0 ... 127.*

## Audio Out

Sélectionne la ou les sorties audio auxquelles adresser le signal. *Plage de valeurs: L+R (Left+Right); L; R.*

## MIC/LINE ON/OFF (F1)

Interrupteur d'enclenchement/déclenchement des entrées audio MIC/LINE IN1 et IN2. Quand les entrées sont enclenchées, la polyphonie est réduite de deux notes; si la polyphonie n'est pas nécessaire, il vaut mieux les déclencher pour destiner les deux voix aux sons internes du **SK760/880**.

## FONCTION VOCAL ON/OFF (F3/F4)

Cette fonction permet d'activer ou de désactiver le processeur vocal. Consultez également la section sur le Vocal Processor dans le chapitre concernant l'édition des effets.

## EQUALIZER (F5/F6)

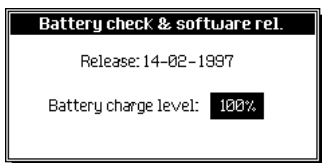
Les paramètres affectent uniquement le signal de l'entrée Mic/Line.

# Les options du menu principal de Edit General

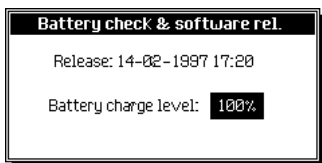
## BATTERY & RE.... (F1)

Date de la mise à jour du système opérationnel et niveau de la charge de la batterie tampon.

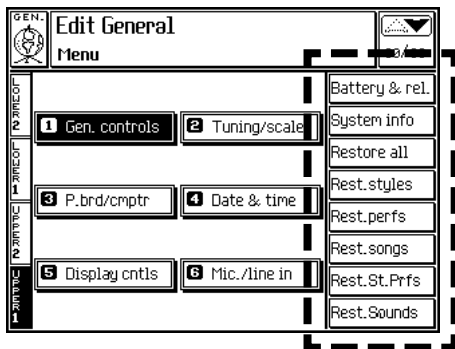
Appuyez une fois sur F1 pour afficher les informations relatives à la date de la version du système opérationnel et au niveau de charge de la batterie tampon.



Appuyez de nouveau sur F1 pour afficher la date et l'heure de la version du système opérationnel:



Quand le niveau de la charge est bas, laisser l'instrument sous tension pendant au moins 15 heures pour recharger complètement la batterie.



Colonne des options du menu principal de Edit General

## SYSTEM INFO (F2)

Informations relatives aux expansions installées.

System Information	
Volatile Ram Size	Not present
Backed Ram Size	2048 KB
Hard Disk	Present
Video	Not present

## RESTORE

L'environnement «Edit General» présente plusieurs commandes RESTORE particulièrement utiles pour rétablir en partie ou toute la RAM de l'instrument en statut de défaut.

Vous pouvez effacer par le biais d'une seule commande toutes les données programmées par l'utilisateur (Programmable Performance, Style User, Song, Performance-Sound), soit comme un ensemble du même type d'élément (toutes les Performances, toutes les Style-Performances, tous les User Styles, tous les Songs), soit comme bloc entier de toutes les données dans la RAM. L'effacement des données programmées rétablit le statut original des paramètres de l'instrument.

Par exemple, par le biais de la commande Restore Performances, vous pouvez effacer toutes les Performances programmables modifiées et mémorisées par l'utilisateur et rétablir les Performances originales programmées en usine.

► **ATTENTION:** Utilisez les commandes RESTORE avec prudence car les données programmées sont irrémédiablement effacées. Nous vous conseillons de préalablement sauvegarder sur disquette ou sur Disque dur les données avant de procéder à des opérations Restore.

## **RESTORE ALL (F3)**

Cette opération efface totalement la RAM (Performance, User Style, Style-Performance, Song) et rétablit les données originales d'usine (RAM vide).

En appuyant sur F3, l'écran affiche un message vous invitant à confirmer l'opération en appuyant sur ENTER ou à l'annuler en appuyant sur ESCAPE.

## **RESTORE STYLES (F4)**

Cette opération efface tous les Styles User (y comprises les User Style-Performances) présents sur les emplacements User 1, 2, 3 et 4 de la section STYLE GROUPS. Les emplacements USER sont rétablis à leur statut original d'usine (vide «User»).

En appuyant sur F4, l'écran affiche un message vous invitant à confirmer l'opération en appuyant sur ENTER ou à l'annuler en appuyant sur ESCAPE.

## **RESTORE PERFORMANCE (F5)**

Cette opération efface toutes les Programmable Performances modifiées et mémorisées par le biais de la commande PERFORMANCE GROUPS. Le statut original de toutes les Performances est rétabli.

En appuyant sur F5, l'écran affiche un message vous invitant à confirmer l'opération en appuyant sur ENTER ou à l'annuler en appuyant sur ESCAPE.

## **RESTORE SONGS (F6)**

Cette opération efface totalement tous les Songs présents dans la RAM. La mémoire dédiée aux Songs est rétablie à son statut original d'usine (vide «User»).

En appuyant sur F6, l'écran affiche un message vous invitant à confirmer l'opération en appuyant sur ENTER ou à l'annuler en appuyant sur ESCAPE.

## **RESTORE STYLE-PERFORMANCE (F7)**

Cette opération efface totalement toutes les Style-Performances modifiées associées aux Style ROM. Le statut original des paramètres de toutes les Style-Performances est rétabli. Les ROM-Styles associés aux Style-Performances modifiées sont affichés à l'écran avec le symbole de l'astérisque (\*) visualisé après le nom du Style.

En appuyant sur F7, l'écran affiche un message vous invitant à confirmer l'opération en appuyant sur ENTER ou à l'annuler en appuyant sur ESCAPE.

## **FONCTION RESTORE SOUNDS (F8)**

Cette opération permet de récupérer la configuration des sons telle qu'à sa sortie d'usine, annulant toutes les éditions réalisées par l'utilisateur sur les sons et sauvegardées en mémoire utilisateur. Cette opération est particulièrement utile pour récupérer les sons originaux après avoir chargé une configuration sonore WK4 à l'aide des procédures Load All Sounds et Load Block.

Appuyez sur la touche F8 : l'invite vous demande de confirmer l'opération par la touche ENTER ou de l'annuler par la touche ESCAPE.

# Appendix

- Tableaux des Sons
- Tableaux des kit de batterie
- Tableaux des Styles
- Tableau des Performances
- Tableaux des Effets
- Tableaux des Ondes
- Implémentation MIDI
- Contrôleurs MIDI
- Implémentation System Exclusive
- Sommaire (alphabétique)

**SK760**  
WORLD  
KEYBOARD

**POWERSTATION**

**SK880**  
WORLD  
KEYBOARD

**POWERSTATION**

 **GEM**  
by GENERALMUSIC

## ROM-Sounds

Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>PIANO group</b>								
1	Piano1 <sup>2</sup>	PianoMk1 <sup>2</sup>	PickPiano <sup>2</sup>	PianoStage <sup>2</sup>	InharPiano <sup>2</sup>			
2	Piano2 <sup>2</sup>	PianoW2 <sup>2</sup>	PianoOctave <sup>3</sup>	PianoTine <sup>3</sup>	TonePiano <sup>2</sup>			
3	Piano3 <sup>2</sup>	E.G.Piano1 <sup>2</sup>	E.G.Piano2 <sup>2</sup>	AtkPiano1 <sup>2</sup>	ArcoPiano <sup>3</sup>			
4	HonkyTonk <sup>2</sup>	DetPiano <sup>2</sup>	Western <sup>2</sup>	AtkPiano2 <sup>2</sup>				
5	E.Piano1 <sup>1</sup>	ThinRhodx <sup>2</sup>	E.Piano4 <sup>2</sup>	RhoxFilt <sup>2</sup>	E.PianoMk <sup>2</sup>	E.PianoX <sup>2</sup>	FM Pro	
6	E.Piano2 <sup>2</sup>	E.Piano3 <sup>2</sup>	E.Piano5 <sup>2</sup>	E.PianoStf <sup>2</sup>	DetuneE.P. <sup>2</sup>	DynE.P. <sup>1</sup>	MezzoPiano	
7	HarpSichor <sup>1</sup>	HarpSich2 <sup>2</sup>	HarpSich3 <sup>1</sup>	LogPiano <sup>2</sup>	ElPianoSeq <sup>1</sup>			
8	Clavinet <sup>1</sup>	SynClav <sup>1</sup>	WowClav <sup>2</sup>	PercPiano <sup>2</sup>				
<b>CHROM PERC. group</b>								
9	Celesta <sup>2</sup>	CelestaPlk <sup>2</sup>	ToyPiano <sup>2</sup>	Balarimba <sup>1</sup>				
10	Glockensp1 <sup>2</sup>	GlockVibes <sup>2</sup>	GlockChoir <sup>2</sup>	ToyOrgan <sup>2</sup>				
11	MusicBox <sup>2</sup>	WineGls1 <sup>2</sup>	MusicBell <sup>2</sup>	GlockSeq <sup>1</sup>				
12	Vibraphone <sup>1</sup>	Vibes2 <sup>1</sup>	SynVibes <sup>2</sup>					
13	Marimba <sup>1</sup>	Marimba2 <sup>2</sup>	Mallet <sup>2</sup>	Marimba3 <sup>1</sup>				
14	Xylophone <sup>1</sup>	Xylophone2 <sup>1</sup>	XyloTribal <sup>2</sup>	SynthMarim <sup>1</sup>				
15	TubularBel <sup>2</sup>	SoftBell <sup>2</sup>	Oohlalaa <sup>2</sup>	VibeSeq <sup>1</sup>	Quasimodo			
16	Santur <sup>2</sup>	BarChimes <sup>1</sup>	Climbing <sup>2</sup>					
<b>ORGAN group</b>								
17	Organ1 <sup>2</sup>	16'1'Drw1 <sup>1</sup>	Organ1WX <sup>2</sup>	OrgTheatre <sup>1</sup>	16'1'Vib3 <sup>2</sup>	8' <sup>1</sup>	2' <sup>1</sup>	RockOrgSeq <sup>1</sup>
18	Organ2 <sup>1</sup>	16'8'5'Drw1 <sup>1</sup>	JazzOrgan3 <sup>2</sup>	Organ3W <sup>1</sup>	16' <sup>1</sup>	4' <sup>1</sup>	OctaDrawbr <sup>3</sup>	TheatreSus
19	Organ3 <sup>2</sup>	SwOrgan <sup>2</sup>	SynOrg1 <sup>2</sup>	OrganC3 <sup>2</sup>	5'1/3' <sup>1</sup>	2'2/3' <sup>1</sup>	FiltDrawbr <sup>3</sup>	RotaryPress
20	ChurchOrg1 <sup>2</sup>	Church2 <sup>1</sup>	Organ3WX <sup>2</sup>	Organ1W <sup>2</sup>	PipeOrg3 <sup>2</sup>	Hamclick <sup>2</sup>	SixtDrawbr <sup>3</sup>	
21	ReedOrgan <sup>1</sup>	PipeOrgan <sup>2</sup>	Organ4 <sup>2</sup>	PipeChiff <sup>2</sup>	HamDrw <sup>1</sup>	EvocativOr <sup>2</sup>	Bandoneon3 <sup>1</sup>	
22	Musette <sup>1</sup>	Accord1 <sup>1</sup>	Accord2 <sup>2</sup>	Accord3 <sup>1</sup>	Accord4 <sup>2</sup>	Accord5 <sup>1</sup>	Trekzak	Fuzztain
23	Harmonica <sup>1</sup>	Blusette <sup>1</sup>	WestHarmon <sup>1</sup>	Farfis <sup>1</sup>	Hamperc <sup>1</sup>	PercOrgan <sup>2</sup>	DirtyOrgan <sup>3</sup>	The Strat
24	Bandoneon <sup>1</sup>	Cassotto <sup>1</sup>	OrganLfo <sup>2</sup>	Bandoneon2 <sup>2</sup>	Diatonic <sup>2</sup>	AccordEnv <sup>1</sup>	OctAccordn <sup>2</sup>	
<b>GUITAR group)</b>								
25	NylonGtr <sup>1</sup>	SoloGtr <sup>1</sup>	VocalGtr <sup>2</sup>	PedalSteel <sup>2</sup>	CrunchGt <sup>1</sup>	NylonGtr2 <sup>3</sup>		
26	SteelGtr <sup>1</sup>	12StrGtr <sup>2</sup>	SteelGtr1 <sup>1</sup>	SteelGtr2 <sup>1</sup>	Mandolin <sup>1</sup>	Mandolin2 <sup>1</sup>	SteelGtr3 <sup>1</sup>	
27	JazzGtr1 <sup>1</sup>	OctJzGtr <sup>1</sup>	Hawaiian <sup>2</sup>	JazzGtr2 <sup>1</sup>	MutedClean <sup>1</sup>	JazzStrato <sup>2</sup>		
28	CleanGtr <sup>1</sup>	ElGuitar1 <sup>1</sup>	ChorusGtr <sup>2</sup>	ElGuitar2 <sup>2</sup>	Dyn.Clean <sup>2</sup>	ElGuitar3 <sup>2</sup>	ElGuitar4 <sup>2</sup>	
29	MutedGtr <sup>1</sup>	Muted2 <sup>2</sup>	Dyn.Muted <sup>1</sup>	MutedWha <sup>1</sup>	MutedFunk <sup>1</sup>	MandolinSeq <sup>1</sup>		
30	Overdrive <sup>1</sup>	WhaGtr1 <sup>2</sup>	5thOverdr <sup>2</sup>	CrunchStb <sup>2</sup>	5thDistort <sup>3</sup>			
31	DistGtr <sup>1</sup>	FuzzGtr <sup>2</sup>	HeavyGt <sup>2</sup>	LeadDist <sup>3</sup>	LeadDist2 <sup>3</sup>	LeadDist3 <sup>3</sup>		
32	HarmonxGtr <sup>1</sup>	SlowHarmx <sup>2</sup>	HarmGtr3 <sup>2</sup>	StratoGt <sup>1</sup>	JazzPick <sup>2</sup>			

The suffix <sup>3</sup> = 3 oscillators per voice. The suffix <sup>2</sup> = 2 oscillators per voice. The suffix <sup>1</sup> = 1 oscillator per voice. The prefix DK = DrumKit

# ROM-Sounds

Bank	9	10	11	12	13	14	15	16
<b>PIANO group</b>								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
<b>CHROM PERC. group</b>								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
<b>ORGAN group</b>								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
<b>GUITAR group)</b>								
25								ST_Nylon <sup>1</sup>
26					ST_Mandolin <sup>1</sup>	ST_Steel1 <sup>1</sup>	ST_Steel2 <sup>1</sup>	ST_Steel3 <sup>1</sup>
27								ST_12Strng <sup>1</sup>
28								ST_Steel4 <sup>1</sup>
29								
30								
31								
32								

## ROM-Sounds

Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>BASS group</b>								
33	AcousticBs1 <sup>1</sup>	AcousticBs2 <sup>1</sup>	AcousticBs3 <sup>2</sup>	Dyn.AcoBs <sup>1</sup>	HarmAcBs <sup>1</sup>	FingerdBs2 <sup>1</sup>	DanceBass <sup>2</sup>	TheChopper <sup>2</sup>
34	FingerdBs <sup>1</sup>	Dyn.Fingrd <sup>2</sup>	Dyn.Bass1 <sup>1</sup>	Dyn.Baxx <sup>1</sup>	HarmAcBs2 <sup>1</sup>	Fretless3 <sup>1</sup>	FingerdBs3 <sup>2</sup>	LowPassed <sup>2</sup>
35	PickBass <sup>1</sup>	Dyn.Bass2 <sup>1</sup>	PckBass2 <sup>2</sup>	PkBsMute <sup>1</sup>	HarmElBs <sup>1</sup>	WedgeBass <sup>1</sup>	SubBass <sup>2</sup>	SerialBass <sup>2</sup>
36	Fretless <sup>2</sup>	AcidBass1 <sup>2</sup>	Flanged <sup>1</sup>	Fretless2 <sup>1</sup>	RezoBass <sup>1</sup>	SynBass5 <sup>1</sup>	WowBass <sup>1</sup>	ContraSynB <sup>2</sup>
37	SlapBass1 <sup>1</sup>	Dyn.Bass3 <sup>1</sup>	SlapSynBs <sup>2</sup>	PckBass3 <sup>1</sup>	ClickBass <sup>1</sup>	ToneBass <sup>1</sup>	FingAndSlp <sup>2</sup>	DigiBass <sup>2</sup>
38	SlapBass2 <sup>2</sup>	WXBass <sup>2</sup>	StopBass <sup>2</sup>	ThumBass <sup>1</sup>	BleapBass <sup>1</sup>	BassMik <sup>1</sup>	DubbedRezo <sup>2</sup>	PriorBass <sup>2</sup>
39	SynBass1 <sup>1</sup>	SynBass3 <sup>1</sup>	TecknoBass <sup>2</sup>	AcousticBs4 <sup>1</sup>	SynSlapBs <sup>1</sup>	SpaceBass1 <sup>2</sup>	Popcorn <sup>2</sup>	SynBass6 <sup>2</sup>
40	SynBass2 <sup>2</sup>	SynBass4 <sup>2</sup>	RaveBass <sup>2</sup>	SynthBass <sup>2</sup>	HitBass <sup>2</sup>	SpaceBass2 <sup>2</sup>	NylonBass <sup>2</sup>	RazorBass <sup>2</sup>
<b>STRINGS group)</b>								
41	Violin <sup>1</sup>	SlowViolin <sup>1</sup>	ViolinOrch <sup>2</sup>					
42	Viola <sup>1</sup>	BowedViola <sup>2</sup>	ViolaPad <sup>2</sup>					
43	Cello <sup>1</sup>	SlowCello <sup>1</sup>	CelloEns <sup>2</sup>	Quartet <sup>1</sup>				
44	Contrabass <sup>1</sup>	BowedBass <sup>2</sup>	Staccato <sup>1</sup>					
45	TremoloStr <sup>1</sup>	OctTremolo <sup>2</sup>	Plectra <sup>1</sup>					
46	Pizzicato <sup>1</sup>	OctPizz <sup>2</sup>	EchoPizz <sup>1</sup>					
47	Harp <sup>1</sup>	HarpDelay <sup>2</sup>	Spacehar <sup>2</sup>					
48	Timpani <sup>1</sup>	TimpaniEFX <sup>2</sup>	Dyn.Orch III <sup>2</sup>					
<b>ENSEMBLE group)</b>								
49	Strings <sup>1</sup>	StereoStrg <sup>2</sup>	StrgGlock <sup>2</sup>	DualStrgs <sup>2</sup>	StereoOctv <sup>3</sup>			
50	SlwStrings <sup>1</sup>	StrgOrch <sup>2</sup>	St.SlwStrg <sup>2</sup>	Strings2 <sup>1</sup>	SlwString2 <sup>1</sup>			
51	SynStrg1 <sup>2</sup>	SynStrg3 <sup>2</sup>	SynStrg5 <sup>2</sup>	OrchHits2 <sup>1</sup>	SawStrings <sup>2</sup>			
52	SynStrg2 <sup>2</sup>	SynStrg4 <sup>2</sup>	Strings3 <sup>2</sup>	StrEthnic <sup>2</sup>	NoiseUuh <sup>2</sup>			
53	Choir <sup>1</sup>	VoiceUuh <sup>2</sup>	SlowUuh <sup>2</sup>	BackVocals <sup>1</sup>	PannedVox <sup>4</sup>			
54	VoiceOohs <sup>2</sup>	VoiceAah <sup>2</sup>	SlowAah <sup>2</sup>	SimStrings <sup>2</sup>	WideEnsemb <sup>2</sup>			
55	SynVox <sup>2</sup>	SkatVoices <sup>1</sup>	Vocoder <sup>2</sup>	SympMemory <sup>2</sup>	StereoSlow <sup>2</sup>			
56	OrchHits <sup>2</sup>	Rave <sup>2</sup>	Dyn.St.Hit <sup>3</sup>	HitsRev <sup>2</sup>	OctSlowStr <sup>2</sup>			
<b>BRASS group</b>								
57	Trumpet <sup>1</sup>	FlugelAttk <sup>1</sup>	FlugelHorn <sup>1</sup>	DynSection <sup>2</sup>	NoiseTrp <sup>3</sup>			
58	Trombone <sup>1</sup>	Trombone3 <sup>1</sup>	WowTromb2 <sup>1</sup>	TrombSwell <sup>1</sup>	TrombSlop <sup>2</sup>	TrombSwel2		
59	Tuba <sup>2</sup>	ShortTuba <sup>1</sup>	WowTuba <sup>1</sup>	ClassicBrs <sup>1</sup>	OctBrass1 <sup>3</sup>			
60	MutedTrp1 <sup>1</sup>	MutedTrp2 <sup>1</sup>	Dyn.MtTrp <sup>2</sup>	ModernBrs <sup>1</sup>	OctBrass2 <sup>3</sup>			
61	FrenchHorn <sup>2</sup>	Dyn.FrHorn <sup>3</sup>	TotoHorns <sup>2</sup>	FrHmSwell <sup>2</sup>	FrenchFlut <sup>3</sup>	ColorBrass <sup>2</sup>		
62	Brass <sup>2</sup>	Brass2 <sup>2</sup>	BrassRips <sup>1</sup>	BrassFall <sup>2</sup>	BrassTrp <sup>2</sup>	StereoBrs <sup>2</sup>		
63	SynBrass1 <sup>2</sup>	SynBras2 <sup>2</sup>	SyntHorn <sup>2</sup>	SynBrass3 <sup>2</sup>	PercSynBrs <sup>3</sup>			
64	SynBrass2 <sup>2</sup>	SlowHorn <sup>2</sup>	AttkHorn <sup>2</sup>	SynBrass4 <sup>2</sup>	SynBrass5 <sup>2</sup>			



