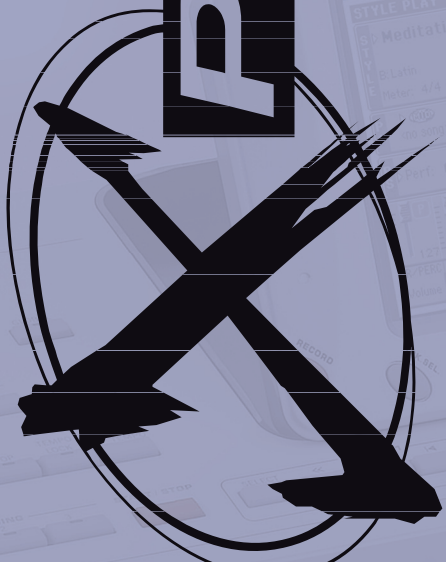


# KORG

# PA3 PRO



professional  
arranger

F 3

FRANÇAIS  
OS Ver. 2.0  
MAN00010022

# Mode d'emploi



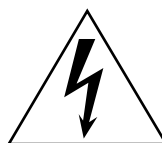
# Informations importantes de sécurité

- Lisez attentivement ces instructions.
- Veuillez conserver ces instructions.
- Observez tous les avertissements.
- Suivez toutes les consignes à la lettre.
- N'utilisez jamais cet appareil dans un endroit humide ni à proximité d'eau.
- L'appareil alimenté par courant électrique ne peut pas être exposé à des éclaboussures; évitez en outre de placer des récipients contenant des liquides, comme un vase (ou un verre de bière), sur l'appareil.
- Nettoyez uniquement l'appareil avec un chiffon doux et sec.
- Ne bloquez jamais les orifices de ventilation de l'appareil et installez-le toujours conformément aux instructions du fabricant.
- N'installez jamais l'appareil à proximité d'une source de chaleur, telle que des radiateurs, poêles ou tout autre dispositif (y compris des amplificateurs) générant de la chaleur.
- N'essayez jamais de contourner le dispositif de sécurité d'une prise de type polarisée ou d'une prise de terre. Une prise dite polarisée dispose de deux broches, dont l'une est plus large que l'autre. Une prise de terre comporte trois broches, dont une de mise à la terre. Cette broche plus large ou broche de mise à la terre vise à assurer votre sécurité. Si la fiche du cordon d'alimentation ne correspond pas au type de prise de courant de votre région, faites remplacer la prise obsolète par un électricien qualifié (pour les Etats-Unis et le Canada).
- Placez toujours le cordon d'alimentation de sorte qu'on ne risque pas de marcher dessus ni de le pincer. Cette précaution vise tout spécialement la fiche du cordon et sa sortie de l'appareil.
- Utilisez exclusivement les fixations/accessoires préconisés par le fabricant.
- S'il y a risque d'orage ou que vous ne comptez pas utiliser l'appareil pendant une période prolongée, débranchez-le du secteur.
- La mise sur OFF de l'interrupteur d'alimentation n'isole pas totalement ce produit de la ligne secteur; aussi, retirez la fiche de la prise s'il doit rester inutilisé pendant une période prolongée.
- Confiez tout travail de réparation uniquement à un S.A.V. qualifié. Faites appel au S.A.V. si l'appareil a subi tout endommagement, comme par exemple si sa fiche secteur ou son cordon d'alimentation sont endommagés, si de l'eau ou des objets ont pénétré à l'intérieur de l'appareil, si celui-ci a été exposé à la pluie ou à la moisissure, s'il est tombé ou présente tout signe de dysfonctionnement.
- N'utilisez jamais d'allonge trop longue avec cet appareil et ne l'alimentez jamais via les prises secteur équipant d'autres dispositifs.
- N'installez jamais cet appareil dans un endroit confiné comme une caisse de transport ou tout autre récipient similaire.  
Ne jamais mettre les doigts sous l'écran lorsqu'il est en mouvement car vous risquez de vous pincer les doigts sous l'écran !
- Utilisez l'appareil uniquement avec le chariot, stand, trépied, fixation ou table spécifiés par le fabricant ou fourni avec l'appareil. Si vous avez placé l'appareil sur un chariot, soyez très prudent quand vous déplacez le chariot, afin d'éviter une chute et des blessures.



## WARNING:

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.



L'éclair dans le triangle est un symbole destiné à attirer l'attention de l'utilisateur sur la présence de parties non isolées et de "tension dangereuse" à l'intérieur de l'appareil, qui posent des risques d'électrocution pour l'utilisateur.



Le point d'exclamation dans un triangle est un symbole destiné à attirer l'attention de l'utilisateur sur des sections de ce manuel contenant des informations importantes, liées à l'utilisation et à l'entretien de ce produit.

## ATTENTION

Le non-respect de la polarité lors du remplacement de la pile peut poser un risque d'explosion.

Remplacez la pile uniquement avec un modèle identique ou équivalent.

### Marque CE pour les normes européennes harmonisées

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

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

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

### REMARQUE IMPORTANTE POUR LES CLIENTS

Ce produit a été fabriqué suivant des spécifications sévères et des besoins en tension applicables dans le pays où ce produit doit être utilisé. Si vous avez acheté ce produit via l'internet, par vente par correspondance ou/et vente par téléphone, vous devez vérifier que ce produit est bien utilisable dans le pays où vous résidez.

ATTENTION: L'utilisation de ce produit dans un pays autre que celui pour lequel il a été conçu peut être dangereuse et annulera la garantie du fabricant ou du distributeur. Conservez bien votre récépissé qui est la preuve de votre achat, faute de quoi votre produit ne risque de ne plus être couvert par la garantie du fabricant ou du distributeur.

## Notice concernant l'élimination du produit (UE seulement)



Si ce symbole "Poubelle barrée" est imprimé sur le produit ou dans le manuel de l'utilisateur, vous devez vous débarrasser du produit de la manière appropriée. Ne jetez pas ce produit avec vos ordures ménagères. En vous débarrassant correctement du produit, vous éviterez les dommages environnementaux et les risques sanitaires. La méthode correcte d'élimination dépendra de votre lieu d'habitation, aussi veuillez contacter les autorités locales concernées pour les détails.

## Sauvegarde des données

L'utilisateur peut involontairement provoquer la perte des données stockées dans la mémoire. On conseille de conserver les données importantes soit dans le disque dur interne, soit sur un dispositif USB externe. Korg décline toute responsabilité envers des dommages suite à perte de données.

## Exemples d'affichages

Certaines pages du mode d'emploi illustrent des affichages de l'écran LCD détaillant des fonctions et des opérations. Les noms des sons, des paramètres et les valeurs ne sont indiqués qu'à titre d'exemple et peuvent ne pas correspondre à l'affichage sur lequel vous travaillez.

## Nettoyage de l'écran

Pour nettoyer l'écran, utilisez un chiffon doux. Certaines matières, telles le papier, peuvent le griffer et donc l'endommager. Les serviettes humides utilisées pour les ordinateurs sont également adaptées car elles sont spécifiquement conçues pour nettoyer les écrans LCD.

Ne jamais gicler un liquide directement sur l'écran LCD. Si nécessaire, appliquez la solution détergente sur le chiffon avec lequel vous nettoierez l'écran.

## Marques enregistrées

Macintosh est une marque enregistrée de Apple Computer, Inc. MS-DOS et Windows sont des marques enregistrées de Microsoft Corporation. TC-Helicon est une marque enregistrée de TC Electronic, Inc. Toutes les marques ou marques enregistrées appartiennent aux respectifs producteurs.

## Réclamations

Les informations contenues dans cette publication ont été soigneusement préparées et vérifiées. Vu nos efforts constants pour améliorer nos produits, les spécifications peuvent être différentes de celles détaillées dans le mode d'emploi. Korg n'assume aucune responsabilité envers les éventuelles différences qui peuvent se présenter entre les spécifications et le texte de ce mode d'emploi - les spécifications sont sujettes à modifications sans préavis.

## Responsabilité

Les produits KORG sont fabriqués conformément aux plus strictes spécifications prévues par chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur KORG dans le pays où ils ont été vendus. Le fabricant/distributeur décline toute responsabilité ou garantie envers tout produit KORG vendu démuné de garantie ou de numéro de série. Ceci afin de mieux garantir la protection et la sécurité de l'acheteur.

## Service d'assistance

Contactez le Service d'Assistance Agréé KORG le plus proche. Le revendeur Agréé KORG est à votre disposition pour toute ultérieure information concernant les produits, les logiciels et les accessoires pour le clavier. Consulter notre site web pour des informations détaillées: [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com).

Copyright © 2008 Korg Italy Spa. Imprimé en Italie.

## Actualiser le clavier

Vous pouvez continuellement mettre à jour le système d'exploitation de votre Pa2X en installant les nouvelles versions fournies par Korg. Vous pouvez télécharger le système d'exploitation disponible dans la page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com). Il est vivement conseillé de lire les instructions fournies avec le système d'exploitation.

## Le curseur BALANCE

Lors de la mise sous tension de l'instrument, vérifiez que le curseur BALANCE est réglé à mi-course. Sur cette position, ce curseur règle les deux Séquenceur 1 et Séquenceur 2 à leur niveau maximum. Cette opération vous évitera de lancer la reproduction d'un morceau et de ne rien entendre.





# Sommaire

## Introduction

<b>Face avant</b> .....	<b>6</b>
<b>Face arrière</b> .....	<b>15</b>
<b>Bienvenus !</b> .....	<b>17</b>
Exhibitions sur scène .....	17
Easy Mode .....	17
A savoir .....	18
Qu'y a-t-il dans la boîte ? .....	18
A lire en premier .....	18
Effectuer une copie de sécurité des fichiers de système .....	19
Charger le système d'exploitation .....	19
Charger les Ressources Musicales .....	19
<b>Avant de commencer à jouer</b> .....	<b>20</b>
Connecter le cordon d'alimentation AC .....	20
Mettre l'instrument sous et hors tension .....	20
Contrôler le Volume .....	20
Le curseur X-Fader .....	20
Casques .....	21
Sorties du Son .....	21
Entrées du Son .....	21
Connexions MIDI .....	21
Pédale Damper .....	21
Morceaux de démonstration .....	22
Le stand pour le clavier .....	22
<b>Glossaire des termes utilisés</b> .....	<b>23</b>
Son (Sound) .....	23
Style .....	23
Pad .....	23
Pistes clavier (ou Keyboard) .....	23
Performance .....	24
Séquenceur (Sequencer) .....	24
Player .....	24
Le décodeur LOGO .....	24
<b>A lire en premier : Interface</b> .....	<b>25</b>
Color TouchView™ : l'interface graphique de l'utilisateur ..	25
Modes opérationnels .....	27
Paramètres sélectionnés éclairés .....	27
Paramètres non-éditables affichés en gris clair .....	27
Raccourcis .....	27
<b>Easy Mode</b> .....	<b>28</b>
La page Style Play en détail .....	29
La page Song Play en détail .....	30
La page Lyrics en détail .....	31

## Guide de l'utilisateur

<b>Mettre l'instrument sous tension et reproduire les morceaux de démonstration</b> .....	<b>34</b>
Mettre l'instrument sous tension et familiarisez-vous avec l'écran principal .....	34
Reproduire les Morceaux de démonstration .....	34
<b>Reproduire les Sons</b> .....	<b>35</b>
Sélectionner un Son et le jouer sur le clavier .....	35
Jouer deux ou trois sons à la fois .....	37
Jouer des Sons différents à la main gauche et à la main droite ..	39
Modifier le point de partage .....	40

Diminuer ou augmenter l'octave Upper .....	41
Registres de jeu numériques .....	41
<b>Sélectionner et sauvegarder les Performances</b> .....	<b>43</b>
Sélectionner une Performance .....	43
Sauvegarder les réglages dans une Performance .....	44
<b>Sélectionner et reproduire les Styles</b> .....	<b>47</b>
Sélectionner et reproduire un Style .....	48
Tempo .....	49
Intro, Fill, Variation, Ending .....	50
Single Touch Settings (STS) .....	51
Les Pads .....	51
Egaliser le volume du Style et du clavier .....	53
Régler le volume de chaque piste .....	53
Activer/couper les pistes de Style .....	54
Ajouter des accords à la mélodie jouée à la main droite avec la fonction ENSEMBLE .....	55
<b>Song Play</b> .....	<b>57</b>
Sélectionner le Morceau .....	57
Reproduire un Morceau .....	59
Modifier le volume des pistes .....	60
Activer/couper les pistes Song .....	62
Jouer une piste soliste .....	62
Mixer deux Morceaux .....	63
<b>Le Livre des Morceaux</b> .....	<b>64</b>
Sélectionner une saisie dans la Liste Principale .....	64
Afficher Artist ou Genre .....	65
Organiser les saisies .....	66
Chercher les saisies .....	67
Ajouter des saisies .....	68
Créer une Liste Personnelle .....	70
Sélectionner et utiliser une liste personnelle (Custom List) ..	72
Sélectionner un STS du SongBook .....	73
<b>Brancher un microphone et chanter</b> .....	<b>74</b>
Brancher un microphone .....	74
Harmoniser la voix .....	77
Voix soliste (TalkBack) .....	78
Verrouiller les réglages de Voice Processor .....	78
<b>Enregistrer un nouveau Morceau</b> .....	<b>79</b>
Entrer en mode Backing Sequence (Quick Record) .....	79
Préparer l'enregistrement .....	80
Enregistrer .....	81
Deuxième enregistrement (Overdubbing) .....	82
Sauvegarder un Morceau .....	82

## Guide de Référence

<b>Modes de Sélection</b> .....	<b>86</b>
Fenêtre Sound Select .....	86
Fenêtre Performance Select .....	86
Fenêtre Style Select .....	87
Fenêtre Pad Select .....	88
STS Select .....	88
Fenêtre Song Select .....	88
<b>Mode opérationnel Style Play</b> .....	<b>92</b>
Réglages de démarrage .....	92
Comment les Styles, les Performances et les STS sont-ils liés ? .....	92

Master Volume et Balance	92
Styles Factory, User et Favorite	92
Page principale (Affichage Normal)	93
Page d'affichage des pistes de Style	95
Afficheur du Volume	96
Afficheur Lyrics	98
Afficheur du nom du STS	98
Afficheur Mic	99
Afficheur Sub-Scale	100
Afficheur Pad	100
Afficheur Split	100
Menu d'édition	101
Structure de la page d'édition	101
Mixer/Tuning: Volume/Pan	101
Mixer/Tuning: FX Send	102
Mixer/Tuning: EQ Gain	103
Mixer/Tuning: EQ Control	103
Mixer/Tuning: Tuning	104
Mixer/Tuning: Sub Scale	105
Effects: FX Select	107
Effects: FX A...D	107
Track Controls: Mode	108
Track Controls: Drum Volume	109
Track Controls: Easy Edit	110
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	111
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	111
Keyboard/Ensemble: Ensemble	112
Style Controls: Drum/Fill	113
Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around	114
Pad/Switch: Pad	114
Pad/Switch: Assignable Switch	115
Preferences: Style Preferences	115
Preferences: Style Play Setup	116
Menu de la page	117
Boîte de dialogue Write Performance	118
Boîte de dialogue Write Single Touch Setting	119
Boîte de dialogue Write Style Performance	119
Boîte de dialogue Write Global-Style Play Setup	119
Les banques Favorite	120
<b>Mode Style Record</b>	<b>121</b>
Style Import/Export	122
Entrer en mode Style Record	123
Quitter et sauvegarder/annuler les modifications	123
Reproduire le Style en mode Edit	123
Liste des événements enregistrés	124
Page principale - Record 1	124
Page principale - Record 2/Cue	128
Page principale - Guitar Mode	129
Procédure Style Record	131
Menu Edit	133
Structure de la page Edit	133
Event Edit: Event Edit	134
Event Edit: Filter	136
Style Edit: Quantize	137
Style Edit: Transpose	137
Style Edit: Velocity	138
Style Edit: Cut	139
Style Edit: Delete	139
Style Edit: Delete All	140
Style Edit: Copy	141
Style Edit: Copy from Pad	142
Style Element Track Controls: Sound/Expression	142
Style Element Track Controls: Keyboard Range	144
Style Element Track Controls: Noise/Guitar	144
Style Element Chord Table: Chord Table	145
Style Track Controls: Trigger/Tension	145
Import: Import Groove	146
Import: Import SMF	146
Export SMF	148
Menu de la page	149
Boîte de dialogue Write Style	150
Boîte de dialogue Copy Key/Chord	150
Boîte de dialogue Copy Sounds	151
Boîte de dialogue Copy Expression	151
Boîte de dialogue Copy Key Range	151
Boîte de dialogue Copy Chord Table	151
Fenêtre Overdub Step Recording	152
<b>Mode Pad Record</b>	<b>153</b>
La structure du Pad	153
Afficher le mode Pad Record	153
Quitter en sauvegardant ou en effaçant les modifications	154
Reproduire le Pad en mode Record/Edit	154
La page principale du mode Pad Record 1	154
Page principale - Mode Guitar	157
Procédure Pad Record	158
Menu Edit	159
Structure de la page Edit	159
Event Edit: Event Edit	160
Page Event Edit: Filter	160
Pad Edit: Quantize	160
Pad Edit: Transpose	160
Pad Edit: Velocity	161
Pad Edit: Cut	161
Pad Edit: Delete	162
Pad Edit: Delete All	162
Pad Edit: Copy from Style	163
Pad Edit: Copy from Pad	163
Pad Track Controls: Sound/Expression	164
Pad Chord Table	165
Import: Import Groove	165
Import: Import SMF	165
Export: SMF	166
Menu de la page	166
Boîte de dialogue Write Pad	167
<b>Mode opérationnel Song Play</b>	<b>168</b>
Contrôles de transport	168
MIDI Clock	168
Tempo Lock et Link Mode	168
Master Volume, Balance, X-Fader	168
Paramètres de la piste	168
Fichiers MIDI Standard et Sons	168
Pistes clavier, Pad et Player	169
Page principale	169
Pages Song Tracks 1-8 et 9-16	172
Afficheur du Volume	173
Afficheur Jukebox	175
Afficheur des textes et partition (Lyrics/Score)	175
Afficheur du nom du STS	180
Afficheur Mic	180
Afficheur Sub-Scale	180
Afficheur Pad	180
Afficheur Split	180
Menu de la page d'édition Edit	181
Structure des pages d'édition	181
Changer de Player pendant une opération d'édition	181
Mixer/Tuning: Volume/Pan	182

Mixer/Tuning: FX Send	183
Mixer/Tuning: EQ Gain	184
Mixer/Tuning: EQ Control	185
Mixer/Tuning: Tuning	185
Effects: FX Select	186
Effects: FX A...D	186
Track Controls: Mode	187
Track Controls: Drum Volume	187
Track Controls: Easy Edit	187
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	187
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	187
Keyboard/Ensemble: Ensemble	187
Pad/Switch: Pad	187
Pad/Switch: Assignable Switch	187
Jukebox Editor	188
Groove Quantize	189
Preferences: Track Settings	190
Preferences: General Control	190
Menu de la page	192
Boîte de dialogue Write Global-Song Play Setup	194
<b>Enregistrer des fichiers MP3</b>	<b>195</b>
<b>Le livre des Morceaux (SongBook)</b>	<b>197</b>
Page Book	197
Page Book Edit 1	199
Page Book Edit 2	201
Page Custom List	202
Page List Edit	203
Page Lyrics/STS	204
Page Info	204
Menu de la page	205
<b>Mode opérationnel Sequencer</b>	<b>207</b>
Contrôles de transport	207
Format des Morceaux et des Fichiers MIDI Standard	207
Mode Sequencer et le MP3	207
Morceaux et Voice Processor Presets	207
Sequencer Play - Page principale	207
Entrer en mode Record	210
Mode Record: Page Multitrack Sequencer	210
Mode Record: Page Step Record	213
Mode Record: Page Backing Sequence (Quick Record)	215
Mode Record: page Step Backing Sequence	218
Menu Edit	220
Structure de la page Edit	220
Mixer/Tuning: Volume/Pan	221
Mixer/Tuning: FX Send	221
Mixer/Tuning: EQ Gain	222
Mixer/Tuning: EQ Control	223
Mixer/Tuning: Tuning	223
Mixer/Tuning: Sub Scale	223
Effects: FX Select	224
Effects: FX A...D	224
Track Controls: Mode	224
Track Controls: Drum Volume	224
Track Controls: Easy Edit	224
Event Edit: Event Edit	225
Event Edit: Filter	227
Song Edit: Quantize	227
Song Edit: Transpose	228
Song Edit: Velocity	228
Song Edit: Cut/Insert Measures	229
Song Edit: Delete	229
Song Edit: Copy	230
Song Edit: Move	230
Song Edit: RX Convert	231
Preferences: Sequencer Setup	231
Menu de la Page	232
Fenêtre Write Global-Sequencer Setup	233
Fenêtre Song Select	233
Fenêtre Save Song	233
<b>Mode d'édition Global</b>	<b>236</b>
Le Global, qu'est ce que c'est ? Et sa structure ?	236
Page principale	236
Menu d'édition	236
Structure de la page d'édition	236
Page General Controls: Basic	237
Page General Controls: Transpose Control	238
Page General Controls: Scale	239
Page General Controls: Lock	240
Page General Controls: Interface	242
General Controls: Date & Time	244
Page Controllers: Pedal/Switch	244
Page Controllers: Assignable Sliders	245
Page Controllers: EC5	245
Page MIDI: MIDI Setup / General Controls	246
Page MIDI: MIDI In Control	247
Page MIDI: MIDI In Channels	248
Page MIDI: MIDI Out Channels	248
Page MIDI: Filters	249
Page Audio Setup: Style/Kbd	249
Page Audio Setup: Player 1	250
Page Audio Setup: Player 2	250
Page Audio Setup: Drums	250
Page Audio Setup: Audio In	251
Page Audio Setup: Metro / MP3 / SPDIF	252
Page Audio Setup: Master EQ	252
Voice Processor Setup and Preset sections	253
Page Video Interface: Video Out	253
Page Touch Panel Calibration	254
Menu de la page	254
Boîte de dialogue Write Global - Global Setup	255
Boîte de dialogue Write Global - Midi Setup	255
Boîte de dialogue Write Global - Talk Configuration	255
Boîte de dialogue Write Global - Voice Processor Setup	256
Boîte de dialogue Write Global - Voice Processor Preset	256
Boîte de dialogue Write Quarter Tone SC Preset	256
<b>Voice Processor</b>	<b>257</b>
Afficher les pages d'édition de Voice Processor	257
Page Voice Processor Setup: Setup	257
Page Voice Processor Setup: Dynamics / EQ	258
Page Voice Processor Setup: Talk	259
Page Voice Processor Preset: Preset	259
Page Voice Processor Preset: Harmony	260
Page Voice Processor Preset: Harmony Voices	261
Page Voice Processor Preset: Effects	263
Harmonisation et Accordage avec le Voice Processor	264
<b>Mode d'édition Media</b>	<b>267</b>
Dispositifs de sauvegarde et mémoire interne	267
Dispositifs compatibles	267
Sélectionner et désélectionner les fichiers	268
Recherche ('Search')	268
Types de fichiers	269
Structure de Media	269
Page principale	270
Structure de la Page	270
Outils de Navigation	270
Load (charger)	271

Save (sauvegarder) .....	274
Copy (copier) .....	278
Erase (supprimer) .....	280
Format (formater) .....	280
Utility (utilitaire) .....	281
Preferences (préférences) .....	282
USB .....	283
Menu de la page .....	284
Manipuler les dispositifs de sauvegarde .....	286
Fusionner des échantillons PCM provenant de sources diverses .....	287
Logiciel Bonus .....	287
<b>MIDI .....</b>	<b>288</b>
Le MIDI, qu'est-ce que c'est ? .....	288
Le MIDI Over USB, qu'est-ce que c'est ? .....	289
Fichiers MIDI standard .....	289
Le standard General MIDI .....	289
Le canal Global .....	289
Les canaux Chord 1 et Chord 2 .....	289
Le canal Control .....	289
MIDI Setup .....	290
Connecter le Pa2X à un clavier-maître .....	290
Connecter le Pa2X à un accordéon MIDI .....	290
Connecter le Pa2X à un séquenceur externe .....	291
Piloter un autre instrument via le Pa2X .....	292

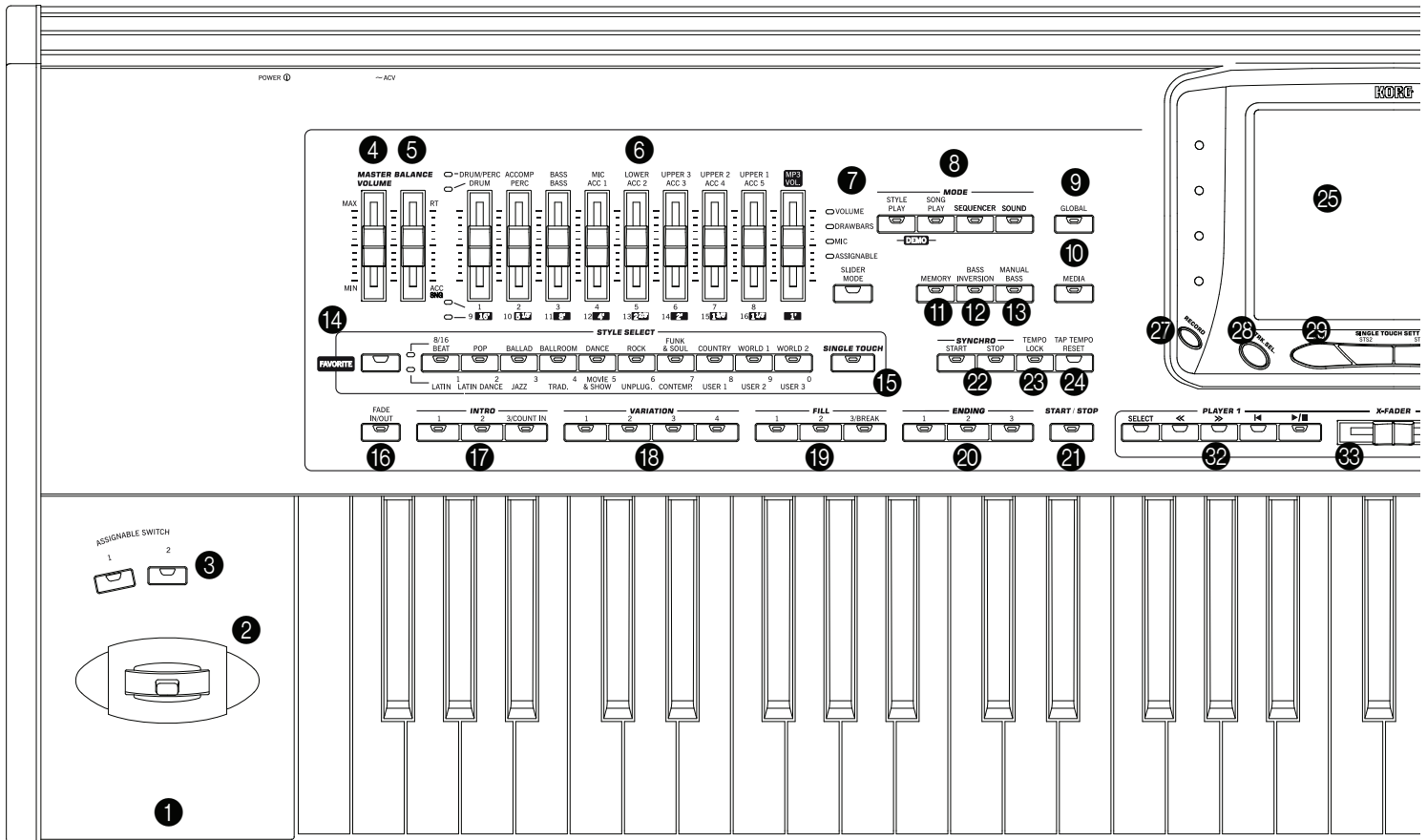
## Appendice

<b>Données d'usine .....</b>	<b>294</b>
Styles .....	294
Style Elements .....	298
Single Touch Settings (STS) .....	298
Sons (leur ordre dans la banque) .....	299
Sounds (ordre des Program Change) .....	308
Sons DNC .....	317
Drum Kits .....	319
Multisamples .....	320
Drum Samples .....	324
Performances .....	330
Pads .....	332

Effects .....	334
MIDI Setup .....	336
<b>Paramètres assignables .....</b>	<b>337</b>
Liste de l'Interrupteur au pied et fonctions de la pédale EC5 .....	337
Liste de la Pédale Assignable et fonctions des Curseurs Assignables .....	338
Liste des fonctions du Curseur Assignable (Mic) .....	339
Liste des fonctions de l'Interrupteur Assignable .....	339
Gammes (Scales) .....	340
<b>Contrôleurs MIDI .....</b>	<b>341</b>
Messages de Program Change utilisés pour piloter à distance .....	342
Messages de Control Change et de Program Change utilisés pour piloter à distance .....	342
MIDI Implementation Chart .....	343
<b>Accords reconnus .....</b>	<b>344</b>
<b>Installer l'interface Vidéo (VIF4) .....</b>	<b>346</b>
NTSC, PAL, SECAM .....	346
Précautions .....	346
Installation .....	346
Connexions et réglages .....	347
<b>Installer une mémoire supplémentaire</b>	
<b>Sampling RAM (EXB-M256) .....</b>	<b>348</b>
Précautions .....	348
Installation .....	348
<b>Installer le port Korg USB MIDI Driver .....</b>	<b>350</b>
Brancher le Pa2X à un ordinateur .....	350
KORG USB-MIDI Driver : systèmes compatibles .....	350
A lire avant de commencer .....	350
Windows : Installer le KORG USB-MIDI Driver .....	350
Mac OS X : Installer le KORG USB-MIDI Driver .....	351
<b>Raccourcis .....</b>	<b>352</b>
<b>Problèmes et solutions .....</b>	<b>353</b>
<b>Spécifications techniques .....</b>	<b>355</b>
<b>Index .....</b>	<b>357</b>

# Introduction

## Face avant



### ❶ PHONES

Connectez une paire de casques à cette sortie. Le casque doit avoir une impédance de 16-200Ω (on conseille 50Ω). Pour connecter plusieurs paires de casques, utilisez un distributeur.

### ❷ MANETTE

La manette active des fonctions différentes selon la direction du mouvement.

X (+/-) Déplacez la manette vers la gauche (-) pour diminuer la hauteur ou vers la droite (+) pour l'augmenter. Cette fonction est également dénommée Pitch Bend.

Y+ Déplacez la manette en avant pour activer la Modulation.

Y- Déplacez la manette en arrière pour activer la fonction affectée au mode Sound.

### ❸ INTERRUPTEURS ASSIGNABLES

Ce sont des interrupteurs librement programmables (voir dans "Pad/Switch: Assignable Switch" à la page 115 les informations relatives à l'affectation de fonctions à ces interrupteurs).

### ❹ MASTER VOLUME

Ce curseur contrôle le volume général de l'instrument, des deux sorties Gauche et Droite et la sortie du casque (PHONES). Il ne contrôle pas le volume des sorties secondaires 1 et 2.

Ce curseur règle également le volume du microphone connecté à l'entrée audio MIC, lorsqu'il est acheminé au Voice processor. Il contrôle le signal en entrée sur les entrées audio LEFT (gauche) et RIGHT (droite) lorsque le volume est acheminé au MP3 Recorder (voir dans le chapitre "Page Audio Setup: Audio In" à la page 251).

### ❺ BALANCE

En modes Style Play et Song Play, ce curseur égalise le volume des pistes clavier à l'encontre des pistes de Style (Accompagnement), Pad et Song. C'est un contrôle relatif en ce que sa valeur maximum est déterminée par la position du curseur MASTER VOLUME.

Lorsque vous le déplacez, une version agrandie est affichée à l'écran de manière à effectuer un réglage minutieux.

**Note :** Ce curseur ne fonctionne pas en mode Sequencer.

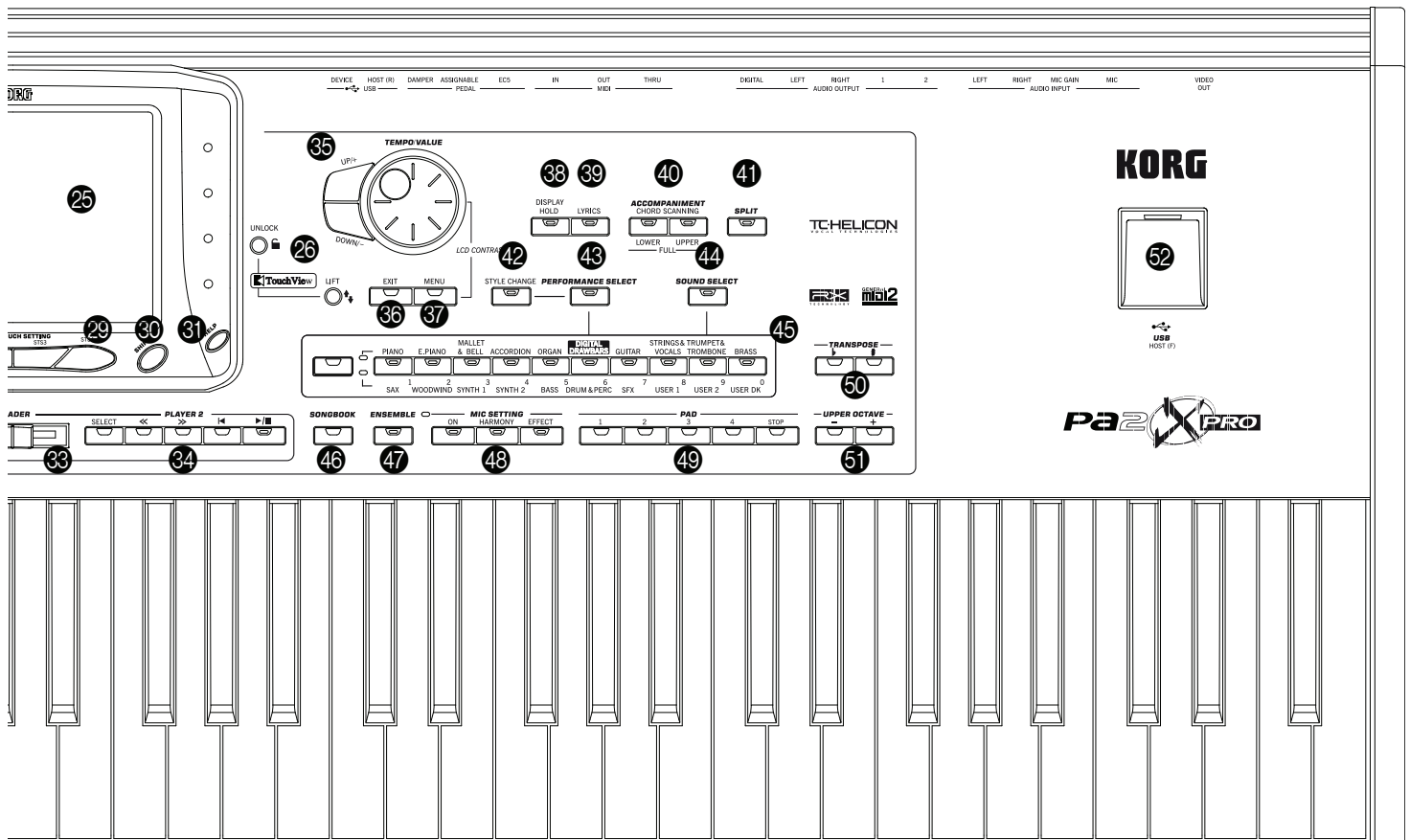
### ❻ CURSEUR ASSIGNABLE

► GBL Gbl

Les premiers huit curseurs de cette section sont librement programmables (voir dans le chapitre "Page Controllers: Assignable Sliders" à la page 245 les informations relatives aux fonctions qui peuvent être affectées). Quatre modes opérationnels sont disponibles ; vous les sélectionnez en appuyant sur le bouton SLIDER MODE (voir plus bas).

Le neuvième curseur fonctionne la plupart des cas comme le réglage du volume d'un MP3 ou comme le 1<sup>er</sup> registre de jeu en mode Drawbar. Si ce curseur fonctionne comme réglage du





volume de MP3, il commence à fonctionner uniquement lorsque le niveau du volume en cours est atteint.

**SHIFT** En mode Volume, avec ces curseurs vous modifiez en une seule opération le volume de plusieurs pistes. En modes Style Play ou Sequencer, ces curseurs sélectionnent l'une des pistes Upper ou l'une des pistes Style ou Song individuelles affichées à l'écran ; ensuite gardez enfoncé le bouton SHIFT en déplaçant l'un de ces curseurs pour modifier proportionnellement le volume de ce type de pistes.

**Note :** Ces curseurs ne fonctionnent pas en mode Song Play.

- *En mode Style Play :* Sélectionnez d'abord les pistes Upper. Ensuite gardez enfoncé le bouton SHIFT et déplacez l'un des curseurs pour modifier proportionnellement le volume de toutes les pistes Upper en une seule opération.
- *En mode Style Play :* Appuyez d'abord sur TRACK SELECT et sélectionnez l'une des pistes individuelles de Style. Ensuite gardez enfoncé le bouton SHIFT et déplacez l'un des curseurs pour modifier proportionnellement le volume de toutes les pistes de Style en une seule opération.
- *En mode Sequencer :* Gardez enfoncé le bouton SHIFT et déplacez l'un des curseurs pour modifier proportionnellement le volume de toutes les pistes Song en une seule opération.

## 7 SLIDER MODE

▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner l'un des quatre modes opérationnels disponibles pour les curseurs. Vous pouvez librement programmer les curseurs en mode Global (voir dans le chapitre "Page Controllers: Assignable Sliders" à la page 245).

**VOLUME** Dans ce mode, chacun des premiers huit curseurs contrôle le volume de la piste correspondante visualisée à l'écran. Le neuvième curseur (dénommé MP3 Vol) contrôle le volume du reproducteur MP3.

**DRAWBARS** Chaque curseur contrôle le registre de jeu correspondant au Digital Drawbars Sound sélectionné.

**MIC** Lorsque ce mode est activé, les huit premiers curseurs contrôlent les paramètres afférents pour la plupart au microphone et au Voice Processor. Le neuvième curseur (dénommé MP3 Vol) contrôle le volume du reproducteur MP3.

**ASSIGNABLE** Rangée de huit contrôles librement assignables. Le neuvième curseur (dénommé MP3 Vol) contrôle le volume du reproducteur MP3.

## 8 Section MODE

Chacun de ces boutons rappelle l'un des modes opérationnels de l'instrument. Lorsqu'un mode est sélectionné, les autres sont automatiquement exclus.

**STYLE PLAY** Active le mode Style Play qui permet de jouer les Styles (accompagnements automatiques) et/ou le jeu d'une à quatre pistes sur le clavier et de quatre pistes Pad.

Les pistes clavier sont affichées sur la moitié droite de la page principale. Appuyez sur EXIT pour afficher la page principale à partir de n'importe quelle page d'édition Style Play. Tandis qu'à partir d'un mode opérationnel différent, vous devez appuyer sur STYLE PLAY pour afficher le mode Style Play. Si les pistes clavier ne sont pas affichées à l'écran, appuyez sur le bouton TRACK SELECT.

Ce mode opérationnel est automatiquement sélectionné lors de la mise sous tension de l'instrument.

**SONG PLAY** Active le mode Song Play qui permet de reproduire des morceaux stockés sous format de Fichiers MIDI Standard (SMF ou KAR) et MP3. Vous pouvez reproduire deux Morceaux simultanément et les mixer à l'aide de X-Fader car le Pa2X est doté de deux Players (ou reproducteurs).

Outre les pistes du Song (morceau), vous pouvez également jouer une (ou les quatre) pistes clavier et les quatre Pads en accompagnement au(x) Song(s). Les pistes clavier sont affichées sur la moitié droite de la page principale. Appuyez sur EXIT pour afficher la page principale à partir de n'importe quelle page d'édition Song Play. Tandis qu'à partir d'un mode opérationnel différent, vous devez appuyer sur SONG PLAY pour afficher le mode Song Play. Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes clavier et les pistes du Song.

**SEQUENCER** Active le mode Sequencer qui vous permet de jouer, d'enregistrer ou de modifier un Morceau. Avec le mode Backing Sequence, vous enregistrez un nouveau Morceau basé sur les accompagnements automatiques réalisés à l'aide des pistes clavier et de Style et vous le sauvegardez sous forme de nouveau Fichier MIDI Standard.

**SOUND** Active le mode Sound qui permet de jouer des Sons individuels sur le clavier ou de les modifier. Appuyez sur RECORD pour afficher le mode Sampling, c'est à dire l'échantillonneur intégré du Pa2X.

## DEMO

Appuyez simultanément sur les boutons STYLE PLAY et SONG PLAY pour activer le mode Demo et reproduire ainsi les Morceaux de Démonstration. Vous découvrirez les puissantes performances sonores de votre Pa2X.

## 9 GLOBAL

Ce bouton active l'environnement d'édition Global où vous effectuez plusieurs réglages généraux. Cet environnement se superpose à tous les autres modes opérationnels car il est toujours activé en tâche de fond. Appuyez sur EXIT pour rétablir le mode opérationnel précédent.

## 10 MEDIA

Ce bouton active l'environnement d'édition Media où vous effectuez plusieurs opérations sur les fichiers et les dispositifs de sauvegarde (Load, Save, Format, etc...). Cet environnement se superpose à tous les autres modes opérationnels car il est toujours activé en tâche de fond. Appuyez sur EXIT pour rétablir le mode opérationnel précédent.

## 11 MEMORY

►SB

Ce bouton active/désactive les fonctions Lower et Chord Memory. Affichez la page d'édition "Preferences: Style Preferences" (mode Style Play, voir à page 115) pour sélectionner la fonction à affecter à ce bouton : soit seulement Chord Memory, soit Lower/Chord Memory. Lorsque prédisposé en Lower/Chord Memory, ce bouton fonctionne comme suit :

**Note :** Vous pouvez activer automatiquement cette fonction en exerçant une plus forte pression de jeu sur le clavier. Voir dans le chapitre "Velocity Control" à la page 116.

On Maintient le son joué à la gauche du point de partage du clavier, ainsi que l'accord de l'accompagnement automatique joué, quand on relâche les touches du clavier.

Off Le son et les accords ne sont pas maintenus lorsqu'on soulève les mains du clavier.

## 12 BASS INVERSION

►PERF ►STS ►STS<sup>SB</sup>

Ce bouton active/désactive la fonction Bass Inversion.

**Note :** Vous pouvez activer automatiquement cette fonction en exerçant une plus forte pression de jeu sur le clavier. Voir dans le chapitre "Velocity Control" à la page 116.

ON La note la plus grave d'un accord inversé est toujours reconnue comme la note fondamentale de l'accord. Ainsi vous pouvez spécifier à l'arrangeur des accords tels que : Lam7/Sol ou "Fa/Do".

Off La note la plus grave est reconnue comme partie de l'accord et n'est pas toujours considérée la note fondamentale.

## 13 MANUAL BASS

►PERF ►STS ►STS<sup>SB</sup>

Ce bouton active/désactive la fonction Manual Bass.

**Note :** En appuyant sur le bouton MANUAL BASS, le volume de la piste Bass est automatiquement réglé au maximum. Le volume se rétablit automatiquement à sa valeur originale lorsqu'on désactive le bouton MANUAL BASS.

On L'accompagnement automatique s'arrête (à l'exception des pistes Drum et Percussion) et vous pouvez jouer manuellement la piste Bass sur la partie Lower du clavier. Pour activer de nouveau l'accompagnement automatique, il suffit d'appuyer sur l'un des boutons CHORD SCANNING.

OFF La piste Bass est automatiquement jouée par le Style.

#### 14 Section STYLE SELECT

►PERF

Appuyez sur ces boutons pour afficher la fenêtre Style Select où vous sélectionnez un Style. Voir dans “Fenêtre Style Select” à la page 87.

Le dernier bouton de gauche sélectionne la rangée supérieure ou inférieure des banques de Style ou les banques de Favorite Style. Appuyez plusieurs fois sur ce bouton pour sélectionner l’une des rangées. (Après avoir allumé les deux témoins, appuyez de nouveau sur le bouton pour les éteindre).

Témoin supérieur allumé

Rangée supérieure de Styles sélectionnée. Ce sont dix banques programmées d’usine.

Témoin inférieur allumé

Rangée inférieure de Styles sélectionnée. Ce sont sept banques programmées d’usine, plus trois banques programmées par l’utilisateur.

Les deux témoins allumés

**FAVORITE** Styles sélectionnés. Ce sont les banques personnelles créées par l’utilisateur.

**A savoir sur les banques de Style et les noms.** Les Styles de “8BEAT/16 BEAT” à “WORLD 2” et de “LATIN” à “CONTEMP” sont des Styles standard que l’utilisateur peut normalement modifier en les chargeant par une opération Load (à condition d’enlever la protection ; voir dans le chapitre “Factory Style and Pad Protect” à la page 282).

Les Styles de “USER1” à “USER3” sont des emplacements où vous chargez de nouveaux Styles stockés sur des dispositifs de sauvegarde, vous sauvegardez des nouveaux Styles que vous avez créés ou des Styles que vous avez modifiés.

Exactement comme les User Styles, les Styles “FAVORITE” sont des emplacements où vous chargez de nouveaux Styles stockés sur des dispositifs de sauvegarde, vous sauvegardez des nouveaux Styles que vous avez créés ou des Styles que vous avez modifiés. En plus, vous pouvez modifier le nom de ces banques tel qu’il apparaît à l’écran, de manière à créer une série de Styles personnalisés. Voir dans le chapitre “Les banques Favorite” à la page 120.

Chaque bouton (banque de Style) présente quatre pages, chacune contenant huit Styles au maximum. Appuyez répétitivement sur le bouton d’une banque pour dérouler en cycle les diverses pages disponibles.

**SHIFT** Si vous gardez enfoncé le bouton SHIFT en appuyant sur l’un des boutons de cette section, l’écran affiche la fenêtre “Write Style Performance” dans laquelle vous pouvez sauvegarder la Style Performance en cours de session (voir dans le chapitre “Boîte de dialogue Write Style Performance” à la page 119).

#### 15 SINGLE TOUCH

Ce bouton active/désactive les fonctions Single Touch et Variation/STS Link.

On Lorsque vous sélectionnez un nouveau Style (ou de nouveau le même), un Single Touch Setting (STS1) est automatiquement sélectionné, ainsi les pistes clavier et les effets changent quand vous

changez de piste de Style et d’effet. De même les sons des Pads.

Clignotant La fonction Variation/STS Link est activée. Elle fonctionne de manière que chaque Variation active son STS correspondant, si activé. Par exemple, sélectionnez la Variation 2 et le STS 2 sera automatiquement activé ; sélectionnez la Variation 3 et le STS 3 sera automatiquement activé.

Off Lorsque vous sélectionnez un nouveau Style (ou de nouveau le même), les pistes du Style et les effets changent, ainsi que les sons des Pads, tandis que les pistes clavier et les effets ne changent pas.

#### 16 FADE IN/OUT

Avec le Style ou le Song à l’arrêt, appuyez sur ce bouton pour les lancer avec une augmentation progressive (le volume passe progressivement de zéro au maximum).

Si le Style ou le Song sont en reproduction, il les arrête avec une diminution progressive (le volume passe progressivement du maximum au zéro).

Nul besoin d’appuyer sur START/STOP ou sur PLAY/STOP pour lancer ou arrêter le Style ou le Song.

*Note : Ne fonctionne pas en mode Sequencer.*

#### 17 Boutons INTRO 1-3/COUNT IN

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►SB

Ces boutons règlent l’arrangeur en mode Intro. Après avoir appuyé sur l’un de ces boutons, lancez le Style qui commencera avec l’introduction sélectionnée. Le témoin de INTRO s’éteint automatiquement à la fin de l’introduction.

Appuyez-les deux fois (témoins clignotants) pour une reproduction circulaire (loop) et sélectionnez un élément quelconque du Style (Fill, Intro, Variation, etc.) pour quitter la répétition.

*Note : Intro 1 reproduit une séquence courte de différents accords, tandis que Intro 2 joue sur la base du dernier accord reconnu. Intro 3 insère normalement un compte à rebours d’une mesure.*

#### 18 Boutons VARIATION 1-4

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►SB

Chacun de ces quatre boutons sélectionne l’une des quatre variations du Style en cours de session. Les modèles représentatifs, ainsi que les sons de chaque variation peuvent changer.

Ces boutons introduisent un fill-in (passage). Appuyez-les deux fois (témoins clignotants) pour reproduire le passage de manière circulaire (loop) et sélectionnez un élément quelconque du Style (Fill, Intro, Variation, etc.) pour quitter la répétition.

*Note : Normalement, le Fill 3 est un Break.*

*Note : Vous pouvez activer automatiquement cette fonction en exerçant une plus forte pression de jeu sur le clavier. Voir dans le chapitre “Velocity Control” à la page 116.*

#### 19 Boutons FILL 1-3/BREAK

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►SB

Ces boutons introduisent un passage (ou fill-in). Appuyez-les deux fois (témoins clignotants) pour une reproduction circulaire (loop) et sélectionnez un élément quelconque du Style (Fill, Intro, Variation, etc.) pour quitter la répétition.

*Note : Normalement, le Fill 3 est un Break.*

**Note :** Vous activez automatiquement cette fonction en exerçant un toucher plus lourd sur le clavier. (Voir dans le chapitre “Velocity Control” à la page 116.)

**SHIFT** Vous afficher directement la page Style Play > Drum/Fill en gardant enfoncé le bouton SHIFT et en appuyant sur l’un des boutons FILL.

## 20 Boutons ENDING 1-3 ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶SB

Avec le Style en reproduction, appuyez sur ces trois boutons pour introduire un Ending (final) et arrêter le Style. Appuyez sur l’un d’eux et le Style s’arrêtera en exécutant un Ending.

Appuyez-les deux fois (témoins clignotants) pour une reproduction circulaire (loop) et sélectionnez un élément quelconque du Style (Fill, Intro, Variation, etc.) pour quitter la répétition.

**Note :** Ending 1 reproduit une séquence courte de différents accords, tandis qu’Ending 2 joue sur la base du dernier accord reconnu. Ending 3 commence immédiatement car il n’a que deux mesures de longueur.

## 21 START/STOP

Ces boutons lancent ou arrêtent le Style.

**Note :** Vous pouvez activer automatiquement cette fonction en exerçant une plus forte pression de jeu sur le clavier. Voir dans le chapitre “Velocity Control” à la page 116.

**SHIFT** Vous pouvez rétablir sur le Pa2X toutes les notes ‘congelées’ et les contrôleurs, ainsi que tous les instruments connectés au port MIDI OUT ou USB à l’aide de “Panic” qui est une combinaison de boutons. Pour ce faire, appuyez sur SHIFT + START/STOP pour arrêter toutes les notes et rétablir tous les contrôleurs.

## 22 Boutons SYNCHRO START / STOP ▶SB

Ces boutons activent/désactivent les fonctions Synchro Start et Synchro Stop. Choisissez soit d’appuyer sur START/STOP pour lancer et/ou arrêter le Style, soit juste de jouer sur le clavier, dans le secteur Chord Scanning.

Start On, Stop Off

Dans cette situation, il suffit de jouer un accord dans la zone de reconnaissance d’accords (généralement en-dessous du point de partage, voir dans le chapitre “Section ACCOMPANIMENT – CHORD SCANNING” à la page 12) pour lancer automatiquement le Style. Vous pouvez également insérer l’une des introductions INTRO avant de lancer le Style.

Start Off, Stop On

Dans cette situation, il suffit de relâcher les touches pour arrêter le Style.

Start On, Stop On

Lorsque les deux témoins sont allumés, il suffit de relâcher les touches pour arrêter le Style. Ensuite, il suffit de jouer de nouveau un accord pour lancer le Style qui recommence à jouer.

Start Off, Stop Off

Toutes les fonctions Synchro sont désactivées.

## 23 TEMPO LOCK

Ce bouton active/désactive les fonctions Tempo Lock et Link Mode.

**On** Le tempo ne change pas lorsque vous sélectionnez un Style différent ou une autre Performance ou lorsque vous sélectionnez un autre Morceau. Vous pouvez toujours le modifier à l’aide de la molette DIAL.

Link Mode est également activé en mode Song Play. Le tempo est le même pour les deux Séquenceurs.

**Off** La valeur du tempo mémorisée est automatiquement sélectionnée lorsque vous sélectionnez un Style différent ou une autre Performance, ou lorsque vous sélectionnez un autre Morceau.

Link Mode est désactivé en mode Song Play ; par conséquent chaque Séquenceur joue son propre tempo.

## 24 TAP TEMPO/RESET

Ce bouton fonctionne de deux manières différentes, selon l’état du Style (stop/play).

**Tap Tempo :** (Ne fonctionne ni en mode Song Play, ni en mode Sequencer). Avec le Style à l’arrêt, vous pouvez “battre” le tempo sur ce bouton. Ensuite, la reproduction de l’accompagnement commence avec le tempo ainsi prédisposé.

**Reset :** Lorsque vous appuyez sur ce bouton avec le Style en reproduction, le modèle représentatif du Style se rétablit au début de la première mesure.

## 25 COLOR TOUCHVIEW™ GRAPHICAL DISPLAY

Cet écran vous permet d’interagir avec l’instrument. Pour régler le contraste de l’écran, gardez enfoncé le bouton MENU et tournez le DIAL vers la gauche pour diminuer l’éclairage ou vers la droite pour l’augmenter.

Vous pouvez également modifier l’angle d’ouverture de l’écran à l’aide des contrôleurs motorisés (voir dans le chapitre “Boutons DISPLAY UNLOCK/LIFT”).

## 26 Boutons DISPLAY UNLOCK/LIFT

Vous pouvez modifier l’ouverture de l’angle de l’écran soit manuellement, soit à l’aide des contrôleurs motorisés.

**Attention :** Lorsque vous déplacez votre Pa2X, vous devez toujours rabattre complètement l’écran, sinon vous risquez de le casser !

**Attention :** Il ne faut jamais rien poser sur ou sous l’écran car cela risque de l’endommager !

**Attention :** Ne mettez jamais les doigts sous l’écran lorsque vous le rabattez, sinon vous risquez de vous les coincer sous l’écran !

**LIFT** Avec ce bouton, vous déplacez alternativement l’écran vers le haut ou vers le bas. Gardez-le enfoncé jusqu’à atteindre la position désirée.

**Attention :** Ne jamais forcer l’écran pendant que le moteur est en mouvement !

**UNLOCK** Avec ce bouton, vous déconnectez le moteur de l’écran. Gardez-le enfoncé pendant que vous réglez avec précaution l’écran manuellement, ensuite relâchez le bouton pour rétablir la con-



nexion avec le moteur. Ceci est très pratique lorsque vous avez mis votre instrument hors tension en oubliant de rabattre préalablement l'écran.

**Attention :** Si l'écran ne bouge pas, ne le forcez sur-tout pas. Appuyez sur le bouton et essayez de nouveau.

**Note :** Lorsque vous mettez votre instrument sous tension, l'écran se rétablit sur la dernière position assumée.

## 27 RECORD

Ce bouton prédispose l'instrument en mode Record (qui dépend du mode opérationnel en cours de session).

## 28 TRACK SELECT

Selon le mode opérationnel en cours de session, ce bouton affiche alternativement les diverses pistes.

### STYLE PLAY MODE

Appuyez sur ce bouton pour afficher soit les pistes clavier, soit les pistes de Style.

### SONG PLAY MODE

Appuyez sur ce bouton pour afficher alternativement les pistes clavier, les pistes Song 1-8 et les pistes Song 9-16.

### SEQUENCER MODE

Appuyez sur ce bouton pour afficher alternativement les pistes 1-8 et 9-16 du Song.

## 29 Boutons SINGLE TOUCH SETTING

Ces boutons sélectionnent l'un des quatre Single Touch Settings. Chaque Style et chaque saisie de SongBook contient au maximum quatre Single Touch Settings (STS) permettant de programmer automatiquement les pistes clavier, les effets et le Voice Processor, simplement avec un doigt. Lorsque le témoin de SINGLE TOUCH est allumé, un STS est automatiquement sélectionné quand vous sélectionnez un Style.

**SHIFT** Gardez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur l'un des boutons de cette section pour afficher à l'écran la fenêtre "Write STS" indiquant le STS couramment sélectionné ; vous pouvez sauvegarder les réglages de la piste clavier en cours de session dans un STS (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Single Touch Setting" à la page 119).

## 30 SHIFT

Si l'on maintient enfoncé ce bouton pendant que l'on appuie sur d'autres, il active la deuxième fonction du bouton appuyé.

## 31 HELP

Appuyez sur ce bouton pour afficher l'aide en ligne contextuelle.

## 32 Contrôles de Transport de PLAYER 1

Le Pa2X est doté de deux reproducteurs (Player 1 et Player 2) ayant chacun leurs propres contrôles de transport. Le groupe de Player 1 est également utilisé pour le mode Sequencer.

Commandes << et >> Retourne en arrière et Avance rapidement. Si vous les appuyez lorsqu'un Morceau est en reproduction, il retourne en arrière ou avance.

Si vous les appuyez de nouveau, le Morceau se positionne sur la mesure précédente ou successive. Si vous les maintenez enfoncés, le Morceau avance ou retourne en arrière tant que vous ne les relâchez pas.

En mode Sequencer, si vous programmez une mesure spécifique (ou Locate Measure) différente de la 1, le Song peut retourner en arrière jusqu'à cette mesure (voir dans le chapitre "Locate mesure" à la page 208).

**SHIFT** En mode Jukebox (Player 1), gardez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur ces boutons pour dérouler le Morceau précédent ou suivant dans la liste Jukebox (voir dans le chapitre "Jukebox Editor" à la page 188).

◀ (HOME) Rétablit la Song Position sur la mesure 1 (c'est à dire le début du Morceau).

En mode Sequencer, si vous programmez une mesure spécifique (ou Locate Measure) différente de la 1, la Song Position peut retourner en arrière jusqu'à cette mesure (voir dans le chapitre "Locate mesure" à la page 208).

▶/■ (PLAY/STOP)

Lance ou arrête le Morceau sur la Song Position en cours.

**SHIFT** En mode Song Play, si vous appuyez sur ce bouton en gardant SHIFT enfoncé, les deux reproducteurs sont lancés simultanément.

## 33 X-FADER

En mode Song Play, ce curseur égalise le volume des deux Players intégrés. En position totalement déplacée vers la gauche, on entend uniquement le Player 1. En position totalement vers la droite, on entend uniquement le Player 2. A mi-course, les deux Players jouent à à plein volume.

Ce curseur sélectionne également la Harmony Track d'un des deux Players. De même, il sélectionne les textes (Lyrics), la partition (Score) et les marqueurs (Markers) d'un des Players, à condition que le paramètre "Lyrics/Markers X-Fader Link" soit activé (voir à la page 191).

**Note :** Ce curseur ne fonctionne ni en mode Style Play, ni en mode Sequencer.

## 34 Contrôles de Transport de PLAYER 2

Contrôles de transport de Player 2. Voir plus haut les instructions de Player 1.

## 35 Section TEMPO/VALUE

▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶SB

Vous pouvez utiliser la molette DIAL et les boutons EN BAS/- et EN HAUT/+ pour contrôler le tempo, soit pour affecter une valeur différente au paramètre affiché à l'écran, soit pour dérouler la liste des fichiers dans les pages Song Select et Media.

DIAL

Tournez la molette dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la valeur du paramètre ou la valeur du tempo. Tournez-la dans le sens contraire pour diminuer la valeur ou le tempo.

**SHIFT** Si utilisé en gardant le bouton SHIFT enfoncé, ce contrôle fonctionne toujours en tant que contrôle du Tempo.

**MENU** Si utilisé en gardant le bouton MENU enfoncé, ce contrôle fonctionne toujours en tant que contrôle du contraste de l'écran (Display Contrast).

EN BAS/- et EN HAUT/+

EN BAS/- diminue la valeur ou le tempo ; EN HAUT/+ augmente la valeur ou le tempo.

Appuyez sur les deux boutons simultanément pour rétablir le Tempo à la valeur mémorisée dans le Style sélectionné.

### 36 EXIT

Ce bouton a diverses fonctions :

- quitter le menu d'une page d'édition, sans sélectionner un paramètre
- faire disparaître le menu de la page, sans sélectionner un paramètre
- rétablir la page principale du mode opérationnel en cours de session
- quitter les environnements d'édition Global ou Media et rétablir la page courante du mode opérationnel en cours de session
- quitter le mode SongBook
- quitter le mode Lyrics
- quitter une fenêtre de Style, de Performance ou de Sound Select

### 37 MENU

Ce bouton ouvre le menu de la page d'édition du mode opérationnel en cours de session ou du mode d'édition. Après avoir ouvert un menu d'édition, vous pouvez aller directement à l'une des sections d'édition en survolant le bouton correspondant à l'écran.

Sinon, appuyez sur EXIT pour rétablir la page principale du mode opérationnel couramment affiché ou la page en cours de session du mode opérationnel en tâche de fond.

Voir le chapitre dédié à chaque mode opérationnel ou environnement d'édition pour une lecture détaillée.

### 38 DISPLAY HOLD

Ce bouton active/désactive la fonction Display Hold.

**ON** Lorsque vous ouvrez une fenêtre temporisée (par ex. la fenêtre Sound Select), elle reste ouverte à l'écran tant que vous n'appuyez pas sur le bouton EXIT ou sur le bouton d'un mode opérationnel.

**Off** Toutes les fenêtres temporisées se referment après le délai prévu.

### 39 LYRICS

Avec ce bouton vous visualisez la page Lyrics du Player activé. Vous sélectionnez soit Player 1, soit Player 2, avec X-Fader (voir dans le chapitre "Lyrics/Markers X-Fader Link" a la page 191).

## 40 Section ACCOMPANIMENT – CHORD SCANNING

▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

En modes Style Play et Sequencer-Backing Sequence, ces boutons déterminent de quelle manière l'arrangeur reconnaît les accords.

**LOWER** Reconnaissance d'accords en-dessous du point de partage. Le nombre de notes que vous devez jouer pour former un accord est déterminé par le paramètre Chord Scanning Mode (voir dans le chapitre "Chord Recognition Mode" a la page 115).

**UPPER** Reconnaissance d'accords au-dessus du point de partage. Il faut toujours jouer au moins trois notes ou plus pour que l'arrangeur puisse reconnaître l'accord.

**FULL** (les deux témoins allumés)

Reconnaissance d'accords sur toute l'étendue du clavier. Il faut toujours jouer au moins trois notes ou plus pour que l'arrangeur puisse reconnaître l'accord. (Vous pouvez utiliser ce mode même lorsque Split Keyboard Mode est sélectionné).

**OFF** Aucune reconnaissance d'accords. Après avoir appuyé sur START/STOP, uniquement les pistes d'accompagnement Drum et Percussion sont reproduites.

### 41 SPLIT

▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

Dans les modes Style Play, Song Play et Sequencer-Backing Sequence, avec ce bouton vous définissez comment positionner les quatre pistes sur le clavier et comment les accords sont reconnus par l'arrangeur.

**Note :** Vous devez choisir l'une des options de Chord Scanning pour pouvoir jouer la mélodie.

**On** La piste Lower joue en-dessous du point de partage, tandis que les pistes Upper 1, Upper 2 et Upper 3 jouent au-dessus. C'est le mode clavier dénommé **Split**.

D'usine, lorsque vous sélectionnez ce mode clavier, le mode Lower chord scanning est automatiquement activé (voir ci-contre). Dans ce mode, les accords sont reconnus en-dessous du point de partage. Le nombre de notes que vous devez jouer afin que l'accord soit reconnu est déterminé par le paramètre "Chord Recognition Mode" (voir à la page 115).

**Off** Les pistes Upper 1, Upper 2 et/ou Upper 3 jouent sur toute l'étendue du clavier. La piste Lower n'est pas reproduite. C'est le mode clavier dénommé **Full**.

D'usine, lorsque vous sélectionnez ce mode clavier, le mode Full chord scanning est automatiquement activé (voir ci-contre). Dans ce mode, les accords sont reconnus sur toute l'étendue du clavier. Vous devez toujours jouer au moins trois notes pour que l'arrangeur puisse reconnaître l'accord (voir dans le chapitre "Chord Recognition Mode" a la page 115).



**SHIFT** Vous visualisez directement la page Style Play > Key Velocity en gardant enfoncé SHIFT et en appuyant sur le bouton SPLIT.

## 42 STYLE CHANGE

Ce bouton active/désactive la fonction Style Change.

**ON** Lorsque vous sélectionnez une Performance, le Style peut changer en fonction du Style mémorisé dans la Performance.

**OFF** Lorsque vous sélectionnez une Performance, le Style et les réglages des pistes du Style ne changent pas. Uniquement les réglages des pistes clavier sont modifiés.

## 43 PERFORMANCE SELECT

Appuyez sur ce bouton pour afficher la section SOUND/PERFORMANCE SELECT où vous sélectionnez une Performance.

## 44 SOUND SELECT

Appuyez sur ce bouton pour utiliser la section SOUND/PERFORMANCE SELECT pour sélectionner un Son et l'affecter à la piste sélectionnée.

## 45 Section SOUND/PERFORMANCE SELECT

▶PERF ▶STS ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS<sup>SB</sup> ▶SB

Appuyez sur ces boutons pour afficher la fenêtre Sound Select ou Performance Select où vous sélectionnez un Sound ou une Performance. Voir dans le chapitre "Fenêtre Sound Select" à la page 86 ou dans le chapitre "Fenêtre Performance Select" à la page 86. Voir la liste détaillée des Sons disponibles dans le chapitre "Sounds (ordre des Program Change)" à la page 308.

Le dernier bouton de gauche sélectionne les rangées supérieures ou inférieures des banques de Sound ou de Performance. L'appuyer plusieurs fois pour sélectionner l'une des deux rangées.

Témoin supérieur allumé

La rangée supérieure de Sons ou de Performances est sélectionnée.

Témoin inférieur allumé

La rangée inférieure de Sons ou de Performances est sélectionnée.

En façade, les **Banques de Sons** sont identifiées par les noms de l'instrument, tandis que les **Banques des Performances** sont identifiées par des numéros (1 ~ 20).

**A savoir sur les banques de Sons et les noms.** Les Sons de "PIANO" à "SFX" sont des Sons standards que l'utilisateur ne peut pas modifier directement.

Les Sons "USER1" et "USER2" sont des emplacements sur lesquels vous pouvez charger de nouveaux Sons depuis un dispositif de sauvegarde, ou en sauvegarder des nouveaux ou modifier des Sons.

"USER DK" est l'emplacement où vous pouvez charger des nouveaux Drum Kits, ou en sauvegarder des nouveaux ou modifier des Drum Kits.

Chaque banque de Sons présente plusieurs pages, chacune contenant à son tour 8 Sons. Appuyez plusieurs fois sur le bouton d'une banque pour dérouler en cycle les diverses pages disponibles.

**SHIFT** Si vous gardez le bouton SHIFT enfoncé en appuyant sur les boutons de cette section (même en mode Sound Select), l'écran affiche la page "Write Performance" et vous pouvez sauvegarder les réglages de la piste dans une Performance (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Performance" à la page 118).

## 46 SONGBOOK

Appuyez sur ce bouton pour activer le mode SongBook. Lorsque ce mode est activé, vous pouvez parcourir toute la base de données musicales.

**SHIFT** Vous affichez directement la page SongBook > Custom List en gardant enfoncé le bouton SHIFT et en appuyant sur le bouton SONGBOOK.

## 47 ENSEMBLE

▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

Ce bouton active/désactive la fonction Ensemble. Si activé, les accords d'harmonisation joués à la main gauche s'ajoutent à la mélodie de la main droite.

*Note : La fonction Ensemble est activée uniquement si le clavier est prédisposé en mode SPLIT et que le mode LOWER Chord Scanning est sélectionné.*

## 48 Section MIC SETTING

Avec ces boutons vous vérifiez le niveau d'entrée du microphone et vous activez/coupez les diverses sections de voix du Voice Processor.

MIC IN LED

Ce témoin visualise le niveau du signal audio entrant sur les bornes d'entrée MIC. Le niveau est signalé par trois couleurs différentes (vert, orange, rouge). Essayez de bien régler le niveau : les témoins doivent être verts la plupart du temps, quelquefois oranges lors de pic de signal, mais jamais rouges.

OffAucun signal en entrée.

VertL'écrêtage est faible - moyen. Si le témoin s'éteint trop souvent, le niveau du gain en entrée est trop faible. Utilisez les contrôles de GAIN et/ou le volume du dispositif source pour augmenter le niveau d'entrée.

OrangeEcrêtage légèrement trop élevé. Optimal si l'orange ne se vérifie que lors des pics de signal.

RedUne distorsion se vérifie parce que le niveau d'entrée est trop élevé. Utilisez les contrôles de GAIN et/ou le volume du dispositif source pour diminuer le niveau d'entrée.

Voir à la page 15 les informations détaillées relatives à AUDIO INPUT et au contrôle du volume.

**ON**

Appuyez sur ce bouton pour activer/désactiver la borne du microphone. Le témoin indique l'état de la section microphone.

**SHIFT** Si vous gardez le bouton SHIFT enfoncé en appuyant sur ces boutons, l'écran affiche la page Voice Processor Setup > Setup (voir dans le chapitre "Page Voice Processor Setup: Setup" à la page 257

HARMONY Active/désactive l'effet Voice Harmony.

**SHIFT** Si vous gardez le bouton SHIFT enfoncé en appuyant sur ces boutons, l'écran affiche la page Voice Processor Preset > Preset (voir dans le chapitre "Page Voice Processor Preset: Preset" a la page 259).

**EFFECT** Active/désactive l'effet Voice Effects.

**SHIFT** Si vous gardez le bouton SHIFT enfoncé en appuyant sur ces boutons, l'écran affiche la page Voice Processor Preset > Effects (voir dans le chapitre "Page Voice Processor Preset: Effects" a la page 263).

#### 49 PAD (1-4, STOP) ▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

Chaque Pad correspond à une piste Pad dédiée. Appuyez sur ces boutons de manière à reproduire un maximum de quatre sons ou séquences en même temps.

- Appuyez sur un seul bouton PAD pour activer un son individuel ou une séquence individuelle.
- Appuyez sur plusieurs boutons PAD pour activer plusieurs sons ou séquences.

Les séquences sont reproduites jusqu'à la fin. Ensuite, soit elles s'arrêtent, soit elles continuent à jouer, en fonction de leur état "One Shot/Loop" (voir dans le chapitre "Pad Type" a la page 164).

Vous pouvez stopper la reproduction de toutes les séquences, ou seulement certaines, en appuyant sur le bouton STOP de la section PAD :

- Appuyez sur STOP pour arrêter la reproduction de toutes les séquences en une seule opération.
- Gardez STOP enfoncé et appuyez sur un (ou plus) bouton PAD pour arrêter la reproduction de la séquence correspondante.

**Note :** Les séquences mélodiques et harmonisées s'arrêtent automatiquement lorsque vous sélectionnez Intro 1 ou l'un des Endings, tandis que les séquences rythmiques continuent à jouer.

**Note :** Les Pads partagent les timbres polyphoniques avec d'autres pistes ; on conseille donc de ne pas utiliser plusieurs PADS ensemble lorsqu'un Style est particulièrement dense ou avec l'arrangement d'un morceau.

**Synchro des Pads.** En mode Style Play, les Pads jouent en synchro avec le tempo du Style. En mode Song Play, ils jouent en synchro avec le dernier Player sélectionné. Par exemple, supposons que vous appuyez sur PLY2-PLAY et ensuite sur l'un des boutons PAD, le Pad sera reproduit en synchro avec le Player 2

**Note :** Il n'y a pas de synchro avec les fichiers MP3. Les Pads peuvent jouer en synchro uniquement avec les Fichiers MIDI Standard. Par conséquent, lorsqu'un fichier MP3 ou Audio CD Track est affecté au dernier Player sélectionné, les Pads joueront en synchro avec le tempo du dernier Fichier MIDI Standard qui a été reproduit.

**Commande Play de Pads et Player.** Lorsque vous appuyez sur l'un des boutons PLAY pour lancer le Player correspondant, la reproduction de tous les Pads s'interrompt.

**SHIFT** Vous visualisez directement la page Style Play > Pad/ Assignable Switch en gardant enfoncé SHIFT et en appuyant sur les boutons PAD.

#### 50 TRANPOSE ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶SB

Ces boutons modifient la transposition (décalage) de l'instrument par pas de demi-tons (Master Transpose). La valeur de transposition est visualisée dans l'en-tête de page de l'affichage.

**STYLE PLAY** MT: 0 <no chord>

Appuyez sur les deux boutons simultanément pour rétablir Master Transpose à zéro.

**Note :** Master Transpose ne fonctionne pas sur les pistes prédéfinies en mode Drum (et, même si réglé différemment, sur les pistes Drum et Percussion). Voir dans le chapitre "Track Controls: Mode" a la page 108 et dans le chapitre "Track Controls: Mode" a la page 187.

**Note :** Vous pouvez également transposer des fichiers MP3. Rappelez-vous toutefois que la plage de transposition ne prévoit un décalage que de -5...+6 demi-tons. Cette plage est suffisante à couvrir toutes les clés et empêche une dégradation excessive de l'audio. Une transposition majeure de celle autorisée sera automatiquement rétablie dans la plage prévue. Ainsi, l'écran peut visualiser une transposition de +7 (Just Fifth Up), mais le MP3 joue 5 demi-tons plus bas (Just Fourth Down).

♭ Diminue Master Transpose d'un demi-ton.

# Augmente Master Transpose d'un demi-ton.

#### 51 UPPER OCTAVE ▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

Ces boutons transposent (décalent) la piste sélectionnée par pas de demi-tons dans la plage d'une octave (12 demi-tons ; max ±3 octaves). la valeur de la transposition d'octave est toujours affichée (en octaves) à côté du nom du Son.



Appuyez sur les deux boutons simultanément pour rétablir Octave Transpose à zéro.

**Note :** Octave Transpose ne fonctionne pas sur les pistes prédéfinies en mode Drum (et, même si réglé différemment, sur les pistes Drum et Percussion).

- Diminue d'une octave la piste sélectionnée.

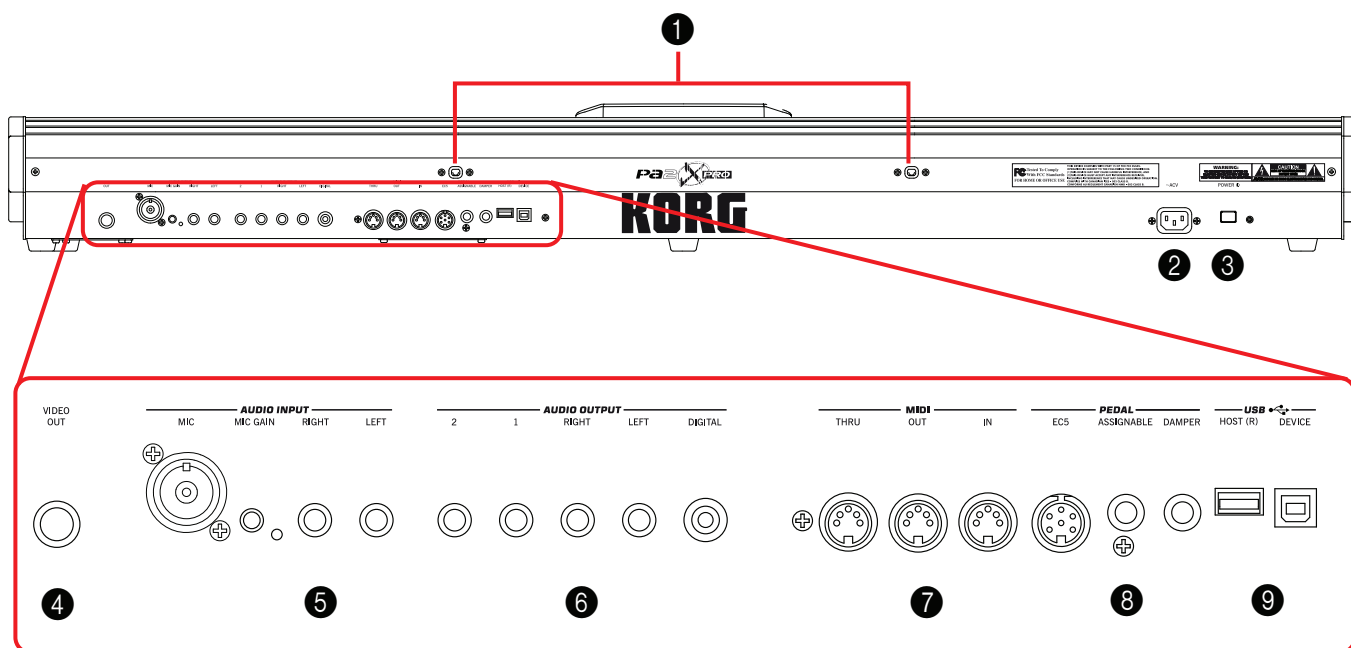
+ Augmente d'une octave la piste sélectionnée.

**SHIFT** Vous visualiser directement la page Style Play > Tuning en gardant SHIFT enfoncé et en appuyant sur les boutons UPPER OCTAVE.

#### 52 BORNE HOST(F)

C'est un port USB du Type A (Master/Host), compatible USB 2.0 (Haut Débit). Il double le port USB positionné en face arrière. Utilisez-le pour connecter à votre Pa2X une clé USB Flash Memory, un CD-ROM externe, un disque dur USB. Pour accéder au dispositif connecté, affichez le mode d'édition Media (voir dans le chapitre "Mode d'édition Media" a la page 267).

## Face arrière



### 1 Prédispositions pour le stand

Le Pa2X est fourni avec son stand. Insérez les deux jambes dans les deux prédispositions prévues.

### 2 Borne du câble ACV

Connectez le câble AC fourni à cette borne.

### 3 Interrupteur POWER

Interrupteur de mise sous tension et hors tension de l'instrument.

### 4 VIDEO OUT (en option)

Si vous installez une interface vidéo VIF4 en option, vous pouvez connecter le Pa2X à un appareil de télévision ou à un écran vidéo. Voir plus de renseignements dans le chapitre "Installer l'interface Vidéo (VIF4)" à la page 346.

### 5 AUDIO INPUT

Utilisez ces bornes pour connecter un microphone, un autre clavier/synthé ou un reproducteur CD.

MIC

Fonctionne uniquement si le paramètre "Input Routing" est réglé à "Mic In to Voice Processor" (voir à la page 251). C'est une combinaison de bornes disposant d'une XLR et d'une 1/4" sur la même borne. Utilisez celle XLR égalisée pour connecter un microphone à condensateur ou celle 1/4" pour connecter un microphone dynamique.

**Note :** Après avoir connecté un microphone à condensateur, utilisez l'interrupteur à l'écran "+48V Phantom Power" pour activer l'alimentation fantôme.

tôme +48V (voir à la page 251). L'alimentation fantôme n'est fournie que sur la borne égalisée XLR.

Lorsque vous déconnectez le microphone de la borne XLR, l'alimentation fantôme est automatiquement coupée. Elle l'est de même chaque mise hors tension du Pa2X.

Le signal du microphone est routé au Voice Processor. En fonction de l'état du paramètre "Mic Out", le signal sera routé à la sortie principale ou aux sorties secondaires (voir à la page 251).

Vous réglez le gain avec le bouton GAIN, tandis que vous réglez le niveau du volume avec le curseur MIC/IN, pendant que vous regardez le témoin de MIC IN sur le tableau de bord (voir dans le chapitre "Section MIC SETTING" à la page 13).

GAIN

Utilisez ces contrôles pour ajuster la sensibilité d'entrée de la borne MIC (dans une plage de 20 à 55 dB). Vous vérifiez l'écrêtage par le biais du témoin MIC IN sur le tableau de bord (voir dans le chapitre "Section MIC SETTING" à la page 13).

LEFT, RIGHT *Toujours activés.* Utilisez ces bornes égalisées/ non égalisées pour connecter le niveau de la source d'entrée de ligne tel un reproducteur CD ou un synthé. Selon l'état du paramètre "Input Routing" (voir à la page 251), le signal est directement routé aux sorties Left et Right ou au MP3 Recorder. Dans ce dernier cas, le volume est contrôlé par le curseur MASTER VOLUME.

**Note :** Le curseur MIC/IN ne fonctionne pas sur ces sorties.

## 6 AUDIO OUTPUT

Utilisez ces bornes égalisées/non égalisées pour adresser le signal sonore à une table de mixage, à un système PA, à un ensemble de retours de scène amplifiés ou à votre système hi-fi.

Pour régler la sortie de chaque piste ou le routeur des entrées audio, voir dans la section "Audio Output", à partir de la page 249.

### LEFT, RIGHT

Ce sont les principales sorties stéréo. Permettent de router le signal stéréo mixé final à un dispositif externe. Connectez-les pour router le signal en mono. Réglez le niveau de sortie à l'aide du curseur MASTER VOLUME.

1, 2 Ce sont les sorties secondaires. Permettent de créer un sous-mixage stéréo sur certaines pistes ou d'adresser un instrument qui lui seul doit être mixé, filtré par un processeur ou amplifié par un dispositif externe.

**Note :** Le curseur MASTER VOLUME ne fonctionne pas sur ces sorties. Le signal est adressé "sec", c'est à dire sans aucun effet.

### DIGITAL OUTPUT

Utilisez cette sortie 48 kHz S/PDIF pour connecter le Pa2X à la borne d'entrée S/PDIF d'un autre dispositif numérique tel qu'une table de mixage numérique, une carte audio ou un graveur CD externe. Le même signal en sortie des bornes Left et Right est routé par cette borne. Voir plus de renseignements dans le chapitre "S/PDIF Enable" à la page 252.

## 7 MIDI INTERFACE

Avec l'interface MIDI vous connectez votre Pa2X à des contrôleurs externes (clavier-maître, guitare MIDI, wind controller, accordéon MIDI, etc.), à une série d'expandeurs, ou à un ordinateur doté de séquenceur ou d'un éditeur. Voir plus de renseignements sur l'utilisation de l'interface MIDI dans le chapitre "MIDI".

IN Ce port reçoit des données MIDI adressées par un ordinateur ou un contrôleur. Vous le connectez aux ports MIDI OUT d'un contrôleur ou d'un ordinateur externes.

OUT Ce port adresse les données MIDI générées par le clavier, les contrôleurs et/ou le séquenceur interne du Pa2X. Vous le connectez à la borne MIDI IN d'un expandeur ou d'un ordinateur.

THRU Ce port adresse la copie exacte des données reçues sur le port IN. Vous l'utilisez pour connecter le Pa2X en cascade avec d'autres instruments MIDI.

## 8 Bornes PEDAL

EC5 Borne pour connecter la pédale à interrupteur Korg EC5 qui contrôle plusieurs fonctions en temps réel. Pour programmer la borne EC5, voir dans le chapitre "EC5-A...E" à la page 245.

ASSIGNABLE Cette borne permet de connecter une pédale continue ou au pied, telle que Korg EXP2 ou XVP10 ou PS-1. Voir sa programmation et calibration dans le chapitre "Les pédales suivantes (fournies en option) sont compatibles avec le Pa2X:" à la page 244

DAMPER Cette borne permet de connecter une pédale Damper, telle que Korg PS1 ou DS1H. Pour modifier sa polarité, voir dans le chapitre "Damper" à la page 245.

**Note :** Si vous connectez une pédale damper DS1H, la fonction mi-pédale est disponible pour les sons de Piano.

## 9 Ports USB

HOST(R) C'est un port USB du Type A (Maître/Host), compatible USB 2.0 (Haut Débit). Il double le port USB positionné en façade. Utilisez-le pour connecter à votre Pa2X une clé USB Flash Memory, un CD-ROM externe, un disque dur USB. Pour accéder au dispositif connecté, affichez le mode d'édition Media (voir dans le chapitre "Mode d'édition Media" à la page 267).

DEVICE C'est un port USB du Type B (Esclave/Dispositif), compatible USB 1.1 (Full Speed). Utilisez-le pour connecter votre Pa2X à un ordinateur pour transférer des données à/ depuis ses dispositifs internes (tels que SSD, disque dur.) Voir plus de renseignements dans le chapitre "HD (ou disque dur) et SSD-U Connection" à la page 283.

Le port MIDI Over USB est reconnu et vous pouvez donc utiliser ce port au lieu des ports MIDI (voir dans le chapitre "Le MIDI Over USB, qu'est-ce que c'est ?" à la page 289). Les drivers pour PC et Mac nécessaires pour utiliser cette fonction sont disponibles dans le CD Accessory fourni avec l'instrument ou téléchargeables en contactant notre page d'accueil ([www.korg-gpa.com](http://www.korg-gpa.com)).

## Bienvenus !

Bienvenue dans le monde de Korg Pa2X Professional Arranger! Le Pa2X est l'arrangeur le plus puissant actuellement disponible sur le marché, idéal pour les professionnels et les passionnés.

Ci-dessous, quelques caractéristiques de votre nouvel instrument :

- RX Technology, le dispositif de pointe qui guide tous les aspects du Pa2X – de la synthèse à l'écran et leur intégration.
- Système de génération des sons EDS (Enhanced Definition Synthesis) Korg, comme dans nos meilleurs synthétiseurs professionnels.
- 120 timbres polyphoniques.
- OPOS (Objective Portable Operating System) système opérationnel multitâche : vous pouvez jouer de votre instrument et simultanément charger un autre fichier.
- Mises à jour du système d'exploitation en chargeant de nouvelles fonctions. Rajeunissez continuellement votre instrument !!!

Un reproducteur/graveur MP3 double intégré.

Player Double XDS avec X-Fader.

- Expansions des dispositifs optionnels, pour ajouter une sortie vidéo supplémentaire ou plus de Sample RAM. Vous en avez toujours plus pour votre argent !
- Disque dur intégré, plus de place pour vos données !
- Solid State Disk (SSD) : c'est à dire comment mettre continuellement à jour votre instrument, en remplaçant facilement la mémoire ROM.
- Banques de Styles Favorite personnalisées afin de créer votre propre collection de Styles.
- Compatible avec les 2 niveaux de sons du General MIDI.
- 950 Sons, y inclus plus de 63 Drum Kits.
- Quatre processeurs multieffet pour les pistes MIDI, avec 125 effets, y inclus un Vocoder. Effets créés avec la technologie Korg's REMS™ (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System) pour reproduire des effets très réels et d'excellente qualité sonore.
- 320 emplacements de Performances et plus de 1.600 Single Touch Settings (STS) pré-programmés, pour programmer rapidement les sons et les effets du clavier.
- 409 Styles pré-programmés.
- Style Record et Edit
- Pad Record et Edit
- Séquenceur à 16 pistes hautement performant
- Le livre des Morceaux (SongBook) : une formidable base de données musicales complètement modifiables pour retrouver rapidement un morceau.
- Echantillonnage intégré pour créer et éditer de nouveaux sons et des "audio grooves".

128 Mo de Sample RAM intégrée ; possibilité d'expansion en installant la carte EXB-M256 Korg de 256 Mo fournie en option.

- Un Voice Processor très sophistiqué, riche en effets et doté de 3 voix harmonisées avec les caractéristiques technologiques de la voix de TC-Helicon™.
  - Un microphone pré-amplifié d'excellente qualité, doté de bornes combinées XLR/1/4" égalisée et alimentation fantôme de +48V sur la borne XLR.
  - Convertisseurs d'entrée (ADC) et de sortie (DAC) audio d'excellente qualité.
  - Interface Utilisateur Tactile Color TouchView™.
  - Curseurs et interrupteurs totalement programmables.
- Ecran motorisé pour ajuster facilement l'angle d'affichage.
- Huit curseurs totalement programmables, plus un curseur du volume MP3. qui peut être utilisé également comme registre d'orgue.
- Deux interrupteurs totalement programmables.
- 2 × ports USB 2.0 Haut Débit, pour connecter des dispositifs externes tels que disques durs, reproducteurs CD-ROM, clés de mémoire USB, etc.
  - Un port USB 1.1 Full Speed Device, pour connecter votre Pa2X à un micro-ordinateur. Vous pouvez utiliser ce port pour transférer des fichiers et pour la connexion MIDI (une interface MIDI dédiée pour le PC n'étant plus nécessaire).

## Exhibitions sur scène

Le design du Pa2X a été attentivement étudié pour les exhibitions sur le vif. L'expression "en temps réel" assume toute sa signification avec cet instrument. Les **Performances** vous permettent de sélectionner instantanément les pistes du clavier et le Style adapté ; les **STS** sélectionnent immédiatement les pistes clavier et les **Styles** sont effectivement les camarades de votre groupe qui jouent avec vous sur le vif ; les **Songs** aussi peuvent être mixés sur le vif ; le **SongBook** est la manière la plus rapide pour sélectionner un morceau dans une base de données musicales extrêmement sophistiquée.