## ROM-Sounds

Bank	9	10	11	12	13	14	15	16
<b>BASS group</b>								
33	Vang.Bass							ST_AcouBs <sup>1</sup>
34	DanceFing <sup>2</sup>	Vang.Bass2						ST_FngrdBs <sup>1</sup>
35	SoftBass <sup>2</sup>							ST_PickBs2 <sup>1</sup>
36								ST_FretIs1 <sup>1</sup>
37								ST_FretIs2 <sup>1</sup>
38								ST_FngrBs2 <sup>1</sup>
39							ST_PickBs1 <sup>1</sup>	ST_FretIs3 <sup>1</sup>
40							ST_SynBas4 <sup>2</sup>	ST_FretIs4 <sup>1</sup>
<b>STRINGS group)</b>								
41								
42								
43								
44								
45								
46								
47								
48								
<b>ENSEMBLE group</b>								
49								
50								
51								
52								
53								
54								
55								
56								
<b>BRASS group</b>								
57								
58								
59								
60								
61								
62								
63								
64								

## ROM-Sounds

Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>REED group</b>								
65	Soprano <sup>1</sup>	Soprano2 <sup>2</sup>	SoprFilter <sup>1</sup>	AltoSax <sup>1</sup>	Safe Sax			
66	SoftSax <sup>1</sup>	SaxNoise <sup>2</sup>	SoftFilt <sup>1</sup>	LiscioSax <sup>1</sup>				
67	TenorSax <sup>1</sup>	OctaveSax <sup>2</sup>	TenFilter <sup>1</sup>	TouchSax <sup>2</sup>				
68	BaritonSax <sup>1</sup>	BaritDet <sup>2</sup>	BariFilter <sup>1</sup>	BaritnSax2 <sup>1</sup>				
69	Oboe <sup>1</sup>	OboeChiff <sup>2</sup>	OboeFilter <sup>1</sup>	SaxQuartet <sup>1</sup>				
70	EnglisHorn <sup>2</sup>	EngHorn2 <sup>2</sup>	HornFilter <sup>2</sup>	TenSaxSolo <sup>1</sup>				
71	Bassoon <sup>1</sup>	Bassoon2 <sup>1</sup>	BassoonFlt <sup>1</sup>	BreathSopr <sup>2</sup>				
72	Clarinet <sup>1</sup>	ClarSolo <sup>2</sup>	ClarFilter <sup>1</sup>	LiscioClar <sup>1</sup>				
<b>PIPE group</b>								
73	Piccolo <sup>1</sup>	HardFlute1 <sup>2</sup>	HardFlute2 <sup>2</sup>	PanFilter <sup>1</sup>				
74	Flute <sup>1</sup>	Dyn.Flute1 <sup>2</sup>	DynHiFlute <sup>2</sup>	ColorWind <sup>2</sup>				
75	Recorder <sup>2</sup>	Recorder2 <sup>2</sup>	Bubbler <sup>1</sup>					
76	PanFlute <sup>1</sup>	PanFlute2 <sup>2</sup>	Dyn.Pan <sup>1</sup>	Panfloit				
77	BottleBlow <sup>2</sup>	BottleNois <sup>2</sup>	Tube <sup>1</sup>					
78	Shakuhachi <sup>2</sup>	Shakupad <sup>2</sup>	ShakuVoice <sup>2</sup>					
79	Whistle <sup>1</sup>	Whistle1WX <sup>1</sup>	Whistle3WX <sup>2</sup>					
80	Ocarina <sup>2</sup>	OcarinaPan <sup>2</sup>	OcarinaSyn <sup>2</sup>					
<b>SYNTH LEAD group</b>								
81	SquareWave <sup>2</sup>	Pulse1 <sup>2</sup>	Pulse2 <sup>2</sup>	ProphSaw <sup>1</sup>	SnapSynth <sup>1</sup>	BirAttak <sup>1</sup>	RdPhas <sup>1</sup>	Boss <sup>1</sup>
82	SawWave <sup>2</sup>	ObxFilter <sup>2</sup>	Lyle <sup>2</sup>	TrianWave <sup>1</sup>	SeqTone <sup>1</sup>	Boink <sup>1</sup>	StrnNoise <sup>1</sup>	PannedSeq <sup>2</sup>
83	SynCalliop <sup>2</sup>	Azimat <sup>2</sup>	SynLead1 <sup>2</sup>	ClavWave <sup>1</sup>	SeqWoody <sup>1</sup>	Gring <sup>1</sup>	SevenSynth <sup>1</sup>	Joe4lead <sup>2</sup>
84	ChiffLead <sup>3</sup>	Chopper <sup>2</sup>	Digital <sup>2</sup>	PulseWave <sup>1</sup>	SeqStick <sup>1</sup>	Thin <sup>1</sup>	SynthLead <sup>1</sup>	OIFaithful <sup>3</sup>
85	Charang <sup>2</sup>	Jump <sup>2</sup>	SoundTrk <sup>2</sup>	MiniSaw <sup>1</sup>	Inharm1 <sup>1</sup>	Buzz <sup>1</sup>	MKSynth <sup>1</sup>	Saw-Me <sup>3</sup>
86	SoloVox <sup>2</sup>	FiltRes1 <sup>2</sup>	FiltRes2 <sup>2</sup>	MiniPulse <sup>1</sup>	Inharm2 <sup>1</sup>	LfxSynth <sup>1</sup>	StlSynth <sup>1</sup>	Saw-You <sup>3</sup>
87	5thSawWave <sup>4</sup>	Decay1 <sup>2</sup>	Decay2 <sup>2</sup>	DigiWave1 <sup>1</sup>	Inharm3 <sup>1</sup>	Sharp <sup>1</sup>	Fmlsh <sup>1</sup>	PowerPop <sup>2</sup>
88	BassLead <sup>3</sup>	Obx2 <sup>2</sup>	Obx3 <sup>2</sup>	DigiWave2 <sup>1</sup>	Inharm4 <sup>1</sup>	Shape <sup>1</sup>	BtSynth <sup>1</sup>	TooAnalog <sup>3</sup>
<b>SYNTH PAD group</b>								
89	Fantasia <sup>3</sup>	NewAge <sup>2</sup>	PPG <sup>2</sup>	Fantasy1 <sup>3</sup>	Form1 <sup>1</sup>	LogStr <sup>1</sup>	PrettyPad1 <sup>2</sup>	RichForm <sup>2</sup>
90	WarmPad <sup>2</sup>	Obx1 <sup>2</sup>	AnlgPad <sup>2</sup>	Waveaura <sup>2</sup>	Form2 <sup>1</sup>	MarimVox <sup>2</sup>	PrettyPad2 <sup>3</sup>	BellPad01 <sup>2</sup>
91	Polysynth <sup>2</sup>	Fantasy2 <sup>2</sup>	Fantasy3 <sup>2</sup>	Awala <sup>1</sup>	Form3 <sup>1</sup>	Pad4U <sup>1</sup>	Fantasy4 <sup>3</sup>	BellPad02 <sup>2</sup>
92	SpaceVoice <sup>2</sup>	VocBells <sup>2</sup>	Angels <sup>2</sup>	OcBreath <sup>2</sup>	Form4 <sup>1</sup>	MyVox <sup>1</sup>	StereoFrm1 <sup>2</sup>	StereoFrm3 <sup>2</sup>
93	BowedGlass <sup>2</sup>	Prophet1 <sup>2</sup>	Prophet2 <sup>2</sup>	Panch <sup>1</sup>	Form5 <sup>1</sup>	PadZone1 <sup>1</sup>	FizzyPad <sup>2</sup>	BellPad03 <sup>2</sup>
94	MetalPad <sup>2</sup>	Bright2 <sup>2</sup>	Analogic <sup>2</sup>	Bright3 <sup>3</sup>	Form6 <sup>1</sup>	PadZone2 <sup>1</sup>	BandSweep <sup>2</sup>	BellPad04 <sup>2</sup>
95	HaloPad <sup>3</sup>	Slave <sup>2</sup>	Atmosphere <sup>2</sup>	Ppg <sup>1</sup>	Form7 <sup>1</sup>	PluckPad <sup>1</sup>	EpicPan <sup>2</sup>	BellPad05 <sup>2</sup>
95	SweepPad <sup>2</sup>	Machiner <sup>2</sup>	Decay3 <sup>2</sup>	Waiting <sup>2</sup>	Budweis <sup>2</sup>	Tibet <sup>2</sup>	StereoFrm2 <sup>2</sup>	StereoFrm4 <sup>2</sup>

## ROM-Sounds

Bank	9	10	11	12	13	14	15	16
<b>REED group</b>								
65								
66								
67								
68								
69								
70								
71								
72								
<b>PIPE group</b>								
73								
74								
75								
76								
77								
78								
79								
80								
<b>SYNTH LEAD group</b>								
81	FatSynth <sup>2</sup>	MinBitSyn1 <sup>2</sup>	FxShape <sup>2</sup>	Eerie1 <sup>2</sup>	Vangelis1			
82	WhaSynth <sup>2</sup>	MinBitSyn2 <sup>2</sup>	SharpBuzz <sup>2</sup>	Eerie2 <sup>2</sup>	Vangelis2			
83	Outburst <sup>2</sup>	DigGrunge1 <sup>2</sup>	MinStack <sup>4</sup>	Eerie3 <sup>2</sup>	An A.Logic			
84	Its1985 <sup>2</sup>	DigGrunge2 <sup>2</sup>	MajStack <sup>4</sup>	Eerie4 <sup>2</sup>	Spiral			
85	FMbefore <sup>2</sup>	ToneZone1 <sup>2</sup>	DimStack <sup>4</sup>	VocoWah <sup>2</sup>	Phat Pulse			
86	CrossShape <sup>2</sup>	ToneZone2 <sup>2</sup>	Maj5Stack <sup>4</sup>	ThinWha <sup>2</sup>	Soft Seq.			
87	CrossSharp <sup>2</sup>	ToneZone3 <sup>2</sup>	Min7Stack <sup>4</sup>	FatAttak1 <sup>2</sup>	Soft Lead			
88	CrossWires <sup>2</sup>	ToneZone4 <sup>2</sup>	Maj7Stack <sup>4</sup>	FatAttak2 <sup>2</sup>	Alf's Lead			
<b>SYNTH PAD group</b>								
89	IcePad1 <sup>2</sup>							
90	IcePad2 <sup>2</sup>	Alf's Pad						
91	BassPad <sup>2</sup>	Alf's Pad2						
92								
93								
94								
95								
96								

## ROM-Sounds

Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>SYN SFX group</b>								
97	IceRain <sup>3</sup>	Noiseres <sup>2</sup>	BigRoom <sup>2</sup>	Submarin <sup>2</sup>	Impact <sup>1</sup>	Mech-Lp <sup>1</sup>	Yowww <sup>3</sup>	HitThePipe <sup>2</sup>
98	Soundtrack <sup>2</sup>	MoonWind <sup>2</sup>	Slope <sup>2</sup>	Ekoendls <sup>2</sup>	SynRain <sup>2</sup>	Mech-Wv <sup>1</sup>	Stars <sup>2</sup>	StabSynth <sup>2</sup>
99	Crystal <sup>2</sup>	Wind <sup>2</sup>	SynLead2 <sup>2</sup>	Jets <sup>2</sup>	SeqSnap <sup>1</sup>	SeqCook <sup>1</sup>	Babbling <sup>1</sup>	MetalWork <sup>2</sup>
100	Atmosphere <sup>2</sup>	Arp2600 <sup>2</sup>	GlockAthm <sup>2</sup>	Smak <sup>2</sup>	ColorBlast <sup>2</sup>	BounSync <sup>2</sup>	Synkro <sup>2</sup>	DigiDrops <sup>2</sup>
101	Brightness <sup>3</sup>	WithGas <sup>2</sup>	PopUp <sup>2</sup>	OnOff <sup>2</sup>	Spect1 <sup>1</sup>	Atomic <sup>2</sup>	JimisDream <sup>2</sup>	WoodCutter <sup>2</sup>
102	Goblin <sup>2</sup>	Resonance <sup>2</sup>	NoGravity <sup>2</sup>	Synthex3 <sup>2</sup>	Spect2 <sup>1</sup>	SawModula <sup>2</sup>	TunedNoise <sup>1</sup>	SnapOff <sup>2</sup>
103	EchoDrops <sup>1</sup>	Synthex1 <sup>2</sup>	Synthex2 <sup>2</sup>	Synthex4 <sup>2</sup>	Synthex5 <sup>2</sup>	Synthex6 <sup>2</sup>	BlasteRel <sup>2</sup>	SilicaPick <sup>2</sup>
104	StarTheme <sup>2</sup>	StarTheme2 <sup>2</sup>	PowerBad <sup>2</sup>	StarTheme3 <sup>2</sup>	Spect3 <sup>1</sup>	HiJoe <sup>2</sup>	StarTheme4 <sup>3</sup>	Yourimba <sup>2</sup>
<b>ETHNIC group</b>								
105	Sitar <sup>1</sup>	SitarDet <sup>2</sup>	SynSitar <sup>2</sup>	Kalimba <sup>2</sup>				
106	Banjo <sup>2</sup>	BanjoOct <sup>2</sup>	EthnicGtr <sup>2</sup>	KalimShot <sup>1</sup>				
107	Shamisen <sup>1</sup>	ShamSitar <sup>2</sup>	SynSham <sup>2</sup>					
108	Koto <sup>1</sup>	Kanoun <sup>2</sup>	TrpClarin <sup>1</sup>					
109	Kalimba <sup>1</sup>	ShrtKalimb <sup>2</sup>	SaxTrumpt <sup>1</sup>	Kalimba3 <sup>1</sup>				
110	Bagpipe <sup>1</sup>	BagpipeEns <sup>2</sup>	BrassEns <sup>2</sup>					
111	Fiddle <sup>1</sup>	Hukin <sup>2</sup>	FiddleBell <sup>2</sup>					
112	Shanai <sup>1</sup>	BacktoWS <sup>2</sup>	VoiceSpect <sup>2</sup>					
<b>PERCUSSIVE group</b>								
113	TinkleBell <sup>2</sup>	DK_STAND.1	DK_STAND.2	DK_STAND.3	DK_STD.2WX	DK_STAND.5	DK_HOUSE2	Vang. Kit
114	Agogo <sup>1</sup>	DK_ROOM	DK_WS	DK_ROOM1WX	DK_ROOM2WX	DK_STD70	DK_HIPHOP	DK_ROCK
115	SteelDrums <sup>2</sup>	DK_POWER	DK_STD.1WX	DK_POWER1WX	DKPOWER2WX	DK_HYBRID1	DK_DANCE2	DK_STAND.9
116	Woodblock <sup>1</sup>	DK_ELECT	DK_DANCE	DK_ELECT1WX	DKELECT2WX	DK_FUSION	DK_TEK90A	DK_STAND10
117	Taiko <sup>2</sup>	DK_HOUSE	DK_TECHNO	DK_HOUSE1WX	DKHOUSE2WX	DK_STAND.6	DK_TEKBRSH	DK_TEK90B
118	Melo.Tom <sup>1</sup>	DK_JAZZ1	DK_JAZZ2	DK_JAZZ_WX	DK_STAND.4	DK_STAND.7	DK_ELECT.2	DK_TUNED
119	SynthDrum <sup>1</sup>	DK_BRUSH	DK_M1	DK_BRUSHWX	DK_BRUSH2	DK_STAND.8	DK_DNC1999	DK_HYBRID2
120	ReverseCym <sup>1</sup>	DK_ORCH	DK_SY77	DK_ORCH_WX	SD_ONLY_KT	DK_JAZZ3	DK_POLY	BD_ONLY_KT
<b>SFX group</b>								
121	GtFretNois <sup>1</sup>	Gtr.WhaWha    <sup>1</sup>	GtrNoise <sup>1</sup>					
122	BreathNois <sup>1</sup>	Zapp <sup>1</sup>	KeyClick <sup>1</sup>					
123	Seashore <sup>2</sup>	TickTack <sup>1</sup>	Drop <sup>1</sup>					
124	Bird <sup>2</sup>	Scratch1 <sup>1</sup>	Water <sup>1</sup>					
125	Telephone1 <sup>1</sup>	Telephone2 <sup>1</sup>	Door <sup>1</sup>					
126	Helicopter <sup>2</sup>	SynPerc3 <sup>2</sup>	Clackson <sup>2</sup>					
127	Applause <sup>2</sup>	HeartBeat <sup>2</sup>	PickScrape <sup>1</sup>					
128	GunShot <sup>1</sup>	Explosion <sup>2</sup>	Bomb <sup>2</sup>					