## Easy Mode

Si vous êtes de ces musiciens qui préfèrent jouer plutôt que de se dédier aux matières techniques, utilisez votre Pa2X en le prédisposant en Easy Mode ; oubliez toutes ses caractéristiques de pointe et faites-les travailler à votre place.



## A savoir

Votre revendeur Korg de confiance ne vend pas seulement ce clavier, mais également une vaste gamme d'accessoires, de matériels et de logiciels. Demandez-lui des nouveaux sons, des Styles ou tout autre matériel musical dont vous avez besoin.

Chaque distributeur Korg est en mesure de vous fournir beaucoup d'informations utiles. Il suffit de les appeler pour obtenir une réponse. En français, voilà les adresses à contacter :

France: Gaffarel Musique 2 Rue de Milan, Parc d'Activités des Petites Landes, 44470 Thouaré, France  
Tel. 02.40.18.37.30, Fax 02.4018.37.65  
Email [lcoueron@gaffarel.fr](mailto:lcoueron@gaffarel.fr)  
Hot Line 02.40.18.37.55

Suisse: Musik Meyer AG, Spitalstr. 74, 8952 Schlieren, Suisse  
Tel. 01-7305505, Fax 01-7306794

Benelux: Voerman Amersfoort B.V., Postbus 321, NL-3800 AH Amersfoort, The Netherlands  
Tel. +31-3346-12908, Fax +31-3346-16441

Canada: Jam Industries, 620 McCaffrey, St-Laurent, QC, Canada, H4T 1N1  
Tel. (514) 738-3000, Fax (514) 737-5069

Néanmoins, plusieurs distributeurs Korg ont également un site web sur Internet. Contactez ces sites pour obtenir des informations et des logiciels. La page web en français est la suivante :

Gaffarel Musique (France)	<a href="http://www.laboitenoiremusician.com">www.laboitenoiremusician.com</a>
---------------------------	--

Dans notre page d'accueil, vous trouvez les nouvelles versions du système d'exploitation et divers fichiers de système (par exemple, une copie de sécurité complète de toutes les données d'usine), des ressources musicales supplémentaires, les modes d'emploi et tous types de renseignements :

Korg Italy	<a href="http://www.korgpa.com">www.korgpa.com</a>
------------	--

Vous trouvez une foule d'informations utiles également dans d'autres sites mondiaux Korg, tels les suivants :

Korg Inc. (Japan)	<a href="http://www.korg.co.jp">www.korg.co.jp</a>
Korg USA	<a href="http://www.korg.com">www.korg.com</a>
Korg UK	<a href="http://www.korg.co.uk">www.korg.co.uk</a>
Korg Canada	<a href="http://www.korgcanada.com">www.korgcanada.com</a>
Korg & More (Germany and Austria)	<a href="http://www.korg.de">www.korg.de</a>
ESound (Italy)	<a href="http://www.ekomusicgroup.com">www.ekomusicgroup.com</a>
Letusa (Spain)	<a href="http://www.korg.es">www.korg.es</a>

## Qu'y a-t-il dans la boîte ?

Lorsque vous achetez votre Pa2X, nous vous prions de contrôler le contenu de l'emballage. S'il manque quelque chose, contactez immédiatement votre revendeur Korg de confiance.

- Pa2X
- Stand pour le clavier
- Câble d'alimentation
- Mode d'emploi
- CD (contenant le drive USB, modes d'emploi supplémentaires, le logiciel Bonus Software et une copie du Système d'exploitation original, ainsi que des Ressources Musicales)

## A lire en premier

Ce mode d'emploi est divisé en quatre parties :

- Une **Introduction**, contenant des informations générales relatives à l'instrument et aux opérations de base.
- Un **Guide de l'utilisateur**, contenant une série de guides pratiques.
- Un **Guide de Référence** qui est l'analyse détaillée de chaque page et de chaque paramètre.
- Un **Appendice** : une liste de données et d'informations utiles dédiée aux programmeurs musicaux. *Consultez le CD fourni pour plus de renseignements.*

Glossaire des abréviations de ce mode d'emploi :

- ▶ **PERF** Le paramètre peut être sauvegardé dans une Performance en sélectionnant la commande Write Performance dans le menu de la page.
- ▶ **PERF<sup>Sty</sup>** Le paramètre peut être sauvegardé dans une Style Performance en sélectionnant la commande Write Style Performance dans le menu de la page.
- ▶ **STS** Le paramètre peut être sauvegardé dans l'un des Single Touch Settings du Style en cours de session ou dans un Single Touch Setting d'une saisie SongBook. Pour le sauvegarder dans un Style, sélectionnez la commande Write STS dans le menu de la page du mode Style Play. Pour le sauvegarder dans une saisie SongBook (soit Style, soit Song), cochez l'option Write STS dans la page Book Edit 1 du mode SongBook.
- ▶ **GBL** Le paramètre peut être sauvegardé dans le Global en sélectionnant l'une des commandes Write Global disponibles dans le menu de la page. Il y a plusieurs secteurs de Global et un petit symbole à côté de l'abréviation GBL sera affiché pour chaque paramètre correspondant. Voir les informations détaillées dans chaque chapitre du Guide de Référence.
- ▶ **SB** Le paramètre peut être sauvegardé dans une saisie SongBook.



---

## Effectuer une copie de sécurité des fichiers de système

---

Vous trouvez une copie de toutes les données originales dans le CD fourni. Elles sont également disponibles dans notre page d'accueil ([www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)). Vous pouvez librement les télécharger si vous désirez rétablir votre Pa2X à son état d'usine.

Si vous personnalisez vos Ressources Musicales (Sons, Performances et Styles), on conseille d'effectuer fréquemment des copies de sécurité de ces données afin d'en empêcher la perte accidentelle.

Pour effectuer une copie de sécurité du Système d'exploitation, voir dans le chapitre "Backup OS" à la page 281.

Pour effectuer une copie de sécurité des ressources Musicales d'usine (Styles, Programs...), voir dans le chapitre "Full Backup Resources" à la page 281.

---

## Charger le système d'exploitation

---

Le Pa2X peut continuellement être mis à jour avec de nouvelles versions délivrées par Korg. Téléchargez ces nouvelles versions en contactant notre page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com). Attention, lisez les instructions fournies sur le site avec le système d'exploitation.

Vous ne savez pas quelle version du système d'exploitation est installée dans votre Pa2X ? Affichez la page "Utility" du mode Media (voir dans le chapitre "OS Version Number (numéro de la version OS)" à la page 282).

---

## Charger les Ressources Musicales

---

Vous avez perdues celles d'usine ? Une copie est disponible dans le CD fourni, mais vous pouvez également les télécharger dans notre page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com). Vous pouvez également créer une copie de sécurité de vos données personnelles (voir dans le chapitre "Full Backup Resources" à la page 281).

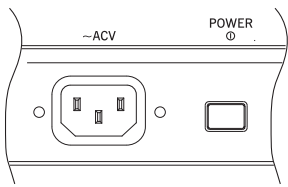
Pour restaurer des données, voir dans le chapitre "Full Restore Resources" à la page 281.

**Attention :** Ne jamais installer des Ressources Musicales différentes de celles officielles fournies par Korg pour le Pa2X. L'installation de Ressources Musicales créées avec des modèles différents peut provoquer la perte de données.

Le chargement de Ressources Musicales créées à l'aide de modèles de la Série Pa (tels que Pa80, Pa60, Pa50, Pa1X, Pa800, Pa500) et des instruments i-Series est autorisé, avec toutefois des limites. Voir plus de renseignements dans le chapitre "Mode d'édition Media" .

## Avant de commencer à jouer

### Connecter le cordon d'alimentation AC



Connectez le cordon d'alimentation fourni à la borne prévue sur la face arrière de l'instrument. Connectez ensuite la fiche à la prise secteur. Le Pa2X étant doté d'un adaptateur universel, nul besoin de vérifier la tension

### Mettre l'instrument sous et hors tension

- Appuyez sur l'interrupteur POWER sur la face arrière pour mettre l'instrument sous tension. L'écran s'allume en affichant la procédure de démarrage.

**Note :** Lors de la mise sous tension de l'instrument, les RAM PCM Samples utilisés par certains Sons Utilisateur (User Sounds) sont automatiquement chargés, selon l'état du paramètre "PCM Autoload" (voir à la page 283) : cela peut prendre un certain temps.

- Appuyez de nouveau sur POWER sur la face arrière pour mettre l'instrument hors tension.

**Attention :** Lors de la mise hors tension de l'instrument, toutes les données stockées dans la mémoire RAM (les morceaux enregistrés ou modifiés en mode Sequencer, les échantillons modifiés et non sauvegardés) seront perdues. De même pour les MIDI Grooves générées par le biais de la fonction Time Slice.

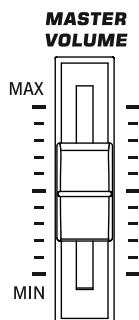
Tandis que les données stockées dans la mémoire SSD (Données d'usine, Sons Utilisateur, Performances, Styles et Multi-échantillon) sont conservées. Les échantillons sont également sauvegardés.

### Contrôler le Volume

#### Master Volume

Utilisez le curseur MASTER VOLUME pour régler le volume général de l'instrument. Ce curseur règle le volume du son sur les haut-parleurs internes, sur les bornes principales (LEFT & RIGHT) OUTPUT et sur la borne HEADPHONES.

Ce curseur n'affecte pas les bornes 1 & 2 OUTPUT. Il faut donc régler le volume, dans ce cas, par le biais des commandes de la table de mixage ou des haut-parleurs.

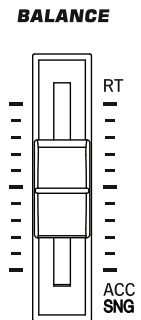


**Note :** Commencez à faible volume et ensuite augmenter MASTER VOLUME. Un volume trop élevé durant longtemps peut endommager l'ouïe.

#### Volume du clavier, du Style et du Song

Par défaut, ce curseur règle la balance des pistes du clavier (RT, temps réel) et des pistes de style (ACC, accompagnement), de pads et de morceau (SNG).

- En mode Style Play, ce curseur égalise les pistes Realtime (clavier) avec celles de l'Accompagnement (Style) et celles de Pad.
- En mode Song Play, ce curseur égalise les pistes Realtime (clavier) avec celles des deux Player et celles de Pad.



Le curseur peut aussi être utilisé pour piloter le volume du style/du morceau sans modifier les pistes de clavier (voyez "Balance Slider" à la page 243 pour en savoir davantage sur le réglage du comportement du curseur).

Cette commande a un effet relatif dont le niveau maximum est déterminé par la position du curseur MASTER VOLUME.

Quand vous l'actionnez, une vue agrandie du curseur virtuel apparaît à l'écran afin de permettre un réglage plus précis.

**Remarque:** Ce curseur ne fonctionne qu'en mode Style Play et Song Play; il ne fonctionne pas en mode Sequencer.

### Le curseur X-Fader

Le curseur X-Fader règle le volume des deux Players intégrés (Player 1 et Player 2).



- Le déplacer tout à gauche pour régler le Player 1 au niveau maximum et le Player 2 à zéro.

Le déplacer tout à droite pour régler le Player 1 à zéro et le Player 2 au niveau maximum.

Le positionner à mi-course pour régler les deux Players au même niveau.

Ce curseur sélectionne également la piste Harmony (voir dans le chapitre "Harmony Track" à la page 190) et permet de sélectionner les textes (Lyrics), la partition (Score) et les marqueurs (Markers) de l'un des deux Players (voir dans le chapitre "Lyrics/Markers X-Fader Link" à la page 191)

**Note :** Lors de la mise sous tension de l'instrument, positionnez ce curseur à mi-course afin d'éviter que le Morceau ne soit reproduit au niveau maximum.

**Note :** Lors de la mise sous tension de l'instrument, positionnez ce curseur à mi-course afin d'éviter que le Morceau ne soit reproduit au niveau maximum.

## Casques

Connectez un casque à la borne HEADPHONES située en dessous du clavier, sur la gauche (juste en dessous de la manette). Vous pouvez utiliser des casques ayant impédance 16-200Ω (conseillé 50Ω). Utilisez un distributeur de casques pour connecter plus d'un casque.

## Sorties du Son

Avec les sorties du son vous pouvez connecter votre Pa2X à un système d'amplification externe.

**Stéréo.** Connectez deux câbles mono aux bornes principales (LEFT/MONO, RIGHT) OUTPUT. Connectez l'autre extrémité du câble au canal stéréo de votre table de mixage, à deux canaux mono, à deux retours de scène amplifiés, à un reproducteur CD, LINE IN ou aux entrées TAPE/AUX de vos enceintes. Ne jamais utiliser les bornes PHONO des enceintes !

**Mono.** Connectez un câble mono soit à la borne LEFT, soit à la borne RIGHT OUTPUT. Connectez l'autre extrémité du câble au canal stéréo de votre table de mixage, à deux canaux mono, à deux retours de scène amplifiés, à un reproducteur CD, LINE IN ou aux entrées TAPE/AUX de votre système hi-fi (vous n'entendrez que ce canal, à moins de prédisposer l'amplificateur en mode Mono).

**Sorties séparées.** Vous pouvez connecter votre Pa2X à quatre canaux d'une table de mixage. Cette fonction est particulièrement pratique lors d'un enregistrement, ou si vous désirez transmettre une piste du Player ou une piste backing sur un canal séparé. Par exemple, en utilisant des sorties séparées, vous pouvez adresser les pistes Drum ou Bass à un compresseur externe ou à un dispositif de réverbération ou mixer les pistes séparées sur une table de mixage externe.

Connectez quatre câbles mono à chacune des bornes principales (LEFT, RIGHT) et 1, 2 OUTPUT. Pour alimenter les sorties secondaires (1, 2), vous devez régler la(les) piste(s) que vous voulez leur adresser (voir dans la section "Audio Output" de Global, à partir de la page 249).

**Note :** Lorsqu'une piste est adressée aux bornes OUTPUT 1 ou 2, elle est supprimée du mixage principal adressé aux bornes LEFT & RIGHT OUTPUTS.

**Note :** Les sorties OUTPUT 1 & 2 acheminent un son "sec" auquel aucun effet n'est appliqué. Vous ne pouvez pas contrôler le volume de ces sorties avec le curseur MASTER VOLUME.

Réglez le volume sur les bornes LEFT & RIGHT OUTPUT par le biais du curseur MASTER VOLUME. Réglez le volume des bornes 1 & 2 OUTPUT par le biais de la commande de la table de mixage ou des haut-parleurs externes.

## Entrées du Son

Connectez un micro, une guitare ou tout autre instrument musical, aux bornes AUDIO INPUT sur la face arrière de l'instrument. Le signal du microphone connecté à la borne MIC peut également être acheminé au Voice Processor pour un traitement beaucoup plus sophistiqué.

L'alimentation fantôme interne +48V sur l'entrée MIC permet de connecter un microphone à condensateur.

Utilisez les boutons GAIN à côté de l'entrée MIC pour régler la sensibilité de l'entrée. Lorsque vous jouez une source externe, regardez le témoin de MIC IN sur le tableau de bord pour vérifier si l'écrêtage du signal sonore est correctement réglé :

Off	Aucun signal en entrée.
Vert	L'écrêtage est faible - moyen. Si le témoin s'éteint trop souvent, le niveau du gain en entrée est trop faible. Utilisez les contrôles de GAIN et/ou le volume du dispositif source pour augmenter le niveau d'entrée.
Orange	Ecrêtage légèrement trop élevé. Optimal si l'orange ne se vérifie que lors des pics de signal.
Red	Une distorsion se vérifie parce que le niveau d'entrée est trop élevé. Utilisez les contrôles de GAIN et/ou le volume du dispositif source pour diminuer le niveau d'entrée.

Voir dans le chapitre "Brancher un microphone et chanter" à la page 74 et dans la section "Page Audio Setup: Audio In" à la page 251, les informations détaillées relatives à la connexion et aux réglages des entrées et de la source sonore.

## Connexions MIDI

Vous pouvez reproduire les sons internes de votre Pa2X en le pilotant via un contrôleur externe tel qu'un clavier-maître, une guitare MIDI, un Wind Controller, un accordéon MIDI ou un piano numérique.

De même, avec votre Pa2X vous pilotez des dispositifs MIDI externes ou vous le connectez à un ordinateur pour l'utiliser avec un séquenceur externe.

Voir les informations détaillées des connexions MIDI dans le chapitre "MIDI" à la page 288.

## Pédale Damper

Connectez une Pédale Damper (Sustain) à la borne DAMPER sur la face arrière. Utilisez un interrupteur à pédale Korg PS1 ou DS1H ou compatible. Avec la pédale au pied DS1H Korg, vous pouvez utiliser la fonction mi-pédale sur certains sons Grand Piano. Pour modifier la polarité de la pédale Damper, voir dans le chapitre "Damper" à la page 245

---

### Morceaux de démonstration

---

Écoutez la reproduction des Morceaux de démonstration intégrés pour découvrir les formidables performances de votre Pa2X. Il y a le choix entre plusieurs Morceaux de démonstration.

1. Appuyez simultanément sur les boutons STYLE PLAY et SONG PLAY. Leurs témoins commencent à clignoter.

*N'appuyez sur aucun autre bouton, les Morceaux de démonstration sont reproduits en succession.*

2. Sélectionnez l'une des options disponibles pour reproduire un Morceau de démonstration spécifique.
3. Appuyez sur le bouton STOP à l'écran pour arrêter la reproduction ou quittez le mode Demo en appuyant sur le bouton MODE.

---

### Le stand pour le clavier

---

Le Pa2X est fourni avec son stand. Insérez les jambes du stand dans les prédispositions prévues sur le panneau arrière.

# Glossaire des termes utilisés

Avant de commencer, familiarisez-vous avec les noms et les termes que nous détaillerons à propos du Pa2X.

Cette section fournit une brève description des divers éléments clés de votre Pa2X. Un arrangeur professionnel (Pa) utilise une terminologie différente de celle des synthés traditionnels ou des stations de travail. En vous familiarisant avec les noms et les fonctions détaillés dans cette section, vous comprendrez parfaitement comment les diverses parties du Pa2X travaillent ensemble pour créer une musique vraiment réelle et sensationnelle. Le mode d'emploi n'en sera que plus facile à lire !

## Son (Sound)

Le son est certainement l'élément de base le plus performant de votre clavier. Pratiquement, un son est le timbre d'un instrument que vous pouvez jouer (piano, basse, sax, guitare, etc.), modifier, sauvegarder, charger et affecter à une piste. Vous pouvez jouer un son individuel sur le clavier en mode Sound. Tandis qu'en modes Style Play ou Sequencer, vous pouvez librement affecter les sons aux pistes du séquenceur, aux pistes de Style ou aux pistes clavier.

## Style

Le Style est le cœur d'un arrangeur professionnel. De manière élémentaire, on peut dire que le Style consiste en huit parties ou "Pistes".

### Batterie (Drums)

La piste Drum reproduit un phrasé rythmique répétitif, joué par les instruments standards d'un Drum Kit.

### Percussion

La piste Percussion reproduit une phrase rythmique supplémentaire jouée par divers instruments de percussion (conga, shaker, cowbell, etc.).

Les pistes Drum et Percussion reproduisent le même phrasé de manière répétitive et ne suivent pas les notes et les accords joués sur le clavier ; naturellement, vous pouvez affecter un Drum Kit différent à chacune des huit parties ou modifier le Kit même.

### Basse & Accompagnement (Bass & Accompaniment)

La piste Bass, ainsi que les cinq (max.) pistes de Style supplémentaires reproduisent chacune des phrasés musicaux liés entre eux et en synchro avec les pistes Drum et Percussion. Toutefois, les notes jouées par ces pistes *changeront* pour suivre la progression des accords que vous jouez sur le clavier.

Rappelez-vous que vous pouvez choisir n'importe quel son et l'affecter à toutes les pistes de Style.

## Variation

Pour chaque Style, il y a quatre Variations. Généralement, chaque Variation est une version légèrement différente des autres. Au fur et à mesure que vous progressez de la première Variation à la quatrième Variation, les arrangements deviennent de plus en plus complexes et plusieurs parties (Pistes) peuvent s'y ajouter. C'est ainsi que vous pouvez "animer" votre morceau avec un arrangement plus dynamique, sans toutefois perdre le "feeling" original du Style.

## Passage (Fill-in)

Les batteurs aiment souvent introduire un passage (fill) dans un morceau - pour marquer une transition entre un verset et un chœur, par exemple - et ajouter ainsi du mouvement, en évitant d'être trop répétitif. Votre Pa2X vous permet de reproduire trois types de Fill-in, spécialement programmés pour chaque Style. Un Fill-in avec seulement la batterie, la batterie avec une instrumentation ou même un "break" silencieux.

## Introduction et Final (Intro & Ending)

Chaque Style vous permet également d'enrichir votre morceau avec un jeu d'introductions et de fins musicales. Normalement, il y a une version brève et une version longue de chaque Intro et de chaque Ending : la première, plus élaborée sous l'aspect harmonique, la deuxième ayant un accord fixe. Une des Intros commence par un compte à rebours (count-in).

## Pad

Les Pads ressemblent à des pistes individuelles de Styles. Vous les activez en appuyant sur les boutons PAD correspondants. Les Pads peuvent soit jouer en temps réel des sons individuels, soit reproduire en boucle des séquences qui jouent avec le Style ou le Fichier MIDI Standard.

## Pistes clavier (ou Keyboard)

Vous pouvez jouer en temps réel sur le clavier non seulement les pistes de Style et Pad, mais également quatre autres parties. Vous pouvez affecter à chacune de ces pistes clavier une étendue de clavier spécifique ou des valeurs de toucher personnelles. En général, on en joue trois (Upper) au-dessus du point de partage du clavier et une en-dessous (Lower). Ainsi, vous pouvez "superposer" les sons Upper. Le point de partage peut être affecté à une touche quelconque du clavier. Les pistes clavier jouent avec un Style et aussi avec le Player.

## STS (Single Touch Settings)

En appuyant sur un bouton, les Single Touch Settings vous permettent de modifier instantanément les sons affectés aux pistes clavier et donc d'introduire d'énormes variations de sons pen-

dant une session de travail. Vous pouvez sauvegarder quatre STS (Single Touch Settings) dans chaque Style ou dans chaque saisie du Livre des Morceaux (SongBook).

## Ensemble

En activant la fonction Ensemble, la note jouée par les pistes clavier sera enrichie de notes supplémentaires en créant une harmonisation complète d'accord. "Ensemble" reconnaît les notes à ajouter en vérifiant l'accord que le Style est en train de jouer. Avec les paramètres de la fonction Ensemble, vous sélectionnez le type d'harmonisation à ajouter - rien qu'une note d'harmonie ou toute une section "Brass" – ou une marimba peut-être !

## Performance

La Performance est le réglage le plus "global" du Pa2X – un réglage individuel qui se rappelle du Style (et des justes sons), des pistes clavier (avec tous les sons reliés), ainsi que de tous leurs Single Touch Settings, leur Tempo, leur transposition, etc... Vous sauvegardez une Performance dans l'une des Banques de Performances (Performance Banks) ou sous forme de base de données à l'aide de la fonction SongBook.

## Séquenceur (Sequencer)

Le séquenceur fonctionne comme un magnétophone, vous permettant de saisir et de reproduire vos performances. Le séquenceur du Pa2X fonctionne de plusieurs manières différentes. En mode Backing Sequence, chaque élément de Style et chaque élément en temps réel (Real-Time Keyboard et Pads) peut être enregistré en une seule opération sur une piste individuelle. C'est très pratique pour enregistrer rapidement un morceau. Le séquenceur peut également fonctionner de manière traditionnelle avec 16 pistes où chaque piste est enregistrée individuellement, une à la fois.

## Player

Les deux Players fonctionnent comme des reproducteurs musicaux vous permettant de reproduire vos propres performances ou n'importe quel fichier MIDI Standard ou MP3. Comme la console du DJ, vous pouvez mixer deux morceaux avec le curseur X-Fader.

## Le décodeur LOGO

Vous avez peut-être remarqué que trois logos sont affichés en façade de votre Pa2X. Voici une brève explication de chacun :



La Technologie RX est la pointe de diamant du dispositif qui pilote tous les aspects du Pa2X – du synthé à l'écran et leur manière de travailler ensemble.



Le Pa2X vous offre aussi une grande variété d'effets vocaux professionnels tels que la réverbération, le retard (delay), la compression et même trois voix harmonisées ! Tous les effets vocaux sont fournis par TC Helicon, le leader de la technologie du traitement vocal.



General MIDI (GM) est un standard qui garantit la compatibilité des sons et des messages entre des instruments compatibles GM, même de marques différentes. Par exemple, des morceaux séquencés créés avec un dispositif quelconque doté de GM et sauvegardés sous format GM sont correctement reproduits par le Pa2X.

Le General MIDI 2 accroît les caractéristiques du General MIDI de base et dispose de 256 Sons et de 9 Drum Kits (au lieu de 128 et 1).



# A lire en premier : Interface

## Color TouchView™ : l'interface graphique de l'utilisateur

Le Pa2X est doté d'une interface graphique très facile à utiliser, brevetée Korg : l'interface Color TouchView™. Voici les caractéristiques de base de cette interface de l'utilisateur.

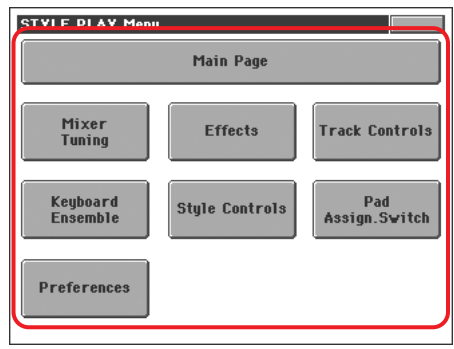
### Pages

Les paramètres sont groupés dans des pages séparées que vous sélectionnez en touchant l'onglet correspondant affiché en bas de l'écran.



### Menus et sections

Les pages sont à leur tour groupées dans des sections que vous sélectionnez en touchant les boutons correspondants dans le menu Edit qui est affiché lorsque vous appuyez sur le bouton MENU.



### Paramètres sélectionnables

Un triangle affiché à côté du nom d'un Son, d'un Style, d'un STS, d'un Pad ou d'un Morceau signifie que vous pouvez le sélectionner et le remplacer par un élément différent. Appuyez sur le nom du paramètre pour afficher la fenêtre Select (c'est à dire de sélection) correspondante.



### Fenêtres superposées

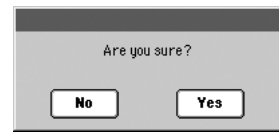
Lorsque vous appuyez sur le nom d'un Son, d'un Style ou d'un Morceau, la fenêtre sélectionnée se superpose à la page couramment affichée. Après avoir sélectionné un paramètre dans cette

fenêtre ou après avoir appuyé sur le bouton EXIT, la fenêtre se referme et la page en tâche de fond est de nouveau affichée.



### Boîtes de dialogue

Les boîtes de dialogue, similaires aux fenêtres de sélection, se superposent à la page en tâche de fond. Appuyez sur l'un des boutons à l'écran pour répondre à la question formulée par le Pa2X et la boîte de dialogue se refermera.



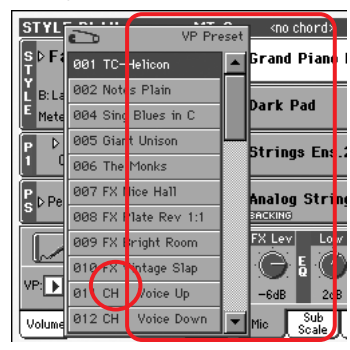
### Menus de la Page

Appuyez sur l'icône affichée en haut à droite de chaque page et le menu de la page couramment affichée sera visualisé avec ses commandes. Touchez l'une des commandes disponibles pour la sélectionner. (Ou survolez un point quelconque à l'écran pour quitter sans sélectionner une commande).



### Menus à sous-menus

Lorsqu'une flèche est affichée à côté du nom du paramètre, appuyez-la pour afficher le sous-menu. Sélectionnez l'une des options disponibles (ou survolez un point quelconque à l'écran pour quitter l'affichage sans rien sélectionner).



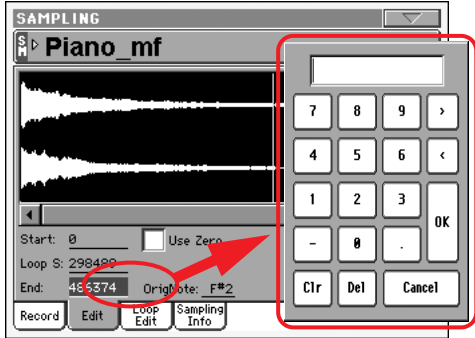
## Cases

Ces types de paramètres sont des interrupteurs on/off (activation/désactivation). Appuyez-les pour changer leur état.



## Secteurs numériques

Lorsqu'une valeur numérique est éditable, appuyez-la une deuxième fois pour afficher le Pavé Numérique.

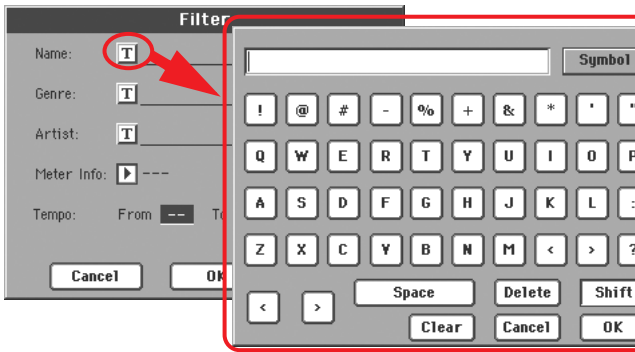


En alternative, touchez une case numérique et gardez-la enfoncée. Ensuite, déplacez vos doigts vers le haut (ou vers la droite) pour augmenter la valeur ou vers le bas (ou vers la gauche) pour la diminuer.

Ceci est valable également pour la case numérique Tempo de la page principale des modes Style Play, Song Play et Sequencer.

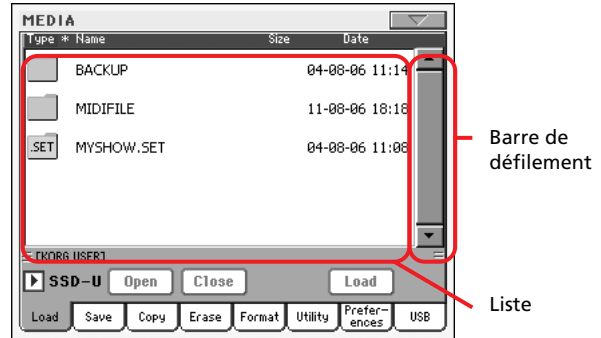
## Noms éditables

Lorsque le bouton **T** (Text Edit) est affiché à côté d'un nom, appuyez-le pour visualiser la fenêtre Text Edit où vous modifiez le nom.



## Listes et barres de défilement

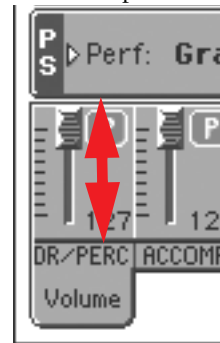
Les fichiers du dispositif, ainsi que d'autres types de données, sont affichés sous forme de listes. Utilisez les barres de défilement pour dérouler le contenu de la liste.



Gardez enfoncé le bouton SHIFT tout en appuyant sur l'une des flèches pour défiler en avant ou en arrière la section alphanumérique.

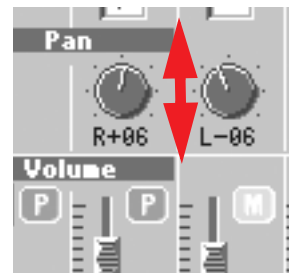
## Curseurs

Pour modifier la position d'un curseur, vous devez préalablement le sélectionner et ensuite modifier sa position à l'aide des contrôles de TEMPO/VALUE. En alternative, touchez un curseur avec vos doigts et gardez-le enfoncé. Ensuite, déplacez vos doigts vers le haut ou vers le bas pour modifier sa position.



## Boutons

Pour modifier la position d'un bouton, vous devez préalablement le sélectionner et ensuite modifier sa position à l'aide des contrôles de TEMPO/VALUE. En alternative, touchez un bouton avec vos doigts et gardez-le enfoncé. Ensuite, déplacez vos doigts vers le haut (ou vers la droite) pour tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre ou vers le bas (ou vers la gauche) pour tourner le bouton dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

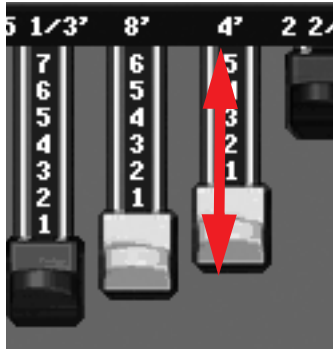


## Drawbars (ou registres de jeu)

Pour modifier la position d'un registre, utilisez les curseurs physiques du tableau de bord (à condition d'être en mode Drawbars).

En alternative, vous pouvez modifier la position d'un registre directement à l'écran. Sélectionnez le registre désiré et ensuite utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier sa position.

Vous pouvez également survoler le registre avec vos doigts et le garder enfoncé et ensuite déplacer vos doigts vers le haut ou vers le bas pour modifier sa position.



## Icônes

Plusieurs icônes vous aident à identifier le type de fichier, de Morceau ou de dossier. Par exemple :



Dossier



Fichier de Style Bank



Fichier MIDI Standard

## Modes opérationnels

Les pages du Pa2X sont réparties selon les modes opérationnels. Vous affichez un mode opérationnel en appuyant sur le bouton correspondant dans la section MODE du tableau de bord.

Chaque mode opérationnel est identifié par un **code de couleur différente** ; ainsi, il vous suffit d'un coup d'oeil pour comprendre dans quel mode vous êtes.

Il y a trois modes spéciaux (Global, Media et SongBook) qui se superposent au mode opérationnel couramment affiché, qui reste activé en tâche de fond. Le mode SongBook peut rappeler les mode Style Play ou Song Play.

## Paramètres sélectionnés éclairés

Toute opération s'effectue par le biais des paramètres, des données ou des listes de saisie lorsqu'ils sont éclairés (activés). D'abord sélectionnez le paramètre, ensuite l'opération.

J = 71

## Paramètres non-éditables affichés en gris clair

Les paramètres non-éditables sont affichés en "gris" à l'écran, c'est à dire rétro-inversés. Cela signifie qu'ils ne peuvent pas être sélectionnés, mais ils sont disponibles lorsque vous sélectionnez une option différente ou que vous affichez une page différente.



## Raccourcis

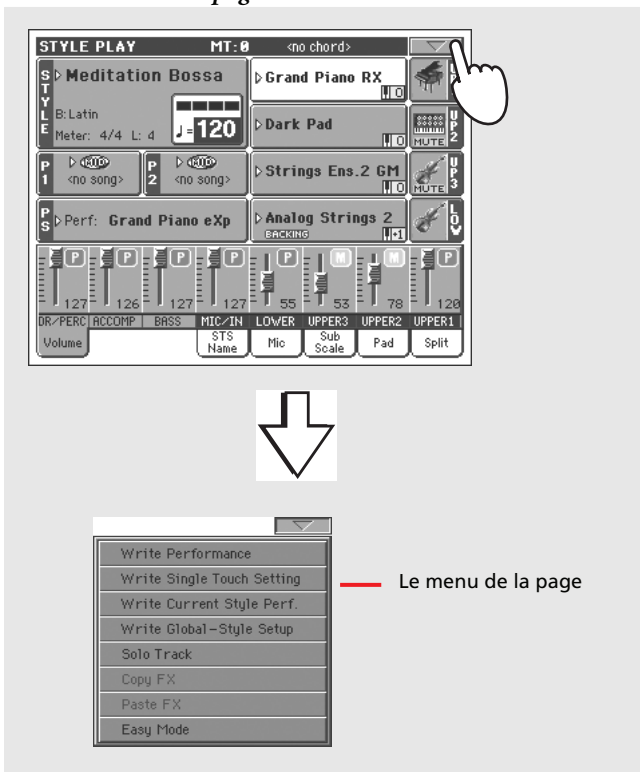
On peut afficher certaines pages, ainsi que certaines commandes, simplement en gardant enfoncé le bouton SHIFT et en appuyant sur d'autres boutons ou éléments visualisés à l'écran. Voir la liste des raccourcis disponibles dans le chapitre "Raccourcis".

# Easy Mode

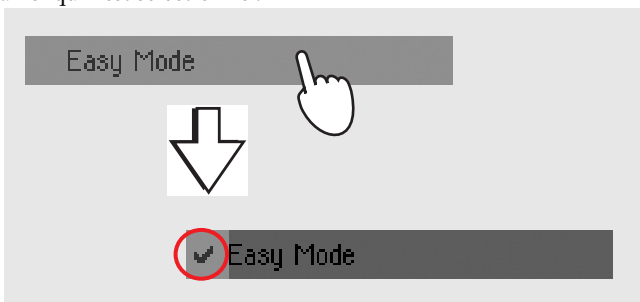
Si vous n'avez jamais utilisé un arrangeur, on conseille de prédisposer l'instrument en Easy Mode. Avec la fonction Easy Mode vous êtes en mesure de jouer les Styles et les Morceaux à l'aide d'une interface utilisateur particulièrement simple ; par la suite, vous apprendrez peu à peu à utiliser comment régler ponctuellement les paramètres plus difficiles.

## Activer la fonction Easy Mode

Survolez le petit rectangle affiché en haut à droite à l'écran pour ouvrir le *menu de la page* :



Survolez le paramètre "Easy Mode" affiché dans le menu ; maintenant, une coche est affichée à côté du paramètre en indiquant ainsi qu'il est sélectionné :



Maintenant que la fonction Easy Mode a été sélectionnée, son nom ressort en caractères gras à l'écran :



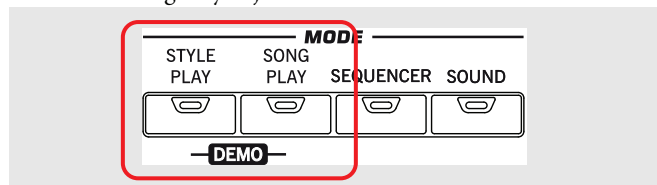
## Désactiver la fonction Easy Mode

L'instrument restera activé avec la fonction Easy Mode tant que vous ne la désactivez. Pour désactiver la fonction Easy Mode, procédez tel qu'expliqué plus haut, mais en faisant disparaître la coche.

## Sélectionner alternativement les Styles et les Morceaux

En fonction de ce que vous désirez jouer, vous pouvez choisir le mode Style Play ou le mode Song Play.

- Appuyez sur le bouton STYLE PLAY pour sélectionner le mode Style Play et jouer les Styles. Lors de la première mise sous tension, l'instrument est prédisposé en mode Style Play.
- Appuyez sur le bouton SONG PLAY pour sélectionner le mode Song Play et jouer les Morceaux.

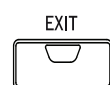


## Afficher les textes à l'écran

Certains Fichiers MIDI Standard, ainsi que certains fichiers MP3 contiennent des textes (ou Lyrics) et des accords (ou Chords). Appuyez sur le bouton LYRICS pour visualiser la page LYRICS.



Appuyez sur EXIT pour retourner à la page précédente.



## La page Style Play en détail

Pour visualiser cette page, appuyez sur le bouton STYLE PLAY.

Nom du Style et infos. Survolez le nom du Style pour ouvrir la fenêtre Style Select dans laquelle choisir un Style différent. → page 87

Sons affectés à la main droite (UP1 à UP3) et à la main gauche (LOW). Survolez le nom du Son pour ouvrir la fenêtre Sound Select dans laquelle choisir un Son différent. → page 86

Tempo. Utilisez DIAL pour le modifier.

Longueur du modèle d'accompagnement et temps en cours de session.

Performance ou STS. Survolez ce paramètre pour ouvrir la fenêtre Performance Select dans laquelle choisir une Performance différente. Les Sons du clavier sont modifiés. → page 86 page 86

Survolez ce paramètre pour activer/couper le microphone. → page 74

Survolez ce paramètre pour activer/couper la voix d'harmonisation. → page 77

Survolez ce paramètre pour parler à votre public. page 78

Single Touch Settings (STS). En survolez un pour le sélectionner ou utiliser les boutons correspondants sur le tableau de bord. Les Sons du clavier seront modifiés. → page 88

Icône et état du Son. Si l'icône **MUTE** est affichée, alors le Son est coupé et ne peut pas être reproduit. Si elle ne l'est pas, le Son est activé et peut être reproduit. → page 37

Cochez le verrou pour empêcher la transposition lorsque vous choisissez une Performance ou un Style différents. → page 240

Survolez ce paramètre pour modifier le point de partage page 39

### Notes :

- Trois Sons sont disponibles pour jouer la mélodie à la main droite (Upper 1, Upper 2, Upper 3) et un seul Son pour la main gauche (Lower). Leurs noms sont abrégés sous la forme UP1, UP2, UP3, LOW et ils sont affichés sur la partie droite de l'écran.
- Les Sons de la main droite (Upper) sont séparés de ceux de la main gauche (Lower) par le point de partage du clavier (c'est à dire le Split Point).
- Les Performances et les STS sont des collections de Sons. Il suffit d'en choisir un pour modifier tous les Sons du clavier (et aussi le Style lorsque le témoin du bouton STYLE CHANGE sur le tableau de bord est allumé).
- Choisissez un Style pour modifier le style musical des modèles de l'accompagnement. L'action de survoler le nom du Style à l'écran équivaut à appuyer sur l'un des boutons de la section STYLE disponible sur le tableau de bord.

## La page Song Play en détail

Pour visualiser cette page, appuyez sur le bouton SONG PLAY.

Morceau affecté à Player 1. Survolez-le pour ouvrir la fenêtre Song Select dans laquelle choisir un morceau différent. → page 88

Sons affectés à la main droite (UP1 à UP3) et à la main gauche (LOW). Survolez le nom du Son pour ouvrir la fenêtre Sound Select dans laquelle choisir un Son différent. → page 86

Tempo. Utilisez DIAL pour le modifier.

Morceau affecté à Player 2. Survolez-le pour ouvrir la fenêtre Song Select dans laquelle choisir un morceau différent. → page 88

Performance ou STS. Survolez ce paramètre pour ouvrir la fenêtre Performance Select dans laquelle choisir une Performance différente. Les Sons du clavier sont modifiés. → page 86, page 86

Survolez ce paramètre pour activer/couper le microphone. → page 74

Survolez ce paramètre pour activer/couper la voix d'harmonisation. → page 77

Survolez ce paramètre pour parler à votre public. → page 78

Survolez ce paramètre pour modifier le point de partage du clavier (Split Point). → page 39

Survolez ce paramètre pour afficher les textes du Morceau. → page 175

Single Touch Settings (STS). En survolez un pour le sélectionner ou utiliser les boutons correspondants sur le tableau de bord. Les Sons du clavier seront modifiés. → page 88

Icône et état du Son. Si l'icône **MUTE** est affichée, alors le Son est coupé et ne pas être reproduit. Si elle ne l'est pas, le Son est activé et peut être reproduit. → page 37

Cochez le verrou pour empêcher la transposition lorsque vous choisissez une Performance ou un Style différents. → page 240

### Notes :

- Exactement comme pour le mode Style, trois Sons sont disponibles pour jouer la mélodie à la main droite (Upper 1, Upper 2, Upper 3) et un seul Son pour la main gauche (Lower). Leurs noms sont abrégés sous la forme UP1, UP2, UP3, LOW et ils sont affichés sur la partie droite de l'écran.
- Les Sons de la main droite (Upper) sont séparés de ceux de la main gauche (Lower) par le point de partage du clavier (c'est à dire le Split Point).
- Les Performances et les STS sont des collections de Sons. Il suffit d'en choisir un pour modifier tous les Sons du clavier.
- Les STS disponibles dépendent du dernier Style ou de la dernière saisie SongBook que vous avez sélectionné.
- Votre instrument est doté de deux Players intégrés et vous pouvez donc reproduire deux Morceaux simultanément. Essayez de les mixer à l'aide du bouton X-Fader disponible sur le tableau de bord.
- L'action de survoler le nom d'un Morceau à l'écran équivaut à appuyer sur l'un des boutons SELECT disponibles sur le tableau de bord. Chaque Player dispose de ses propres boutons SELECT et de transport.



## La page Lyrics en détail

Pour visualiser cette page, appuyez sur le bouton LYRICS.

Transposition (ou Master Transpose). → [page 169](#)

Accord (si présent dans le Morceau).

Numéro de temps et de mesure en cours de session.

Les textes sont affichés dans cette zone de l'écran.

STS. Soit vous les survolez, soit vous utilisez les boutons SINGLE TOUCH SETTING disponibles sous l'écran. → [page 11](#)

Survolez ces onglets pour afficher les textes du Morceau affecté à Player 1, Player 2 ou au Style. → [page 175](#)

Survolez ces onglets pour afficher les marqueurs (ou Markers) affectés à Player 1 ou à Player 2. → [page 177](#)

Survolez ces onglets pour afficher la page Score affectés à Player 1 ou à Player 2. → [page 177](#)

Survolez cet onglet pour régler les options de l'écran. → [page 179](#)

Nom du Morceau qui est en cours de reproduction.

### Notes :

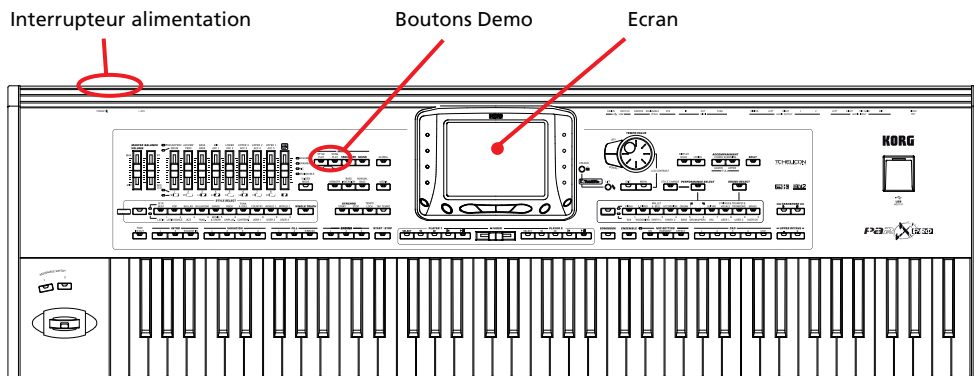
- Vous quittez cette page en appuyant sur le bouton EXIT.
- Si vous passez à l'autre Player en appuyant sur X-Fader, il se peut que les textes affichés à l'écran changent (voir "Lyrics/Markers X-Fader Link" à la page 191).



# Guide de l'utilisateur

## Mettre l'instrument sous tension et reproduire les morceaux de démonstration

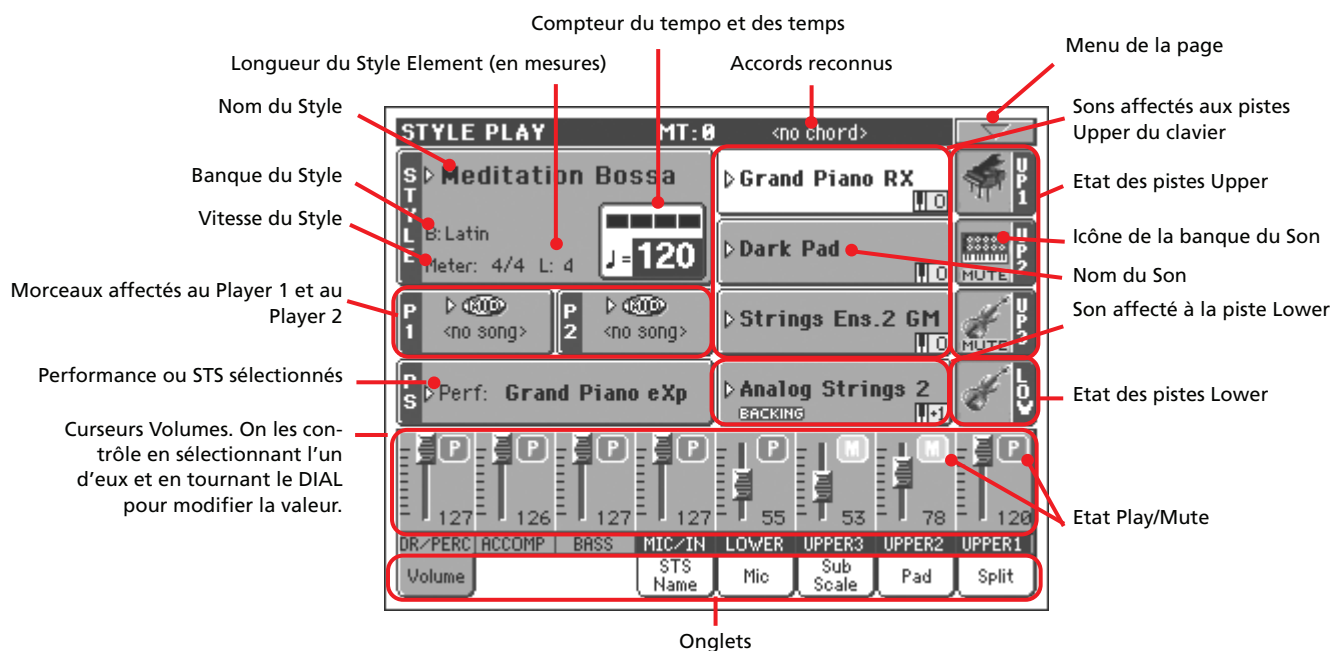
Premièrement, mettre l'instrument sous tension et familiarisez-vous avec l'écran principal. Ecouter les morceaux de démonstration



### Mettre l'instrument sous tension et familiarisez-vous avec l'écran principal

Appuyez sur l'interrupteur POWER sur la face arrière pour mettre l'instrument sous tension.

L'écran s'allume en affichant un message de bienvenue. Ensuite, l'écran principal est affiché.



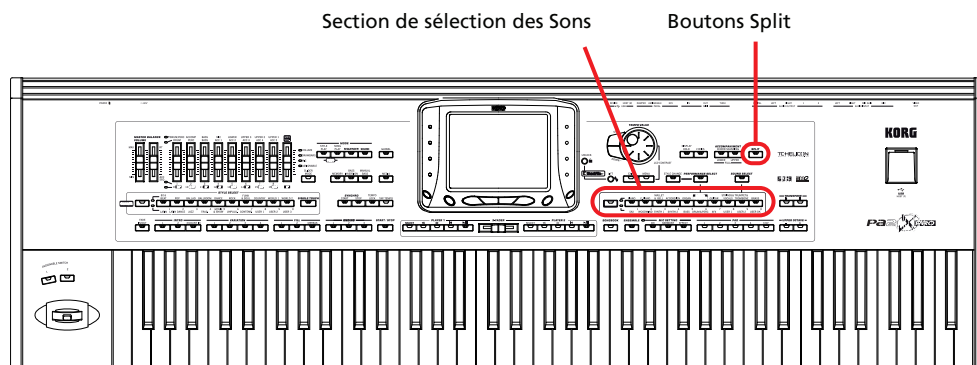
### Reproduire les Morceaux de démonstration

Ecoutez la reproduction des Morceaux de démonstration pour découvrir les formidables performances sonores de votre Pa2X.

- Pour ouvrir la page Demo, appuyez simultanément sur les deux boutons STYLE PLAY et SONG PLAY.**
- Suivez les instructions affichées à l'écran. C'est tout !**

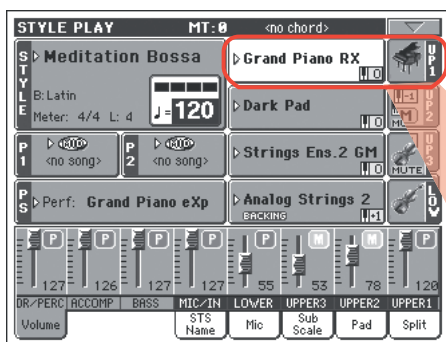
# Reproduire les Sons

Sur le clavier, vous pouvez jouer trois sons simultanément. Vous pouvez également partager le clavier en deux et jouer trois sons à la main droite (Upper) et un son à la main gauche (Lower).



## Sélectionner un Son et le jouer sur le clavier

**1** Vérifiez que la piste Upper 1 est sélectionnée et qu'elle est en mode Play.



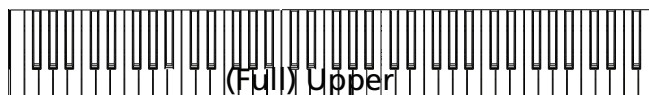
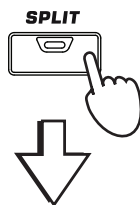
Lorsque la piste est sélectionnée, elle est affichée en vidéo normal (fond blanc). Dans cette exemple, la piste Upper 1 est sélectionnée. Si elle n'est pas sélectionnée, appuyez-la une fois pour la sélectionner.



L'icône d'état signale que la piste Upper 1 est en mode Play. Si elle est coupée, appuyez-la une fois pour l'activer.

**i Note :** Vérifiez que les pistes Upper 2 et Upper 3 sont coupées et ne jouent pas. Si plus d'un son est reproduit, voir à la page 37 comment couper les pistes.

**2** Pour jouer un Son sur toute l'étendue du clavier, celui-ci doit être prédisposé en mode Full Upper. Si le clavier est partagé en deux, appuyez sur le bouton SPLIT pour éteindre son témoin.





3 Appuyez à l'écran sur l'affichage de la piste Upper 1 pour ouvrir la fenêtre de sélection du Son (Sound Select).

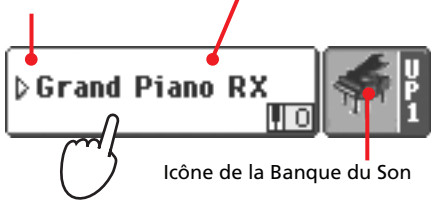
Le triangle signifie que vous pouvez survoler ce nom pour ouvrir une fenêtre de sélection

Nom des Sons

Groupe de Banques. [1/10] correspond à la rangée supérieure des sons d'usine du tableau de bord, [11/17] à la rangée inférieure. [User] correspond à User Sounds.

Le Son sélectionné est également affiché dans l'en-tête de la page.

Piste cible du Son sélectionné

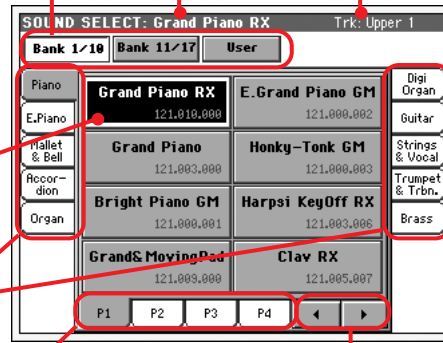


Icône de la Banque du Son

Le Son sélectionné est éclairé. Appuyez sur le nom d'un Son pour le sélectionner.

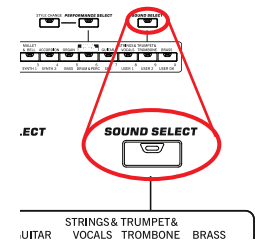
Pour sélectionner une banque de Sons différente, appuyez sur les barres de défilement dans les marges latérales.

Pour sélectionner une page de Sons différente, appuyez sur les onglets de la marge inférieure.

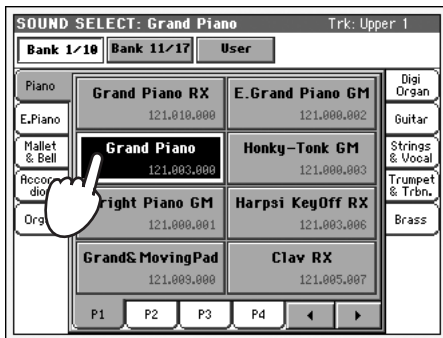


Si plus de cinq pages sont disponibles, cette zone affiche deux boutons : Previous et Next (Précédente et Suivante).

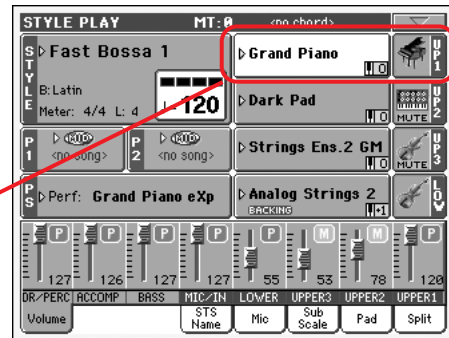
**i Note :** Vous pouvez également ouvrir une fenêtre de sélection d'un Son en appuyant sur l'un des boutons de la section PERFORMANCE/SOUND SELECT – à condition que le témoin de SOUND SELECT soit allumé. Cette opération vous permet d'afficher directement la banque du Son désiré.



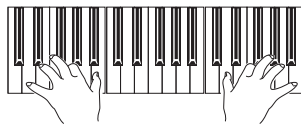
4 Sélectionnez un Son dans la fenêtre de Sélection du Son (Sound Select).



La fenêtre de Sound Select se ferme et l'écran principal est de nouveau affiché avec le Son sélectionné affecté à la piste Upper 1.



5 Jouez sur le clavier.



**i Note :** Après avoir sélectionné un Son, vous pouvez garder la fenêtre de Sound Select ouverte à l'écran en appuyant sur le bouton DISPLAY HOLD pour allumer son témoin, appuyez sur EXIT pour quitter cette fenêtre.



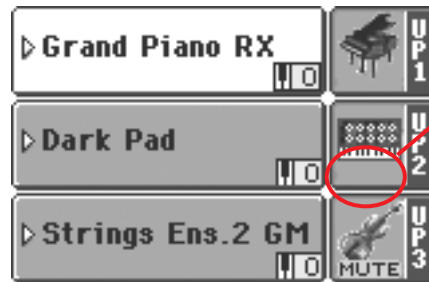
## Jouer deux ou trois sons à la fois

Vous pouvez superposer jusqu'à trois pistes Upper et les jouer simultanément sur le clavier.



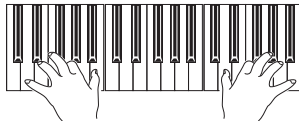
Observez l'icône de la lettre 'M' (Mute) affichée dans les cases des pistes Upper 2 et Upper 3. Ces pistes sont coupées et ne peuvent pas être reproduites.

- 1 Dans la case de Upper 2, appuyez sur l'icône **M** pour régler la piste Upper 2 en mode Play.



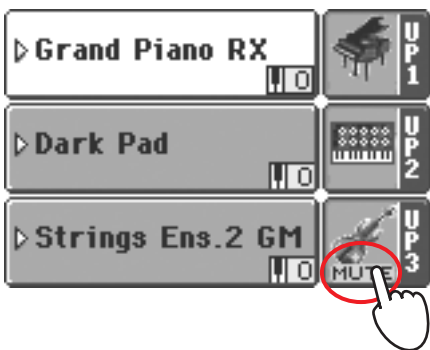
Lorsque vous appuyez ici, l'icône **MUTE** disparaît. La piste Upper 2 est rétablie et joue de nouveau.

- 2 Jouez sur le clavier.



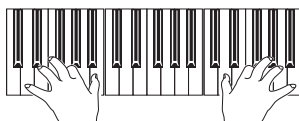
Maintenant, le son 'Dark Pad' (affecté à la piste Upper) a été ajouté à 'Grand Piano' (affecté à la piste Upper 1).

- 3 Dans la case de Upper 3, appuyez sur l'icône **MUTE** pour régler la piste Upper 3 en mode Play.



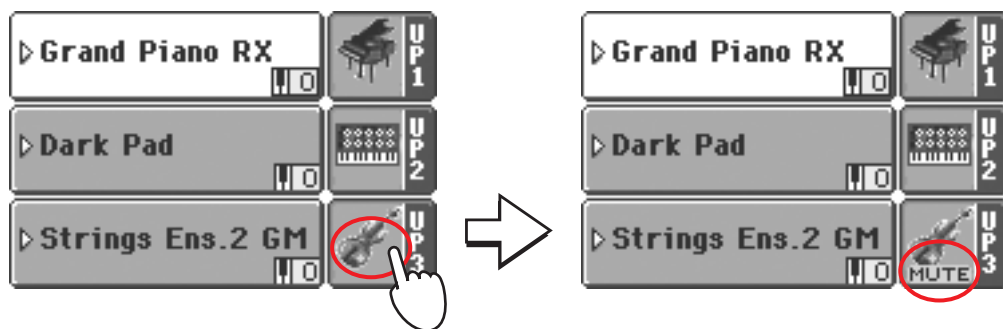
Comme plus haut, en appuyant ici, l'icône **MUTE** disparaît. La piste Upper 3 est rétablie et joue de nouveau.

- 4 Jouez sur le clavier.

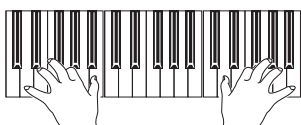


Maintenant, le son 'StringEns2' (affecté à la piste Upper 3) a été ajouté à 'Dark Pad' (affecté à la piste Upper 2) et à 'Grand Piano' (affecté à la piste Upper 1).

- 5** Dans la case de Upper 3, appuyez de nouveau sur l'icône de la banque pour couper de nouveau la piste Upper 3.

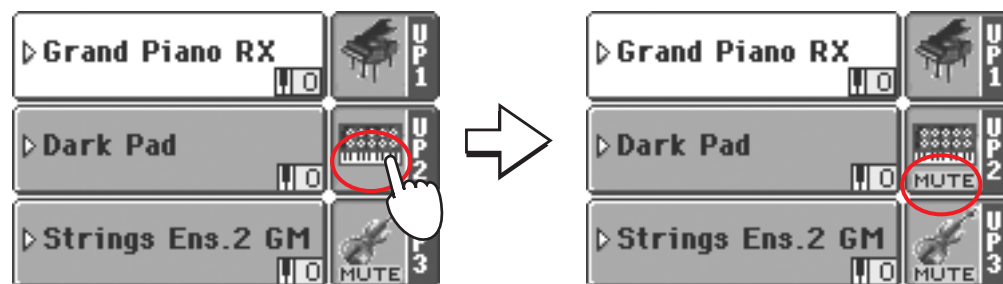


- 6** Jouez sur le clavier.

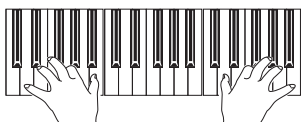


Maintenant, le son 'StringEns2' (affecté à la piste Upper 3) est de nouveau coupé. Uniquement les pistes Upper 1 et Upper 2 sont reproduites.

- 7** Dans la case Upper 2, appuyez de nouveau sur l'icône de la banque pour couper de nouveau la piste Upper 2.



- 8** Jouez sur le clavier.

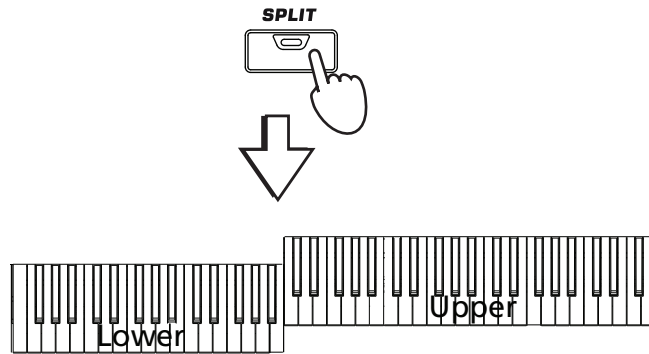


Maintenant, le son 'Dark Pad' (affecté à la piste Upper 2) est de nouveau coupé. Uniquement la piste Upper 1 est reproduite.

## Jouer des Sons différents à la main gauche et à la main droite

Outre les trois Sons joués à la main droite, vous pouvez jouer un autre Son à la main gauche.

- 1 Appuyez sur le bouton **SPLIT** pour allumer son témoin et partager le clavier en deux parties : Lower (main gauche) et Upper (main droite).

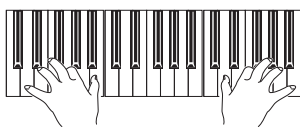


- 2 Vérifiez que la piste Lower est prédisposée en état Play.

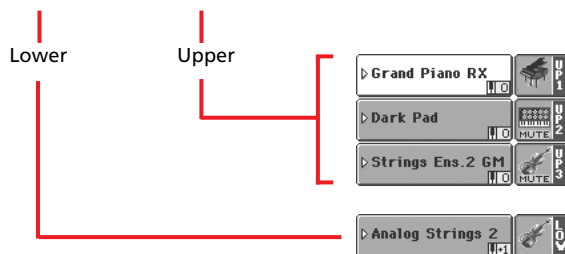


Si la piste Lower est coupée, appuyez sur son icône **MUTE** afin qu'elle disparaisse à l'écran.

- 3 Jouez sur le clavier.

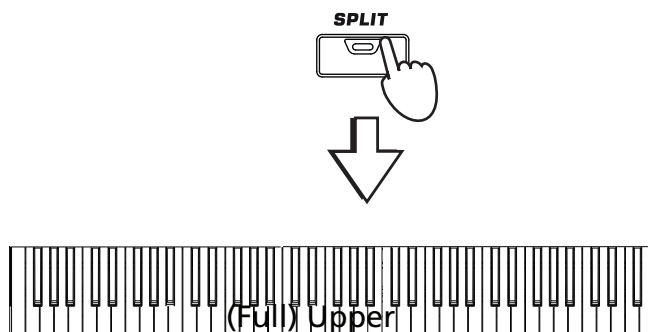


Le clavier est partagé en deux parties, chacune reproduisant des sons différents.



**i Astuce :** Vous pouvez sélectionner un Son différent pour Lower en appliquant la même procédure que celle de la piste Upper 1. Voir à la page 35.

- 4 Rétablissez le jeu sur toute l'étendue du clavier en appuyant sur le bouton **SPLIT** de manière à éteindre son témoin.

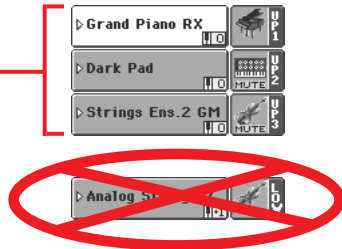


5 Jouez sur le clavier.



Maintenant, les pistes Upper jouent de nouveau sur toute l'étendue du clavier.

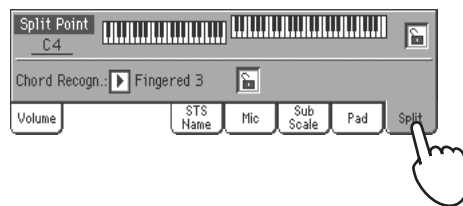
Upper



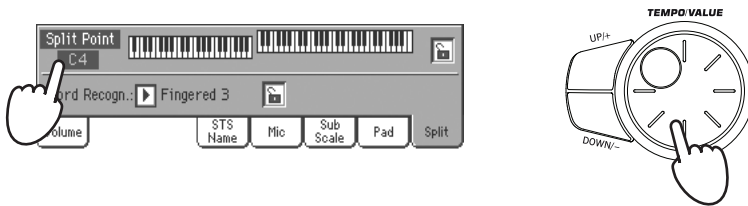
## Modifier le point de partage

Si le point de partage du clavier ne vous convient pas, modifiez-le.

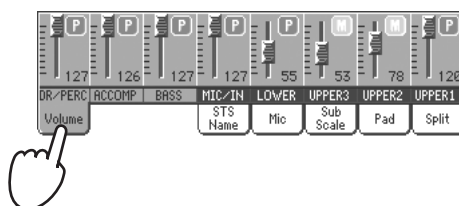
1 Appuyez sur l'onglet Split pour visualiser l'affichage du point de partage (Split Point).



2 Survolez le clavier à l'écran et ensuite jouez une note sur le clavier physique ou appuyez sur le paramètre Split Point pour le sélectionner et utiliser le DIAL pour sélectionner le nouveau point de partage.



3 Appuyez sur l'onglet Volume pour rétablir l'affichage de Volume.

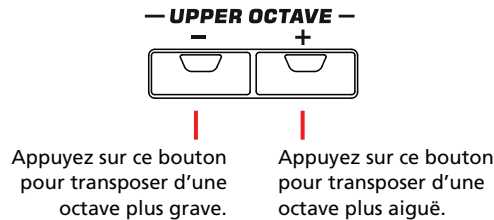




## Diminuer ou augmenter l'octave Upper

Si les sons des pistes Upper sont trop graves ou trop aigus, vous pouvez rapidement modifier leur octave.

- 1 Appuyez sur les boutons **UPPER OCTAVE** du tableau de bord pour transposer (décaler) toutes les pistes Upper en une seule opération.



**i Note :** La valeur de Octave Transpose pour chacune des pistes clavier est affichée sous le nom du Son.

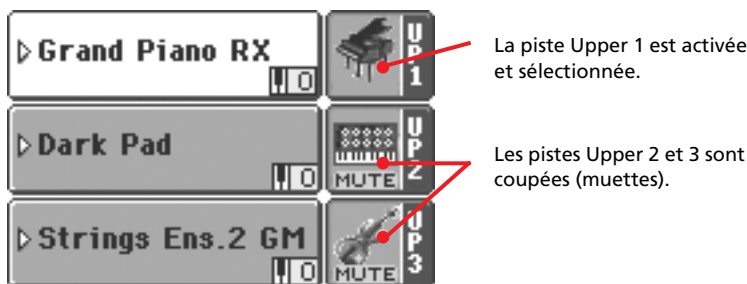


- 2 Pour rétablir l'octave à sa valeur originale, appuyez simultanément sur les deux boutons **UPPER OCTAVE**.

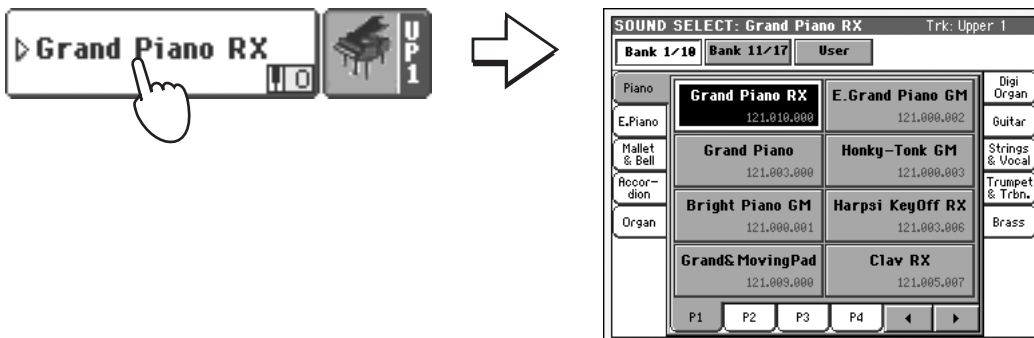
## Registres de jeu numériques

Un son tout à fait spécial du Pa2X est celui "Digital Drawbars". Ce son reproduit celui des orgues classiques antiques. Vous réglez chaque registre de jeu à l'aide des curseurs assignables (ou Assignable Sliders) du Pa2X et vous sauvegardez ces réglages dans une Performance (voir dans le chapitre "Sauvegarder les réglages dans une Performance" à la page 44).

- 1 Coupez toutes les pistes Upper, sauf la piste Upper 1. Sélectionnez la piste Upper 1.



- 2 Appuyez sur le nom du Son pour ouvrir la fenêtre Sound Select.

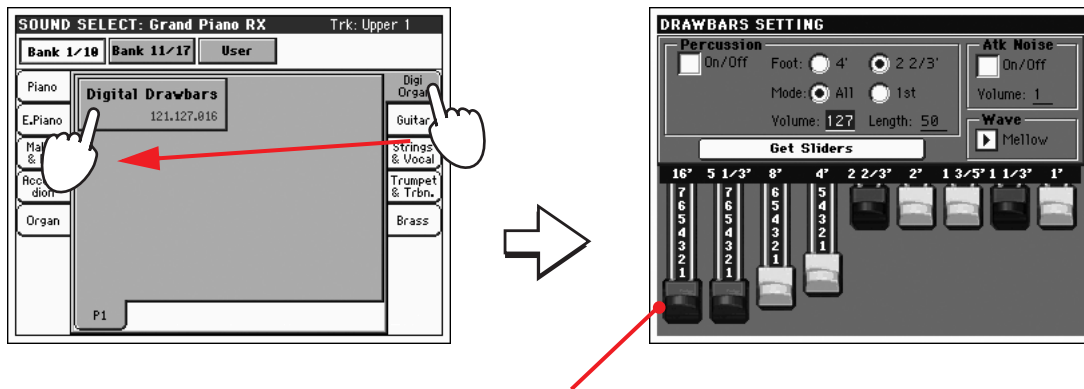


**i Note :** Vous pouvez également sélectionner un Son Digital Drawbar en appuyant sur le bouton **DIGITAL DRAWBAR** dans la section **PERFORMANCE/SOUND SELECT**.

- 3 Sélectionnez la banque **Digi Organ** et choisissez le **DigDrawbars Sound**.

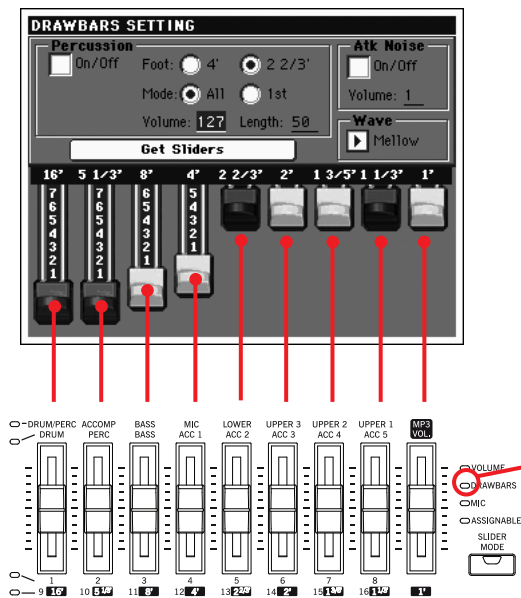
Vue la nature de ces Sons, il y a uniquement des sons du type Digital Drawbar Organ Sound. Vous pouvez sauvegarder dans chaque Performance des réglages différents de registres de jeu.

Par la suite, selon la Performance sélectionnée, vous sélectionnez des réglages différents pour le Digital Drawbar Organ.



Après avoir sélectionné Digital Drawbar Organ Sound, l'écran visualise la page Drawbar Setting.

4 Dès que la page Drawbar Setting est visualisée à l'écran, les Assignable Sliders fonctionnent en tant que registres de jeu d'orgue (le témoin DRAWBAR s'allume). Déplacez les Assignable Sliders pour modifier les différents réglages de registre de jeu.



Pour modifier les réglages de Digital Drawbar Organ à l'aide des Assignable Sliders, le témoin de DRAWBARS doit être allumé. Ce témoin s'allume automatiquement lorsque vous rappelez la page Drawbars.

**i** Note : Il ne faut pas nécessairement se trouver dans la page Digital Drawbars pour utiliser les Assignable Sliders pour modifier le son. Lorsqu'un Drawbar Organ est affecté à une piste clavier, vous pouvez modifier le son dans la page principale, à condition que le témoin de DRAWBARS soit allumé.

5 Dans cette page, sélectionnez des paramètres différents et modifiez leurs réglages : ainsi vous pouvez vérifier comment ils affectent le son.

6 Lorsque vous avez trouvé des réglages qui vous plaisent, sauvegardez-les dans une Performance, tel que détaillé successivement dans cette section.

**i** Astuce : Au lieu d'utiliser les Assignable Sliders pour modifier les valeurs des registres de jeu, vous pouvez également survolez un registre de jeu à l'écran et utiliser les contrôles TEMPO/VALUE pour modifier le registre de jeu ou simplement un glissez-lâchez.

# Sélectionner et sauvegarder les Performances

Bien plus que les Sons individuels dont nous avons parlé au chapitre précédent, **la Performance est la base du Pa2X**. Au lieu de sélectionner des Sons individuels, vous pouvez toujours sélectionner des Performances qui rappellent plusieurs Sons simultanément ; de même, la Performance rappelle les effets afférents et les transpositions, un Voice Processor adapté, ainsi que plusieurs autres paramètres nécessaires pour reproduire le Son.

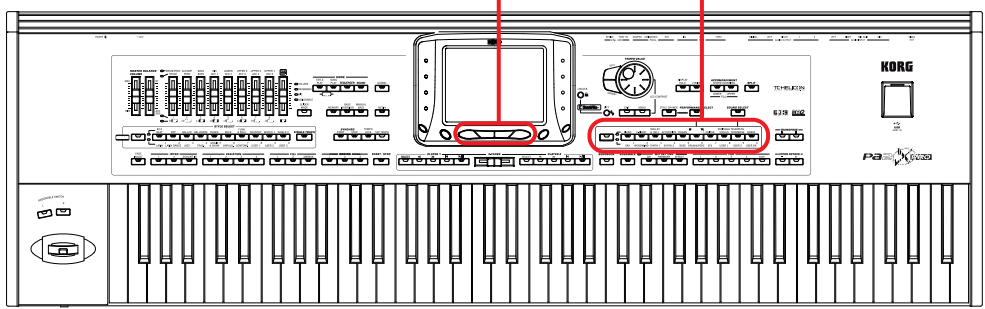
Vous pouvez sauvegarder tous les réglages du tableau de bord dans une Performance et, bien sûr, également les réglages de Digital Drawbar Organ. Plusieurs Performances sont déjà disponibles dans votre instrument ; vous pouvez les personnaliser et les sauvegarder sous leur forme personnalisée.

Comme pour les Performances, vous pouvez en alternative sauvegarder vos réglages dans un **Single Touch Setting (STS)**, qui est légèrement moins sophistiqué mais en mesure de sauvegarder tous les réglages de vos pistes clavier. Chaque Style et chaque saisie SongBook sont dotés de quatre STS que l'on sélectionne en appuyant sur l'un des quatre boutons disponibles sous l'écran.

Si vous travaillez avec des pistes de Style, vous pouvez les sauvegarder sous forme de **Style Performance**.

La **Performance 1 est automatiquement sélectionnée lors de la mise sous tension de l'instrument**. Si vous sauvegardez vos réglages préférés dans la Performance 1, ils seront automatiquement reproduits lors du démarrage.

Section Single Touch Settings (STS)      Section Performance/Sound Select



## Sélectionner une Performance

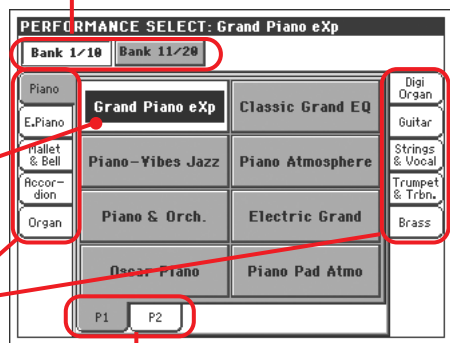
- 1 Appuyez sur la case Performance affichée à l'écran pour ouvrir la fenêtre de sélection des Performances (Performance Select).



La Performance sélectionnée est affichée en vidéo inversée. Appuyez sur le nom d'une Performance pour la sélectionner.

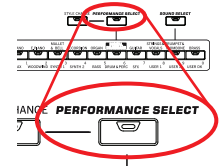
Appuyez sur l'une des barres de défilement dans les marges latérales pour sélectionner une banque de Performances différente.

Groupes de Banques. [1/10] correspond à la rangée supérieure de Performances du tableau de bord, [11/20] à la rangée inférieure.



Appuyez sur l'une des barres de défilement dans la marge inférieure pour sélectionner une page de Performances différente.

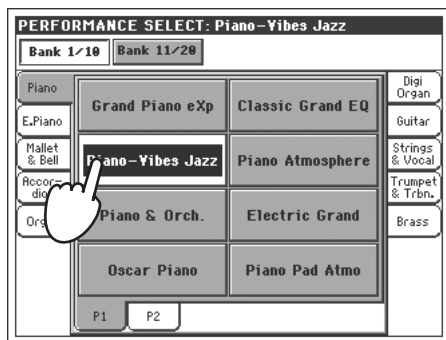
**Note :** Vous pouvez également ouvrir la fenêtre Performance Select en appuyant sur l'un des boutons de la section PERFORMANCE/SOUND SELECT – à condition que le témoin de PERFORMANCE SELECT soit allumé. Cette opération vous permet d'afficher directement la banque de Performances désirée.



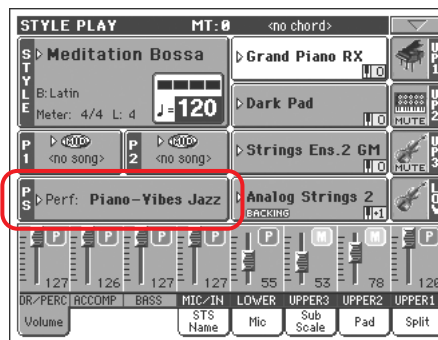
## 44 | Sélectionner et sauvegarder les Performances

Sauvegarder les réglages dans une Performance

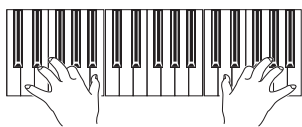
### 2 Sélectionnez une Performance dans la fenêtre Performance Select.



La fenêtre Performance Select se ferme et l'écran principal est de nouveau affiché (si le témoin de DISPLAY HOLD est allumé). Les sons, les effets et les autres réglages changent en fonction des valeurs mémorisées dans la Performance sélectionnée.



### 3 Jouez sur le clavier.



Les réglages mémorisés dans la Performance sélectionnée sont eux aussi rappelés. C'est ainsi que sont rappelés les sons, les effets et d'autres réglages.

**i Note :** Si le témoin du bouton 

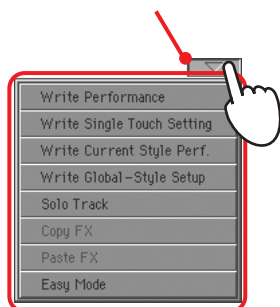
STYLE CHANGE est allumé, lorsque vous sélectionnez une Performance, vous sélectionnez automatiquement un Style différent, ainsi que d'autres réglages (sons, effets, réglages des Drawbars pour les pistes de Style, etc.)

## Sauvegarder les réglages dans une Performance

Dans la Performance, vous pouvez sauvegarder tous les réglages du tableau de bord, ainsi que la plupart des réglages des pistes clavier, les effets sélectionnés et le Voice Processor Preset pour les rappeler rapidement lors d'une nouvelle session de travail.

### 1 Appuyez sur l'icône du menu de la Page pour ouvrir le menu de la page.

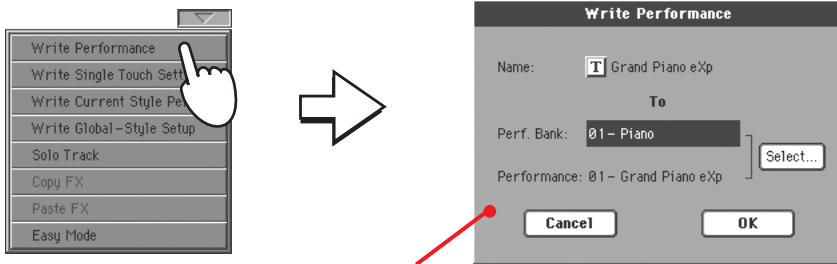
Icône du menu de la Page



Menu de la page

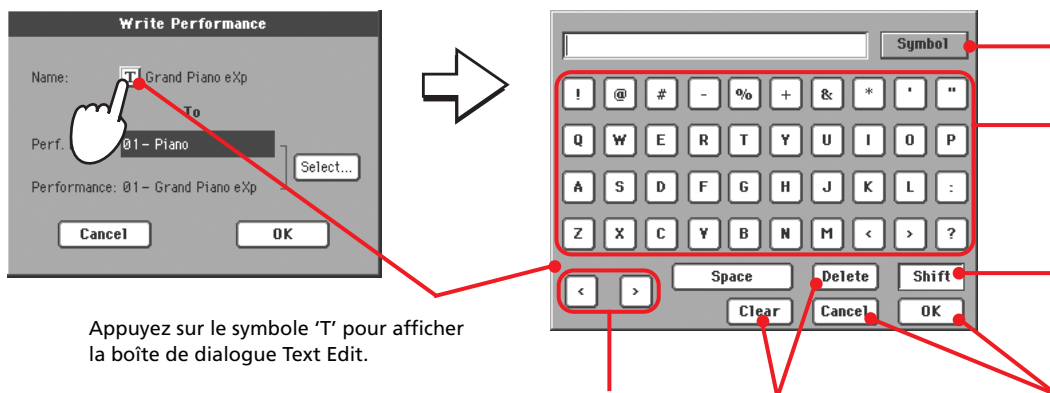
**i Note :** Vous pouvez également ouvrir la boîte de dialogue Write Performance en appuyant sur SHIFT + sur l'un des boutons PERFORMANCE.

## 2 Sélectionnez 'Write Performance' pour afficher la boîte de dialogue Write Performance.



Après avoir choisi le menu Write Performance, la boîte de dialogue Write Performance est affichée.

## 3 Pour affecter un nouveau nom à la Performance.



Appuyez sur le symbole 'T' pour afficher la boîte de dialogue Text Edit.

Appuyez sur '<' et sur '>' pour déplacer le curseur.

Appuyez sur Clear pour effacer toute la phrase, sur Delete pour effacer un seul caractère à la fois.

Appuyez sur Symbol pour saisir un caractère spécial.

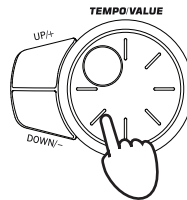
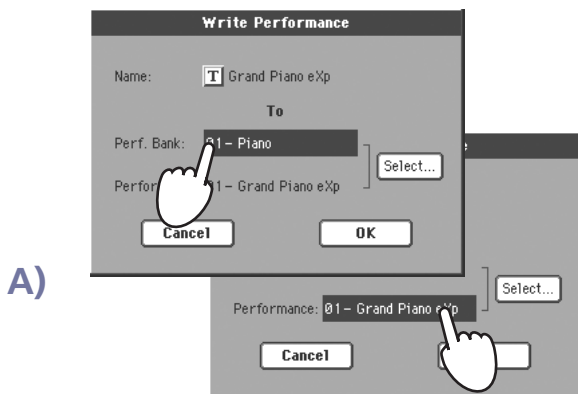
Utilisez les caractères de l'alphabet pour saisir le texte.

Appuyez sur SHIFT pour écrire en majuscules ou en minuscules.

Lorsque la saisie est terminée, appuyez sur OK pour confirmer le nouveau nom ou sur Cancel pour quitter et ne pas saisir les modifications.

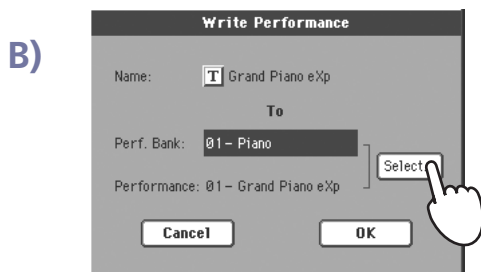


## 4 Sélectionnez une Banque cible et, dans la mémoire, un emplacement pour y sauvegarder la Performance.

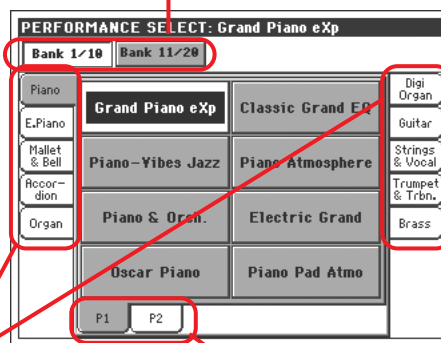


Pour sélectionner la Banque cible et l'emplacement de la Performance, sélectionnez les paramètres de Banque et de Performance ; utilisez la section TEMPO/VALUE.

ou...



Groupes de Banques. [1/10] correspond à la rangée supérieure de Performances du tableau de bord, [11/20] à la rangée inférieure.



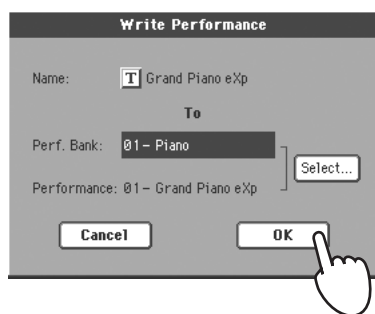
L'emplacement sélectionné pour la Performance est affiché en vidéo inversée. Appuyez sur le nom d'une Performance pour la sélectionner.

**Note :** Vous pouvez sauvegarder une Performance dans un emplacement 'Vide'. Les emplacements vides ou 'Empty' ne contiennent aucune icône.

Appuyez sur les barres de défilement dans les marges latérales pour sélectionner une banque de Performances différente.

Appuyez sur l'une des barres de défilement dans la marge inférieure pour sélectionner une page de Performance différente.

## 5 Après avoir modifié le nom d'une Performance et son emplacement cible, appuyez sur OK pour sauvegarder la Performance dans la mémoire (ou quittez pour stopper l'opération).



**⚠ Attention :** La sauvegarde d'une Performance dans un emplacement où une Performance est déjà sauvegardée provoque la perte de toutes les précédentes données préalablement sauvegardées dans cet emplacement.

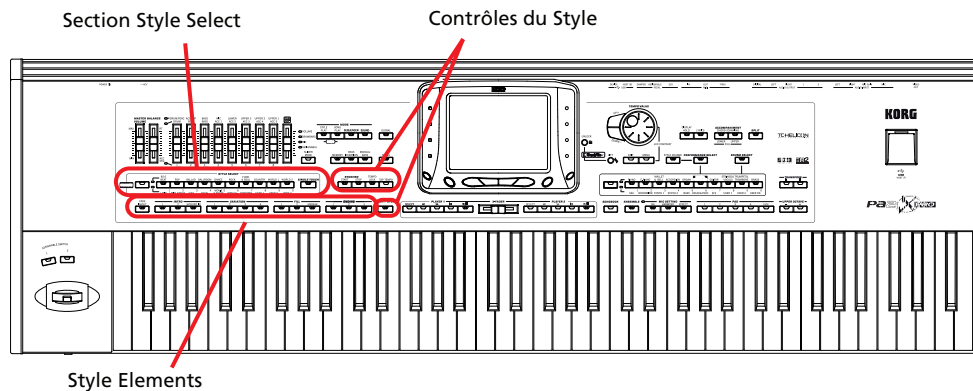
## Sélectionner et reproduire les Styles

Votre Pa2X est un *arrangeur*, c'est à dire un instrument musical doté d'accompagnements automatiques, ou *arrangements*. Chaque arrangement de style est dénommé "Style".

Un Style est composé de plusieurs éléments dénommés Style Elements (Intro, Variation, Fill, Ending) correspondant aux diverses sections d'un morceau. En sélectionnant un Style Element, vous pouvez jouer d'une manière plus variée et plus musicale.

Lorsque vous sélectionnez un Style, une Style Performance avec des réglages pour les pistes de Style est également sélectionnée. Si le témoin de SINGLE TOUCH est allumé, le premier des quatre Single Touch Settings (STS) associé au Style est également sélectionné ; les pistes clavier, les pads, les effets et d'autres paramètres utiles sont automatiquement configurés.

Utilisez les contrôles de Style pour lancer ou arrêter le Style.



## Sélectionner et reproduire un Style

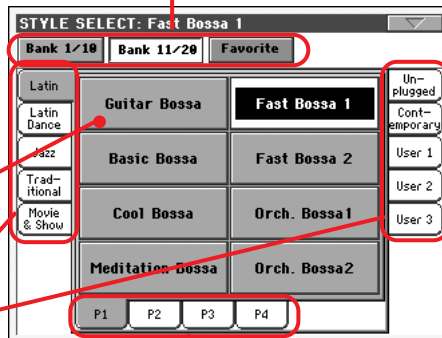
### 1 Appuyez sur la case Style affichée à l'écran. La fenêtre de sélection Style Select est affichée.

Groupe de Banques. [1/10] correspond à la rangée supérieure de Styles du tableau de bord, [11/20] à celle inférieure, [Favorite] aux Styles Favorite.



Le Style sélectionné est affiché en vidéo inversée. Appuyez sur le nom d'un Style pour le sélectionner.

Appuyez sur les barres de défilement dans les marges latérales pour sélectionner une banque de Styles différente.



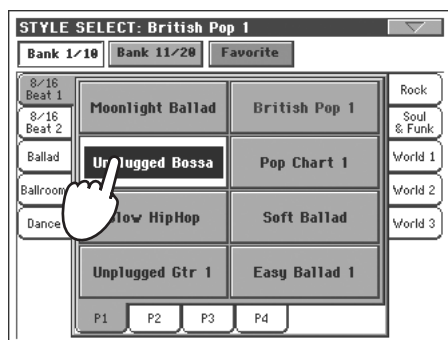
Appuyez sur l'une des barres de défilement dans la marge inférieure pour sélectionner une page de Styles différente.

**Note :** Vous pouvez également afficher la fenêtre Style Select en appuyant sur l'un des boutons de la section STYLE SELECT. Cette opération vous permet d'afficher directement la banque de Styles désirée.



### 2 Sélectionnez un Style dans la fenêtre Style Select.

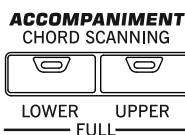
**Note :** La fenêtre Style Select peut rester ouverte à l'écran même après avoir sélectionné un Style. Appuyez sur DISPLAY HOLD : son témoin s'allume. Dans ce cas, appuyez sur EXIT pour quitter une fenêtre.



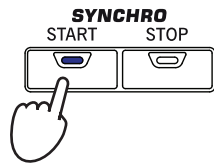
La fenêtre Style Select se ferme et l'écran principal est de nouveau affiché, avec le Style sélectionné prêt à démarrer.



### 3 Vérifiez que l'un des modes Chord Scanning est sélectionné.



Pour que la reconnaissance des accords fonctionne, un ou les deux témoins doivent être allumés. Lower : les accords sont reconnus à gauche du point de partage ; Upper : les accords sont reconnus à droite du point de partage ; Full : les accords sont reconnus sur toute l'étendue du clavier. Off : seulement la piste Drum peut être reproduite.

**4 Appuyez sur le bouton SYNCHRO-START ; son témoin s'allume.****5 Jouez sur le clavier.**

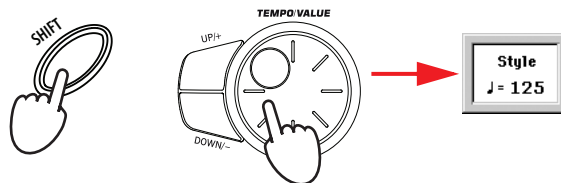
Lorsque la fonction Syncho-Start est activée, le Style est reproduit dès que vous jouez une note ou un accord dans la zone de reconnaissance des accords (voir dans le chapitre "Section ACCOMPANIMENT – CHORD SCANNING" à la page 12). Jouez les accords à la main gauche et la mélodie à la main droite. L'arrangeur suivra votre jeu.

**i** Note : Pour lancer le Style, vous pouvez simplement appuyer sur START/STOP, mais la fonction Syncho-Start vous permet de lancer le Style en synchro, c'est à dire lorsque vous commencez effectivement à jouer sur le clavier. On conseille donc de l'utiliser, car c'est une manière "plus musicale" de faire démarrer un Style.

**6 Appuyez sur START/STOP pour arrêter le Style.****Tempo**

Bien que des réglages de Tempo soient sauvegardés dans chaque Style ou Performance, vous pouvez les modifier librement. Deux méthodes sont disponibles :

- **Si le paramètre Tempo n'est pas sélectionné, gardez enfoncé le bouton SHIFT et tournez le DIAL pour modifier la valeur du Tempo. Le Tempo sélectionné est affiché dans une petite fenêtre.**



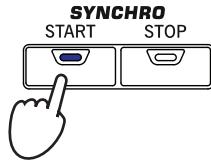
**i** Astuce : Au lieu d'utiliser les contrôles de TEMPO/VALUE, appuyez sur la valeur de Tempo affichée à l'écran et déplacez vos doigts en haut/en bas ou à gauche/à droite pour la modifier.

- Appuyez simultanément sur les deux boutons UP et DOWN pour rétablir le Tempo sauvegardé.

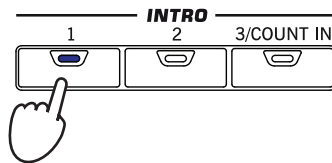
## Intro, Fill, Variation, Ending

Lorsque vous reproduisez des Styles, vous pouvez sélectionner les divers “Style Elements” pour enrichir votre jeu. Un Style est composé de quatre modèles de jeu de base (Variations), de trois Intros (ou deux Intros et un Count-In), de trois Fills (ou deux Fills et un Break) et de trois Endings.

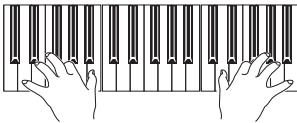
- 1 Vérifiez que le témoin de SYNCHRO-START est allumé (sinon, appuyez-le pour l’allumer).



- 2 Appuyez sur l’un des boutons INTRO pour régler l’introduction (Intro) correspondante qui doit jouer.

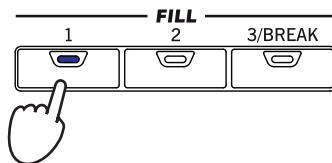


- 3 Jouez sur le clavier.

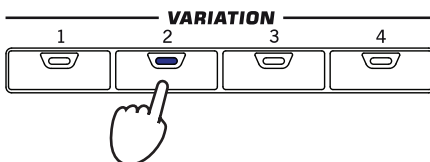


Le Style démarre avec l’Intro sélectionnée. Lorsque l’Intro est terminée, le modèle de jeu de base (la Variation sélectionnée) commence à jouer.

- 4 Pendant le jeu, appuyez sur les boutons FILL pour sélectionner un remplissage (Fill).



- 5 Avant la fin du Fill, appuyez sur les boutons VARIATION pour sélectionner une variation différente du modèle de jeu de base.

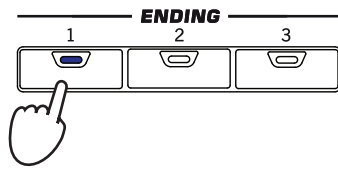


Lorsque le Fill termine, la Variation sélectionnée commence à jouer.

**i** Note : Nul besoin de sélectionner un Fill avant de sélectionner une autre Variation ; cependant, si un Fill est sélectionné, la transition lors du passage sera “atténuée” et donc plus musicale.

**i** Note : Nul besoin de sélectionner une Variation pendant un Fill, car une Variation peut automatiquement être rappelée à la fin du Fill. Voir dans le chapitre “Fill Mode (1...3)” à la page 113.

- 6** Lorsque vous voulez arrêter de jouer, appuyez sur l'un des boutons **ENDING** pour arrêter le Style avec un final (Ending).



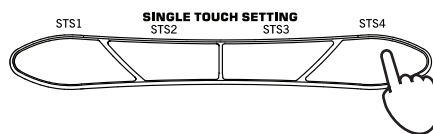
Lorsque le Final (ou Ending) est terminé, le Style s'arrête automatiquement.

## Single Touch Settings (STS)

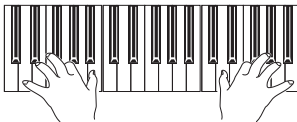
Chaque Style ou saisie SongBook contient quatre réglages des pistes clavier dénommés STS (abréviation de "Single Touch Settings"). Le STS #1 est automatiquement sélectionné lorsque vous choisissez un Style, à condition que le témoin de SINGLE TOUCH soit allumé. Le STS#1 est également rappelé lorsque vous sélectionnez une entrée du SongBook.

Les STS sont aussi disponibles lorsque vous passez du mode Style Play au mode Song Play. Dans ce mode, ils vous permettent de sélectionner une configuration différente des pistes clavier, ainsi qu'un Voice Processor Preset différent pendant la reproduction des Morceaux.

**Appuyez sur l'un des quatre boutons STS situés sous l'écran.**



- 7** Jouez sur le clavier.



Les réglages mémorisés dans le STS sélectionné ont été sélectionnés. Les sons, les effets et d'autres réglages sont rappelés.

- 8** Essayez tous les autres STS : observez comment les réglages changent pour chacun d'eux.

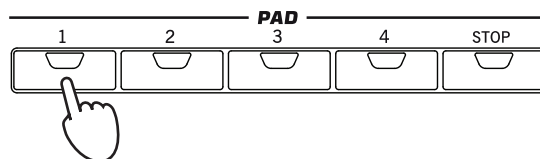
**i Note :** Les STS ressemblent beaucoup aux Performances, mais ils sont finement accordés au Style auquel ils sont associés.

**i Astuce :** Vous affichez le nom des quatre STS disponibles pour le Style en cours de session en appuyant sur l'onglet STS Name.

## Les Pads

Chaque Style peut affecter des sons différents ou des modèles répétitifs (patterns) aux quatre PADS. Ces sons ou patterns peuvent être reproduits sur le clavier et dans les pistes de Style.

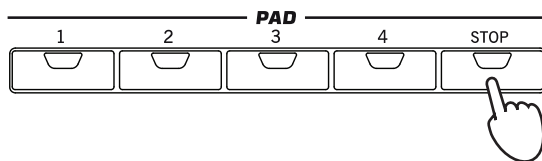
- 1** Appuyez sur l'un des quatre PADS.



**i Astuce :** Vous affichez les Sons affectés aux quatre Pads de la Performance ou du STS en cours de session en appuyant sur l'onglet Pad.



- 2** Si le PAD sélectionné reproduit un son ou modèle (pattern) répétitif (par ex. des applaudissements ou un arpège de guitare), appuyez sur STOP pour l'arrêter.



- 3** Sélectionnez une Performance différente : observez comment les sons ou patterns affectés aux PADS changent.

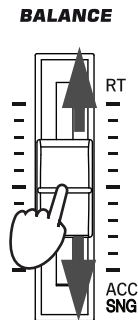
Vous pouvez également appuyez sur plusieurs Pads à la fois et reproduire en même temps un ou deux sons ou modèles (patterns). Lorsque vous appuyez sur STOP, ils s'arrêtent tous en même temps. Si vous gardez STOP enfoncé et que vous appuyez sur l'un des boutons PAD, ce n'est que la reproduction de ce son ou de ce pattern qui sera interrompue.

**i Astuce :** Vous pouvez ouvrir la fenêtre Pad Select pour affecter un son ou un modèle différent aux Pads en appuyant sur SHIFT + sur l'un des boutons PAD.

## Egaliser le volume du Style et du clavier

Parfois, il faut régler le volume des pistes clavier et des pistes de Style pour les reproduire de manière atténuée et régler leurs volumes respectifs.

- **Pendant la reproduction du Style, déplacez le curseur BALANCE (à côté du curseur MASTER VOLUME) pour égaliser le volume des pistes clavier et de Style.**



## Régler le volume de chaque piste

Vous pouvez régler le volume de chaque Style et des pistes clavier, par exemple pour atténuer les graves ou pour renforcer la mélodie.

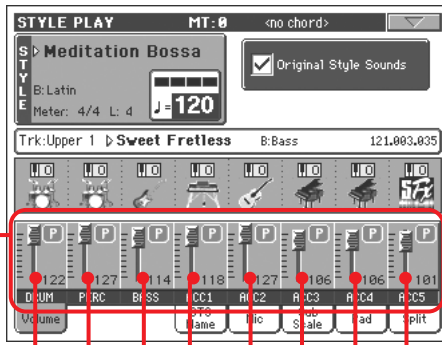
- 1 **Utilisez les Assignable Sliders (vérifiez que le témoin de VOLUME est allumé) pour régler le volume de chaque piste clavier, ainsi que celui des pistes de Style 'groupées'.**

En mode d'affichage Normal, toutes les pistes de Style sont affichées "groupées" par trois.

Le témoin indiquant les pistes de Style "groupées" et les pistes clavier s'allume.

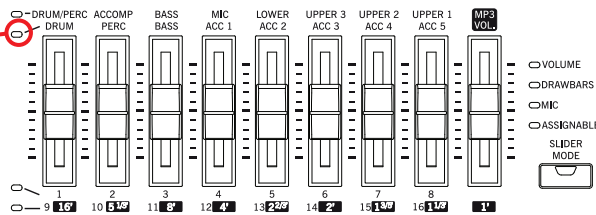
Pour régler le volume, le témoin de VOLUME doit être allumé. Si éteint, appuyez plusieurs fois sur le bouton SLIDER MODE pour l'allumer. L'état du bouton SLIDER MODE est sauvegardé dans chaque Performance ou STS.

## 2 Pour régler séparément chaque piste de Style, appuyez sur le bouton TRK. SEL. (TRACK SELECT) pour changer l'affichage des pistes.



En affichage Style, toutes les pistes du Style sont affichées séparément et peuvent être contrôlées en utilisant les curseurs assignables correspondants.

Le témoin de chaque piste de Style s'allume.



**i Astuce :** En alternative, vous pouvez modifier le volume de chaque piste en survolant la case de la piste pour la sélectionner et ensuite utiliser les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier le volume. Vous pouvez également survoler le curseur d'une piste à l'écran et déplacez vos doigts en haut/en bas.

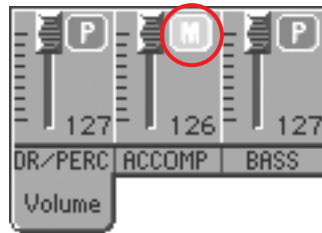
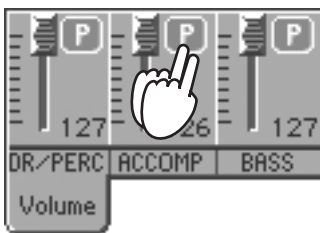
## 3 Pour rétablir l'affichage Normal, appuyez de nouveau sur le bouton TRK SEL.

Le bouton de TRK. SEL. s'éteint.

# Activer/couper les pistes de Style

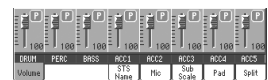
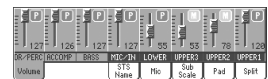
Pendant le jeu, vous pouvez facilement activer ou couper la piste d'un Style. Essayez, par exemple, de couper les pistes d'accompagnement pendant que la batterie et la basse continuent de jouer.

## 1 Pendant la reproduction du Style, survolez un point quelconque du champ de la piste ACCOMP pour sélectionner la piste (la valeur du volume est allumée) et ensuite survolez-la de nouveau pour la régler en Mute.

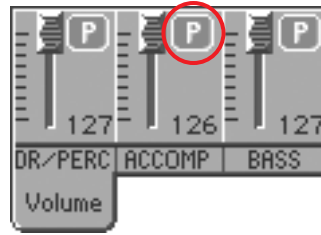
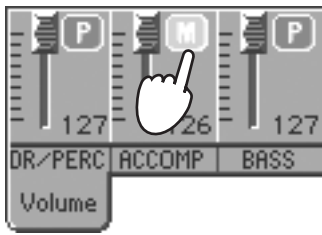


Coupe la piste ACCOMP. Toutes les pistes d'accompagnement sont coupées (à l'exception des pistes Drum, Percussion et Bass).

**i Note :** Dans l'affichage Normal du mode Style Play, les pistes de Style sont groupées en trois pistes "complexes". Pour afficher en détail chacune des pistes de Style, appuyez sur le bouton TRACK SELECT.



- 2 Pour rétablir les pistes en état de Play, appuyez sur l'icône Mute de la piste ACCOMP.



Règle la piste ACCOMP en Play. Toutes les pistes d'accompagnement sont rétablies à leur volume original.

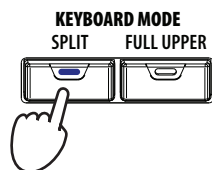
- 3 Pour couper/activer chaque piste de Style, appuyez sur TRACK SELECT pour passer d'un affichage à l'autre.
- 4 Appuyez de nouveau sur TRACK SELECT pour rétablir l'affichage Normal.

## Ajouter des accords à la mélodie jouée à la main droite avec la fonction ENSEMBLE

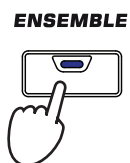
Les accords joués à la main gauche peuvent être associés à la mélodie jouée à la main droite.

- 1 Appuyez sur le bouton SPLIT pour allumer son témoin et pour partager le clavier.

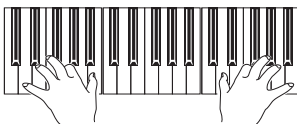
La fonction Ensemble fonctionne uniquement en mode Split.



- 2 Appuyez sur le bouton ENSEMBLE : son témoin s'allume.



- 3 Jouez des accords à la main gauche et des notes individuelles à la main droite.



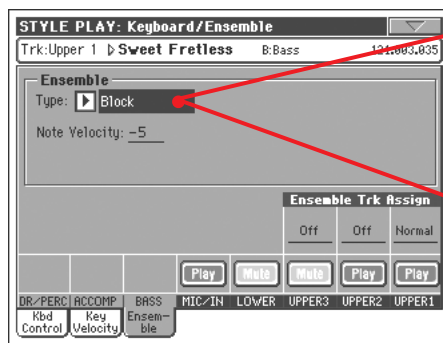
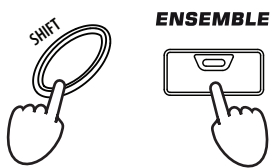
Remarquez comment la mélodie jouée à la main droite est automatiquement harmonisée aux accords composés par le jeu de la main gauche.

- 4 Pour sélectionner un style d'harmonisation différent, gardez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur le bouton ENSEMBLE pour afficher la page Ensemble.

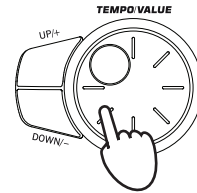
## 56 | Sélectionner et reproduire les Styles

Ajouter des accords à la mélodie jouée à la main droite avec la fonction ENSEMBLE

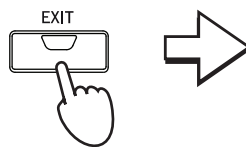
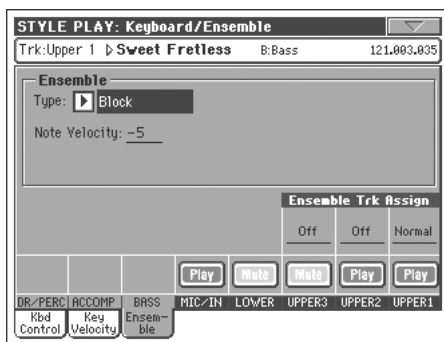
Voici un ‘raccourci’ pour rappeler cette page. La méthode normale prévoit d’afficher le mode Edit en appuyant sur le bouton MENU et ensuite y sélectionner la page Ensemble.



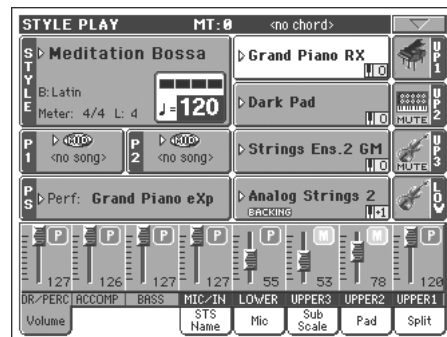
Lorsque le paramètre Ensemble est sélectionné, utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner l’un des types d’harmonisation disponibles.



- 5 Lorsque vous avez sélectionné votre type d’harmonisation préférée, appuyez sur le bouton EXIT pour rétablir l’affichage de la page principale.



Dans une page d’édition, appuyez sur EXIT pour rétablir la page principale du mode opérationnel en cours.



- 6 Appuyez de nouveau sur le bouton ENSEMBLE : son témoin s’éteint. L’harmonisation automatique est maintenant coupée.

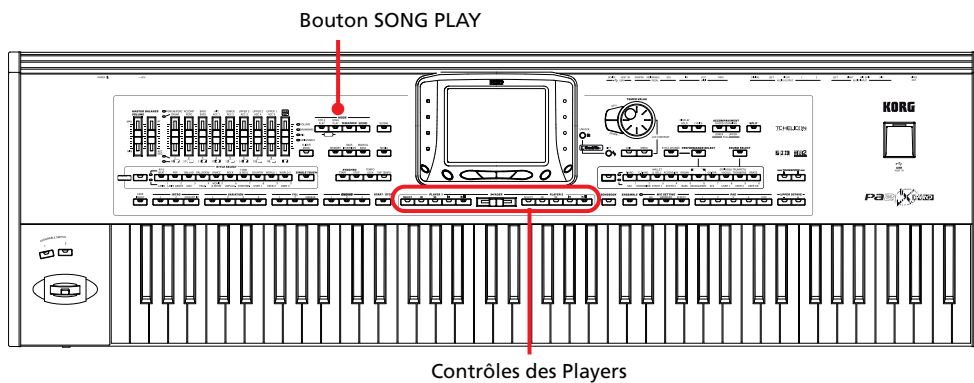
ENSEMBLE



# Song Play

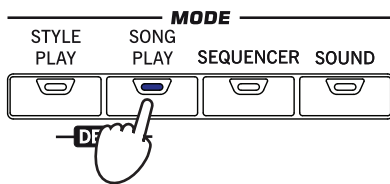
Le Pa2X est doté de deux Players internes qui peuvent fonctionner en même temps et donc mixer des Morceaux différents. Le Pa2X est en mesure de lire divers formats de Morceaux : Fichiers MIDI Standard (Standard MIDI Files ou SMF), Karaoke™ (KAR) et MP3.

Ceci est particulièrement intéressant pour les chanteurs et les guitaristes qui savent bien que les fichiers Midi contiennent aussi des textes et des accords. Les textes et les accords peuvent également être affichés sur un écran externe, à condition que l'instrument soit doté de l'Interface Video V1F4 fournie en option.

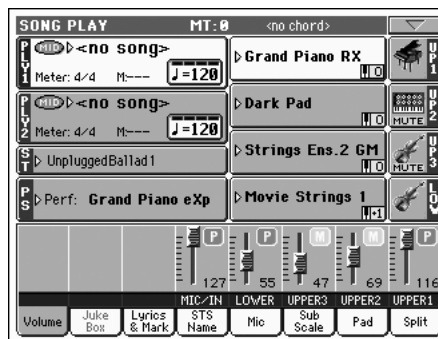


## Sélectionner le Morceau

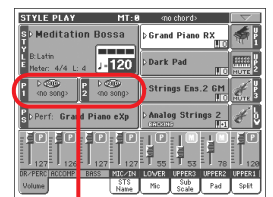
1 Appuyez sur le bouton SONG PLAY pour afficher le mode Song Play.



Après avoir appuyé sur SONG PLAY, l'écran affiche la page principale du mode Song Play.



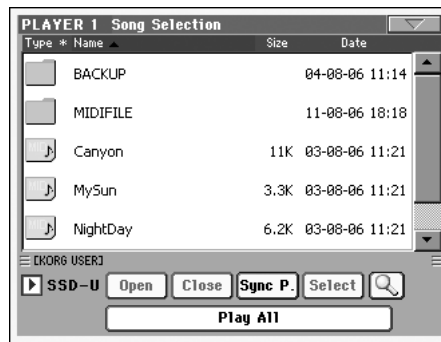
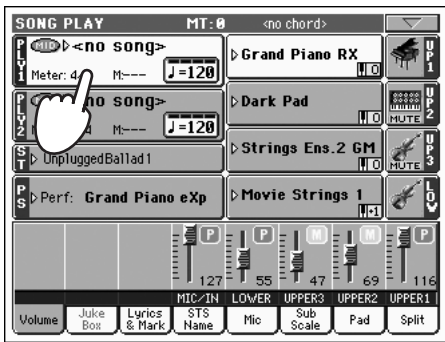
**i Astuce :** En mode Style Play, vous pouvez présélectionner les Morceaux à affecter aux deux Players. Ainsi, dès que vous lancez le mode Song Play, ils seront prêts à démarrer.



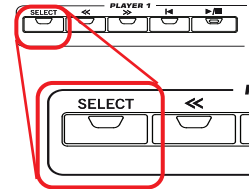
La case Songs dans la page principale de Style Play.



**2 Appuyez sur la case Player 1 pour afficher la fenêtre Song Select.**



**i Astuce :** Vous pouvez aussi afficher la fenêtre Song Select en appuyant sur **SELECT** dans la section **PLAYER 1** du tableau de bord.



**3 Déroulez la liste et sélectionnez le Morceau que vous voulez reproduire.**

Le Morceau sélectionné est affiché en vidéo inversée. Appuyez sur le nom du Morceau pour le sélectionner.

Utilisez la barre de défilement pour afficher la liste des Morceaux. Gardez **SHIFT** enfoncé et survolez les flèches En haut/En bas pour dérouler en avant/en arrière la section alphabétique. En alternative, vous pouvez utiliser le **DIAL**.

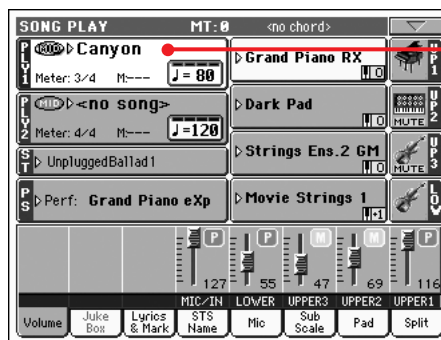
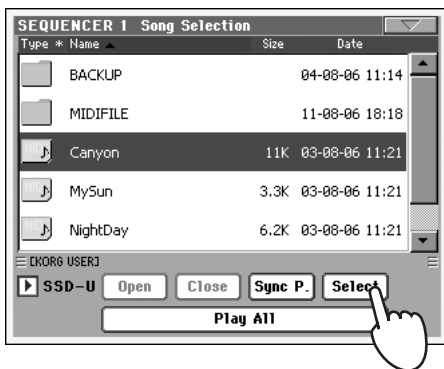
Utilisez le menu à sous-menu Device pour sélectionner l'un des dispositifs de sauvegarde disponibles (SSD-U, disque dur, etc.).

Appuyez sur les boutons **Open** et **Close** pour passer d'un répertoire à un autre.

Appuyez sur le bouton **Select** pour sélectionner un Morceau affiché en vidéo inversée et l'affecter au Player 1.

Appuyez sur le bouton **Sync P.** (Synchronized Path) pour afficher de nouveau le Morceau sélectionné.

**4 Lorsque le Morceau est sélectionné, appuyez sur le bouton Select pour confirmer la sélection et fermer la fenêtre Song Select.**



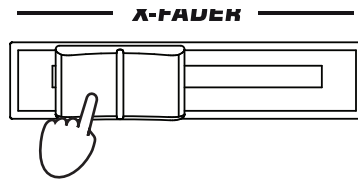
Morceau sélectionné

Après avoir appuyé sur le bouton **Select** à l'écran, la page principale du mode Song Play est de nouveau affichée.

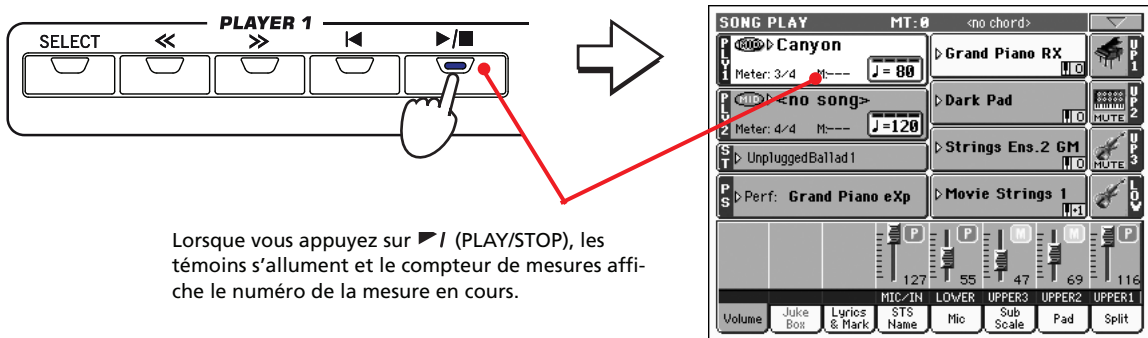
## Reproduire un Morceau

Lorsque le Morceau a été sélectionné, il peut être reproduit.

- 1 Vérifiez que X-Fader soit positionné à fond vers la gauche (c'est à dire vers Player 1).



- 2 Appuyez sur le bouton ►/■ (PLAY/STOP) dans la section PLAYER 1 pour lancer la reproduction.

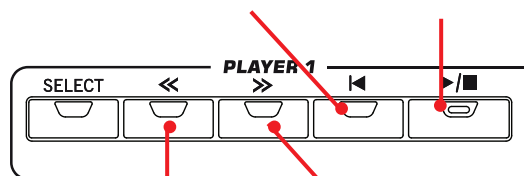


Lorsque vous appuyez sur ►/■ (PLAY/STOP), les témoins s'allument et le compteur de mesures affiche le numéro de la mesure en cours.

- 3 Utilisez les contrôles de la section PLAYER 1 pour piloter la reproduction du Morceau.

Appuyez sur le bouton HOME pour déplacer le Song sur la mesure 1.

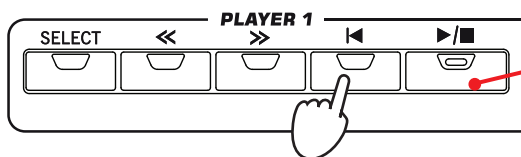
Appuyez sur le bouton PLAY/STOP pour stopper le Morceau sur la position en cours. L'appuyer de nouveau pour relancer la reproduction.



Appuyez une fois sur le bouton REWIND pour vous positionner sur le début de la mesure en cours. Pour retourner en arrière de plusieurs mesures, gardez-le enfoncé.

Appuyez une fois sur le bouton FAST FORWARD pour vous positionner sur le début de la mesure suivante. Pour avancer de plusieurs mesures, gardez-le enfoncé.

- 4 Pour arrêter le Morceau et retourner sur la première mesure, appuyez sur le bouton ◀ (HOME).



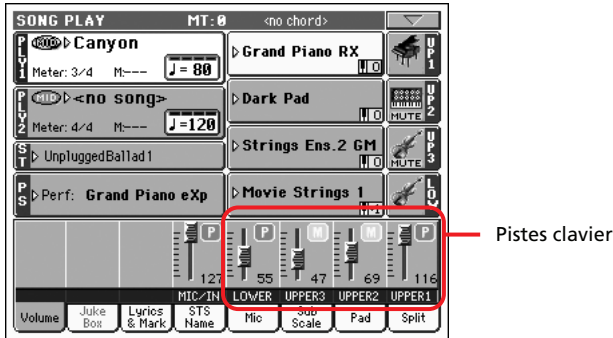
Lorsque le Morceau est à l'arrêt, le témoin de PLAY/STOP s'éteint momentanément.

**i** Note : De toutes façons, le Player s'arrête automatiquement lorsque le Morceau arrive à sa fin.

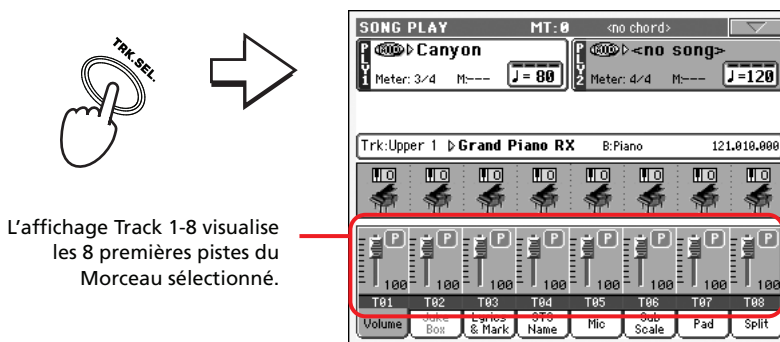
## Modifier le volume des pistes

Pendant la reproduction, vous pouvez modifier le volume de chaque piste.

- 1 En mode d'affichage Normal, vous pouvez régler le volume de chaque piste. Survolez une piste et réglez son volume à l'aide des contrôles TEMPO/VALUE

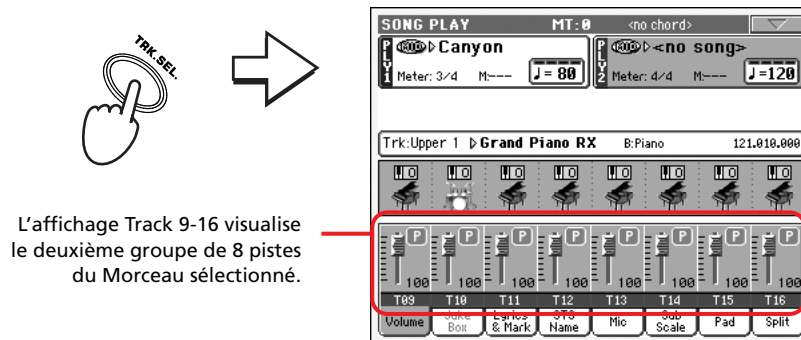


- 2 Appuyez une fois sur le bouton TRACK SELECT pour afficher les pistes 1-8 (Affichage Track 1-8).

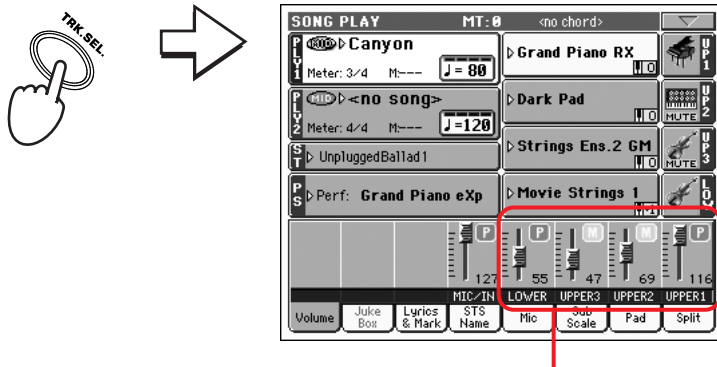


**i Note :** Les modifications apportées aux piste Song ne sont pas sauvegardées et seront donc perdues chaque fois que vous appuyez sur le bouton ◀ (Home). Elles sont de même perdues lorsque vous appuyez sur le bouton << (Rewind). Pour sauvegarder des modifications, vous devez éditer le Morceau en mode Sequencer.

- 3 Appuyez de nouveau sur TRACK SELECT pour afficher les pistes 9-16 (Affichage Track 9-16 ).

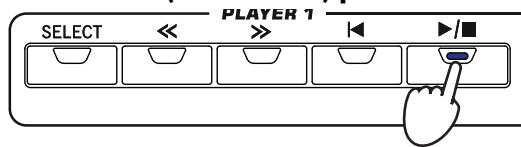


4 Appuyez de nouveau sur TRACK SELECT pour rétablir l'affichage Normal (pistes clavier).



Pistes clavier

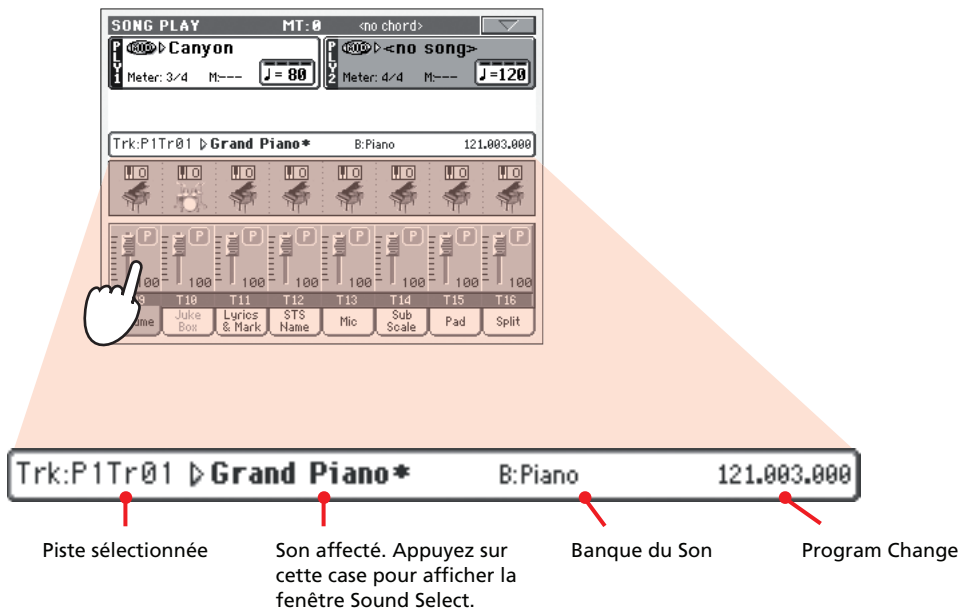
5 Appuyez sur le bouton ►/■ (PLAY/STOP) pour lancer le Morceau.



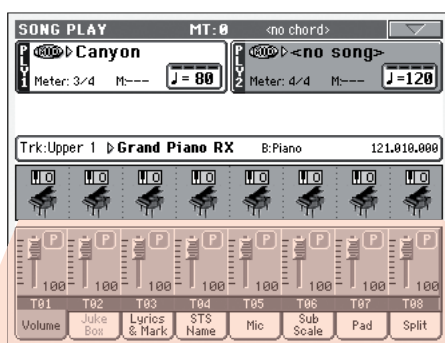
6 Pendant la reproduction du Morceau, passez de l'affichage Normal à celui de Track 1-8 et Track 9-16. Regardez quelles sont les pistes reproduites.

Pour vérifier si une piste est reproduite, regardez son nom et contrôlez s'il change de couleur.

- Survolez chaque ligne des pistes pour afficher leurs détails dans la ligne Track Info.



- Vous pouvez également voir le Son affecté à chaque piste dans la case Sound des affichages Track 1-8 et Track 9-16.



Octave Transpose

Icônes de Sound Bank. Appuyez sur le nom pour afficher la fenêtre Sound Select.

## Activer/couper les pistes Song

Si vous le désirez, pendant la reproduction, vous pouvez couper une ou plusieurs pistes pour chanter avec le Morceau ou jouer sur le vif une partie instrumentale sur le clavier.

L'opération Couper/activer les pistes Song est exactement la même que celle des pistes de Style. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Activer/couper les pistes de Style" à la page 54.

**i Note :** Ces modifications ne sont pas sauvegardées dans le Morceau. Pour sauvegarder les modifications, éditez le Morceau en mode Sequencer.

## Jouer une piste soliste

Contrairement au paragraphe plus haut, vous pouvez également jouer une piste soliste grâce à la fonction Solo.

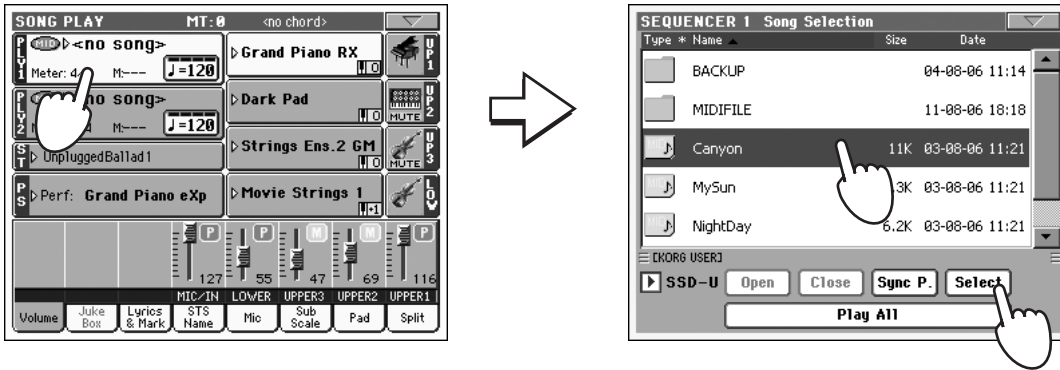
- 1 Pendant la reproduction du Morceau, gardez enfoncé le bouton SHIFT et survolez la piste que vous désirez reproduire en mode Solo.
- 2 Pour rétablir toutes les pistes en état de Play, gardez de nouveau enfoncé le bouton SHIFT et survolez la piste couramment sélectionnée en mode Solo.

La fonction Solo est également active en mode Style Play et en mode Sequencer. Vous pouvez sélectionner la commande Solo également dans le menu de la page.

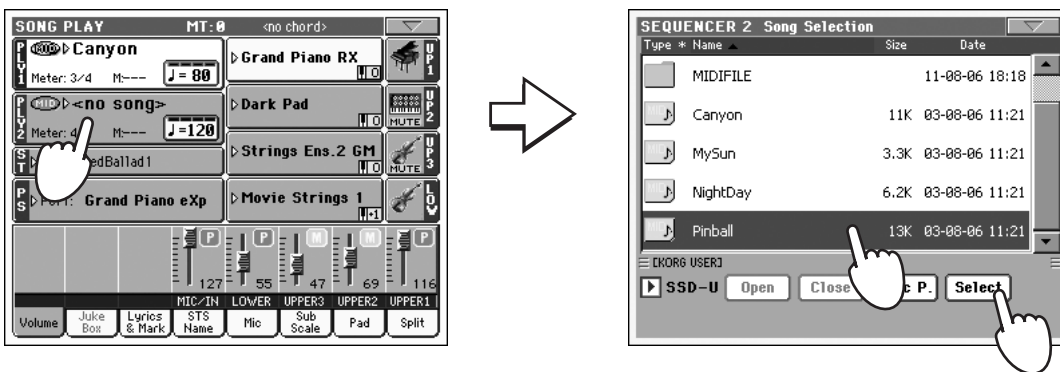
## Mixer deux Morceaux

Vous pouvez sélectionner deux Morceaux à la fois et les mixer avec le curseur X-FADER.

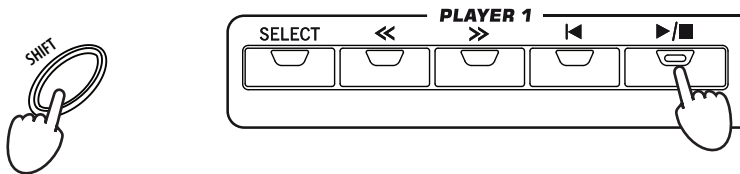
- 1 Appuyez sur la case Player 1 pour afficher la fenêtre Song Select et sélectionner un Morceau pour le Player 1. Appuyez sur Select pour confirmer.



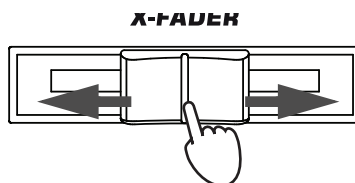
- 2 Lorsque le Morceau a été affecté au Player 1, appuyez sur la case Player 2 (une première fois pour la sélectionner, une deuxième fois pour afficher la fenêtre Song Select). Sélectionnez le Morceau pour le Player 2 et appuyez sur Select pour confirmer.



- 3 Gardez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur un bouton quelconque de ►/ (PLAY/STOP) pour lancer les deux Players simultanément.



- 4 Pendant la reproduction, déplacez le curseur X-FADER pour mixer les deux Morceaux.



- 5 Pendant la reproduction, vous pouvez contrôler chaque Player séparément en utilisant les contrôles dédiés aux Players.
- 6 Appuyez sur le bouton ►/ (PLAY/STOP) dédié pour arrêter le Player correspondant.

**i Astuce :** Nul besoin de lancer les deux Players simultanément. Vous pouvez lancer le premier Morceau - ensuite lancer le deuxième lorsque le premier touche à sa fin. Ainsi, vous pouvez utiliser le curseur BALANCE pour créer un mixage dégradé entre la fin du premier Morceau et le début du deuxième.



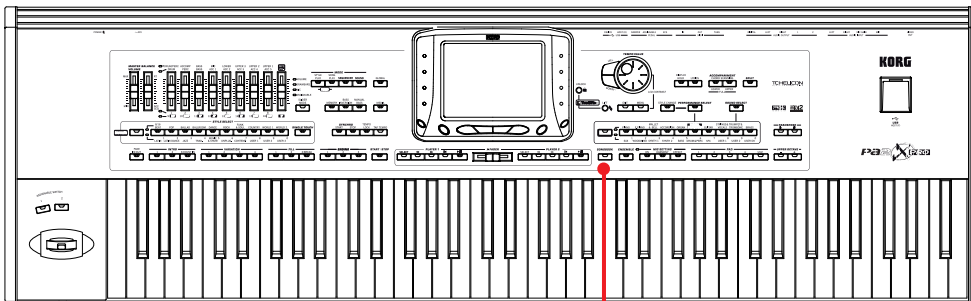
## Le Livre des Morceaux

L'une des plus puissantes caractéristiques de votre Pa2X est la base de données internes qui vous permet d'organiser vos Styles et vos Morceaux (sous format SMF, KAR) pour les retrouver facilement. Chaque saisie dans cette base de données peut inclure l'auteur, le nom, le numéro, le genre, la clé et la vitesse d'un morceau spécifique. Lorsque vous sélectionnez l'une de ces saisies, le Style ou le Fichier MIDI Standard (Standard MIDI File) associé est automatiquement rappelé.

En plus, pour vous aider à organiser vos exhibitions, le "Livre des Morceaux" vous permet d'affecter quatre STS à chaque Fichier MIDI Standard. Ainsi, aucune difficulté à rappeler une complète programmation pour les pistes clavier, le Voice Processor, le jeu en temps réel sur un Fichier MIDI Standard.

Vous pouvez également lier un fichier de texte à un Fichier MIDI Standard, à un MP3 ou à un Style de manière à lire les textes sur l'afficheur ou sur un écran externe, même si le fichier midi ou MP3 ne contient aucun événement de texte (ou Lyrics) ou jouer un morceau sur le vif à l'aide des Styles.

Dans le "Livre des Morceaux", vous pouvez ajouter vos propres saisies ou éditer celles présentes. Korg en a inséré plusieurs centaines. A vous de personnaliser le "Livre des Morceaux" avec des listes personnelles adaptées à vos exhibitions sur scène.



Le bouton SONGBOOK

## Sélectionner une saisie dans la Liste Principale

L'instrument est doté d'une grande base de données que vous pouvez personnaliser. Vous pouvez la parcourir de plusieurs manières.

- 1 En mode Style Play ou Song Play, appuyez sur le bouton SONGBOOK pour afficher la fenêtre Song Book.**

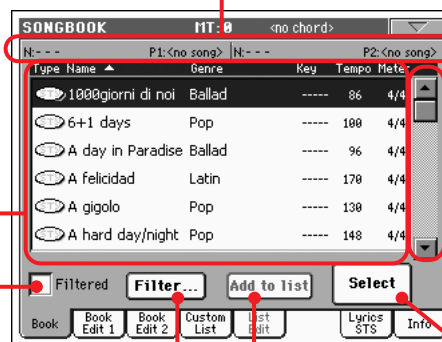
### SONGBOOK



Liste Principale de Song Book

Appuyez sur cette case pour activer l'affichage des filtres.

Style ou Fichier(s) MIDI couramment affecté à l'arrangeur ou au(x) Player(s)



Utilisez la barre de défilement pour défiler toute la liste des Morceaux. Gardez SHIFT enfoncé et survolez les flèches En haut/En bas pour défiler la section alphabétique suivante/précédente. **En alternative, vous pouvez utiliser DIAL.**

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner la saisie à reproduire.

Appuyez sur ce bouton pour éditer l'affichage des filtres.

Ajoute la saisie sélectionnée à la Liste Personnelle (si activée – voir page 70).

## 2 Déroulez les saisies.

Les icônes de la colonne Type permettent d'identifier le type de saisie. Le genre musical est toujours affiché, mais vous pouvez passer de la colonne Genre à la colonne Artist (voir le chapitre "Afficher Artist ou Genre" plus bas).

## 3 Lorsque la saisie est affichée à l'écran, sélectionnez-la et appuyez sur le bouton Select de l'écran.

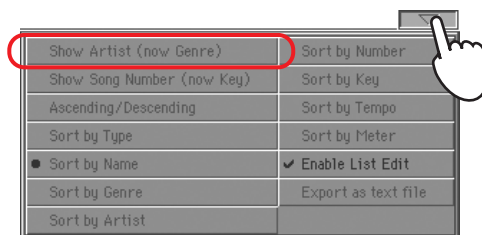
Lorsque la saisie a été sélectionnée, le Style, le SMF, le fichier KAR sera rappelé avec son mode opérationnel correspondant (Style Play ou Song Play). De même, quatre STS seront également rappelés. Tous les fichiers TXT file associés à la saisie peuvent être visualisés dans la page Lyrics/STS.

Le Style, le SMF, le fichier KAR ou est affiché en haut de l'écran.

## Afficher Artist ou Genre

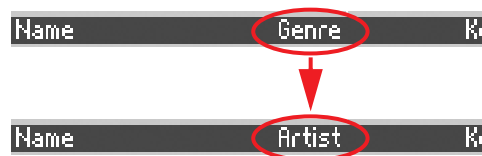
Vous ne pouvez pas voir en même temps les cases Genre et Artist à l'écran, mais vous pouvez les afficher toutes deux.

### 1 Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu de la page.

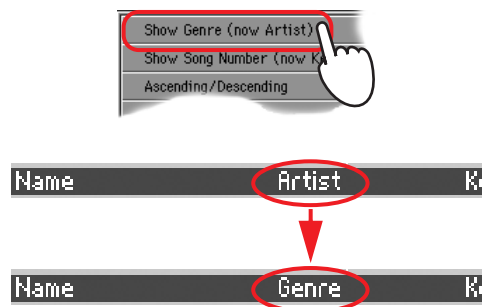


**i Note :** Les cases Artist et Key de toutes les saisies ont été intentionnellement fournies vides.

### 2 Choisissez le paramètre Show Artist (actuellement Genre) pour passer de Genre à Artist dans l'affichage de List. La colonne Artist est affichée.



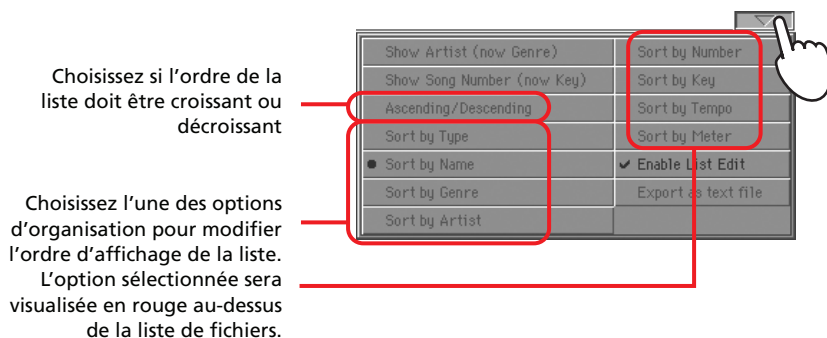
### 3 Affichez de nouveau le menu de la page et sélectionnez le paramètre Show Genre (actuellement Artist). La colonne Genre est de nouveau affichée.



## Organiser les saisies

Vous pouvez changer l'ordre des saisies affichées à l'écran.

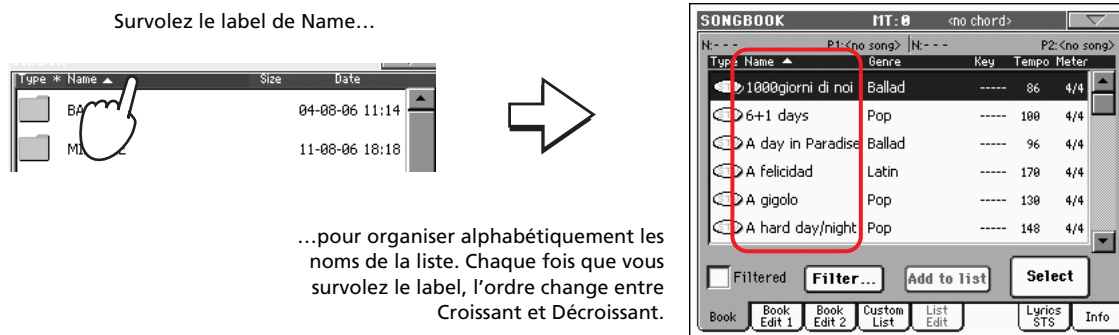
### 1 Appuyez sur l'icône du menu de la page pour ouvrir le menu de la page.



### 2 Sélectionnez l'une des options disponibles.

L'ordre des saisies change à l'écran en fonction de l'option sélectionnée.

- En alternative, vous pouvez modifier l'ordre des saisies en survolant l'un des labels dans la liste de noms.



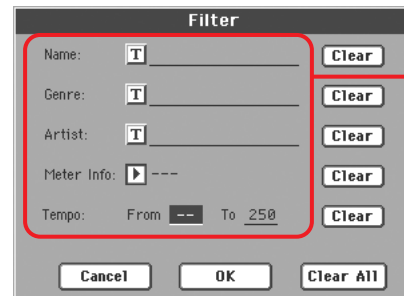
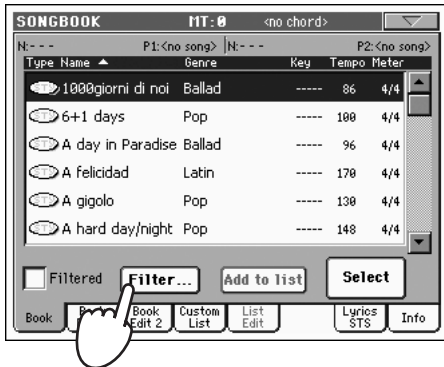
Vous pouvez procéder de même en survolant les labels Type, Name, Genre, Artist, Key, Number, Tempo ou Meter.

- Chaque fois que vous survolez de nouveau le même label, l'ordre change entre Croissant et Décroissant.

## Chercher les saisies

Le “livre des Morceaux” peut effectivement être énorme. Il se peut donc qu’une recherche doive être menée sous forme d’un auteur spécifique ou d’un titre : pour ce faire, utilisez les fonctions de filtre.

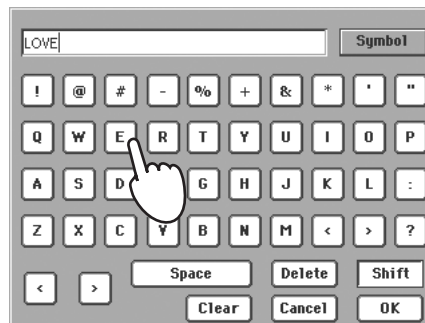
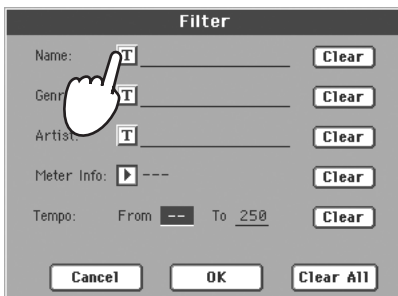
### 1 Appuyez sur le bouton Filter à l’écran pour afficher la fenêtre de dialogue Filter.



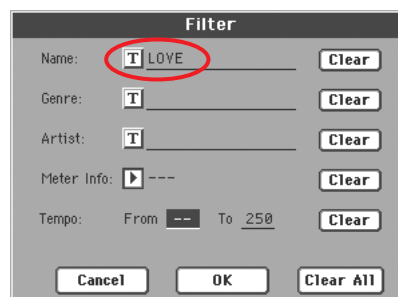
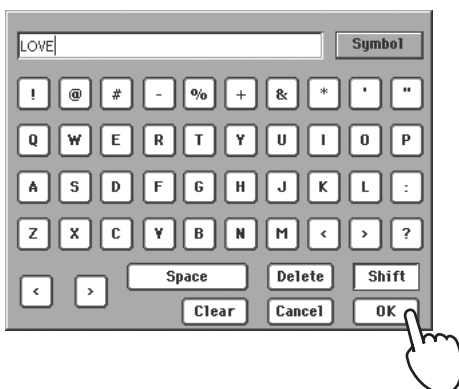
Critères disponibles. “Genre” et “Artist” sont les deux tenus en compte, mais vous ne pouvez les afficher dans la Liste qu’un à la fois.

### 2 Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) affiché à côté du critère de recherche (même plus d’un) que vous voulez lancer.

Si, par exemple, vous voulez chercher tous les morceaux qui contiennent le mot “love” dans le titre, sélectionnez le critère ‘Name’ et saisissez le mot ‘love’. Les mots écrits en majuscule ou en minuscule n’influencent pas la recherche.

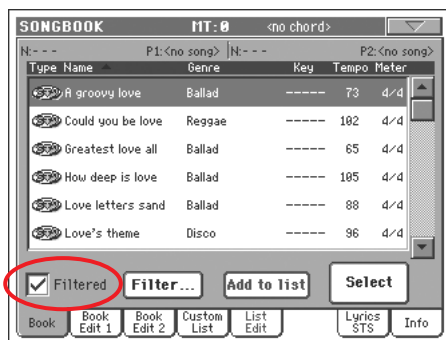


### 3 Appuyez sur OK à l’écran et fermez la boîte de Text Edit. Le texte saisi est maintenant un critère de recherche.



**4 Appuyez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Filter et rétablir la page Song Book.**

Après avoir fermé la boîte de dialogue Filter en appuyant sur OK, la boîte de vérification Filtered est automatiquement affichée et le filtre est activé. Uniquement les saisies correspondantes au critère seront affichées dans la Liste Principale.



**5 Pour afficher de nouveau toute la base de données de Song Book, appuyez encore une fois sur la boîte de vérification Filtered : la coche de vérification disparaît.**

## Ajouter des saisies

Dans la base de données de Song Book, vous pouvez ajouter vos saisies personnelles.

**1 Affichez le mode Style Play ou Song Play, en fonction du type de saisie que vous voulez ajouter dans la base de données de Song Book.**

**2 Sélectionnez le Style, le Fichier MIDI Standard à ajouter dans Song Book.**

Affectez le morceau (Song) sélectionné au Player 1. Uniquement les morceaux affectés à Player 1 seront sauvegardés dans la saisie SongBook. Les morceaux affectés au Player 2 ne le seront pas.

**3 Editez toutes vos pistes préférées en sélectionnant des Sons et des Effets différents ou en modifiant d'autres paramètres pour le clavier, le Style ou les pistes du Morceau.**

Attention : les modifications apportées aux pistes d'un Fichier MIDI Standard ne sont pas sauvegardées sous forme de donnée SongBook. Les données incluses dans le Fichier MIDI Standard sont toujours tenues en compte.

**4 Vous pouvez également sélectionner un Voice Processor Preset différent.**

**5 Lorsque votre saisie est prête, appuyez sur le bouton SONGBOOK et ensuite sur l'onglet Book Edit pour afficher la page Book Edit 1.**

Nom de la saisie

Nom du Style, du SMF, du fichier KAR mémorisé avec la saisie (à condition que "Write Current Resource" soit sélectionné lorsque vous le sauvegardez).

Si coché, les réglages en cours de session des pistes de Style ou le chemin des fichiers SMF, KAR sont sauvegardés avec la saisie. Si non coché, ce sont les réglages originaux du Style qui sont sauvegardés avec la saisie. Ce paramètre est fondamental lorsque vous créez une nouvelle saisie en appuyant sur le bouton New Song.

Si coché, les réglages de la piste clavier et du Voice Processor sont sauvegardés dans l'un des quatre STS disponibles pour chaque saisie. Vous pouvez également quitter SongBook, modifier les pistes clavier, ensuite retourner dans SongBook et sauvegarder les nouveaux réglages dans un STS différent. Appuyez sur l'icône de Text Edit pour modifier le nom du STS.

Paramètres de la saisie

Ressource couramment sélectionnée. Si un Style, un SMF, un fichier KAR différent a été sélectionné, il peut être différent de la ressource sauvegardée.he page).

L'un des quatre STS disponibles pour chaque saisie où vous sauvegardez les réglages en cours de session des pistes clavier et du Voice Processor.

Appuyez sur New Song pour créer une nouvelle saisie.

Choisissez All Current Style STS pour sauvegarder les quatre STS (rappelés par le dernier Style sélectionné) dans la nouvelle saisie

**6 Appuyez sur le bouton New Song à l'écran pour ajouter une nouvelle saisie dans la listes SongBook.**

**7 Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) affiché à côté du(des) champ(s) que vous voulez modifier. Réglez tous les autres paramètres.**

Vous pouvez écrire le genre, le nom de l'artiste et le nom du STS affecté. Sélectionnez un Tempo pour "marquer" le tempo du Morceau ; sélectionnez également la vitesse (Meter) et la clé (Key) du Morceau. Vous pouvez également définir la valeur de Master Transpose qui sera automatiquement rappelée lorsque vous sélectionnez la saisie.

**8 Ces opérations étant terminées, appuyez sur l'onglet pour afficher la page Book Edit 2.**

Nom du Style, du SMF, du fichier KAR mémorisé avec la saisie (à condition que "Write Current Resource" soit sélectionné lorsque vous le sauvegardez).

Nom de la saisie

Paramètres de la saisie

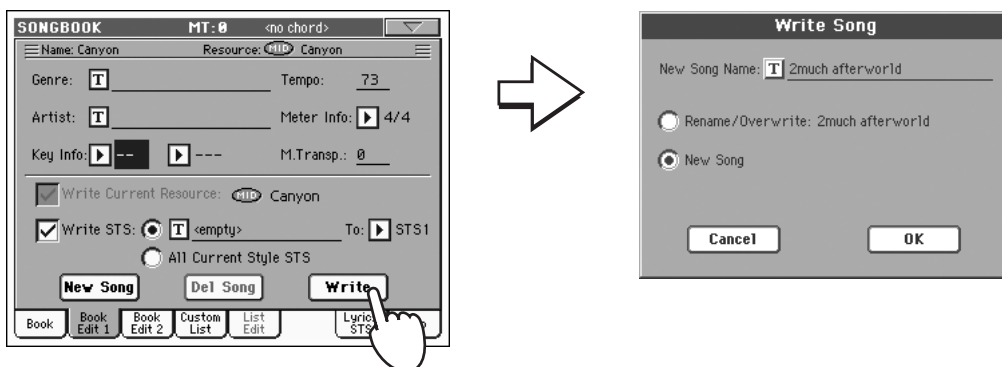
Numéro progressif de la saisie

Piste desquelles prélever des notes à adresser à Voice Harmony.

Appuyez sur New Song pour créer une nouvelle saisie.

Fichier de texte lié à la saisie. Ce texte sera visualisé sous forme Lyrics sur l'afficheur ou sur un écran externe. Voir dans le chapitre "Les textes (Lyrics) sont affectés à une saisie Song-Book sous forme de fichier de texte" à la page 204.

**9** Après avoir rempli toutes les cases nécessaires (patience !), appuyez sur le bouton Write de l'écran pour afficher la boîte de dialogue Write.

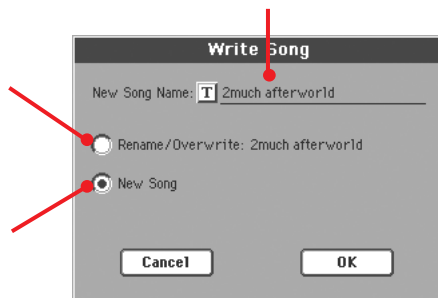


**10** Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour affecter un nom à la nouvelle saisie, ensuite appuyez sur OK pour sauvegarder la saisie dans la base de données de Song Book.

Nom de la saisie. On conseille d'affecter à la saisie le même nom du Fichier Standard MIDI, ou un nom s'adaptant à l'usage du Style associé.

Sélectionnez Replace/Overwrite pour remplacer une saisie existante.  
**Attention : la saisie précédente sera supprimée !**

Sélectionnez New Song pour ajouter une nouvelle saisie à la base de données de Song Book. Cette option est automatiquement sélectionnée lorsqu'une nouvelle saisie a été créée (en appuyant sur le bouton New Song dans la page Edit 1).



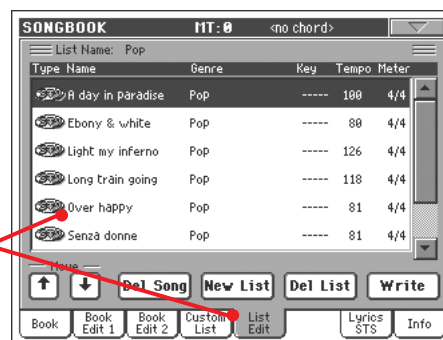
## Créer une Liste Personnelle

Dans votre "Livre des Morceaux", vous pouvez créer plusieurs Listes Personnelles et donc conserver des saisies adaptées à vos sessions musicales. Avant de créer une Liste Personnelle, vérifiez d'avoir ajouté toutes les saisies nécessaires dans la base de données principale Song Book (voir le chapitre précédent "Ajouter des saisies").

**1** En mode Song Book, affichez le menu de page et cochez le paramètre 'Enable List Edit'.



Après avoir coché le paramètre 'Enable List Edit', la page Custom List Edit est disponible.

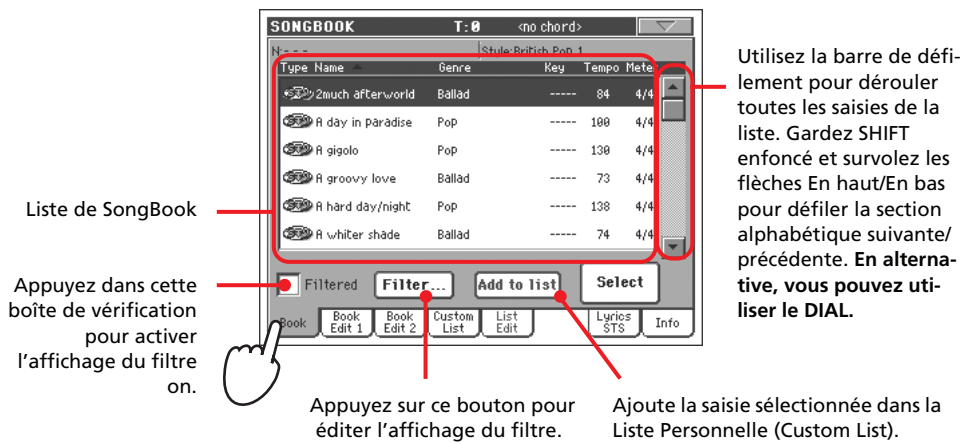




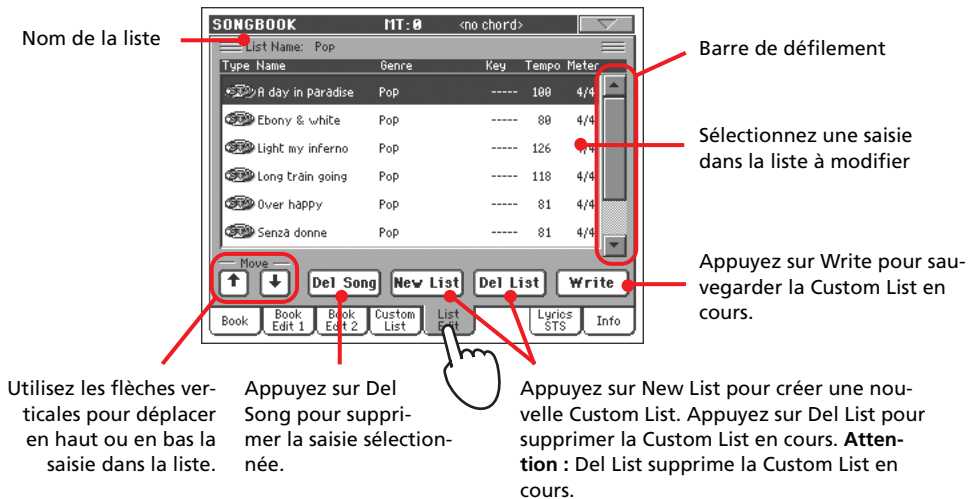
**2 Sélectionnez la liste personnelle (Custom List) que vous voulez modifier.**

Pour modifier une liste déjà présente, appuyez sur l'onglet Custom List pour afficher la page Custom et y sélectionner l'une des Custom Lists disponibles. Pour créer une nouvelle liste, appuyez sur l'onglet List Edit pour afficher la page List Edit et ensuite appuyez sur le bouton New List pour créer une nouvelle page vide.

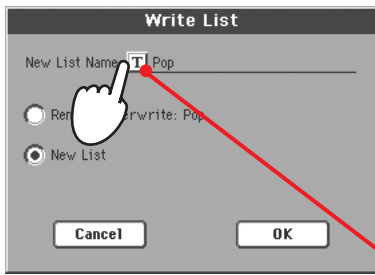
**3 Appuyez sur l'onglet Book pour afficher la page Book et visualiser ainsi toute la base de données. Utilisez les diverses options de saisie, de recherche et de filtre (vues plus haut) pour chercher les saisies désirées. Appuyez sur le bouton List lorsque la saisie désirée a été sélectionnée.**



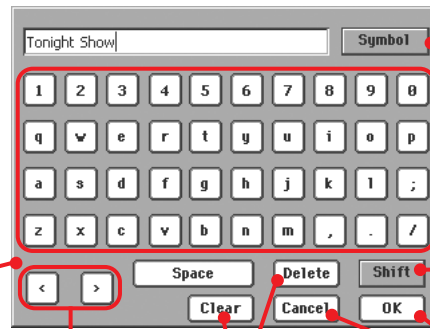
**4 Lorsque vous avez terminé d'ajouter des saisies dans la Liste Personnelle, appuyez sur l'onglet List Edit pour afficher la page List Edit et utiliser les diverses commandes d'édition de la liste.**



- 5** Lorsque la liste personnelle (Custom List) est prête à l'écran, appuyez sur le bouton Write à l'écran pour la sauvegarder dans la mémoire. Vous pouvez affecter un nouveau nom à votre liste personnelle.



Appuyez sur le symbole 'T' pour afficher la boîte de dialogue Text Edit.



Appuyez sur Symbol pour saisir des caractères spéciaux.

Utilisez les caractères alphabétiques pour saisir le texte.

Appuyez sur le bouton SHIFT pour écrire alternativement en majuscules et minuscules.

Appuyez sur les boutons '<' et '>' pour déplacer le curseur.

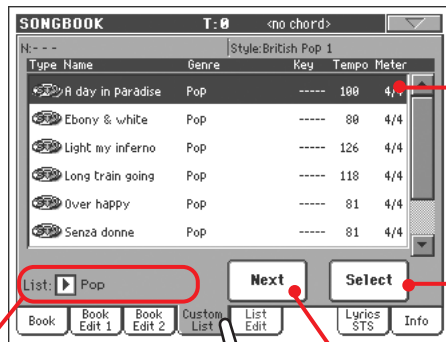
Appuyez sur Clear pour effacer tout le champ, sur Delete pour supprimer un seul caractère.

Lorsque la saisie est terminée, appuyez sur OK pour confirmer le nouveau nom ou sur Cancel pour annuler les modifications.

## Sélectionner et utiliser une liste personnelle (Custom List)

Après avoir créé une ou plusieurs listes personnelles, vous pouvez en sélectionner une et l'utiliser lors de votre exhibition sur scène.

- 1** Appuyez sur l'onglet Custom List pour sélectionner la page Custom List.
- 2** Utilisez le menu à sous-menu List pour sélectionner l'une des Custom Lists disponibles.



Saisie activée. Pour en sélectionner une autre, allumez-la et appuyez sur le bouton Select à l'écran.

Appuyez sur Select pour activer la saisie allumée (si différente de celle automatiquement sélectionnée).

Utilisez le menu à sous-menu List pour sélectionner une des Custom Lists disponibles.

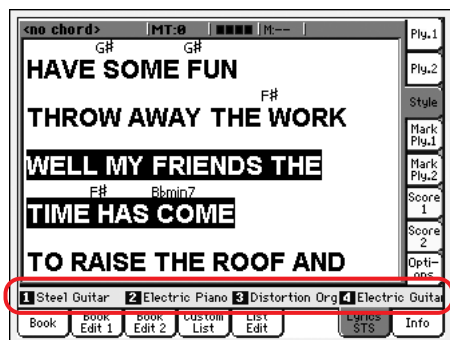
Appuyez sur Next pour sélectionner la saisie suivante dans la liste. (Cette commande peut également être affectée à un Curseur Assignable).

- 3** Sélectionnez l'une des saisies de la liste (elle vire au bleu) et appuyez sur le bouton Select à l'écran pour en lancer la reproduction (la saisie sélectionnée vire au vert).

## Sélectionner un STS du SongBook

Quatre STS au maximum peuvent être affectés à des saisies de SongBook. Le fait que le STS est basé sur un Style ou sur un Fichier Standard MIDI n'est pas tenu en compte.

- 1 Appuyez sur l'onglet Lyrics/STS pour afficher la page Lyrics/STS et visualiser les quatre STS associés à la saisie de SongBook couramment sélectionnée.



STS affecté à la saisie en cours de session.

- 2 Sélectionnez le STS désiré en appuyant sur le bouton SINGLE TOUCH du tableau de bord. En alternative, survolez son nom visualisé sur l'afficheur.

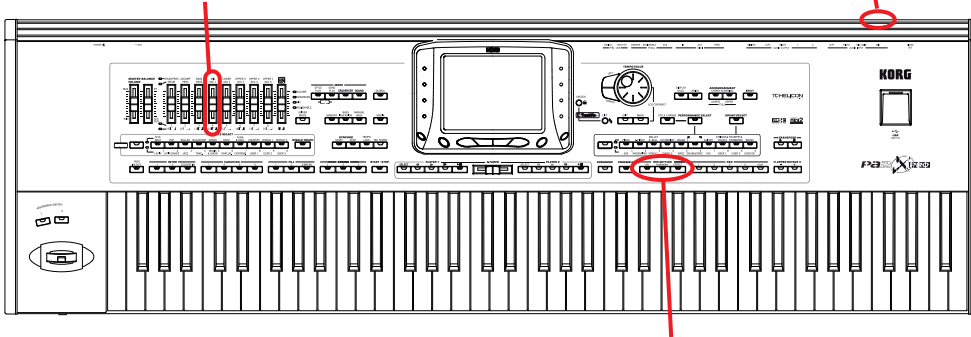
Le STS est sélectionné. Les réglages des pistes clavier et du Voice Processor peuvent changer.

# Brancher un microphone et chanter

Le Pa2X est doté d'un puissant processeur numérique de la voix, basé sur des technologies développées par TC Helicon, incluant des effets et trois voix d'harmonisation.

Contrôle du volume en entrée du Microphone

Entrée Microphone

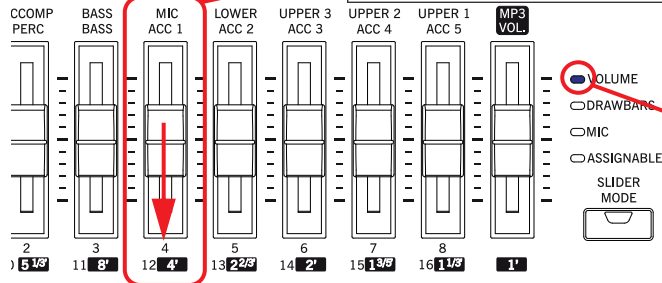
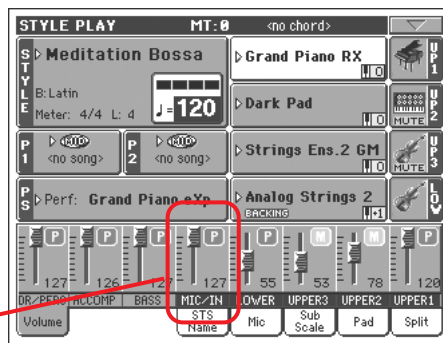


Interrupteurs du microphone, des Effets et de l'Harmonisation

## Brancher un microphone

Pour chanter avec l'accompagnement de votre Pa2X, vous devez préalablement installer un microphone adapté à son entrée MIC (c'est à dire celle qui va au Voice Processor). Tous les microphones dynamiques et à condensateur sont directement supportés. Une alimentation fantôme est disponible pour les microphones à condensateur.

**1 Diminuez le volume de la piste Mic/In à l'aide du curseur prévu à cet effet sur le tableau de bord.**



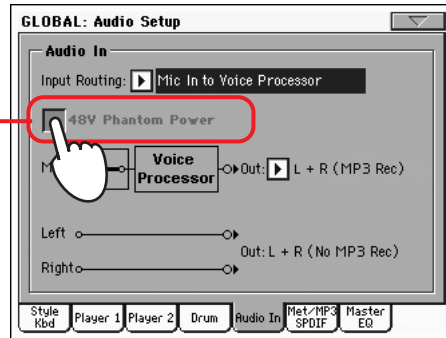
Pour contrôler le volume de Mic, le témoin de VOLUME doit être allumé. Si éteint, appuyez plusieurs fois sur le bouton SLIDER MODE pour modifier son état. Rappelez-vous que l'état de SLIDER MODE est sauvegardé dans chaque Performance ou STS.

**i Note :** Diminuez le volume de la piste Mic/In, vous éviterez ainsi d'ennuyeux effets de feedback. L'effet de feedback est provoqué par le son généré par le Pa2X lorsqu'il retourne dans les circuits sonores via le microphone.

**2 Branchez un microphone.**

- 3** Si vous utilisez un microphone du type à condensateur connecté à l'entrée XLR MIC, appuyez sur le bouton GLOBAL, choisissez la section Audio Setup et ensuite affichez la page Audio In pour visualiser les réglages du microphone en activant l'alimentation fantôme.

Appuyez sur cette case pour activer une alimentation fantôme sur l'entrée XLR MIC et un microphone à condensateur.



- 4** Appuyez sur le bouton EXIT pour rétablir la page principale du mode Style Play ou du mode Song Play.
- 5** Appuyez sur les boutons EFFECT et HARMONY pour éteindre leurs témoins et ainsi désactiver le Voice Processor. Vérifiez que l'entrée Mic n'est pas coupée (témoin allumé).



Vous pouvez vérifier l'état de ces boutons et celui de la fonction Talk directement dans l'afficheur Mic. Appuyez sur le bouton EXIT pour afficher la page principale du mode Style Play ou du mode Song Play et ensuite sélectionnez l'onglet Mic.

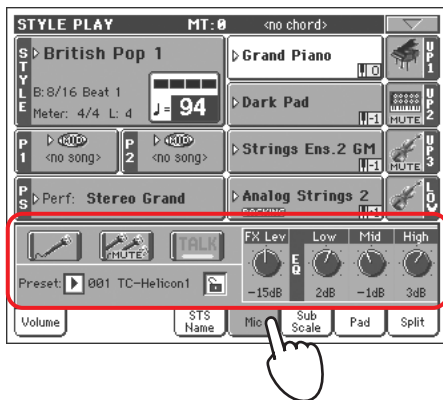
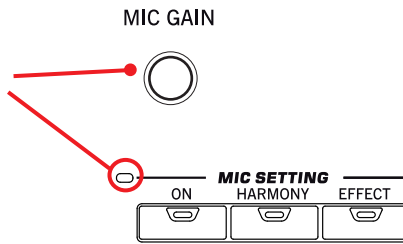


Tableau Mic. Pour tester le volume du microphone, vérifiez que les cases des boutons Mic Mute, Effects et Talk ne sont pas cochées.

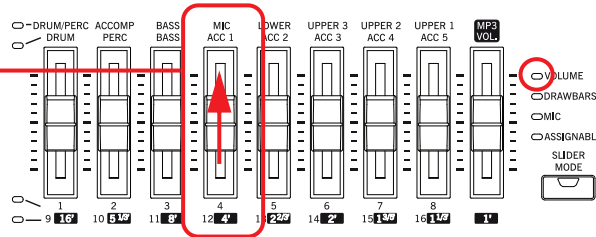
**6 Chantez avec le microphone, réglez le gain d'entrée et le volume du Microphone jusqu'à parfaire les réglages corrects.**

Réglez le volume d'entrée à l'aide du bouton GAIN positionné à côté de l'entrée MIC. Chantez avec le microphone et observez le témoin de MIC du tableau de bord – il doit être vert. S'il tourne trop souvent à l'orange, diminuez le gain d'entrée (de même pour le rouge) ; s'il passe rarement au vert, augmentez le gain d'entrée. Lorsque vous chantez, le système audio ne doit émettre aucune distorsion.



**i Note :** Le réglage du volume du microphone est correct lorsque le témoin de MIC IN est vert la plupart du temps. Le curseur MIC/IN doit être réglé en fonction, de manière à compenser un niveau d'entrée trop faible ou trop élevé du signal.

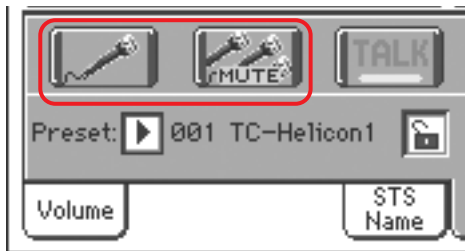
Pendant que vous réglez le gain, augmentez progressivement le volume du Microphone en agissant sur le curseur correspondant.



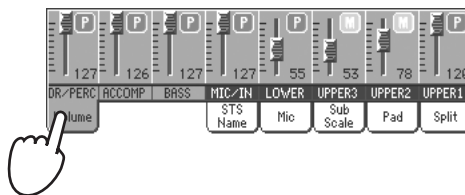
**7 Appuyez sur les boutons EFFECT et HARMONY pour allumer leurs témoins et activer le Voice Processor.**

**8 Essayez le bouton ON dans la section MIC SETTING pour couper/activer toute la section du microphone.**

Regardez les boutons Mic Mute et Harmony Mute à l'écran pendant que vous utilisez les boutons MIC SETTING du tableau de bord.



**9 Appuyez sur l'onglet Volume pour sélectionner la case Volume.**



Dans cet afficheur, vous pouvez utiliser le bouton Play/Mute de la piste MIC/IN affichée à l'écran, pour activer/désactiver la section microphone.



**10 Lancez un Style ou un Morceau. Réglez le volume final du microphone à l'aide des curseurs prévus à cet effet.**

**11 Réglez les autres valeurs, en égalisant le Style/Song et le microphone, à l'aide du curseur BALANCE et du curseur MIC/IN.**

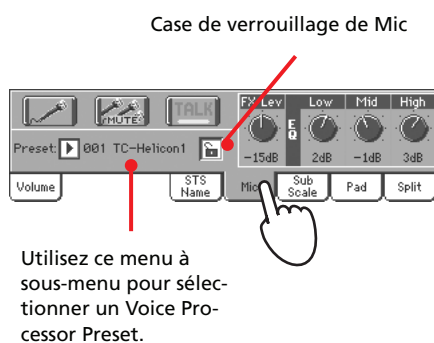
Les réglages des curseurs BALANCE et MIC/IN ne sont pas sauvegardés dans la mémoire de manière à ce qu'ils soient cohérents, lors d'une différente sélection, avec les réglages des Styles, des Performances, des Songs ou du Voice Processor rappelés.

## Harmoniser la voix

- 1 Affichez le mode Style Play et sélectionnez votre Style préféré.
- 2 Appuyez sur l'onglet Mic pour afficher la case Microphone et sélectionner l'un des Voice Processor Presets disponibles.

Les Voice Processor Presets sont réglés pour les divers modules Voice Processor (Effects, Harmony). En sélectionnant un Preset, vous pouvez modifier tous les paramètres.

Un Voice Processor Preset est affecté à chaque Performance ou STS. Lorsque vous sélectionnez une Performance ou un STS différents, le Voice Processor Preset peut changer (en fonction de l'état de verrouillage de la case Mic), en modifiant les effets de traitement appliqués à votre voix.



- 3 Lancez le Style.
- 4 Vérifiez que le témoin de HARMONY est activé sur le tableau de bord.
- 5 Jouez sur le clavier pour adresser les accords au Voice Processor.
- 6 Chantez sur les accords et la mélodie jouée sur le clavier.
- 7 Si le Style est en reproduction, arrêtez-le.

**i Note :** D'usine, le Preset #1 est une voix soliste ; le Preset #2 contient trois voix d'harmonisation.

**i Note :** La programmation d'usine ne prévoit aucun effet d'harmonisation dans la première Performance et le premier STS afin d'éviter des traitements indésirés appliqués au microphone. Lorsque vous sélectionnez votre Preset préféré, vous pouvez le sauvegarder dans la Performance ou dans le STS (voir dans le chapitre "Sauvegarder les réglages dans une Performance" à la page 44)



## Voix soliste (TalkBack)

Parfois, pendant une exhibition sur le vif, vous désirez vous adresser directement à vos admirateurs. Dans ce cas, utilisez la fonction TalkBack pour atténuer la musique : votre voix arrivera forte et claire.

- 1 Dans la page principale du mode Style Play ou Song Play, appuyez sur l'onglet Mic pour afficher les réglages du Voice Processor.**
- 2 Pendant la reproduction, appuyez sur le bouton Talk (il est visualisé comme si vous l'aviez enfoncé physiquement).**



- 3 Chantez ou parlez avec le microphone.**

Vous entendrez que le tapis musical s'atténue, tandis que votre voix devient de plus en plus *forte et impérative*. Probablement les effets changent également.

- 4 Pour couper la fonction TalkBack, appuyez de nouveau sur le bouton Talk (il est visualisé en relief, comme si vous l'aviez relâché).**

Le tapis sonore se rétablit à son volume

## Verrouiller les réglages de Voice Processor

Si le Voice Processor Preset sélectionné et les autres réglages effectués dans l'affichage Microphone vous satisfont, vous pouvez les "verrouiller". Ainsi, la Performance, le Style ou le STS ne peut plus sélectionner des réglages différents.