## ROM-Sounds

Bank	9	10	11	12	13	14	15	16
<b>SYN SFX group</b>								
97	BDHOUSE1 <sup>1</sup>	BDHOUSE2 <sup>1</sup>	BDELECT1 <sup>1</sup>	BDJAZZ <sup>1</sup>	BDROOM1 <sup>1</sup>	BDSTD1 <sup>1</sup>	BDSTD2 <sup>1</sup>	BDSTD3 <sup>1</sup>
98	BDTEKNO <sup>1</sup>	BDORCH <sup>1</sup>	BDPOWER <sup>1</sup>	ACOUST_KIK <sup>1</sup>	BD_KIK <sup>1</sup>	BD_70_P <sup>1</sup>	BD_70_F <sup>1</sup>	CLAP_MIX <sup>1</sup>
99	RIMSHOT1 <sup>1</sup>	RIMSHOT2 <sup>1</sup>	HOUSERIM <sup>1</sup>	STICK <sup>1</sup>	RIM_70 <sup>1</sup>	RIM_1 <sup>1</sup>	RIM_2 <sup>1</sup>	EFF_RIM <sup>1</sup>
100	SDELECT <sup>1</sup>	DYNSDJAZZ <sup>1</sup>	SDJAZZ2 <sup>1</sup>	SDJAZZ3 <sup>1</sup>	SDORCH <sup>1</sup>	SDROOM1 <sup>1</sup>	SDROOM2 <sup>1</sup>	SDSTD1 <sup>1</sup>
101	SDSTD2 <sup>1</sup>	SDSTD3 <sup>1</sup>	SDSTD4 <sup>1</sup>	HOUSSD1 <sup>1</sup>	HOUSESD2 <sup>1</sup>	ROLL_70 <sup>1</sup>	ROLL_F_LN <sup>2</sup>	ROLL_F <sup>1</sup>
102	HOUSECLAP <sup>1</sup>	CLAP <sup>1</sup>	BD_AC_1DYN <sup>1</sup>	BD_AC_2DYN <sup>1</sup>	BD_AC_1A <sup>1</sup>	BD_AC_1B <sup>1</sup>	BD_AC_2A <sup>1</sup>	BD_AC_2B <sup>1</sup>
103	ROLLSNARE <sup>1</sup>	BRUSREV <sup>1</sup>	BRUSRIG <sup>1</sup>	BRUSHSLP <sup>1</sup>	BRUSHTAP <sup>1</sup>	TOM_14 <sup>1</sup>	TOM_13_DYN <sup>2</sup>	TOM_10_DYN <sup>2</sup>
104	TOMELEC <sup>1</sup>	TOMHIGH <sup>1</sup>	TOMJAZZ <sup>1</sup>	TOMROOM <sup>1</sup>	TIMP_JM <sup>1</sup>	TOMLOW <sup>1</sup>	TIMPANI <sup>1</sup>	OPSURDO2 <sup>1</sup>
<b>ETHNIC group</b>								
105	HHCLO1L <sup>1</sup>	HHCLO1S <sup>1</sup>	HHOPEN1 <sup>1</sup>	HPEDAL <sup>1</sup>	HHTGHT1 <sup>1</sup>	HHTGHT2 <sup>1</sup>	HOUSEHH <sup>1</sup>	HHCLO2 <sup>1</sup>
106	HHOPEN2 <sup>1</sup>	HHCL_70 <sup>1</sup>	HHFT_70 <sup>1</sup>	HHOP_70 <sup>1</sup>	HH_CL1_DR <sup>1</sup>	HH_CL2_DR <sup>1</sup>	HH_PED_DR <sup>1</sup>	HH_OP_DR <sup>1</sup>
107	CRASHORCH <sup>1</sup>	CRASH <sup>1</sup>	HOUSERIDE <sup>1</sup>	RIDECUP <sup>1</sup>	RIDECYM <sup>1</sup>	SPLASH <sup>1</sup>	CHINA <sup>1</sup>	SMASH <sup>1</sup>
108	TAMBOURINE <sup>1</sup>	TAMBSLP <sup>1</sup>	COWBELL <sup>1</sup>	VIBRASLAP <sup>1</sup>	HOUSECOWB <sup>1</sup>	COWBL2 <sup>1</sup>	RIDE <sup>1</sup>	RIDECUP <sup>1</sup>
109	BONGOHS1 <sup>1</sup>	CONGALS LAP <sup>1</sup>	BONGOLOW <sup>1</sup>	CONGAHSLAP <sup>1</sup>	CONGALS LAP <sup>1</sup>	CONGAHIGH <sup>1</sup>	CONGALOW <sup>1</sup>	HOUSSETCON <sup>1</sup>
110	TIMBALES <sup>1</sup>	TIMBLOW <sup>1</sup>	AGOGO <sup>1</sup>	CABASA <sup>1</sup>	CABASAL <sup>1</sup>	MARACAS <sup>1</sup>	WHISTLE <sup>1</sup>	MUTBELL <sup>2</sup>
111	GUIROLONG <sup>1</sup>	GUIROSHORT <sup>1</sup>	CLAVES <sup>1</sup>	WOODBLOCK <sup>1</sup>	QUICAHIGH <sup>1</sup>	QUICALOW <sup>1</sup>	TRIANLONG <sup>1</sup>	TRIANSHORT <sup>1</sup>
112	SHAKER <sup>1</sup>	JINGLEBELL <sup>1</sup>	WINDCHIMES <sup>1</sup>	CASTANETS <sup>1</sup>	MTSURDO <sup>1</sup>	OPSURDO1 <sup>1</sup>	DARBKBHIGH <sup>1</sup>	DARBKLOW <sup>1</sup>
<b>PERCUSSIVE group</b>								
113	FINGERSNAP <sup>1</sup>	DROP <sup>1</sup>	NOISE2 <sup>1</sup>	WATER <sup>1</sup>	DOOR <sup>1</sup>	KITCHEN <sup>1</sup>	LOGDRUM <sup>1</sup>	CLAKSON <sup>1</sup>
114	VOICES1 <sup>1</sup>	VOICES2 <sup>1</sup>	VOICES3 <sup>1</sup>	VOXHHCL <sup>1</sup>	VOXTAP <sup>1</sup>	VOXTIP <sup>1</sup>	DOLLYVOX <sup>1</sup>	BABYVOX <sup>1</sup>
115	FINGBELL <sup>1</sup>	ZAPP <sup>1</sup>	SCRATCH1 <sup>1</sup>	SCRATCH2 <sup>1</sup>	TOMBRUSH <sup>2</sup>	HOU_TOM <sup>1</sup>	SQCLICK <sup>1</sup>	DYTEK_TIMB <sup>2</sup>
116	NOISEPERC <sup>1</sup>	RASPYRIDE <sup>1</sup>	CRASH_18 <sup>1</sup>	HARD_CLAP <sup>1</sup>	SD_BB <sup>1</sup>	D_SD <sup>1</sup>	BEAT_SD <sup>1</sup>	SD_909 <sup>1</sup>
117	SD_STD1 <sup>1</sup>	SD_STD2 <sup>1</sup>	SD_STD3 <sup>1</sup>	SD_STD4 <sup>1</sup>	SD_P70 <sup>1</sup>	SD_F70 <sup>1</sup>	SD_BR <sup>1</sup>	SD_BR_DYN <sup>2</sup>
118	SD_SH1 <sup>1</sup>	SD_SH2 <sup>1</sup>	SD_SH3 <sup>1</sup>	SD_FSN <sup>1</sup>	EFF_SD2 <sup>1</sup>	808_CL_HH <sup>1</sup>	808_OC_HH <sup>1</sup>	808_OPHHLP <sup>1</sup>
119	REZO_IT <sup>3</sup>	LNG_BD1 <sup>1</sup>	BD_DMGD_LN <sup>1</sup>	BD_DNC2_LN <sup>1</sup>	BD_DNC3 <sup>1</sup>	BD_Z1_LAYL <sup>2</sup>	DNC_BD1 <sup>1</sup>	BD_Z2 <sup>1</sup>
120	LONG_REVRS <sup>1</sup>	BD_Z1_LAYH <sup>2</sup>	9091_CHH <sup>1</sup>	9091_OCHH <sup>1</sup>	9092_CHH <sup>1</sup>	9092_OPHH <sup>1</sup>	HH_LOOP_CL <sup>1</sup>	HH_LOOP_OP <sup>1</sup>
<b>SFX group</b>								
121	WhaWha1 <sup>1</sup>	WhaWha2 <sup>1</sup>	WhaWha3 <sup>1</sup>	WhaWha4 <sup>1</sup>	Noisnare1 <sup>2</sup>	SD_HEAVY1 <sup>2</sup>	SD1 <sup>2</sup>	BD_DEEP_DN <sup>2</sup>
122	Glasses <sup>1</sup>	ReverseBd1 <sup>1</sup>	ReverSnar1 <sup>1</sup>	ReverShrt1 <sup>1</sup>	Noisnare2 <sup>2</sup>	SD_HEAVY2 <sup>2</sup>	SD2 <sup>2</sup>	TOMLOW2 <sup>2</sup>
123	TekBrush <sup>2</sup>	ReverseBd2 <sup>1</sup>	ReverSnar2 <sup>1</sup>	ReverShrt2 <sup>1</sup>	Noisnare3 <sup>2</sup>	SD_HEAVY3 <sup>2</sup>	SD3 <sup>2</sup>	TOMHIGH2 <sup>2</sup>
124	Highhh <sup>1</sup>	ReverseBd3 <sup>1</sup>	ReverSnar3 <sup>1</sup>	ReverShrt3 <sup>1</sup>	Noisnare4 <sup>2</sup>	SD_HEAVY4 <sup>2</sup>	909_SD_LNG <sup>2</sup>	BD1 <sup>1</sup>
125	PhoneWave <sup>1</sup>	SCRATCH3 <sup>1</sup>	DYNA_PERC <sup>2</sup>	NOISE_C1HH <sup>1</sup>	BrokeNoise <sup>2</sup>	BD_DN1_ZP <sup>2</sup>	BD_Z1_HHC <sup>2</sup>	BORDER_1 <sup>2</sup>
126	RndEnArm <sup>2</sup>	SCRATCH4 <sup>1</sup>	SD_ROCK <sup>2</sup>	NOISE_C2HH <sup>1</sup>	HatOrSnare <sup>2</sup>	BD_DN2_ZP <sup>2</sup>	BD_DN3_HI <sup>2</sup>	BORDER_2 <sup>2</sup>
127	OddSpace <sup>2</sup>	SCRATCH5 <sup>1</sup>	BD_ROCK <sup>2</sup>	NOISE_OPHH <sup>1</sup>	FallingBD <sup>2</sup>	BD_DN3_ZP <sup>2</sup>	BD_DN2_HI <sup>2</sup>	Sinus <sup>1</sup>
128	GlassalG <sup>2</sup>	SCRATCH6 <sup>1</sup>	WEEP <sup>1</sup>	NOISE_OPRV <sup>1</sup>	WayalW <sup>2</sup>	BN_DN3_SD <sup>2</sup>	BD_DMG_SD <sup>2</sup>	Empty <sup>1</sup>

# Drumkits

C5	72	WHISTLE 110-15	<	<	<	<	<	<
	73	GUROSHORT 111-10	<	<	<	<	<	<
	74	GUROLONG 111-9	<	<	<	<	<	<
	75	CLAVES 111-11	<	<	<	<	<	<
	76	WOODBLOCK 111-12	<	<	<	<	<	<
	77	WOODBLOCK 111-13	<	<	<	<	<	<
	78	QUICHAHIGH 111-13	<	<	<	<	<	<
	79	QUICATLOW 111-14	<	<	<	<	<	<
	80	TRIANSHORT 111-16	<	<	<	<	<	<
	81	TRIANLONG 111-15	<	<	<	<	<	<
C6	82	SHAKER 112-9	<	<	<	<	<	<
	83	JINGI EBEL 112-10	<	<	<	<	<	<
	84	WINDCHIMES 112-11	<	<	<	<	<	<
	85	CASIANETS 112-12	<	<	<	<	<	<
	86	MFSURDO 112-13	<	<	<	<	<	<
	87	OFSURDO 112-14	<	<	<	<	<	<
	88							
	89							
	90							
	91							
C7	92							
	93							
	94							
	95							
	96							
	97							
	98							
	99							
	100							
	101							
C8	102							
	103							
	104							
	105							
	106							
	107							
	108							

"<" = comme DK\_STAND1 113-2-1

**Drumkits**

	DK_STAND1 113-2-1	DK_ROOM 114-2-1	DK_POWER 115-2-1	DK_ELECT. 116-2-1	DK_HOUSE 117-2-1	DK_JAZZ 118-2-1
25	ROLLSNARE 103-9	<	<	<	<	<
26	FINGERSNAP 113-9	<	<	<	<	<
27	ZAPP 115-10	<	<	<	<	<
28	GumShoJ 128-1	<	<	<	<	<
29	SCRATCH2 115-12	<	<	<	<	<
30	SCRATCH1 115-11	<	<	<	<	<
31	STICK 99-12	<	<	<	<	<
32	SQUICK 115-15	<	<	<	<	<
33	HOUSERM 99-11	<	<	<	<	<
34	MUTEELL 110-16	<	<	<	<	<
35	BDSTD2 97-15	<	<	<	<	<
36	BDSTD1 97-14	<	<	<	<	<
37	RMSHOT1 99-9	<	<	<	<	<
38	SDSTD1 100-16	<	<	<	<	<
39	HOUSECLAP 102-9	<	<	<	<	<
40	SDSTD4 101-11	<	<	<	<	<
41	TOMLOW 104-14	<	<	<	<	<
42	HHCLOTS 105-10	<	<	<	<	<
43	TOMLOW 104-14	<	<	<	<	<
44	HHPEDAL 105-12	<	<	<	<	<
45	TOMLOW 104-14	<	<	<	<	<
46	HHOPEMZ 106-9	<	<	<	<	<
47	TOMLOW 104-14	<	<	<	<	<
48	CRASH 107-10	<	<	<	<	<
49	TOMHIGH 104-10	<	<	<	<	<
50	TOMHIGH 104-10	<	<	<	<	<
51	RIDECYM 107-13	<	<	<	<	<
52	CHINA 107-15	<	<	<	<	<
53	RIDECUP 107-12	<	<	<	<	<
54	TAMBSLP 108-10	<	<	<	<	<
55	SPLASH 107-14	<	<	<	<	<
56	COWBELL 108-11	<	<	<	<	<
57	CRASH 107-10	<	<	<	<	<
58	VIBRASLAP 108-12	<	<	<	<	<
59	RIDECYM 107-13	<	<	<	<	<
60	CONGASLAP 109-10	<	<	<	<	<
61	BONGOLOW 109-11	<	<	<	<	<
62	CONGASLAP 109-12	<	<	<	<	<
63	CONGAHIGH 109-14	<	<	<	<	<
64	CONGALOW 109-15	<	<	<	<	<
65	TIMBALES 110-9	<	<	<	<	<
66	TIMBLOW 110-10	<	<	<	<	<
67	AGOGO 110-11	<	<	<	<	<
68	AGOGO 110-11	<	<	<	<	<
69	CABASA 110-12	<	<	<	<	<
70	MARACAS 110-14	<	<	<	<	<
71	WHISTLE 110-15	<	<	<	<	<

Drumkits

C5	72	<	<	<	<	<	<	BONGLOW 109-11	<	<
	73	<	<	<	<	<	<	BONGLOW 109-11	<	<
	74	<	<	<	<	<	<	CONGASLAP 109-12	<	<
	75	<	<	<	<	<	<	CONGASHIGH 109-14	<	<
	76	<	<	<	<	<	<	CONGALOW 109-15	<	<
	77	<	<	<	<	<	<	GUROLONG 111-9	<	<
	78	<	<	<	<	<	<	QUICALOW 111-14	<	<
	79	<	<	<	<	<	<	TIMBALES 110-9	<	<
	80	<	<	<	<	<	<	AGOGO 110-11	<	<
	81	<	<	<	<	<	<	TRANLONG 111-15	<	<
	82	<	<	<	<	<	<	WHISTLE 110-15	<	<
C6	84	<	<	<	<	<	<	BDHOUSE1 97-9	<	<
	85	<	<	<	<	<	<	NOISEPERC 116-9	<	<
	86	<	<	<	<	<	<	HOUSSD1 101-12	<	<
	87	<	<	<	<	<	<	VOICE1 114-9	<	<
	88	<	<	<	<	<	<	VOICE3 114-11	<	<
	89	<	<	<	<	<	<	VOICE2 114-10	<	<
	90	<	<	<	<	<	<	VOXHHL 114-12	<	<
	91	<	<	<	<	<	<	VOICE2 114-10	<	<
	92	<	<	<	<	<	<	VOXHHL 114-12	<	<
	93	<	<	<	<	<	<	VOXTIP 114-14	<	<
	94	<	<	<	<	<	<	VOXTIP 114-13	<	<
C7	95	<	<	<	<	<	<	CLANSON 113-16	<	<
	96	<	<	<	<	<	<	DOLLYVOX 114-15	<	<
	97	<	<	<	<	<	<	TAMBSLP 108-10	<	<
	98	<	<	<	<	<	<	ROLLSNARE 103-9	<	<
	99	<	<	<	<	<	<	SDORCH 100-13	<	<
	100	<	<	<	<	<	<	HHCLDIS 105-10	<	<
	101	<	<	<	<	<	<	CLAVES 111-11	<	<
	102	<	<	<	<	<	<	CONGALOW 109-15	<	<
	103	<	<	<	<	<	<	QUICAHIGH 111-13	<	<
	104	<	<	<	<	<	<	AGOGO 110-11	<	<
	105	<	<	<	<	<	<	STICK 99-12	<	<
	106	<	<	<	<	<	<	STICK 99-12	<	<
	107	<	<	<	<	<	<	STICK 99-12	<	<
	108	<	<	<	<	<	<	STICK 99-12	<	<

"<" = comme DK\_STAND1 113-2-1



**Drumkits**

25	<	DK BRUSH 119-2-1	<	DK ORCH 120-2-1	<	DK STAND 2 113-3-1	<	DK WS 114-3-1	<	DK STD 1WX 115-3-1	<	DK DANCE 116-3-1
26	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<
27	<	HHTGHT1 105-13	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<
28	<	HHPEDAL 105-12	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<
29	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<
30	<	RIDECYM 107-13	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<
31	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<
32	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<
33	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<
34	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<
35	<	BOSTD3 97-16	<	BOSTD3 97-16	<	<	<	<	<	<	<	<
36	<	BDJAZZ 97-12	<	BDORCH 98-10	<	<	<	<	<	<	<	<
37	<	BRUSHTAP 103-13	<	SDORCH 100-13	<	SDSTD4 101-11	<	SDELECT 100-9	<	BDPOWER 98-11	<	BDELECT1 97-11
38	<	BRUSHSLP 103-12	<	CASTNETS 112-12	<	<	<	SDROOM2 100-15	<	BDROOM1 97-13	<	BDELECT1 97-11
39	<	BRUREV 103-10	<	SDORCH 100-13	<	SOSTD3 101-10	<	SDSTD3 101-10	<	SDROOM2 100-15	<	SDELECT 100-9
40	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	TOMHIGH 104-10	<	SDSTD3 101-10	<	SDROOM1 100-14	<	SDROOM1 100-14
41	<	HHTGHT1 105-13	<	TMPANI 104-15	<	HHCLD2 105-16	<	CABASA 110-12	<	HHTGHT1 105-13	<	TOMELEC 104-9
42	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	<	<	<	<	<	<	TOMELEC 104-9
43	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	<	<	TAMBSLP 108-10	<	<	<	TOMELEC 104-9
44	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	<	<	<	<	<	<	TOMELEC 104-9
45	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	<	<	COMWBL 108-11	<	<	<	TOMELEC 104-9
46	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	<	<	RMSHOT2 99-10	<	<	<	HHOPEN1 105-11
47	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	<	<	BDJAZZ 97-12	<	<	<	TOMELEC 104-9
48	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	<	<	BRUSHNG 103-11	<	<	<	TOMELEC 104-9
49	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	DVNSDJAZZ 100-10	<	BRUSHTAP 103-13	<	<	<	TOMELEC 104-9
50	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	TOMJAZZ 104-11	<	TOMJAZZ 104-11	<	<	<	ReverseCym 120-1
51	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	TOMJAZZ 104-11	<	TOMJAZZ 104-11	<	<	<	<
52	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	HHCLOTS 105-10	<	HHCLOTS 105-10	<	<	<	<
53	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	TOMJAZZ 104-11	<	TOMJAZZ 104-11	<	<	<	<
54	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	HHPEDAL 108-12	<	HHPEDAL 108-12	<	<	<	<
55	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	WOODBLOCK 111-12	<	WOODBLOCK 111-12	<	<	<	<
56	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
57	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
58	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
59	<	TOMBRUSH 115-13	<	TMPANI 104-15	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
C4	<	GRASHORCH 107-9	<	GRASHORCH 107-9	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
60	<	GRASHORCH 107-9	<	GRASHORCH 107-9	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
61	<	GRASHORCH 107-9	<	GRASHORCH 107-9	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
62	<	GRASHORCH 107-9	<	GRASHORCH 107-9	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
63	<	GRASHORCH 107-9	<	GRASHORCH 107-9	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
64	<	GRASHORCH 107-9	<	GRASHORCH 107-9	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
65	<	GRASHORCH 107-9	<	GRASHORCH 107-9	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
66	<	GRASHORCH 107-9	<	GRASHORCH 107-9	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
67	<	GRASHORCH 107-9	<	GRASHORCH 107-9	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
68	<	GRASHORCH 107-9	<	GRASHORCH 107-9	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
69	<	GRASHORCH 107-9	<	GRASHORCH 107-9	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
70	<	GRASHORCH 107-9	<	GRASHORCH 107-9	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<
71	<	GRASHORCH 107-9	<	GRASHORCH 107-9	<	HHOPEN2 106-9	<	HHOPEN2 106-9	<	<	<	<

Drumkits

C5	72	<	CONGAHIGH 109-14	BreathNois 122-1	<	
	73	<	TIMBALES 110-9	VIBRASLAP 108-12	<	GIJRLONG 111-9
	74	<	TRIANSHORT 111-16	VOICES1 114-9	<	
	75	<	TIMBALES 110-9	VOICES1 114-9	<	
	76	<	TRIANLONG 111-15	VOICES1 114-9	<	
	77	<	NOISEPERC 116-9	VOICES1 114-9	<	
	78	<	NOISEPERC 116-9	VOICES1 114-9	<	
	79	<	DOOR 113-13	VOICES1 114-9	<	
	80	<	NOISEPERC 116-9	VOICES1 114-9	<	
	81	<	SDSTD2 101-9	VOICES1 114-9	<	<
	82	<	ROLLSNARE 103-9	VOICES1 114-9	<	CHEESTA 9-1-9
	83	<	SDSTD3 101-10	VOICES1 114-9	<	BARCHIMES 16-2-1
C6	84	<		VOICES1 114-9	<	
	85	<		VOICES1 114-9	<	
	86	<		VOICES1 114-9	<	DARBKHIGH 112-15
	87	<		VOICES1 114-9	<	DARBK OW/ 112-16
	88	<		VOICES1 114-9	<	DROP 113-13
	89	<		VOICES1 114-9	<	WATER 113-12
	90	<		VOICES1 114-9	<	VOXTAP 114-13
	91	<		VOICES1 114-9	<	VOXTAP 114-14
	92	<		VOICES1 114-9	<	VOXTIP 114-14
	93	<		VOICES1 114-9	<	CLACKSON 113-16
	94	<		VOICES1 114-9	<	DOOR 113-13
	95	<		VOICES1 114-9	<	RASPY RIDE 116-10
C7	96	<		VOICES1 114-9	<	BABYVOX 114-16
	97	<		VOICES1 114-9	<	EMPTY
	98	<			<	
	99	<			<	
	100	<			<	
	101	<			<	
	102	<			<	
	103	<			<	
	104	<			<	
	105	<			<	
	106	<			<	
	107	<			<	
C8	108	<			<	

"<" = comme DK\_STAND1 113-2-1

	25	DK TECHNO 117-3-1	DK JAZZ 118-3-1	DK M1 119-3-1	DK SVTZ 120-3-1	DK STAND3 113-4-1	DK ROOMHWX 114-4-1
	26	<	<	<	<	<	ZAPP 115-10
	27	<	<	<	<	<	ZAPP 115-10
	28	<	<	<	<	<	KITCHEN 113-14
	29	<	<	<	<	<	SCRATCH1 115-12
	30	<	<	<	<	<	<
	31	<	<	<	<	<	<
	32	<	<	<	<	<	<
	33	<	<	<	<	<	RIMSHOT1 99-9
	34	<	<	<	<	<	BABYVOX 114-16
	35	<	<	<	<	<	<
		BDTEKNO 98-9	<	<	BDSTD2 97-15	BDSTD1 97-14	<
	36	BDJAZZ 97-12	BDJAZZ 97-12	<	BDSTD2 97-15	BDSTD2 97-15	<
	37	HOUSERIM 99-11	RIMSHOT2 99-10	BDROOM1 97-13	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	<
	38	HOUSSD1 101-12	SDJAZZ3 100-12	BDELECT1 97-11	SPORCH 100-13	SDSTD2 101-9	<
	39	<	<	BHPower1 97-9	BHPower 98-11	SDJAZZ3 100-12	<
	40	HOUSESD2 101-13	DYNSDJAZZ 100-10	BHPower 98-11	TOMLOW 104-14	SCSTFS3 101-10	<
		HOUSETCN 109-16	TOMJAZZ 104-11	SDST1D1 100-16	TOMLOW 104-14	TOMROOM 104-12	<
	41	HHGLD2 105-16	HHGTHT 105-13	SDORCH 100-13	TOMHIGH 104-10	HHGTHT1 105-13	<
	42	HOUSETCN 109-16	HHGTHT 105-13	SDST1D3 101-10	TOMHIGH 104-10	<	<
	43	HOUSETCN 109-16	TOMJAZZ 104-11	HOUSSD1 101-12	BHPower1 97-9	<	<
	44	HHGTHT1 105-13	<	SDROOM2 100-15	BDSTD2 97-15	<	TOMROOM 104-12
	45	HOUSETCN 109-16	TOMJAZZ 104-11	RIMSHOT1 99-9	SDSTD1 100-16	HHOPEN1 105-11	<
	46	HOUSERIDE 107-11	HHOPEN1 105-11	SDROOM2 100-15	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	<
		HOUSETCN 109-16	TOMJAZZ 104-11	TOMLOW 104-14	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	<
	47	HOUSETCN 109-16	TOMJAZZ 104-11	TOMROOM 104-12	SDSTD3 101-10	<	TOMROOM 104-12
	48	HHOPEN2 106-9	<	TOMROOM 104-12	<	<	<
	49	HOUSETCN 109-16	TOMJAZZ 104-11	TOMLOW 104-14	TOMROOM 104-12	<	TOMROOM 104-12
	50	ReverseCym 120-1	<	TOMROOM 104-12	RIMSHOT1 99-9	<	<
	51	<	<	TOMHIGH 104-10	SDELECT 100-9	<	<
	52	<	<	HHCLDTS 105-10	TOMROOM 104-12	<	<
	53	<	<	HOUSEFH 105-15	HOUSECLAP 102-9	<	<
	54	<	<	HHPEAL 105-12	COINBELL 108-11	<	<
	55	<	<	HOUSERIDE 107-11	CABASA 110-12	<	<
	56	HOUSECOWB 108-13	<	HHOPEN2 106-9	HHCLDTS 105-10	<	<
	57	<	<	TAMBOURINE 108-9	HOUSEH 105-15	<	<
	58	<	<	HOUSEH 105-15	HHOPEN2 106-9	<	<
	59	<	<	CRASH 107-10	ROLLSNARE 103-9	<	<
	60	<	<	CHINA 107-15	CRASH 107-10	<	<
	61	HOUSETCN 109-16	<	RIDECPM 107-13	ROLLSNARE 103-9	<	<
	62	HOUSETCN 109-16	<	RIDECPM 107-13	RIDECPM 107-13	<	<
	63	HOUSETCN 109-16	<	CABASA 110-12	RIDECPM 107-12	<	<
	64	DYNSDJAZZ 100-10	<	CABASA 110-12	TubularBel 15-1	<	<
	65	SDJAZZ 100-11	<	VOXHCL 114-12	TubularBel 15-1	<	TIMBALS5 110-9
	66	<	<	HOUSCLAP 102-9	TubularBel 15-1	<	<
	67	<	<	BONGSLOW 109-11	KITCHEN 113-14	<	<
	68	<	<	BONGSLOW 109-11	KITCHEN 113-14	<	<
	69	<	<	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16	<	<
	70	<	<	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15	<	<
	71	<	<	CONGALOW 109-15	BreathIn3 122-1	<	<