- 1 Avec l'affichage Microphone visualisé, appuyez sur l'icône de verrouillage pour "verrouiller" les réglages.**



Verrouillage activé. Les réglages du Voice Processor ne seront pas modifiés en sélectionnant une Performance ou un STS différents.

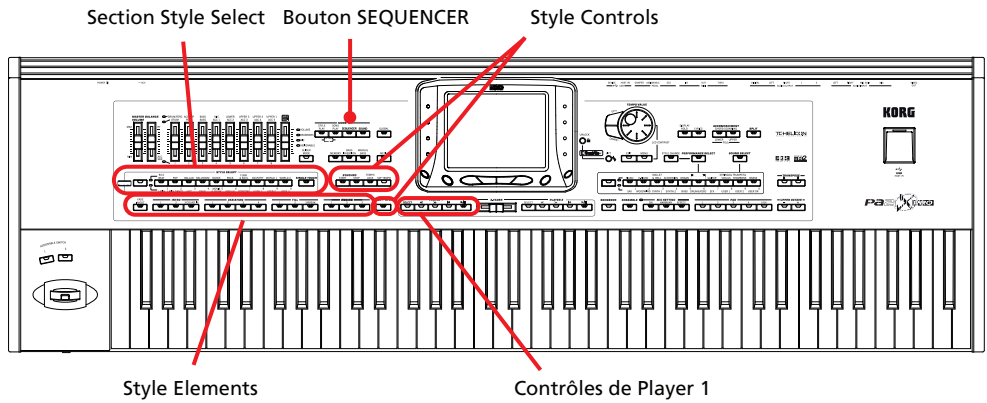
- 2 Pour "déverrouiller", appuyez de nouveau sur l'icône de "verrouillage".**



Verrouillage éteint. Les réglages du Voice Processor seront modifiés en sélectionnant une Performance ou un STS différents.

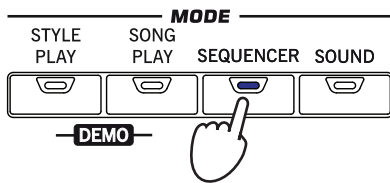
# Enregistrer un nouveau Morceau

Avec votre Pa2X, vous pouvez créer des nouveaux Morceaux de plusieurs manières. La plus facile, et rapide, est d'utiliser les Styles pour enregistrer ce que vous jouez en temps réel sur le clavier et que l'arrangeur reproduit les pistes d'accompagnement

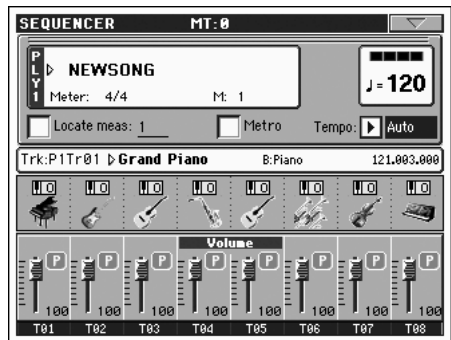


## Entrer en mode Backing Sequence (Quick Record)

**1 Appuyez sur le bouton SEQUENCER pour afficher le mode Sequencer.**



En appuyant sur le bouton SEQUENCER, la page principale du mode Sequencer est affichée.



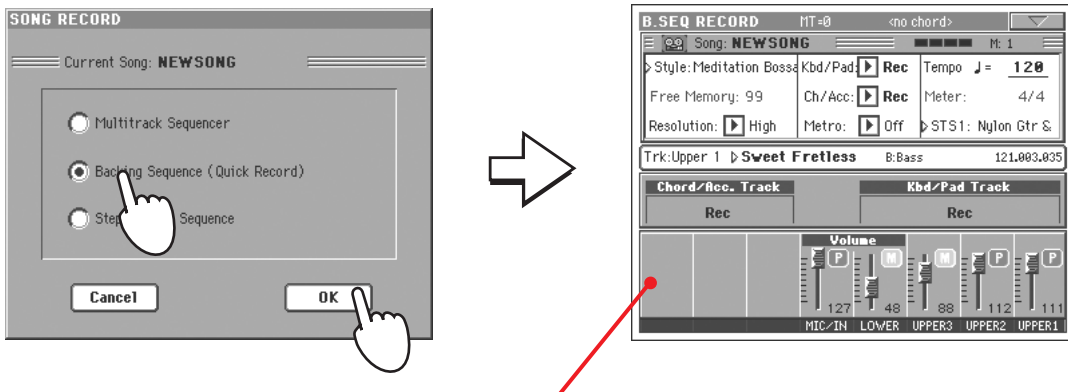
**2 Appuyez sur le bouton RECORD pour afficher la boîte de dialogue Song Record Mode Select.**



Appuyez sur le bouton RECORD pour afficher la boîte de dialogue Song Record Mode Select



3 Sélectionnez l'option Backing Sequence (Quick Record) et appuyez sur OK pour afficher le mode Backing Sequence Record.



Après avoir choisi l'option Backing Sequence (Quick Record), l'écran affiche la page Backing Sequence Record.

## Préparer l'enregistrement

Lorsque vous entrez en mode Backing Sequence Record, le dernier Style sélectionné est automatiquement rappelé et toutes les pistes sont prêtes à l'enregistrement. Vous pouvez lancer l'enregistrement exactement comme si vous jouiez en temps réel avec les Styles. Néanmoins, vous désirez peut-être modifier certains réglages.

- Si nécessaire, réglez chacun des paramètres éditables de l'écran.

Appuyez sur le paramètre Style (ou sur l'un des boutons STYLE) pour afficher la fenêtre Style Select et sélectionner un Style différent (comme détaillé à la page 48).

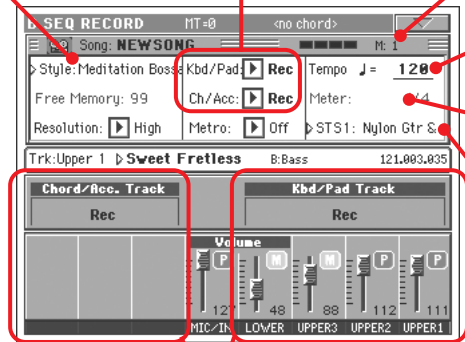
Etat de la (des) piste(s). 'Rec' signifie qu'elles sont en mode d'enregistrement. 'Play' signifie qu'elles ont été enregistrées. 'Mute' signifie qu'elles sont coupées.

Compteur de mesures. Les numéros négatifs (-2, -1) correspondent au compte à rebours après lequel vous pouvez commencer à enregistrer.

Tempo du Style. Modifiez-le si nécessaire.

Vitesse du Style. Vous ne pouvez pas la modifier.

Appuyez sur le paramètre Perf/STS pour afficher la fenêtre Performance Select et sélectionner une Performance différente (comme détaillé à la page 43). Vous pouvez également utiliser les boutons PERFORMANCE/SOUND ou STS.

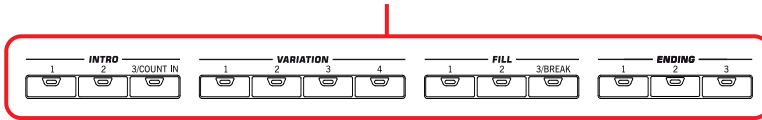


Pistes groupées. Pendant Quick Record, vous ne pouvez pas accéder séparément à chaque piste du Morceau. Pour faciliter l'usage, uniquement deux pistes "principales" sont affichées : Kbd/Pad (Keyboard/Pads) et Ch/Acc (Chord/Accompagnement).

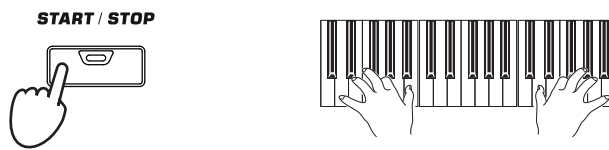
## Enregistrer

### 1 Sélectionnez tous les Style Elements que vous désirez utiliser avant de commencer à jouer.

Sélectionnez l'un des paramètres Intro pour commencer avec une introduction. Sélectionnez une des Variations avant de lancer l'enregistrement.



### 2 Lancez l'enregistrement en appuyant sur le bouton START/STOP.



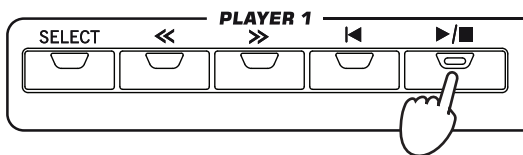
**i Note :** Si vous ne voulez pas lancer le Morceau avec le Style qui joue, vous pouvez simplement lancer l'enregistrement en appuyant sur le bouton **▶/|** PLAY/STOP de la section PLAYER 1 et ne lancer le Style que successivement. Le Style commencera sur le tempo fort successif.

### 3 Jouez comme sur le vif avec les Styles.

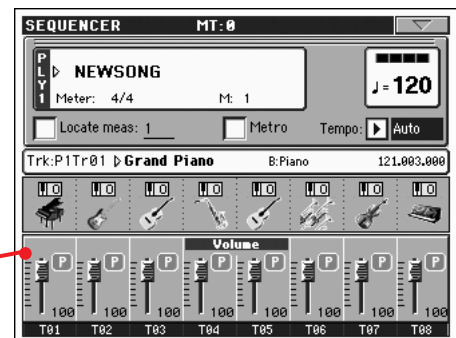
Pendant l'enregistrement, sélectionnez vos Style Elements (Intro, Variation, Fill, Ending, etc.) préférés. Pour arrêter le Style, appuyez sur START/STOP ; appuyez de nouveau sur ce bouton pour reprendre l'enregistrement.

Rappelez-vous qu'en mode d'enregistrement Backing Sequence Record, vous ne pouvez pas utiliser les contrôles SYNCHRO, TAP TEMPO/RESET, ACC/SEQ VOLUME.

### 4 Lorsque l'enregistrement de votre Morceau est terminé, appuyez sur le bouton **▶/|** (PLAY/STOP) dans la section PLAYER 1 pour quitter l'enregistrement et rétablir la page principale du mode Sequencer.



Après avoir appuyé sur le bouton PLAY/STOP, l'écran affiche de nouveau la page principale du mode Sequencer.



### 5 Dans la page principale du mode Sequencer, appuyez sur le bouton **▶/|** (PLAY/STOP) dans la section PLAYER 1 pour reproduire le Morceau enregistré.

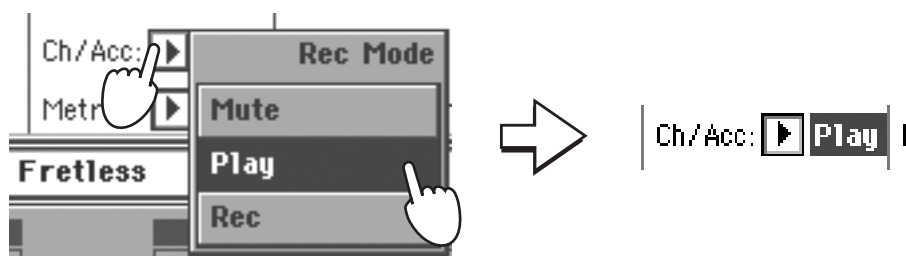
Le Morceau Backing Sequence a été converti sous forme d'un morceau normal. Si le Morceau est satisfaisant, vous pouvez le sauvegarder dans la mémoire et le lire en mode Song Play ou avec un séquenceur externe quelconque.

### 6 Pour modifier le Morceau, appuyez sur MENU pour afficher le mode Edit (voir les instructions à partir de la page 220).

### Deuxième enregistrement (Overdubbing)

Si vous désirez, vous pouvez modifier votre enregistrement, en y ajoutant même une des deux pistes "groupées" ou effacer un mauvais morceau et en enregistrer un nouveau. Généralement, vous enregistrerez toutes les modifications d'accords et de Style Elements pendant le premier enregistrement et les pistes clavier et les pads au deuxième passage.

- 1 Appuyez sur RECORD pour afficher de nouveau Record. Lorsque l'écran affiche la boîte de dialogue Song Record Mode Select, sélectionnez de nouveau Backing Sequence (Quick Record).**
- 2 Si vous ne devez enregistrer que l'une des pistes "groupées", réglez la piste qui doit être préservée en mode Play ou Mute.**



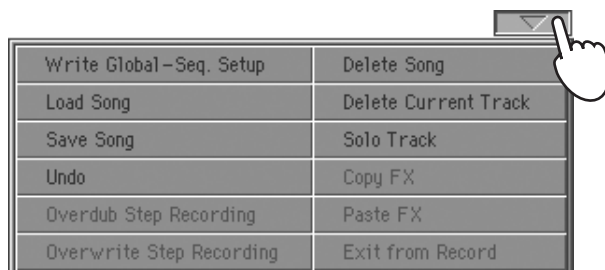
- 3 Répétez l'enregistrement et appuyez sur le bouton ►/ (PLAY/STOP) dans la section PLAYER 1 pour quitter l'enregistrement et rétablir la page principale du mode Sequencer.**
- 4 Dans la page principale du mode Sequencer, appuyez sur le bouton ►/ (PLAY/STOP) dans la section PLAYER 1 pour reproduire le Morceau enregistré.**

Le Backing Sequence Song a de nouveau été converti sous forme d'un morceau normal.

### Sauvegarder un Morceau

Après avoir enregistré le Morceau tel que vous le voulez, pourquoi ne pas le sauvegarder afin d'en éviter la perte lors de la mise hors tension de l'instrument ?

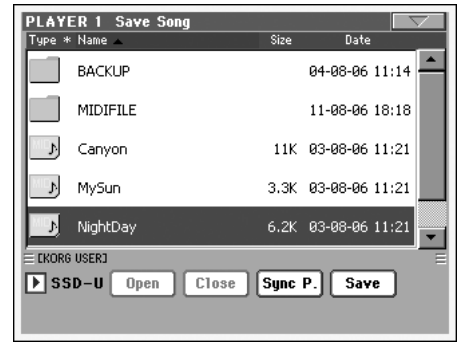
- 1 Dans la page principale du mode Sequencer, appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu de la page.**



**2 Sélectionnez la commande Save song pour afficher la fenêtre Save Song.**

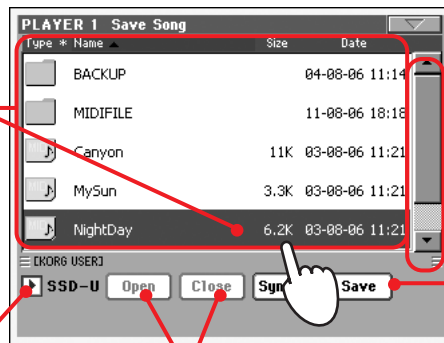


Après avoir sélectionné la commande Save song, l'écran affiche la page Save Song.



**3 Sélectionnez un dispositif et un répertoire où sauvegarder votre Morceau.**

Si le Morceau est sélectionné (affiché en vidéo inversée), on peut écrire dessus. Si aucun Morceau n'est sélectionné, un nouveau fichier Song sera créé, appuyez où vous voulez dans la liste Song.



Utilisez la barre de défilement pour afficher tous les Morceaux de la liste. Gardez SHIFT enfoncé et survolez les flèches En haut/En bas pour dérouler la section alphabétique suivante/précédente. En alternative, vous pouvez utiliser le DIAL.

Appuyez sur le bouton Save pour sauvegarder le Morceau dans le répertoire affiché.

Utilisez le menu à sous-menu Device pour sélectionner l'un des dispositifs de sauvegarde (SSD-U, disque dur...).

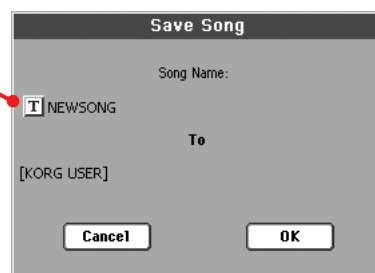
Utilisez les boutons Open et Close pour parcourir les répertoires.



Pour quitter cette page sans sauvegarder le Morceau, appuyez sur le bouton EXIT.

**4 Appuyez sur le bouton Save à l'écran pour afficher la boîte de dialogue Save Song.**

Appuyez sur l'icône de Text Edit pour modifier le nom du Morceau.



**5 Appuyez sur OK à l'écran pour sauvegarder le Morceau sur le dispositif ou sur Cancel pour annuler l'opération Save.**





# Guide de Référence

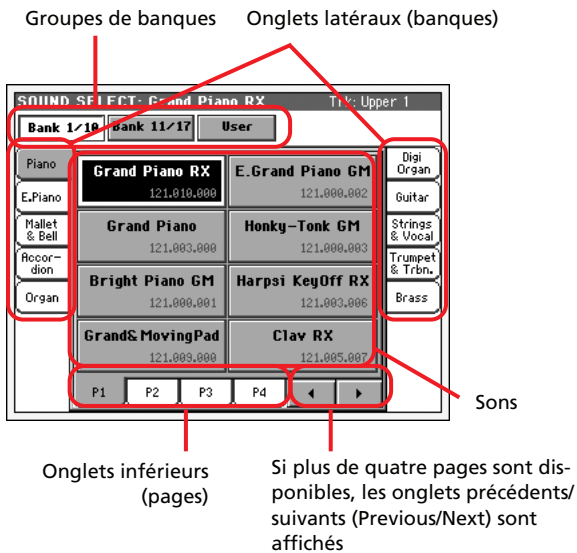
# Modes de Sélection

Les fenêtres suivantes sont visualisées dans les divers modes opérationnels, indépendamment de la sélection d'un Son, d'une Performance, d'un Style ou d'un Morceau.

## Fenêtre Sound Select

Appuyez sur la case Sound si affichée à l'écran ou sur l'un des boutons SOUND SELECT du tableau de bord (à condition que le témoin de SOUND SELECT soit allumé), pour afficher la fenêtre Sound Select. Appuyez sur les boutons SOUND SELECT pour visualiser directement la banque sélectionnée.

Appuyez sur EXIT pour quitter cette page et rétablir la page précédemment affichée sans sélectionner un Son.



**Note :** En fonction de l'état du paramètre "Auto Performance/Sound Select" (voir à la page 243), un Son peut être immédiatement sélectionné lorsque vous appuyez sur l'un des boutons SOUND SELECT ; c'est le dernier Son sélectionné pour cette banque qui sera sélectionné.

### Bank groups (Groupes de banques)

Groupe de banques sélectionné.

### Side tabs (banks) (Onglets latéraux - banques)

Utilisez ces onglets pour sélectionner une banque de Sons. Chaque onglet correspond à l'un des boutons SOUND SELECT du tableau de bord.

### Lower tabs (pages) (Onglets inférieurs - pages)

Utilisez ces onglets pour sélectionner l'une des pages disponibles dans la banque sélectionnée.

Si vous appuyez de nouveau sur le même bouton SOUND/PERFORMANCE SELECT du tableau de bord, c'est la page suivante de la même banque qui est sélectionnée. Donc, nul besoin d'appuyer sur l'un des tabulateurs à l'écran pour sélectionner une page différente.

### Previous/Next tabs (Touches Précédent/Suivant)

Ces touches permettent de faire défiler les onglets vers la gauche ou vers la droite lorsque la fonction prévoit des onglets supplémentaires qui ne sont pas affichés à l'écran.

### Sounds (Sons)

Appuyez sur l'un des boutons affichés à l'écran pour sélectionner un Son. Même si le témoin de DISPLAY HOLD est allumé, la fenêtre se referme automatiquement dès que vous avez sélectionné un Son.

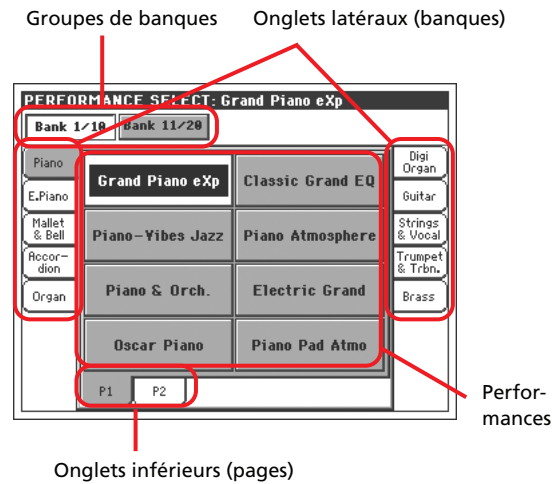
### Program Change

Numéro de Program Change. Ce paramètre est affiché dans "Show Program Change number" uniquement si activé en mode Global. (Voir à la page 243).

## Fenêtre Performance Select

Appuyez sur la case Performance si affichée à l'écran ou sur l'un des boutons de PERFORMANCE SELECT du tableau de bord (à condition que le témoin de PERFORMANCE SELECT soit allumé) pour afficher la fenêtre Performance Select. Appuyez sur les boutons PERFORMANCE SELECT pour visualiser directement la banque sélectionnée.

Appuyez sur EXIT pour quitter cette page et rétablir la page précédemment affichée sans sélectionner une Performance.



**Note :** En fonction de l'état du paramètre "Auto Performance/Sound Select" (voir à la page 243), une Performance peut être immédiatement sélectionnée lorsque vous appuyez sur l'un des boutons PERFORMANCE SELECT ; c'est la dernière Performance sélectionnée pour cette banque qui sera sélectionnée.

### Bank groups (Groupes de banques)

Groupe de banques sélectionné.

### Side tabs (banks) (Onglets latéraux - banques)

Utilisez ces onglets pour sélectionner une banque de Performances. Chaque onglet correspond à l'un des boutons PERFORMANCE SELECT du tableau de bord.

### Lower tabs (pages) (Onglets inférieurs - pages) (Touches)

Utilisez ces onglets pour sélectionner l'une des pages disponibles dans la banque sélectionnée.

Si vous appuyez de nouveau sur le même bouton SOUND/PERFORMANCE SELECT du tableau de bord, c'est la page suivante de la même banque qui est sélectionnée. Donc, nul besoin d'appuyer sur l'un des tabulateurs à l'écran pour sélectionner une page différente.

### Performances

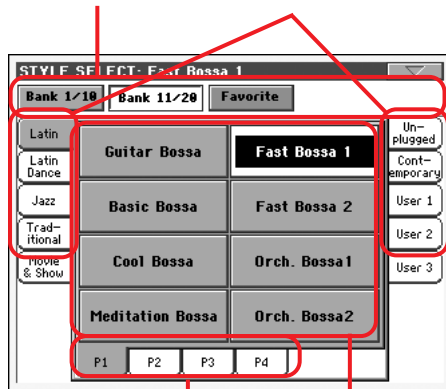
Appuyez sur l'un des boutons affichés à l'écran pour sélectionner une Performance. Même si le témoin de DISPLAY HOLD est allumé, la fenêtre se referme automatiquement dès que vous avez sélectionné une Performance.

## Fenêtre Style Select

Appuyez sur la case Style si affichée à l'écran ou sur l'un des boutons STYLE du tableau de bord pour afficher la fenêtre Style Select. Appuyez sur les boutons STYLE pour visualiser directement la banque sélectionnée.

Appuyez sur EXIT pour quitter cette page et rétablir la page précédemment affichée sans sélectionner un Style.

Groupes de banques Onglets latéraux (banques)



Onglets inférieurs (pages)

Styles

### Bank groups (Groupes de banques)

Groupe de banques sélectionné.

### Side tabs (banks) (Onglets latéraux - banques)

Utilisez ces onglets pour sélectionner une banque de Styles. Chaque onglet correspond à l'un des boutons STYLE du tableau de bord.

### Lower tabs (pages) (Onglets inférieurs - pages)

Utilisez ces onglets pour sélectionner l'une des pages disponibles dans la banque sélectionnée.

Si vous appuyez de nouveau sur le même bouton STYLE SELECT du tableau de bord, c'est la page suivante de la même banque qui est sélectionnée. Donc, nul besoin d'appuyer sur l'un des tabulateurs à l'écran pour sélectionner une page différente.

### Styles

Appuyez sur l'un des boutons affichés à l'écran pour sélectionner un Style. Même si le témoin de DISPLAY HOLD est allumé, la fenêtre se referme automatiquement dès que vous avez sélectionné un Style.

Après avoir sélectionné un Style dans cette fenêtre, et qu'un autre Style est en train de jouer, le nom du nouveau Style commence à clignoter en indiquant ainsi qu'il est prêt à être reproduit sur le début de la mesure suivante.

### Menu de la page Style Select

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour le sélectionner. Survolez un point quelconque de l'écran pour quitter le menu sans sélectionner une commande.



### Rename Favorite Bank

Choisissez cette commande dans le menu de la page et affectez le nom que vous désirez aux banques Favorite Style.

Le nom affecté peut être saisi sur deux lignes en les séparant par le caractère du paragraphe (¶). Par exemple, pour écrire "World Music" sur deux lignes, saisissez "World¶Music".

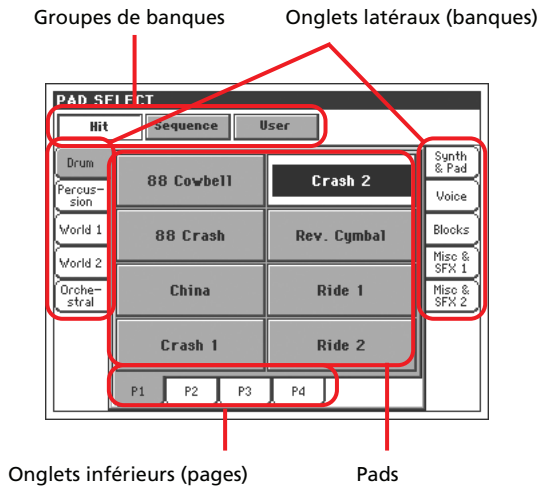
Attention : La longueur des mots ne doit pas dépasser les onglets latéraux de la fenêtre Style Select.

**Note :** En fonction de l'état du paramètre "Auto Style Select" (voir à la page 243), un Style peut être immédiatement sélectionné lorsque vous appuyez sur l'un des boutons STYLE SELECT ; c'est le dernier Style sélectionné pour cette banque qui sera sélectionné.

## Fenêtre Pad Select

Appuyez sur la zone des Pads, si affichée à l'écran, pour ouvrir la fenêtre de Pad Select.

Appuyez sur EXIT pour quitter cette page et retourner à la page précédente sans sélectionner un Pad.



### Bank groups (groupes de banques)

Groupe de banques sélectionné, correspondant à des types de Pads différents. **Hit** correspond à des notes séparées, c'est à dire des Pads programmés en usine. **Sequence** correspond à des séquences de notes également prédisposées en usine. **User** peut englober soit des notes séparées, soit des séquences de notes et vous pouvez les enregistrer et les modifier.

### Side tabs (banks) (Onglets latéraux - banques)

Utilisez ces onglets pour sélectionner une banque de Pads.

### Lower tabs (pages) (Onglets inférieurs - pages)

Utilisez ces onglets pour sélectionner l'une des pages disponibles dans la banque sélectionnée.

### Pad

Appuyez sur l'un des boutons affichés à l'écran pour sélectionner un Pad. Même si le témoin de DISPLAY HOLD est allumé, la fenêtre se ferme automatiquement dès que vous avez sélectionné un Pad.

## STS Select

Appuyez sur l'un des quatre boutons SINGLE TOUCH SETTING du tableau de bord pour sélectionner l'un des quatre STS associé au Style en cours de session ou à la saisie SongBook sélectionnée.

Pour afficher le nom des STS disponibles, appuyez sur l'onglet STS dans la page principale des modes Style Play et Song Play ou sur l'onglet Lyrics/STS dans le mode SongBook.

- En modes Style Play et Song Play :



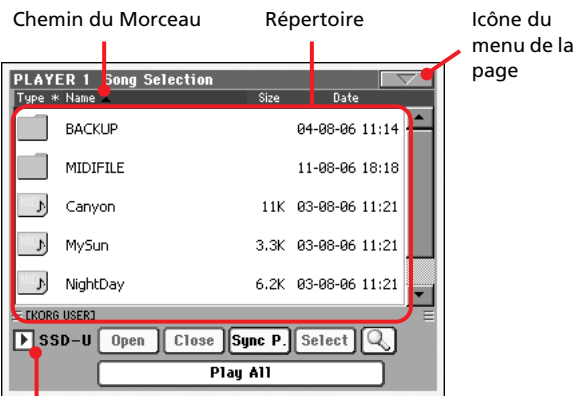
- En mode SongBook :



## Fenêtre Song Select

Cette page est affichée lorsque vous appuyez sur l'une des cases Song à l'écran ou sur l'un des boutons SELECT d'une des sections PLAYER du tableau de bord.

Appuyez sur EXIT pour quitter cette page et rétablir la page principale du mode opérationnel Song Play sans sélectionner un Morceau.



Dispositif de sauvegarde

Dans cette page, vous sélectionnez un fichier MIDI Standard, un fichier Karaoke ou MP3 pour le Player sélectionné. Un fichier Jukebox peut être affecté uniquement à Player 1.

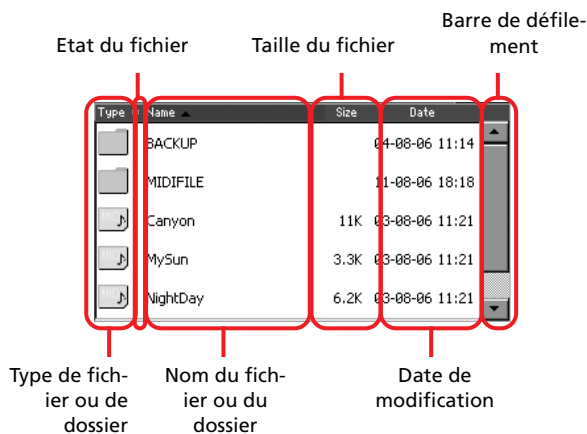
**Note :** Notez que le répertoire de travail est séparé pour chacun des Players internes.

### Song path (Chemin du Morceau)

Cette ligne visualise le chemin du dispositif en cours de session.

## Directory (Répertoire)

C'est la liste du contenu du dispositif sélectionné.



Utilisez la barre de défilement pour parcourir la liste des paramètres.

En alternative, vous pouvez utiliser les contrôles de la section TEMPO/VALUE pour parcourir la liste.

Gardez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur l'une des flèches pour passer à la section alphabétique précédente ou suivante.

Vous pouvez survoler l'une des dénominations positionnées en haut de la liste pour changer la disposition en fonction de la dénomination choisie. En survolant de nouveau la dénomination, vous disposez alternativement les paramètres dans l'ordre croissant et décroissant.

Une liste contient plusieurs types différents de fichiers ou de dossiers.

Type d'icône	Type de fichier/dossier
	Fichier MIDI Standard (SMF)
	Fichier Karaoke (KAR)
	Fichier Jukebox (JBX)
	Dossier

Un fichier ou un dossier peut se trouver dans l'un des états suivants. (Voir comment modifier l'état d'un fichier dans "Protect (protection)" et "Unprotect (pas de protection)" à la page 285).

Icône d'état	Etat du fichier/dossier
	Protégé
-	Non protégé

### Icône du menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Menu de la page Song Select" à la page 14.

## Storage device (Dispositif de sauvegarde)

Avec ce menu à sous-menu vous sélectionnez l'un des dispositifs de sauvegarde disponibles.

Dispositif	Type
SSD-U	Zone de la mémoire SSD réservée aux données de l'utilisateur
HD	Disque dur
USB-F	Dispositif connecté au port USB Host en façade
USB-R	Dispositif connecté au port USB Host en face arrière

### Open (Ouvrir)

Ouvre le dossier sélectionné (paramètre dont l'icône est la suivante : ).

### Close (Fermer)

Ferme le dossier couramment ouvert et rétablit le dossier parent ("supérieur").

### Sync P. (Synchronized Path)

Appuyez sur ce bouton pour afficher le Morceau affecté au Player sélectionné. C'est très pratique pour le rétablir rapidement après avoir parcouru des répertoires ou cherché dans des dossiers différents.

### Select (Sélectionner)

Sélectionne le paramètre éclairé à l'écran. Si, par exemple, un Morceau est en reproduction, il s'arrête et le nouveau Morceau sélectionné est reproduit. La page principale est rétablie.

### Search

La fonction "Search" permet de rechercher un fichier sur les divers supports. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Recherche ('Search')" à la page 268.

### Play All

Lorsque ce bouton est appuyé, tous les fichiers MIDI contenus dans le répertoire en cours d'affichage sont ajoutés dans une nouvelle liste Jukebox qui est automatiquement affectée à Player 1. L'ordre dans lequel joueront ces fichiers dépend de la méthode de saisie, par exemple, en fonction de la visualisation des fichiers à l'écran.

Vous utilisez cette liste Jukebox exactement comme n'importe quelle autre piste de ce type (par exemple, lancer la reproduction en appuyant sur SEQ1 PLAY/STOP, passer au Morceau suivant dans la liste en appuyant sur SHIFT + >>, modifier le Morceau dans la page Jukebox, etc.).

**Note :** Une liste Jukebox peut contenir au maximum 127 Morceaux. Si votre dossier en contient plus, seulement les premiers 127 sont tenus en compte.

**Astuce :** Pour ne pas perdre votre liste lors de la mise hors tension de l'instrument, affichez la page Jukebox et sauvegardez votre liste sur dispositif sous forme de fichier "JBX".

## Sélectionner un Morceau à l'aide de son numéro d'identification

Un numéro progressif d'identification (ID) est affecté à chaque Morceau contenu dans un dossier de la mémoire (max. 9.999). Lorsque l'option "Show Song Number (visualiser le numéro du Morceau)" est sélectionnée dans le menu de la page Song Select (voir plus bas), ce numéro est affiché avant le nom du Morceau dans la fenêtre Song Select. Vous pouvez utiliser ce numéro pour sélectionner le Morceau en composant le numéro correspondant ; la recherche d'un Morceau en est ainsi facilitée, surtout lorsque votre disque dur est plein de fichiers MIDI.

**0007: CANYON.MID**

Dans la fenêtre Song Select, appuyez sur le bouton SELECT pour visualiser le pavé numérique où vous saisissez le numéro correspondant au Morceau que vous voulez sélectionner.

Dans n'importe quelle page du mode Song Play, appuyez deux fois sur le bouton SELECT pour visualiser le pavé numérique.

**Note :** Si aucun Morceau ne correspond au numéro saisi, l'écran affiche le message "Song not available" (aucun Morceau disponible).

**Attention :** Même si le répertoire contient plus de 9999 fichiers, vous ne pouvez pas sélectionner avec le clavier numérique un Morceau dont le numéro dépasse les limites de la plage 0001-9999.

## Menu de la page Song Select

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour la sélectionner. Survolez un point quelconque à l'écran pour quitter le menu sans sélectionner une commande.

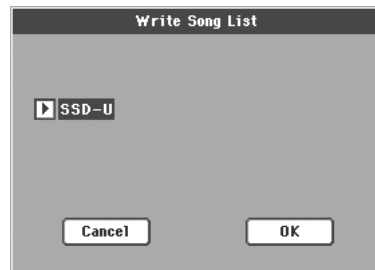


### Export Song List (Liste d'Exportation des Morceaux)

Sélectionnez cette commande pour sauvegarder la liste en cours de session sous forme de fichier de texte dans la mémoire SSD-U ou dans le disque dur interne. Ainsi, vous pourrez imprimer une liste de Morceaux et vérifier les numéros qui identifient chaque Morceau.

1. Dans la fenêtre Song Select, sélectionnez le dossier dont vous désirez sauvegarder la liste de Morceaux sous forme de fichier de texte.
2. Sélectionnez la commande Export Song List dans le menu de la page.

3. L'écran affiche une boîte de dialogue vous demandant de sélectionner soit la mémoire SSD-U, soit le disque dur.



4. Sélectionnez une option et appuyez sur OK pour confirmer.

**Note :** Le fichier de texte ne contiendra qu'une liste de fichiers ".mid", ".kar" et ".jbx". Les répertoires et les fichiers différents ne seront pas inclus.

Lors de la sauvegarde, un nom sera donné au fichier de texte après le dossier sélectionné. Par exemple, un dossier dénommé "Dummy" créera un fichier "Dummy.txt". Si un fichier ayant le même nom existe déjà dans le dispositif cible, il sera remplacé par ce nouveau nom, sans demander une confirmation. Un fichier contenant la liste de tous les fichiers valables stockés dans le chemin principal du dispositif de sauvegarde sera généré sous forme de fichier "Root.txt".

La liste inclut le numéro progressif affecté à chaque Morceau, les noms des fichiers, le nombre total de fichiers présents dans la liste.

Pour un affichage correct et la bonne impression de la liste par le biais d'un ordinateur, utilisez une taille de police (par ex. non-proportionnel) fixe avec votre traitement de texte.

### Show Song Number (visualiser le numéro du Morceau)

Cochez cette option pour afficher le numéro progressif d'identification des Morceaux dans la liste, à côté de chaque Morceau.

### Show Song Extension (visualiser l'extension du Morceau)

Cochez cette option pour visualiser l'extension du fichier (".mid", ".kar", ".jbx") dans la liste, à côté de chaque Morceau.

### Create New Folder (créer un nouveau dossier)

Avec cette commande vous créez un nouveau dossier générique dans le chemin principal de votre dispositif de sauvegarde ou dans un dossier générique quelconque. Avec cette commande, vous ne pouvez pas créer un dossier ".SET" car ce type de dossier est réservé aux opérations Save (et peut être créé par le biais du bouton New SET dans n'importe quelle page Save).

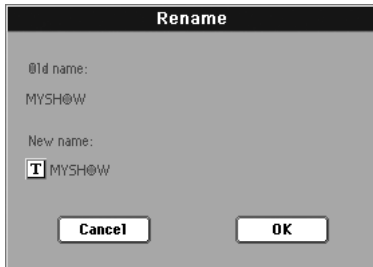


Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit. Saisissez le nom et ensuite appuyez sur OK pour confirmer et quitter la fenêtre Text Edit.

## Rename (renommer)

Disponible uniquement si un paramètre de la liste est sélectionné.

Avec cette fonction vous modifiez le nom d'un fichier ou d'un dossier déjà présent. Vous ne pouvez pas modifier les 3 caractères qui forment l'extension du fichier, ni les dossiers ".SET", car l'extension identifie le type de fichier ou de dossier.



Appuyez sur le bouton **I** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit. Saisissez le nouveau nom et ensuite appuyez sur OK pour confirmer et quitter la fenêtre Text Edit.

## Erase (supprimer)

Avec cette commande vous supprimez le fichier ou le dossier sélectionné.



## Mode opérationnel Style Play

Le mode Style Play est le mode opérationnel de démarrage. Dans ce mode, vous jouez les Styles (par ex. les accompagnements automatiques) ou l'une des quatre pistes clavier (Upper 1...3 et Lower). Rappelez des Performances et des STS pour sélectionner des Sons et des Effets différents. Rappelez un Voice Processor Preset différent en sélectionnant une Performance ou un STS. Votre SongBook vous permet de sélectionner automatiquement des Styles pour jouer votre genre musical préféré.

Vous pouvez utiliser le mode Style Play également en Easy Mode (voir à la page 28).

### Réglages de démarrage

Du fait que la Performance 1 de la Banque 1 (Performance 1-1) est automatiquement sélectionnée lors de la mise sous tension de l'instrument, vous pouvez y sauvegarder vos réglages préférés.

Il suffit de sélectionner les Sons, les Effets, le Voice Processor Preset et les autres réglages désirés pour qu'ils soient automatiquement sélectionnés lors de la mise sous tension de l'instrument. Ensuite, sélectionnez la commande "Write Performance" dans le menu de la page. Lorsque la fenêtre Write Performance est affichée à l'écran, sauvegardez les réglages dans la Performance 1 de la Banque 1. (Voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Performance" à la page 118).

**Note :** Si certains réglages doivent rester inchangés même lors de la sélection d'une Performance, d'un STS ou d'un Style différents, activez les "verrouillages" correspondants pour empêcher tout changement des paramètres sélectionnés (voir dans le chapitre "Page General Controls: Lock" à la page 240). Sauvegardez ces "verrouillages" dans Global (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 255).

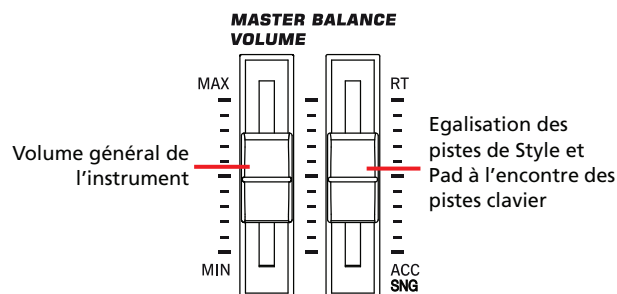
### Comment les Styles, les Performances et les STS sont-ils liés ?

Les Styles, les Performances et les STSs sont liés entre eux de plusieurs manières.

- Lorsque le témoin de SINGLE TOUCH est constamment allumé ou clignotant, la sélection d'un Style entraîne également la modification des pistes clavier (le STS 1 est automatiquement sélectionné). Les réglages de la Performance sont ignorés.
- Lorsque le témoin de STYLE CHANGE est allumé, la sélection d'une Performance entraîne également la sélection d'un Style (celui dont le numéro est mémorisé dans la Performance).
- Les réglages de la piste couramment sélectionnée peuvent être sauvegardés dans une Performance, dans un STS ou dans une Style Performance, selon la commande du menu de la page que vous sélectionnez.

### Master Volume et Balance

Le curseur MASTER VOLUME contrôle le volume général de l'instrument, tandis que le curseur BALANCE égalise le volume des pistes Style Accompagnement et Pad à l'encontre des pistes clavier.



**Note :** Le curseur BALANCE peut aussi être utilisé pour piloter le volume (voir "Balance Slider" à la page 243).

### Styles Factory, User et Favorite

Il y a trois types différents d'emplacement des Styles :

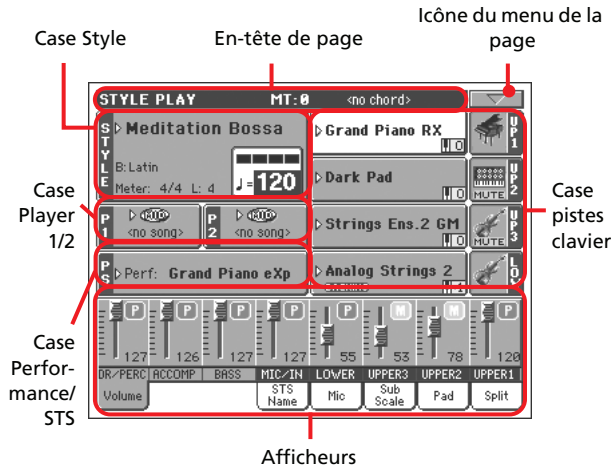
- Banques Factory Style (de "8/16 Beat" à "Contemporary", par ex. de BANK01.STY à BANK17.STY) : ce sont des banques de Styles préchargés que vous pouvez généralement modifier (sauf si vous ne voulez pas les modifier et alors inversez la protection, voir dans le chapitre "Factory Style and Pad Protect" à la page 282).
- Banques User Style (de "User 1" à "User 3", par ex. de USER01.STY à USER03.STY) : ce sont les Styles chargés depuis un dispositif externe, créés ou modifiés par l'User (c'est à dire vous-même). Ces banques ont été conçues comme des 'postes de travail' – un endroit où manager les Styles et les banques avant de les sauvegarder dans leur destination finale. Voir dans le chapitre "Mode Style Record" à la page 121 comment modifier ou créer des Styles.
- Banques Favorite Style (par défaut, de "Favorite 1" à "Favorite 10", par ex. de FAVORITE01.STY à FAVORITE10.STY) : ces banques sont similaires à celles User Styles, mais vous avez la possibilité de donner un nom différent aux onglets de la fenêtre Style Select pour créer des banques personnalisées ou des genres musicaux supplémentaires qui ne sont pas présents dans les banques fournies. Voir dans le chapitre "Les banques Favorite" à la page 120 comment manager ces Styles.

## Page principale (Affichage Normal)

Lors de la mise sous tension de l'instrument, c'est la première page affichée.

Pour afficher cette page depuis un mode opérationnel différent, appuyez sur STYLE PLAY.

Pour rétablir cette page depuis l'une des pages d'édition de Style Play, appuyez sur EXIT.



Pour passer alternativement de l'affichage Normal (pistes clavier, pistes de Style groupées et contrôles Mic/In) à l'affichage du Style (pistes individuelles du Style), appuyez sur le bouton TRACK SELECT. (Voir dans les chapitres "Page d'affichage des pistes de Style" et "Afficheur du Volume" à partir de la page 95).

### En-tête de page

Cette ligne affiche le mode opérationnel en cours, la transposition et la reconnaissance des accords.



### Nom du mode opérationnel

Nom du mode opérationnel en cours.

### Master transpose (transposition principale)



Valeur de Master transpose exprimée sous forme de demi-tons. Vous pouvez modifier cette valeur à l'aide des boutons TRANSPOSE du tableau de bord.

**Note :** La transposition peut automatiquement être modifiée en sélectionnant une autre Performance ou un Style différent. On peut également la modifier en chargeant un Fichier MIDI Standard généré par un instrument de la série Pa de Korg.

Pour empêcher la modification de la transposition, le paramètre Master transpose est "verrouillé" par défaut. Pour le "verrouiller" ou le "déverrouiller", modifier l'état du paramètre Master Transpose dans Global (voir dans le chapitre "Page General Controls: Lock" à la page 240), ensuite sauvegardez Global dans la mémoire

(voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 255).

### Accord reconnu

Cette case affiche l'accord reconnu lorsque vous jouez un accord sur le clavier. Si aucune abréviation d'accord n'est affichée, cela signifie qu'aucun mode de reconnaissance des accords n'a été sélectionné à l'aide des boutons CHORD SCANNING (voir dans le chapitre "Section ACCOMPANIMENT - CHORD SCANNING" à la page 12).

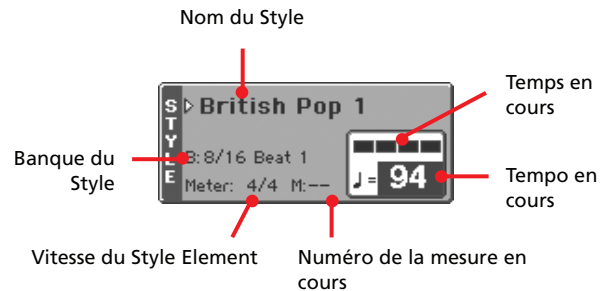
### Icône du menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Voir les informations détaillées de "Menu de la page" à la page 117.



### Case Style

Cette case affiche le nom du Style, ainsi que son tempo et ses paramètres de vitesse (time signature).



### Nom du Style

▶PERF

Style sélectionné en cours de session. Appuyez sur le nom du Style pour afficher la fenêtre Style Select. Vous pouvez également utiliser la section STYLE SELECT du tableau de bord.

### Banque du Style

▶PERF

Banque à laquelle le Style en cours appartient.

### Vitesse du Style Element

Vitesse (time signature) du Style Element en cours de session.

### Mesure en cours

Lorsque le Style est en reproduction, la lettre 'M' est affichée et elle indique le numéro de la mesure du Style Element reproduit. Lorsque le Style est à l'arrêt, c'est la lettre 'L' qui est affichée : elle indique la longueur (c'est à dire le nombre total de mesures) du Style Element en cours de session.

### Temps en cours

Numéro du temps de la mesure en cours de session.

### Tempo en cours

▶PERF ▶PERFSty

Tempo du métronome (de 30 à 250). Sélectionnez ce paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier le tempo.

*Vous pouvez également garder enfoncé SHIFT et utiliser le DIAL pour modifier le tempo, sans sélectionner ce paramètre. Vous pouvez également survolez la case Tempo et glissez-lâchez avec vos doigts.*

Pour rappeler le Tempo mémorisé dans le Style en cours, appuyez simultanément sur les boutons EN HAUT/- et EN BAS/+.

**Note :** Le Tempo peut changer pendant la reproduction d'un Style Element parce que chaque Style Element peut contenir des données de Changement de Tempo.

## Case Player 1/2

Cette case affiche le nom des Morceaux affectés aux deux Players internes.



Nom du Morceau

### Nom du Morceau (Song)

Nom des Morceaux affectés au Player 1 (S1) et au Player 2 (S2). Pendant la reproduction des Styles, vous pouvez sélectionner les Morceaux. Ainsi, ils seront prêts lorsque vous passerez en mode Song Play.

L'icône affiche le type de Morceau sélectionné.



Fichier MIDI Standard, souvent abrégé SMF (extension du fichier : \*.MID ou \*.KAR).



Format MPEG Layer-3 ou MP3 (fichier avec extension: \*.MP3). C'est un fichier audio comprimé qui peut être généré soit avec un ordinateur, soit sur le Pa2X même.



Pouvant être affecté uniquement au Player 1. Un fichier Jukebox (extension du fichier : \*.JBX) peut être affecté au Player 1, mais son nom n'est pas affiché dans cette case. L'icône JBX est affichée avec le nom du Morceau sélectionné en cours de session dans la liste Jukebox.

## Case Performance/STS

Cette case affiche le nom de la dernière Performance sélectionnée ou le nom du dernier STS sélectionné.



Performance ou STS sélectionnés

### Performance ou STS sélectionnés

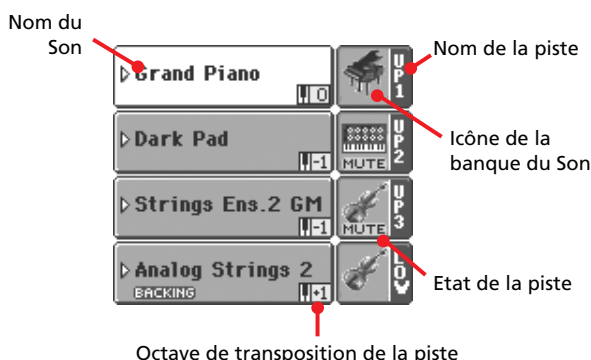
Dernière Performance (PERF) sélectionnée ou dernier Single Touch Setting (STS) sélectionné.

Appuyez sur le nom pour ouvrir la fenêtre Performance Select (voir dans le chapitre "Fenêtre Performance Select" à la page 86). Vous pouvez également utiliser la section PERFORMANCE/SOUND SELECT pour sélectionner une autre Performance.

Pour sélectionner un autre STS, utilisez les quatre boutons SINGLE TOUCH SETTING situés sous l'écran.

## Case Pistes clavier

Cette case affiche les pistes clavier.



### Nom du Son

▶PERF ▶STS

Nom du Son affecté à la Piste clavier correspondante.

- Si la piste est déjà sélectionnée (affichée sur fond blanc), appuyez sur le nom du Son pour ouvrir la fenêtre Sound Select.
- Si la piste n'est pas sélectionnée (affichée en vidéo inversé), vous devez d'abord la sélectionner et ensuite appuyer sur le nom du Son pour ouvrir la fenêtre Sound Select.

Voir les informations détaillées de la fenêtre Sound Select dans le chapitre "Fenêtre Sound Select" à la page 86.

### Octave de transposition de la Piste clavier

▶PERF ▶STS

*Non éditable.* Octave de transposition de la piste correspondante. Pour modifier individuellement la transposition de chaque piste, affichez la page d'édition "Mixer/Tuning: Tuning" (voir à la page 104).

Vous pouvez également transposez toutes les pistes Upper en appuyant sur les boutons UPPER OCTAVE du tableau de bord.

### Icône Bass & Lower Backing

▶GBL<sup>Sty</sup>

Lorsque la fonction Bass & Lower Backing est activée, l'icône Backing est visualisée dans la piste Lower de la case Sound (voir dans le chapitre "Bass & Lower Backing" à la page 117).



### Nom de la piste clavier

*Non éditable.* Nom de la piste correspondante:

Abréviation	Piste	Jeu
UP1	Upper 1	Mélodie (main droite)
UP2	Upper 2	
UP3	Upper 3	
LOW	Lower	Accompagnement (main gauche)

### Icône de la banque du Son

▶PERF ▶STS

Cette icône indique la banque à laquelle appartient le Son en cours de session.

### Etat de la Piste clavier

►PERF ►STS

Etat de la piste correspondante : activée/coupée. Sélectionnez la piste et ensuite appuyez sur cette case pour modifier l'état de la piste.

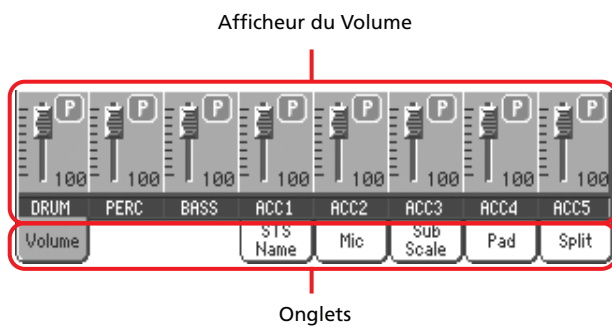
Aucune icône Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

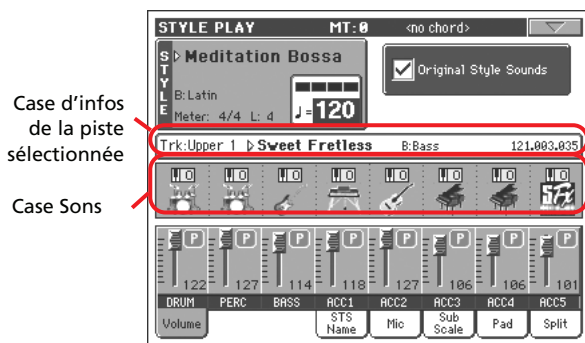
### Afficheurs

La moitié inférieure de la page principale contient les divers afficheurs que vous pouvez sélectionner en appuyant sur les onglets correspondants. Voir les informations détaillées dans les relatives sections, à partir de la page 96.



## Page d'affichage des pistes de Style

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour passer de l'affichage Normal à l'affichage Style Tracks. Dans cet affichage, chaque piste clavier est visualisée dans la moitié inférieure de l'afficheur, tandis que la moitié supérieure de la page principale change pour visualiser les paramètres des pistes de Style.



Appuyez de nouveau sur le bouton TRACK SELECT pour rétablir l'affichage Normal (Pistes clavier, pistes de Style groupées, contrôles Mic/In).

### Sons originaux du Style

►PERF<sup>Sty</sup>

Avec ce paramètre, vous sélectionnez des Sons différents pour chacune des pistes de Style : c'est à dire différents du son enregistré dans le modèle de chaque Style Element. Vous sauvegardez ces Sons dans une Performance ou dans une Style Performance à l'aide des commandes "Write Performance" ou "Boîte de dialogue Write Style Performance" (voir à la page 117).

**Note :** Ce paramètre peut être sauvegardé dans la Performance ou la Style Performance ; il est automatiquement réglé à On ou Off

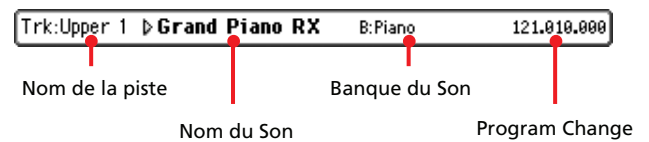
lorsque vous sélectionnez une Performance ou un Style différents, en fonction de son état lors de la sauvegarde.

On Les pistes de Style utilisent toujours les Sons originaux enregistrés dans chaque Style Element. Si vous affectez un Son différent à la piste de Style, ce paramètre est automatiquement réglé à Off.

Off Vous pouvez affecter des Sons différents à chaque piste de Style et les sauvegarder dans une Performance ou dans une Style Performance. Les Sons sélectionnés sont les mêmes pour tous les Style Elements (les Sons sont identiques pour chaque Style element)

### Case d'Infos de la piste sélectionnée

Cette ligne visualise le Son affecté à la piste sélectionnée. Le Son est affiché dans la page principale, ainsi que dans plusieurs autres pages d'édition.



### Nom de la piste

Nom de la piste sélectionnée.

### Nom du Son

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

Son affecté à la piste sélectionnée. Appuyez sur cette case pour visualiser la fenêtre Sound Select et sélectionner un Son différent.

### Banque du Son

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

Banque à laquelle le Son sélectionné appartient.

### Program Change

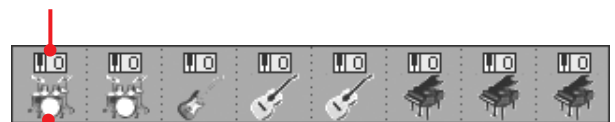
►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

Séquence du numéro de Program Change (Changement de Program) : (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

### Case Sons

Cette case affiche la famille et la banque du Son et l'octave de transposition des huit pistes de Style.

Icône de l'Octave de transposition de la piste Style



Icône de la banque du Son

### Octave de transposition des pistes de Style

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

*Non éditable.* Octave de transposition de la piste correspondante. Pour modifier l'octave de transposition, soit vous appuyez sur les boutons UPPER OCTAVE correspondants, soit vous affichez la page d'édition "Mixer/Tuning: Tuning" (voir à la page 104).

**Icône de la Banque du Son**

▶PERF ▶STS

Cette icône indique à quelle banque appartient le Son en cours de session. Survolez une première fois l'icône pour sélectionner la piste correspondante (les informations sont visualisées dans la case d'Infos de la Piste Sélectionnée détaillée plus haut). Survolez-la une deuxième fois sur le nom pour visualiser la fenêtre Sound Select.

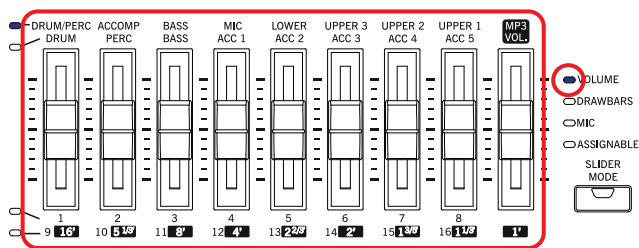
## Afficheur du Volume

Appuyez sur l'onglet Volume pour sélectionner cet afficheur où vous réglez le volume de chaque piste et leur activation/désactivation.

**Note :** Le volume des pistes clavier peut être sauvegardé dans une Performance ou un STS, tandis que le volume des pistes Song peut être sauvegardé dans un Fichier MIDI Standard.

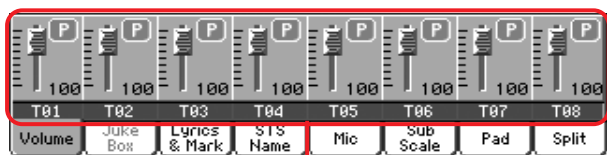
**Curseurs et volume des pistes**

Vous pouvez modifier le volume de chaque piste à l'aide des huit premiers curseurs assignables (Assignable Sliders) du tableau de bord. Pour que ceux-ci fonctionnent en tant que contrôles du volume, le témoin de VOLUME situé au-dessus du bouton SLIDER MODE doit être allumé :



Curseurs Assign-

Les Curseurs Assignable correspondent aux 'curseurs virtuels' de l'écran. Ce sont les représentations graphiques du volume de chaque piste.



Curseurs virtuels

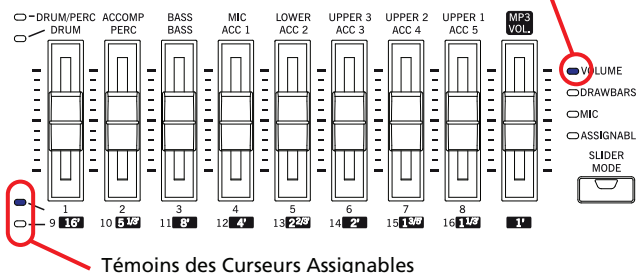
Vous modifiez le volume également en survolant une piste et en utilisant les contrôles de TEMPO/VALUE ou en survolant la piste avec vos doigts avec une opération de glissez-lâchez à l'écran.

**Astuce :** Vous pouvez modifier en une seule opération le volume de toutes les pistes clavier ou de Style à l'aide des Curseurs Assignables. Sélectionnez une piste du même type de celle que vous désirez modifier (par ex. la piste Upper 1 pour modifier toutes les pistes clavier). Ensuite gardez le bouton SHIFT enfoncé et déplacez l'un des Curseurs Assignables. Voir dans le chapitre "CURSEUR ASSIGNABLE" à la page 6.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour passer de l'affichage **Normal** (pistes de Style groupées, contrôles Mic/In, pistes clavier) à l'affichage **Style Tracks** (pistes de Style individuelles). Le témoin des Curseurs Assignables visualise quel affichage est en cours de session :

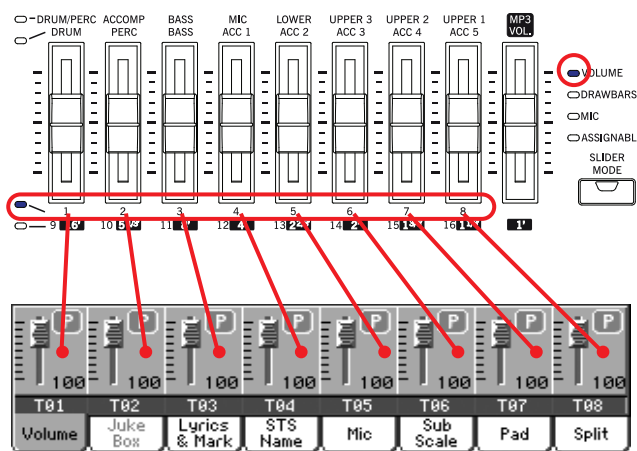


Témoin de Volume

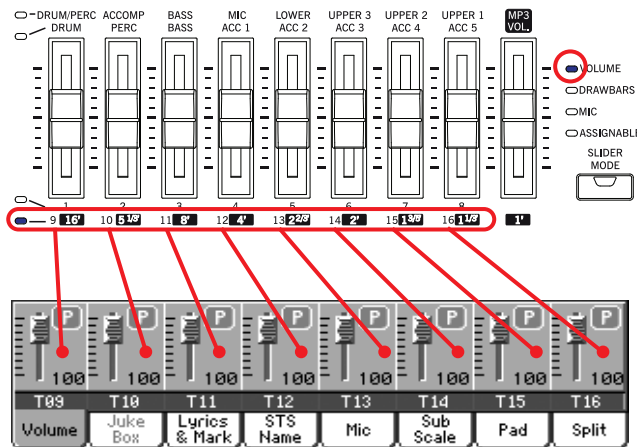


Témoin des Curseurs Assignables

L'affichage **Normal** visualise les pistes de Style groupées, les contrôles Mic/in, les pistes clavier :



L'affichage **Style Tracks** visualise individuellement les pistes de Style :



Dans cet affichage, vous pouvez modifier individuellement chaque piste de Style. Les combinaisons de volume sont sauvegardées dans chaque Style Performance et dans chaque Performance et peuvent changer lorsque vous choisissez un Style différent.

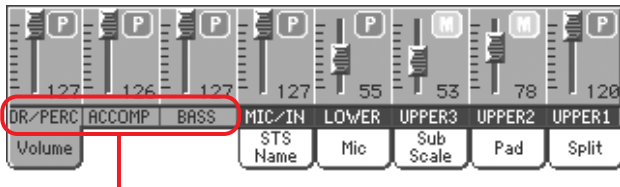


## Pistes de Style groupées

►GBLVpp

Ces curseurs dédiés de l'affichage Normal pilotent plusieurs pistes de Style en une seule opération.

La modification du volume des pistes de Style groupées (Dr/Perc, Accomp, Bass) est un réglage général. Lorsque vous choisissez un Style différent, ce réglage ne change pas et la moyenne du volume des pistes de Style reste inchangée.



Pistes de Style groupées

Avec ces contrôles vous égalisez globalement les pistes Drum/Percussion, Bass et Accompagnement. Par exemple, si vous désirez que Drums et Bass soient dominantes pour donner plus de 'punch' à votre morceau, vous pouvez réduire le volume des pistes Accompagnement.

Les modifications ne sont sauvegardées ni dans la Performance, ni dans la Style Performance. Elles peuvent être sauvegardées dans Global-Style Play Setup, par ex. les préférences du mode Style Play (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global-Style Play Setup" à la page 119).

## Etat du bouton Slider Mode

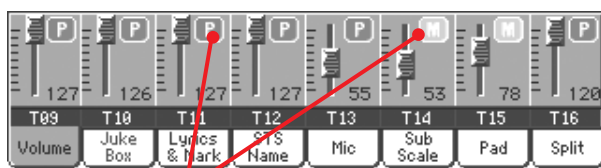
Généralement, la fonction affectée aux Curseurs Assignables dépend de l'état du bouton SLIDER MODE. Notez que cet état peut changer lorsque vous sélectionnez une Performance différente ou un STS différent.

Voir plus de renseignements sur les différents Modes Slider dans le chapitre "SLIDER MODE" à la page 7.

## Icônes de l'état des pistes

►PERF ►STS<sup>SB</sup>

Etat de la piste en cours de session : activée/coupée. Sélectionnez la piste ; ensuite, survolez de nouveau la case de la piste pour en modifier son état.



Icône de l'état de



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

## Sauvegarder l'état de la piste

• L'état des **pistes clavier** peut être sauvegardé dans une Performance ou dans un STS et peut changer lorsque vous choisissez une Performance ou un STS différent (voir dans les chapitres "Write Performance" à la page 117 et "Write Single Touch Setting" à la page 117).

• L'état des **pistes de Style individuelles** peut être sauvegardé dans une Style Performance (voir dans le chapitre "Write Current Style Performance" à la page 117).

• L'état des **pistes de Style groupées** peut être sauvegardé dans Global-Style Play Setup (voir dans le chapitre "Write Global-Style Setup" à la page 117).

## Nom des pistes

Le nom de chaque piste est affiché sous les curseurs. Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes.

Piste	Description
<b>Affichage Normal</b>	
DR/PERC (*)	Pistes Groupées de la Batterie et des Percussions.
ACCOMP (*)	Pistes Groupées de l'Accompagnement.
BASS (*)	Pistes Bass Style groupées.
MIC/IN (*)	Microphone (Voice Processor). Les sources connectées aux entrées Audio Left et Right ne sont pas contrôlées par ce curseur.
LOWER	Piste Lower.
UPPER1...3	Pistes Upper.
<b>Affichage des pistes de Style</b>	
DRUM	Piste Drum Style.
PERC	Piste Percussion Style.
BASS	Piste Bass Style.
ACC1...5	Pistes Accompagnement Style.

(\*).Le volume de ces pistes est un réglage global et n'est donc pas mémorisé lorsque vous choisissez la commande "Write Global-Style Setup" dans le menu de la page.

## Afficheur Lyrics

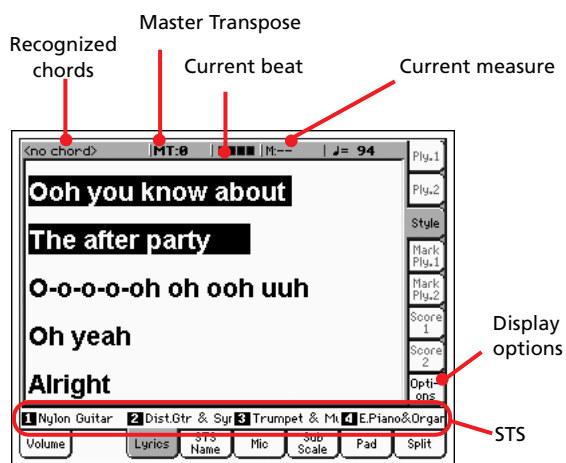
Des paroles peuvent être liées à un Style sous forme de fichier ".TXT". Cet afficheur permet de voir:

- les paroles d'un fichier ".TXT" lié à l'entrée SongBook basée sur un Style, sélectionnée en dernier lieu (voyez "Linked .TXT" à la page 201).
- les paroles d'un fichier ".TXT" chargé suite à la sélection d'un Style (voyez "Chargement de texte au vol" plus loin).

**Remarque:** Il est impossible d'accéder aux marqueurs ou à la partition en mode Style Play.

### Onglet latéral 'Style Lyrics'

Cette page vous permet de voir les paroles des fichiers ".TXT" liés à une entrée SongBook ou chargés manuellement (voyez "Chargement de texte au vol" plus bas):



Veillez noter qu'à la différence des paroles normales, le texte ne défile pas automatiquement durant la reproduction du style ou du morceau. Faites-le défiler avec la molette ou la barre de défilement verticale. Vous pouvez aussi assigner la fonction "Text Page Up" ou "Text Page Down" au bouton assignable ou au commutateur au pied pour faire défiler le texte (en passant respectivement à la page précédente ou suivante).

#### Accords reconnus

Accords reconnus sur le clavier.

#### Transposition globale

Réglage de transposition globale en demi-tons. Cette valeur peut être modifiée avec les boutons TRANSPOSE en façade.

#### Temps

Temps au sein de la mesure en cours de lecture.

#### Mesure

Numéro de la mesure en cours.

#### STS

Nom des quatre Single Touch Settings (STS). Touchez l'un d'entre eux pour le sélectionner.

### Onglet latéral 'Options'

Les options de la page "Lyrics" sont les mêmes qu'en mode Song Play. Les préférences de fenêtre "Options" sont sauvegardées avec les réglages "Song Play Setup" et non "Style Setup". Voyez la section "Write Song Play Setup" dans le mode d'emploi pour en savoir plus.

### Chargement de texte au vol

Quand un style ou un morceau ne contient pas de métadonnées de paroles ou n'est lié à aucun fichier ".TXT", le message "No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file" apparaît à l'écran quand vous affichez une page "Lyrics" (en mode Style Play, Song Play ou Song Book).

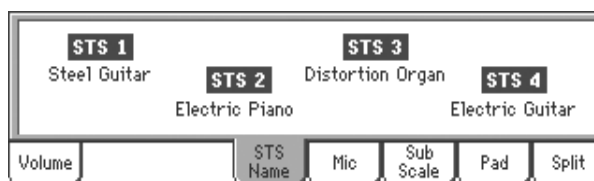


Si vous voulez charger un fichier ".TXT" quand ce message apparaît, maintenez le bouton SHIFT enfoncé et touchez le centre de l'écran. Un sélecteur de fichier standard apparaît et vous permet de rechercher un fichier ".TXT" à charger tandis que le style ou le morceau est en cours de reproduction.

**Astuce:** Quand le sélecteur de fichiers apparaît, vous pouvez utiliser la fonction "Search" (🔍) pour rechercher un fichier ".TXT" sur les divers supports. Voyez "Recherche ('Search')" à la page 268 pour en savoir davantage.

## Afficheur du nom du STS

Appuyez sur l'onglet du nom du STS pour sélectionner cet afficheur. Les Single Touch Settings (STS) sont des emplacements de mémoire qui permettent de choisir rapidement des Sons de clavier ; ils sont contenus dans un Style ou dans une saisie SongBook. Cet afficheur visualise le nom des quatre STS appartenant au dernier Style ou à la dernière saisie SongBook sélectionnés. Survolez l'un des noms pour sélectionner le STS correspondant.

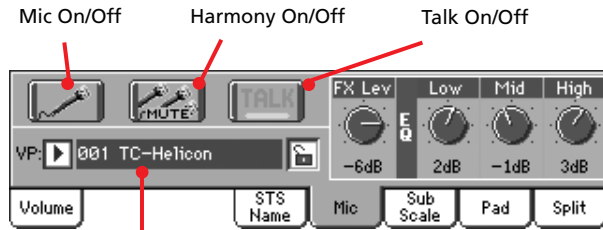


**Note:** Dans cet afficheur, vous ne pouvez pas modifier les noms des STS. Pour éditer un nom, vous devez sélectionner le STS dont vous voulez modifier le nom et ensuite la commande Write Single Touch Setting dans le menu de la page (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Single Touch Setting" à la page 119).



## Afficheur Mic

Appuyez sur l'onglet Mic pour sélectionner cet afficheur dans lequel vous pouvez activer/couper les diverses sections du Voice Processor.



Voice Processor Preset

**Note :** En fonction du routage des entrées audio, il se peut que le microphone ne fonctionne pas, indépendamment de l'état des curseurs de cette page. Voir dans le chapitre "Page Audio Setup: Audio In" à la page 251.

### Mic On/Off

Avec cet interrupteur vous coupez/activez le microphone. Cet interrupteur fonctionne comme le bouton ON de la section MIC SETTING du tableau de bord et comme l'icône MIC/IN Play/Mute de la page principale (voir dans le chapitre "Etat de la Piste clavier" à la page 95).

### Harmony On/Off

►GBL<sup>VP</sup>

Active/coupe le module Harmony. Fonctionne comme le bouton HARMONY de la section MIC SETTING du tableau de bord.

### Talk On/Off

►GBL

Avec cet interrupteur vous atténuez toute la musique générée par le Pa2X : vous pouvez ainsi parler dans le microphone avec un ton de voix normal. Cette fonction est très utile lorsque vous désirez parler à votre public car elle diminue automatiquement le niveau du tapis sonore.



Lorsque cet interrupteur est activé, tous les modules du Voice Processor sont momentanément coupés, sauf Reverb dont les niveaux sont uniquement réduits afin de maintenir la clarté de la voix. Les réglages de la fonction Talk peuvent être programmés dans la page Talk (voir dans le chapitre "Page Voice Processor Setup: Talk" à la

page 259).



Désactivez cet interrupteur pour rétablir les réglages d'origine.

**Note :** Lorsque vous désactivez la fonction Talk, c'est le Voice Processor Preset qui est rappelé. Toutes les modifications apportées au Preset seront perdues.

### VP Preset

►PERF ►STS

Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner l'un des Voice processor Presets disponibles. La sélection d'un Preset peut modifier tous les paramètres détaillés plus haut, ainsi que d'autres paramètres du Voice Processor. Vous pouvez librement modifier les Presets (voir dans le chapitre "Page Voice Processor Preset: Preset" à la page 259).

### Icône de verrouillage VP

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce verrouillage empêche le changement du Voice Processor Preset lorsque vous sélectionnez une autre Performance, un autre STS ou une entrée SongBook différente. Cette fonction est très utile lorsque vous voulez utiliser le même Preset et sélectionner des Performances, des STS ou des entrées SongBook différentes.

Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global-Global Setup" à la page 255).

Voir les informations détaillées des verrouillages des paramètres dans le chapitre "Page General Controls: Lock" à la page 240.

### FX Level

►GBL<sup>VP</sup>

Avec ce contrôle vous réglez l'effet général du niveau sur la voix. Ce contrôle fonctionne comme la molette "Bouton FX Level" de la page Voice Processor Preset > Effects du mode Global (voir à la page 263). Ce paramètre est sauvegardé dans le Voice Processor Preset.

### Réglages EQ

►GBL<sup>VP</sup>

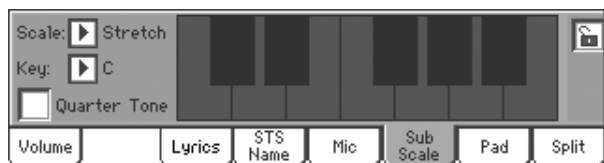
Avec ces contrôles vous réglez globalement une égalisation à trois bandes à appliquer à la voix. C'est très utile pour finement accorder votre voix à l'acoustique de la salle où vous jouez.

Ces réglages fonctionnent comme les contrôles EQ de la page Voice Processor Setup > Dynamics/EQ (voir à la page 258).

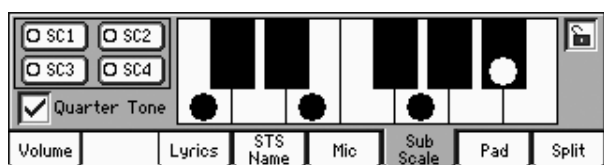
- |      |  |
|------|--|
| Low  | Bande basse. Augmentez ce réglage pour "épaissir" votre voix, diminuez-le pour la rendre moins "râpeuse".                  |
| Mid  | Bande médium. Augmentez ce réglage rendre votre voix plus claire, diminuez-le pour que votre voix soit moins "nasillarde". |
| High | Bande haute. Augmentez ce réglage pour donner du brillant à votre voix, diminuez-le pour enlever du sifflant.              |

## Afficheur Sub-Scale

Appuyez sur l'onglet Scale pour sélectionner cet afficheur qui réplique la page d'édition "Mixer/Tuning: Sub Scale" (voir à la page 105).



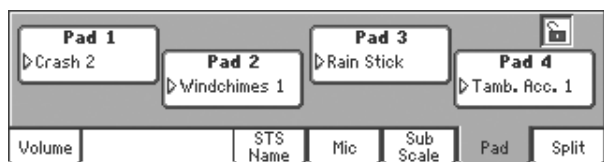
Quand la case "Quarter Tone" n'est pas cochée



Quand la case "Quarter Tone" est cochée

## Afficheur Pad

Appuyez sur l'onglet Pad pour sélectionner cet afficheur dans lequel vous pouvez affecter un Hit différent ou une Sequence Pad différente à chacun des quatre pads. Il vous suffit de jeter un coup d'oeil pour savoir comment les Pads sont programmés. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Pad/Switch: Pad" (voir à la page 114).



### Pad assignment

►PERF ►PERFSty ►SB

Nom du Hit ou de la Sequence affecté à chaque Pad. Appuyez sur cette case pour afficher la fenêtre Pad Select (voir dans le chapitre "Fenêtre Pad Select" à la page 88).

**Note :** N'importe quelle saisie de Style ou de SongBook peut modifier l'assignement du Pad.

### Icône de verrouillage des Pads

►GBL

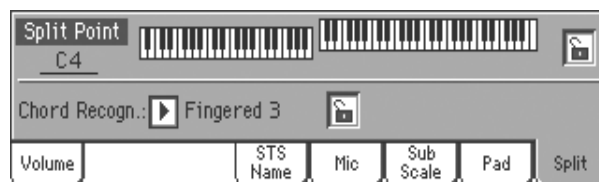
Si verrouillés, les assignements affectés aux pads ne changent pas lors de la sélection d'un Style ou d'une saisie SongBook différents.

Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 255).

Voir les informations détaillées des verrouillages des paramètres dans le chapitre "Page General Controls: Lock" à la page 240.

## Afficheur Split

Appuyez sur l'onglet Split pour visualiser cet afficheur dans lequel vous pouvez régler le point de partage et le mode Chord Recognition.



### Split Point (point de partage)

►PERF ►STS

Réglez ce paramètre pour sélectionner un point de partage différent. Une extension de clavier complète est affichée à l'écran, séparée par le point de partage sélectionné. Les pistes Upper jouent à la droite du point de partage, la piste Lower à gauche.

### Keyboard diagram (diagramme du clavier)

Survolez un point quelconque à l'écran pour afficher un message vous demandant de jouer sur le clavier la note du nouveau point de partage (ou appuyez sur le bouton EXIT pour quitter sans effectuer des modifications).

### Chord Recognition Mode (mode de reconnaissance des accords)

►PERF ►STS

Ce paramètre vous permet de déterminer le mode de reconnaissance du dispositif d'auto-accompagnement. Lorsque le mode Full ou Upper Chord Scanning est sélectionné, le mode Fingered 3 ou Expert est de même toujours sélectionné : vous devez donc jouer au moins trois notes pour que l'accord soit reconnu.

Voir les informations détaillées des diverses options dans le chapitre "Chord Recognition Mode" à la page 115.

**Note :** Ce paramètre réplique celui de la page "Preferences: Style Preferences" (voir à la page 115).

### Icônes de verrouillage de Split Point et de Chord Recognition

►GBL

Si verrouillés, ni le Split Point, ni le mode Chord Recognition changent lorsque vous sélectionnez une Performance ou un STS différents.

Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 255).

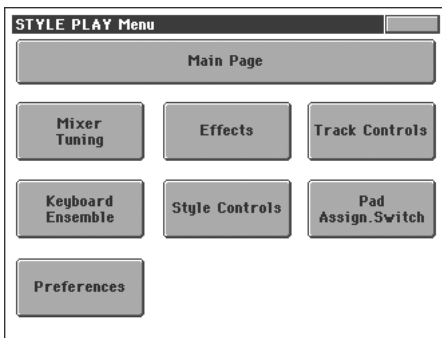
Voir les informations détaillées des verrouillages des paramètres dans le chapitre "Page General Controls: Lock" à la page 240.

## Menu d'édition

Appuyez sur le bouton MENU dans n'importe quelle page pour afficher le menu d'édition. Ce menu permet d'afficher les diverses sections d'édition de Style Play.

Dans le menu, sélectionnez une section d'édition ou appuyez sur EXIT ou sur STYLE PLAY pour quitter le menu et rétablir la page principale. Pour rétablir l'affichage de la page principale, vous pouvez également sélectionner dans le menu le paramètre Main Page.

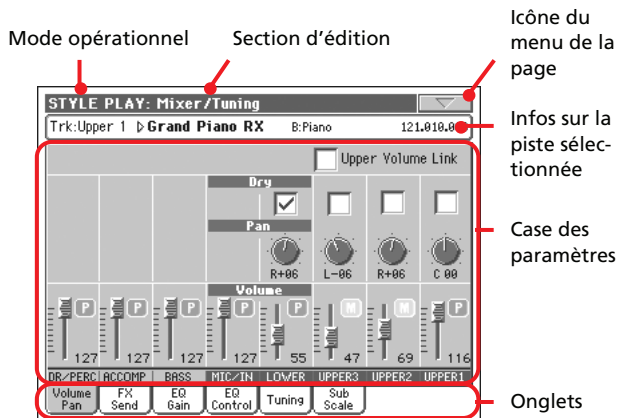
Dans une page d'édition, appuyez sur EXIT ou sur le bouton STYLE PLAY pour rétablir la page principale du mode opérationnel Style Play.



Chaque paramètre de ce menu correspond à une section d'édition. Chaque section d'édition, à son tour, groupe diverses pages d'édition que vous pouvez sélectionner en appuyant sur l'onglet correspondant disponible en bas de l'écran.

## Structure de la page d'édition

Toutes les pages d'édition ont les mêmes éléments de base.



### Mode opérationnel

Indique que l'instrument est en mode Style Play.

### Section d'édition

Identifie la section d'édition en cours de session, correspondante à l'un des paramètres du menu d'édition (voir dans le chapitre "Menu d'édition" à la page 101).

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page (voir dans le chapitre "Menu de la page" à la page 117).

### Case des paramètres

Chaque page présente plusieurs paramètres. Les pages sont disponibles sous les onglets. Voir les informations détaillées relativement aux divers types de paramètres dans les sections à partir de la page 101.

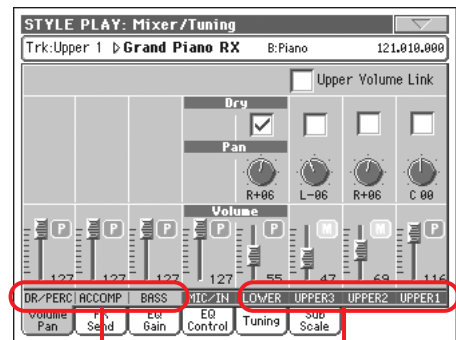
### Onglets

Utilisez les onglets pour sélectionner l'une des pages d'édition de la section d'édition en cours de session.

## Mixer/Tuning: Volume/Pan

Dans cette page, vous réglez le volume et le panoramique de chacune des pistes clavier ou de Style. Les réglages du Volume répliquent ceux de l'afficheur Volume de la page principale.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour visualiser alternativement les pistes clavier et les pistes de Style.



Pistes de Style groupées

Pistes clavier



Pistes de Style individuelles

### Upper Volume Link

►GBL

Ce paramètre vous permet de définir si le changement du volume de l'une des pistes Upper détermine proportionnellement des changements dans les autres pistes Upper.

**Note :** Ce paramètre réplique celui de la page "Preferences: Style Play Setup" (voir à la page 116).

On Lorsque vous modifiez le volume des pistes Upper, le volume des autres pistes Upper change proportionnellement.

**Off** Lorsque vous modifiez le volume de l'une des pistes Upper, uniquement le volume de cette piste change. Le volume des autres pistes reste le même.

**Dry** ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Utilisez cette case pour activer ou couper le signal dry (ou direct).

**On** Lorsque cette option est cochée, le signal direct dry est adressé aux sorties, mixé avec les FX.

**Off** Lorsque cette option est décochée, le signal direct dry n'est pas adressé à la sortie audio et il est adressé uniquement aux FX. Le signal soumis aux effets est encore adressé (uniquement en stéréo FX) en fonction de la valeur du Pan.

**Pan (panoramique)** ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Position de la piste dans le panoramique stéréo.

-64...-1 Canal stéréo de gauche.

0 Au centre.

+1...+63 Canal stéréo de droite.

**Off** Si l'état de la sortie de la piste correspond à Left&Right (réglage standard), le signal direct (non soumis aux effets) n'est pas adressé aux sorties ; uniquement le signal FX est reproduit.

Si la piste est adressée à une sortie séparée, le signal FX n'est adressé à aucune sortie.

Voir la programmation de l'état de sortie de chaque piste dans le chapitre "Page Audio Setup: Style/Kbd" (voir à la page 249).

**Volume des pistes de Style groupées** ▶GBL<sup>Sty</sup>

La modification du volume des pistes de Style groupées (Dr/Perc, Accomp, Bass) est un réglage général. Lorsque vous choisissez un Style différent, ce réglage ne change pas et la moyenne du volume des pistes de Style reste inchangée.

Avec ces contrôles vous égalisez globalement les pistes Drum/Percussion, Bass et Accompagnement. Par exemple, si vous désirez que Drums et Bass soient dominantes pour donner plus de 'punch' à votre morceau, vous pouvez réduire le volume des pistes Accompagnement.

0...127 Niveau du volume.


**Volume des pistes Individuelles** ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Volume des pistes. C'est le volume relatif de chaque piste, tel que sauvegardé dans le Style, la Performance ou le STS. Ce volume peut être modifié par la sélection d'un Style différent, d'une autre Performance ou d'un autre STS.

0...127 Valeur MIDI du volume de la piste.

**Icône de Play/Mute** ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Piste activée/coupée.

 Etat Play. La piste est reproduite.

 Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: FX Send

Dans cette page, vous réglez le niveau du signal direct (non soumis aux effets) des pistes adressé aux processeurs Internal FX. Les processeurs d'effets dont est doté le Pa2X sont connectés en parallèle et vous pouvez donc choisir le pourcentage de signal direct qui doit être soumis aux effets.

Si vous désirez adresser tous les signaux de piste à l'effet (comme lorsque quand vous "insérez" des effets tels que Rotary, Distortion, EQ...), il vous suffit de régler Pan à Off (voir plus haut "Pan (panoramique)").

En mode Style Play, il y a quatre processeurs Internal FX (deux pour les pistes clavier, deux pour les pistes de Style et Pad). Vous pouvez leur affecter tous types d'effets. Néanmoins nous les avons prédisposés de la manière suivante pour la plupart des Styles, des STS et des Performances dont est doté le Pa2X :

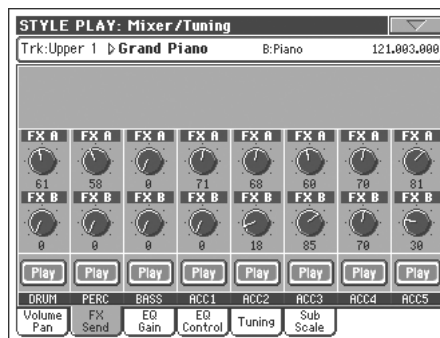
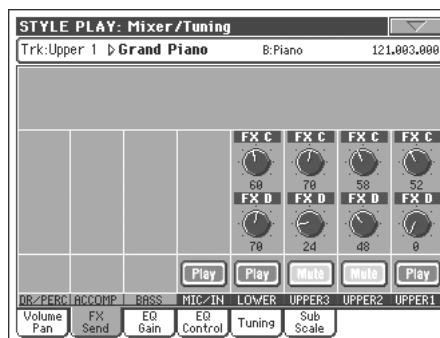
**FX A** Processeur de réverbération pour les pistes de Style et Pad.

**FX B** Processeur FX de modulation pour les pistes de Style et Pad.

**FX C** Processeur de réverbération pour les pistes clavier.

**FX D** Processeur FX de modulation pour les pistes clavier.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes clavier et les pistes de Style.



**Send level (A...D)** ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

0...127 Niveau du signal (direct) de la piste adressé au processeur d'effets.

**Icône de Play/Mute** ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Piste activée/coupée.

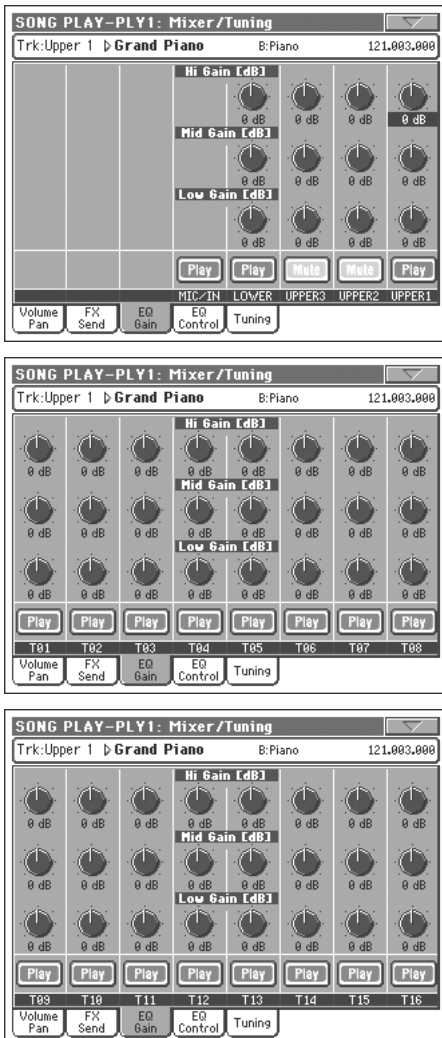
 Etat Play. La piste est reproduite.

 Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: EQ Gain

Dans cette page, vous réglez l'égaliseur à trois bandes (EQ) de chaque piste individuellement.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes Song 1-8 et 9-16.



### Hi (High) Gain

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Avec ce paramètre, vous réglez l'égalisation des hautes fréquences de chaque piste individuellement. C'est un filtre de courbe shelving (en plateau). Les valeurs sont affichées en décibels (dB).

-18...+18dB Valeur du gain des hautes fréquences en décibels.

### Mid (Middle) Gain

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Avec ce paramètre, vous réglez l'égalisation des fréquences médium de chaque piste individuellement. C'est un filtre de courbe en cloche. Les valeurs sont affichées en décibels (dB).

-18...+18dB Valeur du gain des moyennes fréquences en décibels.

### Low Gain

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Avec ce paramètre, vous réglez l'égalisation des basses fréquences de chaque piste individuellement. C'est un filtre de courbe shelving (en plateau). Les valeurs sont affichées en décibels (dB).

-18...+18dB Valeur du gain des basses fréquences en décibels.

## Icône Play/Mute

►SONG

Piste activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.

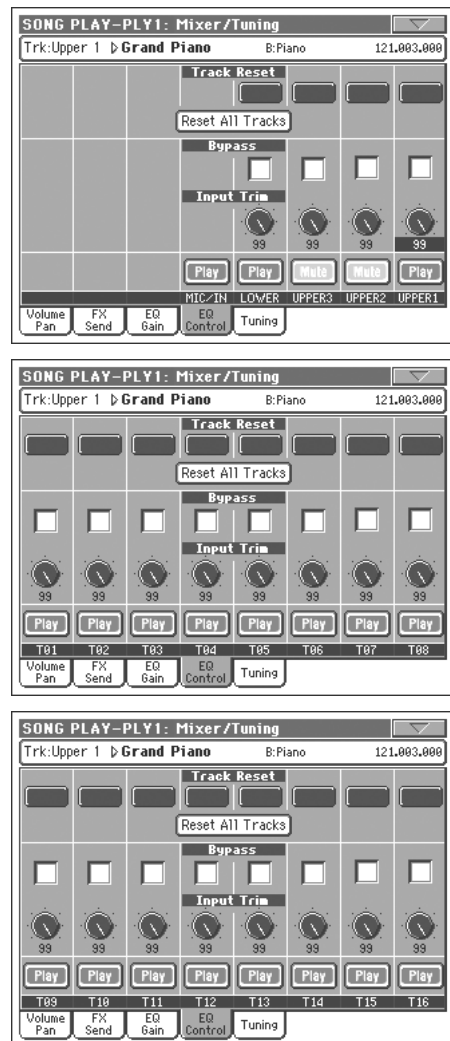


Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: EQ Control

Dans cette page, vous rétablissez ou vous ne tenez pas en compte l'égalisation programmée dans la page précédente.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes Song 1-8 et 9-16.



### Boutons Track Reset

Appuyez sur ces boutons pour rétablir (par exemple pour "aplatir") l'égalisation de la piste correspondante.

### Bouton Reset All Tracks

Appuyez sur ce bouton pour rétablir (par exemple pour "aplatir") l'égalisation de toutes les pistes (soit clavier, soit de Style).

### Bypass

Cochez une case quelconque pour ne pas tenir en compte l'égalisation de la piste correspondante. Lorsque ce paramètre est



coché, l'égalisation n'a aucune influence sur la piste, néanmoins tous les paramètres sont préservés. Lorsque la case est décochée, l'égalisation est de nouveau activée avec ses réglages d'origine.

**On** La fonction Bypass est activée et donc aucune égalisation n'est active sur la piste correspondante.

**Off** La fonction Bypass n'est pas activée et donc l'égalisation est activée sur la piste correspondante.

### Input Trim

Avec cette molette vous limitez le niveau du signal qui passe par l'égaliseur. Des valeurs extrêmes d'égalisation peuvent surcharger les circuits audio et provoquer une distorsion. Avec ce contrôle vous réglez l'égalisation désirée en évitant tous risques de surcharge.

0...99 Valeurs limites. Plus cette valeur est élevée, plus elle est efficace.

### Icône Play/Mute

► SONG

Piste activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.

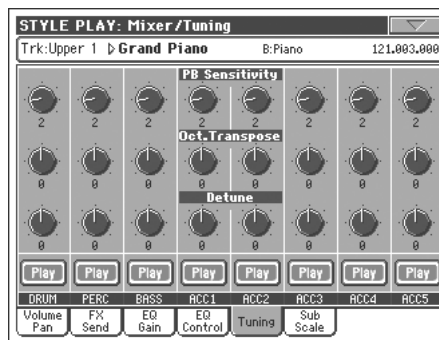
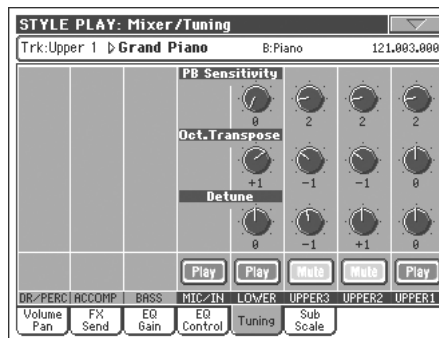


Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: Tuning

Dans cette page, vous réglez le désaccordage d'octave et fin de chaque piste. En outre, vous pouvez programmer la plage de Pitch Bend de chaque piste.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes clavier et les pistes de Style.



### PB Sensitivity

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Ces paramètres visualisent la plage de Pitch Bend de chaque piste, par pas de demi-tons.

1...12 Plage maximum de Pitch Bend positif ou négatif (par pas de demi-tons). 12 = ±1 octave.

0 Aucun Pitch Bend disponible.

### Octave Transpose

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Ce paramètre indique la valeur de désaccordage de l'octave.

-3 Octave inférieure.

0 Accordage standard.

+3 Octave supérieure.

### Detune

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Ce paramètre indique la valeur de désaccordage fin.

-64 Hauteur la plus basse.

00 Accordage standard.

+63 Hauteur la plus aiguë.

### Icône de Play/Mute

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Piste activée/coupée.



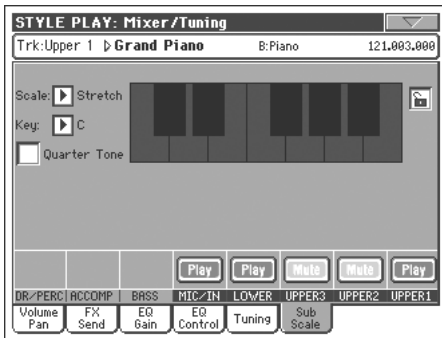
Etat Play. La piste est reproduite.



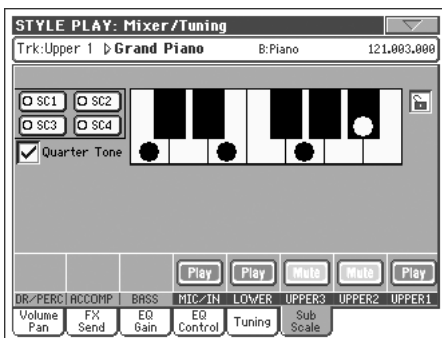
Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: Sub Scale

Dans cette page, vous programmez une gamme alternative pour les pistes sélectionnées à l'aide du paramètre "Scale Mode" (voir à la page 116). Les pistes restantes (s'il y en a) utilisent la Gamme prédéfinie en mode Global (voir dans le chapitre "Main Scale" à la page 239).



Quand la case "Quarter Tone" n'est pas cochée



Quand la case "Quarter Tone" est cochée

**Note :** On peut affecter une gamme différente à chaque Performance ou STS.

**Note :** Vous pouvez adresser la sélection de Quarter Tone via MIDI (par ex., via un séquenceur ou un contrôleur externe). De même, les réglages de sélection de la fonction Quarter Tone peuvent être adressés par le Pa2X à un magnétophone externe MIDI sous forme de données de System Exclusive.

### Scale (gamme)

►PERF ►STS

Gamme sélectionnée. Voir la liste des gammes disponibles dans le chapitre "Gammes (Scales)" à la page 340. Si vous sélectionnez la gamme User (c'est à dire celle que vous avez programmée), le diagramme du clavier affiché sur la droite s'active, vous permettant de programmer une gamme personnalisée (voir plus bas le paragraphe "Comment désaccorder finement chaque note de la gamme User").

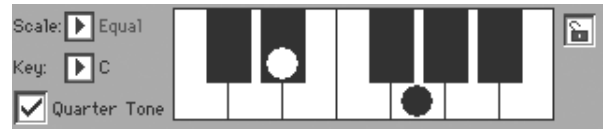
### Key (clé)

►PERF ►STS

Paramètre nécessaire pour certaines gammes (Scales) lorsque vous devez sélectionner une clé préférée (voir dans le chapitre "Scale (gamme)" à la page 105).

### Quarter Tone (Quart de Ton)

Cochez le paramètre Quarter Tone pour activer le diagramme du clavier. Touchez les notes à l'écran que vous voulez diminuer d'un quart de ton. Un gros point est affiché sur la note du diagramme. Touchez de nouveau la note pour faire disparaître le point.



Touchez un des quatre boutons de mémoire SC à l'écran pour sélectionner la mémoire correspondante. Touchez ensuite une des notes que vous voulez baisser d'un quart de ton: un gros point apparaît sur la note désaccordée du diagramme. Touchez à nouveau la note pour supprimer le point.

Les modifications de la gamme effectuées à cette page sont momentanées et ne sont pas mémorisées. Elle permet uniquement de modifier rapidement la gamme durant le jeu.

Pour accélérer les changements en temps réel, vous pouvez assigner la fonction "Quarter Tone" à un commutateur au pied, un commutateur EC5 ou un bouton assignable (voyez la section "Comment utiliser la fonction Quart de Ton avec une pédale au pied, un interrupteur EC5 ou un Assignable Switch" ci-dessous pour en savoir plus).

L'utilisation de mémoires SC permet de charger instantanément des gammes quart de ton programmées au préalable (voyez la section "Comment utiliser la fonction 'Quarter Tone' avec les mémoires SC" plus loin).

### Boutons de mémoire [SC]

Ces boutons n'apparaissent que quand le paramètre "Quarter Tone" est coché. Ces boutons servent à sélectionner les mémoires correspondantes. Voyez la section "Comment utiliser la fonction 'Quarter Tone' avec les mémoires SC" ci-dessous pour savoir comment les utiliser.

### Keyboard diagram (diagramme du clavier) ►PERF ►STS

Lorsque la case Quarter Tone est cochée ou si une Gamme Utilisateur (User Scale) est sélectionnée, ce diagramme vous permet de varier la hauteur de chaque note.

### Icône de verrouillage de la gamme

►GBL Gbl

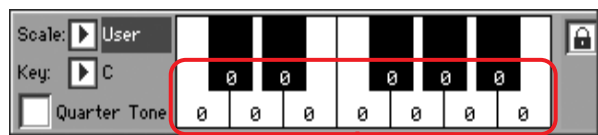
Si verrouillés, les paramètres Scale restent inchangés lors de la sélection d'une Performance ou d'un STS différents.

Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 255).

Voir les informations détaillées des verrouillages des paramètres dans le chapitre "Page General Controls: Lock" à la page 240.

## Comment désaccorder finement chaque note de la gamme User

Lorsque la gamme User est sélectionnée, le diagramme du clavier s'active. Vous pouvez donc modifier l'accordage de chaque note par pas de cents de demi-ton (dans une plage de  $\pm 99$  cents, par rapport à l'accordage standard ou Equal). C'est ainsi que vous pouvez créer une gamme personnelle et la sauvegarder dans une Performance ou un STS.



Valeurs de désaccordage fin

Après avoir sélectionné la gamme User, touchez une note du diagramme du clavier à l'écran et utilisez les contrôles TEMPO/VALUE pour régler l'accordage de la note sélectionnée par pas de cents.

**Note :** Vous pouvez sauvegarder ces réglages dans une Performance ou dans un STS.

## Comment utiliser la fonction 'Quarter Tone' avec les mémoires SC

Quand la case "Quarter Tone" est cochée, quatre boutons de mémoire SC apparaissent. Ils vous permettent de sélectionner une des quatre mémoires SC et de charger une gamme personnalisée.

1. Programmez et sauvegardez une gamme utilisateur dans une mémoire SC.

Passez en mode Global et affichez la page "Page General Controls: Scale". Quand la programmation est terminée, sélectionnez la commande "Write SC Preset" du menu de page puis choisissez la mémoire devant contenir les réglages (voyez "Boîte de dialogue Write Quarter Tone SC Preset" à la page 256).

2. Retournez à cette page et cochez l'option "Quarter Tone" pour afficher les boutons de mémoire SC.
3. Touchez un des boutons de mémoire SC pour sélectionner une gamme personnalisée.

Chaque mémoire contient une gamme personnalisée dont les notes ont été (dés)accordées individuellement. Le ou les degrés sélectionnés de la gamme sont également mémorisés (voyez le diagramme de gamme inférieur).

Tant qu'aucune mémoire n'a été sélectionnée, la gamme par défaut est utilisée. Elle diminue la hauteur de toutes les notes de -50 cents et désactive tous les degrés de gamme.

Les mémoires SC peuvent aussi être sélectionnées par le biais du bouton assignable ou d'un commutateur au pied.

4. Utilisez le diagramme du clavier pour activer ou désactiver le désaccord des notes.

Affichez un gros point en désaccordant la note correspondante ou supprimez ce point en initialisant l'accord de la note.

5. Initialisez la gamme pour retrouver la gamme originale.

Désélectionnez l'option "Quarter Tone" pour retrouver la gamme principale.

## Comment utiliser la fonction Quart de Ton avec une pédale au pied, un interrupteur EC5 ou un Assignable Switch

Vous pouvez affecter la fonction "Quarter Tone" à une pédale au pied, à un interrupteur Korg EC5 ou à un Assignable Switch. La fonction Quarter Tone vous permet de programmer une gamme personnelle en temps réel pour jouer, par exemple, les changements rapides de gamme typiques de la musique Arabe. Les modifications ne sont pas sauvegardées ; par conséquent, la gamme est rapidement remplacée lors de la sélection d'une Performance ou d'un STS différents ou en appuyant de nouveau sur la pédale Quarter Tone.

**Note :** En mode Style Play, vous pouvez créer une gamme personnelle, à affecter à une Performance ou un STS, simplement en sélectionnant ou en modifiant une gamme User et sauvegarder les modifications dans une Performance ou un STS. Voir plus haut le paragraphe "Comment désaccorder finement chaque note de la gamme User".

En mode Global, vous pouvez créer une gamme personnalisée et la sauvegarder dans une des quatre mémoires SC. Vous pouvez ensuite la sélectionner en touchant un des quatre boutons SC à l'écran. Vous pouvez alors éditer la gamme en temps réel au sein de la mémoire sélectionnée. Voyez "Comment utiliser la fonction 'Quarter Tone' avec les mémoires SC" ci-dessus.

1. Programmez un interrupteur au pied, l'une des pédales du EC5 ou un Assignable Switch à fonctionner en tant qu'interrupteur Quarter Tone.

Affichez le mode Global et visualisez "Page Controllers: Pedal/Switch". Dans cette page, vous trouvez les paramètres "Les pédales suivantes (fournies en option) sont compatibles avec le Pa2X:" et "EC5-A...E" auxquels affecter la fonction Quarter Tone.

Toujours en mode Global, sélectionnez dans le menu de la page la commande Write Global-Global Setup pour sauvegarder ces réglages dans le Global (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 255).

2. Diminuer la hauteur de certaines notes.

Gardez enfoncée la pédale à laquelle vous avez affecté la fonction Quarter Tone. Le clavier n'émet aucun son. Jouez les notes que vous désirez décaler d'un quart de ton. Relâchez la pédale.

3. Jouez la nouvelle gamme.

Les notes précédemment réglées au poste 2 jouent maintenant décalées d'un quart de ton.

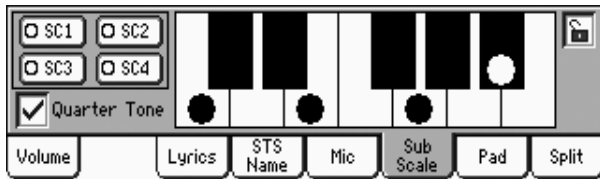
4. Pour rétablir la gamme originale.

Appuyez et relâchez de nouveau la pédale à laquelle vous avez affecté la fonction Quarter Tone sans jouer une note. Toutes les hauteurs sont rétablies à leurs valeurs originales et c'est la gamme sélectionnée par la Performance ou le STS qui est rappelée.

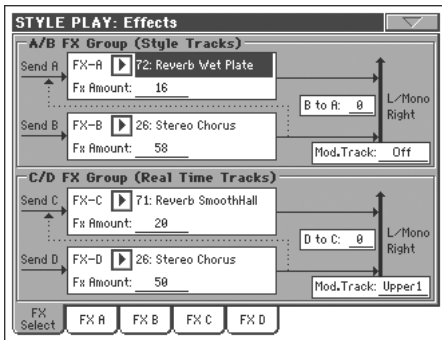


## Effects: FX Select

Dans cette page, vous sélectionnez les effets A/B (Style et Pad) et



les effets C/D (pistes clavier).



### FX A...D

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Effets affectés aux correspondants processeurs d'effets. Généralement, A et C sont des effets de réverbération, tandis que B et D sont des effets modulants (chorus, flanger, delay...). Voir la liste des effets disponibles dans l'addenda "Advanced Edit" du CD Accessory.

Vous pouvez sauvegarder les effets de A à D dans une Performance, les effets A/B (pistes de Style et Pad) dans une Style Performance et les effets C/D (pistes clavier) dans un STS.

### FX Amount

►PERF ►STS<sup>SB</sup> ►GBL<sup>Sng</sup>

Volume de l'effet qui s'ajoute au signal direct (non soumis aux effets : Dry).

### B to A, D to C

►PERF ►STS<sup>SB</sup> ►GBL<sup>Sng</sup>

Quantité d'effet B renvoyé à l'entrée de l'effet A ou de l'effet D renvoyé à l'entrée de l'effet C.

### Mod.Track (Modulating Track)

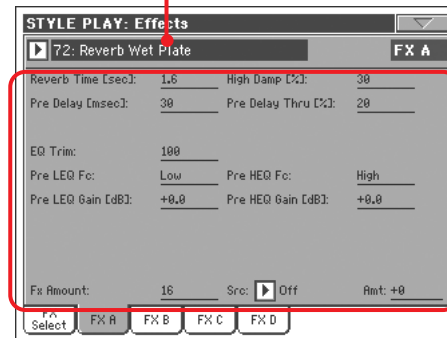
►PERF ►GBL<sup>Sng</sup>

Piste source pour les messages modulants MIDI. Vous pouvez moduler un paramètre d'effet par le biais d'un message MIDI généré par un contrôleur physique ou une piste Song.

## Effects: FX A...D

Ces pages affichent les paramètres de modification pour les quatre processeurs. Par exemple, ci-dessous, la page FX A avec l'effet Reverb Wet Plate affecté.

Effet sélectionné



Paramètres FX

### Effet sélectionné

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Sélectionnez l'un des effets disponibles dans ce menu à sous-menu. Les paramètres répliquent "FX A...D" disponibles dans la page "Effects: FX Select" (voir plus haut).

*Note :* Les effets peuvent être différents pour chacune des quatre pages d'édition.

### Paramètres FX

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Les paramètres peuvent être différents, en fonction de l'effet sélectionné. Voir la liste des paramètres disponibles pour chaque type d'effet dans l'addenda "Advanced Edit" du CD Accessory.

### FX Amount

►PERF ►STS<sup>SB</sup> ►GBL<sup>Sng</sup>

Volume de l'effet qui s'ajoute au signal direct (non soumis aux effets : Dry).

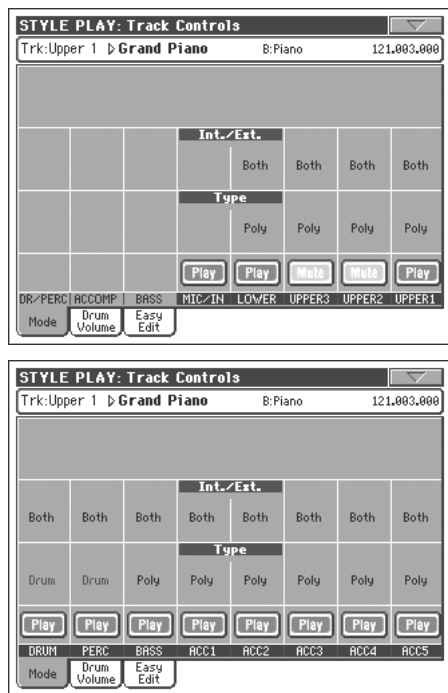
### Src (Source)

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS ►STS<sup>SB</sup>

Source de la Modulation. Pour sélectionner la piste qui génère ce message, voir les paramètres "Mod.Track (Modulating Track)" détaillés dans la page "Effects: FX Select" (voir plus haut). Voir la liste des sources de modulation dans l'addenda "Advanced Edit" du CD Accessory.

## Track Controls: Mode

Dans cette page, vous connectez chaque piste au générateur de sons interne et aux dispositifs MIDI externes. Cette fonction est très pratique car elle permet à une piste de Style de piloter un expandeur externe ou de jouer un piano numérique par le biais de l'une des pistes clavier du Pa2X. Dans cette page, vous réglez aussi le mode polyphonique de chaque piste.



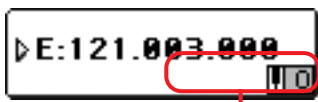
### Int./Ext. (Internal/External) ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

**Internal** La piste joue les sons générés par le dispositif de sons interne. Elle ne reproduit pas un instrument externe connecté à la borne MIDI OUT.

**External** La piste reproduit un instrument externe connecté à la borne MIDI OUT. Le dispositif connecté doit recevoir sur le canal MIDI affecté à cette piste du Pa2X (voir dans le chapitre "Page MIDI: MIDI Out Channels" à la page 248).

Une piste ainsi réglée ne reproduit pas les sons internes, ceux qui sauvegardent la polyphonie.

L'indication <E: aaa.bbb.ccc> est affichée dans la case des pistes de la page principale à la place du nom du Son affecté :



Case Control Change/Program Change

L'indicateur commence par une remarque signalant que la piste est prédisposée en mode External ("E") et continue avec une série de données de Control Change et Program Change transmises.

Ceci vous signale qu'elle est la piste transmise au MIDI OUT. Dans l'exemple suivant, CC#0 correspond au Control Change 0 (Bank Select MSB), CC#32 correspond au Control Change 32 (Bank Select LSB), PC correspond à Program Change:



Lorsque vous touchez la case Son, le clavier numérique est affiché à la place de la fenêtre Sound Select. Vous pouvez accéder à la série de données de Control Change/Program Change représentée plus haut, en séparant les trois parties par un point (.).

Both

La piste reproduit tant les sons internes que ceux d'un instrument connecté à la borne MIDI OUT.

### Type

▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Drum

Piste Drum/Percussion. Programme une piste en mode Drum si vous désirez régler séparément le volume et affectez une sortie séparée pour chacune des classes d'instrument de percussion du Drum Kit Sound affecté. (Voir dans le chapitre "Track Controls: Drum Volume" à la page 109 et dans le chapitre "Page Audio Setup: Style/Kbd" à la page 249).

**Note :** Les pistes réglées en mode Drum ou Percussion, si vous êtes en mode Style Record (voir dans le chapitre "Track Type (type de piste)" à la page 145), ne peuvent pas être modifiées dans cet environnement. Cette option est affichée en gris clair (non éditable) D'autres pistes du Style ne peuvent pas être réglées en mode Drum dans cet environnement.

Poly

Ce type de pistes est polyphonique, c'est à dire que vous pouvez jouer, par exemple, plus d'une note simultanément.

Mono

Ce type de pistes est monophonique, c'est à dire que chaque nouvelle note interrompt la précédente.

Mono Right

C'est une piste Mono mais dont la priorité est affectée à la note la plus aiguë jouée.

Mono Left

Piste Mono (ou soliste), mais avec la priorité affectée à la note la plus à gauche (c'est à dire la plus grave).

### Icône de Play/Mute

▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Etat de la piste : activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.



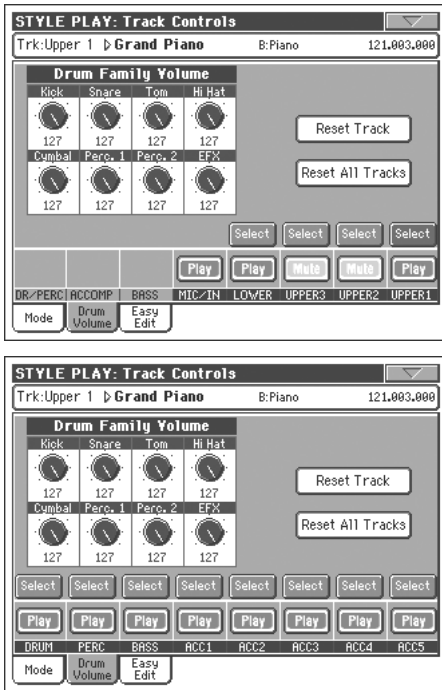
Etat Mute. La piste est coupée.

## Track Controls: Drum Volume

Dans cette page, vous réglez le volume de chacune des *classes* d'instruments Drum et Percussion pour la piste sélectionnée. Voir la liste détaillée des classes plus bas.

Ces paramètres sont accessibles uniquement à partir des pistes réglées en mode Drum (voir plus haut). Utilisez-les avec les pistes auxquelles un Drum Kit est affecté, sinon vous n'entendrez aucun changement.

**Note :** Toutes les valeurs se réfèrent à la valeur des Sons originaux.



### Volume des Familles Drum ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Avec ces boutons vous réglez la valeur générale du volume.

0...127 Valeur générale. '127' équivaut à aucun changement de la valeur originale mémorisée dans le Drum Kit, tandis que toutes les autres (plus basses) équivalent à une diminution de la valeur originale.

Familles Drum	Signification
Kick	Kick drums
Snare	Snare drums
Tom	Toms
HiHat	Cymbales Hi-Hat
Cymbal	Ride, Crash et cymbales diverses
Perc.1	Percussions de hauteur grave
Perc.2	Percussions de hauteur aiguë
EFX	Effets spéciaux

### Select (sélectionner)

Utilisez ces boutons pour sélectionner la piste à modifier.

### Reset Track (rétablir la piste)

Appuyez sur ce bouton pour annuler, dans la piste sélectionnée, toutes les modifications de volumes des instruments de percussion.

### Reset All Tracks (rétablir toutes les pistes)

Appuyez sur ce bouton pour annuler, dans toutes les pistes, toutes les modifications de volumes des instruments de percussion.

### Icône de Play/Mute ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Etat de la piste : activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

## Comment régler le volume d'une seule Famille de Drum

Cet exemple illustre comment utiliser la fonction Drum Volume.

1. Dans cette page, appuyez sur TRACK SELECT pour afficher les pistes de Style séparément.
2. Appuyez sur Select, à l'écran, au-dessus de la piste Drum.
3. Appuyez sur START/STOP pour lancer le Style.
4. Pendant la reproduction du Style, sélectionnez le bouton Snare et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour couper complètement le volume.

Regardez : toutes les valeurs sont disparues et vous n'entendez plus les snares !

5. Appuyez sur le bouton Reset Track à l'écran pour rétablir le volume original du bouton Snare.

## Track Controls: Easy Edit

Dans cette page, vous modifiez les paramètres principaux des Sons affectés à chaque piste.

**Note :** Toutes les valeurs se réfèrent à la valeur du Son original.



### Easy Sound Edit ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Avec ce bouton, vous réglez la valeur générale.

-64...0...+63 Valeur générale. '0' équivaut à aucun changement de la valeur originale mémorisée dans le Son, tandis que toutes les autres valeurs augmentent ou diminuent la valeur originale.

Paramètres du Son	Signification
Attack	Délai d'attaque. Spécifie le volume du son qui part de zéro (c'est à dire quand vous appuyez sur la touche) jusqu'à son niveau maximum.
Decay	Retard de chute. Spécifie la vitesse entre le niveau final de l'Attack et le commencement du Sustain (maintien).
Release	Délai de relâchement. Spécifie le temps requis pour la transition du volume de la phase de maintien au niveau zéro. La fonction Release est activée en relâchant une touche.
Cutoff	Filtre de coupure. Règle le brillant du son.
Resonance	Utilisez le Filtre de Résonance pour régler l'ampleur de la plage de fréquence affectée au Filtre.
LFO Depth	Intensité du Vibrato (LFO).
LFO Speed	Vitesse du Vibrato (LFO).
LFO Delay	Spécifie le délai qui doit s'écouler avant que le Vibrato (LFO) ne commence, ensuite le son démarre.

### Select (sélectionner)

Utilisez ces boutons pour sélectionner la piste à modifier.

### Reset Track (rétablir la piste)

Appuyez sur ce bouton pour annuler, dans la piste sélectionnée, toutes les modifications des paramètres du Son.

### Reset All Tracks (rétablir toutes les pistes)

Appuyez sur ce bouton pour annuler, dans toutes les pistes, toutes les modifications des paramètres du Son.

### Icône de Play/Mute

▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Etat de la piste : activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

## Comment régler les paramètres sonores d'un seul Son

Cet exemple illustre comment utiliser la fonction Easy Sound Edit.

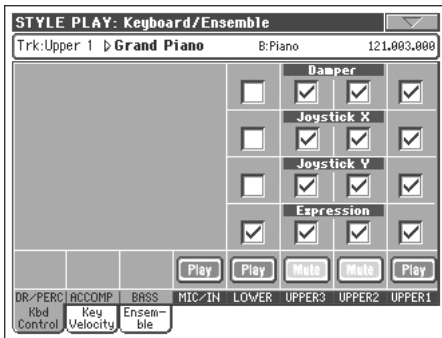
1. Si nécessaire, appuyez sur TRACK SELECT dans cette page pour afficher les pistes clavier.
2. Appuyez sur Select, à l'écran, au-dessus de la piste Upper 1.
3. Jouez sur le clavier pour reproduire le Son, sélectionnez le bouton Cutoff et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour couper complètement sa valeur.

Remarquez comment le filtre coupe progressivement les hautes fréquences : le son devient plus grave et mélodieux.

4. Appuyez sur Reset Track à l'écran pour rétablir la valeur originale de Cutoff.

## Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

Dans cette page, vous activez/désactivez les pédales Damper et Expression, ainsi que la manette sur chaque piste clavier.



### Damper

►PERF ►STS

**On** Lorsque vous appuyez sur la pédale Damper et que vous relâchez les touches, le son des pistes est soutenu.

**Off** La pédale Damper est désactivée sur toutes les pistes ainsi réglées.

### Joystick X (manette)

►PERF ►STS

Active/désactive le mouvement gauche/droit de la Manette (Pitch Bend et parfois certains paramètres de contrôle du Son ; voir les réglages de Pitch Bend dans le chapitre "Mixer/Tuning: Tuning" à la page 104).

### Joystick Y

►PERF ►STS

Active/désactive le mouvement en avant/en arrière de la Manette (Y+ : Modulation et parfois certains paramètres de contrôle du Son ; Y- : Contrôles divers ou Manette désactivée).

### Expression

►PERF ►STS

Ces paramètres permettent d'activer/couper (on/off) le contrôle de l'Expression sur chaque piste clavier. Le contrôle de l'Expression est un contrôle relatif du niveau qui est toujours soustrait de la valeur du Volume de la piste.

Par exemple, imaginez d'avoir un timbre de Piano affecté à la piste Upper 1 et un timbre de Strings affecté à Upper 2. Si vous réglez à On l'Expression de Upper 2 et à Off celle de Upper 1, vous pouvez utiliser une pédale uniquement pour contrôler le volume du timbre Strings, tandis que celui de Piano reste inchangé.

Pour programmer une pédale ou "Assignable Slider" à fonctionner en tant que contrôle de l'Expression, voir dans le chapitre "Page Controllers: Pedal/Switch" à la page 244. Cette fonction peut être affectée uniquement à une pédale du type volume et non pas à un interrupteur au pied. Affectez l'option "KB Expression" ou "Assignable Slider" à la pédale et ensuite appuyez sur Write Global-Global Setup dans le menu de la page pour sauvegarder le réglage dans Global.

### Icône de Play/Mute

►PERF ►STS

Etat de la piste : activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

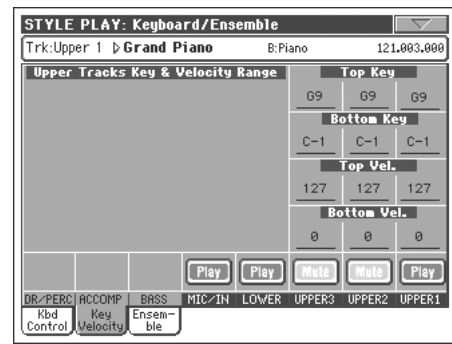
## Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

Dans cette page, vous réglez la plage de clé et de dynamique sur chaque piste clavier.

La plage de clé est très pratique pour créer des groupes de pistes clavier qui jouent sur des zones différentes du clavier. Par exemple, les cuivres et les bois jouent au centre de la plage du clavier, tandis que dans la plage des aiguës, uniquement les bois jouent.

La plage de dynamique est très pratique pour créer un son composé de trois différents niveaux de dynamique, en affectant une plage de dynamique différente à chaque piste Upper.

Vous pouvez, par exemple, affecter le Program El. Piano à la piste Upper 1 et le Program El. Piano 2 à la piste Upper 2. Ensuite, réglez Upper 1 à [Bottom=0, Top=80] et Upper 2 à [Bottom=81, Top=127]. La piste Upper 1 (El.Piano 1) jouera avec un toucher léger, tandis que la piste Upper 2 (El.Piano 2) jouera avec un toucher plus lourd.



### Paramètres Top/Bottom

►PERF ►STS

Cette paire de paramètres règle le Top (maximum) et le Bottom (minimum) de la plage de la clé de la piste.

Do-1...Sol9 Clé sélectionnée.

### Paramètres Top/Bottom Vel. (Velocity Range)►PERF ►STS

Cette paire de paramètres règle le Top (maximum) et le Bottom (minimum) de la plage de dynamique de la piste.

0 Valeur de vitesse la plus basse.

127 Valeur de vitesse la plus haute.

### Icône de Play/Mute

►PERF ►STS

Etat de la piste : activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.

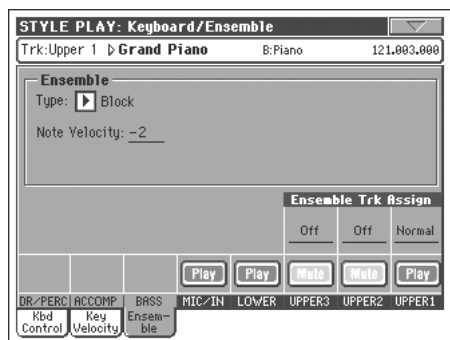


Etat Mute. La piste est coupée.

## Keyboard/Ensemble: Ensemble

Dans cette page, vous programmez la fonction Ensemble. Cette fonction harmonise la mélodie jouée à la main droite (en temps réel) avec les accords reconnus joués à la main gauche.

**Note :** La fonction Ensemble fonctionne uniquement en mode Style Play, lorsque le bouton Split est activé.



### Ensemble

►PERF ►STS

Type d'harmonisation.

Duet	Ajoute une note à la mélodie.
Close	Harmonise la mélodie à un accord ayant des notes en position "étroite".
Open 1	Harmonise la mélodie à un accord ayant des notes en position "éloignée".
Open 2	Comme le précédent, mais avec un algorithme différent.
Block	Harmonisation en bloc – typique de la musique jazz.
Power Ensemble	Ajoute la quinte et l'octave à la mélodie, harmonisation typique du hard rock.
Fourths LO	Ajoute deux quarts parfaites en dessous de la mélodie, typique du jazz.
Fourths UP	Comme le précédent, mais les notes sont ajoutées au-dessus de la mélodie.
Fifths	Ajoute une série de quintes en dessous de la note originale.
Octave	Ajoute une ou plusieurs octaves à la mélodie.
Dual	Cette option ajoute à la ligne de la mélodie une deuxième note, à un intervalle fixe, réglée via le paramètre "Note". Lorsque vous sélectionnez cette option, une valeur de transposition est affichée (-24...+24 demi-tons par rapport à la note originale).
Brass	Harmonisation typique de section de cuivres.
Reed	Harmonisation typique de section d'instruments à vent.

### Trill

Lorsque vous jouez deux notes sur le clavier, cette option "pince" les notes de la mélodie. Si vous jouez trois notes ou plus, uniquement les deux dernières sont "pincées". Vous pouvez régler la vitesse de "pincement" par le biais du paramètre Tempo (voir plus bas).

### Repeat

Les notes jouées sont répétées en synchro avec le paramètre Tempo (voir plus bas). Si vous jouez un accord, uniquement la dernière note est répétée.

### Echo

Comme l'option Repeat, mais avec les notes répétées qui se dissolvent en fonction du délai prédéfini dans le paramètre Feedback (voir plus bas).

### AutoSplit1

Si vous jouez plus d'une piste Upper, la piste Upper 1 joue la mélodie en mono, tandis que les autres pistes Upper jouent les accords.

Si uniquement la piste Upper 1 joue, elle joue de manière polyphonique tous les accords.

### AutoSplit2

Identique à AutoSplit1, sauf que la piste Upper 1 joue toujours la note la plus haute.

### Note Velocity (vitesse de la note)

►PERF ►STS

Ce paramètre règle la différence de vitesse entre la mélodie jouée à la main droite et les notes d'harmonisation ajoutées.

-10...0 Valeur soustraite de la vitesse.

### Tempo

►PERF ►STS

**Note :** Ce paramètre est affiché uniquement quand l'une des options Trill, Repeat ou Echo est sélectionnée.

Valeur de note pour les options Trill, Repeat ou Echo Ensemble en synchro avec le Tempo du Métronome.

### Feedback (répétition)

►PERF ►STS

**Note :** Ce paramètre est affiché uniquement quand l'option Echo est sélectionnée.

Ce paramètre règle le nombre de fois que la note originale ou l'accord original est répété dans l'option Echo.

### Ensemble Track Assign

►PERF ►STS

Utilisez ces paramètres pour régler séparément les pistes Upper dans la fonction Ensemble.

#### Off

Harmonisation coupée sur cette piste.

#### Normal

Cette piste est incluse dans l'harmonisation.

#### Mute

Cette piste reproduit uniquement les notes Ensemble et aucune note originale.

### Icône de Play/Mute

►PERF ►STS

Etat de la piste : activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.

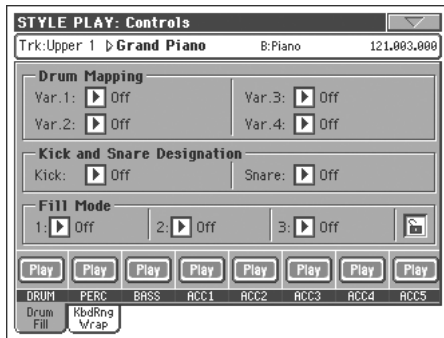


Etat Mute. La piste est coupée.



## Style Controls: Drum/Fill

Dans cette page, vous réglez plusieurs paramètres généraux du Style.



### Drum Mapping (Var.1...Var.4)

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

La fonction Drum Mapping permet de sélectionner une disposition alternative des instruments de percussion pour le Drum Kit sélectionné, sans devoir effectuer une programmation. Il suffit de sélectionner un Drum Map et certains instruments de la batterie seront remplacés par d'autres instruments.

Off Disposition standard.

Drum Mapping 1...7

Numéro de Drum Map. La disposition 1 correspond à un "son doux", tandis que la disposition 7 correspond à un "son lourd".

### Kick and Snare Designation

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

La fonction Kick Designation remplace le son original Kick (Bass Drum) par un différent Kick du même Drum Kit, tandis que la fonction Snare Designation remplace le son original Snare Drum par un différent Snare du même Drum Kit.

**Astuce :** Sélectionnez des "Designations" différentes pendant la reproduction du Style et observez comment cela affecte le Style. Si le résultat vous plaît, sauvegardez votre réglage dans une Performance ou dans une Style Performance.

Off Correspond au Kick ou au Snare original.

Type 1...3 Kick ou Snare remplaçant celui original.

### Fill Mode (1...3)

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

Ces paramètres règlent la Variation qui sera automatiquement sélectionnée à la fin de chacun des trois Fills (1...3) disponibles.

Off La même Variation, jouant avant la sélection du Fill, sera de nouveau sélectionnée.

V1&V2 ... V3&V4

Les Variations définies seront sélectionnées alternativement, lorsque l'une d'elles est sélectionnée. Par exemple, avec l'option "V1&V2", si la Variation 1 est sélectionnée, la Variation 1 et la Variation 2 seront alternativement sélectionnées après la fin du Fill.

Var.Up/Var.Down

C'est la Variation ayant un numéro successif ou précédent qui sera sélectionnée en cycle. Après la Variation 4, la commande Up sélectionne la Variation 1. Après la Variation 1, la commande Down sélectionne la Variation 4.

Var.Inc/Var.Dec

C'est la Variation ayant un numéro successif ou précédent qui sera sélectionnée. Lorsque la Variation 4 est atteinte, la commande Inc sélectionne de nouveau la Variation 4. Lorsque la Variation 1 est atteinte, la commande Dec sélectionne de nouveau la Variation 1.

To Var.1...To Var.4

"Fill to Variation" (->1, ->2, ->3, ->4) sélectionne automatiquement l'une des quatre Variations de Styles disponibles et la positionne à la fin du remplissage.

### Icône de verrouillage de Fill Mode

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce verrouillage empêche la sélection d'une autre Performance ou d'un autre Style en mesure de modifier également le Fill Mode.

Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 255).

### Icône de Play/Mute

►PERF ►STS

Etat de la piste : activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

## Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around

Dans cette page, vous réglez le point de Wrap Around et l'activation/désactivation de la Keyboard Range (limite d'extension) des pistes du Style.



### Keyboard Range On/Off

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

Ce paramètre est un interrupteur on/off du paramètre Key Range mémorisé dans la piste de chaque Style Element.

**On** La fonction Keyboard Range est activée – à condition d'avoir été programmée (voir dans le chapitre "Style Element Track Controls: Keyboard Range" à la page 144 du mode Style Record). Lorsque la piste dépasse la limite supérieure ou inférieure programmée par ce paramètre, elle est décalée de manière à jouer dans la plage programmée.

**Off** La fonction Keyboard Range est désactivée.

### Wrap Around

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

Le wrap-around est la limite supérieure d'extension des pistes d'accompagnement. Les modèles représentatifs (pattern) d'accompagnement sont décalés conformément à l'accord joué sur le clavier. Si l'accord est trop aigu, il se peut que les pistes d'accompagnement jouent dans un registre trop aigu et donc tout à fait irréal. Néanmoins, si elles atteignent le point de wrap-around, elles sont automatiquement décalées une octave plus bas.

Vous pouvez programmer le wrap-around, pour chaque piste, par intervalles de demi-tons, jusqu'à un maximum de 12 demi-tons, relativement à la note clé de l'accord. Cette valeur représente l'intervalle entre la clé spécifiée par le Style Element et le point de wrap-around.

On conseille de programmer plusieurs points de Wrap Around pour chaque piste ; ainsi, les pistes seront décalées tour à tour d'une octave et non pas simultanément.

1...12 Décalage maximum (par pas de demi-tons) de la fonction par rapport à la clé originale du modèle du Style.

### Icône de Play/Mute

►PERF ►STS

Etat de la piste : activée/coupée.



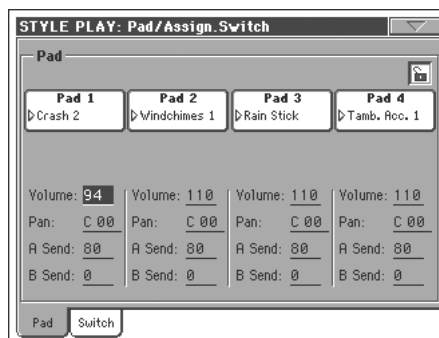
Etat Play. La piste est reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

## Pad/Switch: Pad

Dans cette page, vous sélectionnez un hit différent ou une séquence différente pour chacun des quatre boutons PAD.



Les assignements du Pad peuvent être sauvegardés dans la Style Performance en cours de session ou dans la saisie SongBook. Les Pads partagent le groupe A/B FX avec les pistes de Style.

**Note :** Vous pouvez également affecter des Hits différents ou des Sequences différentes par le biais de l'afficheur Pad dans la page principale.

**Note :** Chaque Style et chaque saisie Songbook peut modifier l'assignement du Pad.

### Pad assignment

►PERF ►STS ►STS<sup>SB</sup> 🔒

Nom du Hit ou de la Sequence affecté à chaque Pad. Appuyez sur cette case pour afficher la fenêtre Pad Select (voir dans le chapitre "Fenêtre Pad Select" à la page 88).

### Volume

►PERF ►STS 🔒

Volume de chacune des quatre pistes Pad.

0...127 Niveau du volume.

### Pan

►PERF ►STS 🔒

Pan de chacune des quatre pistes Pad.

-64...-1 Canal stéréo de gauche.

0 Au centre.

+1...+63 Canal stéréo de droite.

### ASend

►PERF ►STS 🔒

Niveau d'envoi au processeur A de Internal FX (généralement une réverbération) de chacune des quatre pistes Pad.

0...127 Niveau du signal direct (non soumis aux effets) de la piste Pad routé au processeur d'effet A.

### B Send

►PERF ►STS 🔒

Niveau d'envoi au processeur B de Internal FX (généralement un effet modulant) de chacune des quatre pistes Pad.

0...127 Niveau du signal direct (non soumis aux effets) de la piste Pad routé au processeur d'effet B.



## Icône de verrouillage de Pad

►GBL<sup>Gbl</sup>

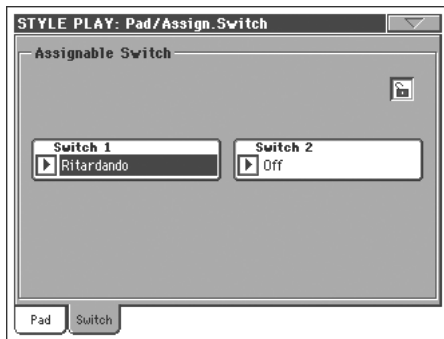
Ce verrouillage empêche la sélection d'une Performance ou d'une saisie Songbook en mesure de modifier les Sons ou Sequences affectés aux Pads.

Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 255).

Voir les informations détaillées des verrouillages des paramètres dans le chapitre "Page General Controls: Lock" à la page 240.

## Pad/Switch: Assignable Switch

Dans cette page, vous sélectionnez une fonction différente pour chacun des quatre boutons ASSIGNABLE SWITCH disponibles à côté de la manette.



Les Interrupteurs Assignables peuvent être sauvegardés dans une Performance, dans un STS ou dans une saisie SongBook.

### Switch 1/2

►PERF ►STS

Chacun des quatre boutons ASSIGNABLE SWITCH. Utilisez ces menus à sous-menu pour affecter une fonction à chaque bouton. Voir dans le chapitre "Liste des fonctions de l'Interrupteur Assignable" à la page 339.

### Icône de verrouillage de Assignable Switch

►GBL<sup>Gbl</sup>

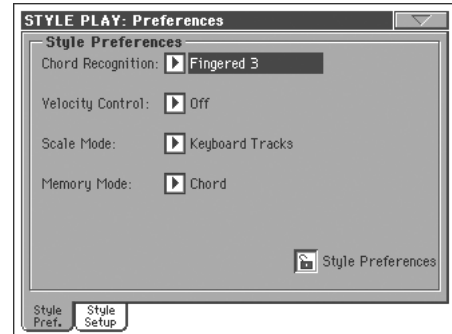
Ce verrouillage empêche la sélection d'une Performance ou d'un STS différents en mesure de modifier les fonctions affectées aux boutons ASSIGN. SWITCH.

Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 255).

Voir les informations détaillées des verrouillages des paramètres dans le chapitre "Page General Controls: Lock" à la page 240.

## Preferences: Style Preferences

Dans cette page, vous réglez plusieurs paramètres généraux nécessaires en mode Style Play. Les réglages peuvent être sauvegardés dans une Performance ou dans un STS.



### Chord Recognition Mode

►PERF ►STS

Ce paramètre règle le mode de reconnaissance des accords du dispositif d'accompagnement automatique. Attention : en mode Full ou Upper Chord Scanning, le mode Fingered 3 ou Expert est sélectionné et vous devez jouer au moins trois notes pour que l'accord soit reconnu.

*Note : Ce paramètre réplique celui de la page principale (voir dans le chapitre "Afficheur Split" à la page 100).*

- Fingered 1 Jouez une ou plusieurs notes, en fonction du mode Chord Scanning sélectionné. Un accord Majeur est reconnu même si vous ne jouez qu'une seule note.
- Fingered 2 Vous devez jouer au moins deux notes ou plus pour que l'accord soit reconnu. Si vous n'en jouez qu'une, c'est une union qui joue. Si vous jouez une note suspendue (une quinte suspendue par ex.), c'est un accord suspendu qui joue. L'accord entier n'est reconnu que si vous jouez au moins trois notes.
- Fingered 3 Vous devez jouer au moins trois notes ou plus pour que l'accord soit reconnu.
- One Finger Vous pouvez également composer un accord en utilisant une technique de jeu d'accords simplifiée :
  - Si vous ne jouez qu'une note, c'est un accord majeur qui est reconnu.
  - Jouez la note fondamentale et une touche blanche à gauche pour jouer une septième. Ex. : Do3 + Si2 = Do7.
  - Jouez la note fondamentale et une touche noire à gauche pour jouer un accord mineur. Ex. : Do3 + Sib2 = Do mineur.
  - Jouez la note fondamentale et une touche blanche et une touche noire à gauche pour un accord mineur de septième. Ex.: Do3 + Si2 + Sib2 = Do min 7.
- Expert Ce mode est une extension de Fingered 2, qui ajoute des accords syncopés typiques du jazz, de

la musique légère, de la fusion et du pop moderne.

Ce type de reconnaissance d'accords est très pratique pour ceux qui aiment jouer le piano à cordes typique des pianistes jazz. Il n'est pas nécessaire de jouer la fondamentale du fait que la note jouée par la piste de basse est immédiatement doublée.

## Velocity Control

►PERF ►STS 

Réglez ce paramètre pour introduire l'une des fonction suivantes simplement en jouant plus fort sur les touches à la main gauche. Lorsque vous jouez avec une dynamique supérieure à la valeur définie pour le paramètre "Velocity Control Value" (voir à la page 117), la fonction sélectionnée est activée.

- Cette fonction est activée uniquement si le témoin de SPLIT est allumé et si LOWER ou Chord Scanning sont sélectionnés.

- Cette fonction est désactivée en mode FULL Chord Scanning, avec le témoin de SPLI éteint et avec le mode UPPER Chord Scanning sélectionné.

Off La fonction est désactivée.

Break, Fill In 1, Fill In 2  
Si la dynamique appliquée en jouant la piste Lower est supérieure à celle programmée, la fonction sélectionnée démarre automatiquement.

Start/Stop Vous pouvez lancer et arrêter le Style en appliquant un toucher lourd en jouant sur le clavier.

Bass Inversion  
Lorsque la valeur de dynamique de votre jeu est majeure de la valeur du réglage, la fonction Bass Inversion est activée ou désactivée.

Memory  
Lorsque la valeur de dynamique de votre jeu est majeure de la valeur du réglage, la fonction Memory est activée ou désactivée.

## Scale Mode

►PERF ►STS 

Ce paramètre détermine quelles pistes seront utilisées par la gamme alternative sélectionnée (voir dans le chapitre "Scale (gamme)" à la page 105).

Pistes clavier  
La gamme affecte uniquement les pistes clavier.

Pistes Upper  
La gamme affecte uniquement les pistes clavier Upper 1-3.

Toutes les pistes La gamme affecte toutes les pistes (clavier, Style, Pads).

## Memory Mode

►PERF ►STS 

Ce paramètre détermine le fonctionnement du bouton MEMORY.

Chord  
Lorsque son témoin est allumé, le bouton MEMORY sauvegarde l'accord reconnu dans la mémoire. Lorsque son témoin est éteint, l'accord est rétabli lorsque vous relâchez les touches.

## Chord + Lower

Lorsque leurs témoins sont allumés, le bouton MEMORY sauvegarde l'accord reconnu dans la mémoire et maintient la piste Lower tant qu'une nouvelle note ou un nouvel accord ne sont joués. Lorsque leurs témoins sont éteints, l'accord est rétabli lorsque vous relâchez les touches et la piste Lower n'est pas maintenue.

## Fixed Arr. + Lower

Lorsque leurs témoins sont allumés, le bouton MEMORY maintient la piste Lower tant qu'une nouvelle note ou un nouvel accord ne sont joués. Lorsque leurs témoins sont éteints, la piste Lower n'est pas maintenue lorsque vous relâchez les touches du clavier. L'accord est toujours sauvegardé dans la mémoire, jusqu'à la sélection d'un Style différent.

## Icône de verrouillage

►GBL<sup>Sty</sup>

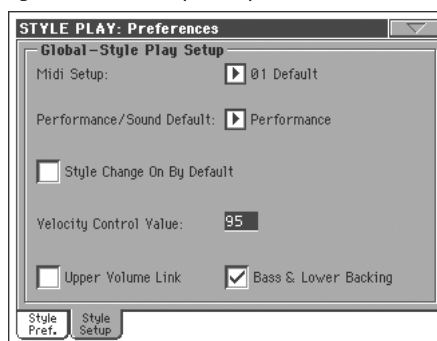
Tous les paramètres de cette page peuvent être protégés envers la sélection d'une Performance ou d'un STS différents.

Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 255).

Voir les informations détaillées des verrouillages des paramètres dans le chapitre "Page General Controls: Lock" à la page 240.

## Preferences: Style Play Setup

Dans cette page, vous réglez plusieurs paramètres généraux nécessaires pour le mode Style Play.



**Note :** Ces réglages sont sauvegardés dans le secteur Style Play Setup du fichier Global (avec tous les autres paramètres identifiés par l'abréviation ►GBL<sup>Sty</sup> dans le mode d'emploi). Après avoir modifié ces réglages, sélectionnez la commande Write Global-Style Play Setup dans le menu de la page pour les sauvegarder dans Global.

## Midi Setup

►GBL<sup>Gbl</sup>

Les canaux MIDI du mode Style Play peuvent automatiquement être configurés en sélectionnant un MIDI Setup par le biais de ce paramètre. Voir les informations détaillées relativement à l'usage des MIDI Setups dans le chapitre "MIDI" à la page 288.

**Note :** Pour sélectionner automatiquement un MIDI Setup lors de l'accès au mode Style Play, sélectionnez la commande Write Global-Style Setup dans le menu de la page.

Voir les informations détaillées des réglages de MIDI Setup dans le chapitre "MIDI Setup" à la page 336.

**Note :** Après avoir sélectionné un MIDI Setup, vous pouvez afficher le mode Global et appliquer toutes les modifications effectuées à chaque canal. Pour sauvegarder ces modifications dans un MIDI Setup, pendant que vous êtes en mode Global, sélectionnez la commande Write Global-Midi Setup dans le menu de la page. Tous les MIDI Setups sont librement programmables.

**Astuce :** Pour rétablir les MIDI Setups originaux, chargez de nouveau les données d'usine disponibles soit dans le CD Accessory fourni, soit téléchargeables en contactant notre page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) ).

### Performance/Sound Default ▶ GBL

Les banques de Performances et de Sons sont disponibles sous les mêmes boutons du tableau de bord. Utilisez ce paramètre pour définir lequel des témoins de PERFORMANCE SELECT ou de SOUND SELECT doit être allumé lors de la mise sous tension de l'instrument.

### Velocity Control Value ▶ GBL<sup>Gbl</sup>

Utilisez ce paramètre pour introduire un Style Start/Stop ou sélectionner un Style Element simplement en jouant plus fort sur le clavier (voir plus haut "Velocity Control").

### Upper Volume Link ▶ GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre définit si le changement de volume de l'une des pistes Upper affecte proportionnellement toutes les autres pistes Upper.

- On Si vous modifiez le volume de l'une des pistes Upper, le volume des autres pistes Upper est proportionnellement modifié.
- Off Si vous modifiez le volume de l'une des pistes Upper, uniquement le volume de cette piste est modifié. Le volume des autres pistes Upper reste inchangé.

### Bass & Lower Backing ▶ GBL<sup>Gbl</sup>

Cette fonction vous permet de jouer un accompagnement simple à la main gauche. Pour ce faire, le témoin de SPLIT doit être allumé et le Style à l'arrêt. Par défaut, cette fonction est activée.

- On Si le Style est à l'arrêt, lorsque vous jouez un accord à la main gauche, l'accord est joué par le Son Lower (même si coupé) et un son de Bass joue la note fondamentale de l'accord. Lorsque vous lancez le Style, le clavier est rétabli à son fonctionnement normal.

Lorsque la fonction Bass&Lower Backing est activée, l'icône de **BACKING** est visualisée dans la piste Lower de la case Sound.

- Off Aucun Son de Bass n'est ajouté lorsque le Style est à l'arrêt. La piste Lower est reproduite uniquement si elle n'est pas coupée.

## Menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour la sélectionner. Pour quitter le menu, appuyez sur un point quelconque à l'écran, sans sélectionner une commande.



### Write Performance

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Performance dans laquelle vous sauvegardez la plupart des réglages courants du tableau de bord dans une Performance.

Voir les informations détaillées dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Performance" à la page 118.

### Write Single Touch Setting

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Single Touch Setting (STS) dans laquelle vous sauvegardez les réglages de la piste clavier dans un Single Touch Settings (STS) du Style en cours de session.

Voir les informations détaillées dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Single Touch Setting" à la page 119.

### Write Current Style Performance

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Current Style Performance dans laquelle vous sauvegardez les réglages de la piste de Style dans une Style Performance du Style en cours de session.

Voir les informations détaillées dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Single Touch Setting" à la page 119.

### Write Global-Style Setup

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Style Setup dans laquelle vous sauvegardez globalement les réglages appartenant uniquement au mode Style Play. Ces réglages sont programmés dans la page "Preferences: Style Play Setup" (voir à la page 116).

Voir les informations détaillées dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global-Style Play Setup" à la page 119.

### Solo Track

Sélectionnez la piste qui doit jouer en soliste et cochez ce paramètre. Uniquement la piste sélectionnée sera reproduite et le logo 'Solo' clignotera dans l'en-tête de la page.

Décochez ce paramètre pour quitter la fonction Solo.

Les fonctions Solo peuvent jouer de manières légèrement différentes, en fonction de la piste sélectionnée:

- **Keyboard track:** La piste clavier sélectionnée est la seule reproduite lorsque vous jouez sur le clavier. Toutes les autres pistes clavier sont coupées. L'état des pistes de Style reste inchangé.
- **Style track:** La piste sélectionnée est la seule piste de Style reproduite. Toutes les autres pistes de Style sont coupées. L'état des pistes clavier reste inchangé.
- **Grouped Style tracks:** La fonction Solo ne fonctionne pas avec ces pistes spéciales.

**[SHIFT]** Gardez le bouton SHIFT enfoncé et survolez l'une des pistes qui doit jouer en soliste. Procédez de même pour une piste soliste sur laquelle vous désirez désactiver la fonction Solo.

### Copy/Paste FX

Vous pouvez copier un seul, ou tous les quatre effets, entre les Styles, les Performances, les STS et les Songs. Pour ce faire, choisissez les commandes "Copy FX" et "Paste FX" dans le menu de la page des modes Style Play, Song Play ou Sequencer.

#### Pour copier un seul effet :

1. Sélectionnez la source Song, Performance, Style ou STS, et ensuite
  - affichez la page de l'effet que vous désirez copier (FX A, FX B, FX C ou FX D), ou
  - affichez la page Effects > FX Select pour copier les quatre effets. C'est très pratique si vous devez copier trois des quatre effets dans des Performances différentes, des Styles ou des STS différents.
2. Choisissez la commande "Copy FX" dans le menu de la page.
3. Sélectionnez la Performance, le Style ou le STS cible, ensuite affichez la page de l'effet individuel que vous désirez copier (FX A, FX B, FX C ou FX D).
4. Choisissez la commande "Paste FX" dans le menu de la page.

#### Pour copier les quatre effets :

1. Sélectionnez la source Song, Performance, Style ou STS, et ensuite affichez la page Effects > FX Select pour copier les quatre effets.
2. Choisissez la commande "Copy FX" dans le menu de la page.
3. Sélectionnez la Performance, le Style ou le STS cible, ensuite affichez la page Effects > FX Select.
4. Choisissez la commande "Paste FX" dans le menu de la page.

### Easy Mode

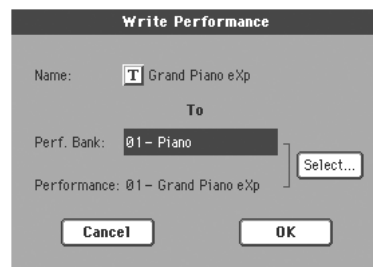
Easy Mode vous permet d'utiliser les modes Style Play et Song Play plus facilement grâce à une interface spécialement dédiée. C'est un mode que l'on conseille aux débutants, mais aussi aux professionnels, qui ne veulent pas "se casser la tête" avec les paramètres de pointe du mode Advanced.

Vous pouvez à tous moments activer/désactiver manuellement Easy Mode à l'aide de la commande Easy Mode dans le menu de la page des modes Style Play et Song Play.

Voir les informations détaillées dans le chapitre "La page Song Play en détail" à la page 30.

## Boîte de dialogue Write Performance

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Write Performance pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegardez tous les réglages de piste, le numéro du Style sélectionné, les divers réglages du Style et le Voice Processor Preset sélectionné dans une Performance.



Les paramètres sauvegardés dans la Performance sont identifiés dans le mode d'emploi par le symbole ►PERF.

**[SHIFT]** Gardez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur l'un des boutons SOUND/PERFORMANCE pour afficher cette fenêtre.

#### Name (nom)

Nom de la Performance à sauvegarder. Appuyez sur le bouton

**[T]** (Text Edit) situé à côté du nom pour afficher la fenêtre Text Edit.

#### Perf Bank

Banque cible des Performances. Chaque banque correspond à l'un des boutons PERFORMANCE/SOUND. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner une banque différente.

#### Performance

Emplacement cible de la Performance dans la banque sélectionnée. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner un emplacement différent.

#### Select... button (sélectionner...bouton)

Appuyez sur ce bouton pour afficher la fenêtre Performance Select et sélectionner l'emplacement cible.

## Boîte de dialogue Write Single Touch Setting

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Write Single Touch Setting pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegardez les réglages de la piste clavier et le Voice Processor Preset sélectionné dans l'un des quatre Single Touch Settings (STS) appartenant au Style en cours de session.



Les paramètres sauvegardés dans le STS sont identifiés dans le mode d'emploi par le symbole ▶STS.

**[SHIFT]** Gardez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur l'un des boutons SINGLE TOUCH SETTING pour afficher cette fenêtre.

### Name (nom)

Nom du STS à sauvegarder. Appuyez sur le bouton **[T]** (Text Edit) situé à côté du nom pour afficher la fenêtre Text Edit.

### Current Style (Style en cours de session)

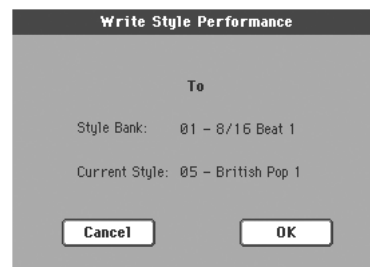
*Non éditable.* Les réglages sont sauvegardés dans l'un des quatre STS appartenant au Style en cours de session. Ce paramètre visualise le nom du Style "parent".

### STS

Emplacement cible du STS. Le nom du STS sauvegardé dans l'emplacement cible est affiché. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner un emplacement différent.

## Boîte de dialogue Write Style Performance

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Write Style Performance pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegardez les réglages de la piste du Style dans la Style Performance du Style en cours de session.



Les paramètres sauvegardés dans la Style Performance sont identifiés dans le mode d'emploi par le symbole ▶PERF<sup>Sty</sup>.

**[SHIFT]** Gardez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur l'un des boutons STYLE pour afficher cette fenêtre.

### Style Bank (banque du Style)

*Non éditable.* Banque de Styles à laquelle le Style en cours de session appartient. Chaque banque correspond à l'un des boutons STYLE.

### Current Style (Style en cours de session)

*Non éditable.* Nom du Style en cours de session.

## Boîte de dialogue Write Global-Style Play Setup

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Write Global-Style play Setup pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegardez les divers réglages de Style Preference (voir dans le chapitre "Preferences: Style Play Setup") sauvegardés dans le fichier Global.



Les paramètres sauvegardés dans la case Style Play Setup de Global sont identifiés dans le mode d'emploi par le symbole ▶GBL.

## Les banques Favorite

Vous pouvez créer des séries de Styles personnalisés et les conserver dans dix banques dénommées Favorite. Vous pouvez affecter un nom différent à chacune de ces banques, de manière à ajouter des styles de musique qui ne sont pas prévus dans les Factory Styles.

Lorsque les deux témoins du dernier bouton de gauche STYLE sont allumés, les banques FAVORITE sont sélectionnées. Aucun besoin de les charger. Chaque banque peut contenir 32 Styles au maximum ; vous les défilez à l'aide des boutons PAGE.

Les Styles Favorite sont contenus dans dix dossiers automatiquement créés par le Pa2X dans le répertoire FAVORITE du chemin de la mémoire SSD. Même si des noms différents sont affichés à l'écran, ces dossiers ont des noms fixes :

Nom du dossier	Bouton de la banque FAVORITE
FAVORITE01...10.STY	Banque 1...10

**Astuce :** Visitez régulièrement notre site ([www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)) car de nouveaux Styles sont disponibles au fur et à mesure.

## Créer les banques Favorite

Vous pouvez procéder de deux manières différentes pour créer des banques Favorite :

- En mode Style Record, vous pouvez sauvegarder le nouveau Style, ou celui modifié, dans les banques Favorite, en alternative aux banques User Style. Voir les informations détaillées de la sauvegarde d'un Style dans le chapitre Style Record.
- En mode Media, vous pouvez charger n'importe quel Style dans les banques Favorite, en alternative aux banques User Style. Voir les informations détaillées relatives aux opérations Load dans le chapitre Media.

## Saisir un nouveau nom pour les banques Favorite

Dans la fenêtre Style Select affichée à l'écran, vous pouvez choisir la commande "Rename Favorite Bank" dans le menu de la page et affecter aux banques Favorite Style un nom différent.

Vous pouvez écrire le nom sur deux lignes en les séparant avec le caractère de paragraphe (¶). Par exemple, pour écrire "World Music" sur deux lignes, saisissez "World¶Music".

**Attention :** n'écrivez pas des mots dont la longueur dépasse les onglets latéraux de la fenêtre Style Select.



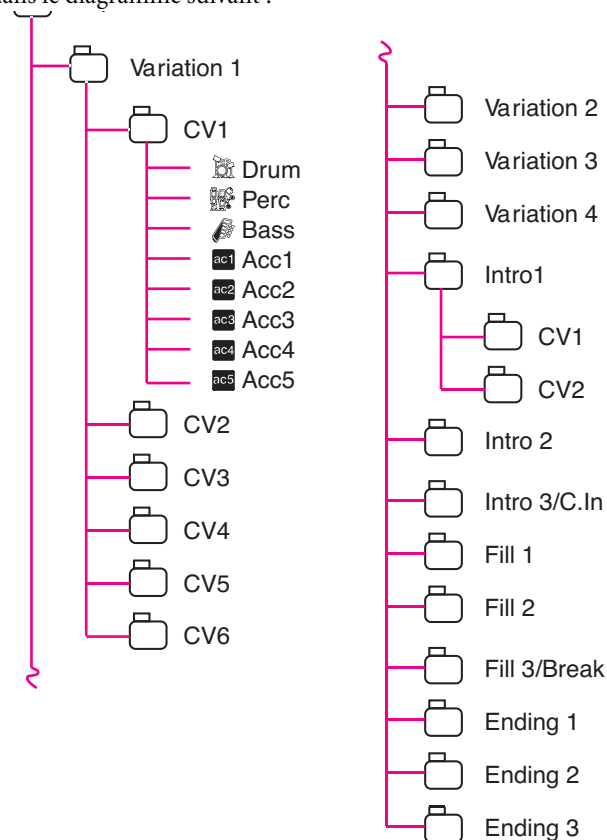
# Mode Style Record

En mode Style Record, vous créez vos Styles personnels ou vous modifiez un Style existant.

## La structure du Style

Le mot "Style" identifie des séquences musicales automatiques que l'arrangeur du Pa2X reproduit automatiquement. Le Style consiste d'un certain nombre de **Style Elements (E)** prédéfinis (le Pa2X dispose de treize Style Elements différents : Variation 1-4, Intro 1-3, Fill 1-3, Ending 1-3). Lorsque vous jouez, vous pouvez directement sélectionner ces Style Elements en appuyant sur les boutons correspondants du tableau de bord.

Pour expliquer la structure d'un Style, nous l'avons décomposée dans le diagramme suivant :



Chaque Style Element, à son tour, est formé d'unités plus petites dénommées **Chord Variations (CV)**, bien que les Styles Elements n'aient pas tous le même nombre de CV. Les Variations 1-4 sont formées chacune de 6 CV, tandis que les autres Style Elements ne sont formés que de 2 CV.

Lorsque vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords (Lower, Upper ou Full, déterminés par la section Chord Scanning du tableau de bord), l'arrangeur détecte les notes jouées sur le clavier et détermine quel accord vous êtes en train de jouer. Ensuite, selon le Style Element défini, il détermine quelle Chord Variation (CV) sera produite pour l'accord détecté. Le type de Chord Variation affectée à chaque accord détecté est un réglage du Style : le tableau **Chord Variation Table**. Chaque Style Ele-

ment contient un Chord Variation Table dont le prototype est le suivant :

Chord (Accord)	Chord Variations (CV)	
	Variation 1-4	Intro 1-3, Fill 1-3, Ending 1-3
Maj	CV1 - CV6	CV1 - CV2
6		
M7		
M7b5		
Sus4		
Sus2		
M7sus4		
min		
m6		
m7		
m7b5		
mM7		
7		
7b5		
7sus4		
dim		
dimM7		
aug		
aug7		
augM7		
no 3rd		
no 3rd, no 5th		
b5		
dim7		

Après avoir déterminé la CV, l'arrangeur reproduit la bonne séquence pour chaque piste. Du fait que chaque séquence est écrite dans une clé spécifique (par exemple, Do Majeur, Sol Majeur ou Mi Mineur), l'arrangeur la transpose en fonction de l'accord détecté. Les notes de la séquence sont finement décalées via les tableaux **Note Transposition Tables (NTT)** afin qu'elles puissent parfaitement jouer avec les accords reconnus. Avec les NTT, il vous suffit d'enregistrer juste quelques Chord Variations et les notes seront reproduites fidèlement, sans désaccord, en transposant les modèles de notes en notes de l'accord détecté.

En approfondissant la structure du Style, on voit que chaque Chord Variation est composée de **Track Sequences** et le Pa2X supporte 8 pistes différentes. DRUM et PERC sont utilisées pour les séquences de batterie et de percussion, BASS pour la basse, tandis que les pistes ACC1-5 sont destinées aux séquences de mélodie (instruments à cordes, guitare, piano ou instruments d'accompagnement divers).

En résumé, lorsque vous jouez un accord dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier, l'arrangeur détermine le type de Style Element utilisé, ensuite le type de Chord Variation qui doit être affectée à l'accord joué et, pour finir, les séquences de Style pour chaque piste ; les Chord Variation étant décalées sur chacune de ces pistes de l'accord original à l'accord détecté via les NTT, ceci chaque fois que vous jouez un accord.

## Pistes ordinaires, pistes Guitar et pistes Drum

Il y a plusieurs types de pistes (voir dans le chapitre “Track Type (type de piste)” à la page 145) et l’arrangeur traite différemment chacune d’elles ;

- Pistes Acc (Accompagnement) et Bass : Lorsqu’un accord est reconnu, les accords de notes programmés sont transposés dans une gamme adaptée, conformément aux **Note Transposition Tables (NTT)**. Avec NTT, il suffit d’enregistrer seulement quelques Chord Variations et toutes les notes joueront à la bonne hauteur, sans dissonances, en transposant les modèles de notes aux notes de l’accord reconnu.
- Pistes Drum & Perc (Percussion) : Aucune transposition n’est appliquée. C’est toujours le modèle original qui est reproduit.
- Pistes Gtr (Guitar) : Lorsqu’un accord est reconnu, l’arrangeur active des notes individuelles, des pianotages et des arpèges sur une “guitare virtuelle”, en tenant compte de la position de jeu des notes sur la guitare.

### Enregistrer un Style, qu’est-ce que c’est ?

Un Style, c’est l’enregistrement de pistes, dans une série de Chord Variations, dans une série de Style Elements, dans le Style lui-même.

Aucun besoin d’enregistrer toutes les Chord Variations pour tous les Style Elements. La plupart des fois, il suffit d’enregistrer une seule Chord Variation pour chaque Style Element. Exception faite pour Intro 1 et Ending 1 pour lesquelles on conseille d’enregistrer les deux Chord Variations : majeure et mineure.

### Paramètres du modèle/paramètres de la piste

En mode Style Record, vous créez ou vous modifiez des modèles musicaux pour le Style, tandis que les paramètres de la piste (tels

que le Volume, le Pan(oramique), l’Octave Transpose, les réglages FX, etc.) doivent être modifiés en mode Style Play.

- Après avoir créé ou modifié des modèles musicaux en mode Style Record, sauvegardez-les en sélectionnant la commande Write Style dans le menu de la page du mode Style Record (voir dans le chapitre “Boîte de dialogue Write Style” à la page 150).
- Après avoir modifié les paramètres de la piste en mode Style Play, sauvegardez-les dans la Style Performance en sélectionnant la commande Write Style Performance dans le menu de la page du mode Style Play (voir dans le chapitre “Boîte de dialogue Write Style Performance” à la page 119).

## Sons

Il y a deux manières d’affecter des Sons aux pistes de Style.

- En mode Style Record, vous pouvez affecter des Sons différents à chaque Style Element (voir dans le chapitre “Case des Sons” à la page 128).
- En mode Style Play, vous pouvez affecter un Son individuel à la Style Performance (ainsi que d’autres paramètres de piste), qui reste le même pour le Style Elements.

Le choix des Sons utilisés dépend de l’état du paramètre “Sons originaux du Style” (voir à la page 95).

**Note :** Lorsque vous affectez un Son en mode Style Play, “Sons originaux du Style” est automatiquement désactivé.

---

## Style Import/Export

---

L’application Korg **Style To Midi** permet d’échanger des Styles entre un ordinateur et le Pa2X, via le format Fichier Standard MIDI (SMF), au lieu de créer vos Styles sur le Pa2X. L’application est fournie gratuitement en contactant la page d’accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com). Lire les instructions qui y sont fournies



## Entrer en mode Style Record

Avec le mode opérationnel Style Play affiché, appuyez sur le bouton RECORD. L'écran affiche la page suivante :



- Sélectionnez le paramètre **Record/Edit Current Style** pour modifier le Style en cours de session. Si le Style est un Style d'usine, vous ne pouvez pas le sauvegarder sur son emplacement d'origine (selon l'état du paramètre "Factory Style and Pad Protect", voir à la page 282) ; vous devez le sauvegarder à la place d'un User Style.

Lors de l'édition d'un Style existant, la Style Performance originale est rappelée, mais les paramètres suivants sont rétablis à leurs valeurs d'usine : Drum Mapping (Off), Kick & Snare Designation (Off), Original Style Sound (On), Keyboard Range (On), Wrape Around (9). Par conséquent, il se peut que des différences se manifestent entre le Style reproduit et le même Style en édition ; par exemple, le rétablissement de Drum Mapping à sa valeur d'usine peut provoquer une différente disposition de certains instruments sur le clavier.

- Sélectionnez le paramètre **Record New Style** pour commencer avec un nouveau Style vide. C'est une Style Performance de défaut qui sera rappelée. Lorsque votre enregistrement est terminé, sauvegardez votre nouveau Style dans un emplacement User Style (les Styles peuvent être sauvegardés sur les emplacement Factory Style uniquement si le paramètre "Factory Style and Pad Protect" est réglé à Off, voir à la page 282).

Après avoir édité le Style, il est vivement conseillé de le sauvegarder (voir "Quitter et sauvegarder/annuler les modifications" plus bas) et de quitter le mode Style Record. Ensuite, affichez le mode Style Play et modifiez la Style Performance pour procéder aux réglages des pistes (Tempo, Volume, Pan, FX Send, etc. - voir à la page 101 et "Mode opérationnel Style Play" dans les paragraphes successifs) et sauvegardez-le en sélectionnant "Write Current Style Performance" dans le menu de la page (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Style Performance" à la page 119).

**Note :** Après une opération d'enregistrement ou d'édition, le Style est réécrit dans la mémoire. En appuyant sur START/STOP, la reproduction du Style ne démarre pas immédiatement. Plus la taille des Styles est grande, plus l'attente sera longue.

**Note :** En mode Record, tous les interrupteurs au pied et la pédale EC5 sont coupés. Tandis que vous pouvez utiliser les pédales du volume et d'expression.

## Quitter et sauvegarder/annuler les modifications

Lorsque l'édition est terminée, vous pouvez sauvegarder le Style dans la mémoire ou quitter sans mémoriser les changements effectués.

- Pour sauvegarder les modifications, sélectionnez la commande "Write Style" dans le menu de la page (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Style" à la page 150).
- Pour annuler toutes les modifications, sélectionnez la commande "Exit from Record" dans le menu de la page ou appuyez sur le bouton RECORD pour quitter et rétablir la page principale du mode Style Record.

**Astuce :** Lorsque vous enregistrez, procédez souvent à une sauvegarde afin d'éviter la perte accidentelle de votre Style.

## Reproduire le Style en mode Edit

En mode d'enregistrement Style Record, vous pouvez reproduire la Chord Variation ou tout le Style, selon la page affichée.

Pour sélectionner une Chord Variation, affichez la page principale du mode Record/Edit (voir dans les chapitres "Element (Style Element)" et dans "Chord Var (Chord Variation)" on page 125).

- Dans les pages : Principale, Event Edit, Quantize, Transpose, Velocity ou Delete, vous pouvez reproduire la Chord Variation. Appuyez sur START/STOP pour vérifier le résultat de votre jeu. Appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter la reproduction.
- Dans les pages : Sounds/Expression, Keyboard Range, Chord Table, Trigger/Tension, Delete All, Copy, Style Element Controls ou Style Control, vous pouvez reproduire tout le Style. Appuyez sur START/STOP et jouez quelques accords pour procéder à un essai. Sélectionnez un Style Element quelconque en appuyant sur les boutons du tableau de bord (VARIATION 1-4, INTRO 1-2, FILL 1-2, ENDING 1-3). Appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter la reproduction.
- Dans la page Guitar Mode, vous entendez la reproduction du modèle que vous avez programmé qui joue dans la clé sélectionnée.

**Note :** En mode Style, le mode Fingered 3 Chord Scanning est automatiquement sélectionné.

## Liste des événements enregistrés

Le mode Style Record ne filtre pas certains événements qui peuvent endommager la création du Style. Ce tableau liste les événements enregistrés et les événements les plus importants qui ne sont pas filtrés.

Fonction de contrôle	CC# (Numéro de Control Change)
<b>Admis</b>	
Note On	
RX Noise On	
Pitch Bend	
Channel After Touch	
Modulation	1
Breath	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper (Hold 1)	64
Filter Resonance (Harmonic Content)	71
Low Pass Filter Cutoff (Brightness)	74
CC#80 (General Purpose #5)	80
CC#81 (General Purpose #6)	81
CC#82 (General Purpose #7)	82

**Note :** Certains messages de Control Change ne sont pas directement enregistrés via les contrôles intégrés du Pa2X.

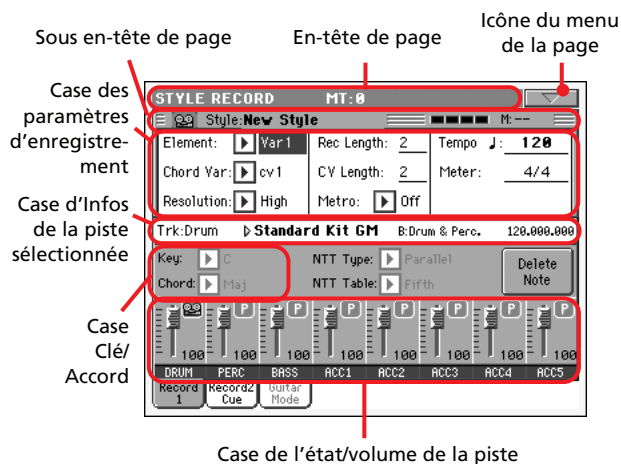
Tous les contrôleurs admis peuvent être affectés à un Assignable Pedal/Slider/Switch.

Les messages de MIDI Control Change insérés à l'aide d'un logiciel sur un ordinateur externe sont importés en utilisant l'application **Style to Midi**, téléchargeable dans la page d'accueil [www.kor-gpa.com](http://www.kor-gpa.com).

Tous les Contrôleurs sont rétablis à leur valeur originale à la fin du modèle.

## Page principale - Record 1

Après avoir appuyé sur le bouton RECORD et décidé si modifier un Style existant ou créer un nouveau, la page principale du mode Style Record est affichée, avec l'onglet "Record 1" sélectionné.



### En-tête de page

Cette ligne visualise le mode opérationnel en cours de session et la transposition.



Nom du mode opérationnel

Master Transpose (par pas de demi-tons)

### Nom du mode opérationnel

Nom du mode opérationnel en cours de session.

### Master Transpose

Valeur de Master transpose en demi-tons. Vous modifiez cette valeur par le biais des boutons TRANPOSE du tableau de bord.

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page. Voir dans le chapitre "Menu de la page" à la page 149.

### Sous en-tête de page

Cette case affiche certaines informations relatives au Style.



Style en enregistrement/édition

Compteur de temps

Numéro de mesure

### Style en enregistrement/édition

Nom du Style couramment en édition ou en enregistrement.

### Compteur de temps

Cette valeur indique le temps en cours dans la mesure en cours de session.

## Numéro de la mesure

Numéro de la mesure que vous êtes en train d'enregistrer.

## Case des paramètres d'enregistrement

### Element (Style Element)

Avec ce paramètre vous sélectionnez un Style Element pour l'édition. Chaque Style Element correspond à un bouton du tableau de bord qui porte le même nom. Après avoir sélectionné un Style Element, sélectionnez une Chord Variation pour procéder à l'édition désirée (voir plus bas).

Var1...End3

C'est le Style Element sélectionné.

### Chord Var (Chord Variation)

Avec ce paramètre vous sélectionnez une Chord Variation pour l'édition ; après avoir sélectionné un Style Element, cette Chord Variation lui appartient.

**Note :** Lorsque le paramètre et la valeur affectée sont écrits en lettres minuscules (cv1...cv6), la Chord Variation est vide ; tandis que les majuscules (CV1...CV6) indiquent qu'elle a été enregistrée.

- Si le Style Element correspond à Var1, Var2, Var 3 ou Var4, vous pouvez sélectionner l'une des 6 Chord Variations pour l'édition.
- Si le Style Element correspond à Intro1, Intro2, Intro3, Fill1, Fill2, Fill3, Ending1, Ending2 ou Ending3, vous pouvez sélectionner l'une des 2 Chord Variations pour l'édition.

### Resolution (résolution)

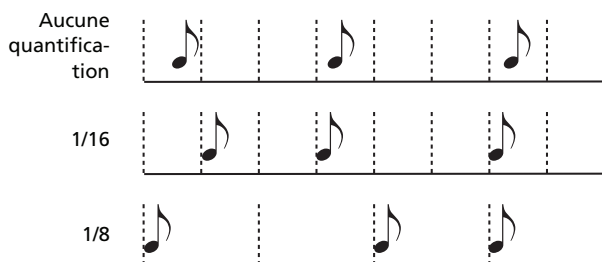
Avec ce paramètre, vous réglez la quantification pendant l'enregistrement. La quantification est une manière de modifier la position musicale ; les notes jouées trop tôt ou trop tard sont déplacées sur l'axe le plus proche d'une "grille" rythmique réglée par le biais de ce paramètre. Ainsi, elles jouent parfaitement.

**Note :** Pour appliquer une quantification après l'enregistrement, utilisez la fonction Quantize de la section Edit (voir dans le chapitre "Style Edit: Quantize" à la page 137).

High Aucune quantification.

♩ (1/32)...♩t (1/8)

Résolution de la grille, exprimée en valeurs musicales. Par exemple, si vous sélectionnez 1/16, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/16 la plus proche ; de même si vous sélectionnez 1/8, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/8 la plus proche. Un '3' après la valeur de quantification correspond à un triolet.



## Rec Length (Recording Length)

►STYLE

Détermine la longueur de l'enregistrement (en mesures) de la piste sélectionnée. Sa valeur est toujours égale, ou un diviseur de, à Chord Variation Length (voir paramètre suivant).

Cette longueur ne correspond pas à la longueur totale de la Chord Variation, seulement à la piste en cours. Par exemple, vous pouvez avoir une Chord Variation de huit mesures de longueur, avec un modèle de batterie se répétant chaque deux mesures. Dans ce cas, il faut déterminer le paramètre CV Length à "8" et le paramètre Rec Length à "2" avant de commencer l'enregistrement de la piste Drum. Lors de la reproduction du Style, sauvegardez-le ou procédez à une opération quelconque de modification du Style, le modèle composé de 2 mesures sera développé sur les 8 mesures de longueur de la Chord Variation.

**Attention :** Si la valeur de CV Length est inférieure de celle de Rec Length, la valeur de Rec Length n'est pas immédiatement ajournée à l'écran. Par conséquent, vous pouvez encore librement modifier la valeur de CV Length, avant que les mesures excédentes cette valeur ne soient supprimées (voir le paragraphe Attention : "CV Length (Chord Variation Length)" suivant).

Toutefois, si vous appuyez sur START/STOP pour lancer l'enregistrement, la valeur réelle de Rec Length est modifiée par la nouvelle, même si la précédente valeur est encore affichée à l'écran.

**Par exemple :** valeur de CV Length = 4 et de Rec Length = 4. Si vous réglez CV Length à 2 et que vous appuyez sur START/STOP pour lancer l'enregistrement, la valeur de Rec Length affichée à l'écran est encore 4, mais en fait elle est réglée à 2 et l'enregistrement fonctionne en cycle sur 2 mesures. Lorsque vous appuyez sur START/STOP pour arrêter l'enregistrement, la valeur de Rec Length est ajournée à 2 et toutes les mesures successives à la seconde mesure sont supprimées.

## CV Length (Chord Variation Length)

►STYLE

Détermine la longueur totale (max. 32 mesures) de la Chord Variation sélectionnée. En jouant un Style, ce paramètre correspond à la longueur du modèle de la mélodie en cycle, lorsque l'accord affecté à Chord Variation est détecté sur le clavier.

**Attention :** Si vous réduisez Chord Variation Length après l'enregistrement, toutes les mesures successives à la longueur sélectionnée seront supprimées. Faites donc très attention lorsque vous réglez le paramètre CV Length à une valeur inférieure après l'enregistrement ! Si vous faites une erreur, quittez l'enregistrement sans sauvegarder (voir dans le chapitre "Exit from Record" à la page 150).