C5	72	<	<	<	<	<	<	<	<
	73	<	<	<	<	<	<	<	<
	74	<	<	<	<	<	<	<	<
	75	<	<	<	<	<	<	<	<
	76	<	<	<	<	<	<	<	<
	77	<	<	<	<	<	<	<	<
	78	<	<	<	<	<	<	<	<
	79	<	<	<	<	<	<	<	<
	80	<	<	<	<	<	<	<	<
	81	<	<	<	<	<	<	<	<
	82	<	<	<	<	<	<	<	<
	83	<	<	<	<	<	<	<	<
C6	84	<	<	<	<	<	<	<	<
	85	<	<	<	<	<	<	<	<
	86	<	<	<	<	<	<	<	<
	87	<	<	<	<	<	<	<	<
	88	<	<	<	<	<	<	<	<
	89	<	<	<	<	<	<	<	<
	90	<	<	<	<	<	<	<	<
	91	<	<	<	<	<	<	<	<
	92	<	<	<	<	<	<	<	<
	93	<	<	<	<	<	<	<	<
	94	<	<	<	<	<	<	<	<
	95	<	<	<	<	<	<	<	<
C7	96	<	<	<	<	<	<	<	<
	97	<	<	<	<	<	<	<	<
	98	<	<	<	<	<	<	<	<
	99	<	<	<	<	<	<	<	<
	100	<	<	<	<	<	<	<	<
	101	<	<	<	<	<	<	<	<
	102	<	<	<	<	<	<	<	<
	103	<	<	<	<	<	<	<	<
	104	<	<	<	<	<	<	<	<
	105	<	<	<	<	<	<	<	<
	106	<	<	<	<	<	<	<	<
	107	<	<	<	<	<	<	<	<
C8	108	<	<	<	<	<	<	<	<

.....

"<" = comme DK STAND1 113-2-1

**Drumkits**

25	DK POWER/WX 115-4-1	DK ELECT/WX 116-4-1	DK HOUSE/WX 117-4-1	DK JAZZ/WX 118-4-1	DK BRUSH/WX 119-4-1	DK ORCH/WX 120-4-1
26	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10
27	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10
28	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	HHGLOIS 105-10
29	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	HHOEN2 106-9
30	<	<	<	<	<	RDECTMB 107-13
31	<	<	<	<	<	<
32	<	<	<	<	<	BDELECT1 97-11
33	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9
34	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16
35	BDSTD1 97-11	BDSTD1 97-11	<	<	<	<
36	BDELECT1 97-11	BDELECT1 97-11	BDHOUSE 97-9	BDJAZZ 97-12	BDSTD2 97-15	TIMPANI 48-1
37	SDROOM2 110-15	SDROOM2 110-15	HOUSERM 99-11	SDJAZZ2 100-11	<	SDJAZZ3 100-12
38	SDROOM2 110-15	SDROOM2 110-15	HOUSESD1 101-12	SDJAZZ2 100-11	BRUSH/TAP 103-13	SDJAZZ3 100-12
39	SDROOM2 110-15	SDROOM2 110-15	HOUSESD1 101-12	SDJAZZ2 100-11	BRUSHSLAP	FINGERSNAP 113-8
40	SDSTD3 101-10	SDSTD2 101-9	HOUSESD1 101-12	SDJAZZ3 100-12	BRUSHREV 103-10	SDJAZZ3 100-12
41	TOMROOM 104-12	HOUSETCN 109-16	HOUSEH 105-15	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
42	TOMROOM 104-12	HOUSETCN 109-16	HOUSEH 105-15	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
43	TOMROOM 104-12	HOUSETCN 109-16	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
44	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSEH 105-15	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
45	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
46	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSERIDE 107-11	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
47	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
48	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
49	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
50	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
51	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
52	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
53	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
54	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
55	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
56	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
57	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
58	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
59	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
60	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
61	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
62	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
63	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
64	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
65	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCN 109-16	TIMPANI 48-1	<	TIMPANI 48-1
66	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9
67	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9
68	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	CONWBELL 108-11	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9
69	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	CONWBELL 108-11	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9
70	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12
71	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12

Drumkits

C5	72	<	<	<	<	<	<	<
	73	GUIROLONG 113-9	GUIROLONG 113-9	GUIROLONG 113-9	GUIROLONG 113-9	GUIROLONG 113-9	GUIROLONG 113-9	GUIROLONG 113-9
	74	<	<	<	<	<	<	<
	75	<	<	<	<	<	<	<
	76	<	<	<	<	<	<	<
	77	<	<	<	<	<	<	<
	78	<	<	<	<	<	<	<
	79	<	<	<	<	<	<	<
	80	<	<	<	<	<	<	<
	81	<	<	<	<	<	<	<
C6	82	FINGERSNAP 113-9	FINGERSNAP 113-9	CABASAL 110-13	FINGERSNAP 113-9	FINGERSNAP 113-9	FINGERSNAP 113-9	FINGERSNAP 113-9
	83	CELESTIA 9-1	CELESTIA 9-1	CELESTIA 9-1	CELESTIA 9-1	CELESTIA 9-1	CELESTIA 9-1	CELESTIA 9-1
	84	BARCHIMES 16-2	BARCHIMES 16-2	BARCHIMES 16-2	BARCHIMES 16-2	BARCHIMES 16-2	BARCHIMES 16-2	BARCHIMES 16-2
	85	<	<	<	<	<	<	<
	86	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15
	87	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16
	88	DROP 113-10	DROP 113-10	DROP 113-10	DROP 113-10	DROP 113-10	DROP 113-10	DROP 113-10
	89	WATER 113-12	WATER 113-12	WATER 113-12	WATER 113-12	WATER 113-12	WATER 113-12	WATER 113-12
	90	VOICES1 114-9	VOICES1 114-9	VOICES1 114-9	VOICES1 114-9	VOICES1 114-9	VOICES1 114-9	VOICES1 114-9
	91	VOXTAP 114-13	VOXTAP 114-13	VOXTAP 114-13	VOXTAP 114-13	VOXTAP 114-13	VOXTAP 114-13	VOXTAP 114-13
C7	92	VOXTIP 114-14	VOXTIP 114-14	VOXTIP 114-14	VOXTIP 114-14	VOXTIP 114-14	VOXTIP 114-14	VOXTIP 114-14
	93	CLAKSON 113-16	CLAKSON 113-16	CLAKSON 113-16	CLAKSON 113-16	CLAKSON 113-16	CLAKSON 113-16	CLAKSON 113-16
	94	DOOR 113-13	DOOR 113-13	DOOR 113-13	DOOR 113-13	DOOR 113-13	DOOR 113-13	DOOR 113-13
	95	RASPYRIDE 116-10	RASPYRIDE 116-10	RASPYRIDE 116-10	RASPYRIDE 116-10	RASPYRIDE 116-10	RASPYRIDE 116-10	RASPYRIDE 116-10
	96	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16
	97	EMPTY 128-16	EMPTY 128-16	EMPTY 128-16	EMPTY 128-16	EMPTY 128-16	EMPTY 128-16	EMPTY 128-16
	98	<	<	<	<	<	<	<
	99	<	<	<	<	<	<	<
	100	<	<	<	<	<	<	<
	101	<	<	<	<	<	<	<
C8	102	<	<	<	<	<	<	<
	103	<	<	<	<	<	<	<
	104	<	<	<	<	<	<	<
	105	<	<	<	<	<	<	<
106	<	<	<	<	<	<	<	
107	<	<	<	<	<	<	<	
108	<	<	<	<	<	<	<	

"<" = comme DK STAND1 113-2-1

Drumkits

25	DK STANDWX 113-5-1	DK_ROOM2WX 114-5-1	DK_POWER2WX 115-5-1	DK ELECT2WX 116-5-1	DK HOUSE2WX 117-5-1	DK_RIDE IT 118-5-1
26	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10
27	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10
28	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14
29	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12
30	<	<	<	<	<	<
31	<	<	<	<	<	<
32	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9
33	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16
34	<	<	<	<	<	<
35	<	<	<	<	<	<
C2	36	37	38	39	40	41
36	SDSTD2 101-9	SDSTD3 101-10	SDROOM1 100-14	SDSTD3 101-10	SDSTD3 101-10	SDSTD3 101-10
37	<	<	<	<	<	<
38	<	<	<	<	<	<
39	<	<	<	<	<	<
40	SDSTD3 101-10	SDROOM2 110-15	SDELECT 100-9	SDSTD3 101-10	SDJAZZ3 100-12	SDSTD3 101-10
41	TOMROOM 104-12	<	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	TOMHIGH 104-10	TOMHIGH 104-10
42	<	<	<	<	<	<
43	TOMROOM 104-12	<	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	TOMHIGH 104-10	TOMHIGH 104-10
44	<	<	<	<	<	<
45	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	HOUSEHH 105-15	TOMHIGH 104-10	TOMHIGH 104-10
46	<	<	<	<	<	<
47	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	TOMHIGH 104-10	TOMHIGH 104-10
48	<	<	<	<	<	<
C3	49	50	51	52	53	54
49	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12
50	<	<	<	<	<	<
51	<	<	<	<	<	<
52	<	<	<	<	<	<
53	<	<	<	<	<	<
54	<	<	<	<	<	<
55	<	<	<	<	<	<
56	<	<	<	<	<	<
57	<	<	<	<	<	<
58	<	<	<	<	<	<
59	<	<	<	<	<	<
C4	60	61	62	63	64	65
60	<	<	<	<	<	<
61	<	<	<	<	<	<
62	<	<	<	<	<	<
63	<	<	<	<	<	<
64	<	<	<	<	<	<
65	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9
66	<	<	<	<	<	<
67	<	<	<	<	<	<
68	<	<	<	<	<	<
69	<	<	<	<	<	<
70	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12
71	<	<	<	<	<	<

## ROM-Styles

CC00	PC	Style
<b>8 BEAT</b>	<b>Bank 1</b>	
32	00	8Beat 1
	01	8Beat 2
	02	8Beat 3
	03	8Beat 4
	04	8Beat 5
	05	8Beat 6
	06	8Beat 7
	07	8Beat 8
<b>8 BEAT</b>	<b>Bank 2</b>	
32	08	8Beat 9
	09	8Beat 10
	10	8Beat 11
	11	8Beat 12
	12	8Beat 13
	13	SlowBeat
	14	SlowBallad
	15	6_8Ballad
<b>16 BEAT</b>	<b>Bank 1</b>	
32	16	16Beat 1
	17	16Beat 2
	18	16Beat 3
	19	16Beat 4
	20	16Beat 5
	21	16Beat 6
	22	16Beat 7
	23	16Beat 8
<b>16 BEAT</b>	<b>Bank 2</b>	
32	24	16Beat 9
	25	16Beat 10
	26	16Beat 11
	27	16Beat 12
	28	16Beat 13
	29	16Beat 14
	30	16Beat 15
	31	16BtBallad
<b>ROCK</b>	<b>Bank 1</b>	
32	32	Rock 1
	33	Rock 2
	34	R. and B.
	35	SlowRock 1
	36	SlowRock 2
	37	Rock'nRoll
	38	Boogie
	39	LovelyRock

CC00	PC	Style
<b>ROCK</b>	<b>Bank 2</b>	
32	40	Rock 3
	41	Rock 4
	42	Shuffle
	43	SlowRock 3
	44	SlowRock 4
	45	Rock 5
	46	Blues
	47	SlowBlues
<b>FUNK</b>	<b>Bank 1</b>	
32	48	Funk 1
	49	Funk 2
	50	Funk 3
	51	Funk 4
	52	Funk 5
	53	Funk 6
	54	Funk 7
	55	Funk 8
<b>FUNK</b>	<b>Bank 2</b>	
32	56	Funk 9
	57	Funk 10
	58	Funk 11
	59	Funk 12
	60	Funk 13
	61	Funk 14
	62	NewAge
	63	Fusion1
<b>DANCE1</b>	<b>Bank 1</b>	
32	64	TMerengue
	65	PianoDance
	66	FunkDance
	67	DiscoHit
	68	FastDance
	69	Pulsing
	70	SambaDance
	71	House
<b>DANCE1</b>	<b>Bank 2</b>	
32	72	DigitHall
	73	Rap'nShift
	74	DownBeat
	75	DiscoFun
	76	HeavyDance
	77	Techno
	78	DancePop
	79	DiscoPop

CC00	PC	Style
<b>DANCE2</b>	<b>Bank 1</b>	
32	80	70' Disco
	81	Disco 01
	82	Disco 02
	83	Disco 03
	84	Disco 04
	85	Latin D.1
	86	Latin D.2
	87	Rap
<b>DANCE2</b>	<b>Bank 2</b>	
32	88	BakerPop
	89	Harpy
	90	PartyPop
	91	EuroPop
	92	SynthDance
	93	SoulB.B.
	94	80' Disco
	95	Open Disco
<b>JAZZ</b>	<b>Bank 1</b>	
32	96	Swing
	97	Mid Swing
	98	Slow Swing
	99	Big Band 1
	100	Big Band 2
	101	Dixieland
	102	Broadway
	103	Foxtrot
<b>JAZZ</b>	<b>Bank 2</b>	
32	104	SwingBand
	105	BourBonStr
	106	EasySwing
	107	LatinBand
	108	QuickStep
	109	BBandXmas
	110	Foxtrot 2
	111	Shuffle
<b>U.S. TRAD</b>	<b>Bank 1</b>	
32	112	Gospel 1
	113	Sacred
	114	Gospel 2
	115	Western
	116	Bluegrass1
	117	Bluegrass2
	118	Country
	119	March USA

CC00	PC	Style
<b>U.S. TRAD</b>	<b>Bank 2</b>	
32	120	TheatreOrg
	121	Org.March
	122	Welkish
	123	Organsel
	124	Hawaiian
	125	KidsMarch
	126	Mod.Evngls
	127	Praise
<b>TRAD 1</b>	<b>Bank 1</b>	
33	00	Slow Waltz
	01	Waltz 1
	02	Waltz 2
	03	Romagna
	04	Mazurka
	05	RealVienna
	06	Orch.Waltz
	07	ItalyMarch
<b>TRAD 1</b>	<b>Bank 2</b>	
33	08	Cnt.Gospel
	09	G.de.Oory
	10	CountryBop
	11	Cajun
	12	Cnt.Rock
	13	SteamTrain
	14	Cowboy
	15	Cnt.Waltz
<b>TRAD 2</b>	<b>Bank 1</b>	
33	16	Twist 1
	17	HullyGully
	18	Reggae 1
	19	Reggae 2
	20	PasoDoble
	21	Polka
	22	Tarantella
	23	Pop '60
<b>TRAD 2</b>	<b>Bank 2</b>	
33	24	Bajon
	25	Mex. 3_4
	26	Charleston
	27	Germ.Polka
	28	Boehmisch
	29	Twist
	30	Folk 2_4
	31	Polka 6_8



## Styles/Style Performances

CC00	PC	Style	CC00	PC	Style-Perf. †
<b>LATIN 1 Bank 1</b>			36	00	
33	32	Bossa Nova		01	
	33	SoftBossa		02	
	34	ChaCha 1		03	
	35	ChaCha 2		04	
	36	Rhumba 1		05	
	37	Rhumba 2		06	
	38	Rhumba 3		07	
	39	Rhumba 4			
<b>LATIN 1 Bank 2</b>					
33	40	Tango			
	41	Stand.Tango			
	42	Samba			
	43	Beguine			
	44	Salsa 1			
	45	Salsa 2			
	46	Cumbia 1			
	47	Cumbia 2			
<b>LATIN 2 Bank 1</b>					
33	48	Merengue 1			
	49	Merengue 2			
	50	Mambo 1			
	51	Mambo 2			
	52	DiscoSamba			
	53	Disco Cha			
	54	Meneito 1			
	55	Meneito 2			
<b>LATIN 2 Bank 2</b>					
33	56	El Tic Tac			
	57	Makarena			
	58	Caliente 1			
	59	Caliente 2			
	60	Limbo			
	61	Gipsy			
	62	Guaracha			
	63	Calypso			

## User Styles/Songs

CC00	PC	User Style	CC00	PC	Song †
<b>USER 1</b>			55	00	
44	00			01	
	01			02	
	02			03	
	03			04	
	04			05	
	05			06	
	06			07	
	07			08	
<b>USER 2</b>				09	
44	08			10	
	09			11	
	10			12	
	11			13	
	12			14	
	13			15	
	14				
	15				
<b>USER 3</b>			64	00	
44	16			01	
	17			02	
	18			03	
	19			04	
	20			05	
	21			06	
	22			07	
	23				
<b>USER 4</b>					
44	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	31				
<b>CC00 PC User Style-Perf. †</b>					
40	00				
	01				
	02				
	03				
	04				
	05				
	06				
	07				

† Uniquement sur le canal MIDI Common

## Performances (RealTime)

### CC00 PC Performances†

#### Group 1

48	1	GrandPiano
	2	EPSymphony
	3	CoolPiano
	4	Heavenly
	5	Cathedral
	6	Warm Grand
	7	Grit Organ
	8	St. Guitar

#### Group 2

48	9	CleanSweep
	10	L.R.Ballad
	11	TheBrass
	12	Digilogue
	13	PopSynth
	14	Matrix 98
	15	Secrets
	16	EvenDeeper

#### Group 3

48	17	Piano
	18	E.Piano1
	19	E.Piano2
	20	E.Piano3
	21	PianoStrgs
	22	E.PianoStrg
	23	Clavinet
	24	Vibraphone

#### Group 4

48	25	Marimba
	26	ManualBas1
	27	ManualBas2
	28	SoloGuitar
	29	JazzGtr1
	30	Oct.J.Gtr
	31	LeadDist
	32	FunkGuitar

### CC00 PC Performances†

#### Group 5

48	33	ChrousGtr
	34	RockOrgan
	35	JazzOrgan
	36	ClickOrgan
	37	VintageOrg
	38	Fisa
	39	Musette
	40	Harmonica

#### Group 6

48	41	SoftSax
	42	Trumpet
	43	Brass1
	44	Brass2
	45	Brass3
	46	Brass4
	47	BrassSec
	48	SaxSection

#### Group 7

48	49	SynBrass
	50	Strings1
	51	Strings2
	52	Strings3
	53	Choir
	54	Vocal
	55	SynthPad1
	56	SynthPad2

#### Group 8

48	57	Hamn'Bass
	58	Swingin'
	59	SoftOrgan
	60	PercusOrgan
	61	PrettySplit
	62	BlueSplit
	63	JazzSplit
	64	HrmoncSplt

## Effects

### CC16 DSP A/B select †

0	Eff1 (Reverbs GrpA)
1	Eff1 (Reverbs GrpB)

### CC48 Rev Eff type select †

48	0	Hall 1
	1	Hall 2
	2	Hall 3
	8	Warm Hall
	9	Long Hall
	10	St. Concert
	16	Chamber
	32	Studio Room 1
	40	Studio Room 2
	41	Studio Room 3
	48	Club Room 1
	56	Club Room2
	57	Club Room3
	64	Vocal
	65	Metal Vocal
	72	Plate 1
	73	Plate 2
	80	Church
	88	Mountains
	89	Falling
	104	Early 1
	105	Early 2
	106	Early 3
	112	Stereo

### CC16 DSP A/B select †

64	Eff2 (Mod. GrpA)
65	Eff2 (Mod. GrpB)

### CC48 Mod. Eff type select †

48	0	Mono Delay 1
	1	Mono Delay 2
	8	Stereo Delay 1
	9	Stereo Delay 2
	16	Multitap Delay 1
	17	Multitap Delay 2
	24	Ping Pong
	25	Pan Mix
	32	Chorus 1
	33	Chorus 2
	40	Ensemble 1
	41	Ensemble 2
	48	Phaser 1
	49	Phaser 2
	56	Flanger 1
	57	Flanger 2
	36	Chorus Delay 1
	37	Chorus Delay 2
	60	Flanger Delay 1
	61	Flanger Delay 2
	28	Dubbing
	64	Distortion
	65	Distortion Delay
	80	Pitch Shifter 1
	81	Pitch Shifter 2
	82	Shift Delay
	96	Rotary 1
	97	Rotary 2
	104	EQ Jazz
	105	EQ Pops
	106	EQ Rock
	107	EQ Classic