## Metro (Metronome)

Dans cette case, vous réglez le métronome.

- Off Aucun click du métronome n'est émis pendant l'enregistrement. Une mesure de compte à rebours sera jouée avant le début de l'enregistrement.
- On1 Métronome enclenché, avec une mesure de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.
- On2 Métronome enclenché, avec deux mesures de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.

## Tempo

Sélectionnez ce paramètre pour utiliser les contrôles TEMPO/VALUE pour régler le tempo.

**Astuce :** Vous pouvez toujours modifier le Tempo, même si d'autres paramètres sont sélectionnés, en gardant enfoncé le bouton SHIFT et en tournant le DIAL.

**Note :** Lors de l'enregistrement du tempo, les données précédentes sont toujours remplacées par les nouvelles.

**Note :** Le tempo en cours du Style est celui effectivement affiché lors de la sauvegarde de la Style Performance en mode Style Play (voir dans le chapitre "Temps en cours" à la page 93).

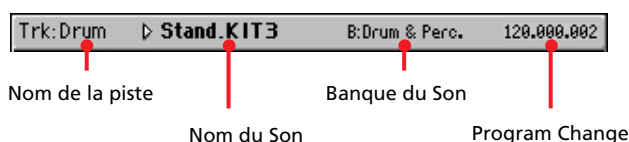
## Meter

►STYLE

C'est la vitesse (time signature) du Style Element. Ce paramètre peut être réglé uniquement si le Style Element est vide, on ne peut pas, par exemple, enregistrer quelque chose avant le début.

## Case d'Infos de la piste sélectionnée

Cette ligne visualise le Son affecté à la piste sélectionnée.



### Nom de la piste

Nom de la piste sélectionnée.

Drum...Acc5 Piste de Style

### Nom du Son

►STYLE

Son affecté à la piste sélectionnée. Appuyez sur cette case pour visualiser la fenêtre Sound Select et sélectionner un Son différent.

### Banque du Son

Banque à laquelle le Son sélectionné appartient.

### Program Change

Séquence du numéro de Program Change (Changement de Program) : (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

## Case Clé/Accord

### Key/Chord

►STYLE

Avec ces deux paramètres, vous réglez la clé originale et le type d'accord de la piste pour la Chord Variation en cours de session. En mode Style Play, cet accord sera reproduit exactement tel qu'il a été enregistré, sans traitement NTT (voir plus bas).

Pour enregistrer une seule Chord Variation pour un Style Element, la clé/accord originale conseillée est "maj7" (avec NTT = i-Series). Rappelez-vous de jouer la septième (7th+) (par exemple, si la clé/accord est "Cmaj7ème", le B/Si) de manière à éviter les notes clairsemées ou une conversion erronée de la part du NTT lorsque vous jouerez des accords différents

**Note :** Les spécifications Korg prévoyant l'enregistrement des deux Chord Variations "Major" et "minor" pour les Style Elements Intro 1 et Ending 1.

En sélectionnant une piste, la clé/accord originale affectée à la piste sélectionnée sera affichée. Toutes les pistes enregistrées seront reproduites avec cette clé/accord. Par exemple, si la clé/accord originale de la piste Acc1 est La7ème, lorsque vous sélectionnez les pistes Acc1, toutes les autres pistes restantes joueront dans la clé/accord La7ème.

Dans l'exemple ci-dessus, vous enregistrerez la piste Acc1 dans la clé LaMajor, en jouant des notes conformes à l'accord La7ème. C'est le modèle qui sera rappelé tel quel il a été enregistré lorsque vous jouerez un accord La7ème.

**Note :** Ne fonctionne pas en mode Guitar du fait que les règles sont différentes. Voir plus de renseignements dans le chapitre "Page principale - Guitar Mode" à la page 129.

## NTT

### NTT Type/Table

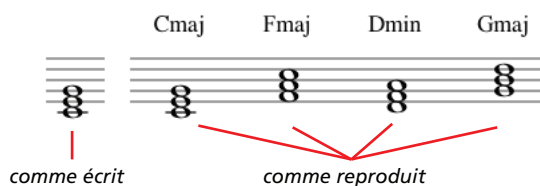
►STYLE

Les NTT (ou Tableaux de Transposition de Notes) sont des algorithmes sophistiqués qui permettent aux arrangeurs Korg de convertir les accords reconnus en modèles musicaux. Le tableau Note Transposition Table (NTT) détermine comment l'arrangeur transpose les modèles de notes lorsque vous jouez un accord qui ne correspond pas exactement à l'accord original de Chord Variation. Par exemple, si vous avez enregistré uniquement une Chord Variation pour l'accord de Do Majeur, lorsqu'un Do Majeur 7 est détecté sur le clavier, l'arrangeur doit transposer des notes pour créer la septième manquante.

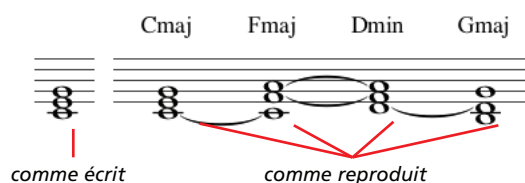
**Note :** Ces paramètres ne peuvent pas être sélectionnés avec des pistes Drum, Percussion ou Guitar et ils sont, dans ce cas, affichés en gris clair.

Il y a deux types généraux de NTT :

- Lorsque ce sont les types **Parallel** qui sont sélectionnés, les notes sont transposées dans la zone déterminée par le paramètre Wrap Around. Ces types de tableaux sont parfaits pour jouer des parties de mélodie.



- Lorsque ce sont les types **Fixed** qui sont sélectionnés, l'arrangeur déplace finement les notes afin de rendre plus naturelles les lignes de legato et les changements d'accords. Ils sont parfaits pour jouer les pistes d'accords (telles que cordes, piano, etc.).



**Note :** On conseille, pour se conformer aux spécifications Korg, de régler NTT à "No Transpose" sur Intro 1 et Ending 1.

**Parallel/Root** La note principale (en DoMaj = Do) est transposée aux notes manquantes.

**Parallel/Fifth** La cinquième note (en DoMaj = Sol) est transposée aux notes manquantes.

As recorded with  
NTT = Root or 5th  
(Key/Chord = CMaj)



When you play a CM7  
with NTT = Root



When you play a CM7  
with NTT = 5th



#### Parallel/i-Series

Tous les modèles originaux doivent être programmés en accords “Maj7” ou “min7”. Lors du chargement d’instruments de la précédente série Korg i-Series, cette option est automatiquement sélectionnée.

As recorded with  
NTT = i-Series  
(Key/Chord = CM7)



When you play a CMaj  
with NTT = i-Series



When you play a C7  
with NTT = i-Series



#### Parallel/No Transpose

Aucune transposition n’est appliquée. L’accord n’est pas modifié et il est décalé dans la nouvelle clé tel quel. Le modèle reproduit exactement les notes enregistrées et il est décalé dans la nouvelle clé tel quel. C’est le réglage standard de Intro 1 et Ending 1 dans les Styles originaux Korg (qui prévoit que c’est une progression d’accord qui est normalement enregistrée et qui doit rester inchangée, indépendamment de la clé de jeu).

**Fixed/Chord** Ce tableau décale le plus de notes possibles, de manière à ce que les lignes de legato et les changements d’accords soient plus naturels. Il s’adapte parfaitement aux pistes d’accords (telles que cordes, piano, etc.). Contrairement au mode Parallel, l’accord programmé n’est pas décalé en fonction du paramètre Wrap Around ; il reste dans le voisinage de sa position originale et cherche des notes en commun parmi les accords.

#### Fixed/No Transpose

Les notes programmées peuvent être décalées uniquement par Master Transpose. Elles ne sont jamais décalées lorsque les accords sont modifiés.

## Bouton Delete Note

Avec une piste sélectionnée, vous utilisez cette commande pour supprimer une note individuelle ou un instrument de percussion individuel. Par exemple, pour supprimer un snare, gardez enfoncée la note Ré2 (correspondante au snare).

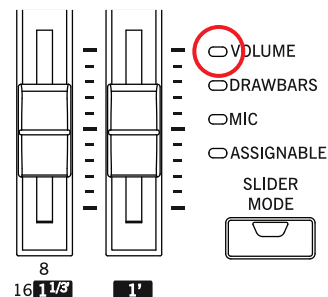
1. Sélectionnez une piste.
2. Appuyez sur le bouton “Delete Note” : gardez-le enfoncé.
3. Appuyez sur START/STOP pour lancer le Style.
4. Lorsque vous vous approchez du passage qui contient la note que vous désirez supprimer, jouez la note sur le clavier. Gardez-la enfoncée sur toutes les notes qui doivent être supprimées.
5. Lorsque la suppression désirée est terminée, relâchez le bouton Delete, ainsi que la note qui devait être supprimée et appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter le Style.

**Note :** Si la note est positionnée au début du modèle, appuyez sur la note avant de lancer le Style.

## Case de l’état/volume des pistes

### Curseurs virtuels

Chaque curseur virtuel de l’écran correspond à un Curseur Assignable du tableau de bord. Utilisez les Curseurs Assignables pour modifier chaque valeur, à condition que le témoin de VOLUME (situé au-dessus du bouton SLIDER MODE) soit allumé. L’état de ce témoin dépend de la dernière Performance sélectionnée, mais vous pouvez le changer à votre gré à l’aide du bouton SLIDER MODE.



En alternative, vous pouvez survoler la case des pistes pour sélectionner une piste et utilisez les contrôles TEMPO/VALUE pour modifier la valeur (ou glissez-lâchez à l’écran).

### Icônes de l’état des pistes

►STYLE

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l’état.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.



Etat Record. Après avoir lancé l’enregistrement, la piste reçoit des notes du clavier et de la borne MIDI IN.

### Nom des pistes

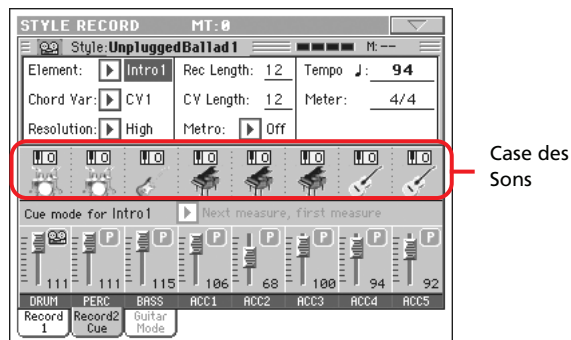
Le nom de chaque piste est affiché sous les curseurs.

Drum...Acc5 Affiche les pistes de Style.



## Page principale - Record 2/Cue

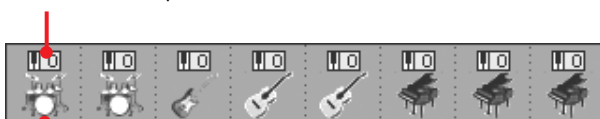
Dans la page principale, appuyez sur l'onglet "Record 2" pour afficher cette page. La plupart des paramètres de cette page sont les mêmes de la "Page principale - Record 1". Dans cette page, vous affichez et sélectionnez également les Sons pour chaque piste de Style.



### Case des Sons

Cette case affiche les Sons et l'octave de transposition des huit pistes de Style.

Icône de la transposition d'octave



Icône de la banque du Son

### Icône de la transposition d'octave

*Non éditable.* Ce symbole affiche l'octave de transposition de la piste. Les pistes seront enregistrées avec l'octave de transposition sélectionnée. Pour modifier cette valeur, utilisez les boutons

UPPER OCTAVE ou affichez la page d'édition "Mixer/Tuning: Tuning" du mode Style Play (voir à la page 104). Sauvegardez cette valeur dans la Style Performance.

### Icône de la banque du Son

►STYLE

Cette icône indique la banque à laquelle le Son appartient. Survolez l'icône une première fois pour sélectionner la piste correspondante (les informations sont visualisées dans la case d'Infos de la Piste Sélectionnée détaillée plus haut, voir dans le chapitre "Record 1"). Survolez-la une deuxième fois pour visualiser la fenêtre Sound Select.

*Note :* Ces Sons peuvent être remplacés par des Sons sélectionnés par une Performance, à condition que le paramètre "Sons originaux du Style" soit décoché en mode Style Play (voir à la page 95).

### Case Cue

#### Cue mode for [Style element]

►STYLE

Avec ce paramètre vous définissez comment le Style Element doit entrer lorsqu'il a été sélectionné. Ce réglage est disponible uniquement pour les Style Elements "Variation" et "Fill".

Immediate, first measure

L'élément de style est activé immédiatement et démarre à la première mesure. *Option disponible uniquement pour les transitions ("Fills").*

Immediate, current measure

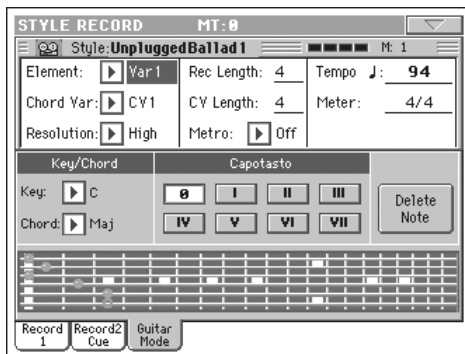
L'élément de style est activé immédiatement et démarre à partir de la mesure en cours. *Option disponible uniquement pour les transitions ("Fills").*

Next measure, first measure

L'élément de style est activé au début de la mesure suivante et démarre à la première mesure du nouveau motif. *Disponible pour les transitions (Fills) et les variations.*

## Page principale - Guitar Mode

Allez à la page Guitar Mode du mode Style Record pour afficher Guitar Mode.



**Note :** Pour ouvrir cette page, il faut préalablement sélectionner une piste Guitar (voir dans "Track Type (type de piste)" à la page 145). Sinon, l'onglet de Guitar Mode est affiché en gris clair (c'est à dire qu'il ne peut pas être sélectionné).

**Note :** En cas de programmation d'une piste Guitar à l'aide d'un séquenceur externe, vérifiez que les pistes Guitar sont associées au canal juste. Affichez la page Global > MIDI > MIDI IN Channels et affectez la piste Style correspondante (généralement Acc1 ~ Acc5) au même canal de la piste Guitar sur le séquenceur externe. Ensuite, affichez la page Style Record > Style Track Controls > Type/Tension/Trigger et réglez la piste en tant que piste du type "Gtr" (voir dans "Track Type (type de piste)" à la page 145).

Guitar Mode vous permet de créer facilement des parties rythmiques de guitare vraiment très réelles, sans cette ennuyeuse et artificielle sensation que dégagent généralement les parties de guitare programmées avec le MIDI. Il vous suffit d'enregistrer quelques notes et vous obtiendrez des pistes rythmiques de guitare très réelles où chaque accord est joué conformément à sa position réelle sur la guitare, non pas comme ceux générés par la simple transposition d'un modèle écrit.

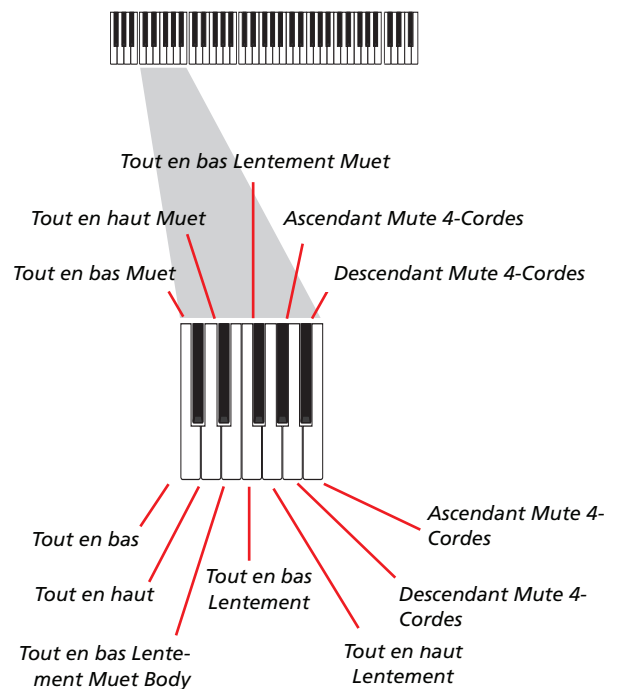
### A propos d'enregistrement

L'enregistrement d'une piste Guitar est tout à fait différent de l'enregistrement des autres types de pistes où vous jouez exactement les notes de la ligne de la mélodie. Avec les pistes Guitar, vous jouez les clés qui correspondent aux modes de pianotage ou vous jouez un arpège en utilisant les clés correspondantes aux six cordes (et les clés spéciales, correspondantes à la tonique et aux quintes). Les sections suivantes détaillent les diverses clés de contrôle.

### Enregistrer les types de pianotage (ou strumming)

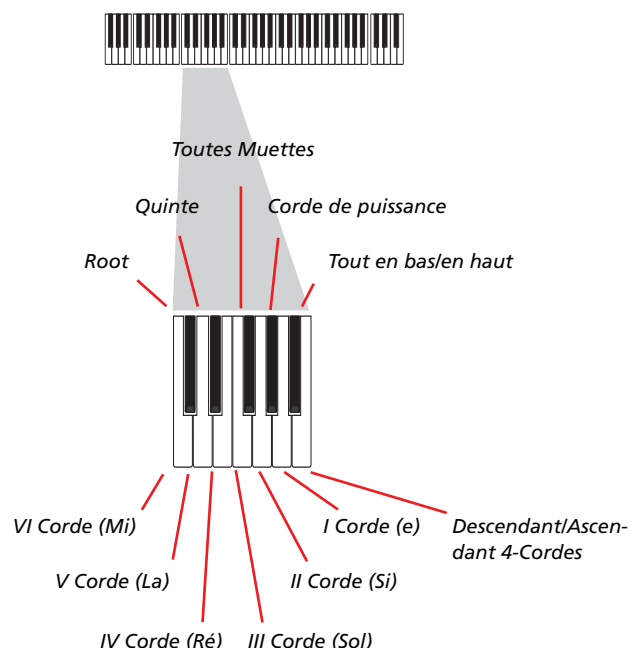
L'octave la plus basse d'un clavier à 61 touches est dédiée à la sélection d'un **type de pianotage (ou strumming)**. En appuyant

sur ces touches, vous jouez rapidement des échantillons de pianotage :



### Enregistrer des séquences individuelles

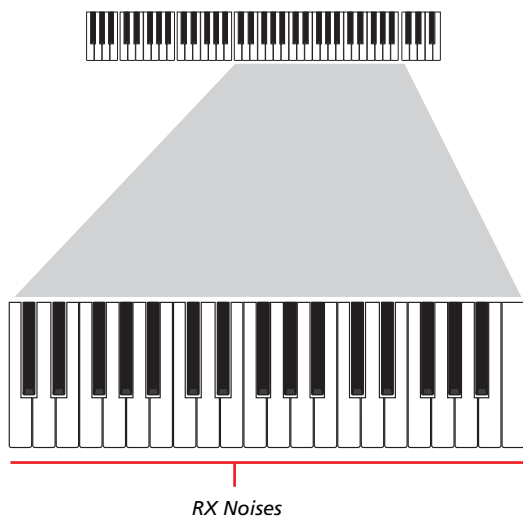
La deuxième octave d'un clavier à 61 touches est dédiée à la sélection d'une **séquence individuelle** (ou plus d'une) pour jouer les arpèges ou les cordes de puissance. Vous pouvez soit jouer un arpège libre avec les six accords de guitare affectés aux touches Do~La, soit jouer l'un des arpège échantillonné en appuyant sur les touches les plus aiguës. La tonique est toujours disponible sous la touche Do#, tandis que la quinte est toujours affectée à la touche Ré# ; avec ces deux touches, vous pouvez toujours jouer les notes les plus basses d'un arpège. Cette octave prévoit également une touche de remise à zéro (Fa#):





## Enregistrer les RX Noises

En outre, les trois octaves les plus aiguës d'un clavier à 61 touches sont utilisées pour activer les **RX Noises**:



## Sélectionner un Capo (ou capodastre)

Vous pouvez donc choisir des types de pianotage (ou strumming), des séquences individuelles et des RX Noises, mais aussi un capo (capodastre). Attention : cela peut couper certaines séquences individuelles, en fonction de l'accord composé. Vous voyez toujours qu'elles sont les cordes qui sont en train de jouer et celles qui ne jouent pas, tel que détaillé dans la section "Diagram" plus bas.

## Choisir une Clé/Accord (ou Key/Chord)

Le modèle est enregistré avec la clé indiquée par la paire de paramètres Key/Chord. Néanmoins, ce paramètre est tenu en compte uniquement pendant la reproduction de Intro 1 et Ending 1 Style Elements. Avec Intro 1 et Ending 1 (les deux Chord Variation 1 et 2), vous pouvez également saisir une progression d'accords. La progression s'effectue à l'aide de l'octave MIDI la plus basse (Do-1 ~ Si-1). Les types d'accords sont saisis par le biais de la dynamique, tel qu'illustré dans le tableau ci-contre :

Dyn.	Type d'accord	Dyn	Type d'accord
1	Major	2	Major 6th
3	Major 7th	4	Major 7th flatted 5th
5	Suspended 4th	6	Suspended 2nd
7	Major 7th suspended 4th	8	Minor
9	Minor 6th	10	Minor 7th
11	Minor 7th flatted 5th	12	Minor major 7th
13	Dominant 7th	14	7th flatted 5th
15	7th suspended 4th	16	Dimished
17	Diminished major 7th	18	Augmented
19	Augmented 7th	20	Augmented major 7th
21	Major w/o 3rd	22	Major w/o 3rd and 5th
23	Flatted 5th	24	Diminished 7th

## Reproduire le modèle

En mode Style Play, le modèle de Guitar enregistré est transposé en fonction de l'accord reconnu sur le clavier. La manière dont il est transposé dépend du modèle programmé, avec les positions choisies, les modes de pianotage, etc.

## Paramètres du mode Guitar

Ci-contre la description détaillée des paramètres de la page Guitar Mode.

### Key/Chord

►STYLE

Avec cette paire de paramètres vous réglez la clé originale de la piste et le type d'accord. Ce paramètre ne fonctionne pas comme dans les autres pistes. En effet, dans les autres pistes, c'est toujours la clé de référence qui est utilisée pour la transposition du NTT, tandis que dans les pistes Guitar il y a une différence en fonction du fait que vous enregistrez une Chord Variation contenue dans une Intro ou dans un Ending Style Element ou une Chord Variation différente :

- Avec la plupart des Chord Variations, cet accord ne sera utilisé que pour l'écoute pendant l'enregistrement. Pendant la reproduction en mode Style Play, cet accord suivra la reconnaissance d'accords.
- Avec Intro 1 et Ending 1, cet accord sera utilisé en tant que référence pour la progression d'accord.

### Capo (0, I...X)

►STYLE

Un capo (de l'italien "capotasto", "c'est à dire capodastre") est un lien amovible appliqué sur le manche de la guitare, pour uniformiser la hauteur de toutes les cordes. On l'utilise pour raccourcir les cordes de manière à modifier le timbre et la position des accords (mais non leur forme).

0 Cordes ouvertes – aucun capo.

I...X Position du capo sur le manche (par ex., "I" correspond à la première frette, "II" à la seconde et ainsi de suite).

### Diagram

Le diagramme visualise comment un accord doit être plaqué sur le manche. Voici la signification des symboles :

Point rouge Corde pincée (par ex. la note jouée).

Point blanc Quinte qui joue en clé de Do#2.

X Non jouée ou note muette.

Barre gris clair Barré (un doigts appliqué sur les cordes, tel un capo mobile).

Barre gris foncéCapo.

## Procédure Style Record

On peut enregistrer un Style de deux manières différentes : soit en Realtime, soit en Step.

- En mode Realtime Recording, vous pouvez enregistrer les modèles du Style en temps réel.
- En mode Step Recording, vous pouvez créer un nouveau Style en jouant des notes ou des accords individuels dans chaque piste. Ce mode est très pratique si vous devez transcrire une partition existante ou si votre morceau est très détaillé ; particulièrement indiqué pour créer les pistes de batterie et de percussions.

### Préparation à l'enregistrement

1. Pour éditer un Style existant, sélectionnez le Style.
2. Appuyez sur RECORD pour entrer en mode Style Record. Maintenant, vous pouvez soit sélectionner le Style en cours (Current Style), soit un nouveau Style (New Style).

Sélectionnez "Current Style" pour éditer le Style en cours ou créer un nouveau Style à partir d'un Style existant. Sélectionnez "New Style" pour travailler avec un Style vide.

3. Après avoir sélectionné l'option préférée, l'écran affiche la page principale du mode Style Record.
4. Sélectionnez les paramètres Element (Style Element) et Chord Var (Chord Variation) pour sélectionner la Chord Variation à enregistrer/éditer.

**Note :** Voir les informations détaillées des paramètres Style Elements et Chord Variations et de la structure du Style en général dans le chapitre "La structure du Style" à la page 121.

5. Utilisez le paramètre Rec Length (Recording Length - longueur d'enregistrement) pour régler la longueur (en mesures) du modèle d'enregistrement.
6. Utilisez le paramètre Meter pour régler la vitesse (time signature) du Style Element.

**Note :** Ce paramètre est éditable uniquement si vous avez sélectionné l'option "Record New Style" lorsque vous êtes entré en mode Record ou lorsque vous éditez une Chord Variation vide.



7. Sélectionnez le paramètre Tempo et réglez le tempo.
8. Appuyez sur l'onglet Record 2 pour afficher la case des Sons dans laquelle vous affectez le juste Son à chaque piste de Style. Vous ne pouvez pas sélectionner des Sons Digital Drawbars. (Voir les informations détaillées dans le chapitre "Case des Sons" à la page 128).
9. Si nécessaire, réglez le paramètre Octave Transpose sur chaque piste. **Note :** La fonction Octave Transpose affecte uniquement les notes en provenance du clavier et non celles en provenance de l'arrangeur.
10. Maintenant, si vous voulez procéder à un enregistrement en Realtime Recording, lisez attentivement le paragraphe suivant "Procédure Realtime Record". Si vous préférez utiliser le mode Step Record, lisez le paragraphe "Procédure Step Record" à la page 132.

## Procédure Realtime Record

1. Sélectionnez la piste à enregistrer. Son icône d'état se pré-dispose à 'Record'. (Voir les informations détaillées dans le chapitre "Case de l'état/volume des pistes" à la page 127).

**Note :** Lorsque vous affichez le mode Record, la dernière piste sélectionnée est déjà prédisposée en état Record. Si vous appuyez sur START/STOP après avoir affiché le mode Record, vous pouvez immédiatement commencer à enregistrer.

Si nécessaire, vous pouvez essayer votre partition avant d'enregistrer :

- Coupez la piste en appuyant plusieurs fois sur son icône d'état, jusqu'à afficher le symbole de l'icône  (Mute).
- Appuyez sur START/STOP pour lancer la reproduction de toutes les pistes enregistrées et jouez sur le clavier.
- Lorsque votre jeu est au point, appuyez sur START/STOP pour stopper l'arrangeur ; activez la piste en appuyant plusieurs fois sur son icône d'état, jusqu'à afficher le symbole de l'icône  (Record).

2. Avec l'icône d'état prédisposée à Record, appuyez sur START/STOP pour lancer l'enregistrement. En fonction de l'option "Metro" (métronome) précédemment déterminée, l'enregistrement peut commencer avec 1 ou 2 mesures de compte à rebours. Lorsque l'enregistrement commence, jouez librement. La valeur RecLen détermine le modèle qui dure quelques mesures et ensuite redémarre.

Si l'enregistrement s'effectue en mode Overdub, vous pouvez ajouter des notes à chaque passage successif. C'est très pratique pour enregistrer plusieurs sessions d'instruments de percussion à chaque cycle des pistes Drum ou Percussion.

**Note :** Le paramètre Keyboard Range (voir à la page 144) est ignoré pendant l'enregistrement et la piste joue sur toute l'étendue du clavier. Le paramètre Local (voir dans "Local Control On" à la page 246) est automatiquement déterminé à On afin de pouvoir jouer sur tout le clavier

3. Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur START/STOP pour arrêter l'arrangeur. Sélectionnez une autre piste et procédez à l'enregistrement de toute la Chord Variation

**Note :** Vous pouvez sélectionner une piste uniquement avec l'arrangeur à l'arrêt.

4. Lorsque l'enregistrement de la Chord Variation est terminé, sélectionnez une autre Chord Variation ou un autre Style Element et procédez à l'enregistrement de tout le Style.
5. Lorsque l'enregistrement du nouveau Style est terminé, appuyez sur la commande "Write Style" dans le menu de la page pour afficher la boîte de dialogue Write Style (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Style" à la page 150) et sauvegardez-le dans la mémoire.

Pour quitter le mode Style Record sans sauvegarder les modifications apportées, sélectionnez la commande "Exit from Record" dans le menu de la page ou appuyez sur le bouton RECORD.

## Procédure Step Record

1. Dans la page principale du mode Style Record, sélectionnez la commande "Overdub Step Recording" dans le menu pour afficher le mode Overdub Step Record.
2. Le paramètre "Pos" indique la position en cours.
  - Si vous ne désirez pas insérer une note ou un accord sur la position en cours, insérez à la place un silence, comme indiqué au poste 4.
  - Pour passer à la mesure suivante, en remplissant les restants temps avec des silences, appuyez sur le bouton Next M. à l'écran.
3. Pour modifier la valeur du pas, utilisez la case "Valeurs de Step Time" à l'écran.
4. Insérez une note, un silence ou un accord sur la position en cours.
  - Pour insérer une seule note, il suffit de la jouer sur le clavier. La longueur de la note insérée correspond à la longueur du pas. Vous pouvez modifier son toucher et sa durée en éditant les paramètres "Duration (durée)" et "Velocity" (voir à la page 152).
  - Pour insérer une pause, il suffit d'appuyer sur le bouton Rest. Sa longueur correspondra à la valeur du pas.
  - Pour lier la note à insérer à la précédente, appuyez sur le bouton Tie. Une note sera insérée, liée à la première et ayant exactement le même nom. Vous ne devez pas la jouer de nouveau sur le clavier.
  - Pour insérer un accord ou un deuxième timbre, voir le paragraphe "Accords et deuxième timbre en mode Step Record" détaillé plus bas.
5. Après avoir inséré un nouvel événement, vous pouvez retourner en arrière en appuyant sur le bouton Back à l'écran. Cela supprime l'événement inséré précédemment et rétablit le pas en édition.
6. Lorsque vous arrivez à la fin du modèle, l'écran affiche l'événement "End Loop" (Fin de la boucle) et l'enregistrement recommence à partir de la position "001.01.000". Toute note qui excède la longueur du modèle, insérée à sa fin, sera éliminée afin de respecter la longueur totale du modèle.
 

Maintenant, vous pouvez procéder en insérant de nouveaux événements en mode Overdub (de manière que les événements précédemment enregistrés ne soient pas supprimés). C'est très utile lorsque vous enregistrez une piste de batterie ou de percussion et que vous désirez enregistrer la bass drum sur le premier cycle, la snare drum sur le second cycle et le charleston et les cymbales sur les cycles suivants.
7. Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur le bouton Done à l'écran pour quitter le mode Step Record.
8. Lorsque la page principale du mode Style Record est rétablie, activez toutes les pistes à la reproduction et appuyez sur START/STOP pour reproduire le Style. Appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter la reproduction.

9. Dans la page principale du mode Style Record, sélectionnez soit la commande "Write Style", soit la commande "Exit from Record" pour quitter le mode Style Record ; la première sauvegardant le Style dans la mémoire, la deuxième permettant de quitter en annulant toutes les modifications effectuées (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Style" à la page 150).

## Accords et deuxième timbre en mode Step Record

Votre instrument vous permet d'insérer simultanément plusieurs notes sur la piste. Il y a différentes manières d'insérer des accords ou deux timbres. En voici quelques unes.

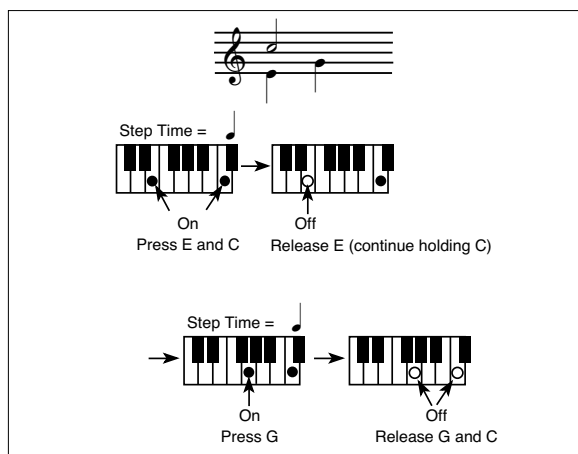
**Insérer un accord.** Il suffit de jouer un accord au lieu d'une note individuelle. Le nom de l'événement sera celui de la première note de l'accord composé, suivi de "...".

**Insérer un accord dont les notes ont une différente valeur de toucher.** Vous pouvez jouer de manière à ce que la note la plus aiguë ou la plus grave de l'accord corresponde à la note fondamentale. Voilà comment insérer un accord de trois notes :

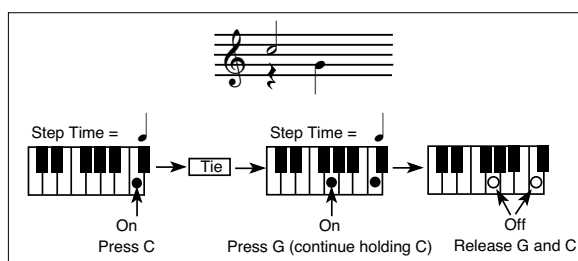
1. Editez la valeur de Velocity (toucher) de la première note.
2. Jouez la première note et gardez-la enfoncée.
3. Editez la valeur de Velocity de la seconde note.
4. Jouez la deuxième note et gardez-la enfoncée.
5. Editez la valeur de Velocity de la troisième note.
6. Jouez la troisième note et finalement relâchez toutes les notes.

**Insérer un deuxième timbre.** Vous pouvez insérer un passage où une note est gardée enfoncée pendant qu'un deuxième timbre joue librement

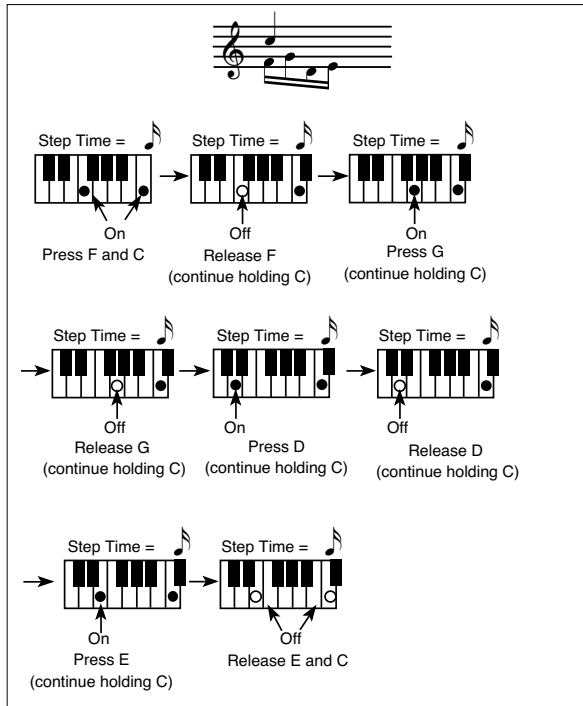
Ex. 1:



Ex.2:



Ex.3:

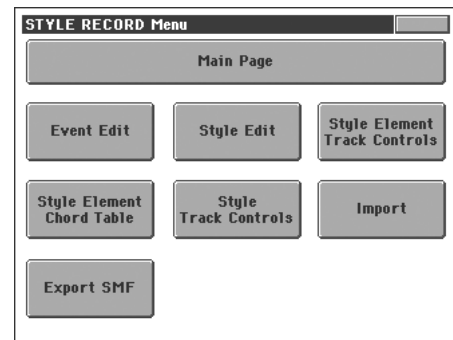


## Menu Edit

Dans n'importe quelle page (sauf celle Step Record), appuyez sur le bouton MENU pour afficher le menu d'édition Style Record. Ce menu permet d'accéder aux diverses sections d'édition de Style Record.

Dans le menu, sélectionnez une section d'édition ou appuyez sur EXIT pour quitter le menu et rétablir la page principale. Pour retourner à la page principale, vous pouvez également sélectionner le paramètre Main Page.

Dans une page d'édition, appuyer sur EXIT pour retourner à la page principale du mode Style Record.

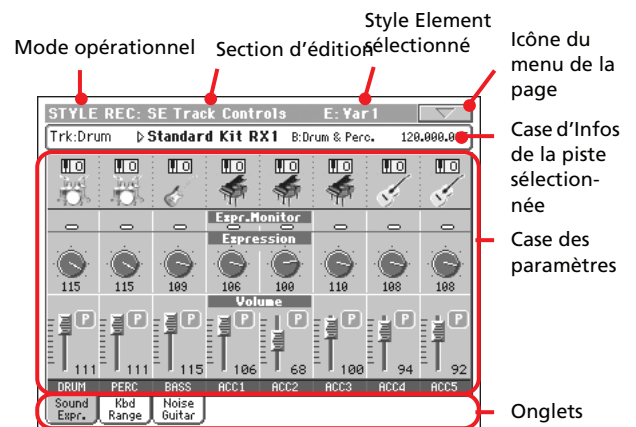


**Note :** Lorsque le Style est en reproduction, vous ne pouvez pas afficher les pages de la section Edit depuis la page principale (voir à la page 124). Vous devez d'abord arrêter la reproduction et ensuite appuyer sur MENU.

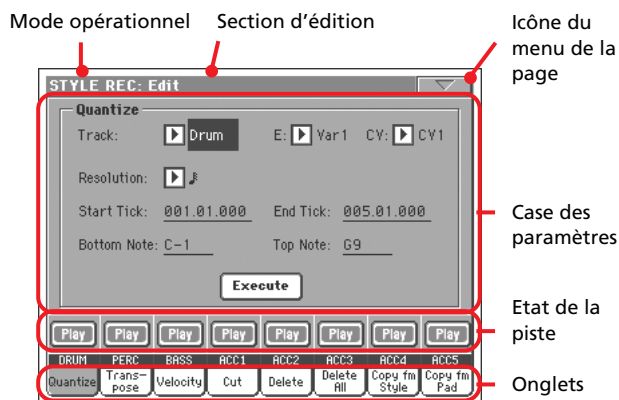
**Note :** Lorsque vous passez d'une page d'une section Edit (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) aux autres pages, ou vice-versa, le Style (si en reproduction) s'arrête automatiquement.

## Structure de la page Edit

La plupart des pages d'édition présentent la même structure.



Certaines pages ont une structure légèrement différente.



## Mode opérationnel

Indique que l'instrument est prédisposé en mode Style Record.

## Section d'édition

Indique la section d'édition en cours de session, correspondante à l'un des paramètres du menu d'édition (voir dans le chapitre "Menu Edit" à la page 133).

## Style Element sélectionné

En mode Style Record, les modifications sont toujours effectuées sur le Style Element sélectionné.

## Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page (voir dans le chapitre "Menu de la page" à la page 149).

## Case des paramètres

Chaque page présente des paramètres divers. Utilisez les onglets pour sélectionner les pages disponibles. Voir les informations détaillées des divers types de paramètres à partir de la page 134.

## Etat de la piste

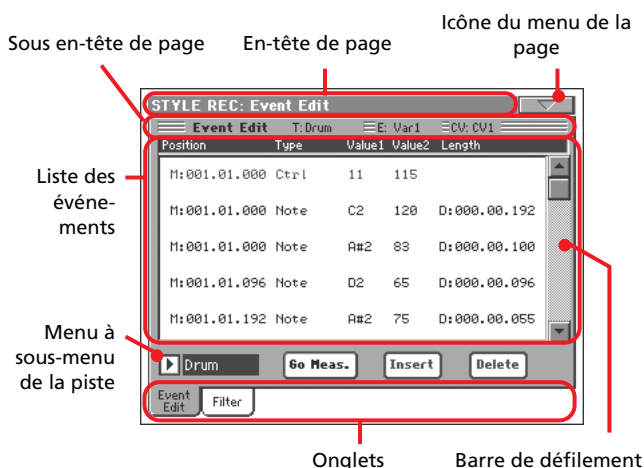
Appuyez sur ces boutons pour activer/désactiver les pistes pendant l'édition.

## Onglets

Utilisez les onglets pour sélectionner l'une des pages d'édition de la section d'édition en cours de session.

## Event Edit: Event Edit

Dans la page Event Edit, vous modifiez chaque événement MIDI de la Chord Variation sélectionnée. Vous pouvez, par exemple, remplacer une note par une autre note ou modifier son toucher. Voir les informations détaillées de la procédure d'édition des événements dans le chapitre "Procédure Event Edit" à la page 135.



## En-tête de page

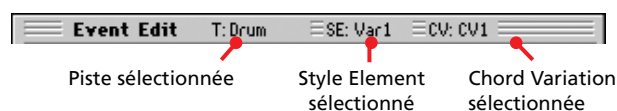
Voir dans le chapitre "En-tête de page" à la page 124.

## Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page. Voir dans "Menu de la page" à la page 149.

## Sous-en-tête de page

Cette case affiche certaines informations du Morceau.



## Piste sélectionnée

Nom de la piste en édition. Utilisez le menu à sous-menu de la piste pour sélectionner l'une des pistes du Style.

## SE/CV (Style Element/Chord Variation)

Style Element et Chord Variation sélectionnés. Ce paramètre n'est pas éditable. Pour sélectionner un Style Element et une Chord Variation différents, appuyez sur EXIT pour rétablir la page principale du mode Style Record (voir dans le chapitre "Page principale - Record 1" à la page 124).

## Liste des événements

Utilisez la liste Event pour afficher tous les événements présents dans la piste sélectionnée du Style Element sélectionné.

Utilisez la barre de défilement pour dérouler les événements. Vous pouvez également utiliser la combinaison SHIFT+DIAL pour les défiler.



Survolez l'événement à sélectionner. Les événements sélectionnés sont affichés en vidéo inversée et reproduits.

### Position

Position de l'événement, exprimée sous la forme 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' correspond à la mesure
- 'bb' correspond au battement
- 'ccc' correspond au tick (chaque quart de temps = 384 ticks)

Vous pouvez éditer ce paramètre pour déplacer l'événement sur une position différente. Vous éditez la position d'édition :

- soit en sélectionnant le paramètre et en utilisant les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la valeur,
- soit en sélectionnant le paramètre et en le touchant de nouveau ; l'écran affiche le pavé numérique. Insérez la nouvelle position en composant les trois parties du numéro, séparées par un point. Le zéro du début n'est pas nécessaire, car c'est la partie la moins importante du numéro. Par exemple, pour insérer la position 002.02.193, composez "12.2.193" ; pour insérer la position 002.04.000, composez "2.4" ; pour insérer la position 002.01.000, composez simplement "2".

### Type, Value 1, Value 2

Type et valeurs de l'événement affiché. En fonction de l'événement sélectionné, la valeur peut être différente. Ce paramètre affiche également (sur fond gris, non éditable), l'événement "CC#11" (Expression) au début du modèle et la marque "End Of Loop" à la fin de la piste.

Type d'événement	Valeur 1	Valeur 2
Note	Nom de la note	Vitesse
Ctrl	Numéro de Control Change	Valeur de Control Change
Bend	Valeur de Bending	-

Pour modifier le type d'événement, sélectionnez le paramètre Type et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner un type d'événement différent. Une série de valeurs de défaut est automatiquement affectée à l'événement.

Pour sélectionner et modifier la valeur de l'événement, sélectionnez le paramètre correspondant et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE.

### Length

Longueur de l'événement de Note sélectionné. La grandeur de cette valeur est identique à la valeur de la Position. Disponible uniquement pour les événements de Note.

**Note :** Si vous modifiez une longueur "000.00.000" en une longueur différente, vous ne pouvez plus rétablir la valeur originale. Cette valeur de longueur zéro, d'ailleurs assez rare, peut se trouver dans les pistes de batterie et de percussion.

### Barre de défilement

Utilisez la barre de défilement pour dérouler la liste d'événements.

## Paramètres divers

### Menu à sous-menu de la piste

Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner la piste à modifier dans la Chord Variation en cours de session

Drum...Acc5 Piste du Style.

### Go Meas.

• Avec le Style à l'arrêt, elle fonctionne comme une normale commande de "Go to Measure" (aller à la mesure). Appuyez sur la commande pour afficher la boîte de dialogue Go to Measure :



Dans la boîte de dialogue, sélectionnez la mesure cible et appuyez sur OK. Le premier événement de la mesure cible est sélectionné.

### Insert (insérer)

Appuyez sur le bouton Insert à l'écran pour insérer un nouvel événement sur la Position affichée. Les valeurs de défaut sont : Type = Note, Hauteur = Do4, Vitesse = 100, Longueur = 192.

### Delete (supprimer)

Appuyez sur le bouton Delete à l'écran pour supprimer l'événement sélectionné à l'écran.

## Procédure Event Edit

Pour l'édition des événements, la procédure générale est la suivante :

- Sélectionnez le Style à éditer et appuyez sur le bouton RECORD. Sélectionnez l'option "Current Style" pour entrer en mode d'enregistrement. La page principale du mode Style Record est affichée.
- Sélectionnez les paramètres "Element (Style Element)" et "Chord Var (Chord Variation)".

**Note :** Voir les informations détaillées des Style Elements et des Chord Variations, ainsi que de la structure du Style en général dans le chapitre "La structure du Style" à la page 121.

- Appuyez sur MENU et sélectionnez la section Event Edit. L'écran affiche la page Event Edit (voir les informations détaillées dans le chapitre "Event Edit: Event Edit" à la page 134).
- Appuyez sur START/STOP pour reproduire la Chord Variation sélectionnée. Appuyez sur START/STOP pour l'arrêter. Le mode Chord Scanning ne fonctionne pas et vous entendez donc la reproduction du modèle avec la Clé/ Accord originale.
- Appuyez sur l'onglet Filter pour sélectionner la page Filter et décochez les filtres pour les types d'événements que vous désirez afficher à l'écran (voir les informations détaillées dans le chapitre "Event Edit: Filter" à la page 136).
- Appuyez sur l'onglet Event Edit pour rétablir la page principale de Event Edit.

7. Utilisez le menu à sous-menu de la piste pour sélectionner la piste à éditer (voir dans le chapitre “Menu à sous-menu de la piste” à la page 135).
8. La liste des événements présents dans la piste sélectionnée (dans la Chord Variation sélectionnée au poste 2) est affichée à l'écran. Certains événements au début de la Chord Variations, ainsi que l'événement “EndOfTrk” (marque de point final) ne sont pas éditables et ils sont affichés en gris.
9. Déroulez les divers événements à l'aide de la barre de défilement.
10. Sélectionnez l'événement que vous voulez éditer en le touchant à l'écran. Généralement, c'est une note que vous éditez.

M:001.01.000 Note F#2 51 M:000.00.008

Voir les informations détaillées des types d'événements et de leurs valeurs dans le chapitre “Event Edit: Event Edit” à la page 134.

11. Modifiez l'événement.
  - Sélectionnez le paramètre “M”. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la position de l'événement.
  - Sélectionnez le paramètre Type. Pour modifier le type d'événement, vous pouvez utiliser soit les contrôles de TEMPO/VALUE, soit ses paramètres Value 1 et Value 2.
  - Si un événement de Note est sélectionné, sélectionnez le paramètre Length et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la longueur de l'événement.
12. Utilisez la commande Go Meas. pour passer à une autre mesure (voir dans le chapitre “Go Meas.” à la page 135)
13. Comme décrit au poste 4, vous pouvez appuyer sur START/STOP pour reproduire le modèle des sons après les modifications apportées. Appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter la reproduction du modèle.
14. Appuyez sur le bouton Insert à l'écran pour insérer un événement sur la Position affichée à l'écran (c'est un événement de Note avec des valeurs de défaut qui est insérée). Appuyez sur le bouton Delete à l'écran pour supprimer l'événement sélectionné.
15. Lorsque vous avez apporté toutes les modifications, sélectionnez une autre piste à modifier (aller au poste 7).
16. Lorsque l'édition de toute la Chord Variation sélectionnée est terminée, appuyez sur EXIT pour rétablir la page principale du mode Style Record, ensuite retournez au poste 2 pour sélectionner et éditer une autre Chord Variation.
17. Lorsque l'édition de tout le Style est terminée, sélectionnez la commande “Write Style” dans le menu de la page pour afficher la boîte de dialogue Write Style (voir dans le chapitre “Boîte de dialogue Write Style” à la page 150) ou sélectionnez la commande “Exit from Record” pour effacer toutes les modifications.

- Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la boîte de dialogue Text Edit, insérez un nom et confirmez en sélectionnant OK.

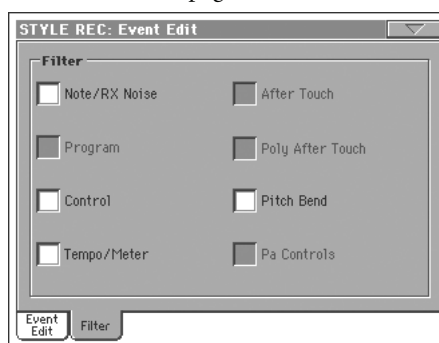
- Sélectionnez un emplacement cible dans la mémoire dans lequel sauvegarder le Style. Le nom du Style existant sur l'emplacement sélectionné est affiché après le numéro de Style Bank-Location.

**Attention :** Si vous sélectionnez un Style existant et que vous confirmez l'écriture du nouveau Style, le Style précédent est effacé et remplacé par le nouveau Style. Pour éviter la perte de Styles importants, sauvegardez-les sur dispositif de sauvegarde avant de procéder à la sauvegarde d'un nouveau Style.

18. Appuyez sur OK pour sauvegarder le Style dans la mémoire interne ou sur Cancel pour annuler toutes les modifications apportées en mode Style Record. L'écran affiche le message “Are you sure?” (sûr ?), appuyez sur OK pour confirmer ou sur Cancel pour rétablir la boîte de dialogue “Write Style”.

## Event Edit: Filter

Dans cette page, vous sélectionnez les types d'événements qui doivent être affichés dans la page Event Edit.



Réglez à On le filtre de tous les types d'événements qui ne doivent pas être affichés dans la page Event Edit.

**Note :** Certains événements sont affichés en gris clair : cela signifie qu'ils ne peuvent pas être modifiés (non éditables) tant que les événements correspondants ne sont pas éditables dans le Style.

Note/RX Noise

Notes et RX Noises.

Control

Événements de Control Change. Uniquement les numéros de Control Change suivants sont autorisés avec les Styles.

Fonction de contrôle	CC# (Numéro de Control Change)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression <sup>(a)</sup>	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

(a). Les événements Expression ne peuvent pas être insérés sur la Position de départ (001.01.000). Une valeur d'Expression est déjà insérée d'usine dans “l'en-tête” des paramètres du Style Element.

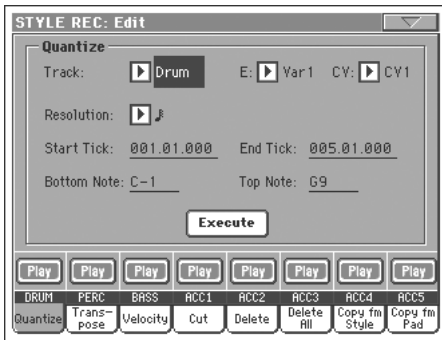


Tempo/Meter Modifications (uniquement Master Track) de Tempo et de Meter (time signature).

Pitch Bend Événements de Pitch Bend.

## Style Edit: Quantize

La fonction de quantification permet de corriger les erreurs de rythme commises pendant l'enregistrement ou de donner plus d'incision au modèle.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### Track (piste)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.

All Toutes les pistes sélectionnées.

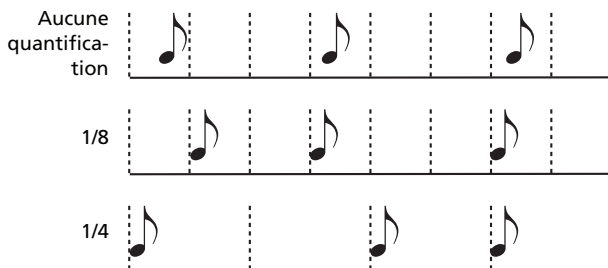
Drum...Acc5 Piste sélectionnée.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner le Style Element et la Chord Variation pour l'édition.

### Resolution (résolution)

Ce paramètre définit la quantification après l'enregistrement. Si vous sélectionnez, par exemple, 1/8, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/8 la plus proche. En sélectionnant 1/4, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/4 la plus proche.



♩ (1/32)...♪ (1/4)

Résolution de grille exprimée sous forme de valeurs musicales. Les lettres "b...f" après la valeur signifient qu'un swing-quantization est appliqué. Un "3" correspond à une triplette.

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de quantification.

Si la séquence de la Chord Variation est de quatre mesures et que vous voulez la sélectionner, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

### Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de quantification du clavier. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum.

*Note : ces paramètres sont disponibles uniquement si une piste Drum ou Percussion est sélectionnée.*

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

### icône de l'état de la piste

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

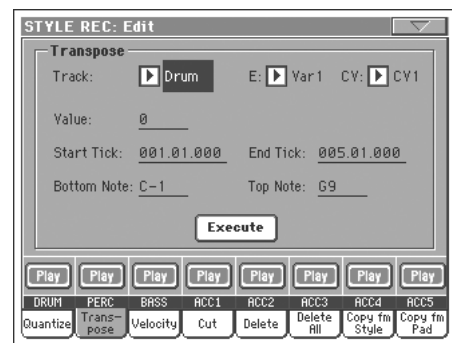
### Noms des pistes

Sous les boutons, un sigle est affiché pour chaque piste.

## Style Edit: Transpose

Dans cette page, vous transposez (décalez) la/les piste(s) sélectionnée(s).

*Note : Après la transposition, rappelez-vous d'ajuster le paramètre "Clé/accord" dans la page Style Record (voir à la page 126).*



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner le Style Element et la Chord Variation pour l'édition.

### Track (piste)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.

All Toutes les pistes sélectionnées, sauf celles prédisposées en mode Drum (pistes Drum et Percussion). Toute la Chord Variation sélectionnée sera transposée.

Drum...Acc5 Piste sélectionnée.

## Value (valeur)

Valeur de transposition ( $\pm 127$  demi-tons).

## Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de transposition.

Si la séquence de la Chord Variation est de quatre mesures et que vous voulez la sélectionner, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

## Bottom / Top Note


Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de transposition. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum ou Percussion. Vu que dans un Drum Kit chaque instrument est affecté à une note différente de la gamme, la transposition d'un instrument signifie affecter la partie à un instrument différent.

## Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Icône de l'état de la piste

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état.

 Etat Play. La piste peut être reproduite.

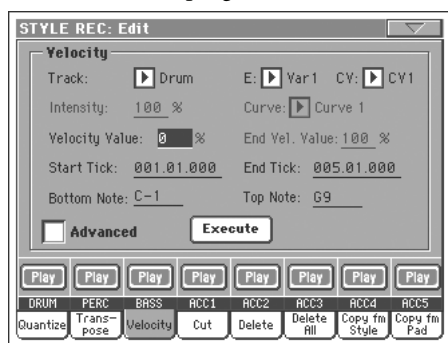
 Etat Mute. La piste est coupée.

## Noms des pistes

Sous les boutons, un sigle est affiché pour chaque piste.

## Style Edit: Velocity

Dans cette page vous définissez la valeur de Velocity (toucher) des notes de la piste sélectionnée. Un mode de pointe (Advanced) est disponible : vous êtes ainsi en mesure de sélectionner une courbe de dynamique pour la plage sélectionnée. C'est très pratique pour créer des dynamiques d'augmentation progressive (fade-in) ou de diminution progressive (fade-out).



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

**Note :** Lorsqu'un son RX est affecté à la piste en édition, il se peut que le son résultant soit modifié car ce type de Sons prévoit des paliers différents qui sont activés par des valeurs différentes de dynamique.

Ainsi, une diminution progressive (fade-out) peut se trouver à un palier près du zéro, tandis qu'une plage plus élevée de palier peut être sélectionnée par des valeurs faibles de dynamique.

## Track (piste)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.

All Toutes les pistes sélectionnées. Le toucher de toutes les notes de toute la Chord Variation sélectionnée sera modifié.

Drum...Acc5 Piste sélectionnée.

## E / CV (Style Element/Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner le Style Element et la Chord Variation pour l'édition.

## Value (valeur)

Valeur de modification du toucher ( $\pm 127$ ).

## Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage à modifier.

Si la séquence de la Chord Variation est de quatre mesures et que vous voulez la sélectionner, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

## Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de l'étendue du clavier. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum ou Percussion.

## Advanced (Avancé)

Lorsque cette case est cochée, vous pouvez modifier les paramètres "Intensity (Intensité)", "Curve (Courbe)", "Start Velocity Value" et "End Velocity Value".

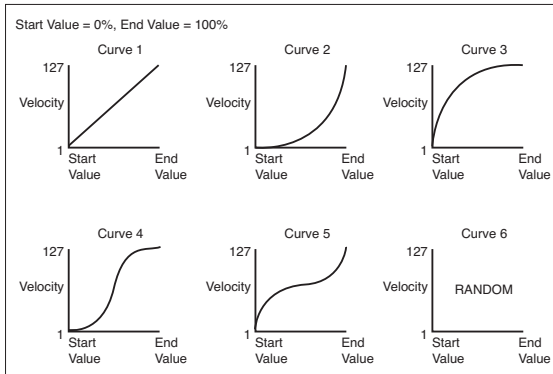
## Intensity (Intensité)

(Disponible uniquement en mode Advanced). Avec ce paramètre vous spécifiez le coefficient qui doit ajuster la donnée de dynamique pour l'accorder à la courbe que vous avez indiquée dans le réglage "Curve (Courbe)".

0...100% Valeur de Intensity. Si réglée à 0 [%], la dynamique ne change pas. Le réglage 100 [%] correspond au plus fort changement de dynamique.

### Curve (Courbe)

(Disponible uniquement en mode Advanced). Avec ce paramètre vous sélectionnez six types de courbes différentes et vous réglez également le changement de dynamique dans le temps.



### Start / End Vel. Value

(Disponible uniquement en mode Advanced). Valeur de la dynamique au début et à la fin de chaque "tick" de la plage sélectionnée.

0...100 Modification de la dynamique sous forme de pourcent.

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

### Icône de l'état de la piste

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



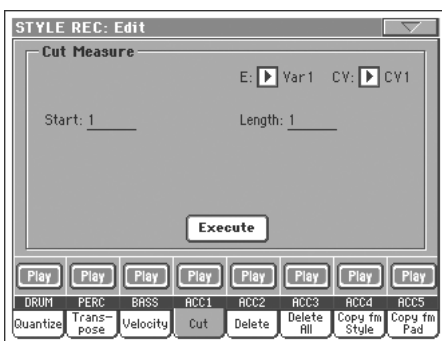
Etat Mute. La piste est coupée.

### Noms des pistes

Sous les boutons, un sigle est affiché pour chaque piste.

## Style Edit: Cut

Dans cette page, vous supprimez rapidement la mesure sélectionnée (ou une série de mesures) dans la Chord Variation sélectionnée. Tous les événements suivants sont déplacés en arrière pour remplacer la (les) mesure(s) supprimée(s).



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner le Style Element et la Chord Variation pour l'édition.

### Start

Première mesure de la coupure.

### Longueur

Nombre de mesures à couper.

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

### Icône de l'état de la piste

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



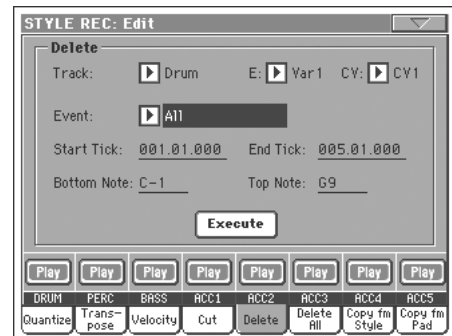
Etat Mute. La piste est coupée.

### Noms des pistes

Sous les boutons, un sigle est affiché pour chaque piste.

## Style Edit: Delete

Dans cette page, vous pouvez supprimer des événements individuels ou des événements MIDI ne faisant pas partie du Style. Cette fonction ne supprime pas des mesures du modèle. Pour supprimer toute la mesure, vous devez utiliser la fonction Cut (voir dans le chapitre "Style Edit: Cut" à la page 139)



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner le Style Element et la Chord Variation pour l'édition.

### Track (piste)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.

All Toutes les pistes sélectionnées. Après la suppression, la Chord Variation sélectionnée est vide.

Drum...Acc5 Piste sélectionnée.

### Event (événement)

Type d'événement MIDI à supprimer.

All	Tous les événements. La mesure, même vide, n'est pas supprimée dans Chord Variation.
Note	Toutes les notes dans la plage sélectionnée.
Dup.Note	Toutes les notes doubles. Lorsque deux notes ayant même hauteur sont présentes dans le même tick, celle dont le toucher est inférieur sera supprimée.
After Touch	Événements After Touch.  <i>Note : Ce type de données est automatiquement supprimé pendant l'enregistrement.</i>
Pitch Bend	Événements Pitch Bend.
Prog.Change	Événements Program Change, les blocs Control Change #00 (Bank Select MSB) et #32 (Bank Select LSB) étant exclus.  <i>Note : Ce type de données est automatiquement supprimé pendant l'enregistrement.</i>
Ctl.Change	Tous les événements de Control Change, par exemple Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...
CC00/32...CC127	Événements Single Control Change. Numéros doubles (tels que 00/32) de Control Change sont des blocs MSB/LSB.  <i>Note : Certaines données de CC sont automatiquement supprimées pendant l'enregistrement. Voir les informations détaillées relativement aux données admises dans le tableau à la page 124.</i>

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de suppression.

Si la séquence de la Chord Variation est de quatre mesures et que vous voulez la sélectionner, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

### Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de suppression. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum ou Percussion.


*Note : Ces paramètres sont disponibles uniquement si l'option All ou Note est sélectionnée.*


### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

### Icône de l'état de la piste

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état.

 Etat Play. La piste peut être reproduite.

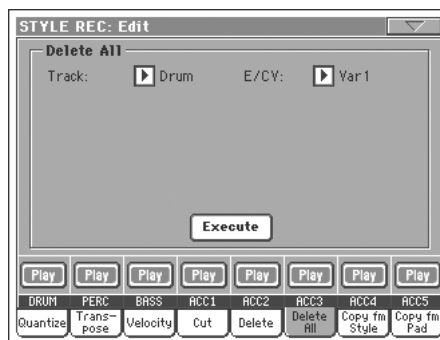
 Etat Mute. La piste est coupée.

### Noms des pistes

Sous les boutons, un sigle est affiché pour chaque piste.

## Style Edit: Delete All

Cette fonction vous permet de supprimer rapidement un Style Element, une Chord Variation ou tout le Style sélectionnés.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### Track (piste)

All Toutes les pistes du Style, du Style Element ou de la Chord Variation sélectionnés.

Drum-Acc5 Piste individuelle du Style, du Style Element ou de la Chord Variation sélectionnés.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner le Style Element et la Chord Variation pour l'édition.

All Tous les Style Elements, par ex. tout le Style. Lorsque E/Track=All et CV=All, tout le Style est supprimé et tous les paramètres sont rétablis à leur valeur originale.

Var1...CountIn  
Style Element individuel.

V1-CV1...CI-CV2  
Chord Variation individuelle.

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

### Icône de l'état de la piste

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état.

 Etat Play. La piste peut être reproduite.

 Etat Mute. La piste est coupée.

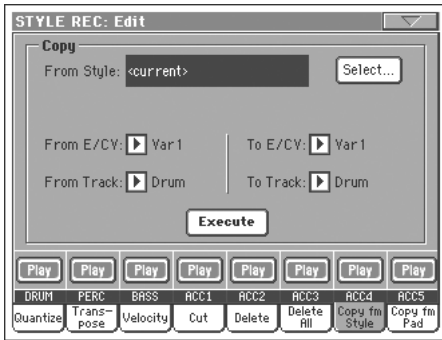
### Noms des pistes

Sous les boutons, un sigle est affiché pour chaque piste.

## Style Edit: Copy

Dans cette page, vous pouvez copier une piste, une Chord Variation ou un Style Element dans le même Style ou depuis un Style différent. Vous pouvez copier tout un Style.

**Attention :** L'opération Copy supprime toutes les données de l'emplacement cible (overwrite).



Après avoir réglé les divers paramètres, appuyez sur Execute.

**Note :** Si l'on copie trop d'événements sur le même "tick", l'écran affiche le message "Too many events! (trop d'événements !)" et l'opération Copy ne produit aucun effet.

**Note :** Lorsque vous copiez dans une Chord Variation existante, la donnée de Program Change n'est pas copiée afin que les Programs (sons) originaux de cette Chord Variation restent inchangés.

### From Style

Ce paramètre sélectionne le Style source de la piste duquel copier la Chord Variation ou le Style Element. Appuyez sur le bouton **Select** pour afficher la fenêtre Style Select et sélectionner le Style source.

### From... To E/CV (Style Element/Chord Variation)

Ce paramètre sélectionne la source et la cible Style Elements ou Chord Variations.

**Note :** Vous ne pouvez pas copier d'une Variation à un Style Element différent (ou vice-versa) à cause de leur structure qui est différente.

All Tous les Style Elements, par ex. tout le Style. Vous ne pouvez pas changer la cible qui est automatiquement réglée à All.

Var1...End2 Style Element individuel.

V1-CV1...E2-CV2

Chord Variation individuelle.

### From... To Track

Ce paramètre sélectionne la piste source et cible à copier. Vous pouvez doubler une piste, pour rallonger un modèle.

All Toutes les pistes du Style, du Style Element ou de la Chord Variation sélectionnés.

Drum-Acc5 Une piste individuelle du Style, du Style Element ou de la Chord Variation sélectionnés.

## Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Icône de l'état de la piste

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

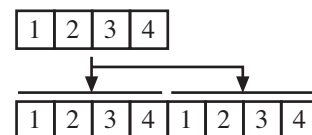
## Noms des pistes

Sous les boutons, un sigle est affiché pour chaque piste.

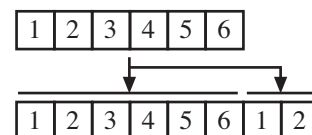
## Copier une Chord Variation de longueur différente

Vous pouvez copier un Chord Element dans un autre Chord Element ayant une longueur différente. Mais rappelez-vous que :

- Si la longueur de la source est un diviseur de la longueur cible, la source Chord Variation doit être multipliée pour s'adapter à la cible. Par exemple, si la mesure est de 4 longueurs et la cible de 8, la source doit être copiée deux fois.



- Si la longueur source n'est pas un diviseur de la longueur cible, la source Chord Variation doit être copiée autant de fois qu'elle peut s'adapter à la cible Chord Variation. Par exemple, si la longueur de la source est de 6 mesures et la cible de 8, la source doit être copiée une fois et ensuite les deux premières mesures doivent être recopiées pour remplir les 2 mesures restantes.

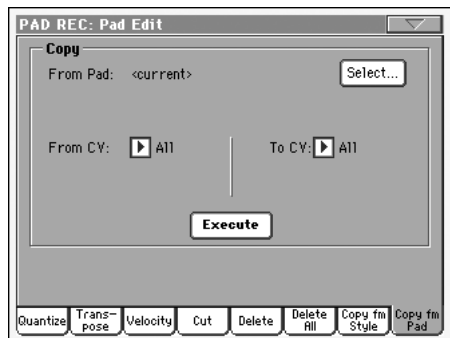


**Note :** Il vaut mieux ne pas copier dans une Chord Variation dont la vitesse (time signature) est différente, par exemple une Chord Variation de 4/4 dans une de 3/4.

## Style Edit: Copy from Pad

Dans cette page, vous copiez une Chord Variation d'un autre Pad. Vous pouvez, par conséquent, copier tout un Pad.

**Attention :** L'opération Copy supprime toutes les données de l'emplacement cible (overwrite).



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

**Note :** Si l'on copie trop d'événements sur le même "tick", l'écran affiche le message "Too many events!" (trop d'événements) et l'opération Copy échoue.

**Note :** Lorsque vous copiez dans une Chord Variation existante, la donnée de Program Change n'est pas copiée afin que les Sons originaux de la Chord Variation restent inchangés.

### From Pad

Avec cette option, vous sélectionnez le Pad source duquel vous vous désirez copier la Chord Variation. Appuyez sur le bouton Select pour afficher la fenêtre Pad Select et sélectionner le Pad source.

### From CV (Chord Variation)

Ce paramètre sélectionne la source Chord Variation.

All Toutes les Chord Variations, par ex. tout le Pad. Vous ne pouvez pas modifier la cible qui est automatiquement réglée à All.

CV1...CV6 Une seule Chord Variation.

### To CV (Chord Variation)

Ce paramètre sélectionne la Chord Variation cible dans le Pad en cours de session.

CV1...CV6 Chord Variation cible. Automatiquement réglé à All si le paramètre "From CV" est également réglé à All.

### To Track

Utilisez ce paramètre pour sélectionner la piste cible dans laquelle copier.

All Toutes les pistes du Style sélectionné, du Style Element ou de la Chord Variation.

Drum-Acc5 Une piste individuelle du Style sélectionné, du Style Element ou de la Chord Variation.

### Execute

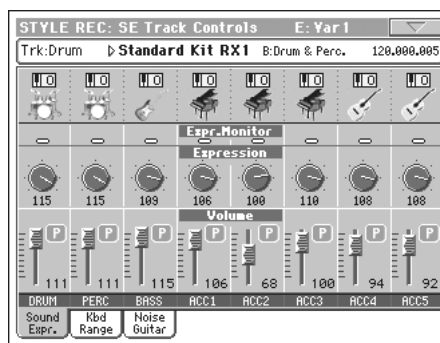
Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Style Element Track Controls: Sound/Expression

Dans cette page, vous affectez un Son différent à chaque piste du Style Element sélectionné. Chaque Style Element peut avoir des Sons différents ; après avoir sauvegardé le nouveau Style, n'oubliez pas de cocher le paramètre "Sons originaux du Style" en mode Style Play (voir à la page 95) afin que le Style puisse sélectionner le Son en ignorant les réglages de la Style Performance.

Dans cette page, vous modifiez la valeur d'Expression (CC#11) de chaque piste de Style. Ceci permet de réduire le niveau d'une piste à l'intérieur d'un Style Element, sans réduire le Volume général du Style.

C'est un contrôle très pratique, surtout lorsque des Sons différents sont affectés à la même piste dans différents Style Elements et que le niveau interne de ces Sons est différent.



Dans cette page, appuyez sur le correspondant bouton du tableau de bord pour sélectionner un Style Element (VARIATION1 ... ENDING3).

Pour copier les réglages de cette page dans un autre Style Element, utilisez les commandes "Copy Sound" et "Copy Expression" dans le menu de la page (voir dans les chapitres "Boîte de dialogue Copy Sounds" et dans "Boîte de dialogue Copy Expression" à partir de la page 151).



## Case d'Infos de la Piste Sélectionnée ▶STYLE

Voir les informations détaillées dans le chapitre “Case d'Infos de la piste sélectionnée” à la page 126.

## Case des Sons ▶STYLE

Voir les informations détaillées dans le chapitre “Case des Sons” à la page 128.

## Case Expression

### Expression Monitor

Avec ces indicateurs vous pouvez cocher les messages CC#11 (Expression) présents dans une piste. Les messages d'Expression présents dans une piste sont en mesure de modifier le volume. Il sont très difficile à trouver et il faut lire vraiment très attentivement tous les événements présents dans la page Event Edit.

Ce moniteur vous aide à trouver ces messages dans les pistes et ainsi, lorsque vous affichez Event Edit, seulement les pistes contenant ce type de messages seront visualisées. Appuyez sur le bouton START/STOP pour lancer la reproduction et regardez les indicateurs. Lorsque l'un deux s'allume, vous pouvez saisir Event Edit sur la piste correspondante et supprimer les messages d'Expression inutiles.

### Expression ▶STYLE

Utilisez ces boutons pour régler la valeur de l'Expression (CC#11) de la piste correspondante. Cette valeur est visible au début de la liste Event Edit list (voir dans le chapitre “Event Edit: Event Edit” à la page 134).

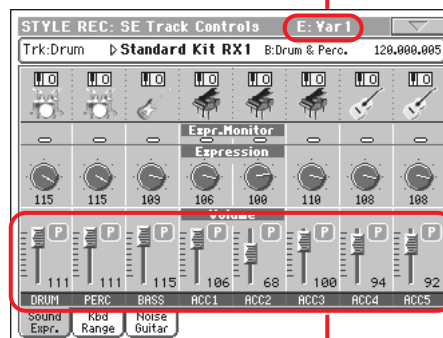
Vous pouvez régler une valeur d'Expression différente pour chaque Style Element, pour modifier l'égalisation de la piste dans chaque Style Element.

## Réglage de niveau de l'expression

Vous pouvez ajuster rapidement et facilement les niveaux d'expression de toutes les pistes d'un élément de style (Variation, Intro...). Cela permet un contrôle plus précis du volume global de l'élément de style.

1. En mode Style Record, affichez la page “Style Element Control > Sound/Expression”.

Élément de style sélectionné



Niveau de l'expression

2. Sélectionnez un des éléments de style en appuyant sur son bouton en façade.
3. Maintenez le bouton SHIFT enfoncé et actionnez n'importe quel curseur Assignable pour modifier proportionnellement le réglage “Expression” de toutes les pistes de l'élément de style.
4. Relâchez le bouton SHIFT.
5. Recommencez l'opération avec tous les éléments de style souhaités.

**Remarque:** Le volume d'une piste peut être modifié par un événement Expression. Pour vérifier si ce type d'événement existe dans la piste, lancez la reproduction de l'élément de style et regardez la section “Expression Monitor” de la page. Si la piste contient des événements Expression, passez à la page “Event Edit” et effacez-les.

## Case Volume

Utilisez ces contrôles pour régler le volume et l'état de chaque piste. Voir les informations détaillées à la page 127.

La valeur du Volume est la même pour tout le Style. Utilisez les contrôles d'Expression pour régler la relative égalisation des pistes de chaque Style Element.

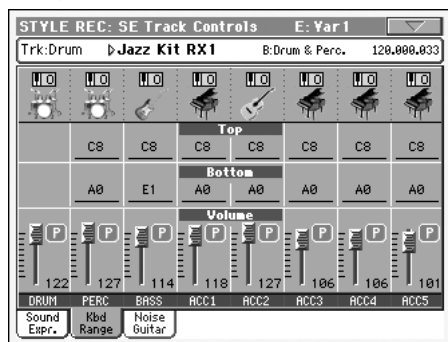


## Style Element Track Controls: Keyboard Range

Keyboard Range transpose automatiquement tous les modèles de notes dont la hauteur jouerait sinon trop haut ou trop bas en comparaison de l'instrument acoustique original, lorsque transposé par l'arrangeur. Le résultat est un son de loin plus naturel pour chaque instrument d'accompagnement.

Par exemple, la limite inférieure d'une guitare est Mi2. Si vous jouez un accord en dessous de Mi2, le modèle transposé peut dépasser cette limite et donc être reproduit de manière irréaliste. Une limite inférieure (Bottom) réglée à Mi2 pour la piste guitare résout le problème.

Vous pouvez régler des valeurs de keyboard Range différentes pour chaque Style Element.



**Note :** Keyboard Range est ignoré pendant l'enregistrement. La piste sélectionnée joue sur toute l'étendue du clavier

Dans cette page, appuyez sur le correspondant bouton du tableau de bord pour sélectionner un Style Element (VARIATION1 ... ENDING3).

Pour copier les réglages de cette page dans un autre Style Element, utilisez la commande "Copy Keyboard Range" dans le menu de la page (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Copy Key Range" à la page 151).

### Top/Bottom ▶STYLE

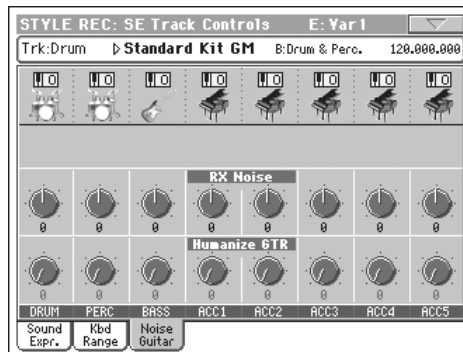
Ces paramètres définissent la limite inférieure et supérieure de l'étendue du clavier (Keyboard Range) de la piste correspondante du Style Element en cours de session.

### Case Volume

Utilisez ces contrôles pour régler le volume et l'état de chaque piste. Voir les informations détaillées à la page 127.

## Style Element Track Controls: Noise/Guitar

Dans la page Noise/Guitar vous réglez le niveau de RX Noise et le 'toucher humain' des pistes Guitar.



### RX Noise ▶STYLE

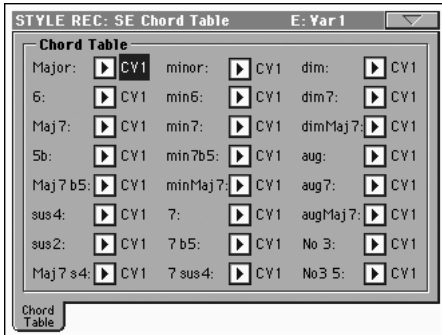
Avec ces contrôles, vous réglez le volume des RX Noises en correspondance des pistes. Ce contrôle s'applique à tous les types de pistes (naturellement à condition que le Son inclut des RX Noises).

### Humanize GTR ▶STYLE

Avec ces contrôles vous appliquez une valeur aléatoire à la position, à la dynamique et à la longueur des notes des pistes Guitar (voir dans "Track Type (type de piste)" à la page 145). Ce contrôle ne fonctionne pas sur d'autres types de pistes.

## Style Element Chord Table: Chord Table

C'est la page où vous affectez une Chord Variation à chaque accord reconnu. Lorsqu'un accord est reconnu, la Chord Variation affectée est automatiquement sélectionnée par l'arrangeur pour jouer la mélodie.



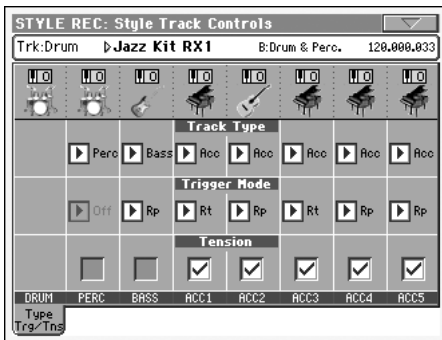
Dans cette page, appuyez sur le correspondant bouton du tableau de bord pour sélectionner un Style Element (VARIATION1 ... ENDING3).

### Chord / Chord Variation ▶STYLE

Utilisez ces paramètres pour affecter une Chord Variation aux accords les plus importants.

## Style Track Controls: Trigger/Tension

Dans cette page, vous réglez le mode Retrigger pour les pistes du Style et vous activez/coupez la Tension des pistes Accompagnement.



Dans cette page, appuyez sur le correspondant bouton du tableau de bord pour sélectionner un Style Element (VARIATION1 ... ENDING3).

### Track Type (type de piste) ▶STYLE

Utilisez ces paramètres pour régler le type de piste correspondante.

- Drum Piste Drum. Ce type de piste n'est pas transposée par l'arrangeur ; elle est utilisée par les Drum Kits contenant des sons Drum. Vous l'affectez par le biais de Drum Mapping du mode Style Play (voir dans le chapitre "Drum Mapping (Var.1...Var.4)" à la page 113).
- Perc Piste Percussion. Ce type de piste n'est pas transposée par l'arrangeur ; elle est utilisée par les Drum Kits contenant des sons de Percussion. Vous NE pouvez PAS l'affecter par le biais de Drum Mapping.
- Bass Piste Bass. Ce type de piste joue toujours l'accord fondamental lorsque vous changez d'accord et, en général, elle fonctionne en tant que harmonie fondamentale.
- Acc Piste Accompagnement. Vous pouvez librement utiliser ce type de piste pour les modèles mélodiques ou harmoniques de l'accompagnement.
- Gtr Piste Guitar. Ce type de pistes utilise le Mode Guitar pour créer des pianotages de guitare (voir dans "Page principale - Guitar Mode" à la page 129). Lorsque ce type est sélectionné, le paramètre "Tension" ne peut pas être modifié (il est automatiquement réglé à On).

### Trigger Mode ▶STYLE

Ce réglage harmonise les notes de la piste Bass ou des pistes du type Acc au nouvel accord quand celui-ci est modifié.

- Off Chaque fois que vous jouez un nouvel accord, les notes en cours seront stoppées. La piste n'émet aucun son tant qu'une nouvelle note n'est pas détectée dans le modèle.
- Rt (Retrigger) Le son s'arrête et de nouvelles notes détectant l'accord reconnu seront produites.
- Rp (Repitch) Les nouvelles notes détectant un accord reconnu seront produites et elles joueront dans la bonne tonalité les notes que l'on est en train de jouer. Le son ne s'arrête jamais. C'est très pratique pour les pistes Guitar et Bass.

### Tension ▶STYLE

La Tension ajoute des notes (une 9ème, 11ème et/ou 13ème) qui ont été à peine jouées par la mélodie, même si elles ne sont pas écrites dans le modèle du Style. Ce paramètre détermine si la Tension incluse dans l'accord reconnu doit ou non être ajoutée aux pistes du type Acc.

- On La Tension est ajoutée.
- Off Aucune Tension n'est ajoutée.

## Import: Import Groove

Avec la fonction Import Groove vous chargez les fichiers “.GRV” générés par la fonction Slice (voir la page “Time Slice” du mode Sampling dans l’addenda “Advanced Edit” du CD Accessory). En important ces données dans une piste et en affectant le Son basé sur des échantillons “sectionnés” à la même piste, vous pouvez jouer le fichier “audio groove” original et modifier librement son tempo.



**Note :** Après avoir importé un “groove” généré par une ligne mélodique (et non pas un “groove” de percussion), le “groove” et les échantillons importés ne seront pas transposés avec les autres pistes de Style. Les données audio ne peuvent pas être transposées par le dispositif d’accompagnement automatique.

**Note :** Effectuez l’opération Import Groove avant de mettre l’instrument hors tension. Tous les fichiers “.GRV” générés par une opération Time Slice sont supprimés lors de la mise hors tension de l’instrument.

### From

Avec ce paramètre, vous sélectionnez l’un des modèles MIDI Groove (fichiers “.GRV”) générés lors de la sauvegarde de données après une opération Time Slice.

### To E/CV (Style Element/Chord Variation)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner le Style Element et la Chord Variation cibles.

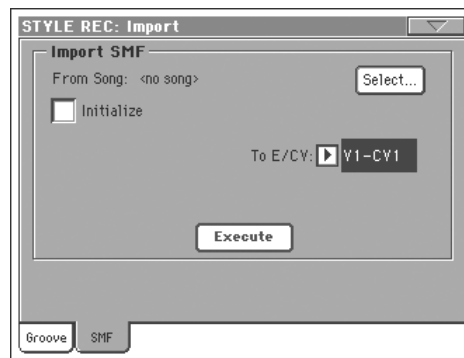
### To Track

Utilisez ce paramètre pour sélectionner la piste cible dans la Chord Variation sélectionnée. **Généralement, c’est la piste Percussion qui est suggérée**, du fait que la piste Drum est adaptée aux sons du Drum Kit standard (compte à rebours des temps, etc.). Lorsque le modèle du MIDI Groove a été importé, affectez le Son, auquel les échantillons “sectionnés” sont affectés, à la piste qui joue le modèle MIDI Groove.

## Import: Import SMF

Avec la fonction Import SMF vous importez des données MIDI d’un Fichier Standard MIDI (SMF) créé à l’aide de votre séquenceur externe et vous les transformez en Chord Variation.

**Note :** Cette fonction ne permet pas d’importer des données d’un morceau générique. Le Fichier Standard MIDI que vous voulez importer doit être programmé comme une Chord Variation de Pa2X.



Lorsque vous importez un SMF, les paramètres tels que CV Length, Meter, Tempo Changes, Program Changes et Expression sont reconnus. Ces paramètres sont importés sous forme d’en-tête du Style Element contenant la Chord Variation, à condition que le paramètre “Initialize” soit coché ou que le Style Element soit vide.

**Astuce :** On conseille de cocher le paramètre “Initialize” lors de l’importation de la première Chord Variation d’un Style Element et de le décocher lors de l’importation des Chord Variations suivantes.

- Les Sons affectés à chaque piste peuvent être importés, à condition que les événements de Program Change, Bank Select MSB et LSB soient disposés sur le premier ‘tick’ du SMF. Ces données sont chargées dans l’en-tête du Style Element et non pas sous forme de Sons affectés à la Style Performance.

**Note :** Vous pouvez remplacer les Sons disposés dans l’en-tête du Style Element par les Sons affectés à la Style Performance en cochant le paramètre “Original Style Sound” dans la page principale du mode Style Play (affichage Style Track).

- Si les données dites plus haut ne sont pas disposées sur le premier ‘tick’ du SMF importé, les Sons devront être affectés manuellement à chaque piste. Vous devez le faire dans la page “Record 1”, “Record 2” ou “Sound/Expression” du mode Style Record.

- Les paramètres Key/Chord, Chord Table, Expression, ainsi que tous les autres paramètres de Style Variation doivent être réglés manuellement dans les relatives pages Style Record.

- Le Tempo de démarrage, ainsi que le Volume de chaque piste, doivent être programmés sous forme de donnée de Style Performance et ensuite sauvegardés dans la Style Performance.

- Du fait que vous ne pouvez pas changer la vitesse (time signature), ce paramètre n’est pas reconnu.

- La longueur de la Chord Variation est la même de celle du SMF importé. Vous pouvez modifier la longueur en réglant la valeur du paramètre CV Length dans la page principale du mode Style Record.

**Astuce :** Si une note dépasse la dernière mesure de la Chord Variation, une mesure supplémentaire s'ajoute (si par exemple une note dépasse la fin de la quatrième mesure d'un modèle à 4 mesures, c'est une Chord Variation de 5 mesures qui est générée). Dans ce cas, modifiez la valeur du paramètre CV Length pour rétablir la longueur de la Chord Variation. La note qui dépasse sera coupée pour s'adapter à la nouvelle longueur du modèle (ou pattern).

Lorsque vous programmez une Chord Variation à l'aide d'un séquenceur externe, vous devez affecter chaque piste du Style au canal MIDI correspondant, selon le tableau suivant.

Canal MIDI	Piste du Pa2X
9	Bass
10	Drum
11	Percussion
12-16	Accompagnement 1-5

**Note :** Vous ne pouvez charger que des SMF sous format 0.

### From Song

C'est le nom du Fichier Standard MIDI à charger. Appuyez sur le bouton Select pour ouvrir le sélecteur de fichier et sélectionnez le fichier ".SMF".

### Select

Appuyez sur ce bouton pour ouvrir le sélecteur de fichier et charger le SMF.

### Initialize

Cochez ce paramètre si vous voulez que tous les réglages du Style Element cible (par ex., le, Key/Chord, le Chord Table, les Sons...) soient rétablis à leurs valeurs originales lors du chargement du SMF.

**Astuce :** On conseille de cocher le paramètre "Initialize" lors de l'importation de la première Chord Variation d'un Style Element et de le décocher lors de l'importation des Chord Variations suivantes.

### To E/CV

Avec ce paramètre, vous sélectionnez la Chord Variation cible.

### Execute

Après avoir réglé tous les paramètres de cette page, appuyez sur ce bouton pour importer le Fichier Standard MIDI dans la Chord Variation cible.

## Importer des SMF séparés par des marqueurs dans un Style

Au lieu d'importer des variations d'accords individuelles, vous pouvez importer un Style entier sous forme de fichier SMF séparé par des marqueurs, à savoir un seul fichier SMF contenant toutes les Chord Variations (Variation 1, Variation 2 etc.) séparées par un marqueur (les mêmes événements que ceux utilisés en mode Song Play).

1. A cette page, touchez le bouton [Select] et choisissez le fichier standard MIDI à importer.
2. Maintenez le bouton SHIFT enfoncé.
3. Sans relâcher le bouton SHIFT, touchez le bouton [Execute] à l'écran.
4. Relâchez le bouton SHIFT.

Pour créer un nouveau Style, nous vous suggérons de cocher l'option "Initialize". Ne la cochez cependant pas si le SMF chargé a été exporté d'un Style à éditer. Dans ce cas, il est très important de conserver tous les réglages antérieurs.