† Uniquement sur le canal MIDI Common

## Wavetables

0. PIANO	45. HOU_COWB	90. VIBRASLP	135. BARCHIME	180. ELBASS_H	225. PKBSMUTE
1. MARTELLO	46. HOU_TCON	91. VOICES_1	136. BOTTLE	181. EL_BASS_L	226. 16_1DRAW
2. AGOGO	47. HOUS_RIM	92. VOICES_2	137. BRS_RIP	182. THUMBASS	227. ORJAZZ_S
3. BABYVOX	48. HOUS_SD1	93. VOICES_3	138. CASSOTTO	183. HARMELBS	228. BD_ORCH
4. BD_ELECT1	49. HOUS_SD2	94. VOX_HHCL	139. CHOIR	184. BASSLAP_H	229. FINGBELL
5. BD_HOUS1	50. HOUSCLAP	95. VOX_TAP	140. CLARINET	185. BASSLAP_L	230. CELLO
6. BD_HOUS2	51. HOUSEHH	96. VOX_TIP	141. STEL_GTR	186. FRETLES	231. HH_CLO2
7. BD_JAZZ	52. HOUSRIDE	97. WATER	142. CLAVINET	187. FLUTE	232. HH_OPEN2
8. BD_ROOM1	53. JNG_BELL	98. WHISTLE	143. BIRDS	188. HARMGT_H	233. DOOR
9. BD_STD_1	54. MARACAS	99. WIND_CHI	144. GUN_SHOT	189. HARMGT_L	234. KITCHEN
10. BD_STD_2	55. MT_SURDO	100. WOODBLCK	145. ELICOPT	190. DIST_GTR	235. LOGDRUM
11. BD_STD_3	56. OP_SURDO	101. DIGIT1WV	146. PHONE_1	191. JAZZ_GT2	236. CRAS_ORC
12. BD_TECNO	57. QUICA_HI	102. DIGIT2WV	147. PHONE_2	192. GTR_KURZ	237. KNELGT_L
13. BONG_SLH	58. QUICA_LO	103. 1685DRAW	148. SCRATCH1	193. ICE_RAIN	238. APPLAUSE
14. BONGO_HI	59. RIDE_CUP	104. EL_PIAN7	149. SCRATCH2	194. KOTO	239. HARPSI_S
15. BONGO_LO	60. RIDE_CYM	105. ORGAN_2W	150. SEA	195. OR_THEAT	240. VIOLA
16. BRUS_REV	61. RIMSHOT1	106. ORGAN_3W	151. TICKTACK	196. ORROCK_F	241. VIOLIN
17. BRUS_RIG	62. RIMSHOT2	107. ORGAN_4W	153. ZAPP	197. SAX_BARI	242. FKG_G_WS
18. BRUSHSLP	63. ROLL_SN	108. FROG_WV	153. ELGTR_S2	198. VOC-DUKN	243. GT_HARMO
19. BRUSHTAP	64. SD_ELECT	109. ORGAN_5W	154. FAGOTTO	199. FLANGED	244. PIK_GRT1
20. CABASA	65. SD_JAZZ1	110. ORGAN_6W	155. FLHARD_H	200. BANJO	245. PIK_GRT2
21. CABASA_L	66. SD_JAZZ2	111. VIBES_2W	156. FLHARD_L	201. KALIUMBA	246. WHAWHA1
22. CASTAGNT	67. SD_JAZZ3	112. E_PIANO4	157. FLUGE_S2	202. SHAMISEN	247. WHAWHA2
23. CHINA	68. SD_ORCH	113. E_PIANO5	158. FNGKSTOP	203. SITAR	248. WHAWHA3
24. CLAKSON	69. SD_ROOM1	114. FORMANT	159. SCRAP_GT	204. GLOCKEN	249. WHAWHA4
25. CLAVES	70. SD_ROOM2	115. ORGAN_1W	160. HARP	205. ELPN_KNH	250. ORCH_HIT
26. CON_H_SL	71. SD_STD1	116. PIP_ORG3	161. JAZZ_GT1	206. ELPN_KNL	251. PIK_GTWS
27. CON_L_SL	72. SD_STD2	117. SQUARE	162. MUTE_TR1	207. FLICORNO	252. PIPE_S2
28. CONGA_HI	73. SD_STD3	118. PULSE_O5	163. SPECTR_1	208. GTR_MUTE	253. TROMBO_K
29. CONGA_LO	74. SD_STD4	119. PULSE_10	164. NOISE	209. ELPN_MKS	254. ORG_PIP1
30. COWBELL	75. SMASH	120. PULSE_15	165. OBOE	210. RHODES_H	255. MARIMBA
31. CRASH	76. SPLASH	121. PULSE_20	166. OCT_JGT	211. RHODES_L	256. ORROCK_S
32. DARBK_HI	77. STICK	122. PULSE_25	167. PANFLUTE	212. TRUMPET	257. MANDOL2
33. DARBK_LO	78. TAMB_SLP	123. PULSE_30	168. PICKBASS	213. VIBES	258. BD_POWER
34. DOLLYVOX	79. TAMBOURI	124. PULSE_35	169. SOFT_SAX	214. XILOPHNO	250. ACO_GTR2
35. DROP	80. TIMB_LOW	125. PULSE_40	170. SOPRANO	215. ACCORD2	260. STELGTR2
36. FINGERSP	81. TIMBALES	126. PULSE_45	171. TENORSAX	216. BRASS	261. PIANO_H
37. GUIRO_LG	82. TIMPANI	127. SAW	172. PIZZICATO	217. VOCAL_DU	262. PIANOL2
38. GUIRO_SH	83. TOM_ELEC	128. SINUS	173. TROMBONE	218. VOCAL_BA	263. BRASS_2
39. HH_CLO1L	84. TOM_HIGH	129. SUPERSAW	174. VOCALBOY	219. FRHORN_H	
40. HH_CLO1S	85. TOM_JAZZ	130. TRIANGLE	175. STRINGS	220. FRHORN_L	
41. HH_OPEN1	86. TOM_LOW	131. TUB_WAVE	176. ACBASS_L	221. ELPNKURZ	
42. HH_PEDAL	87. TOM_ROOM	132. ACCORDIO	177. ACBASS_H	222. A_MUSETT	
43. HH_TGHT1	88. TRIAN_LO	133. ACO_STR	178. HARMACBS	223. PLECTRA	
44. HH_TGHT2	89. TRIAN_SH	134. ARMONICA	179. BAGPIPE	224. MANDOL	

		93 98.99 100.101	Chorus depth NRPN RPN		
				93 98.99 100.101	Chorus depth (send) NRPN RPN
				Chart 80 (ONE SHOT): 0† Fill>< Off, 64 = Fill>< On 1† Fill< Off, 65 = Fill< On 2 = Fill> Off, 66 = Fill> On Intro 8† 16† End 24-27† Variations 0-1-2-3 40† Key start 61† Rotary 1 slow/fast [GrpA] 62† Rotary 2 slow/fast [GrpB] 64 Start/Stop 66,67† Tempo inc. dec. 68,69† Preset inc. dec.	
				Chart 81 OFF [0,63] ON [64,127] 0.1,2† Fill>< Fill<-Fill> 61† Rotary 1 (Off=slow) [GrpA] 62† Rotary 2 (Off=slow) [GrpB]	
Program Change	True number	0-127 *****		0-127	0-127
System Exclusive		0		0	
System	Song Position	0	0	0	
	Song Select	0	0	0	
Common	Tune	0	0	0	
System Real Time	Clock Commands	0	0	0	Start, Stop Continue
Aux Messages	Active sensing	0	0	0	
	All Sound Off	0	0	0	
	Reset All Cont.	0	0	0	
	Local ON OFF	0	0	0	
	All Note Off	0	0	0	

**Notes**

† These messages are available on the Common channel only  
(1) Vocal Processor Controllers

o: YES x: NO

Mode 1 OMNI ON - POLY  
Mode 3 OMNI OFF - POLY

Mode 2 OMNI ON - MONO  
Mode 4 OMNI OFF - MONO

# MIDI Implementation Chart

Manufacturer: Generalmusic S.p.A.

Model: SK760/SK890 World Keyboard

Version: 1.00

FUNCTION	Transmitted	Recognized	Remarks
<b>Basic Channel</b>	Default Changed 1-16 1-16	1-16 1-16	2 MIDI IN; 2 THRU; 2 MIDI OUT EXTRA COMMON/CHORD CH.
<b>Mode</b>	Default Messages Altered Multimode X X	Multimode X X	
<b>Note Number</b>	True voice 0-127 *****	0-127	true voice depends on selected sound
<b>Velocity</b>	Note ON Note OFF 0 0	0 0	
<b>After Touch</b>	Key's Ch's 0 0	0 0	
<b>Pitch Bender</b>	0	0	
<b>Control Change</b>	0,32 1 6,38 7 10 11 12† 13† 14† 15†	0,32 1 6,38 7 10 11 12† 13† 14† 15†	Bank change recognized on common channel, only in reception: Bank-Change P/Change C#0 C#32 PC C#2 0 0-95 Internal Styles C#6 0 0-7 Int. Style Performances C#40 0 0-7 User Style Performances C#44 0 0-31 User Styles C#48 0 0-63 Programmable Performances C#55 0 0-15 Songs C#64 0 0-7 Song-Performances C#16 DSP select C#17 EFT1 Reverb Group A C#18 EFT1 Reverb Group B C#64 EFT2 Mod. Group A C#65 EFT2 Mod. Group B C#48 EFT Type select (See Effects charts for selection values of individual EFT types)
	Bank change Modulation Data Entry Volume Pan Expression Contr. Vocal Volume (1) Vocal On/Off (1) Mode Recall (1) Voice Set Recall (1)	Bank change Modulation Data Entry Volume Pan Expression Controller Vocal Volume (1) Vocal On/Off (1) Mode Recall (1) Voice Set Recall (1) Effects selection Effects volume Tuning control Dampner Pedal Sustain (Sostenuto) Soft pedal Resonance Release time Attack time Filter 1 cut-off freq. Voice Mute Mode (1) Reverb depth (send)	
	18,50† 64 66 67	17,49† 18,50† 64 66 67	
	Tuning control Dampner Pedal Sustain (Sostenuto) Soft pedal	Effects volume Tuning control Dampner Pedal Sustain (Sostenuto) Soft pedal Resonance Release time Attack time Filter 1 cut-off freq. Voice Mute Mode (1) Reverb depth (send)	
	85† 91	85† 91	
	Voice Mute Mode (1) Reverb depth	Voice Mute Mode (1) Reverb depth (send)	

## MESSAGES DE CONTROL CHANGE RECON- NUS (MIDI CONTROLLER)

Le message de ControlChange active un MIDI Controlller, déterminé par la première valeur du ControlChange.

Le ControlChange est composé de trois parties:

- *status byte* - (status) détermine le statut de message de ControlChange.
- *data byte 1* - (value 1) MIDI Controller activé par le message de ControlChange. C'est le numéro qui identifie les ControlChanges listés dans les tableaux suivants.
- *data byte 2* - (value 2) valeur du MIDI Controller activé.

## CONTROL CHANGE ON TRACKS

CC00,32	Bank change.
CC01	Modulation.
CC06,38	Data Entry.
CC07	Main Volume.
CC10	Pan (panorama).
CC11	Expression.
CC12†	Vocal Volume (Vocal Processor)
CC13†	Vocal On/Off (Vocal Processor)
CC14†	Mode Recal (Vocal Processor)
CC15†	Voice Set recall (Vocal Processor)
CC16,48†	Effects selection
CC17,49†	Effects volume
CC18,50†	General Purpose (Tuning control)
CC32	BankSelect LSB.
CC64	Damper pedal.
CC66	Sostenuto (sustain) pedal.
CC67	Soft pedal.
CC71	Resonance.
CC72	Release Time.
CC73	Attack Time.
CC74	Filter Cutoff Frequency.
CC80	One Shot control
CC81	On/Off control
CC85†	Voice Mute mode (Vocal Processor)
CC91	Effect 1 send (E1, reverb depth).
CC93	Effect 2 send (E2, modulation depth).
CC98,99	NRPN
CC100-101	RPN

† Uniquement sur le canal MIDI Common

# SK760/SK880 System Exclusive Implementation

## UNIVERSAL NON-REAL TIME SYSTEM MESSAGES

### SAMPLE DUMP STANDARD

The transfer of data relating to the samples contained in the sounds of the instrument is based on the standard protocol, called SDS (Sample Dump Standard). The formats of the various commands available are as follows:

#### ACK (handshake message):

**F0H** = System Exclusive Message status  
**7EH** = Non-Real Time extension  
**cc** = device ID  
**7FH** = **ACK ID**  
**pp** = packet number  
**F7H** = EOX

#### NACK (handshake message):

**F0H** = System Exclusive Message status  
**7EH** = Non-Real Time extension  
**cc** = device ID  
**7EH** = **NACK ID**  
**pp** = packet number  
**F7H** = EOX

#### CANCEL (handshake message):

**F0H** = System Exclusive Message status  
**7EH** = Non-Real Time extension  
**cc** = device ID  
**7DH** = **CANCEL ID**  
**pp** = packet number  
**F7H** = EOX

#### WAIT (handshake message):

**F0H** = System Exclusive Message status  
**7EH** = Non-Real Time extension  
**cc** = device ID  
**7CH** = **WAIT ID**  
**pp** = packet number  
**F7H** = EOX

#### DUMP HEADER:

**F0 7E cc 01 ss ss ee ff ff gg gg hh hh ii ii jj F7**

**cc** = device ID  
**ss ss** = Sample number (LSB first)  
**ee** = Sample format(# of significant bits from 8-28)  
**ff ff ff** = Sample period in nanoseconds (LSB first)  
**gg gg gg** = Sample length in words (LSB first)  
**hh hh hh** = Sustain loop start point word number (LSB first)  
**ii ii ii** = Sustain loop end point word number (LSB first)  
**jj** = Loop type (00=forward,01=backward/forward,7F=loop off)

#### DUMP REQUEST:

**F0H** = System Exclusive Message status  
**7EH** = Non-Real Time extension  
**cc** = device ID  
**03H** = **DUMP REQUEST ID**  
**ss ss** = Request sample (LSB first)  
**F7H** = EOX

### DATA PACKET:

F0H	=	System Exclusive Message status
7EH	=	Non-Real Time extension
cc	=	device ID
02H	=	<b>DATA PACKET ID</b>
kk	=	running packet count (0-127)
<120 bytes>	=	data (7 bit data format)
ll	=	checksum (XOR of 7E cc kk <120 bytes>)
F7H	=	EOX

## DEVICE INQUIRY

To be able to identify a MIDI device, the following two messages are utilized; the first used for the inquiry:

### INQUIRY MESSAGE:

F0H	=	System Exclusive Message status
7EH	=	Non-Real Time extension
cc	=	device ID
06H	=	<b>INQUIRY ID</b>
01H	=	Identity Request
F7H	=	EOX

and the second for the device response:

### RESPONSE MESSAGE:

F0 7E cc 06 02 mm ff ff dd dd ss ss ss ss F7

cc	=	device ID
mm	=	Manufactures Sistem Exclusive id code
ff ff	=	Device family code (14 bits, LSB first)
dd dd	=	Device family member code (14 bits, LSB first)
ss ss ss ss	=	Software revision (format device specific)

## UNIVERSAL REAL TIME SYSTEM MESSAGES

### DEVICE CONTROL

These messages are used to control the general functions of the system, without referring to a specific MIDI channel and, therefore, inserted in the context of the Universal messages.

#### Master Volume:

F0H	=	System Exclusive Message status
7FH	=	Real Time extension
cc	=	device ID
04H	=	<b>Device Control ID</b>
01H	=	<b>Master Volume ID</b>
vv vv	=	Volume (LSB first)
F7H	=	EOX



# SYSTEM REALTIME MESSAGES

## ADDRESS DATA INTERFACE

The MIDI System Exclusive capabilities of the SK Series instruments allow you to manipulate all parts of the instrument's memory from a computer system.

The following is a reference to the SysEx protocol used by the SK Series instruments. This Data Address Interface is based on two principal functions: **SET** and **GET**. **SET** is used to set the contents of some of the instrument's resources while **GET** is used to withdraw them.

At the reception of a **GET** message, the instrument replies with an appropriate **SET** message containing the values of the requested data and relative checksums.

	status	data	EOX
<b>GET</b>	F0	2F 3c 00 id aa1 aa2 aa3 ss1 ss2 ss3 cc	F7
<b>SET</b>	F0	2F 3c 01 id cf aa1 aa2 aa3 dd1 ... ddn cc	F7

- F0H** = System Exclusive Message status
- 2FH** = ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC
- 3cH** = Command ID: 3 RealTime, c = Device ID (0-F)
- 00H/01H** = **Get** subfunction / **Set** subfunction
- id** = Model ID, 00 = WK4
- cf** = c = checksum (0:1), f = Data Format (0:4)<sup>1</sup>  
c=1 checksum present, c=0 absent;
- aa1:3** = starting address code (MSB first)
- ss1:3** = amount of required data bytes (MSB first)
- dd1** = Data byte : first data byte to be sent
- ddn** = Data byte : last data byte to be sent
- cc** = checksum ( optional )
- F7H** = EOX ( End Of Exclusive )

**EXTREMELY IMPORTANT:** when parameters have positive values that exceed 127 (=7FH), always enter **f=2** in the **cf** field of the SET stream and transform the data into nibble format as in the example: **134 = 0x86** becomes **0x08 0x06**.

**N.B.:** in the following address map, the undefined value xx that parameterizes some of the addresses is the number relating to the structure (typically track or note).

### EXAMPLES OF EXCLUSIVE MESSAGES AND CHECKSUM CALCULATIONS

(relating to the structure of the Address Data Interface)

<**Example 1**> : The setting for the 1st Effect Type of Group A on Hall 3 using the common channel 7, the format 0 (7 bit data value) and without checksum.

According to the address map relating to the *Performance Parameters* -EFFECTS A the address is 00 13 00H (effctnr1) and the value relating to HALL3 is 02H; therefore the **set** streams is as follows:

<u>F0</u>	<u>2F</u>	<u>36</u>	<u>01</u>	<u>00</u>	<u>00</u>	<u>00 13 00</u>	<u>02</u>	<u>F7</u>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	address	data	(7)

- (1)Exclusive Status
- (2)manufacturer ID=GENERAL MUSIC
- (3)Command ID(3=RealTime) + device ID (6=7° device ID)
- (4)Set Subfunction
- (5)Model ID (0=WK4)
- (6)c=0(No checksum),f=0(7 bit data value)
- (7)EOX

<**Example 2**> : The setting for the *Attack of track 11 to +13* using common channel 2 (N.B. the 1st channel is 0 ), format 0 (7 bit data value) and with checksum.

According to the address map relating to *Performance Parameters* - T\_SLIDER the address relating to track 11 (the first track is 0) is 0A 1C 00H (Attack) and the value to set is 4DH; therefore the **set** stream is as follows:

<u>F0</u>	<u>2F</u>	<u>31</u>	<u>01</u>	<u>00</u>	<u>10</u>	<u>0A 1C 00</u>	<u>4D</u>	<u>cc=??</u>	<u>F7</u>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	address	data	checksum	(7)

- (1)Exclusive Status
- (2)manufacturer ID=GENERAL MUSIC
- (3)Command ID(3=RealTime) + device ID (1=2° device ID)
- (4)Set Subfunction
- (5)Model ID (0=WK4)
- (6)c=1(Yes checksum),f=0(7 bit data value)
- (7)EOX

The checksum value is obtained with an XOR of all the bytes starting from the GeneralMusic ID (2FH) included; using ^ as the operator XOR ( OR Exclusive ), then:

$$cc=checksum = 2F \wedge 31 \wedge 01 \wedge 00 \wedge 10 \wedge 0A \wedge 1C \wedge 00 \wedge 4D = 54$$

the message to send is:

**F0 2F 31 01 00 10 0A 1C 00 4D 54 F7 .**

<Example 3> : Setting the *M.Transpose* to -6 using common channel 2, format 0 (7 bit data value) with and without checksum. According to the address map relating to the *Global Parameters* - GLOBSET the address is 00 09 02H (transpose) and the value to set is 24-6=18=12H; therefore the **set** stream without checksum is as follows:

F0	2F	31	01	00	00	00 09 02	12	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	address	data	(7)

- (1)Exclusive Status
- (2)manufacturer ID=GENERAL MUSIC
- (3)Command ID(3=RealTime) + device ID (1=2° device ID)
- (4)Set Subfunction
- (5)Model ID (0=WK4)
- (6)c=0( No checksum),f=0(7 bit data value)
- (7)EOX

with the checksum, the stream will be:

**F0 2F 31 01 00 10 00 09 02 12 16 F7 .**

<Example 4> : setting the parameter *FitCutoff* of the group AUDIOIN1 to 147 (>127) on command channel 2 and format 2 ( data in nibble ) with and without checksum.

According to the address map relating to *Global Parameters* - AUDIOIN1 the address is 00 0B 05H (FitCutoff) and the value to set in nibble format is, 09 03H; infact 147=93H, therefore the value is sliced in two nibbles 9 and 3 obtaining 09 03H; therefore the **set** stream without checksum is as follows:

F0	2F	31	01	00	02	00 0B 05	09 03	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	address	data	(7)

- (1)Exclusive Status
- (2)manufacturer ID=GENERAL MUSIC
- (3)Command ID(3=RealTime) + device ID (1=2° device ID)
- (4)Set Subfunction
- (5)Model ID (0=WK4)
- (6)c=0 ( No checksum), f=2 (nibble)
- (7)EOX

with the checksum, the stream will be:

**F0 2F 31 01 00 12 00 0B 05 09 03 09 F7 .**

<Example 5> : To know the value of the parameter *HighGain* of the Equalizer using common channel 9 and format 0 (7 bit data value).

According to the address map relating to the *Global Parameters* - EQUALIZER the address is 00 00 01H (HighGain) and the size is 00 00 01H; therefore, the **get** stream is as follows:

. . . . .

## A•30 Appendix

F0 2F 38 00 00 00 00 01 00 00 01 F7  
 (1) (2) (3) (4) (5) address size (6)

- (1)Exclusive Status
- (2)manufacturer ID=GENERAL MUSIC
- (3)Command ID(3=RealTime) + device ID (8=9° device ID)
- (4)Get Subfunction
- (5)Model ID (0=WK4) (6) EOX

If, for example, the value of the parameter equals 1 dB, the instrument will respond with the appropriate Set stream containing the value requested and with the checksum; therefore, the stream returned will be:

**F0 2F 38 01 00 10 00 00 01 0D 0A F7.**

## REFERENCE TABLE

### GLOBAL PARAMETERS

#### MIXER EQUALIZER

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 00 00	00 00 01	00 18	LowGain	-12 -> +12 [dB]	0EH= 2dB
00 00 01	00 00 01	00 18	HighGain	-12 -> +12 [dB]	0DH= 1dB
00 00 02	00 00 01	00 0C	LowFrequency	100 -> 400 [Hz]	2=150KHz
00 00 03	00 00 01	00 0C	HighFrequency	3.0 -> 15.0 [KHz]	0 = 3KHz

#### SCORE CONTROL

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 01 00	00 00 01	00 04	video_display	<sup>2</sup>	01
00 01 01	00 00 01	00 03	lyrics_fonts	char size (if video_display=3)	00
00 01 02	00 00 01	00 15	view_mode	monitor bkgnd col	00

#### GENERAL CONTROLS

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 02 00	00 00 01	01 05	dynamic		3=Medium
00 02 01	00 00 01	01 05	a.touch		3=Medium

#### ARRANGE MODE

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 03 00	00 00 01	00 01	FixCh_Mode	on/off	01
00 03 01	00 00 01	00 02	ChordMode1	Up/low-multi (Auto chord mode)	01
00 03 02	00 00 01	03 04	ChordMode2	Full keyboard (Auto chord mode)	03
00 03 03	00 00 01	00 04	ChordMode3	Fix chord mode	01
00 03 05	00 00 01	00 01	DynamArrg	on/off	00
00 03 09	00 00 01	00 01	Autobacking	on/off	01
00 03 0B	00 00 01	15 6C	Chord_split		3BH = 59

#### (GENERAL CONTROLS) FOOTSWITCH POLARITY

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 04 00	00 00 01	00 01	Footswitch[1]	0=Normally closed, 1=open	0=NormClod
00 04 01	00 00 01	00 01	Footswitch[2]	0=Normally closed, 1=open	0=NormClod
00 04 02	00 00 01	00 01	Footswitch[3]	0=Normally closed, 1=open	0=NormClod

#### (GENERAL) DISPLAY CONTROLS

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 05 00	00 00 01	00 01	ChordLanguage	0 = English, 1 = Italiano	0=English
00 05 01	00 00 01	00 01	Help_Language	0 = English, 1 = Italiano	0=English
00 05 02	00 00 01	00 01	Display_Mode	0 = Positive 1 = Negative	0=Positive

**(GENERAL) NOTE TUNING/SCALE ( xx = NOTE = 0 - 7F )**

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
xx 06 00	00 00 01	00	7F	coarse	0 -> 127
xx 06 01	00 00 01	01	7F	finetune	-63 -> +63;

**(GENERAL) TUNING/SCALE**

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 07 00	00 00 01	01 7F	Master_pitch	-63 -> +63;	0
00 07 01	00 00 01	00 0D	kbd_scale	0 -> +13	0=Equal

**MIDI CLOCK**

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 08 00	00 00 01	00 01	MidiClock	Int/Ext	0=Internal

**GLOBAL SET**

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 09 02	00 00 01	00 30	transpose	-24 +24 [semitones]	18H = 0

**MIDI GENERAL SET**

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 0A 00	00 00 01	00 10	Common_ch	0=Off; 1->10 = chan 1->16	0 = Off
00 0A 01	00 00 01	01 02	Common_In	1 = MidiIn A, 2= MidiIn B	1 = In A
00 0A 02	00 00 01	01 02	Common_Out	1 = MidiOut A, 2= MidiOut B	1 = Out A
00 0A 03	00 00 01	00 01	Midi_lock		1 = On
00 0A 04	00 00 01	00 01	Clock_Send		1 = On
00 0A 05	00 00 01	00 01	Midi_Merge		0 = Off
00 0A 06	00 00 01	00 01	MidiInTran		0 = Off
00 0A 07	00 00 01	00 7F	MidiFixedDyn	0 -> 127	0 = Off
00 0A 08	00 00 01	00 01	Midi_sysex	0=Excl System OFF, 1=ON	1 = On
00 0A 09	00 00 01	00 01	SMF_saveFrm	0 = GMidi, 1 = smfformat	0=GMidi
00 0A 0A	00 00 01	00 01	Bank_select		1

**(GENERAL) MIC/LINE INPUT 1**

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 0B 00	00 00 01	00 7F	Volume	0 -> 127	7FH =127
00 0B 01	00 00 01	00 01	EffGroup		0
00 0B 02	00 00 01	00 7F	Eff1Send	0 -> 127	40H = 64
00 0B 03	00 00 01	00 7F	Eff2Send	0 -> 127	40H = 64
00 0B 04	00 00 01	00 05	FltType		0
00 0B 05	00 00 01	00 BF	FltCutoff	0 191, Use nibblized if > 127	0
00 0B 06	00 00 01	00 7f	FltResonance	0 -> 127	0
00 0B 07	00 00 01	00 3E	Pan	-31 -> +31	3EH = 31
00 0B 08	00 00 01	00 03	AnalogOut		0
00 0B 09	00 00 01	00 01	Mic/Line	On/Off	0

**(GENERAL) MIC/LINE INPUT 2**

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 0C 00	00 00 01	00 7F	Volume	0 -> 127	7FH=127
00 0C 01	00 00 01	00 01	EffGroup		0
00 0C 02	00 00 01	00 7F	Eff1Send	0 -> 127	40H= 64
00 0C 03	00 00 01	00 7F	Eff2Send	0 -> 127	40H= 64
00 0C 04	00 00 01	00 05	FltType		0
00 0C 05	00 00 01	00 BF	FltCutoff	0->191, Use nibblized if >127	0
00 0C 06	00 00 01	00 7f	FltResonance	0 -> 127	0
00 0C 07	00 00 01	00 3E	Pan	-31 -> +31	3EH= 31
00 0C 08	00 00 01	00 03	AnalogOut		0
00 0C 09	00 00 01	00 01	Mic/Line	On/Off	0

**MIDI\_CHANNELS** ( xx = CHANNEL<sup>3</sup> = 0 - 1F )

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
xx 0D 00	00 00 01	01 02	Midi_IN_Port	1 = MidiIn A, 2= MidiIn B	1=In A
xx 0D 01	00 00 01	01 10	Midi_IN_Ch	1->10 = channels 1->16	
xx 0D 02	00 00 01	01 02	Midi_OUT_Port	1 = MidiOut A, 2= MidiOut B	1=Out A
xx 0D 03	00 00 01	01 10	Midi_OUT_Ch	1->10 = channels 1->16	

**(GENERAL) PEDALBOARD/COMPUTER MODE**

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 0E 00	00 00 01	00 03	Computer Mode	0=Off, 1=Mac, 2=PC1, 3=PC3	0 = Off
00 0E 01	00 00 01	00 03	Pedalb. Mode	0=Off, 1=Pdbass, 2=Pdchord, 3=MFun	0 = Off
00 0E 02	00 00 01	00 01	PclfcPedB	Mode switch	

**MIDI FILTERS IN** ( xx = CHANNEL = 0 - 1F , Midi Lock ON )

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
xx 0F 00	00 00 01	00 64	filter_1	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 0F 01	00 00 01	00 64	filter_2	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 0F 02	00 00 01	00 64	filter_3	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 0F 03	00 00 01	00 64	filter_4	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 0F 04	00 00 01	00 64	filter_5	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 0F 05	00 00 01	00 64	filter_6	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 0F 06	00 00 01	00 64	filter_7	0 -> 100 (see Appendix C)	00H

**MIDI FILTERS OUT** ( xx = CHANNEL = 0 - 1F , Midi Lock ON )

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
xx 10 00	00 00 01	00 64	filter_1	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 10 01	00 00 01	00 64	filter_2	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 10 02	00 00 01	00 64	filter_3	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 10 03	00 00 01	00 64	filter_4	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 10 04	00 00 01	00 64	filter_5	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 10 05	00 00 01	00 64	filter_6	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 10 06	00 00 01	00 64	filter_7	0 -> 100 (see Appendix C)	00H

**MIDI COMMON/ARRG** NoteToArrang

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 11 00	00 00 01	00 10	Chord Ch.1	0=Off, 1->10 = chans 1->16	0 = Off
00 11 01	00 00 01	00 01	IN_1		0
00 11 02	00 00 01	00 10	Chord Ch.2	0=Off, 1->10 = chans 1->16	0 = Off
00 11 03	00 00 01	00 01	IN_2		0

**MIDI CTRL PADS** ( xx = CHANNEL = 0 - 1F )

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
xx 12 00	00 00 01	00 01	ped_ftsw[1]		1
xx 12 01	00 00 01	00 01	ped_ftsw[2]		1
xx 12 02	00 00 01	00 01	ped_ftsw[3]		1

# PERFORMANCE PARAMETERS

## EFFECTS A

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 13 00	00 00 01	00 17	Eff_Type1	0 -> 23	5=St.Concert
00 13 01	00 00 01	00 7F	eff_vol1	0 -> 127	5AH = 90
00 13 02	00 00 01		par#1_1		
00 13 03	00 00 01		par#2_1		
00 13 04	00 00 01		par#3_1		
00 13 05	00 00 01	00 1F	Eff_Type2	0 -> 31	9 = Chorus2
00 13 06	00 00 01	00 7F	eff_vol2	0 -> 127	79H = 121
00 13 07	00 00 01		par#1_2		
00 13 08	00 00 01		par#2_2		
00 13 09	00 00 01		par#3_2		
00 13 0A	00 00 01	00 7F	Eff2ToEff1	0 -> 127	0

## EFFECTS B

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 14 00	00 00 01	00 17	Eff_Type1	0 -> 23	2= Hall3
00 14 01	00 00 01	00 7F	eff_vol1	0 -> 127	37H = 55
00 14 02	00 00 01		par#1_1		
00 14 03	00 00 01		par#2_1		
00 14 04	00 00 01		par#3_1		
00 14 05	00 00 01	00 1F	Eff_Type2	0 -> 31	0=MonoDelay1
00 14 06	00 00 01	00 7F	eff_vol2	0 -> 127	79H = 121
00 14 07	00 00 01		par#1_2		
00 14 08	00 00 01		par#2_2		
00 14 09	00 00 01		par#3_2		
00 14 0A	00 00 01	00 7F	Eff2ToEff1	0 -> 127	0

## TRACK SOUND ( xx = CHANNEL = 0 - 1F )

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
xx 15 00	00 00 02	0: 7F+0:F	Soundnr	Prog.Change(MSB) + Bank(LSB)	
xx 15 01	00 00 01	0	Ctrl32	no sound if no zero	

## MIDI CONFIGURATION ( xx = CHANNEL = 0 - 1F )

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
xx 16 00	00 00 01	00 03	source	Track source <sup>4</sup>	
xx 16 01	00 00 01	00 03	destination	Track destination <sup>5</sup>	
xx 16 04	00 00 01	01 02	Midi_In_Port	1 = Midiln A, 2= Midiln B	
xx 16 05	00 00 01	01 10	Midi_In-Ch	1->10 = channels 1->16	
xx 16 06	00 00 01	01 02	Midi_Our_Port	1 = MidiOut A, 2= MidiOut B	
xx 16 07	00 00 01	01 10	Midi_out-Ch	1->10 = channels 1->16	

## COMMON ( xx = CHANNEL = 0 - 1F )

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
xx 17 00	00 00 01	00 7F	volume		
xx 17 01	00 00 01	00 78	transp	-60 -> +60	3CH = 0
xx 17 02	00 00 02	00 0300	delay	0 -> 768 Use nibblized if > 127	0
xx 17 03	00 00 01	00 07	dyn_resp		0
xx 17 04	00 00 01	00 01	m_transp		1

## INTERNAL ( xx = CHANNEL = 0 - 1F )

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
xx 18 00	00 00 01	00 02	mode		0
xx 18 01	00 00 01	00 01	m_priority	Poly.Mono	0
xx 18 02	00 00 01	00 7F	detune	-64 -> +63	40H = 0
xx 18 03	00 00 01	00 03	analog_out		0
xx 18 04	00 00 01	00 01	effect_group	Selection effects group A or B	
xx 18 05	00 00 01	00 7F	vol_group_A	Volume sent of eff. group A	

xx 18 06	00 00 01	00	7F	vol_group_B	Volume sent of eff. group B	
xx 18 07	00 00 01	00	3E	pan	-31 -> +31	3EH =31
xx 18 08	00 00 01	00	07	rand_pitch		0
xx 18 09	00 00 01	00	07	rand_pan		0
xx 18 0A	00 00 01	01	0B	Harmony	1 -> 11	1
xx 18 0B	00 00 01	00	0C	PitchRange	0 -> 12	0

**MIDI IN FILTER ( xx = CHANNEL = 0 - 1F )**

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
xx 19 00	00 00 01	00 64	filter_in1	0 -> 100	00H
xx 19 01	00 00 01	00 64	filter_in2	0 -> 100	00H
xx 19 02	00 00 01	00 64	filter_in3	0 -> 100	00H
xx 19 03	00 00 01	00 64	filter_in4	0 -> 100	00H
xx 19 04	00 00 01	00 64	filter_in5	0 -> 100	00H
xx 19 05	00 00 01	00 64	filter_in6	0 -> 100	00H
xx 19 06	00 00 01	00 64	filter_in7	0 -> 100	00H

**MIDI OUT FILTER ( xx = CHANNEL = 0 - 1F )**

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
xx 1A 00	00 00 01	00 64	filter_out1	0 -> 100	00H
xx 1A 01	00 00 01	00 64	filter_out2	0 -> 100	00H
xx 1A 02	00 00 01	00 64	filter_out3	0 -> 100	00H
xx 1A 03	00 00 01	00 64	filter_out4	0 -> 100	00H
xx 1A 04	00 00 01	00 64	filter_out5	0 -> 100	00H
xx 1A 05	00 00 01	00 64	filter_out6	0 -> 100	00H
xx 1A 06	00 00 01	00 64	filter_out7	0 -> 100	00H

**LOCAL ( xx = CHANNEL = 0 - 1F )**

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
xx 1B 00	00 00 01	00 01	ped_ftsw[1]		
xx 1B 01	00 00 01	00 01	ped_ftsw[2]		
xx 1B 02	00 00 01	00 01	ped_ftsw[3]		

**SLIDER ( xx = CHANNEL = 0 - 1F )**

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
xx 1C 00	00 00 01	00 7F	Attack	-64 +63	40H = 0
xx 1C 01	00 00 01	00 7F	Release	-64 +63	40H = 0
xx 1C 02	00 00 01	00 7F	Flt Cutoff	-64 +63	40H = 0
xx 1C 03	00 00 01	00 7F	Flt Resonance	-64 +63	40H = 0
xx 1C 04	00 00 01	00 7F	Decay	-64 +63	40H = 0
xx 1C 05	00 00 01	00 7F	LFO Depth	-64 +63	40H = 0
xx 1C 06	00 00 01	00 7F	LFO Rate	-64 +63	40H = 0
xx 1C 07	00 00 01	00 7F	LFO Delay	-64 +63	40H = 0
xx 1C 08	00 00 02	0: 7F+0:F	Soundnr	Prog.Change(MSB) + Bank(LSB)	0

**DRUM KIT EDITING**

**LAYER1 SOUND PATCH ( xx = NOTE = 0 - 7F )**

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
xx 1D 00	00 00 02	0: 7F+0:F	Soundnr	Prog.Change(MSB) + Bank(LSB)	
xx 1D 01	00 00 01	00 7F	Level	00 127	
xx 1D 02	00 00 01	00 7F	Panorama	-64 +63	
xx 1D 03	00 00 01	00 7F	Transpose	-64 +63	
xx 1D 04	00 00 01	00 7F	Tune	-64 +63	
xx 1D 05	00 00 01	00 7F	FltCutOff	-64 +63	
xx 1D 06	00 00 01	00 03	Exclude	00 03	
xx 1D 07	00 00 01	00 7F	Effect 1	00 127	
xx 1D 08	00 00 01	00 7F	Effect 2	00 127	
xx 1D 09	00 00 01	00 04	Analog Out	00 04	

## DYNAMIC SWITCH

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 1E 00	00 00 01	00 7F	DynSwitch	00 127	

## LAYER2 SOUND PATCH ( xx = NOTE = 0 - 7F )

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
xx 1F 00	00 00 02	0: 7F+0:F	Soundnr	Prog.Change + Bank	
xx 1F 01	00 00 01	00 7F	Level	00 127	
xx 1F 02	00 00 01	00 7F	Panorama	-64 +63	
xx 1F 03	00 00 01	00 7F	Transpose	-64 +63	
xx 1F 04	00 00 01	00 7F	Tune	-64 +63	
xx 1F 05	00 00 01	00 7F	FitCutOff	-64 +63	
xx 1F 06	00 00 01	00 03	Exclude	00 03	
xx 1F 07	00 00 01	00 7F	Effect 1	00 127	
xx 1F 08	00 00 01	00 7F	Effect 2	00 127	
xx 1F 09	00 00 01	00 04	Analog Out	00=track,1=L+R,2=O1+O2,3=O1,4=O2	

## TRACK SELECT

<u>Address(H)</u>	<u>Size (H)</u>	<u>Range(H)</u>	<u>Parameter</u>	<u>Description</u>	<u>Default</u>
00 20 00	00 00 01	00 1F	Selected	00 31	

# SYSTEM OBJECT ACCESS MESSAGES

## SYSTEM RESOURCE ACCESS

Messages relating to the RESOURCE ACCESS allow the transfer via MIDI of the same basic resources of the instrument that can be exported to disk, and which are:

- ∑ System SETUP
- ∑ SOUNDS
- ∑ REAL PERFORMANCES
- ∑ STYLE PERFORMANCES
- ∑ USER STYLES
- ∑ SONGS

Each type of resource can constitute several files, in which case, before transmitting, are compacted into a single data block.. The transmission can take place in handshake mode for higher speeds and better control of the data transmitted (the system automatically recognizes the mode utilized according to the reply given or not after the transmission of the File Header Message). The MIDI message transmitted consists of the following structure:

- F0H** = System Exclusive Message status
- 2FH** = ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC
- 5cH** = Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)<sup>6</sup>
- ss** = **Subfunction ID**
- id** = Model ID, 00 = WK4
- cf** = c = checksum (0-1), f = Data Format (0-3)
  
- pp** = packet number (optional)
  
- <data>** = (optional)
  
- cc** = checksum (optional)
- F7H** = EOX

<u>Subfunction ID:</u>		
	File Header	01H
	File Data	02H
	Resource Request	03H
	Parametr Request	40H
	Parameter Data	41H <sup>7</sup>



ACK	7FH
NACK	7EH
CANCEL	7DH
WAIT	7CH

The transmission of one of the available resources starts by sending a message (**File Header message**) to identify the successive blocks of data desired (**File Data message**).

Typically the files concerned can be relatively long, therefore it is better to subdivide the information into several brief packets which can be individually tested and eventually retransmitted (in the case of using the handshake mode and the reception of an **ACK** reply confirms the correctness of the packet received, while a reply of the type **NACK** forces the retransmission of the error packet).

Should it be necessary to interrupt the transmission, it is always possible to send the **CANCEL** command at any moment during the course of the communication.

A **WAIT** command has also been included for future implementations.