Les pistes de Styles et les canaux MIDI doivent avoir le même alignement que dans le tableau précédent pour répondre à la définition de format standard de Korg.

**Remarque:** Les pistes/canaux MIDI autres que ceux mentionnés ci-dessus sont ignorés au cours de l'importation.

Pour en savoir davantage sur les événements MIDI reconnus durant les opérations d'importation, voyez la "Liste des événements enregistrés" à la page 124. Les événements suivants sont isolés et automatiquement transférés dans l'en-tête Style Element au cours de l'importation:

- Métrique ("Time Signature"): cet événement est obligatoire.
- Commandes de contrôle CC00-32 (Bank Select MSB/LSB)
- Numéro de programme (PC, "Program Change")
- Commande de contrôle CC11 (Expression)

Les messages CC00 et CC32 ainsi que de changement de programme (PC) doivent être placés au début de chaque Chord Variation (tick "0").

S'ils ne sont pas sauvegardés dans le SMF, le changement de programme ainsi que les commandes de contrôle CC00, 11 et 32 peuvent toujours être programmés en mode Style Record avec les fonctions d'édition disponibles.

**Avertissement:** Le Pa2X ne reconnaît que les fichiers SMF de format 0 (zéro). Si vous avez du mal à importer votre fichier, votre séquenceur (ou votre station de travail audio numérique) exporte peut-être dans un format différent. Voyez le mode d'emploi du logiciel.

La structure du nom des marqueurs au sein du fichier SMF est "EnCVn". Les composants sont décrits dans le tableau suivant.

Composant	Explication
E	Elément de Style ('v' = variation, 'i' = intro, 'f' = fill (transition), 'e' = fin (ending))
n	No. d'élément de Style ('1'~'4' pour les variations, '1'~'2' pour tous les autres éléments de Style)
CV	Variation d'accord ('cv' = Chord Variation – aucun autre choix possible)
n	No. de variation d'accord [1~6 pour les variations, 1~2 pour le reste]

**Avertissement:** Vous ne pouvez utiliser que des minuscules dans le nom des marqueurs. Exemples de noms **admis**:

'i1cv2' = Intro1 – Chord Variation 2

'v4cv3' = Variation 4 – Chord Variation 3

Exemples de noms **non admis**:

'V1cv2', 'v1CV2', 'intro i1cv2', 'v1cv1 chorus'

L'ordre des variations d'accords au sein d'un fichier SMF n'a aucune importance. Elles peuvent être placées n'importe où dans le fichier SMF.

Dans le bas de la page figure une saisie d'écran d'un fichier créé avec Steinberg Cubase pour montrer à quoi ressemble un fichier SMF séparé par des marqueurs. Etant donné les analogies entre les stations de travail, le fichier ne sera pas très différent avec d'autres logiciels comme Logic, Digital Performer, Pro Tools ou Sonar.

## Export SMF

Avec la fonction Export SMF vous exportez une Chord Variation sous forme de Fichier Standard MIDI (SMF), en pouvant ainsi la modifier sur un séquenceur externe.



### To Song

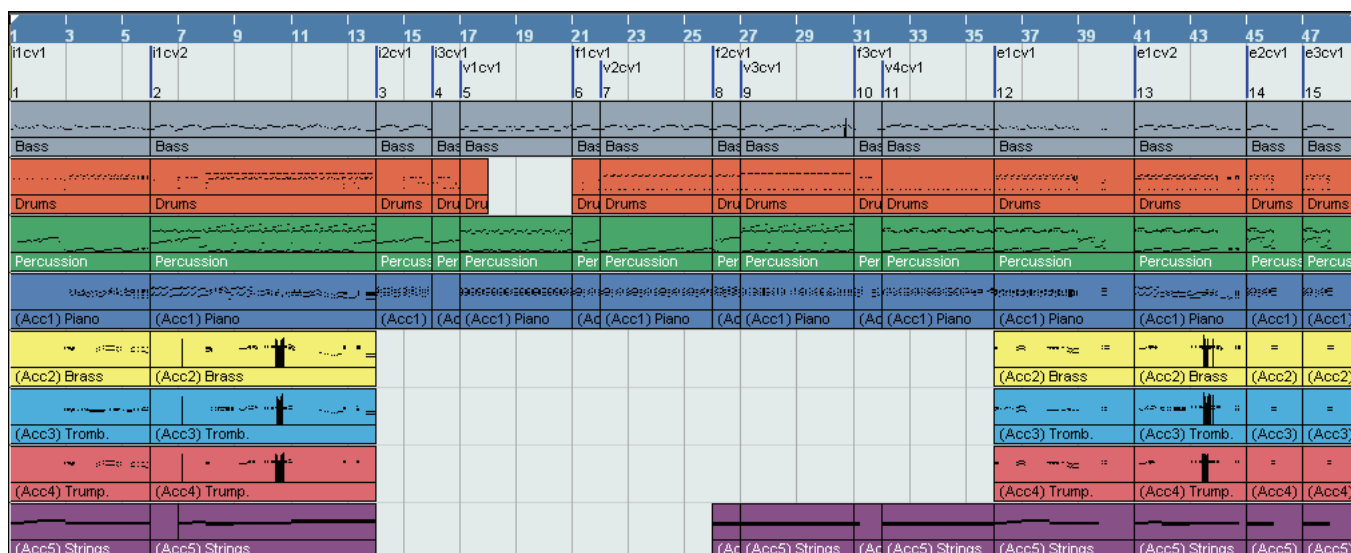
Ce paramètre (non éditable) visualise le nom du Fichier Standard MIDI à générer. Le nom (automatiquement affecté) est le même de celui de la Chord Variation exportée.

### From E/CV

Dans ce menu déroulant, vous sélectionnez l'une des Chord Variations disponibles dans le Style en cours de session.

### Execute

Après avoir sélectionné une Chord Variation, appuyez sur ce bouton pour l'exporter sous forme de Fichier Standard MIDI. Un sélecteur de fichier est visualisé à l'écran. Sélectionnez le dispositif cible et le répertoire, ensuite appuyez sur Save.



## Exporter des SMF séparés par des marqueurs

Au lieu d'exporter des variations d'accords individuelles, vous pouvez importer un Style entier sous forme de *SMF séparé par des marqueurs*, à savoir un seul fichier SMF contenant toutes les Chord Variations (Variation 1, Variation 2 etc.) séparées par un marqueur (les mêmes événements que ceux utilisés en mode Song Play).

1. A cette page, maintenez le bouton SHIFT enfoncé.
2. Sans relâcher le bouton SHIFT, touchez le bouton [Execute] à l'écran.
3. Relâchez le bouton SHIFT.
4. Assignez un nom au fichier standard MIDI où le style édité doit être sauvegardé.

Cette opération crée sur le dispositif sélectionné un fichier SMF au format 0 (zéro), contenant toutes les données MIDI du Style sélectionné. Chaque variation d'accord commence par un marqueur différent, nommé selon les conventions décrites ci-dessus, dans la section consacrée à l'importation).

Chaque variation d'accord comprend les informations suivantes au début (tick "0"):

- Métrique
- Commandes de contrôle CC00~32 (Bank Select MSB/LSB)
- Numéro de programme (PC, "Program Change")
- Commande de contrôle CC11 (Expression)

## Menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour la sélectionner. Pour quitter le menu, appuyez sur un point quelconque à l'écran, sans sélectionner une commande.



### Write Style

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Style et sauvegarder le Style dans la mémoire interne.

Voir les informations détaillées dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Style" à la page 150.

### Undo

*Disponible uniquement en mode Record.* En mode Record, ce paramètre annule la dernière donnée enregistrée et rétablit la situation précédente. Si sélectionné une seconde fois, il rétablit la donnée préalablement annulée.

### Copy Key/Ch (Copy Key/Chord)

Appuyez sur ce paramètre pour copier les réglages Key/Chord de la piste sélectionnée.

Voir les informations détaillées dans le chapitre "Boîte de dialogue Copy Key/Chord" à la page 150.

### Copy Sound

*(Disponible uniquement dans certaines pages d'édition).* Avec Style Element Track Control sélectionné dans la section d'édition, utilisez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Copy Sound et copier tous les Sons affectés aux pistes de la Style Variation en cours de session dans une Style Variation différente.

Voir les informations détaillées dans le chapitre "Boîte de dialogue Copy Sounds" à la page 151.

### Copy Expression

*(Disponible uniquement dans certaines pages d'édition).* Avec Style Element Track Control sélectionné dans la section d'édition, utilisez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Copy Expression et copier toutes les valeurs d'Expression affectées aux pistes de la Style Variation en cours de session dans une Style Variation différente.

Voir les informations détaillées dans le chapitre "Boîte de dialogue Copy Expression" à la page 151.

### Copy Keyboard Range

*(Disponible uniquement dans certaines pages d'édition).* Avec Style Element Track Control sélectionné dans la section d'édition, utilisez cette commande pour afficher la boîte de dialogue



Copy Keyboard Range et copier toutes les valeurs de Keyboard Range affectées aux pistes de la Style Variation en cours de session dans une Style Variation différente.

Voir les informations détaillées dans le chapitre “Boîte de dialogue Copy Key Range” à la page 151.

### Copy Chord Table

Disponible uniquement dans la page Style Element Chord Table. Sélectionnez cette commande pour ouvrir la boîte de dialogue Copy Chord Table (voir dans le chapitre “Boîte de dialogue Copy Chord Table” à la page 151).

### Delete Current Track

(Disponible uniquement dans les pages principales de Record). Sélectionnez cette commande pour supprimer la piste sélectionnée.

### Overdub Step Recording

(Disponible uniquement dans les pages principales de Record). Sélectionnez cette commande pour afficher la fenêtre d’enregistrement Overdub Step (voir dans le chapitre “Fenêtre Overdub Step Recording” à la page 152).

### Solo Track

Sélectionnez la piste qui doit jouer en soliste, ensuite cochez ce paramètre. Uniquement cette piste sera reproduite et le logo ‘Solo’ clignotera dans l’en-tête de la page.

Décochez ce paramètre pour quitter la fonction Solo.

**(SHIFT)** Gardez le bouton SHIFT enfoncé et survolez l’une des pistes qui doit jouer en soliste. Procédez de même pour une piste soliste sur laquelle vous désirez désactiver la fonction Solo.

### Exit from Record

Sélectionnez cette commande pour quitter le mode Record sans sauvegarder les modifications apportées au Style.

## Boîte de dialogue Write Style

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Write Style pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegardez dans la mémoire votre Style enregistré ou modifié, en choisissant soit la banque User, soit la banque Favorite.



Les paramètres sauvegardés dans le Style sont identifiés dans le mode d’emploi par le symbole **▶STYLE**.

### Name (nom)

▶STYLE

Nom du Style en cours de sauvegarde. Appuyez sur le bouton

**T** (Text Edit) affiché à côté du nom pour ouvrir la fenêtre Text Edit.

### Style Bank (banque du Style)

Banque cible de Styles. Chaque banque correspond à l’un des boutons STYLE SELECT. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner une banque différente.

### Style

Emplacement cible du Style dans la banque sélectionnée. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner un emplacement différent.

**Note :** Normalement, un User Style ou un Favorite Style est déjà disponible lors de l’écriture d’un Style. Néanmoins, vous pouvez écrire sur un Style d’usine (Factory Style), à condition que le paramètre “Factory Style and Pad Protect” soit décoché (voir à la page 282).

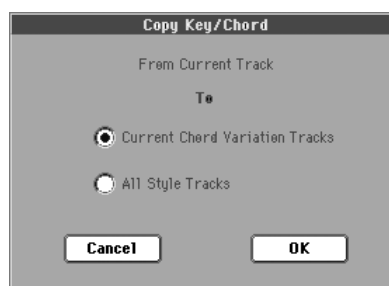
### Select... bouton (sélectionner...bouton)

Appuyez sur ce bouton pour afficher la fenêtre Style Select et sélectionner l’emplacement cible.

Dans la fenêtre Style Selec, appuyez sur les boutons du haut de la fenêtre pour sélectionner soit la banque User (Banl 11/20), soit les banques Favorite.

## Boîte de dialogue Copy Key/Chord

Appuyez sur ce paramètre pour copier les réglages Key/Chord de la piste sélectionnée en cours de session dans les autres pistes de la même Chord Variation, ou tout le Style. Cette fonction est très pratique pour modifier rapidement les modèles en évitant d’avoir des clés différentes dans la même Chord Variation.



### Current Chord Variation Tracks

Le Key/Chord de la piste en cours de session est copié sur toutes les pistes de la Chord Variation en édition.

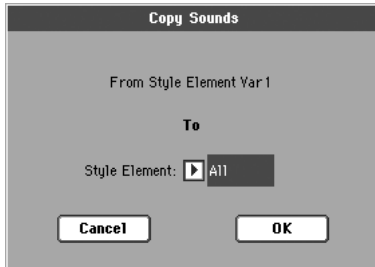
### All Style Tracks

Le Key/Chord de la piste en cours de session est copié sur toutes les pistes du Style (par ex., toutes les Chord Variations).



## Boîte de dialogue Copy Sounds

Dans le menu, appuyez sur ce paramètre pour afficher la fenêtre Copy Sounds dans laquelle vous copiez tous les Sons affectés aux pistes Style Element en cours dans une autre Style Element.



### From Style Element

*Non éditable.* Style Element couramment sélectionné.

### To Style Element

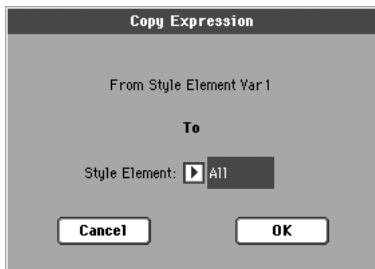
Style Element cible.

All Les réglages sont copiés dans toutes les Style Element du Style en édition.

Var1...CountIn Style Element individuel dans lequel copier les réglages.

## Boîte de dialogue Copy Expression

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Copy Expression pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous copiez toutes les valeurs d'Expression affectées aux pistes Style Element en cours dans une autre Style Element.



### From Style Element

*Non éditable.* Style Element couramment sélectionné.

### To Style Element

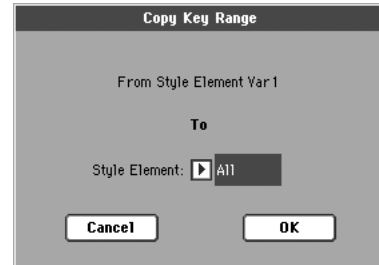
Style Element cible.

All Les réglages sont copiés dans toutes les Style Element du Style en édition.

Var1...CountIn Style Element individuel dans lequel copier les réglages.

## Boîte de dialogue Copy Key Range

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Copy Keyboard Range pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous copiez toutes les valeurs de Keyboard Range des pistes Style Element en cours dans une autre Style Element.



### From Style Element

*Non éditable.* Style Element couramment sélectionné.

### To Style Element

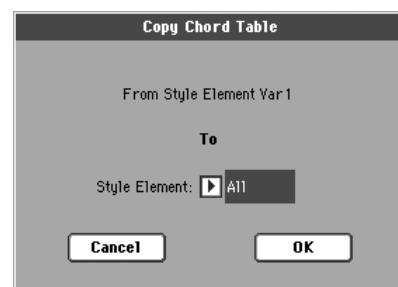
Style Element cible.

All Les réglages sont copiés dans toutes les Style Element du Style en édition.

Var1...CountIn Style Element individuel dans lequel copier les réglages.

## Boîte de dialogue Copy Chord Table

Visualisez cette fenêtre en choisissant le paramètre Copy Chord Table dans le menu de la page. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez copier le Chord Table du Style Element en cours de session dans un Style Element différent.



### To Style Element

Style Element cible.

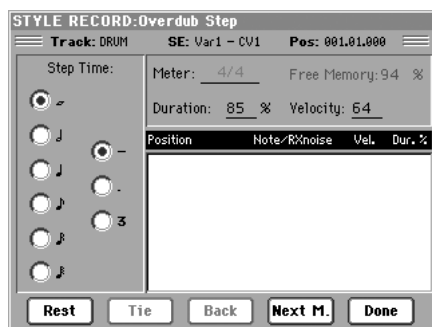
All Réglages qui seront copiés dans toutes les Style Element du Style en édition.

Var1...CountIn Style Element individuel dans lequel copier les réglages.

## Fenêtre Overdub Step Recording

Avec la fonction Step Record, vous créez un nouveau Style simplement en entrant des notes individuelles ou des accords dans chaque piste, en les jouant sur le clavier l'une après l'autre (nul besoin de respecter le tempo !). Cette fonction est très pratique lorsque vous devez copier une partition existante ou insérer un grand nombre de détails : elle est particulièrement adaptée pour créer des pistes de batterie ou de percussions.

Dans le menu, appuyez sur la commande "Overdub Step Recording" pour afficher cette fenêtre.



### Track (piste sélectionnée)

Nom de la piste sélectionnée en enregistrement.

DRUM...ACC5

Piste de Style.

### SE (Style Element Sélectionné)

Voir dans le chapitre "Element (Style Element)" à la page 125.

### CV (Chord Variation Sélectionnée)

Voir dans le chapitre "Chord Var (Chord Variation)" à la page 125.

### Pos (Position)

Correspond à la position de l'événement (note, silence ou accord) à insérer.

### Event list (liste des événements)

Événements déjà insérés. Vous pouvez effacer cet événement et le modifier de nouveau en appuyant sur le bouton Back.

### Valeurs de Step Time

Longueur de l'événement à insérer.

- o ... Valeur de la note.
- Standard (-) Valeur standard de la note sélectionnée.
- Dot (.) Augmente de moitié de sa valeur la note sélectionnée.
- Triplet (3) Valeur triplée de la note sélectionnée.

### Meter

Correspond à la vitesse (time signature de la mesure en cours. Ce paramètre n'est pas éditable. Vous réglez le paramètre Meter dans la page principale du mode Style Record, avant de démarrer l'enregistrement (voir les informations détaillées à partir du poste 6 à la page 131).

### Free Memory (mémoire libre)

Taille de mémoire restante pour l'enregistrement.

### Duration (durée)

Durée de la note insérée. Le pourcentage correspond toujours à la valeur du pas.

- 25% Staccatissimo.
- 50% Staccato.
- 85% Articulation ordinaire.
- 100% Legato.

### Velocity

Réglez ce paramètre avant de jouer une note ou un accord. Ce paramètre correspond au toucher ; le toucher de la note est reconnu et enregistré.

- Kbd Clavier. Sélectionnez ce paramètre en tournant à fond le Dial dans la direction des aiguilles d'une montre. Lorsque cette option est sélectionnée, le toucher de la note jouée est reconnu et enregistré.
- 1...127 Valeur de Toucher. L'événement est inséré avec la valeur de toucher programmée et la pression exercée sur la note lorsqu'elle est jouée sur le clavier sera ignorée.

### Rest (silence)

Appuyez sur ce bouton pour insérer un silence.

### Tie

Appuyez sur ce bouton pour lier la note insérée à la précédente.

### Back

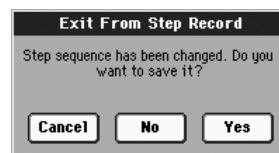
Retourne au pas précédent en effaçant l'événement inséré.

### Next M. (Mesure suivante)

Passé à la mesure suivante et remplit les espaces vides de silences.

### Done

Quitte le mode Step Record. Si vous avez inséré des notes, l'écran affiche une boîte de dialogue vous demandant soit de supprimer, soit d'annuler, soit de sauvegarder les modifications.



Si vous appuyez sur Cancel, vous ne quittez pas le mode Step Record et l'édition du morceau continue. Si vous choisissez No, les modifications ne sont pas sauvegardées et la fenêtre Step Record se referme. Si vous choisissez Yes, les modifications sont sauvegardées et la fenêtre Step Record se referme.

# Mode Pad Record

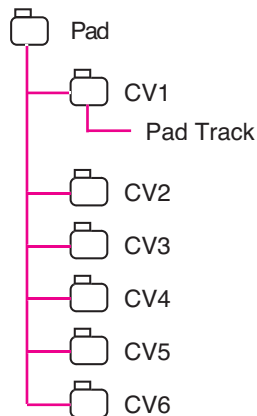
Avec le mode Pad Record vous pouvez créer des Pads personnels ou modifier un Pad existant.

## La structure du Pad

Le Pad, en fait, est un Style à une seule piste. En général, ce qui s'applique à l'enregistrement d'un Style s'applique également à l'enregistrement d'un Pad.

Vous pouvez sélectionner deux différentes catégories de Pads :

- Pads "Hit" : ils correspondent à peu près à ceux des versions précédentes. Bien qu'ils soient principalement utilisés sur des événements non transposés, ils fonctionnent également avec des accords ou des notes transposées (c'est à dire décalées). Généralement, ce sont des Séquences de notes ou d'accords séparés (voir plus bas).
- Pads "Sequence" : par exemple les modèles complexes d'une piste peuvent être transposés en jouant des accords différents sur le clavier – exactement comme pour les pistes de Style. On peut les comparer à un élément séparé, à une piste séparée, à une multi variation d'accord des Styles (voir illustration).



Chaque Pad est composé au maximum de six petites unités dénommées **Chord Variations (CV)**. Chaque Chord Variation est composée à son tour d'une piste individuelle (la piste Pad).

Exactement comme pour les Styles, lorsque vous jouez un accord dans la zone de reconnaissance des accords, c'est la Chord Variation correspondante qui est rappelée. Les accords reconnus sont associés à la Chord Variation par le biais du **Chord Variation Table**. Chaque Pad contient un Chord Variation Table.

Comme pour les Styles, le **Note Transposition Tables (NTT)** s'applique au Pads.

### Que faut-il enregistrer ?

L'enregistrement d'un Pad est l'enregistrement d'une piste individuelle, dans une série de Chord Variations, dans le Pad lui-même.

Vous ne devez pas nécessairement enregistrer toutes les Chord Variations. La plupart des fois, il suffit d'en enregistrer une.

### Données du Pattern vers données de piste

En mode Pad Record, comme vu plus haut, vous créez ou modifiez des modèles musicaux pour le Pad, tandis que les paramètres de la piste (tels que le Volume, le Pan, les réglages FX...) doivent être modifiés en mode Style Play.

- Après avoir créé ou modifié des modèles musicaux en mode Pad Record, sauvegardez-les en sélectionnant la commande Write Pad dans le menu de la page du mode Pad Record (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Pad" à la page 167).
- Après avoir modifié les paramètres de la piste Pad en mode Style Play, sauvegardez-les dans une Performance ou dans une Style Performance en sélectionnant la commande Write Current Style Performance dans le menu de la page du mode Style Play (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Style Performance" à la page 119).

## Afficher le mode Pad Record

Pour visualiser le mode Pad Record, affichez le mode Style Play et appuyez sur RECORD. L'écran affiche la fenêtre Style/Pad Record Select.



- Sélectionnez le paramètre **Record/Edit Pad** pour rechercher un Pad déjà présent et que vous désirez modifier. Si ce Pad correspond à un Pad prédisposé en usine, vous ne pouvez pas par la suite le sauvegarder sur son emplacement original (en fonction de l'état du paramètre "Factory Style et Pad Protect de la page Media > Preferences) ; pour le sauvegarder, vous devez sélectionner un emplacement User Pad.
- Sélectionnez le paramètre **Record New Pad** si vous désirez commencer par un nouveau Pad vide. Lorsque l'enregistrement est terminé, sauvegardez votre nouveau Pad dans un emplacement User Pad. (Les Pads peuvent être sauvegardés dans les emplacements "Factory Pad" uniquement si le paramètre "Factory Style and Pad Protect" est réglé à On).

Lorsque l'enregistrement, ou la modification de votre Pad Hit ou Sequence est terminé, vous devez le sauvegarder (voir plus bas le chapitre "Quitter en sauvegardant ou en effaçant les modifications") et quittez le mode Pad Record.

Maintenant, affichez la page Pad du mode Style Play ou du mode Song Play, affectez le nouveau Hit ou la nouvelle Sequence à un bouton Pad et ajustez les divers réglages du Pad (Volume, Pan et A/B FX Send... voir dans le chapitre "Pad/Switch: Pad" à la page 114). Pour finir, sauvegardez les réglages du Pad en sélectionnant la commande "Write Performance" ou "Write Current Style Performance" dans le menu de la page.

**Note : En mode Record, la pédale au pied et les contrôleurs EC5 sont désactivés, tandis que vous pouvez utiliser les pédales de volume et de type d'expression.**

## Quitter en sauvegardant ou en effaçant les modifications

Lorsque la modification de votre Pad est terminée, vous pouvez soit sauvegarder votre Pad dans la mémoire, soit effacer tous les changements apportés.

- Pour sauvegarder les changements, sélectionnez la commande “Write Pad” dans le menu de la page (voir dans le chapitre “Boîte de dialogue Write Pad” à la page 167).

- Pour effacer les changements apportés au Pad, sélectionnez la commande “Exit from Record” dans le menu de la page ou appuyez sur le bouton RECORD pour quitter le mode d’enregistrement et rétablir la page principale du mode Style Record.

**Astuce :** Sauvegardez souvent votre Pad pendant l’enregistrement pour en empêcher la perte éventuelle.

## Reproduire le Pad en mode Record/Edit

Lorsque vous êtes en mode Pad Record ou Pad Edit, vous pouvez reproduire la variation d’accords (Chord Variation) sélectionnée. Pour sélectionner une Chord Variation, affichez la page principale (Main) du mode Record/Edit.

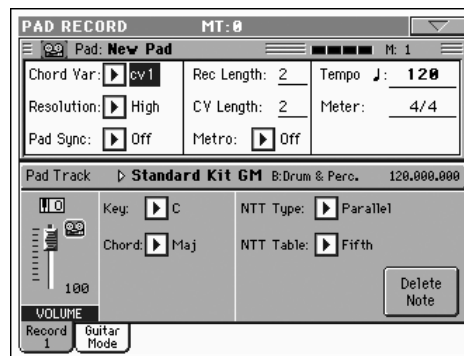
- Lorsque vous êtes dans la page principale (Main) ou dans les pages Event Edit, Quantize, Transpose, Velocity ou Delete, vous pouvez reproduire la Chord Variation sélectionnée. Appuyez sur START/STOP pour vérifier si elle vous plaît. Appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter la reproduction.
- Lorsque vous êtes dans les pages Sounds/Expression, Keyboard Range, Chord Table, Trigger/Tension, Delete All, Copy, Style Element Controls ou Style Control, vous pouvez reproduire tout le Pad. Appuyez sur START/STOP et jouez quelques accords pour procéder au test.

**Note :** Lorsque vous êtes dans ce mode, le modèle est toujours reproduit en boucle, même si le paramètre “Pad Type” est réglé à “One Shot” (voir à la page 164).

**Note :** En mode Pad Record, le mode Fingered 3 Chord Scanning est automatiquement sélectionné.

## La page principale du mode Pad Record 1

La page principale (Main) du mode Pad Record ressemble à une version simplifiée de la page principale du mode Style Record, avec juste une piste à enregistrer et aucun Style Element. Toutefois, elle présente un paramètre supplémentaire : “Pad Sync”.



Lisez les informations détaillées des divers paramètres dans le mode d’emploi. Les paragraphes suivants ne fournissent que les informations générales et les différences avec le mode Style Record.

### Secteur d’enregistrement des paramètres

#### Chord Var (Chord Variation)

Avec ce paramètre vous sélectionnez l’une des six Chord Variations (CV1 ... CV6) disponibles pour la modification ou l’enregistrement.

**Note :** Lorsque ce paramètre, et la valeur qui y est affectée, est écrit en minuscule (cv1...cv6), cela signifie que la Chord Variation est vide ; tandis que si le nom est écrit en majuscules (CV1...CV6), cela signifie qu’elle a déjà été enregistrée.

#### Resolution

Avec ce paramètre, vous réglez la quantification pendant l’enregistrement.

#### Pad Sync

▶PAD

Avec ce paramètre, vous réglez le mode de synchronisation du modèle du Pad.

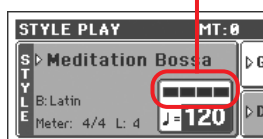
**Off** Aucune synchro. La séquence commence dès que vous appuyez sur le bouton PAD.

**Continued** Le modèle commence immédiatement, en synchro avec le tempo réglé pour l’arrangeur ou le Player. En fonction de la position en cours de session du compteur de temps, il se peut qu’il ne commence pas exactement sur la vraie position du début et il continue à partir de la position en cours de session.

Par exemple, si le compteur de temps de l’arrangeur ou du Player visualise le troisième temps et qu’il est en train de reproduire le tick 91, le Pad

commencera à jouer à partir de ce troisième temps, sur le tick 91

Compteur de temps



Il fonctionne exactement comme un Fill.

**Beat** La séquence commence sur le temps suivant, en synchro avec le tempo de l'arrangeur ou du Player. Il commence exactement sur la vraie position du début (par ex., tick 1 ou mesure 1).

### Rec Length (Recording Length) ▶PAD

Avec ce paramètre, vous réglez la longueur (en mesures) de l'enregistrement de la séquence. Sa valeur est toujours égale à, ou un diviseur de, la longueur de Chord Variation Length (voir paramètre suivant).

**Attention :** Si la valeur de CV Length est inférieure de celle de Rec Length, la valeur de Rec Length n'est pas immédiatement ajournée à l'écran. Par conséquent, vous pouvez encore librement modifier la valeur de CV Length, avant que les mesures excédentes cette valeur ne soient supprimées (voir le paragraphe Attention : "CV Length (Chord Variation Length)" suivant).

Toutefois, si vous appuyez sur START/STOP pour lancer l'enregistrement, la valeur réelle de Rec Length est modifiée par la nouvelle, même si la précédente valeur est encore affichée à l'écran.

### CV Length (Chord Variation Length) ▶PAD

Avec ce paramètre, vous réglez la longueur totale (max. 32 mesures) de la Chord Variation sélectionnée. Lorsque vous reproduisez un Style, cela correspond à la longueur du modèle d'accompagnement, lorsque l'accord correspondant à la Chord Variation est reconnu sur le clavier.

**Attention :** si vous réduisez Chord Variation Length après l'enregistrement, toutes les mesures successives à la longueur sélectionnée seront effacées. Faites donc très attention lorsque vous diminuez la longueur de CV Length après l'enregistrement ! Si malencontreusement vous faites cette erreur, il vaut mieux quitter l'enregistrement sans procéder à la sauvegarde (voir dans le chapitre "Exit from Record" à la page 166).

### Metro (Metronome)

Dans cette case, vous réglez le métronome.

- Off Aucun click du métronome n'est émis pendant l'enregistrement. Une mesure de compte à rebours sera jouée avant l'enregistrement.
- On1 Métronome enclenché, avec une mesure de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.
- On2 Métronome enclenché, avec deux mesures de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.

### Tempo

Sélectionnez ce paramètre pour utiliser les contrôles TEMPO/VALUE pour régler le tempo.

**Note :** Cette valeur n'est pas enregistrée ; elle est utilisée uniquement pour tester le modèle à des vitesses différentes pendant la modification ou l'enregistrement.

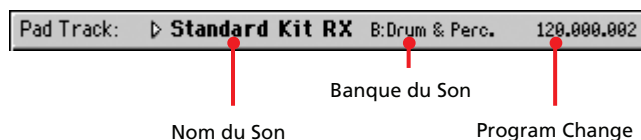
**Astuce :** Vous pouvez toujours modifier le Tempo, même si d'autres paramètres sont sélectionnés, en gardant enfoncé le bouton SHIFT et en tournant le DIAL.

### Meter ▶PAD

C'est la vitesse (time signature) de la séquence. Vous pouvez modifier ce paramètre uniquement lorsque la séquence est vide, par ex. avant de commencer à enregistrer.

### Case d'Infos de Pad Track

Cette ligne visualise le Son affecté à la piste sélectionnée.



Nom du Son

Banque du Son

Program Change

### Sound name ▶PAD

Son affecté à la piste Pad. Le triangle indique que vous pouvez appuyer sur le nom pour ouvrir la fenêtre Sound Select dans laquelle vous sélectionnez un Son différent.

### Sound bank ▶PAD

Banque à laquelle le Son sélectionné appartient.

### Program Change ▶PAD

Séquence du numéro de Program Change (Changement de Program) (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

### Case de l'état du volume des Pistes

#### Octave Transpose

Cet indicateur (non-éditable) affiche la transposition d'octave en cours de session. Modifiez cette valeur à l'aide des boutons OCTAVE TRANSPOSE du tableau de bord.

Vu que cette valeur n'est pas mémorisée avec le Pad, la transposition n'a cours que pendant l'enregistrement. Par exemple : si vous jouez un Do4 et +1 octave de transposition est sélectionné, c'est un Do5 qui est enregistré.

#### curseurs virtuels

Les curseurs virtuels correspondent à un affichage graphique du volume de chaque piste. Pour modifier le volume, survolez le curseur à l'écran et utilisez les contrôles TEMPO/VALUE pour modifier la valeur.

Cette valeur n'est pas sauvegardée avec le Pad. Elle est utilisée uniquement pour tester le volume du Pad pendant la modification ou l'enregistrement.



## Icônes de l'état de la piste

Etat de la piste. Appuyez sur l'icône pour modifier l'état.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.



Etat Record. Après le début de l'enregistrement, la piste reçoit les notes du clavier et de la borne MIDI IN.

## Case Clé/Accord

### Key/Chord

►PAD

Avec ces deux paramètres, vous réglez la clé originale et le type d'accord de la piste pour la Chord Variation en cours de session. Lors de la reproduction du modèle, cet accord sera reproduit exactement tel qu'il a été enregistré, sans traitement NTT (voir plus bas).

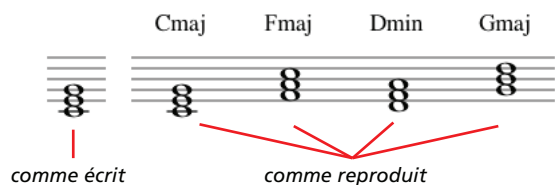
### NTT Type/Table

►PAD

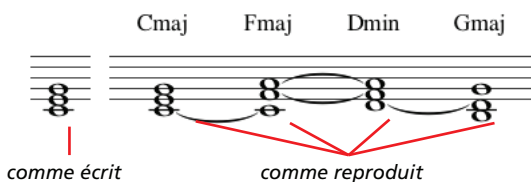
Les NTT (ou Tableaux de Transposition de Notes) sont des algorithmes sophistiqués qui permettent aux arrangeurs Korg de convertir les accords reconnus en modèles musicaux. Le tableau Note Transposition Table (NTT) détermine comment l'arrangeur transpose les modèles de notes lorsque vous jouez un accord qui ne correspond pas exactement à l'accord original de Chord Variation. Par exemple, si vous avez enregistré uniquement une Chord Variation pour l'accord de Do Majeur, lorsqu'un Do Majeur 7 est détecté sur le clavier, l'arrangeur doit transposer des notes pour créer la septième manquante.

Il y a deux types généraux de NTT :

- Lorsque ce sont les types **Parallel** qui sont sélectionnés, les notes sont transposées dans la zone déterminée par le paramètre Wrap Around. Ces types de tableaux sont parfaits pour jouer des parties de mélodie.



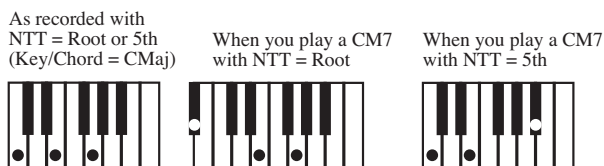
- Lorsque ce sont les types **Fixed** qui sont sélectionnés, l'arrangeur déplace finement les notes afin de rendre plus naturelles les lignes de legato et les changements d'accords. Ils sont parfaits pour jouer les pistes d'accords (telles que cordes, piano, etc.).



**Note :** On conseille, pour se conformer aux spécifications Korg, de régler NTT à "No Transpose" sur Intro 1 et Ending 1.

**Parallel/Root** La note principale (en DoMaj = Do) est transposée aux notes manquantes.

**Parallel/Fifth** La cinquième note (en DoMaj = Sol) est transposée aux notes manquantes.



**Parallel/i-Series** Tous les modèles originaux doivent être programmés en accords "Maj7" ou "min7". Lors du chargement d'instruments de la précédente série Korg i-Series, cette option est automatiquement sélectionnée.



**Parallel/No Transpose**

Aucune transposition n'est appliquée. L'accord n'est pas modifié et il est décalé dans la nouvelle clé tel quel. Le modèle reproduit exactement les notes enregistrées et il est décalé dans la nouvelle clé tel quel. C'est le réglage standard de Intro 1 et Ending 1 dans les Styles originaux Korg (qui prévoit que c'est une progression d'accord qui est normalement enregistrée et qui doit rester inchangée, indépendamment de la clé de jeu).

**Fixed/Chord** Ce tableau décale le plus de notes possibles, de manière à ce que les lignes de legato et les changements d'accords soient plus naturels. Il s'adapte parfaitement aux pistes d'accords (telles que cordes, piano, etc.). Contrairement au mode Parallel, l'accord programmé n'est pas décalé en fonction du paramètre Wrap Around ; il reste dans le voisinage de sa position originale et cherche des notes en commun parmi les accords.

**Fixed/No Transpose**

Les notes programmées peuvent être décalées uniquement par Master Transpose. Elles ne sont jamais décalées lorsque les accords sont modifiés.

## Bouton Delete Note

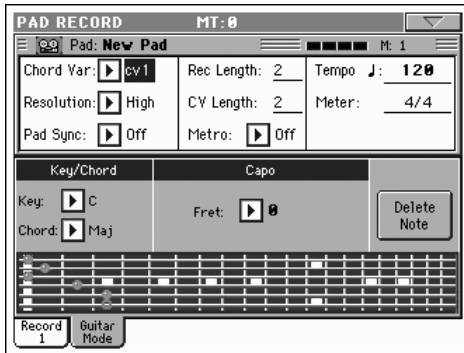
Avec une piste sélectionnée, vous utilisez cette commande pour supprimer une note individuelle ou un instrument de percussion individuel. Par exemple, pour supprimer un snare, gardez enfoncée la note Ré2 (correspondante au snare).

1. Appuyez sur le bouton "Delete Note" et gardez-le enfoncé.
2. Appuyez sur START/STOP pour lancer le Pad.
3. Lorsque vous approchez du passage contenant la note à supprimer, jouez la note sur le clavier. Gardez-la enfoncée jusqu'à ce que vous avez supprimé la dernière note.
4. Lorsque cette opération est terminée, relâchez le bouton Delete et la note à supprimer et appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter le Pad.

**Note :** Si la note à supprimer se trouve au début du modèle musical, appuyez sur la note avant de lancer le Pad.

## Page principale - Mode Guitar

Allez à la page Guitar Mode du mode Pad Record pour afficher Guitar Mode.



**Note :** Pour ouvrir cette page, il faut préalablement sélectionner une piste Guitar (voir dans "Track Type" à la page 164). Sinon, l'onglet de Guitar Mode est affiché en gris clair (c'est à dire qu'il ne peut pas être sélectionné).

**Note :** En cas de programmation d'une piste Guitar à l'aide d'un séquenceur externe, vérifiez que les pistes Guitar sont associées au canal juste. Affichez la page Global > MIDI > MIDI IN Channels et affectez la piste Style correspondante (généralement Acc1 ~ Acc5) au même canal de la piste Guitar sur le séquenceur externe. Ensuite, affichez la page Style Record > Style Track Controls > Type/Tension/Trigger et réglez la piste en tant que piste du type "Gtr" (voir dans "Track Type" à la page 164).

Guitar Mode vous permet de créer facilement des parties rythmiques de guitare vraiment très réelles, sans cette ennuyeuse et artificielle sensation que dégagent généralement les parties de guitare programmées avec le MIDI. Il vous suffit d'enregistrer quelques notes et vous obtiendrez des pistes rythmiques de guitare très réelles où chaque accord est joué conformément à sa position réelle sur la guitare, non pas comme ceux générés par la simple transposition d'un modèle écrit.

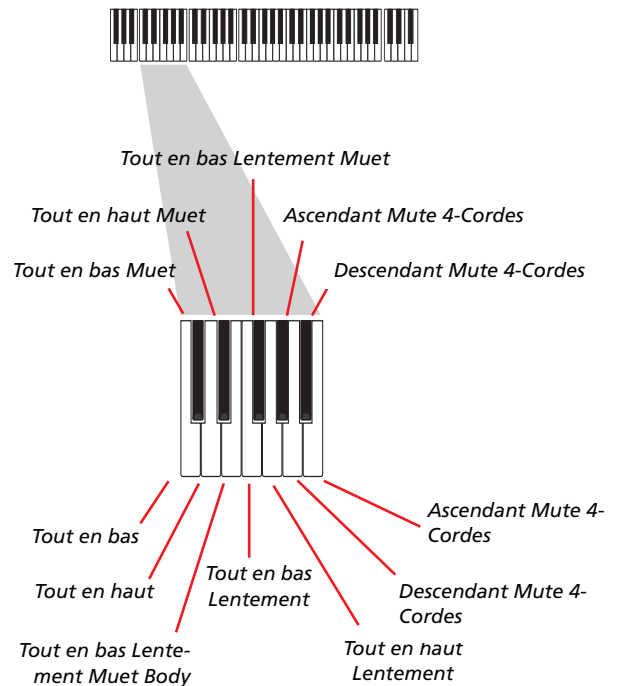
### A propos d'enregistrement

L'enregistrement d'une piste Guitar est tout à fait différent de l'enregistrement des autres types de pistes où vous jouez exactement les notes de la ligne de la mélodie. Avec les pistes Guitar, vous jouez les clés qui correspondent aux modes de pianotage ou vous jouez un arpège en utilisant les clés correspondantes aux six cordes (et les clés spéciales, correspondantes à la tonique et aux quintes). Les sections suivantes détaillent les diverses clés de contrôle.

### Enregistrer les types de pianotage (ou strumming)

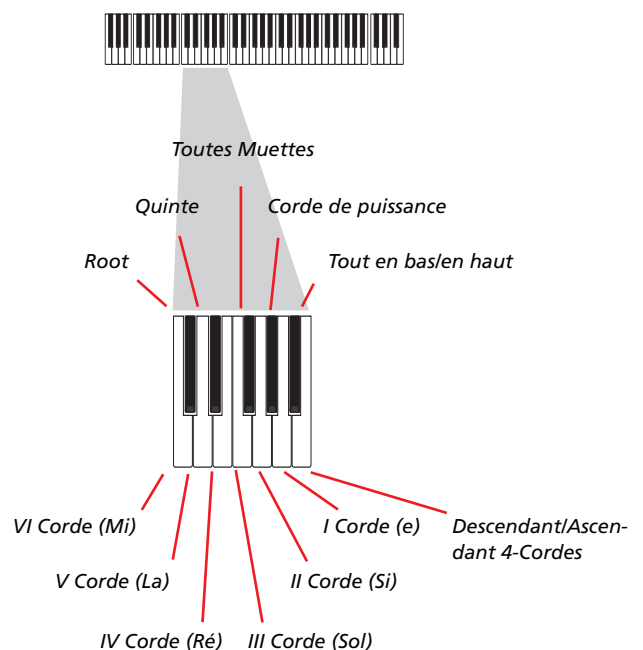
L'octave la plus basse d'un clavier à 61 touches est dédiée à la sélection d'un **type de pianotage (ou strumming)**. En appuyant

sur ces touches, vous jouez rapidement des échantillons de pianotage :



### Enregistrer des séquences individuelles

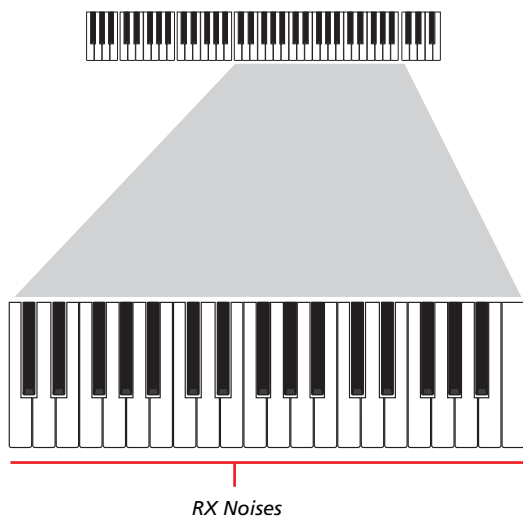
La deuxième octave d'un clavier à 61 touches est dédiée à la sélection d'une **séquence individuelle** (ou plus d'une) pour jouer les arpèges ou les cordes de puissance. Vous pouvez soit jouer un arpège libre avec les six accords de guitare affectés aux touches Do~La, soit jouer l'un des arpège échantillonné en appuyant sur les touches les plus aiguës. La tonique est toujours disponible sous la touche Do#, tandis que la quinte est toujours affectée à la touche Ré# ; avec ces deux touches, vous pouvez toujours jouer les notes les plus basses d'un arpège. Cette octave prévoit également une touche de remise à zéro (Fa#):





## Enregistrer les RX Noises

En outre, les trois octaves les plus aiguës d'un clavier à 61 touches sont utilisées pour activer les **RX Noises**:



## Sélectionner un Capo (ou capodastre)

Vous pouvez donc choisir des types de pianotage (ou strumming), des séquences individuelles et des RX Noises, mais aussi un capo (capodastre). Attention : cela peut couper certaines séquences individuelles, en fonction de l'accord composé. Vous voyez toujours qu'elles sont les cordes qui sont en train de jouer et celles qui ne jouent pas, tel que détaillé dans la section "Diagram" plus bas.

## Choisir une Clé/Accord (ou Key/Chord)

Le modèle est enregistré avec la clé indiquée par la paire de paramètres Key/Chord. Néanmoins, ce paramètre est tenu en compte uniquement pendant la reproduction de Intro 1 et Ending 1 Style Elements. Avec Intro 1 et Ending 1 (les deux Chord Variation 1 et 2), vous pouvez également saisir une progression d'accords. La progression s'effectue à l'aide de l'octave MIDI la plus basse (Do-1 ~ Si-1). Les types d'accords sont saisis par le biais de la dynamique, tel qu'illustré dans le tableau ci-contre :

Dyn.	Type d'accord	Dyn.	Type d'accord
1	Major	2	Major 6th
3	Major 7th	4	Major 7th flatted 5th
5	Suspended 4th	6	Suspended 2nd
7	Major 7th suspended 4th	8	Minor
9	Minor 6th	10	Minor 7th
11	Minor 7th flatted 5th	12	Minor major 7th
13	Dominant 7th	14	7th flatted 5th
15	7th suspended 4th	16	Dimished
17	Diminished major 7th	18	Augmented
19	Augmented 7th	20	Augmented major 7th
21	Major w/o 3rd	22	Major w/o 3rd and 5th
23	Flatted 5th	24	Diminished 7th

## Reproduire le modèle

En mode Style Play, le modèle de Guitar enregistré est transposé en fonction de l'accord reconnu sur le clavier. La manière dont il est transposé dépend du modèle programmé, avec les positions choisies, les modes de pianotage, etc.

## Paramètres du mode Guitar

Ci-contre la description détaillée des paramètres de la page Guitar Mode.

### Key/Chord

▶PAD

Avec cette paire de paramètres vous réglez la clé originale de la piste et le type d'accord. Ce paramètre ne fonctionne pas comme dans les autres pistes. En effet, dans les autres pistes, c'est toujours la clé de référence qui est utilisée pour la transposition du NTT, tandis que dans les pistes Guitar il y a une différence en fonction du fait que vous enregistrez une Chord Variation contenue dans une Intro ou dans un Ending Style Element ou une Chord Variation différente :

- Avec la plupart des Chord Variations, cet accord ne sera utilisé que pour l'écoute pendant l'enregistrement. Pendant la reproduction en mode Style Play, cet accord suivra la reconnaissance d'accords.
- Avec Intro 1 et Ending 1, cet accord sera utilisé en tant que référence pour la progression d'accord.

### Capo (0, I...X)

▶PAD

Un capo (de l'italien "capotasto", "c'est à dire capodastre") est un lien amovible appliqué sur le manche de la guitare, pour uniformiser la hauteur de toutes les cordes. On l'utilise pour raccourcir les cordes de manière à modifier le timbre et la position des accords (mais non leur forme).

0 Cordes ouvertes – aucun capo.

I...X Position du capo sur le manche (par ex., "I" correspond à la première frette, "II" à la seconde et ainsi de suite).

### Diagram

Le diagramme visualise comment un accord doit être plaqué sur le manche. Voici la signification des symboles :

Point rouge Corde pincée (par ex. la note jouée).

Point blanc Quinte qui joue en clé de Do#2.

X Non jouée ou note muette.

Barre gris clair Barré (un doigts appliqué sur les cordes, tel un capo mobile).

Barre gris foncéCapo.

## Procédure Pad Record

L'enregistrement d'un Pad ressemble beaucoup à celui d'un Style. Lisez donc les informations détaillées dans le chapitre correspondant du mode d'emploi.

## Menu Edit

Appuyez sur le bouton MENU en mode Pad Record pour afficher le menu Edit de Pad Record.



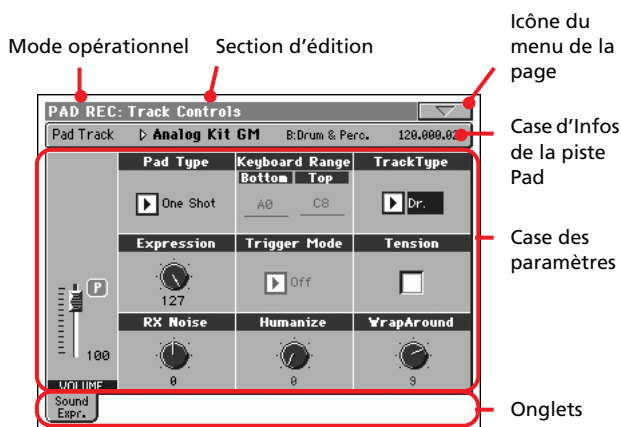
**Note :** Les pages Pad Edit sont une version simplifiée des pages Style Edit. Voir les informations détaillées des paramètres dans le chapitre correspondant du mode d'emploi.

**Note :** Lorsque le Pad est en reproduction, vous ne pouvez pas afficher les pages de la section Edit depuis la page principale (voir à la page 154). Vous devez d'abord arrêter la reproduction en appuyant sur MENU.

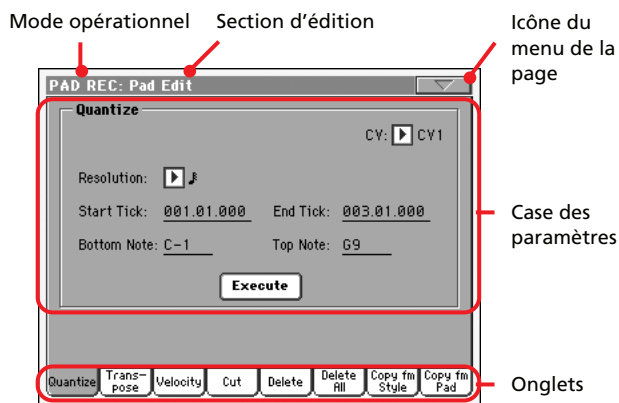
**Note :** Lorsque vous commutez des pages de la section Edit (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) à des pages différentes, le Pad (si en reproduction) est automatiquement arrêté.

## Structure de la page Edit

La plupart des pages d'édition présentent la même structure.



Certaines pages ont une structure légèrement différente.



### Mode opérationnel

Indique que l'instrument est en mode Pad Record.

### Section d'édition

Identifie la section d'édition en cours de session, correspondante à l'un des paramètres du menu d'édition (voir dans le chapitre "Menu Edit" à la page 159).

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page (voir dans le chapitre "Menu de la page" à la page 166).

### Case des paramètres

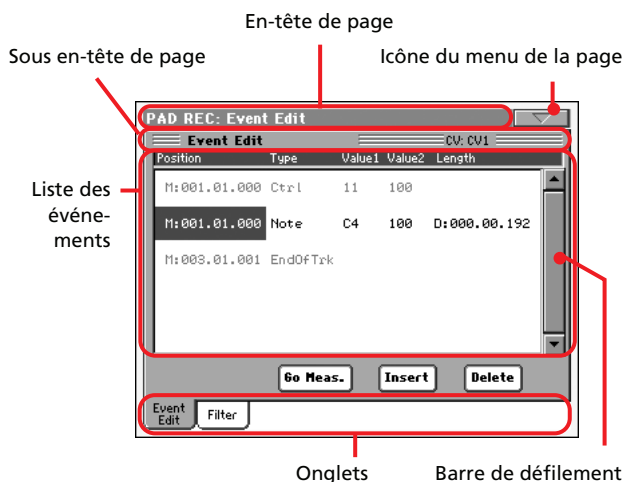
Chaque page présente plusieurs paramètres. Les pages sont disponibles sous les onglets. Voir les informations détaillées relativement aux divers types de paramètres dans les sections à partir de la page 160.

### Onglets

Utilisez ces onglets pour sélectionner l'une des pages d'édition de la section d'édition en cours de session.

## Event Edit: Event Edit

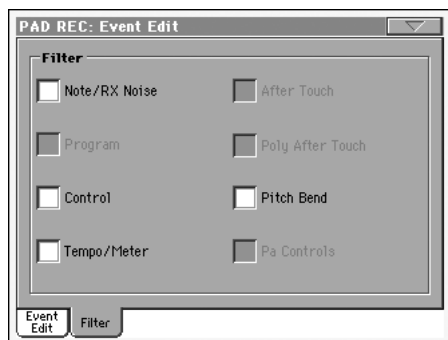
Dans la page Event Edit, vous modifiez chaque événement MIDI de la Chord Variation sélectionnée. Vous pouvez, par exemple, remplacer une note par une autre note ou modifier son toucher (par ex. sa valeur de dynamique).



Elle ressemble à la page Style Record's Event Edit. Voir dans le chapitre "Event Edit: Event Edit" à la page 134 les informations détaillées de la procédure d'édition d'un événement.

## Page Event Edit: Filter

Dans cette page vous sélectionnez les types d'événements qui doivent être visualisés dans la page Event Edit.



Activez à On le filtre pour tous les types d'événements que vous ne désirez pas visualiser dans la page Event Edit.

**Note :** Certains événements sont visualisés en "gris clair" et ne peuvent donc pas être édités du fait que ces événements ne peuvent pas être modifiés dans un Pad.

Elle ressemble à la page Style Record's Event Edit. Voir dans le chapitre "Event Edit: Filter" à la page 136 les informations détaillées de la page du filtre.

## Pad Edit: Quantize

La fonction de quantification permet de corriger les erreurs de rythme commises pendant l'enregistrement ou de donner plus d'incision au modèle.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Exécute.

### CV (Chord Variation)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner la Chord Variation pour l'édition.

### Resolution

Ce paramètre définit la quantification après l'enregistrement.

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de quantification.

### Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de quantification du clavier.

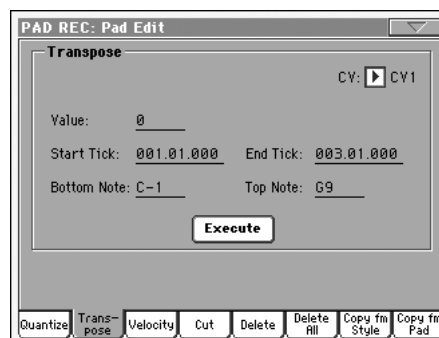
### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Edit: Transpose

Dans cette page, vous transposez (décalez) la(les) piste(s) sélectionnée(s).

**Note :** Après la transposition, rappelez-vous d'ajuster le paramètre "Key/Chord" dans la page principale du mode Pad Record (voir à la page 156).



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Exécute.

### CV (Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner la Chord Variation pour l'édition.

#### Value

Valeur de transposition ( $\pm 127$  demi-tons).

#### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de la transposition.

#### Bottom / Top Note

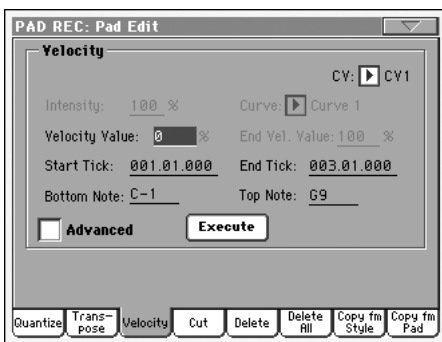
Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de transposition à appliquer au clavier.

#### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Edit: Velocity

Dans cette page, vous définissez la valeur de toucher (dynamique) des notes de la piste sélectionnée.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### CV (Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner la Chord Variation pour l'édition.

#### Value

Valeur de transposition ( $\pm 127$  demi-tons).

#### Intensity

(Disponible uniquement en mode Advanced). Utilisez ces paramètres pour définir le coefficient d'ajustement des données de dynamique dans la direction de la courbe réglée dans le paramètre "Curve".

#### Curve

(Disponible uniquement en mode Advanced). Utilisez ce paramètre pour sélectionner l'un des six types de courbes et régler comment la dynamique changera au fur et à mesure.

### Start / End Vel. Value

(Disponible uniquement en mode Advanced). Valeur de dynamique sur les ticks du début et de la fin de la plage sélectionnée.

1...127 Valeur de dynamique.

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage à modifier.

### Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de l'étendue du clavier à modifier.

### Advanced

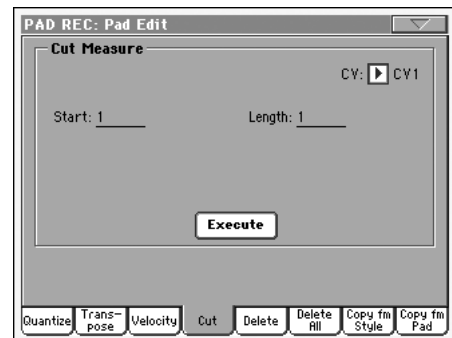
Lorsque cette case est cochée, vous pouvez modifier les paramètres "Intensity", "Curve", "Start Velocity Value" et "End Velocity Value".

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Edit: Cut

Dans cette page, vous supprimez rapidement la mesure sélectionnée (ou une série de mesures) dans la Chord Variation sélectionnée. Tous les événements suivants sont déplacés en arrière pour remplacer la(les) mesure(s) supprimée(s).



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### CV (Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner la Chord Variation pour l'édition.

#### Start

Première mesure de la coupure.

#### Length

Nombre de mesures à couper.

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Edit: Delete

Dans cette page, vous pouvez supprimer des événements MIDI du Pad. Cette fonction ne supprime pas les mesures du modèle. Pour supprimer toute la mesure, vous devez utiliser la fonction Cut (voir dans le chapitre "Pad Edit: Cut" à la page 161)



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### CV (Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner la Chord Variation pour l'édition.

### Event

Type d'événement MIDI à supprimer.

- |                 |  |
|-----------------|--|
| All             | Tous les événements. Toutefois, la mesure, même vide, n'est pas supprimée dans Chord Variation.  |
| Note            | Toutes les notes dans la plage sélectionnée.   |
| Dup.Note        | Toutes les notes doubles. Lorsque deux notes ayant la même hauteur sont présentes dans le même tick, celle dont le toucher est inférieur sera supprimée.   |
| After Touch     | Événements After Touch.<br><i>Note : Ce type de données est automatiquement supprimé pendant l'enregistrement.</i>   |
| Pitch Bend      | Événements Pitch Bend.   |
| Prog.Change     | Événements Program Change, les blocs Control Change #00 (Bank Select MSB) et #32 (Bank Select LSB) étant exclus.<br><i>Note : Ce type de données est automatiquement supprimé pendant l'enregistrement.</i>  |
| Ctl.Change      | Tous les événements de Control Change tels, par exemple, Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...  |
| CC00/32...CC127 | Événements Single Control Change. Les numéros doubles de Control Change (tels 00/32) sont des blocs MSB/LSB.<br><i>Note : Certains CC sont automatiquement supprimés pendant l'enregistrement. Voir le tableau dans le mode d'emploi en ce qui concerne les informations détaillées des données disponibles.</i> |

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de suppression.

### Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de clavier à supprimer.

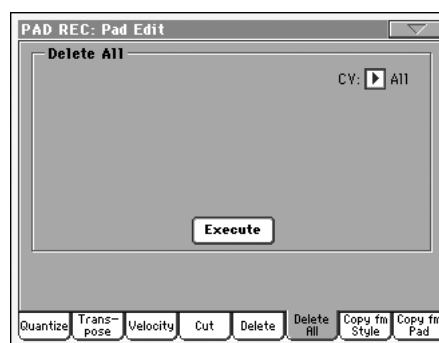
*Note : Ces paramètres sont activés uniquement si les options All ou Note sont sélectionnées.*

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Edit: Delete All

Cette fonction vous permet de supprimer rapidement une Chord Variation ou un Pad entier.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### CV (Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner la Chord Variation à supprimer.

- |           |  |
|-----------|--|
| All       | Toutes les Chord Variations, par ex. tout le Pad. Après la suppression, tous les paramètres sont rétablis à leur état de défaut. |
| CV1...CV6 | Une Chord Variation.   |

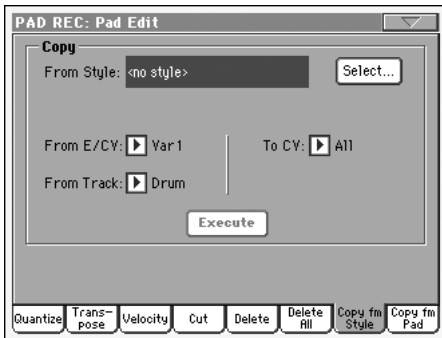
### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Edit: Copy from Style

Dans cette page, vous pouvez copier la piste d'un Style et la transformer en un modèle de Pad.

**Attention :** L'opération Copy supprime toutes les données de l'emplacement cible (overwrite).



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

**Note :** Si l'on copie trop d'événements sur le même "tick", l'écran affiche le message "Too many events!" (trop d'événements) et l'opération Copy échoue.

**Note :** Lorsque vous copiez dans une Chord Variation existante, la donnée de Program Change n'est pas copiée afin que les Sons originaux de la Chord Variation restent inchangés.

### From Style

Avec cette option, vous sélectionnez le Style source duquel vous désirez copier la piste. Appuyez sur le bouton **Select** pour afficher la fenêtre Style Select et sélectionner le Style source.

### From E/CV (Style Element/Chord Variation)

Ce paramètre sélectionne la source Style Element et Chord Variation.

Var1...End2 Un seul Style Element, par ex. toutes les Chord Variations.

V1-CV1...E2-CV2

Une seule Chord Variation.

### From Track

Ce paramètre sélectionne la piste source à copier.

Drum-Acc5 Une piste individuelle du Style Element, ou de la Chord Variation, sélectionné.

### To CV (Chord Variation)

Ce paramètre sélectionne la Chord Variation cible dans le Pad en cours de session.

CV1...CV6 Chord Variation cible.

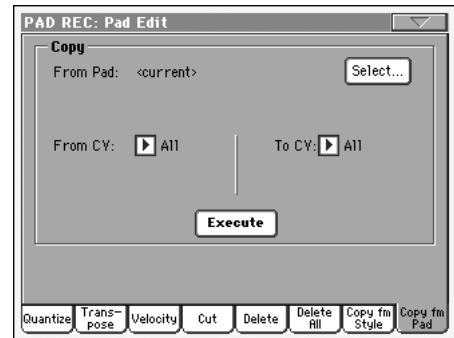
### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Edit: Copy from Pad

Dans cette page, vous copiez une Chord Variation d'un autre Pad. Vous pouvez, par conséquent, copier tout un Pad.

**Attention :** L'opération Copy supprime toutes les données de l'emplacement cible (overwrite).



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

**Note :** Si l'on copie trop d'événements sur le même "tick", l'écran affiche le message "Too many events!" (trop d'événements) et l'opération Copy échoue.

**Note :** Lorsque vous copiez dans une Chord Variation existante, la donnée de Program Change n'est pas copiée afin que les Sons originaux de la Chord Variation restent inchangés.

### From Pad

Avec cette option, vous sélectionnez le Pad source duquel vous désirez copier la Chord Variation. Appuyez sur le bouton **Select** pour afficher la fenêtre Pad Select et sélectionner le Pad source.

### From CV (Chord Variation)

Ce paramètre sélectionne la source Chord Variation.

All Toutes les Chord Variations, par ex. tout le Pad. Vous ne pouvez pas modifier la cible qui est automatiquement réglée à All.

CV1...CV6 Une seule Chord Variation.

### To CV (Chord Variation)

Ce paramètre sélectionne la Chord Variation cible dans le Pad en cours de session.

CV1...CV6 Chord Variation cible. Automatiquement réglé à All si le paramètre "From CV" est également réglé à All.

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Track Controls: Sound/Expression

Dans cette page, vous affectez un Son différent à la piste Pad ; de même vous pouvez ajuster son Volume (CC#07), les valeurs d'Expression (CC#11), ainsi que régler d'autres paramètres tels que l'étendue du clavier (Keyboard Range), le type de piste (Track Type), le Mode Trigger, la Tension et le Wrap Around.



### Sound/Bank ▶PAD

Son affecté à la piste Pad.

### Pad Type ▶PAD

Avec ce paramètre vous déterminez si le Pad doit jouer une seule fois ou en boucle.

**Note :** En mode Pad Record, le modèle est toujours reproduit en boucle, même si ce paramètre est réglé à "One Shot".

**One Shot** Lorsque vous appuyez sur l'un des boutons PAD, le Pad correspondant n'est reproduit qu'une seule fois. C'est très pratique pour reproduire les Hits ou les Sequences qui ne doivent jouer qu'une seule fois.

**Loop** Lorsque vous appuyez sur l'un des boutons PAD, le Pad correspondant est complètement reproduit et, arrivé à sa fin, il recommence à jouer depuis le début. Appuyez sur STOP dans la section PAD pour arrêter la reproduction. C'est très pratique pour reproduire des séquences cycliques.

### Expression ▶PAD

Avec ce bouton, vous réglez la valeur d'Expression (CC#11) de la piste Pad. Cette valeur est affichée au début de la liste Event Edit.

On utilise l'Expression pour égaliser un Pad avec les autres Pads. Si, par exemple, vous désirez rendre plus doux, par rapport à la moyenne, le Pad que vous êtes en train d'enregistrer, il vous suffit de diminuer la valeur d'Expression.

### Volume

Avec ce curseur, vous réglez la valeur du Volume (CC#07) de la piste Pad. Cette valeur n'est pas sauvegardée avec le Pad ; elle ne sert qu'à tester le volume du Pad pendant la modification ou l'enregistrement.

### Keyboard Range ▶PAD

L'option Keyboard Range transpose automatiquement toutes les notes du modèle trop aiguës ou trop basses en hauteur par rapport à l'instrument acoustique original, lorsqu'elles sont trans-

posées par l'arrangeur. Le son de l'instrument du Pad résultera ainsi plus naturel.

**Note :** Le paramètre Keyboard Range est ignoré pendant l'enregistrement. La piste Pad peut jouer sur toute l'étendue du clavier.

### Trigger Mode ▶PAD

(Non disponible si Track Type = Drum). Ce réglage détermine comment les pistes du type Bass et Acc sont harmonisées lorsque les accords changent.

**Off** Chaque fois que vous jouez un nouvel accord, les notes en cours seront stoppées. La piste n'émet aucun son tant qu'une nouvelle note n'est pas détectée dans le modèle.

**Rt** (Retrigger) Le son s'arrête et de nouvelles notes détectant l'accord reconnu seront reproduites.

**Rp** (Repitch) Les nouvelles notes détectant un accord reconnu seront reproduites et elles joueront dans la bonne tonalité les notes que l'on est en train de jouer. Le son ne s'arrête jamais. C'est très pratique pour les pistes Guitar et Bass.

### Track Type ▶PAD

Utilisez ce paramètre pour définir le type de piste Pad.

**Drum** Piste Drum. Ce type de piste n'est pas transposée par l'arrangeur ; elle est utilisée pour les Drum Kits ou pour les pistes que vous ne voulez pas transposer lorsque vous jouez un accord différent.

**Bass** Piste Bass. Ce type de piste joue toujours la tonique lorsque vous changez d'accord.

**Acc** Piste Accompagnement. Vous pouvez librement utiliser ce type de piste pour les modèles mélodiques ou harmoniques des modèles d'accompagnement.

**Gtr** Piste Guitar. Ce type de pistes utilise le Mode Guitar pour créer des pianotages de guitare (voir dans "Page principale - Mode Guitar" à la page 157). Lorsque ce type est sélectionné, le paramètre "Tension" ne peut pas être modifié (il est automatiquement réglé à 0).

### Tension ▶PAD

La Tension ajoute des notes (une 9ème, une 11ème et/ou une 13ème) à celles à peine jouées, même si elles ne sont pas écrites dans le modèle. Ce paramètre détermine si la Tension incluse dans l'accord reconnu doit ou non être ajoutée aux pistes du type Acc.

**On** La Tension est ajoutée.

**Off** Aucune Tension n'est ajoutée.

### Wrap Around ▶PAD

Le wrap-around est la limite supérieure d'extension des pistes Pad. Le modèle du Pad sera transposé conformément à l'accord joué. Si l'accord est trop aigu, la piste Pad joue dans un registre trop aigu et donc tout à fait irréal. Toutefois, si elle atteint le point de wrap-around, elle est automatiquement décalée une octave plus bas.

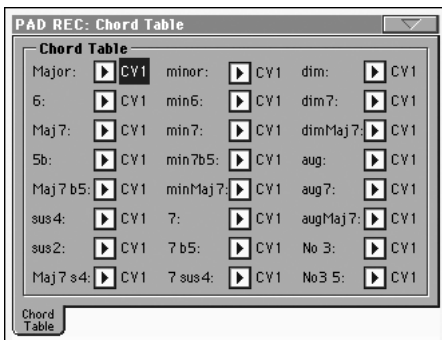


Le point de wrap-around peut séparément être réglé par intervalles de demi-tons, jusqu'à un maximum de 12 demi-tons, relativement à la note clé de l'accord réglée dans la page principale du mode Pad Record (voir dans le chapitre "Key/Chord" à la page 156).

- 1...12 Décalage maximum (par intervalles de demi-tons) de la piste par rapport à la clé originale du modèle du Pad.

## Pad Chord Table

C'est la page où vous affectez une Chord Variation à chaque accord reconnu. Lorsqu'un accord est reconnu, la Chord Variation affectée est automatiquement sélectionnée par l'arrangeur pour jouer la piste Pad.



### Chord / Chord Variation

▶PAD

Utilisez ces paramètres pour affecter une Chord Variation aux accords les plus importants.

## Import: Import Groove

Avec la fonction Import Groove vous chargez les fichiers MIDI Grooves (fichiers ".GRV") générés par la fonction Slice (voir dans le mode Sampling "Time Slice"). En important ces données dans une piste Pad et en affectant le Son basé sur des échantillons "sectionnés" à la même piste, vous pouvez jouer le fichier "audio groove" original et modifier librement son tempo.



### From

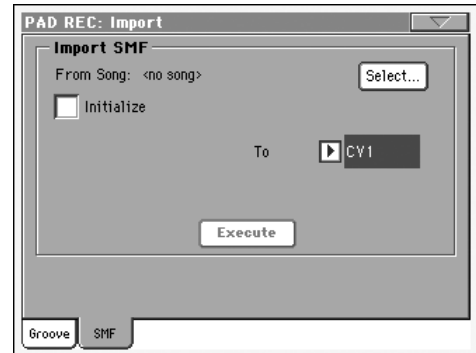
Avec ce paramètre vous sélectionnez l'un des modèles MIDI Groove (fichiers ".GRV") générés lors de la sauvegarde de données après une opération Time Slice.

### To CV (Chord Variation)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner la Chord Variation cible.

## Import: Import SMF

Avec la fonction Import SMF vous importez des données MIDI d'un fichier Standard MIDI (SMF) créé à l'aide de votre séquenceur externe pour les transformer en une Chord Variation.



Lorsque vous programmez une Chord Variation sur un séquenceur externe, vous devez affecter la piste Pad au canal MIDI #10.

**Note :** Vous ne pouvez charger que des SMF sous format 0.

### From Song

C'est le nom du fichier Standard MIDI que vous désirez charger. Appuyez sur le bouton Select pour afficher le sélecteur de fichiers et sélectionner le fichier ".SMF".

### Select

Appuyez sur ce bouton pour afficher le sélecteur de fichier et charger le SMF.

### Initialize

Cochez cette case si vous désirez ajouter tous les réglages du Pad (tels que Key/Chord, Chord Table, Sound...) lorsque vous chargez le SMF.

**Astuce :** Cochez le paramètre "Initialize" lorsque vous importez la première Chord Variation du Pad et décochez le lorsque vous importez les Chord Variations suivantes.

### To CV

Utilisez ce paramètre pour sélectionner la Chord Variation cible.

### Execute

Après avoir réglé tous les paramètres de cette page, appuyez sur ce bouton pour importer le fichier Standard MIDI dans la Chord Variation cible.

## Export: SMF

Avec la fonction Export SMF vous exportez une Chord Variation sous forme de fichier Standard MIDI (SMF) pour pouvoir ainsi la modifier sur un séquenceur externe.



### To Song

Ces paramètres (non-éditables) affichent le nom du fichier Standard MIDI qui doit être généré. Le nom (automatiquement affecté) est le même de celui de la Chord Variation exportée.

### From CV

Dans ce menu déroulant, vous sélectionnez l'une des Chord Variations disponibles pour le Pad en cours de session.

### Execute

Après avoir sélectionné une Chord Variation, appuyez sur ce bouton pour l'exporter sous forme de fichier Standard MIDI. L'écran affiche un sélecteur de fichier. Sélectionnez le dispositif et le répertoire cible et ensuite appuyez sur Save.

## Menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu de la page. Appuyez sur une commande pour le sélectionner. Appuyez sur un point quelconque à l'écran pour quitter la page sans sélectionner une commande.



### Write Pad

Lorsque vous avez enregistré ou modifié votre Pad et que vous désirez sauvegarder ces changements, sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Pad et sauvegarder le Pad dans la mémoire interne.

Voir les informations détaillées dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Pad" à la page 167.

### Undo

Disponible uniquement dans la page principale du mode Pad Record et dans certaines pages Pad Edit. En mode Record, ce paramètre annule la dernière donnée enregistrée et rétablit la situation précédente. Si sélectionné une seconde fois, il rétablit la donnée préalablement annulée (fonction "Redo").

### Delete Pad Track

Disponible uniquement dans la page principale du mode Pad Record. Sélectionnez cette commande pour supprimer la piste Pad.

### Overdub Step Recording

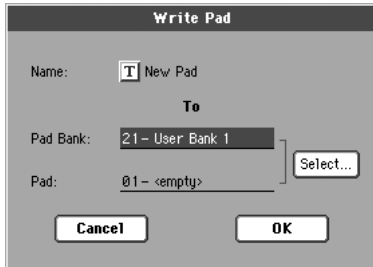
Disponible uniquement dans la page principale du mode Pad Record. Sélectionnez cette commande pour afficher la fenêtre d'enregistrement Overdub Step (voir les informations détaillées dans le mode d'emploi - chapitre Style Record).

### Exit from Record

Sélectionnez cette commande pour quitter le mode Record sans sauvegarder les modifications apportées au Pad.

## Boîte de dialogue Write Pad

Dans le menu de la page, sélectionnez le paramètre Write Pad pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegarder dans la mémoire votre Pad enregistré ou modifié.



Les paramètres sauvegardés dans le Pad sont identifiés dans le mode d'emploi par le symbole **▶PAD**.

### Name ▶PAD

Nom du Pad en cours de sauvegarde. Appuyez sur le bouton

**T** (Text Edit) affiché à côté du nom pour ouvrir la fenêtre Text Edit.

### Pad Bank

Banque cible de Pads. Vous ne pouvez sélectionner qu'une banque User.

### Pad

Emplacement cible du Pad dans la banque sélectionnée. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner un emplacement différent.

*Note : Normalement, un User Pad est déjà disponible lors de l'écriture d'un Pad. Néanmoins, vous pouvez écrire sur un Pad d'usine (Factory Pad), à condition que le paramètre "Factory Style and Pad Protect" soit décoché (voir page Media > Preferences).*

### Select... button

Appuyez sur ce bouton pour afficher la fenêtre Pad Select et sélectionner l'emplacement cible.

## Mode opérationnel Song Play

Le mode opérationnel Song Play permet de reproduire les Morceaux. Vu que le Pa2X est doté de deux Players internes, vous pouvez reproduire deux Morceaux simultanément. Ceci est particulièrement pratique pour mixer deux Morceaux pendant une exhibition sur le vif. Les Morceaux peuvent être du type Fichier MIDI Standard, Karaoke™ ou MP3.

Vous pouvez jouer le Morceau sur toute l'extension du clavier avec les quatre pistes clavier (Upper 1-3, Lower), sélectionner des Sons et des Effets différents pour les pistes clavier en sélectionnant des Performances et des STS. De même, vous pouvez sélectionner un Voice Processor Preset différent par le biais d'une Performance ou d'un STS.

En mode Song Play, utilisez la fonction SongBook pour sélectionner automatiquement votre genre musical préféré. Quatre STS peuvent être associés au Morceau du SongBook.

*Vous pouvez également utiliser le mode Song Play en Easy Mode (voir dans le chapitre correspondant à la page 28).*

## Contrôles de transport

Vous pouvez utiliser les contrôles de transport individuels de chacun des Players internes. Utilisez les contrôles PLAYER 1 pour le Player 1 et PLAYER 2 pour le Player 2. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Contrôles de Transport de PLAYER 1" à la page 11).

## MIDI Clock

En mode Song Play, le MIDI Clock est toujours généré par le Player interne, même si le paramètre Clock est réglé à MIDI ou USB (voir dans le chapitre "Clock Source" à la page 246). Dans ce mode, le Pa2X ne reçoit pas les messages MIDI Clock transmis par le MIDI IN.

Le Pa2X ne transmet, sur la borne MIDI OUT ou sur le port USB, que le message de MIDI Clock généré par le Player 1. Pour adresser les messages de MIDI Clock, le paramètre "Clock Send" doit être activé (voir page 246).

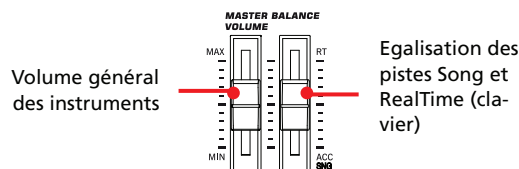
## Tempo Lock et Link Mode

Si le Tempo du nouveau Song sélectionné ne doit pas changer, activez la fonction TEMPO LOCK. Lorsque le témoin de ce bouton est allumé, vous pouvez changer manuellement le Tempo à l'aide de DIAL.

Lorsque Tempo Lock est activé, Link Mode est également activé (voir dans le chapitre "Link Mode" à la page 191). Ainsi, les deux Players utilisent le même Tempo.

## Master Volume, Balance, X-Fader

Lorsque le curseur MASTER VOLUME contrôle le volume général de l'instrument, vous pouvez utiliser le curseur BALANCE pour égaliser les pistes Songs et Pad à l'encontre des pistes clavier.



Utilisez le curseur X-Fader pour égaliser le Player 1 et le Player 2. Le positionner au centre pour obtenir le volume maximum sur les deux Players.



**Remarque:** Quand ce curseur est à fond de course vers la gauche ou la droite, des paroles, des accords, une partition et des marqueurs différents peuvent être affichés, et une autre piste Harmony peut être sélectionnée.

## Paramètres de la piste

Les réglages des pistes clavier effectués en mode Song Play peuvent être sauvegardés dans une Performance. Par la suite, il vous suffit de sélectionner une Performance différente pour rappeler des réglages différents.

Certains réglages des pistes Song, tels que le panoramique, le volume et les envois FX, dépendent du fichier Midi.

Les modifications des pistes Song apportées en mode Song Play ne peuvent pas être sauvegardées dans un fichier Midi car leur édition ne s'effectue qu'en temps réel. Pour sauvegarder de manière permanente les modifications apportées aux divers paramètres du Song, vous devez utiliser le mode Sequencer.

## Fichiers MIDI Standard et Sons

Le format original des fichiers Song du Pa2X est le Standard MIDI File (SMF), un standard universel établi par tous les fabricants. Vous pouvez lire ces fichiers avec tous les instruments musicaux ou les ordinateurs.

Néanmoins, des différences peuvent se présenter. Lorsque vous enregistrez un Morceau avec votre Pa2X (mode Sequencer), utilisant uniquement des Sons General MIDI (c'est à dire ceux dont le nom a le suffixe 'GM'), vous pouvez reproduire par la suite ce Morceau, virtuellement, sur n'importe quel autre instrument musical ou ordinateur. Si vous utilisez des Sons originaux Korg, vous pourriez ne pas trouver ces mêmes sons dans des instruments de marque différente.

Lorsque vous lisez des SMF en mode Song Play, la lecture de fichiers, n'utilisant que des sons General MIDI, ne provoque aucun problème. Néanmoins, les sons peuvent différer si vous reproduisez un Morceau composé avec un instrument différent: en effet, même si la compatibilité à d'autres formats du Pa2X Tels que GS ou XG est très vaste, des différences peuvent se présenter.

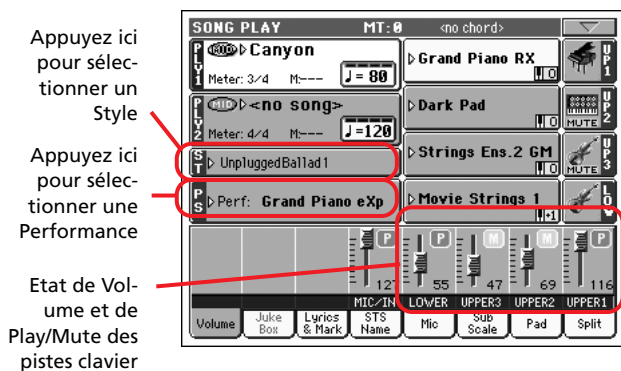
Dans ce cas, affichez le mode opérationnel Sequencer, chargez le SMF et affectez manuellement les Sons qui ne correspondent pas, en les remplaçant par des Sons similaires présents sur le Pa2X. Sauvegardez de nouveau le SMF et maintenant le Morceau est reproduit en mode Song Play avec les Sons corrects.

## Pistes clavier, Pad et Player

Le Pa2X est doté de deux Players. Chaque Morceau peut être composé au maximum de 16 pistes et donc au total 32 pistes Players.

Vous pouvez en outre jouer sur le clavier les quatre pistes clavier additionnelles (Upper 1-3 et Lower). Vous pouvez éditer l'état de Volume et de Play/Mute de ces pistes dans la page principale du mode Song Play (voir illustration ci-contre).

Avec le mode Song Play affiché, vous pouvez encore sélectionner des Performances ou des STS du dernier Style sélectionné. Pour sélectionner un jeu de STS différent, vous devez d'abord sélectionner un Style différent.



Vous pouvez modifier les sons affectés aux PAD avec les pistes clavier, mais aussi en sélectionnant un Style différent ou une saisie Song Book différente.

Lorsque vous affichez le mode Song Play depuis le mode Style Play, les pistes clavier et Pad sont les mêmes que celles en mode Style Play.

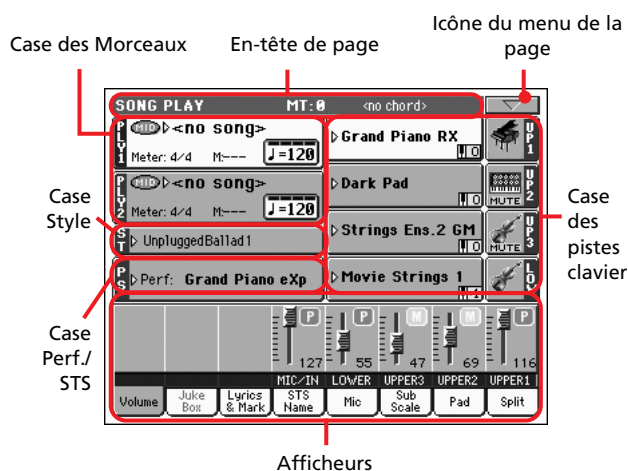
## Page principale

Appuyez sur SONG PLAY pour afficher cette page depuis n'importe quel autre mode opérationnel.

**Note :** Lorsque vous passez de Style Play à Song Play, Song Setup est automatiquement sélectionné et plusieurs paramètres peuvent changer.

Pour rétablir cette page à partir d'une page d'édition de Song Play, appuyez soit sur le bouton EXIT, soit sur le bouton SONG PLAY.

Pour afficher alternativement les pistes clavier (Affichage Normal) et les pistes du Morceau (Affichage Song Tracks), appuyez sur le bouton TRACK SELECT. A la première pression de ce bouton, ce sont les pistes 1-8 qui sont affichées ; à la deuxième pression, ce sont les pistes 9-16 ; à la troisième pression, ce sont de nouveau les pistes clavier qui sont sélectionnées. (Voir dans les chapitres "Pages Song Tracks 1-8 et 9-16" et "Afficheur du Volume" à partir de la page 172).



### En-tête de page

Cette ligne affiche le mode opérationnel en cours, la transposition et la reconnaissance des accords.



Nom du mode opérationnel      Master Transpose (par demi-tons)      Accord reconnu

### Nom du mode opérationnel

Nom du mode opérationnel en cours.

### Master transpose



Valeur de Master transpose exprimée sous forme de demi-tons. Vous pouvez modifier cette valeur à l'aide des boutons TRANSPOSE du tableau de bord.

**Note :** Vous pouvez également transposer des fichiers MP3. Rappelez-vous, toutefois, que la transposition reste comprise dans la plage -5...+6 demi-tons. Cette plage suffit à couvrir toutes les clés, en empêchant une dégradation audio excessive. Toute transposition en-dehors de cette plage sera automatiquement modifiée pour s'adapter à cette plage. C'est ainsi que vous pouvez appliquer une valeur de transposition de +7 (Just Fifth Up) et la voir affichée à

l'écran, bien que le MP3 joue 5 demi-tons en-dessous (Just Fourth Down).

**Note :** La transposition peut automatiquement être modifiée en sélectionnant une autre Performance. On peut également la modifier en chargeant un Fichier MIDI Standard généré par un instrument de la série Pa de Korg.

Pour empêcher la modification de la transposition, "verrouillez" le paramètre Master Transpose dans Global (voir dans le chapitre "Page General Controls: Lock" à la page 240), ensuite sauvegardez Global dans la mémoire (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 255).

### Accord reconnu

Cette case affiche l'accord reconnu lorsque vous jouez un accord sur le clavier. Si aucune abréviation d'accord n'est affichée, cela signifie qu'aucun mode de reconnaissance des accords n'a été sélectionné à l'aide des boutons CHORD SCANNING (voir dans le chapitre "Section ACCOMPANIMENT – CHORD SCANNING" à la page 12).

### Icône du menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Menu de la page" à la page 192.



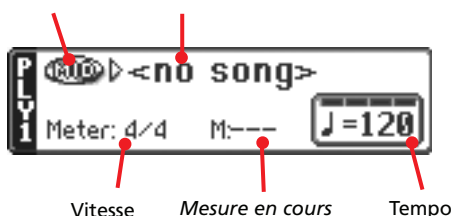
### Case Songs

Cette case affiche les noms des Morceaux, ainsi que leurs paramètres, en fonction du type de Morceau sélectionné.



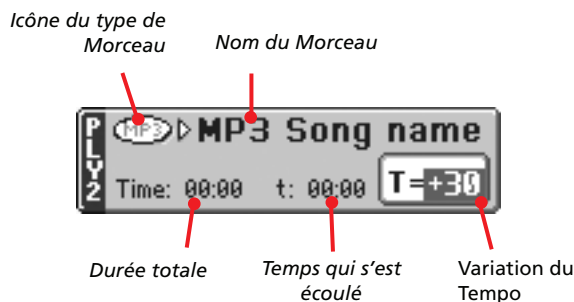
Voici l'affichage Song lorsqu'un **Fichier MIDI Standard** ou **Karaoke** a été sélectionné:

Icône du type de Morceau    Nom du Morceau



Vitesse    Mesure en cours    Tempo

Et voici l'affichage lorsqu'un **fichier MP3** a été sélectionné :



### Case Ply 1/2

Deux Morceaux différents peuvent être affectés aux deux Players (Ply. 1 et Ply. 2) . Chaque Player a ses propres paramètres.

### Icône du type de Morceau

Des Morceaux de types différents peuvent être affectés aux Players. Cette icône affiche le type de fichier.



Fichier MIDI Standard, souvent abrégé SMF (extension du fichier : \*.MID ou \*.KAR). Le SMF (\*.MID) est le format standard international que le Pa2X adopte en tant que format de base du Song lors de l'enregistrement d'un nouveau Morceau. Un fichier MIDI Karaoke (\*.KAR) est une extension du format SMF.