**File Header message:**

<b>F0H</b>	=	System Exclusive Message status
<b>2FH</b>	=	ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC
<b>5cH</b>	=	Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)
<b>01H</b>	=	Subfunction ID = FILE HEADER
<b>00</b>	=	Model ID, 00 = WK4
<b>03H</b>	=	not checksum, format 3 (octect)
<b>&lt;data&gt;</b>	=	3 octects <sup>8</sup>
<b>F7H</b>	=	EOX

**File Data message:**

<b>F0H</b>	=	System Exclusive Message status
<b>2FH</b>	=	ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC
<b>5cH</b>	=	Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)
<b>02H</b>	=	Subfunction ID = FILE DATA
<b>00</b>	=	Model ID, 00 = WK4
<b>13H</b>	=	checksum, format 3 (octect)
<b>pp</b>	=	packet number (00:7fH)
<b>&lt;data&gt;</b>	=	15 octects
<b>cc</b>	=	checksum
<b>F7H</b>	=	EOX

**Resource Request message:**

<b>F0H</b>	=	System Exclusive Message status
<b>2FH</b>	=	Manufacturer ID = GENERAL MUSIC
<b>5cH</b>	=	Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)
<b>03H</b>	=	Subfunction ID = RESOURCE REQUEST
<b>00</b>	=	Model ID, 00 = WK4
<b>00</b>	=	not checksum, format 0
<b>tt</b>	=	<b>Resource ID</b>
<b>ss</b>	=	all files(0), selected(>0) <sup>9</sup>
<b>F7H</b>	=	EOX

<b><u>Resource ID:</u></b>	SETUP di sistema	0
	SOUNDS	1
	REAL PERFORMANCES	2
	STYLE PERFORMANCES	3
	USER STYLES	4
	SONGS	5

**ACK message:**

**F0H** = System Exclusive Message status  
**2FH** = ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC  
**5cH** = Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)  
**7FH** = Subfunction ID = ACK  
**00** = Model ID, 00 = WK4  
**00** = not checksum, format 0  
**pp** = packet number (00:7fH)  
**F7H** = EOX

**NACK message:**

**F0H** = System Exclusive Message status  
**2FH** = ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC  
**5cH** = Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)  
**7EH** = Subfunction ID = NACK  
**00** = Model ID, 00 = WK4  
**00** = not checksum, format 0  
**pp** = packet number (00:7fH)  
**F7H** = EOX

**CANCEL message:**

**F0H** = System Exclusive Message status  
**2FH** = ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC  
**5cH** = Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)  
**7DH** = Subfunction ID = CANCEL  
**00** = Model ID, 00 = WK4  
**00** = not checksum, format 0  
**pp** = packet number (00:7fH)  
**F7H** = EOX

**WAIT message:**

**F0H** = System Exclusive Message status  
**2FH** = ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC  
**5cH** = Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)  
**7CH** = Subfunction ID = WAIT  
**00** = Model ID, 00 = WK4  
**00** = not checksum, format 0  
**pp** = packet number (00:7fH)  
**F7H** = EOX

EXAMPLES of Resource Request message compositions

<Example 1> : System Setup request:

<u>F0</u>	<u>2F</u>	<u>50</u>	<u>03</u>	<u>00</u>	<u>00</u>	<u>00</u>	<u>00</u>	<u>F7</u>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)

- (1) Exclusive Status
- (2) manufacturer ID=GENERAL MUSIC
- (3) Command ID(5=RESOURCE ACCESS) + device ID (0=1° device ID)
- (4) Subfunction ID (3=RESOURCE REQUEST)
- (5) Model ID (0=WK4)
- (6) c=0(No checksum), f=0(7 bit data value)
- (7) Resource ID (**0=Setup**)
- (8) not used for Setup Req
- (7) EOX

<Example 2> : System Sound request:

F0 2F 50 03 00 00 01 00 F7  
 (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)

- (1)Exclusive Status
- (2)manufacturer ID=GENERAL MUSIC
- (3)Command ID(5=RESOURCE ACCESS) + device ID (0=1° device ID)
- (4)Subfunction ID (3=RESOURCE REQUEST)
- (5)Model ID (0=WK4)
- (6)c=0(No checksum),f=0(7 bit data value)
- (7)Resource ID (**1=Sound**)
- (8)Selected (**00 = All files**)
- (7)EOX

<Example 3> : Request for the 3rd Song in the System:

F0 2F 50 03 00 00 05 03 F7  
 (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)

- (1)Exclusive Status
- (2)manufacturer ID=GENERAL MUSIC
- (3)Command ID(5=RESOURCE ACCESS) + device ID (0=1° device ID)
- (4)Subfunction ID (3=RESOURCE REQUEST)
- (5)Model ID (0=WK4)
- (6)c=0(No checksum),f=0(7 bit data value)
- (7)Resource ID (**5=Song**)
- (8)Selected (**3 = 3^ file selezionato**)
- (7)EOX

## DEVICE PARAMETER ACCESS

Messages relating to the DEVICE PARAMETERS ACCESS allows access to specific information relating to the instrument; the protocol includes the transmission of a request message which will be followed by the eventual reply.

### Parameter Request message:

F0H = System Exclusive Message status  
 2FH = Manufacturer ID = GENERAL MUSIC  
 5cH = Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)  
 40H = Subfunction ID = **PARAMETER REQUEST**  
 00 = Model ID, 00 = WK4  
 00 = not checksum, format 0  
 tt = **Parameter ID**  
 bs = **Bank Select**  
 ps = **PrChange Select** (only for SOUND)  
 F7H = EOX

<u>Parameter ID:</u>	STATUS of the system	0
	SOUND Name	1
	REAL PERF. Name	2
	STYLE PERF. Name	3
	USER STYLE Name	4
	SONG Name	5

### Parameter Data message:

F0H = System Exclusive Message status  
 2FH = ID number (manufacturer ID) = GENERALMUSIC  
 5cH = Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)

41H = Subfunction ID = **PARAMETER DATA**  
 00 = Model ID, 00 = WK4  
 cf = checksum=1, format (5 per Status, 0 altrimenti)  
 pp = packet number (00:7fH)  
 <data>  
 cc = checksum  
 F7H = EOX

The data sent refer to the structure as described below.

Σ **Status Data.** The data relates to the parameters contained in the following fields (the quantities of memory are expressed in Kbyte):

bytes	rel.addr.	name	description
1	0	iClass	see classification in <b>Tab.1</b>
1	1	iSubClass	see classification in <b>Tab.1</b>
1	2	iRelease instrument	release
1	3	peripherals	HD=b1, AV=b0
4	4	totalSysRam	Total System Memory
4	8	freeSysRam	Free System memory
4	12	totalBackedRam	Backed Sample Ram Memory
4	16	freeBackedRam	Free Backed Sample Ram Memory
4	20	totalVolRam	Total Volatile Sample Ram Memory
4	24	freeVolRam	Free Volatile Sample Ram Memory

iClass / iSubClass	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>1 - Synth Expander</b>	S2	S3	S2 Box	SK76	SK88			
<b>2 - Masterkeyboards</b>	MK88							
<b>3 - Keyboards</b>	WS2	WS1	WX2	WX2Box	CD	WX400	WK4	SX2 SX3 WK3
<b>4 - Pianos</b>	WS400		RPro1	RPro2	RPprox	Ps2500	PS1500	
<b>5 - Home Organs</b>								
<b>6 - Classic Organs</b>								
<b>7 - Accessories</b>	AS-1							

**(TAB.1)**

Σ **Parameter Data.** In this case the streams relating to the parameter names requested are returned and all the data is identified by the following 16 bytes:

0	1	2	3-15
Parameter ID	Bank Select	Perf Select	Parameter Name (13 char Max)

The parameters **bs (bank select)** and **ps (prChange select)** contained in the request vary according to the parameter as in **Tab.2**, taking into account that the request will have effectively followed only in the case in which what has been requested is actually present in the system; to be able to request all the values available for a given parameter, it is sufficient to send the values **bs=00 e ps=00**.

Bank Select Range	STATUS	SOUND	REAL PERF.	STYLE	SONG
00	1 - 16	1 - 8		1 - 96	1 - 16
PrCh Select Range	00	1 - 128	not used (nu)	nu	nu

**(Tab.2)**

# APPENDIX A

## DATA FORMAT

The messages used to control the system exclusively accept data in the following formats:

**format =0 (7 bit data value):** the natural data format with values from 0 to 127. Does not require any form of treatment.

**format =1 (7 bit wide word LSB\_J):** the value of the data present in the stream has a range defined by the number of bytes transmitted. For example, to transmit the hexadecimal value F123 (61731 decimal) three bytes configured as follows are required:

03 62 23. This format is useful to transmit single data (byte, short, int, long, float, double) which do not fall within the range 0-127.

**format =2 (nibble):** single bytes contain only 4 significant bits but which can represent much greater values. For example, to transmit the hexadecimal value F123 (61731 decimal) would require four bytes configured as: 0F 01 02 03; in practice, each single byte is sliced in two and transmitted on two bytes with the four most significant bits at 0.

**format =3 (octect):** the bytes are groups in sets of 8 Bytes with 7 significant bits to represent 7 real bytes in 8 MIDI bytes (56 bit). This format allows, therefore, to achieve maximum compactness of the data to transmit in cases of data consisting of a large number of bytes whose priority value is not known.

The procedure is as follows: from each byte of the 7 in sequence, the least significant bit is extracted and saved in an eighth byte, therefore the same byte is shifted to the right; finally all is transmitted in the order. For example:

**7 real bytes** = 0x11 0x22 0x33 0x44 0x55 0x66 0x77

then shifting to the right and memorizing in a byte the "extracted" bits:

0x11 = 0x09 + 1 (b0)	8°byte: 0x01
0x22 = 0x11 + 0 (b1)	0x01
0x33 = 0x1A + 1 (b2)	0x05
0x44 = 0x22 + 0 (b3)	0x05
0x55 = 0x2B + 1 (b4)	0x15
0x66 = 0x33 + 0 (b5)	0x15
0x77 = 0x3C + 1 (b6)	0x55

**8 byte Midi** = 0x09 0x11 0x1A 0x22 0x2B 0x33 0x3C 0x55.

**format =4 (nibble data dump):** the single bytes containing only 4 significant bits to be able to represent any data stream. For example, the stream "ciao" corresponds to the ASCII data 0x63 0x69 0x61 0x6f and will, therefore, be represented by the following bytes: 0x06 0x03 0x06 0x09 0x06 0x01 0x06 0x0f.

**format =5 (BCD data dump):** the single bytes are subdivided in two nibbles and subsequently converted in BCD; this is a format particularly useful with numerical data which does not permit direct visualization. For example, the number **0x12345678** corresponds to the ASCII data 0x12 0x34 0x56 0x78 which subdivided in nibbles give:

0x01 0x02 0x03 0x04 0x05 0x06 0x07 0x08

which when converted in BCD give:

0x31 0x32 0x33 0x34 0x35 0x36 0x37 0x38

which when shown on the terminal gives the stream "12345678", representing the initial data.

**Observations:**

The Set function of the System Exclusive is able to automatically identify the amount of the field to update, regardless of the format with which the data is sent with the following exceptions:

Σ the **format 0** always modifies a bytes relating to the address of the variable to update, therefore, if for example, we want to modify with format 0 a variable of 32 bits of the current value equalling 0x12345678 (hexadecimal value), after sending the data 0x7F we will obtain the variable updated to the value 0x7F345678. The correct method to update a variable with a value greater than 7 bit (corresponding to the decimal value 127) is to use the format 1 or 2; in the way, to update a 16 bit variable to the hexadecimal value 0x1234 you can send:

format 1:            0x24 0x34                    (2 data bytes)  
format 2:            0x01 0x02 0x03 0x04        (4 data bytes).

Σ the **formats 4 and 5** do not consider the limits accepted by the filed in memory for which case should be taken not to send a number of data higher than the accepted limit.

## APPENDIX B

### Creation of RESOURCE ACCESS files.

To control the resources via system exclusive (RESOURCE ACCESS) makes use of the solution of packaging the various files which constitute the same resource into a single buffer.

Generally, therefore, we would have the following situation:

**Resource File** =            FILE.000  
                                      FILE.001  
                                      FILE.002  
                                      ...  
                                      FILE.00n

for a total of (n+2) files (with n which can also be 0).

Each file can be identified by a set of three numbers which represente their own description:

**File ID** =                    **type** (Resource ID)  
                                      **bank** (0xFF if not exist)  
                                      **perf** (0xFF if not exist)

This document wants to indicate how to identify the files concerned for each resource to be accessed, how to operate to manipulate these files and, finally, the effective transmission mode.

### Types of Resources

The resources can be classified as follows:

**Resource ID:**                system SETUP                    0  
                                      SOUNDS                            1  
                                      REAL PERFORMANCES            2  
                                      STYLE PERFORMANCES          3  
                                      USER STYLES                    4  
                                      SONGS                              5

for each of which concern various files

For each of the resources available, it is possible to send a command requesting all the resources which make up the part of that groups (all the SOUNDS, all the SONGS, ...), or, it is possible to refer to a single resource of the currently selected group (send the selected SONG, the selected STYLE, ...).

.....

Referring to the **Resource Request Message** command detailed above, setting the value of **0** in the field **ss** we will obtain all the resources, while specifying a number **greater than 0** we will obtain the transmission of the single resource required. for each group of resources the possible selection values are the following:

Resource ID	Max Select Number
SOUNDS	16
REAL PERFORMANCES	8
STYLE PERFORMANCES	96
USER STYLES	32
SONGS	16

### Creation of the Resource File

To create the Resource File it is necessary to write for each single file of a chunk consisting of a description of the file and of the data that constitutes the file; the format of each chunk is the following:

bytes	rel.addr.	name	description
4	0	chunk id	"data"
4	4	chunk len	es.: 30 <sup>10</sup>
1	8	file type	
1	9	file bank	
1	10	file perf	
1	11	not used	
20	12	F_HEAD vedi sotto	
len-28	32	< data > byte data	

therefore the Resource File can be represented as:

```
"data" len0 ... < data > for FILE.000
"data" len1 = len0+4 ... < data > for FILE.001
"data" len2= len0+len1+8 ... < data > for FILE.002
"data" len3= len0+len1+len2+12 ... < data > for FILE.003
"data" len_n = S[len(i)] + 4*n ... < data > for FILE.00n
```

To calculate the totale length of the Resource File it is sufficient sum of the lengths of each file (Li) with the length of each single header chunk (32 bytes):

$$\text{Resource File Length} = \sum L_i + n \cdot 32;$$

The variable **F\_HEADER** present refers to the internal structure of how the file is effectively memorized within the system; to identify it we refer directly to the structures "C" used internally:

```
union TIME_INF {
    struct part {
        unsigned short hour : 5;
        unsigned short min : 6;
        unsigned short sec : 5;
    };
    ushort time;
}; // total 2 bytes

union DATE_INF {
    struct part {
        unsigned short year : 7;
        unsigned short month : 4;
        unsigned short day : 5;
    };
    ushort date;
};
```

```

    };          // total 2 bytes

struct F_HEAD {
    unsigned char name[8],ext[3],flags; // 12
    TIME_INF      time;                // 2
    DATE_INF      date;                // 2
    long          length;              // 4
};          // total 20 bytes

```

For completion, the description of the file inside the HEADER.hdr refers instead to a more complex stucture:

```

struct F_HEADER {
    F_HEAD f;
    char   name[16];
    long   offset;
};

```

### Creation of the Resource Header

Before sending the Resource File, a Resource Header is sent which describes the entire Data File which is then sent. The Format of the file is the following:

bytes	rel.addr.	name	description
1	0	resource type	Resource ID
1	1	nfile	number of file
4	2	len	total length of the effective binary resource file
15	6	name	name of the complete structure associated to the file

for a total length of files equal to **21 bytes**.



## APPENDIX C

### MIDI FILTERS conversion table

N.	Description	N.	Description
<b>0</b>	Filter off	<b>50</b>	77 S.C. (Undef.)
<b>1</b>	Prg. change	<b>51</b>	78 S.C. (Undef.)
<b>2</b>	Pitch	<b>52</b>	79 S.C. (Undef.)
<b>3</b>	Mono touch	<b>53</b>	80 Gen. purp. c.5
<b>4</b>	Poly touch	<b>54</b>	81 Gen. purp. c.6
<b>5</b>	0 Bank sel	<b>55</b>	82 Gen. purp. c.7
<b>6</b>	1 Modulation	<b>56</b>	83 Gen. purp. c.8
<b>7</b>	2 Breath cnt.	<b>57</b>	84 Portam. cnt.
<b>8</b>	3 Undef. cnt.	<b>58</b>	85 Undef. cnt.
<b>9</b>	4 Foot cnt.	<b>59</b>	86 Undef. cnt.
<b>10</b>	5 Portamento time	<b>60</b>	87 Undef. cnt.
<b>11</b>	6 Data en. MSB	<b>61</b>	88 Undef. cnt.
<b>12</b>	7 Main vol.	<b>62</b>	89 Undef. cnt.
<b>13</b>	8 Balance	<b>63</b>	90 Undef. cnt.
<b>14</b>	9 Undef. cnt.	<b>64</b>	91 Eff. 1 (Rev.)
<b>15</b>	10 Panorama	<b>65</b>	92 Eff. 2
<b>16</b>	11 Expression	<b>66</b>	93 Eff. 3 (Chor.)
<b>17</b>	12 Control 1	<b>67</b>	94 Eff. 4
<b>18</b>	13 Control 2	<b>68</b>	95 Eff. 5
<b>19</b>	14 Undef. cnt.	<b>69</b>	96 Data incr.
<b>20</b>	15 Undef. cnt.	<b>70</b>	97 Data decr.
<b>21</b>	16 Gen. purp. c.1	<b>71</b>	98 NRPN LSB
<b>22</b>	17 Gen. purp. c.2	<b>72</b>	99 NRPN MSB
<b>23</b>	18 Gen. purp. c.3	<b>73</b>	100 RPN LSB
<b>24</b>	19 Gen. purp. c.4	<b>74</b>	101 RPN MSB
<b>25</b>	20 Undef. cnt.	<b>75</b>	103 Undef. cnt.
<b>26</b>	21 Undef. cnt.	<b>76</b>	104 Undef. cnt.
<b>27</b>	22 Undef. cnt.	<b>77</b>	105 Undef. cnt.
<b>28</b>	23 Undef. cnt.	<b>78</b>	106 Undef. cnt.
<b>29</b>	24 Undef. cnt.	<b>79</b>	107 Undef. cnt.
<b>30</b>	25 Undef. cnt.	<b>80</b>	108 Undef. cnt.
<b>31</b>	26 Undef. cnt.	<b>81</b>	109 Undef. cnt.
<b>32</b>	27 Undef. cnt.	<b>82</b>	110 Undef. cnt.
<b>33</b>	28 Undef. cnt.	<b>83</b>	111 Undef. cnt.
<b>34</b>	29 Undef. cnt.	<b>84</b>	112 Undef. cnt.
<b>35</b>	30 Undef. cnt.	<b>85</b>	113 Undef. cnt.
<b>36</b>	31 Undef. cnt.	<b>86</b>	114 Undef. cnt.
<b>37</b>	64 Damper ped.	<b>87</b>	115 Undef. cnt.
<b>38</b>	65 Portamento	<b>88</b>	116 Undef. cnt.
<b>39</b>	66 Sostenuto	<b>89</b>	117 Undef. cnt.
<b>40</b>	67 Soft pedal	<b>90</b>	118 Undef. cnt.
<b>41</b>	68 Legato foot	<b>91</b>	119 Undef. cnt.
<b>42</b>	69 Hold 2	<b>92</b>	119 Undef. cnt.
<b>43</b>	70 S.C. (Sn.v.)	<b>93</b>	120 All snd. off
<b>44</b>	71 S.C. (Res.)	<b>94</b>	121 Reset all c.
<b>45</b>	72 S.C. (Rel.)	<b>95</b>	122 Local cnt.
<b>46</b>	73 S.C. (Att.)	<b>96</b>	123 All note off
<b>47</b>	74 S.C. (Cut.)	<b>97</b>	124 Omni m. off
<b>48</b>	75 S.C. (Undef.)	<b>98</b>	125 Omni m. on
<b>49</b>	76 S.C. (Undef.)	<b>99</b>	126 Mono m. on
		<b>100</b>	127 Poly m. on

<sup>1</sup> see Appendix A on Data Format

<sup>2</sup> 0=Echo LCD, 1=All, 2=All on 2 lines, 3=Lyric only, 4=Chord only

<sup>3</sup> The values 00H-0FH relative to the Midi Port-A and 10H-1FH to Port-B

<sup>4</sup> 00=No Midi, No Keyboard, 1=only Keyboard, 2=only Midi, 3=Midi & Keyboard

<sup>5</sup> 00=NO Midi, No Generation, 1=only Generation, 2=only Midi, 3=Midi & Generation

<sup>6</sup> see Appendix A on Data Format

<sup>7</sup> see paragraph "Device Parameter Access"

<sup>8</sup> Infact the Resource File Header is composed of 21 byte (see Appendix B)

<sup>9</sup> See Appendix B regarding the composition of the various resources available

<sup>10</sup> 28 + byte data number

.....