Format MPEG Layer-3 ou MP3 (fichier avec extension: \*.MP3). C'est un fichier audio comprimé, qui peut être généré sur n'importe quel type d'ordinateur ou sur le Pa2X même.



Pouvant être affecté uniquement au Player 1. Un fichier Jukebox (extension du fichier : \*.JBX) peut être affecté au Player 1, mais son nom n'est pas affiché dans cette case. L'icône JBX est affichée avec le nom du Morceau sélectionné en cours de session dans la liste Jukebox.

**Note :** Pour créer ou modifier un fichier Jukebox, affichez la page Jukebox Edit (voir à la page 188).

### Nom du Morceau

Affiche le nom du Morceau affecté au Player correspondant.

- Si le Player est déjà sélectionné (affiché sur fond blanc), appuyez sur le nom du Morceau pour afficher la fenêtre Song Select.
- Si le Player n'est pas sélectionné (affiché en vidéo inversée), il faut d'abord le sélectionner et ensuite appuyer sur le nom du Morceau pour ouvrir la fenêtre Song Select.

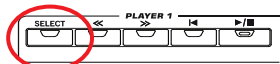
Lorsque la fenêtre Song Select est affichée, appuyez sur un Song ou sur un fichier Jukebox (voir dans le chapitre "Les paramètres sauvegardés dans la case Song Play Setup de Global sont identifiés par le symbole dans le mode d'emploi." à la page 194).

Si vous sélectionnez sur le Player un autre Morceau pendant que le premier est encore en reproduction, celui-ci s'arrête et c'est le nouveau Morceau qui est prêt à être reproduit.

Pour sélectionner un Morceau, vous pouvez également appuyer sur le bouton SELECT (du tableau de bord) correspondant au



Player désiré. Appuyez de nouveau sur SELECT pour sélectionner un Morceau en composant son numéro (voir dans le chapitre "Sélectionner un Morceau à l'aide de son numéro d'identification" à la page 90).



### Meter (vitesse)

Ce paramètre est affiché uniquement si un Fichier MIDI Standard ou un Fichier Karaoke a été sélectionné.

Vitesse (time signature) du Song en cours de session.

### Numéro de la Mesure

Ce paramètre est affiché uniquement si un Fichier MIDI Standard ou un Fichier Karaoke a été sélectionné.

Numéro de la mesure en cours de session.

### Tempo

Ce paramètre est affiché uniquement si un Fichier MIDI Standard ou un Fichier Karaoke a été sélectionné.

Tempo du métronome. Sélectionnez ce paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier le tempo. Vous pouvez également ne pas sélectionner ce paramètre : il suffit de garder enfoncé le bouton SHIFT et d'utiliser le DIAL pour modifier le tempo du Player sélectionné.

**Astuce :** Vous pouvez sélectionner le paramètre Tempo de Player 2 dans la page principale lorsque celui de Player 1 l'est déjà. A l'aide du DIAL, vous modifiez le Tempo de Player 2 et à l'aide de SHIFT + DIAL vous modifiez le Tempo de Player 1.

### Durée totale

Ce paramètre est affiché uniquement lorsqu'un fichier MP3 a été sélectionné.

Durée totale (en minutes:secondes) du fichier MP3 sélectionné.

### Temps qui s'est écoulé

Ce paramètre est affiché uniquement lorsqu'un fichier MP3 a été sélectionné.

Temps qui s'est écoulé (en minutes:secondes) depuis le début de la reproduction du fichier MP3.

### Variation du Tempo

Ce paramètre est affiché uniquement lorsqu'un fichier MP3 a été sélectionné.

Variation du tempo original du fichier MP3, dans une plage de  $\pm 30\%$  de la valeur originale du tempo. Lorsque le Tempo est modifié, les fichiers MP3 sont légèrement accélérés ou ralentis (dans une plage de  $\pm 30\%$  du tempo original). Cela peut sembler banal et pourtant pour le faire il faut appliquer des technologies de pointe que Korg, grâce à des algorithmes très sophistiqués, est en mesure d'appliquer au temps.

## Case Style

Style sélectionné en cours de session. Vous pouvez sélectionner un Style tout en jouant vos Morceaux de manière à l'avoir prêt dès que vous passez en mode Style Play. Vous pouvez également y modifier les réglages de Pad et de STS (du fait que les Pads et les STS sont rappelés par le Style).

Appuyez sur le nom du Style pour afficher la fenêtre Style Select. Vous pouvez également utiliser la section STYLE SELECT du tableau de bord.



Style sélectionné

## Case Performance/STS

Cette case affiche le nom de la dernière Performance sélectionnée ou le nom du dernier STS sélectionné.



Performance ou STS sélectionnés

### Performance ou STS sélectionnés

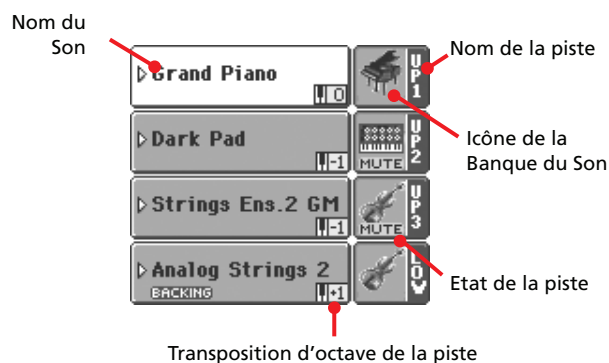
Dernière Performance (PERF) sélectionnée ou dernier Single Touch Setting (STS) sélectionné.

Appuyez sur le nom pour ouvrir la fenêtre Performance Select. Vous pouvez également utiliser la section PERFORMANCE/SOUND SELECT pour sélectionner une autre Performance.

Pour sélectionner un autre STS, utilisez les quatre boutons SINGLE TOUCH SETTING situés sous l'écran.

## Case Pistes clavier

Cette case affiche les pistes clavier.



### Sound name

►PERF ►STS

Nom du Son affecté à la Piste clavier correspondante.

- Si la piste est déjà sélectionnée (affichée sur fond blanc), appuyez sur le nom du Son pour ouvrir la fenêtre Sound Select.
- Si la piste n'est pas sélectionnée (affichée en vidéo inversée), vous devez d'abord la sélectionner et ensuite appuyer sur le nom du Son pour ouvrir la fenêtre Sound Select.



Voir les informations détaillées de la fenêtre Sound Select dans le chapitre “Fenêtre Sound Select” à la page 86.

### Octave de transposition de la piste clavier ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

*Non éditable.* Octave de transposition de la piste correspondante. Pour modifier individuellement la transposition de chaque piste, affichez la page d’édition “Mixer/Tuning: EQ Gain” du mode Song Play (voir les informations détaillées dans le chapitre “Mixer/Tuning: Tuning” à la page 104).

Vous pouvez également transposer toutes les pistes Upper en appuyant sur les boutons UPPER OCTAVE du tableau de bord.

### Nom de la piste clavier

*Non éditable.* Nom de la piste correspondante

Abréviation	Piste	Jeu
UP1	Upper 1	Mélodie (main droite)
UP2	Upper 2	
UP3	Upper 3	
LOW	Lower	Accompagnement (main gauche)

### icône de la Banque du Son ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

Cette icône indique la Banque à laquelle appartient le Son en cours de session.

### Etat de la piste clavier ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

Etat de la piste correspondante : activée/coupée. Appuyez sur cette icône pour modifier son état.

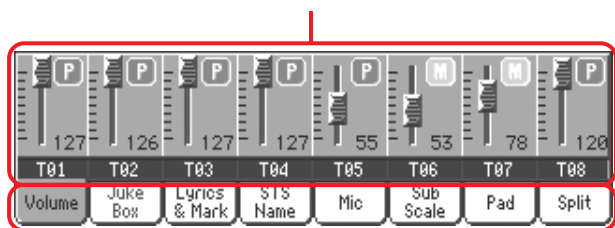
Aucune icône Etat Play. La piste peut être reproduite.

**MUTE** Etat Mute. La piste est coupée.

### Afficheurs

La moitié inférieure de la page principale contient les divers afficheurs que vous pouvez sélectionner en appuyant sur les onglets correspondants. Voir les informations détaillées dans les relatives sections, à partir de la page 173.

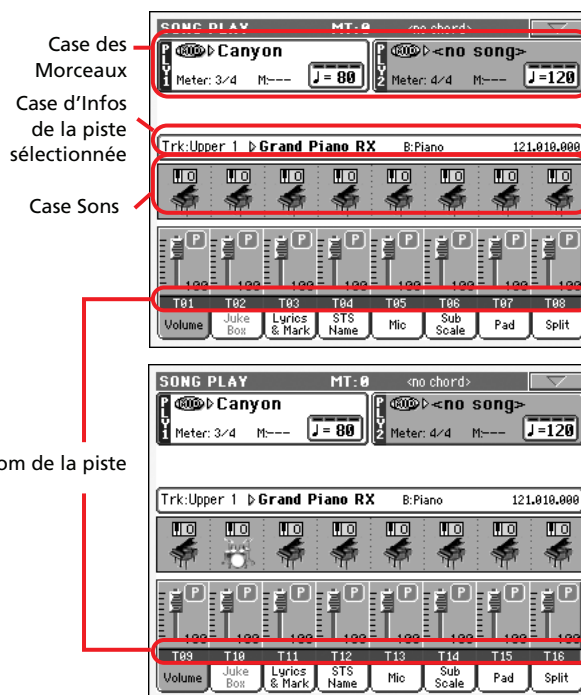
Afficheur du Volume



Onglets

## Pages Song Tracks 1-8 et 9-16

Appuyez plusieurs fois sur le bouton TRACK SELECT pour visualiser en cycle l’affichage Normal et l’affichage Song Tracks 1-8 et Song Tracks 9-16. Dans l’affichage Song Track, la moitié supérieure de la page principale change pour visualiser les paramètres des pistes du Morceau.



Nom de la piste

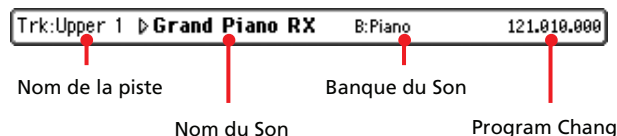
Appuyez de nouveau sur TRACK SELECT pour rétablir l’affichage Normal (pistes clavier). (Voir dans le chapitre “Page principale” à la page 169).

### Case des Morceaux

Bien que différente, cette case fonctionne comme la case Song de l’affichage Normal.

### Case d’Infos de la piste sélectionnée

Cette ligne visualise le Son affecté à la piste sélectionnée. Le Son est affiché dans la page principale, ainsi que dans plusieurs autres pages d’édition.



### Nom de la piste

Nom de la piste sélectionnée.

### Nom du Son

Son affecté à la piste sélectionnée. Appuyez sur cette case pour visualiser la fenêtre Sound Select et sélectionner un Son différent.

### Banque du Son

Banque à laquelle le Son sélectionné appartient.

### Program Change

Séquence du numéro de Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

### Case Sons

Cette case affiche les Sons et l'octave de transposition des huit pistes affichées.



Octave de transposition de la piste du Morceau    Nom du Son

### Octave de transposition de la piste du Morceau

*Non éditable.* Octave de transposition de la piste correspondante. Pour modifier l'octave de transposition, affichez la page d'édition "Mixer/Tuning: EQ Gain" du mode Song Play (voir les informations détaillées dans le chapitre "Mixer/Tuning: Tuning" à la page 104).

### Icône de la Banque du Son

L'icône visualise la banque à laquelle appartient le Son en cours de session. Survolez une fois l'icône pour sélectionner la piste correspondante (les informations sont visualisées dans la case d'Infos de la Piste Sélectionnée détaillée plus haut). Survolez-la une deuxième fois pour visualiser la fenêtre Sound Select.

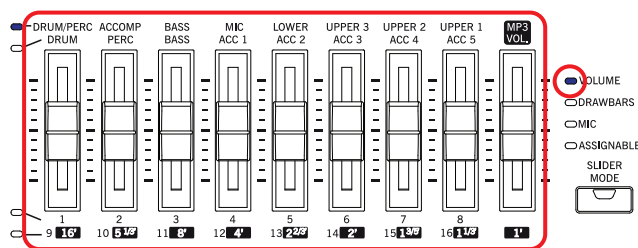
## Afficheur du Volume

Appuyez sur l'onglet Volume pour sélectionner cet afficheur où vous réglez le volume de chaque piste et leur activation/désactivation.

*Note :* Le volume des pistes clavier peut être sauvegardé dans une Performance ou un STS, tandis que le volume des pistes Song peut être sauvegardé dans un Fichier MIDI Standard.

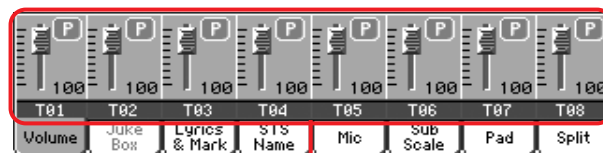
### Curseurs et volume des pistes

Vous pouvez modifier le volume de chaque piste à l'aide des huit premiers curseurs assignables (Assignable Sliders) du tableau de bord. Pour que ceux-ci fonctionnent en tant que contrôles du volume, le témoin de VOLUME situé au-dessus du bouton SLIDER MODE doit être allumé:



Curseurs Assignables

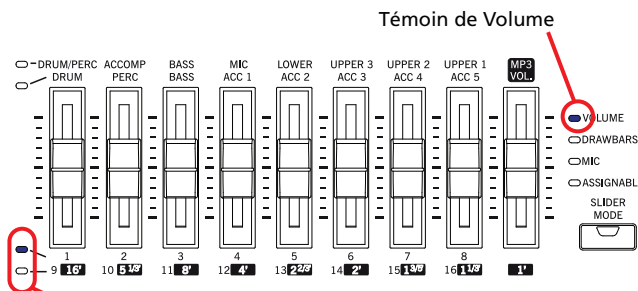
Les Curseurs Assignable correspondent aux 'curseurs virtuels' de l'écran. Ce sont les représentations graphiques du volume de chaque piste.



Curseurs virtuels

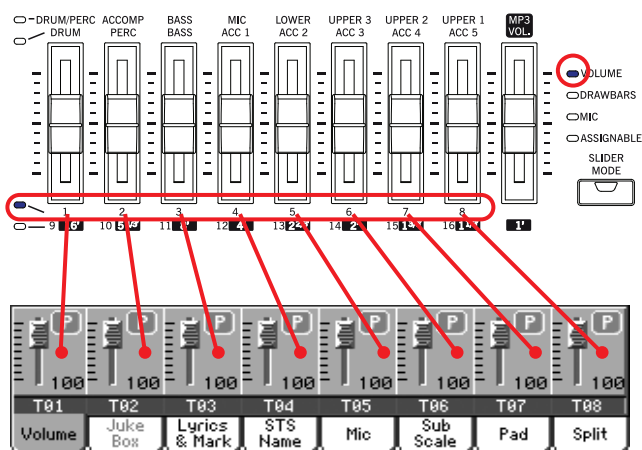
Vous modifiez le volume également en survolant une piste et en utilisant les contrôles de TEMPO/VALUE ou en survolant la piste avec vos doigts avec une opération de glissez-lâchez à l'écran.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour passer de l'affichage *Song Tracks 1-8* à l'affichage *Song Tracks 9-16*. Les témoins des Curseurs Assignables montrent quelle piste est sélectionnée:

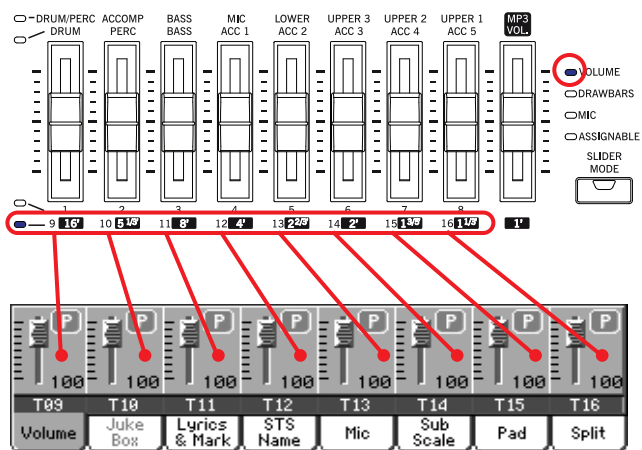


Témoin des Curseurs Assignables

L'affichage Song Tracks 1-8 visualise individuellement les pistes 1-8 du Morceau :



L'affichage Song Tracks 9-16 visualise les pistes 9-16 du Morceau :



### Etat du bouton Slider Mode

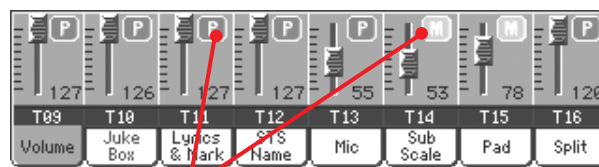
Généralement, la fonction affectée aux Curseurs Assignables dépend de l'état du bouton SLIDER MODE. Lorsque vous êtes en mode Sequencer, vous ne pouvez pas sauvegarder l'état de SLIDER MODE dans une Performance ou dans un STS, du fait que les Performances et les STS ne fonctionnent pas avec ce mode.

Voir plus de renseignements sur les différents Modes Slider dans le chapitre "SLIDER MODE" à la page 7.

### Icônes de l'état des pistes

►PERF ►STS<sup>SB</sup>

Etat de la piste en cours de session : activée/coupée. Sélectionnez la piste ; ensuite, survolez de nouveau la case de la piste pour en modifier son état.



Icône de l'état de



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

### Sauvegarder l'état de la piste

- L'état des **pistes clavier** peut être sauvegardé dans une Performance ou dans un STS et peut changer lorsque vous choisissez une Performance ou un STS différent (voir dans le chapitre "Write Performance" à la page 117 and "Boîte de dialogue Write Single Touch Setting" à la page 119).

- L'état des **pistes Song** peut être sauvegardé sous forme de réglage général dans Global-Song Play Setup (en choisissant la commande "Write Global-Song Play Setup" dans le menu de la page, voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global-Song Play Setup" à la page 194). Les réglages peuvent être différents pour chaque Player.

Ceci vous permet de laisser inchangé l'état d'une piste même lorsque vous jouez un Fichier MIDI Standard différent. C'est ainsi que, par exemple, vous pouvez couper la piste des basses, afin que le bassiste joue sur le vif pendant toute l'exhibition.

Néanmoins, rappelez-vous que cela ne fonctionne pas lorsque vous lisez un Fichier MIDI Standard créé avec un instrument des séries Pa. Ces fichiers doivent inclure des commandes spécifiques pour forcer l'état Play/Mute de chaque piste.

### Nom des pistes

Le nom de chaque piste est affiché sous les curseurs. Appuyez sur le bouton TRAK SEL pour afficher alternativement les divers types de pistes.

Abréviation	Piste
MIC/IN	Entrée Mic Audio. Le <i>volume</i> et l' <i>état play/mute</i> ne sont pas mémorisés.
UPPER1...3	Pistes Upper. Le <i>volume</i> et l' <i>état play/mute</i> sont mémorisés dans une Performance ou un STS.
LOWER	Piste Lower. Le <i>volume</i> et l' <i>état play/mute</i> sont mémorisés dans une Performance ou un STS.
T01...T16	Piste Song. Le <i>volume</i> est mémorisé dans un Fichier MIDI Standard. L' <i>état play/mute</i> est mémorisé sous forme de réglage général dans Global – Song Play Setup (différent pour chaque Player).

## Afficheur Jukebox

Lorsqu'un fichier Jukebox (JBX) est affecté au Player 1, vous pouvez parcourir la liste de ces fichiers Jukebox et appuyer sur le bouton Select à l'écran pour sélectionner le Morceau que vous voulez reproduire. Ainsi, vous pouvez choisir avec quel Morceau démarrer et modifier manuellement l'ordre de reproduction des Morceaux.

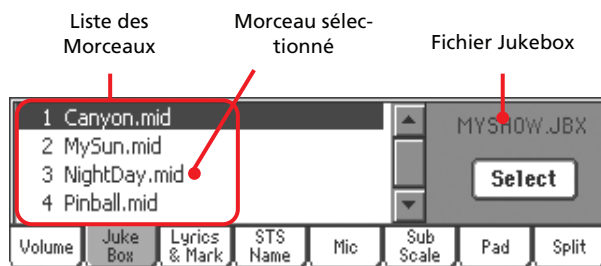
**Note :** Un fichier Jukebox peut être affiché uniquement au Player 1.

**Note :** Cet afficheur est visualisé uniquement après avoir chargé un fichier Jukebox.

**Astuce :** Pour créer ou modifier un fichier Jukebox, afficher la page Jukebox Edit (voir à la page 188). Pour créer rapidement une liste Jukebox, appuyez sur le bouton "Play All" dans la fenêtre Song Select (voir à la page 89).

**Attention :** Si vous effacez un Morceau de la liste Jukebox en cours de reproduction, le Player s'arrête et l'écran affiche le message "No Song (aucun Morceau)". Vous devez sélectionner l'onglet JukeBox pour visualiser l'afficheur Jukebox et sélectionner un autre Morceau.

Vous pouvez également sélectionner le Morceau suivant en appuyant sur SHIFT + >>> (RAPIDEMENT EN AVANT) dans la section PLAYER 1 du tableau de bord et ensuite appuyer sur ►/ (PLAY/STOP) toujours dans la section PLAYER 1.



### Liste des Morceaux

Utilisez cette liste pour faire défiler les Morceaux de la liste Jukebox. Appuyez sur la barre de défilement pour dérouler la liste.

### Morceau sélectionné

Nom du Morceau en cours de reproduction. Vous pouvez sélectionner dans la liste un Morceau différent et appuyer sur le bouton Select à l'écran pour le sélectionner à la reproduction.

### Bouton Select

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le Morceau affiché en vidéo inversée dans la liste et l'affecter au Player 1. Si un Morceau est déjà en reproduction, il s'arrête et le nouveau Morceau sélectionné est reproduit.

### Fichier Jukebox

Nom du fichier Jukebox sélectionné. Pour modifier ce fichier, voir dans le chapitre "Jukebox Editor" à la page 188.

## Contrôles de transport de Jukebox

Lorsque vous sélectionnez un fichier Jukebox, les contrôles de transport du Player 1 fonctionnent de manière légèrement différente qu'avec des Morceaux individuels.

<< et >> Appuyés individuellement, ces boutons correspondent aux commandes En arrière et Rapidement en avant (Rewind - Fast Forward).

**[SHIFT]** Gardez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur ces deux boutons pour afficher le Morceau précédent ou suivant de la liste Jukebox.

◀ (HOME) Rétablit le Song en cours de session sur la mesure 1.

►/ (PLAY/STOP)

Lance ou stoppe le Morceau en cours de session. Lorsque vous stoppez le Morceau avec ce bouton, il s'arrête sur cette position. Appuyez sur HOME pour rétablir le Morceau sur la première mesure.

Si l'afficheur Jukebox est visualisé à l'écran, vous pouvez sélectionner le Morceau avec lequel lancer la reproduction. Voir plus haut "Afficheur Jukebox".

## Afficheur des textes et partition (Lyrics/Score)

### Onglets Ply.Lyrics latéraux

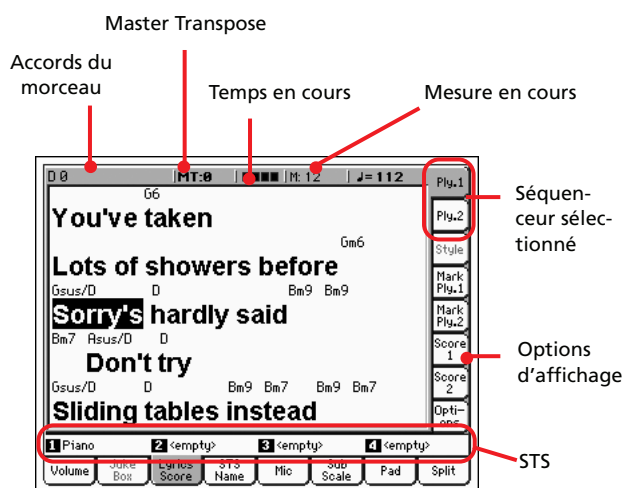
Ces afficheurs visualisent les textes (Lyrics) et les abréviations d'accord (Chords) inclus dans le morceau. Vous pouvez voir les types de textes et les abréviations d'accord suivants :

- Textes inclus dans les Fichiers Standard MIDI ou les fichiers Karaoke™ sous forme d'événements Lyrics (paroles) ou dans un fichier MP3 avec paroles (en format ID3 – voir [www.id3.org](http://www.id3.org)).
- Textes chargés sous forme de fichier ".TXT" avec un Fichier Standard MIDI, un fichier Karaoke™ ou un fichier MP3. Quand un fichier ".TXT" se trouve dans le même dossier qu'un fichier Standard MIDI ou MP3 et porte un nom identique, il est chargé avec le fichier ".MID" ou "MP3" (voir dans le chapitre "Fichiers de texte chargés avec les Fichiers Standard MIDI" plus bas).
- Paroles d'un fichier ".TXT" lié à la dernière entrée Song-Book sélectionnée, basée sur un morceau (voyez "Linked .TXT" à la page 201).
- S'il n'y a pas de données paroles dans le morceau ou liées à une entrée SongBook, vous pouvez afficher les paroles d'un fichier ".TXT" chargé après la sélection d'un morceau (voyez "Chargement de texte au vol" ci-dessous).

En cas de saisies basées sur des Songs, l'écran affiche la priorité de données de texte suivante :

- i) La priorité est accordée au fichier TXT *en cours de session*.
- ii) La priorité est accordée au fichier TXT rappelé par la saisie et contenu dans le même répertoire du fichier Standard MIDI (SMF) *en cours de session*.
- iii) La priorité est accordée aux événements de texte contenus dans le fichier Standard MIDI (SMF) *en cours de session*.

Les paroles ne sont affichées que si elles sont compatibles avec un format standard reconnu par le Pa2X.



Lorsque le Morceau est en reproduction, le texte défile à l'écran et les abréviations d'accords (s'il y en a) sont affichées au-dessus des textes, en synchro avec la musique (en fonction de l'état du paramètre "Show Chords", sous l'onglet latéral "Options"). Les textes s'allument sur la position en cours de session.

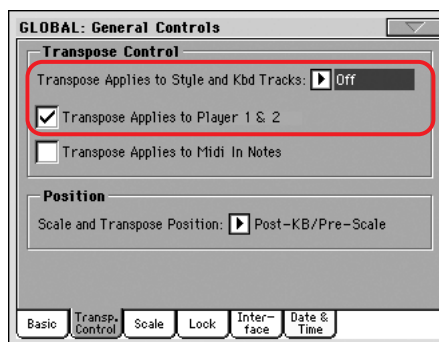
Veillez noter qu'à la différence des paroles normales, le texte ne défile pas automatiquement durant la reproduction du morceau. Faites-le défiler avec la molette ou la barre de défilement verticale. Vous pouvez aussi assigner la fonction "Text Page Up" ou "Text Page Down" au bouton assignable ou au commutateur au pied pour faire défiler le texte (en passant respectivement à la page précédente ou suivante).

Si les deux Players joue, on peut choisir les textes (Lyrics) en positionnant le X-FADER tout à gauche (Ply 1) ou tout à droit (Ply 2).

### Accords du Morceau (ou Song chords)

Accords présents dans le fichier MIDI (si présent). Cet indicateur est plus facile à lire lorsque les accords sont affichés avec les textes.

Quand vous changez le réglage "Master Transpose", les abréviations d'accords d'un fichier standard MIDI sont transposées et affichées correctement à l'écran. "Master Transpose" doit être activé sur le séquenceur mais pas sur le clavier.



### Master Transpose

Valeur de Master Transpose sous forme de demi-tons. Vous modifiez cette valeur à l'aide des boutons TRANPOSE du tableau de bord.

### Temps en cours (ou Current beat)

Numéro de temps de la mesure en cours, c'est à dire celui qui est en reproduction.

### Mesure en cours (ou Current measure)

Mesure en cours de session.

### Player sélectionné (PLY 1/PLY 2)

Utilisez ces onglets latéraux pour sélectionner le Séquenceur qui doit afficher le Morceau.

**Note :** Vous pouvez avoir le Séquenceur 2 sélectionné dans la page principale du mode Song Play et le Séquenceur 1 sélectionné dans la page "Textes" ou vice-versa. Ainsi, vous pouvez sélectionner un Morceau dont les textes sont affichés sur un écran externe et sélectionner un autre séquenceur pour les opérations de modification.

### STS

Noms des quatre Single Touch Settings (STS) sélectionnés. Survolez l'un d'eux pour le sélectionner.



## Fichiers de texte chargés avec les Fichiers Standard MIDI

Lorsque qu'un fichier ".TXT" est présent dans le même répertoire d'un Fichier Standard MIDI et qu'il partage le même nom, il est chargé avec le fichier ".MID" et vous pouvez l'afficher dans la page du texte (Lyrics).

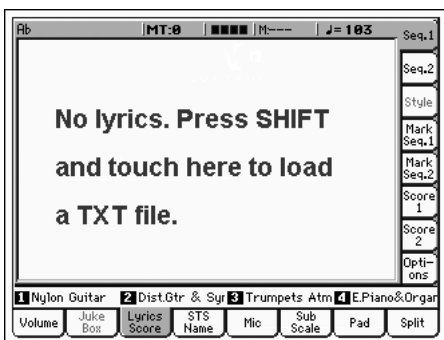
Par exemple, si dans le même répertoire il y a le fichier "MYSONG.TXT" et le fichier "MYSONG.MID", il est automatiquement chargé avec le fichier ".MID" sélectionné.

Néanmoins, différemment du texte normal, ce type de texte ne défile pas automatiquement à l'écran lors de la reproduction du Morceau. Vous devez le dérouler à l'aide du DIAL. Alternative-ment, pour le défileur, vous pouvez utiliser un interrupteur assignable ou une pédale au pied en affectant à l'interrupteur les fonctions Text Page Up ou Text Page Down, de manière à dérouler (respectivement) le texte à la page précédente ou à la page suivante.

**Note :** Lorsqu'un fichier ".TXT" est chargé avec le Morceau, il remplace n'importe quelle autre donnée de texte.


## Chargement de texte au vol

Quand un style ou un morceau ne contient pas de métadonnées de paroles ou n'est lié à aucun fichier ".TXT", le message "No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file" apparaît à l'écran quand vous affichez une page "Lyrics" (en mode Style Play, Song Play ou Song Book).



Si vous voulez charger un fichier ".TXT" quand ce message apparaît, maintenez le bouton SHIFT enfoncé et touchez le centre de l'écran. Un sélecteur de fichier standard apparaît et vous permet de rechercher un fichier ".TXT" à charger tandis que le style ou le morceau est en cours de reproduction.

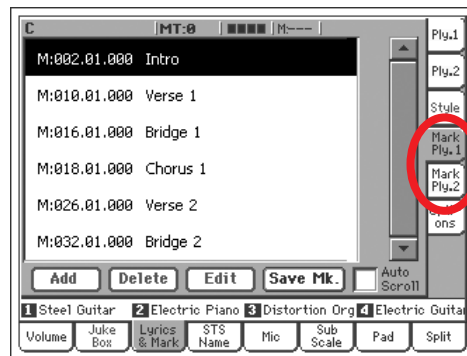
Veillez noter qu'à la différence des paroles normales, le texte ne défile pas automatiquement durant la reproduction du du morceau. Faites-le défileur avec la molette ou la barre de défilement verticale. Vous pouvez aussi assigner la fonction "Text Page Up" ou "Text Page Down" au bouton assignable ou au commutateur au pied pour faire défileur le texte (en passant respectivement à la page précédente ou suivante).

**Hint:** When the file selector appears, you can use the Search (  ) function to search a ".TXT" file in the various media. See "Recherche ('Search')" à la page 268 for more information.

## Onglets latéraux del Marqueurs

Le Pa2X est en mesure de lire les Marqueurs Standards de Morceaux (ou Song Standard Markers) contenus dans un fichier MIDI de manière à se positionner directement sur le point indiqué par le marqueur dans le Morceau. En plus, vous pouvez insérer vos propres marqueurs au fur et à mesure que vous composez.

Survolez l'un des onglets latéraux pour accéder à la case Marker qui correspond à l'un des deux séquenceurs.



**Note :** L'option Markers ne fonctionne pas si Groove Quantize est activé.

**Note :** On conseille de ne pas programmer des marqueurs dans un fichier Jukebox affecté à Player 1, du fait qu'en appuyant sur PLAY/STOP tous les marqueurs sont supprimés.

### Comment insérer des nouveaux marqueurs :

1. Affichez la page Song Play > Mark Ply.1 (Ply.2).
2. Lancez le Morceau en appuyant sur le bouton PLY.1 (PLY.2) PLAY/STOP.
3. Lorsque vous vous approchez du point sur lequel vous désirez insérer un marqueur, appuyez sur le bouton Add à l'écran.
  - Si vous appuyez sur Add dans le voisinage des premiers temps de la mesure, c'est le début de cette mesure qui est sauvegardé en tant que marqueur.
  - Si vous appuyez sur Add dans le voisinage des derniers temps de la mesure, c'est le début de la mesure suivante qui est sauvegardé en tant que marqueur.
4. Procédez de même pour insérer d'autres marqueurs.
5. Stoppez le Morceau en appuyant sur le bouton PLY.1 (PLY.2) PLAY/STOP.

### Comment se positionner directement sur un marqueur sauvegardé :

1. Lancez de nouveau le Morceau.
2. Lorsque vous désirez vous positionner sur un marqueur sauvegardé, survolez-le à l'écran. Le Morceau se positionne sur la mesure suivante du point sauvegardé.



### Comment modifier un marqueur :

1. Survolez à l'écran le marqueur que vous désirez modifier.
2. Appuyez sur le bouton Edit à l'écran pour prédisposer le marqueur à la modification. L'afficheur visualise la fenêtre Edit Marker.
3. Dans la fenêtre Edit Marker, vous pouvez modifier le nom et la position du marqueur en édition.

### Comment supprimer un marqueur :

1. Survolez à l'écran le marqueur que vous désirez supprimer.
2. Appuyez sur le bouton Delete à l'écran pour supprimer le marqueur sélectionné.

### Comment sauvegarder les marqueurs :

Pour sauvegarder tous les marqueurs, appuyez sur le bouton Save Mk à l'écran.

Si vous êtes dans une page différente de celle Lyrics/Score, choisissez dans le menu de la page soit "Save Song Marker Ply.1", soit "Save Song Marker Ply.2" (en fonction du séquenceur avec lequel vous avez créé les marqueurs). Les marqueurs sont sauvegardés dans le fichier MIDI.

### Auto Scroll

Cochez ce paramètre afin que les marqueurs soient toujours visibles à l'écran pendant la reproduction ; ce paramètre fait défiler automatiquement la liste des marqueurs.

Ne cochez pas ce paramètre si la liste ne doit pas défiler. C'est très pratique si vous désirez qu'un marqueur spécifique reste à l'écran, prêt à être sélectionné aussitôt que vous désirez vous déplacer sur cette position, sans nécessité de défiler la liste pour le trouver.

### STS

Noms des quatre Single Touch Settings (STS) sélectionnés. Survolez l'un d'eux pour le sélectionner.

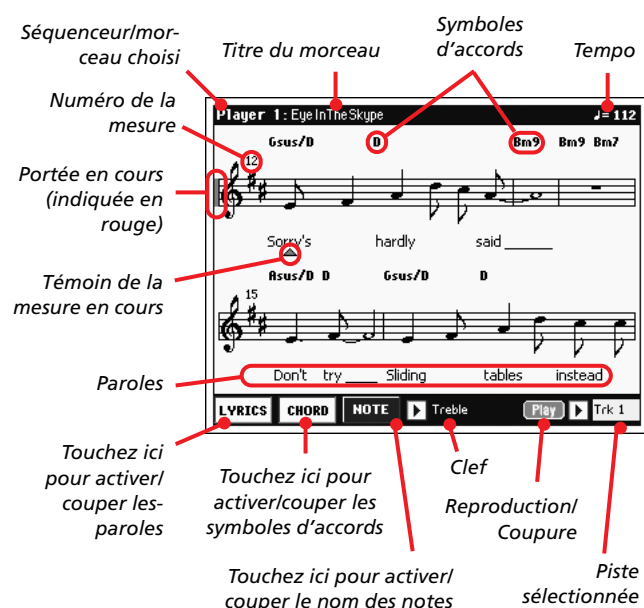
## Onglet Score (partition) latéral

Vous pouvez afficher la partition à partir de la fenêtre "Lyrics / Score" du mode Song Play.



Touchez ici pour sélectionner la partition du morceau voulu.

Quand vous avez choisi le morceau 1 ou 2, la partition ("Score") apparaît.



Pour quitter cette page, appuyez sur le bouton EXIT.

**Remarque:** La transposition globale ou de piste n'affecte pas l'affichage de la partition.

### Séquenceur/morceau choisi

Nom du séquenceur (et du morceau) actuellement sélectionné. Pour choisir un autre séquenceur, appuyez sur le bouton EXIT afin de quitter l'affichage de partition et touchez l'onglet correspondant à l'autre séquenceur.

Quand vous actionnez le curseur X-FADER, la partition affichée peut changer. Si vous glissez le curseur X-FADER à fond à gauche, la partition du séquenceur 1 est affichée. Si vous le glissez à fond à droite, la partition du séquenceur 2 apparaît. (Il faut, pour cela, que le paramètre "Lyrics/Marker Balance Link" de la page "Song Play > Preferences > General Control" soit coché).

### Titre du morceau

Titre du morceau.

### Tempo

Tempo en cours du morceau (en BPM, battements par minute).

## Portée

La piste sélectionnée est affichée sous forme de notation musicale traditionnelle. Selon le contenu de la piste, les notes ou les accords sont affichés. Le Pa2X se charge de “nettoyer” la partition afin d’en faciliter la lecture.

Il effectue pour cela plusieurs opérations automatiques: Le Pa2X quantifie automatiquement les notes selon une résolution de doubles croches, détecte les triolets, évite les chevauchements de notes, reconnaît les syncopes et effectue des liaisons en fonction de la métrique. De plus, l’affichage des mesures est dynamique. Elles sont délimitées par des barres simples, doubles et de fin.

Si un événement KeySign (armure) se trouve à la position “001.01.000” de la piste Master du morceau, l’armure correcte est affichée.

## Indicateur de la portée en cours

Cette barre verticale rouge donne la position approximative de la reproduction en indiquant la portée en cours de reproduction.

## Témoin de la mesure en cours

Ce triangle rouge indique la mesure en cours.

## Bouton [Lyrics]

Touchez ce bouton pour afficher les paroles (si disponibles) ou les cacher.

## Bouton [Chord]

Touchez ce bouton pour afficher les symboles d’accords (si disponibles) ou les cacher. Les accords sont affichés selon le système anglais ou italien, en fonction de la langue choisie pour le menu d’aide (voyez Global > Basic > Interface).

## Bouton [Note]

Touchez ce bouton pour afficher les noms de notes (si disponibles) ou les cacher. Les noms de notes sont affichés selon le système anglais ou italien, en fonction de la langue choisie pour le menu d’aide (voyez Global > Basic > Interface).

## Clef

Touchez ici pour ouvrir un menu déroulant et choisir la clef. Vous avez les options suivantes:

Treble	Clef de sol (G <sub>1</sub> ).
Treble+8	Clef de sol avec transposition à l’octave supérieure.
Treble-8	Clef de sol avec transposition à l’octave inférieure.
Bass	Clef de fa (F <sub>1</sub> ).
Bass-8	Clef de fa avec transposition à l’octave inférieure.

## Play/Mute

Utilisez ce bouton pour reproduire la piste sélectionnée ou la couper. Si la piste est coupée, la partition reste affichée pour vous permettre de la jouer ou de la chanter.

**Astuce:** La fonction “Melody Mute”, qui peut être affectée à un bouton assignable, un commutateur au pied ou une pédale EC5, permet de couper la piste mélodie d’un morceau (par défaut, la piste 4; voyez Song Play > Preferences > Track Setting > Melody).

Si la partie mélodie de votre morceau est assignée à la même piste, vous pouvez la couper ou l’activer avec ce bouton ou le commutateur/la pédale assignée.

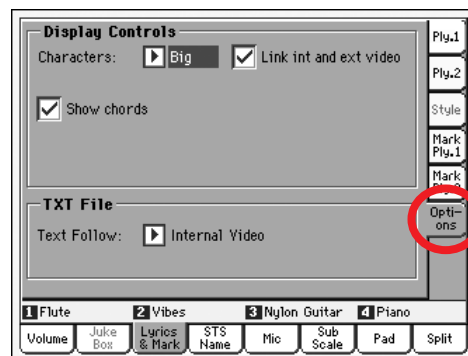
## Piste sélectionnée

Touchez ici pour ouvrir un menu déroulant et choisir la piste à afficher.

**Astuce:** La partie chant est souvent assignée à la piste 4.

## Onglet latéral Option

Appuyez sur cet onglet latéral pour afficher la case Options où vous modifier divers réglages vidéo (voir ci-contre).



## Contrôles d’affichage

Utilisez ces paramètres pour définir comment les textes doivent être affichés à l’écran. Pour régler l’écran externe, voir dans le chapitre “External Display” à la page 253.

### Caractères

► GBL<sup>Sm</sup>

Taille de la police. Vous avez le choix entre deux grandeurs.

### Link int and ext video

► GBL<sup>Sm</sup>

Lorsque ce paramètre est coché, les réglages de l’écran de l’instrument reflètent exactement ceux du moniteur vidéo externe (à condition que la carte Vidéo Interface VIF4, fournie en option, soit installée).

### Show chords

► GBL<sup>Sm</sup>

Si ce paramètre est coché, les accords sont affichés au-dessus du texte à l’écran - à condition que le fichier Midi en contienne.

## Fichier TXT

### Text Follow

► GBL<sup>Sm</sup>

Lorsque vous “liez” un fichier “.TXT” à un morceau (Song), vous défilez le texte à l’aide des commandes assignables Text Down (En bas) et Text Up (En haut). Contrairement à la lecture des événements de texte (Lyrics) contenus dans un Fichier Standard MIDI, dans ce cas aucun automatisme ne prévoit que la strophe en cours doit débiter en même temps sur la première ligne de l’écran intégré et de celui externe.

Par conséquent, il se peut que le texte affiché sur l’écran intégré et sur celui externe (si la carte Vidéo Interface VIF4, fournie en option, est installée) ne commence pas par la même strophe.

Avec ce nouveau paramètre, vous choisissez lequel des deux écrans doit être parfaitement aligné.

## Internal Video

Lorsque vous appuyez sur le contrôle correspondant à la commande Text Down, c'est la première ligne de la page du texte sélectionné qui sera affichée en tant que première ligne sur l'écran intégré. Il se peut que l'écran externe ne soit pas parfaitement aligné. Choisissez cette option si vous lisez des strophes sur l'écran intégré.

## External Video

Lorsque vous appuyez sur le contrôle correspondant à la commande Text Down, c'est la première ligne de la page du texte sélectionné qui sera affichée en tant que première ligne sur l'écran externe. Il se peut que l'écran intégré ne soit pas parfaitement aligné. Choisissez cette option si votre public doit lire les strophes sur l'écran externe.

**Note :** Lorsque cette option est sélectionnée, les barres de défilement du texte ne sont plus affichées sur l'écran intégré.

## Fichiers de texte chargés avec les Fichiers Standard MIDI et les fichiers MP3

Lorsque qu'un fichier ".TXT" est présent dans le même répertoire d'un Fichier Standard MIDI ou MP3 et qu'il partage le même nom, il est chargé avec le fichier ".MID" ou "MP3" et vous pouvez l'afficher dans la page du texte (Lyrics).

Par exemple, si dans le même répertoire il y a le fichier "MYSONG.TXT" et le fichier "MYSONG.MID", il est automatiquement chargé avec le fichier ".MID" ou "MP3" sélectionné.

Néanmoins, différemment du texte normal, ce type de texte ne défile pas automatiquement à l'écran lors de la reproduction du Morceau. Vous devez le dérouler à l'aide du DIAL. Alternative-ment, pour le défiler, vous pouvez utiliser un interrupteur assignable ou une pédale au pied en affectant à l'interrupteur les fonctions Text Page Up ou Text Page Down, de manière à dérouler (respectivement) le texte à la page précédente ou à la page suivante.

**Note :** Lorsqu'un fichier ".TXT" est chargé avec le Morceau, il ignore n'importe quelle autre donnée de texte.

## Afficheur du nom du STS

Sélectionnez cet afficheur pour visualiser l'un des quatre STS disponibles. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Afficheur du nom du STS" à la page 98.

## Afficheur Mic

Sélectionnez cet afficheur pour régler les paramètres d'entrée du micro. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Afficheur Mic" à la page 99.

## Afficheur Sub-Scale

Visualisez cet afficheur pour sélectionner une gamme secondaire pour les pistes clavier. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Mixer/Tuning: Sub Scale" à la page 105.

## Afficheur Pad

Sélectionnez cet afficheur pour visualiser quels Pads Hit ou Sequence sont affectés aux quatre Pads. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Afficheur Pad" à la page 100.

## Afficheur Split

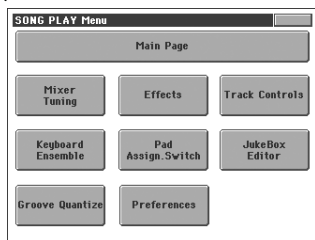
Sélectionnez cet afficheur pour régler le point de partage des pistes clavier. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Afficheur Split" à la page 100.

## Menu de la page d'édition Edit

Appuyez sur le bouton MENU dans n'importe quelle page pour afficher la page d'édition de Song Play. Ce menu présente les diverses sections d'édition du Player en cours de session (voir dans le chapitre "Case des Morceaux" à la page 172).

Lorsque le menu est affiché, sélectionnez une section d'édition ou appuyez sur EXIT ou sur SONG PLAY pour quitter le menu.

Lorsque vous êtes dans une page d'édition, appuyez sur EXIT ou sur SONG PLAY pour rétablir la page principale du mode opérationnel Song Play.



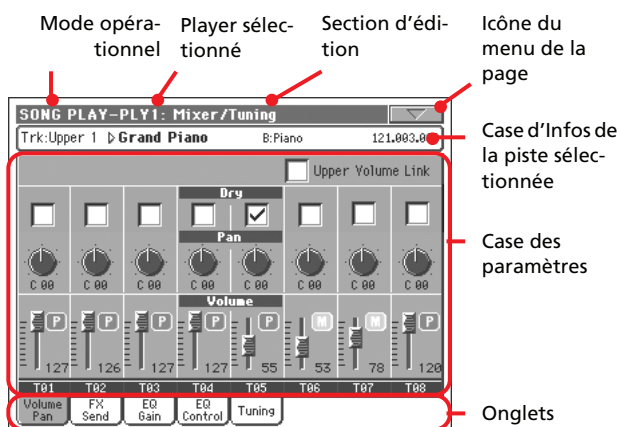
Chaque paramètre de ce menu correspond à une section d'édition. Chaque section d'édition présente plusieurs pages que vous sélectionnez en appuyant sur l'onglet correspondant dans la partie inférieure de l'afficheur.

**Note :** Certains paramètres d'édition ont été conçus uniquement pour jouer sur le vif.

**Note:** De manière générale, les paramètres des pistes clavier peuvent être sauvegardés dans une Performance ou dans un SongBook STS, tandis que certains paramètres de la piste Song et les réglages FX peuvent être sauvegardés dans Global-Song Play Setup.

## Structure des pages d'édition

Toutes les pages d'édition présentent les mêmes éléments de base.



### Mode opérationnel

Indique que l'instrument est prédisposé en mode Song Play.

### Player sélectionné

Avant d'effectuer une modification, sélectionnez l'un des deux Players dans la case Song de la page principale (voir plus bas "Changer de Player pendant une opération d'édition").

### Section d'édition

Identifie la section d'édition sélectionnée, correspondante à l'un des paramètres du menu d'édition (voir dans le chapitre "Menu de la page d'édition Edit" à la page 181).

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page (voir dans le chapitre "Menu de la page" à la page 192).

### Case des paramètres

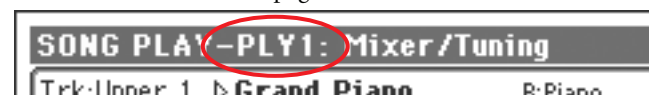
Chaque page présente plusieurs paramètres. Sélectionnez ces pages à l'aide des onglets. Voir les informations détaillées relatives aux divers types de paramètres dans les sections à partir de la page 182.

### Onglets

Appuyez sur les onglets pour sélectionner l'une des pages d'édition de la section d'édition en cours de session.

## Changer de Player pendant une opération d'édition

Lorsque le mode Edit est affiché, vous pouvez modifier les paramètres du Player sélectionné. Le Player sélectionné est toujours affiché dans l'en-tête de la page.



Pour sélectionner l'un des deux Players, affichez la page principale du mode Song Play et sélectionnez le Player que vous voulez modifier. Le Player sélectionné est affiché sur fond blanc.



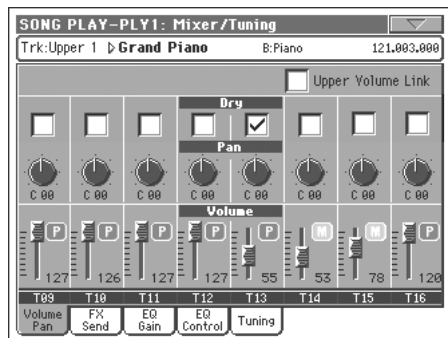
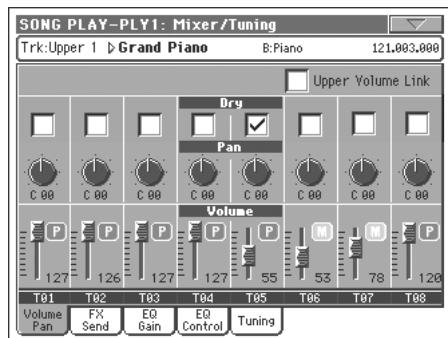
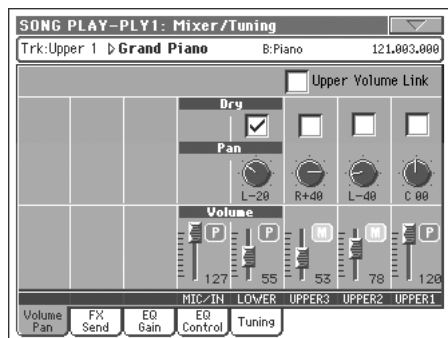
## Mixer/Tuning: Volume/Pan

Dans cette page, vous réglez le volume et le panoramique de chacune des pistes clavier ou Song.

*Note : Les paramètres Song ne peuvent pas être sauvegardés dans une Performance ou dans un STS.*

**Note :** L'état play/mute d'une piste Song peut être ignoré lorsque vous sélectionnez un Morceau composé avec un instrument de la Série Pa.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes clavier et les pistes Song.



### Upper Volume Link ▶GBL<sup>Sty</sup>

Ce paramètre vous permet de définir si le changement du volume de l'une des pistes Upper détermine proportionnellement des changements dans les autres pistes Upper.

Pour sauvegarder l'état de ce paramètre, affichez le mode Style Play, sélectionnez ensuite Write Global-Style Play Setup dans la page principale (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global-Style Play Setup" à la page 119).

**Note :** Ce paramètre est le même que celui que vous trouvez dans la page "Préférences: Style Play Setup" du mode Style Play (voir à la page 116).

**On** Lorsque vous modifiez le volume des pistes Upper, le volume des autres pistes Upper change proportionnellement.

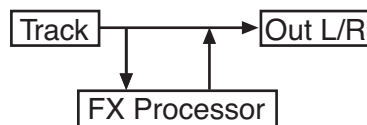
**Off** Lorsque vous modifiez le volume de l'une des pistes Upper, uniquement le volume de cette piste change. Le volume des autres pistes reste le même.

### Dry ▶SONG

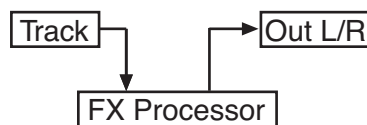
Dans cette case, vous activez/coupez le signal direct (ou dry).

**Note :** Si la piste est acheminée à une sortie séparée, aucun FX n'est routé sur aucune sortie. Pour programmer l'état de la sortie de chaque piste, voir dans le chapitre "Page Audio Setup: Player 1" on page 250.

**On** Si vous cochez ce paramètre, le signal direct est acheminé à la sortie, mixé aux FX.



**Off** Si ce paramètre est décoché, le signal direct est supprimé de la sortie audio et il est acheminé uniquement aux FX. Le signal soumis aux effets sera traité par le panoramique (uniquement en stéréo FX) conformément au réglage de la valeur du Pan.



### Pan ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

Position de la piste dans le panoramique stéréo.

-64...-1 Canal stéréo de gauche.

0 Au centre.

+1...+63 Canal stéréo de droite.

**Off** Si l'état de la sortie de la piste correspond à Left&Right (réglage standard), le signal direct (non soumis aux effets) n'est pas adressé aux sorties ; uniquement le signal FX est reproduit.

Si la piste est adressée à une sortie séparée, le signal FX n'est adressé à aucune sortie.

Voir la programmation de l'état de sortie de chaque piste dans le chapitre "Page Audio Setup: Player 1" à la page 250 pour régler l'état de sortie de chaque piste.

## Volume

▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

Volume de la piste.

0...127 Valeur MIDI du volume de la piste.

## Icône de Play/Mute

▶PERF ▶STS<sup>SB</sup> ▶GBL<sup>Sng</sup>

Piste activée/coupée. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Etat de la piste clavier" à la page 172.



Etat Play. La piste est reproduite.



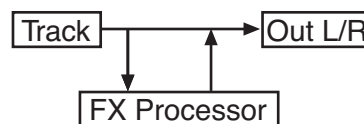
Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: FX Send

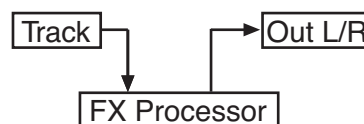
Dans cette page, vous réglez le niveau du signal direct (non soumis aux effets) des pistes adressé aux processeurs Internal FX.

**Note :** Les paramètres Song ne peuvent pas être sauvegardés dans une Performance ou dans un STS.

Les processeurs d'effets dont est doté le Pa2X sont connectés en parallèle et vous pouvez donc choisir le pourcentage de signal direct qui doit être soumis aux effets :



Si vous ne désirez pas adresser le signal direct d'une piste à une sortie, mais uniquement le signal soumis aux effets (comme lorsque vous "insérez" des effets tels que Rotary, Distortion, EQ...), il vous suffit de régler Pan à Off (voir plus haut "Pan") :



En mode Song Play, il y a quatre processeurs Internal FX. Nous les avons prédisposés de la manière suivante :

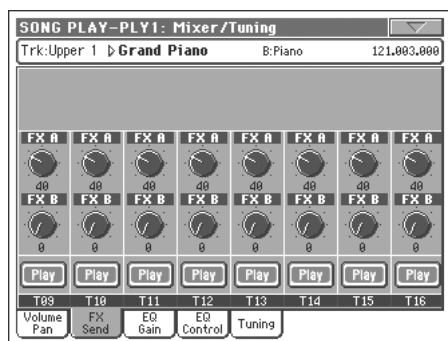
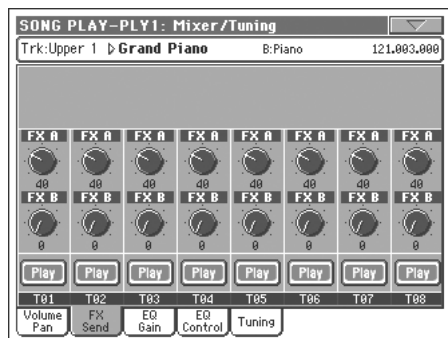
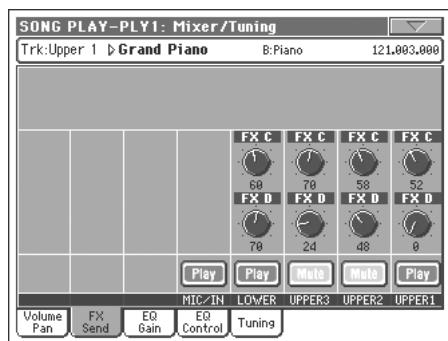
- FX A      Processeur de réverbération pour les Players 1 et 2.
- FX B      Processeur FX de modulation pour les Players 1 et 2.
- FX C      Processeur de réverbération pour les pistes clavier.
- FX D      Processeur FX de modulation pour les pistes clavier.

En fonction de l'état du paramètre "Ply.2 FX Mode", le Player 2 peut utiliser la paire d'effets C/D (voir à la page 191).

Par conséquent, en mode Sequencer vous pouvez créer des Morceaux qui utilisent jusqu'à quatre types d'effets différents (voir dans le chapitre "FX Groups (groupes FX)" à la page 222).



Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes clavier et les pistes Song.



**Note :** Lorsque vous arrêtez et lancez de nouveau un Morceau ou que vous en sélectionnez un différent, les réglages de défaut de la piste Song sont rétablis. Néanmoins, vous pouvez mettre votre Morceau en état de pause, modifier les effets, quitter l'état de pause et le relancer. Si vous éditez le Morceau en mode Sequencer, vous modifiez les effets de manière permanente.

### Send level (A...D)

▶PERF ▶ST5<sup>SB</sup>

0...127 Niveau du signal (direct) de la piste adressé au processeur d'effets.

### icône de Play/Mute

▶PERF ▶ST5<sup>SB</sup> ▶GBL<sup>Sng</sup>

Piste activée/coupée. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Etat de la piste clavier" à la page 172.

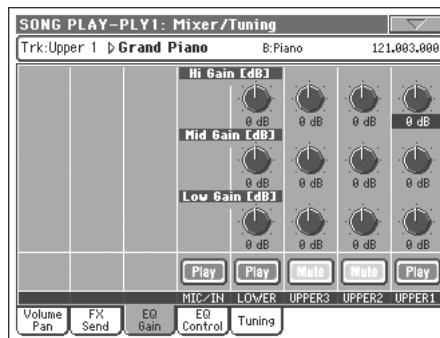
**P** Etat Play. La piste est reproduite.

**M** Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: EQ Gain

Dans cette page, vous réglez l'égaliseur à trois bandes (EQ) de chaque piste individuellement.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes Song 1-8 et 9-16.



**Note :** EQ est différent pour Player 1 et Player 2.

**Astuce :** La piste EQ peut être sauvegardée dans les préférences générales pour le mode Song Play (elles sont dénommées Song Play-Global Setup). Ceci est pratique pour adapter les sons du Pa2X à n'importe quel Fichier que vous jouez. La piste de Basse doit jouer plus léger ? Sauvegardez la bonne égalisation et la piste Bass jouera léger avec tous les Morceaux conséquents.

### Hi (High) Gain

▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶ST5

Avec ce paramètre, vous réglez l'égalisation des hautes fréquences de chaque piste individuellement. C'est un filtre de courbe shelving (en plateau). Les valeurs sont affichées en décibels (dB).

-18...+18dB Valeur du gain des hautes fréquences en décibels.

### Mid (Middle) Gain

▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶ST5

Avec ce paramètre, vous réglez l'égalisation des fréquences médium de chaque piste individuellement. C'est un filtre de courbe en cloche. Les valeurs sont affichées en décibels (dB).

-18...+18dB Valeur du gain des moyennes fréquences en décibels.

### Low Gain

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Avec ce paramètre, vous réglez l'égalisation des basses fréquences de chaque piste individuellement. C'est un filtre de courbe shelving (en plateau). Les valeurs sont affichées en décibels (dB).

-18...+18dB Valeur du gain des basses fréquences en décibels.

### Icône Play/Mute

►SONG

Piste activée/coupée. Voir plus de renseignements dans le chapitre "Etat de la piste clavier" à la page 172.



Etat Play. La piste est reproduite.

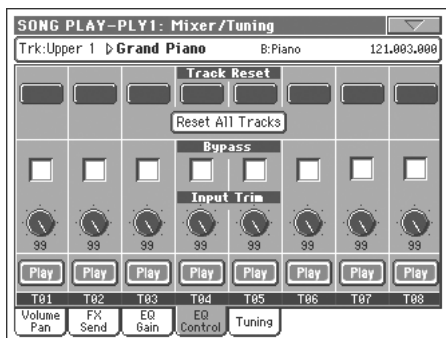
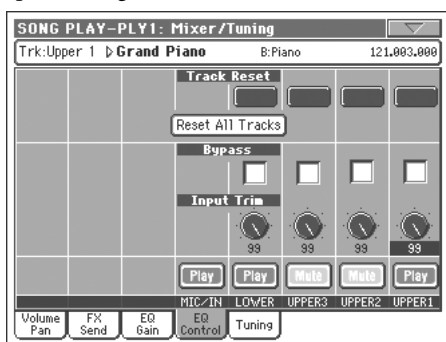


Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: EQ Control

Dans cette page, vous rétablissez ou vous ne tenez pas en compte l'égalisation programmée dans la page précédente.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes Song 1-8 et 9-16.



### Boutons Track Reset

Appuyez sur ces boutons pour rétablir (par exemple pour "aplatir") l'égalisation de la piste correspondante.

### Bouton Reset All Tracks

Appuyez sur ce bouton pour rétablir (par exemple pour "aplatir") l'égalisation de toutes les pistes (pistes clavier et pistes Song).

### Bypass

Cochez une case quelconque pour ne pas tenir en compte l'égalisation de la piste correspondante. Lorsque ce paramètre est coché, l'égalisation n'a aucune influence sur la piste, néanmoins tous les paramètres sont préservés. Lorsque la case est décochée, l'égalisation est de nouveau activée avec ses réglages d'origine.

On La fonction Bypass est activée et donc aucune égalisation n'est active sur la piste correspondante.

Off La fonction Bypass n'est pas activée et donc l'égalisation est activée sur la piste correspondante.

### Input Trim

Avec cette molette vous limitez le niveau du signal qui passe par l'égaliseur. Des valeurs extrêmes d'égalisation peuvent surcharger les circuits audio et provoquer une distorsion. Avec ce contrôle vous réglez l'égalisation désirée en évitant tous risques de surcharge.

0...99 Valeurs limites. Plus cette valeur est élevée, plus elle est efficace.

### Icône Play/Mute

►SONG

Piste activée/coupée. Voir plus de renseignements dans le chapitre "Etat de la piste clavier" à la page 172.



Etat Play. La piste est reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: Tuning

Les paramètres de cette page définissent les divers réglages d'accordage. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Mixer/Tuning: Tuning" à la page 104.

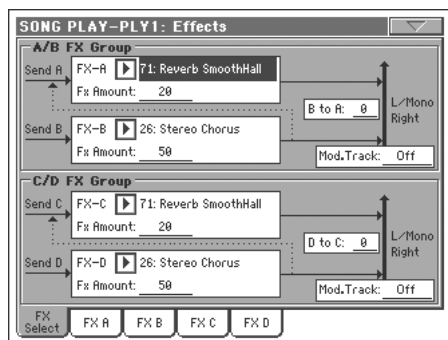
### Paramètres

►PERF ►STS<sup>SB</sup>

**Note :** Les valeurs de la piste Song modifiées dans cette page ne sont pas sauvegardées : elles sont valables uniquement pour une utilisation en temps réel.

## Effects: FX Select

Dans cette page, vous sélectionnez les effets à affecter aux quatre processeurs Internal FX (A-D).



**Note :** Lorsque vous arrêtez et lancez de nouveau un Morceau ou que vous en sélectionnez un différent, les réglages de défaut de la piste Song sont rétablis. Néanmoins, vous pouvez mettre votre Morceau en état de pause, modifier les effets, et le relancer avec les nouveaux effets. Si vous éditez le Morceau en mode Sequencer, vous modifiez les effets de manière permanente.

**Note :** Les réglages de défaut des effets peuvent être mémorisés dans Global-Song Play Setup en choisissant dans le menu de la page la commande "Write Global-Song Play Setup" (voir à la page 192).

### FX A...D

►PERF ►STSSB ►GBL<sup>Sng</sup>

Effets affectés aux processeurs d'effets correspondants. Généralement, A et C sont des effets de réverbération, tandis que B et D sont des effets modulants (chorus, flanger, delay...). Voir la liste des effets disponibles dans l'addenda "Advanced Edit" du CD Accessory.

### FX Amount

►PERF ►STSSB ►GBL<sup>Sng</sup>

Volume de l'effet qui s'ajoute au signal direct (non soumis aux effets : Dry).

### B to A, D to C

►PERF ►STSSB ►GBL<sup>Sng</sup>

Quantité d'effet B renvoyé à l'entrée de l'effet A ou de l'effet D renvoyé à l'entrée de l'effet C.

### Mod.Track (Modulating Track)

►PERF ►GBL<sup>Sng</sup>

Piste source pour les messages modulants MIDI. Vous pouvez moduler un paramètre d'effet par le biais d'un message MIDI généré par un contrôleur physique ou une piste Song.

## Les Effets en mode Song Play

Le Pa2X est doté de quatre processeurs d'effets ou DSP (Processeurs Numériques du Signal) pour appliquer des effets aux pistes MIDI. En mode Song Play, vous pouvez avoir deux ou quatre effets simultanément, selon le fichier MIDI que vous êtes en train de lire.

Les effets A et B sont généralement réservés aux deux Players et aux Pads, tandis que les effets C et D sont généralement réservés aux pistes clavier.

En fonction de l'état du paramètre "Ply.2 FX Mode", chaque paire d'effets peut être réservée à un Player différent (voir à la page 191).

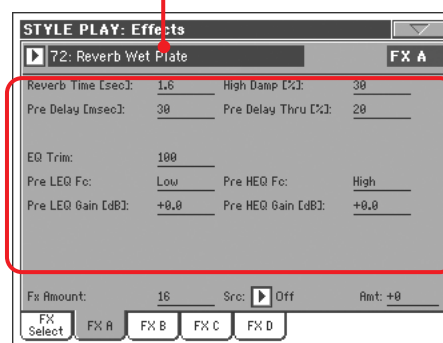
Vous pouvez également créer des Morceaux qui utilisent les quatre effets en mode Sequencer.

- Un Morceau créé avec le Pa2X (en mode Sequencer) peut utiliser jusqu'à 4 effets (généralement 2 réverbérations + 2 effets modulants) ; chaque piste peut utiliser la paire A/B ou C/D.
- Un Fichier MIDI Standard ou un fichier Karaoke™ n'utilise que 2 effets (généralement 1 réverbération + 1 effet modulant). Il vous reste donc 2 effets pour les pistes en temps réel.
- Si vous utilisez les deux Players en même temps et que le paramètre "Ply.2 FX Mode" est réglé à "AB" (voir à la page 191), ils n'utilisent que la paire d'effets A/B, tandis que la paire C/D est donc disponible pour les pistes clavier.
- Si vous utilisez les deux Players en même temps et que le paramètre "Ply.2 FX Mode" est réglé à "CD" (voir à la page 191), le Player 1 utilise la paire d'effets A/B, tandis que le Player 2 utilise la paire C/D et partage ces effets avec les pistes clavier.

## Effects: FX A...D

Ces pages affichent les paramètres de modification pour les quatre processeurs d'effets. Par exemple, ci-dessous, la page FX A avec l'effet Reverb Smooth Hall affecté.

Effet sélectionné



Paramètres FX

### Effet sélectionné

►PERF ►STSSB ►GBL<sup>Sng</sup>

Sélectionnez l'un des effets disponibles dans ce menu à sous-menu. Les paramètres sont les mêmes "FX A...D" que ceux disponibles dans la page "Effects: FX Select" (voir plus haut).

### Paramètres FX

►PERF ►STSSB ►GBL<sup>Sng</sup>

Les paramètres peuvent être différents, en fonction de l'effet sélectionné. Voir la liste des paramètres disponibles pour chaque type d'effet dans l'addenda "Advanced Edit" du CD Accessory.

### FX Amount

►PERF ►STSSB ►GBL<sup>Sng</sup>

Volume de l'effet qui s'ajoute au signal direct (non soumis aux effets : Dry).

**Src (Source)**▶PERF ▶STS<sup>SB</sup> ▶GBL<sup>Sng</sup>

Source de Modulation. Pour sélectionner la piste qui génère ce message, voir les paramètres de “Mod.Track (Modulating Track)” dans la page “Effects: FX Select” (voir plus haut). Voir la liste des paramètres disponibles pour chaque type d’effet dans l’addenda “Advanced Edit” du CD Accessory.

**Track Controls: Mode**

Dans cette page, vous réglez l’état Internal/External et Poly/Mono des pistes Song, Voir dans “Track Controls: Mode” à la page 108.

**Paramètres**▶PERF ▶STS<sup>SB</sup> ▶GBL<sup>Sng</sup>

**Note :** Vous pouvez sauvegarder ces paramètres dans Global-Song Play Setup en sélectionnant la commande Write Global-Song Play Setup dans le menu de la page.

**Track Controls: Drum Volume**

Dans cette page, vous réglez le volume de chacune des classes d’instruments de percussion. Voir dans le chapitre “Track Controls: Drum Volume” à la page 187.

**Drum Family Volume**

▶PERF ▶STS

**Note :** Les valeurs de la piste Song modifiées dans cette page ne sont pas sauvegardées : elles sont valables uniquement pour une utilisation en temps réel.

**Track Controls: Easy Edit**

Dans cette page vous réglez “finement” les paramètres d’édition des Sons affectés aux pistes. Voir dans le chapitre “Track Controls: Easy Edit” à la page 110.

**Easy Sound Edit**▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

**Note :** Les valeurs de la piste Song modifiées dans cette page ne sont pas sauvegardées : elles sont valables uniquement pour une utilisation en temps réel.

**Keyboard/Ensemble: Keyboard Control**

Dans cette page, vous réglez les paramètres des pistes clavier. Voir dans le chapitre “Keyboard/Ensemble: Keyboard Control” à la page 111.

**Paramètres**▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>**Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range**

Dans cette page, vous réglez une note et la plage de dynamique des pistes clavier. Voir dans “Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range” à la page 111.

**Paramètres**▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>**Keyboard/Ensemble: Ensemble**

Voir dans le chapitre “Keyboard/Ensemble: Ensemble” à la page 112.

**Paramètres**▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>**Pad/Switch: Pad**

Voir dans le chapitre “Pad/Switch: Pad” à la page 114.

**Paramètres**▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>**Pad/Switch: Assignable Switch**

Voir dans le chapitre “Pad/Switch: Assignable Switch” à la page 115.

**Paramètres**▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

## Jukebox Editor

La fonction Jukebox vous permet de reproduire une liste de Morceaux (127 max) simplement en appuyant sur un bouton. Vous pouvez reproduire un fichier Jukebox en l'affectant au Player 1, après l'avoir sélectionné dans la page Song Select, exactement comme pour tout autre Morceau (voir dans le chapitre "Afficheur Jukebox" à la page 175).



Dans cette page, vous composez, éditez et sauvegardez le fichier Jukebox. Une liste Jukebox peut contenir des Fichiers MIDI Standard, des fichiers Karaoke™ ou MP3.

Si un fichier Jukebox est sélectionné dans un Player, cette page sera affichée avec le nom du fichier prêt à l'édition, sinon elle sera affichée avec une liste vide.

Pour créer un nouveau fichier Jukebox, appuyez sur Del All pour supprimer tous les Morceaux présents dans la liste en cours de session. Ajoutez de nouveaux Morceaux, appuyez sur Save et écrivez un nom différent avant de confirmer. Un nouveau fichier Jukebox est sauvegardé sur votre dispositif de sauvegarde.

### Move Up/Down (en-haut/en-bas)

Appuyez sur ces boutons pour déplacer en-haut ou en-bas le paramètre sélectionné dans la liste.

### Add (ajouter)

Ajoute un Morceau à la fin de la liste. La liste peut contenir au maximum 127 Morceaux. Lorsque vous appuyez sur ce fichier, un sélecteur de fichier s'ouvre à l'écran.

**Note :** Une liste Jukebox ne peut contenir que des Morceaux stockés dans le même répertoire.

**Astuce :** A la place d'un seul Morceau, vous pouvez sélectionner un fichier Jukebox et ajouter tout son contenu à la liste Jukebox en cours de session.

### Insert (insérer)

Insère un Morceau sur la position du curseur (par exemple : entre le paramètre sélectionné et celui précédent). Tous les Morceaux successifs seront déplacés d'une position vers le haut. La liste peut contenir au maximum 127 Morceaux.

**Note :** Une liste Jukebox ne peut contenir que des Morceaux stockés dans le même répertoire.

**Astuce :** A la place d'un seul Morceau, vous pouvez sélectionner un fichier Jukebox et ajouter tout son contenu à la liste Jukebox en cours de session.

### Delete (supprimer)

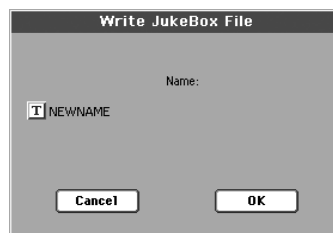
Cette commande supprime le Morceau sélectionné dans la liste.

### Del All (supprimer tout)

Sélectionnez cette commande pour supprimer tout le contenu de la liste Jukebox.

### Save (sauvegarder)

Appuyez sur ce bouton pour sauvegarder le fichier Jukebox dans le dispositif de sauvegarde. L'écran affiche la boîte de dialogue Save Jukebox File dans laquelle vous écrivez le nom du Morceau et vous sauvegardez le fichier dans un dispositif de sauvegarde.



Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit dans laquelle vous écrirez le nom.

Si vous êtes en train de modifier une liste existante et que vous ne changez pas le nom de votre Morceau, le fichier précédent sera remplacé par le nouveau. Si vous changez le nom, un nouveau fichier sera créé dans le dispositif de sauvegarde.

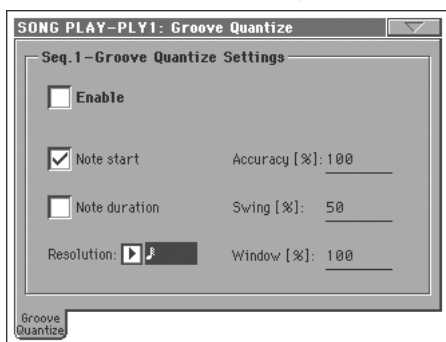
Si vous sauvegardez une nouvelle liste, le nom "NEW-NAME.JBX" est automatiquement affecté ; vous pouvez librement le modifier.

**Note :** Vous pouvez sauvegarder votre fichier ".JBX" uniquement dans le même répertoire des fichiers Song inclus dans la liste.

## Groove Quantize

Vous pouvez appliquer une “quantification de mesure” en temps réel au Player 1. Ce type de quantification est une manière de modifier la position musicale pendant la reproduction en déplaçant les notes sur l’axe le plus proche d’une “grille” rythmique. Essayez cette fonction, c’est une grande source d’invention musicale.

Pour activer la quantification de mesure, vous pouvez soit utiliser la commande de cette page, soit cocher la commande Groove Quantize Enable dans le menu de la page.



**Note :** Les paramètres de la fonction Groove Quantize ne sont pas sauvegardés car ils sont disponibles uniquement pour une utilisation en temps réel.

### Enable

Active/désactive la quantification. Cette fonction est automatiquement désactivée lors de la mise sous tension de l’instrument ou lorsque vous sélectionnez un nouveau Morceau.

**Astuce :** Vous pouvez également activer/désactiver la fonction Groove Quantize en sélectionnant la commande “Ply.1-Groove Quantize Enable” dans le menu de la page.

### Note Start

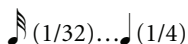
Active/désactive la quantification de l’événement Note On (par ex. le début de la note).

### Note Duration (durée de la note)

Active/désactive la quantification de l’événement Note Off (par ex. la longueur de la note).

### Resolution

Résolution grossière de la grille de quantification. Ce paramètre correspond à la valeur principale de quantification, que l’on modifie à l’aide des valeurs Acc. Swing et Window.



Résolution de la grille exprimée sous forme de valeurs musicales (un “3” après la valeur correspond à une triplète). Par exemple, lorsque vous sélectionnez 1/8, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/8 la plus proche. Lorsque vous

sélectionnez 1/4, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/4 la plus proche.



### Accuracy

Pourcentage fin de quantification. Par exemple, si Acc=50 c’est que la note est de 20 tics plus loin de la grille “grossière”, elle ne sera déplacée que de 10 tics.

0 Aucune quantification fine.

100 Quantification fine maximum. La note est déplacée exactement sur la position de la grille.

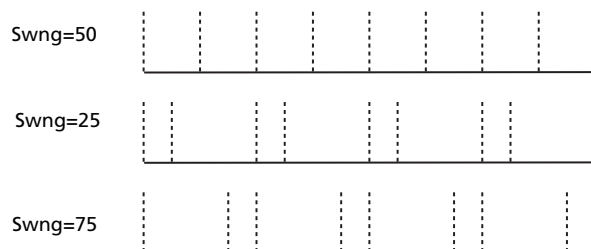
### Swing

Asymétrie de quantification. Les axes de la grille sont déplacés sur les axes de la grille la plus proche.

0 Les axes pairs sont totalement déplacés sur les précédents axes impairs.

50 Les axes sont parfaitement équidistants.

100 Les axes pairs sont totalement déplacés sur les axes impairs suivants.

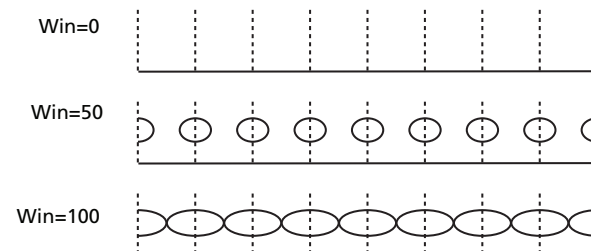


### Window

Zone d’intervention de la quantification, aux alentours des axes de la grille.

0 La fenêtre de quantification correspond à la grille et il n’y a donc pas de quantification.

100 La fenêtre de quantification s’agrandit jusqu’à la fenêtre la plus proche; tous les événements sont quantifiés.





## Preferences: Track Settings

Dans cette page, vous réglez les divers paramètres relatifs aux pistes Song.



**Note :** Ces réglages sont sauvegardés dans la zone Song Play Setup du fichier Global (avec d'autres paramètres identifiés sous l'abréviation ►GBLSng dans le mode d'emploi). Après avoir modifié ces réglages, sélectionnez la commande Write Global-Song Play Setup dans le menu de la page pour les sauvegarder dans Global.

### Melody

►GBLSng

Ce paramètre sélectionne la piste Melody du Morceau. Vous coupez cette piste en utilisant la fonction "Melody Mute" (voir dans le chapitre "Liste des fonctions de l'Interrupteur Assignable" à la page 339).

### Drum

►GBLSng

Ce paramètre sélectionne la piste Drum du Morceau. Cette piste reste en reproduction (avec la piste Bass) lorsque vous sélectionnez la fonction "Drum&Bass" qui peut être affectée à un Interrupteur Assignable ou à une pédale au pied ou à la pédale EC5.

### Bass

►GBLSng

Ce paramètre sélectionne la piste Bass du Morceau. Cette piste reste en reproduction (avec la piste Drum) lorsque vous sélectionnez la fonction "Drum&Bass" qui peut être affectée à un Interrupteur Assignable ou à une pédale au pied ou à la pédale EC5.

### Harmony Track

►GBLSng

L'Harmoniseur du Voice Processor prend les accords de la piste sélectionnée avec les paramètres suivants.

**Remarque :** Si "Global" est sélectionné, les notes ou les accords envoyés au processeur de voix dépendent des paramètres "Harmony Mode" et "Source" du mode Global (voyez page 242 pour en savoir plus).

Off Aucune piste n'adresse des accords à l'Harmoniseur du Voice processor. Les accords peuvent être reçus via MIDI IN.

Ply.1-Track 1...16

Les accords sont adressés par l'une des pistes du Player 1.

Ply.2-Track 1...16

Les accords sont adressés par l'une des pistes du Player 2.

Ply.1+2 Track 1...16

Les notes sont adressées par la même piste des deux Players 1 et 2.

**Note :** Si les deux Players génèrent des notes simultanément, le Voice Processor reçoit uniquement les notes de Player 1 si le curseur Balance est positionné tout à gauche et uniquement de Player 2 si ce curseur est positionné tout à droite.

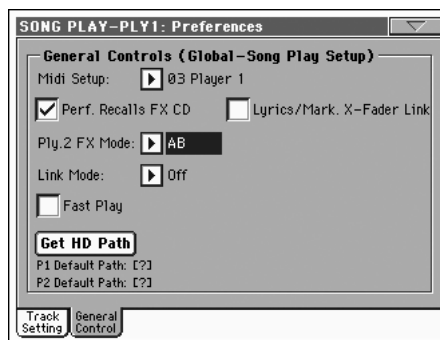
Global

Les notes ou les accords reçus par le processeur de voix dépendent du paramètre "Harmony Mode" (voyez page 260):

- Si l'option "Chords" est sélectionnée, la plage "Chord Scanning" du clavier adresse les accords.
- Si l'option "Notes" est sélectionnée, ce sont des notes qui sont envoyées (et non des accords).
- Si l'option "Shift" ou "Scalic" est sélectionnée, les notes ou les accords sont ignorés.

## Preferences: General Control

Dans cette page, vous réglez plusieurs paramètres généraux.



**Note :** Ces réglages sont sauvegardés dans la zone Song Play Setup du fichier Global (avec d'autres paramètres identifiés sous l'abréviation ►GBLSng dans le mode d'emploi). Après avoir modifié ces réglages, sélectionnez la commande Write Global-Song Play Setup dans le menu de la page pour les sauvegarder dans Global.

### Midi Setup

►GBLSng

Vous pouvez automatiquement configurer les canaux MIDI du mode Song Play en sélectionnant un MIDI Setup par le biais de ce paramètre. Voir les informations détaillées dans le chapitre "MIDI" à la page 288.

**Note :** Pour sélectionner automatiquement un MIDI Setup lors de l'affichage du mode Song Play, sélectionnez la commande Write Global-Song Play Setup dans le menu de la page.

Voir les informations détaillées des réglages de la page MIDI Setup dans le chapitre "MIDI Setup" à la page 336.

**Note :** Après avoir sélectionné un MIDI Setup, vous pouvez afficher le mode Global et appliquer les changements à chaque réglage de canal. Pour sauvegarder ces modifications dans un MIDI Setup, toujours en mode Global, sélectionnez la commande Write Global-Midi Setup dans le menu de la page. Tous les MIDI Setups sont librement programmables et remplaçables.

**Astuce :** Pour rétablir les MIDI Setups de défaut, chargez les données originales d'usine (disponibles dans le CD Accessory fourni ou téléchargeables du site [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) ou [www.korgfr.net](http://www.korgfr.net)).

**Performance recalls FX CD**

►GBL<sup>Sng</sup>

Ce paramètre sélectionne le mode des effets de la Performance.

- Off Lors de la sélection d'une Performance, aucun effet n'est sélectionné.
- CD La Performance sélectionne la paire d'effets C et D.

**Note :** Lorsque ces deux paramètres et le paramètre "Ply.2 FX Mode" sont réglés à CD, le Player 2 partage ses effets avec les pistes clavier; par conséquent ces effets se modifient si vous sélectionnez un Morceau pour le Player 2 ou une Performance.

**Lyrics/Markers X-Fader Link**

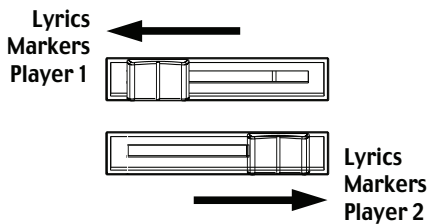
►GBL<sup>Sng</sup>

Avec ce paramètre, vous sélectionnez à l'aide du curseur X-FADER le Player sur lequel vous voulez afficher les textes, accords, les marqueurs ou la partition, soit sur l'écran intégré, soit sur un moniteur externe (à condition que la carte d'interface vidéo VIF4 soit installée).

Si vous sélectionnez le mode d'affichage "Text Only" pour l'écran externe, le curseur vous permet de sélectionner les paroles et les accords affichés sur l'écran externe (voyez "External Display" à la page 253 pour en savoir plus).

**Remarque:** Vous ne pouvez brancher un écran externe que si la carte d'interface vidéo VIF4 est installée.

- Off Lorsque vous déplacez le curseur X-FADER, uniquement le morceau (Song) est sélectionné. Les textes ou les marqueurs affichés restent inchangés.
- On Lorsque vous déplacez complètement à gauche ou à droite le curseur X-FADER, le morceau (Song) sera introduit progressivement et ses textes, accords, markers et partition seront sélectionnés et affichés sur l'écran du moniteur externe.



**Ply.2 FX Mode**

►GBL<sup>Sng</sup>

Ce paramètre sélectionne le mode des effets du Player 2. Lorsque vous chargez un Morceau à 4 effets, tous les quatre effets sont utilisés, indépendamment de ce réglage.

- AB La paire d'effets A et B est utilisée. Le Player 2 partage ses effets avec le Player 1.
- CD La paire d'effets C et D est utilisée.

**Note :** Lorsque ce paramètre est réglé à CD, le Player 2 partage ses effets avec les pistes clavier; par conséquent ces effets se modifient si vous sélectionnez un Morceau pour le Player 2 ou une Performance.

mance (même si le paramètre "Performance recalls FX CD" est décoché – voir plus haut).

**Link Mode**

►GBL<sup>Sng</sup>

Lorsque vous reproduisez un Fichier MIDI Standard, les deux Players internes peuvent travailler avec un Tempo différent (Off) ou utiliser le même Tempo (modes Link divers). Avec les fichiers MP3, chaque Morceau a son propre tempo enregistré qui ne peut pas être lié.

Vous pouvez activer Link Mode en appuyant sur le bouton TEMPO LOCK : son témoin s'allume (par défaut, c'est le mode Beat qui est sélectionné la première fois). Cette opération active également la fonction Tempo Lock.

**Astuce :** Vous pouvez toujours lancer les deux Players simultanément. Lancez-les de cette manière : en gardant enfoncé SHIFT et en appuyant sur l'un des contrôles de ►/■ (PLAY/STOP).

- Off Le Tempo des Players n'est pas lié. Chaque Player joue son propre Tempo.
- Measure Le Tempo des deux Players est lié. Les données de Tempo écrites dans le Morceau sont ignorées. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour régler le Tempo.  
Lancez l'un des Player en appuyant sur son contrôle ►/■ (PLAY/STOP). Ensuite lancez le deuxième Player en appuyant sur l'autre contrôle ►/■ (PLAY/STOP); le deuxième Player commence sur la mesure successive.
- Beat Le Tempo des deux Players est lié. Les données de Tempo écrites dans le Morceau sont ignorées. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour régler le Tempo.  
Lancez l'un des Players en appuyant sur son contrôle ►/■ (PLAY/STOP). Ensuite lancez le deuxième Player en appuyant sur l'autre contrôle ►/■ (PLAY/STOP); le deuxième Player commence sur le temps successif (noire ou blanche, en fonction de la Time Signature du Morceau).

**Fast Play**

►GBL<sup>Sng</sup>

Si cochée, cette fonction vous permet de sauter les temps vides positionnés au début du Fichier MIDI Standard et de commencer tout de suite à partir de la première note. Néanmoins, toutes les données de programmation sont lues et tenues en compte.

Notez que un espace vide au début d'un fichier MP3 ne peut pas être sauté du fait qu'il a été enregistré sous forme de donnée audio.

**Note :** Lorsque le Pa2X pilote un autre instrument musical, le transfert rapide des données MIDI à la borne MIDI OUT ou au port USB peut provoquer un retard et le Morceau ne part pas immédiatement. On conseille donc de désactiver cette fonction lorsque le Pa2X est connecté à d'autres instruments.

**Get Hard Disk Path**

►GBL<sup>Sng</sup>

Appuyez sur ce bouton pour afficher le chemin du Song affecté à chaque Player. Cela vous permet de savoir où sont positionnés dans les dispositifs de sauvegarde les Morceaux couramment sélectionnés.

Référence

Si vous sauvegardez ces chemins dans le Global en sélectionnant la commande “Write Global-Song Play Setup” dans le menu de la page, la première fois que vous affichez la fenêtre Song Select, après la mise sous tension de l’instrument, le chemin sera sélectionné par défaut.

## Menu de la page

Appuyez sur l’icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour la sélectionner. Pour quitter le menu, appuyez sur un point quelconque à l’écran, sans sélectionner une commande.



### Write Performance

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Performance dans laquelle vous sauvegardez la plupart des réglages courants du tableau de bord dans une