# Index

## A

- À 2 pôles / 12 dB par octave 16. 24
- À lire attentivement 16. 9
- Abort 16. 3, 16. 38
- Accéder à SampleTranslator 16. 41
- Accès à «Edit Style» 9. 1
- Add segment 16. 17
- Adresse les pistes 12. 2
- Adresser des données à un autre  
SK760/880 11. 8
- Adresser des données à un séquenceur 11. 8
- Affichage principal de Sample Translator 16. 42
- Aiff 16. 41
- Akai 16. 41
- Algorithm 16. 3, 16. 37
- All 7. 21
- Alternate 1 16. 10
- Alternate 2 16. 10
- Amplitude Envelope 16. 16
- Amplitude envelope 16. 3
- Amplitude Envelope Control 16. 16
- Amplitude Envelope Key On 16. 17
- Amplitude Envelope Tracking 16. 20
- Amplitude Key Off 16. 18
- Annuler l'attribution 16. 49
- Arrangements 8. 1
- Assign 16. 48
- Attack 15. 3
- Attribuer des échantillons 16. 48
- Audio Out 12. 2, 17. 8
- Auteur 7. 2
- Author 7. 2
- Auto Preload 4. 1
- Auto Preload (pré-chargement automatique) 4. 3
- Auto-oscillation 16. 24

## B

- Balance 16. 15
- Balance dynamic sensitivity 16. 15
- Balance Envelope 16. 21
- Balance Envelope Key On et Key Off 16. 22
- Balance touch sensitivity 16. 15
- Balance Tracking 16. 15, 16. 23
- Balayage vertical 7. 21
- Band Pass 16. 40
- Band-pass 15. 3
- BankSelect 11. 5

- Bass Sustain 17. 4
- Basse alternative 7. 26
- Batterie tampon Intro. 5
- Battery & release 17. 9
- Bibliothèque du SK760/880 16. 6
- Block 14. 4
- Block rename (modifier le nom du block) 3. 41
- Block size (taille du block) 3. 41

## C

- C#0 13. 3
- C#32 13. 3
- Catch Note 17. 3
- Change disk name 3. 34
- Change Velocity 7. 12
- Charger d'autres Échantillons 16. 45
- Charger des échantillons sauvegardés sur  
disquette 16. 44
- Charger l'échantillon inclus dans un  
Ram-Sound 16. 43
- Charger les échantillons 16. 43
- Chargez des Samples et des Programs 16. 45
- Chord Language 17. 6
- Chord to Arr.1 / 2 11. 6
- Chords 7. 21, 7. 23, 7. 25
- Chords on Lyrics 7. 22
- Chords track 7. 3
- Chords trk 7. 13
- Clock send 11. 4
- Close 14. 4
- Coarse 17. 3
- Coarse&Fine 17. 3
- Comment copier les données stockées dans le  
Disque 3. 37
- Comment entrer dans Edit Score 7. 22
- Comment quitter Edit Score 7. 22
- Comment récupérer les données préalablement  
stocké 3. 38
- Common Channel 11. 6
- Common Channel/Arrangement 11. 6
- Compare 16. 3
- Compare exit 16. 3
- Compatibilité étendue 11. 5
- Compress 3. 37
- Computer 17. 4
- Configuration 11. 2
- Control. rec 6. 8
- Controls rec 6. 11
- Copie d'événements (Copy) 7. 6
- Copier un fichier (procédure Copy) 3. 29
- Copies de sécurité 3. 44
- Copy 7. 6, 16. 3
- Copy (Copier) 9. 6
- Copy mode 7. 7

Copy times 7. 7  
Copy to 15. 4  
Copy to octave 17. 3  
Copy track 14. 6  
Correction des erreurs rythmiques 6. 13  
Countdown 6. 5, 6. 11  
Courbes exponentielles 14. 3  
Courbes linéaires 14. 3  
Create 16. 37  
Create track 14. 6  
Créer un nouveau Style 8. 2  
Créer une liste 4. 2  
Crossfade 14. 3  
Cut 16. 52  
Cutoff 17. 8  
Cutoff Frequency 16. 24

## D

Date & Time 17. 5  
Deassign 16. 49  
Decay 15. 3  
Del segm 16. 17  
Delay 10. 3, 14. 5  
Delete 3. 37, 3. 39, 16. 37, 16. 47  
Delete measure(s) 7. 11, 9. 11  
Démarcations de «Start» et de «End» 6. 9  
Déplacement d'événements (Move) 7. 5  
Déplacer un fichier (opération Move) 3. 31  
Depth 10. 3  
Detune 10. 4, 14. 2  
Diffusion 10. 3  
Disable 16. 11  
Disk Drive Head Cleaning 3. 44  
Display controls 17. 6  
Display Hold 2. 22, 5. 9  
Display mode 17. 6  
Drum mask 9. 18  
Drumkits A. 10  
Dual 1 16. 2  
Dual 2 16. 2  
Dual 3 16. 2  
Dual 4 16. 2  
Duet 14. 4  
Dynamic 13. 3  
Dynamic Range 16. 38  
Dynamic sensitivity 16. 12  
Dynamique de la note 7. 12

## E

E1 Send 17. 7  
E2 Send 17. 7  
Echo LCD 7. 21  
Ecouter les Morceaux 6. 3

Edit Perf Sound 15. 2  
Edit Score 7. 22  
Edit Sound 16. 1  
Edit Tracks/Split 14. 1  
Editeur du morceau 7. 2  
Edition de Perf Sound/Sound Patch 15. 1  
Edition des Controllers/Pads 13. 1  
Edition des Effets 10. 1  
Edition des Morceaux 7. 1  
Edition des Styles 9. 1  
Edition du MIDI 11. 1  
Edition du Mixer 12. 1  
Edition Générale 17. 1  
Édition microscopique 7. 14  
Eff Group 17. 7  
Eff1 10. 1  
Eff2 10. 1  
Efface des événements (Erase) 7. 3  
Efface les mesures (Delete measures) 7. 11  
Effacer des fichiers (Erase) 3. 27  
Effacer les échantillons 16. 47  
Effect (3D) 12. 3  
Effect 2 to Effect 1 10. 1  
Effects Programming 10. 3  
Effects type 10. 1  
Ejection de la disquette 3. 43  
End 6. 4  
End phrase 7. 26  
Enregistrement 8. 2, 8. 4  
Enregistrement des Styles User 8. 1  
Enregistrement du Tempo 6. 8  
Enregistrer avec la méthode QuickRecord 6. 7  
Enregistrer avec la méthode Record 6. 8  
Entrer dans «Edit Song» 7. 1  
Entrer dans l'environnement «Edit Sound» 16. 4  
Envelope finish 16. 16  
Erase 6. 5, 6. 11, 7. 3, 8. 5  
Erase (Edit Disk) 3. 27  
Erase Style 9. 4  
Erase track 14. 6  
Erase Variation 9. 4  
Événements MIDI 6. 1  
Event List 7. 14  
Event type (Type d'événement) 9. 4  
Execute 3. 38, 3. 39, 6. 6  
Exemple de programmation d'une courbe de Tracking 16. 14  
Exemple de programmation d'une enveloppe Key On ou Key Off 16. 19  
Export 16. 53  
Extension 7. 26  
External 11. 3  
Externe 6. 4

## F

Feedback 10. 3  
Filter 16. 3, 16. 24, 17. 8  
Filter Cutoff 15. 3  
Filter Cutoff Tracking 16. 26  
Filter Envelope Key On & Key Off 16. 27  
Filter Envelope Tracking 16. 28  
Filtre "à 4 pôles / 24 dB par octave" 16. 24  
Filtres 16. 40  
Filtres connectés en parallèle 16. 24  
Filtres connectés en série 16. 24  
Fine pitch 16. 10  
Finetune 17. 3  
Fixed 9. 12  
Floating 16. 11  
Floppy disk (disquette) 4. 3  
Fonctions de la pédale continue 13. 5  
Fonctions Play All Songs 4. 3  
Fonctions Switch Pedal 13. 4  
Footswitch polarity 17. 2  
Forced Stop 6. 9  
Forced stop 6. 4, 6. 12  
Format des disquettes 3. 1  
Format GMX 6. 2  
Format hard disk 3. 35  
Format MS-DOS/Atari disk 3. 34  
Formats reconnus 16. 41  
Forme d'onde 16. 10  
Forward 16. 10  
Freq.Modul. 10. 3

## G

Gain 16. 52  
General 17. 1  
General MIDI 6. 1, 11. 5  
General transposition 2. 9  
Get score 7. 26  
Go to loc 7. 25  
Group A & B 10. 1

## H

H.F.Decay 10. 3  
Hard disk (disque dur) 4. 3  
Hard disk check/recovery  
(diagnostic/récupération) 3. 35  
Hard Disk Protection  
(protection du disque dur) 3. 36  
Hard Disk Restore 3. 38  
Hard disk sleep time  
(extinction automatique) 3. 36  
Hardcopy 13. 3  
Harmony 14. 4

Harmony type 14. 4  
Help 5. 1  
Help language 17. 6  
High Gain 10. 4  
High Pass 16. 40  
High-pass 15. 3

## I

Icône Internal sound generator 11. 2  
 Icône Keyboard/Common Channel 11. 2  
 Icône MIDI IN 11. 2  
 Icône MIDI OUT 11. 2  
 Import 16. 37  
 Inclinaison 16. 40  
 Indicateur de la taille de mémoire  
 occupée par le 6. 13  
 Indication «Empty Track» 9. 2  
 Input VU 17. 7  
 Insert measure(s) 9. 10  
 Internal 11. 3  
 Interne 6. 4  
 Introduction de la disquette dans le lecteur 3. 43  
 Introduction de mesures (Insert measure) 7. 10  
 Introduire événements (Insert) 7. 16  
 Introduire les notes 7. 23  
 Introduire les sigles des accords 7. 23

## J

Jazz 14. 4  
Jukebox 6. 3, 6. 5

## K

KEY 7. 17  
Key 16. 13, 16. 23  
Key Note 8. 5  
Key note 8. 3  
Key Off Envelope 16. 39  
Key Off rate dyn. sensitivity 16. 16  
Key Range 16. 37  
Key range 14. 5  
KeyAssign 13. 3  
Keyboard Scale 17. 2  
Kurzweil 16. 41

## L

L.P.Filter 10. 3  
Layer Range 16. 3, 16. 37  
Layer Utility 16. 3, 16. 37  
Le Sample Translator, qu'est-ce que c'est? 16. 41  
Le statut de l'instrument dans  
 l'environnement edit 16. 9  
Les Algorithmes 16. 1

Les options du menu principal 16. 37  
 Les paramètres Balance 16. 15  
 Les paramètres de Filter Control 16. 24  
 Les paramètres de Volume 16. 12  
 Les paramètres de Waveform 16. 10  
 Les paramètres du LFO 16. 32  
 Level 16. 13, 16. 18, 16. 23  
 LFO 16. 3, 16. 32, 16. 39  
 LFO Delay 15. 4  
 LFO Depth 15. 4  
 LFO Rate 15. 4  
 Ligne mélodique 7. 20  
 Limites de conversion 16. 46  
 Linear 6. 4, 6. 9, 6. 12  
 Liste des événements (Microscope) 9. 14  
 Listen to the Demos (All, Song, Style) 2. 13  
 Load 16. 43  
 Local Off 11. 9  
 Locator 6. 4  
 Loop 6. 4, 6. 9, 6. 12  
 Loop End 16. 51  
 Loop et Lfo 16. 39  
 Loop segm 16. 17  
 Loop Start 16. 50  
 Loop Switch 16. 51  
 Low Frequency Oscillator 16. 32  
 Low Gain 10. 4  
 Low Pass 16. 40  
 Low-pass 15. 3  
 Lyric 1...Lyric 4 7. 21  
 Lyrics 7. 24  
 Lyrics track 7. 3, 7. 6

## M

Macintosh 17. 5  
 Manipulation des disquettes 3. 43  
 Mask (Cacher) 9. 17  
 Master Pitch 17. 2  
 Master Track 7. 17  
 Master transpose enable/disable 14. 1  
 Mesures 8. 5  
 Medium Gain 10. 4  
 Memory progress bar 6. 13  
 Messages de CONTROL CHANGE  
     reconnus A. 26  
 Mesure de départ 6. 4  
 Mesure finale 6. 4  
 Méthode de copie 7. 7  
 Méthode Record 6. 7  
 Méthodes de chargement des Echantillons 16. 41  
 Metr volume 6. 5  
 Metronome 6. 5, 6. 9, 8. 5  
 Metronome volume 6. 11  
 Mic/Line Inputs 17. 6

Mic/Line On/Off 17. 8  
 Microscope 7. 14, 9. 14  
 MIDI Channels 11. 1  
 MIDI Clock 11. 3  
 MIDI filters 11. 3  
 MIDI Implementation Chart A. 25  
 MIDI IN 11. 2  
 MIDI IN fix velocity 11. 4  
 MIDI IN Transpose 11. 4  
 MIDI Lock 11. 1  
 MIDI lock 11. 9  
 MIDI Merge 11. 4  
 Mise à jour du système opérationnel Intro. 4  
 Mixage externe 12. 2  
 Mixer 12. 1  
 Mode 14. 2  
 Mode (F8) options pour computer 17. 5  
 Mode (F8) pour Pedalboard 17. 4  
 Mode de lecture du Morceau 6. 9  
 Mode d'enregistrement 6. 8  
 Mode/Priority 14. 2  
 Modification de l'échantillon 16. 50  
 Modifie le nom de la disquette 3. 34  
 Modulation 13. 1  
 Molettes 13. 1  
 Move 7. 5  
 Move (Déplacer) 3. 31, 9. 5  
 Multimedia 2. 54  
 Music track 7. 3, 7. 6  
 Music trk 7. 13

## N

Name 7. 2  
 Navigation et saisie de données 16. 8  
 Nettoyage des têtes du lecteur 3. 44  
 Next event 7. 24, 7. 25  
 Nom du Style 9. 2  
 Nombre de copies consécutives (Copy times) 7. 7  
 Normal 9. 12, 16. 10  
 Normalize 16. 51  
 Note fondamentale de l'accord (Root) 7. 26  
 Note Off Quantize 7. 8  
 Note On Quantize 7. 8  
 Note trop basse 7. 22  
 Note trop haute 7. 22  
 Notes et conseils 16. 39

## O

Octave 1 14. 4  
 Octave 2 14. 4  
 Octave basse 7. 22  
 Octave Down 17. 3  
 Octave Up 17. 3

Open 1 14. 4  
 Open 2 14. 4  
 Opérations Load 3. 9  
 Option 6. 5  
 Option (Song) 6. 8  
 Options de perf sound 15. 4  
 Options de Sample Edit 16. 51  
 Options de Tuning/Scale 17. 3  
 Options d'enregistrement 6. 8  
 Options du métronome 6. 8  
 Oscillateurs et layer 15. 2  
 Oscillateurs et layers 16. 1  
 Overdub 6. 11  
 Overwrite 3. 37

## P

P.Volume 6. 11  
 Pads 13. 3  
 Page «Edit Score» 7. 25  
 Pan 12. 1, 16. 3, 16. 34, 17. 7  
 Pan Envelope Key On & Key Off 16. 35  
 Pan Envelope Tracking 16. 36  
 Panoramique stéréo 12. 1  
 Paramètres attribués à la pédale 13. 2  
 Paramètres de Pan Envelope Control 16. 34  
 Paramètres de perfsound 15. 3  
 Paramètres initiaux du Morceau 6. 8  
 Parametric Boost 16. 40  
 Parametric boost 15. 3  
 Parametric Cut 16. 40  
 Parametric cut 15. 3  
 Parties du Score 7. 21  
 Partition mélodique 7. 20  
 PC 13. 3  
 PC1 17. 5  
 PC2 17. 5  
 Ped./Pad 13. 3  
 Pedalbass 17. 4  
 Pedalboard 17. 4  
 Pedalboard/Computer 17. 4  
 Pedalchord 17. 4  
 Pédales à contrôle continu 13. 2  
 Pédales à interrupteur 13. 2  
 Pedals assignment 13. 2  
 Pedals programming 13. 2  
 Pedals/Pads Lock 13. 3  
 Performance tables A. 22  
 Peterson 14. 4  
 Phrasé musical 8. 1  
 Piste Score 7. 20  
 Pitch Envelope 16. 29  
 Pitch envelope 16. 3  
 Pitch Envelope Control 16. 29  
 Pitch Envelope Key On & Key Off 16. 30

Pitch Envelope Tracking 16. 31  
 Pitch touch 16. 11  
 PitchBend 13. 1  
 Play 6. 3  
 Play (exécution) 4. 3  
 Play mode 6. 4  
 Play view parameters 6. 3  
 Play/Rec mode 6. 4, 6. 12  
 Point 16. 13, 16. 23  
 Pointeur 6. 4  
 Position en cours de session du Morceau 6. 4  
 Pour adresser un Échantillon 16. 54  
 Pousoir SCORE 7. 20  
 Pré-quantification 6. 9  
 Preload 2. 52, 4. 1  
 Preload functions 4. 3  
 Previous event 7. 24  
 Priority 14. 2  
 Procédure d'édition 7. 1, 9. 1, 15. 1  
 Programmer les Song-Performances 6. 2  
 Propriétés 16. 50  
 Protection de la disquette 3. 43  
 Protection du disque dur 3. 36  
 Punch In/Out 6. 11, 8. 5

## Q

Quantize 6. 9, 6. 13, 7. 8, 8. 3, 8. 6, 9. 8  
 QuickRecord 6. 7  
 Quitter définitivement 16. 5  
 Quitter «Edit Song» 7. 1  
 Quitter «Edit Style» 9. 1  
 Quitter l'environnement Edit Sound 16. 5  
 Quitter momentanément 16. 5  
 Quitter momentanément Sample Translator 16. 42

## R

Random pan 12. 2  
 Random pitch 14. 2  
 Range(H) A. 31  
 Real Performance 11. 7  
 Rec Mode 6. 8  
 Rec riff 8. 5  
 Rec View 6. 11  
 Réception de Samples via une  
   procédure Dump 16. 46  
 Réception des données adressées par un  
   séquenceur 11. 8  
 Record a Song (Quick rec.) 2. 56  
 Record Mode 6. 11  
 Record View 6. 11, 8. 5  
 Récupérer tous les songs d'usine 6. 14  
 Réinitialisation de la mémoire RAM Intro. 6  
 Réinitialisation lors de l'allumage Intro. 4

Release 15. 3  
 Replace 6. 11, 8. 5  
 Reset 3. 38, 3. 39  
 Reset list 6. 6  
 Reset list (effacer la liste) 4. 3  
 Resonance 15. 3, 17. 8  
 Résonance 16. 24, 16. 40  
 Restore 17. 9  
 Restore All 17. 10  
 Restore all tracks 15. 4  
 Restore Performance 17. 10  
 Restore Songs 17. 10  
 Restore Style-Performance 17. 10  
 Restore Styles 8. 4, 17. 10  
 Restore track 15. 4  
 Rétablir la mémoire des Styles User 8. 4  
 Rev.Time 10. 3  
 Reverbs (effect table) 10. 5  
 Reverse 16. 10  
 Riff 8. 1, 9. 3  
 Riff (all tracks) 9. 3, 9. 6  
 Rock 14. 4  
 ROM-Sound tables A. 2  
 Room Size 10. 3  
 Root 7. 24, 7. 26  
 Rotary 10. 4  
 Rotary slow/fast 13. 3

## S

Saisie du texte 7. 24  
 Sample 16. 3  
 Sample MIDI Dump 16. 53  
 Sample name 16. 50  
 Sample Pitch 16. 50  
 Sample Rate 16. 50  
 Sample Request 16. 53  
 Sample size 16. 50  
 Sample Translator version 1.0 16. 41  
 Sample Type 16. 50  
 Sample Vision 16. 41  
 Sample-RAM (Edit Disk) 3. 40  
 Sauvegarder le son modifié en lui  
 donnant un nom 16. 6  
 Sauvegarder les Samples 16. 46  
 Save 16. 3, 16. 38, 16. 46, 17. 3  
 Scale Converter 8. 6, 8. 7  
 Scale converter 8. 3  
 Scale Mode 16. 11  
 Scale user 17. 2  
 Score Controls 7. 21  
 Score split 7. 21  
 Search next (chercher le suivant) 3. 42  
 Segment 16. 13, 16. 18, 16. 26  
 Segment 1 rate dyn. sensitivity 16. 16

Select All 3. 38, 3. 39  
 Select all (tout sélectionner) 4. 3  
 Semitone 10. 4  
 Send Level 10. 2  
 Send Sample 16. 53  
 Sequencer 6. 3  
 Set date 17. 5  
 Set time 17. 5  
 Setup 11. 7, 17. 1  
 Single 16. 2  
 Smart 14. 4  
 SMF 4. 3  
 SMF Save format 11. 4  
 Song 6. 5, 6. 11, 11. 7  
 Song (morceau) 4. 3  
 Song memory 6. 5  
 Song Name 7. 2  
 Sound 11. 7  
 Sound Designer 1 16. 41  
 Sound View 6. 11  
 Sounds et Sound Patch 15. 1  
 Speed 10. 3  
 Standard MIDI 6. 1  
 Start 6. 4  
 Start Tempo 6. 4  
 Stop 6. 3  
 Structure de base d'un Style 8. 1  
 Style 8. 5  
 Style (all vars) 9. 3, 9. 6  
 Style Name 9. 2  
 Style Performance 11. 7  
 Styles 2. 23  
 Sustain 16. 16  
 Switch 16. 11  
 SX 6. 1  
 Symbole de fin de phrase 7. 26  
 Symboles spéciaux 7. 22  
 Synchro du MIDI Clock 6. 4  
 System Exclusive 11. 4  
 System Exclusive Channel 11. 4  
 System Exclusive Impolmentation A. 27

## T

Tableaux du Scale Converter 8. 7  
 Tempo 6. 9, 6. 12  
 Tempo en cours de session 6. 4  
 Time 16. 18  
 Time Signature 6. 4, 6. 8, 6. 12, 8. 5  
 Title 7. 2  
 To octave 17. 3  
 Track 6. 5, 6. 11, 7. 3, 7. 6, 7. 13, 9. 3, 9.  
 6, 14. 4  
 Transpose 9. 13, 14. 1, 16. 10  
 Transposition de chaque piste 14. 1



Tuning 16. 51  
Tuning mode 16. 10  
Tuning/Scale 17. 2  
Type de filtre 16. 24  
Type de pédale 13. 2

## U

Un morceau, qu'est-ce que c'est? 6. 1  
Un Riff, qu'est-ce que c'est? 8. 1  
Undo 6. 10, 8. 4, 9. 2  
Unison (Vocal Processor) 10. 11  
User Style 11. 7  
Utilisation de disquettes SK760/880 avec  
un ordinateur 3. 44  
Utiliser les pédales 2. 12

## V

Valeurs de swing 6. 13  
Var (all riffs) 9. 3, 9. 6  
Variation 9. 3  
Variation aléatoire 12. 2  
Velocity 7. 12, 9. 12  
Velocity mode 7. 12  
Velocity range 14. 3  
Video controls 7. 21  
Video mode 7. 21  
View mode 7. 21  
Vocal Processor 10. 7, 10. 9  
Voice Set (Vocal Processor) 10. 12  
Volume 12. 1, 16. 3, 17. 7  
Volume et Balance 16. 12  
Volume touch sensitivity 16. 12  
Volume Tracking 16. 13  
Volume, Velocity & Aftertouch 16. 39

## W

WAIT (handshake message): A. 27  
Wave 16. 41  
Wave Vector 16. 10  
Waveform 16. 3, 16. 10, 16. 39  
Wavestart 16. 11  
Wheels (Molettes) 13. 1

## Y

Y shift 7. 21

## Z

Zoom 16. 17, 16. 27, 16. 30

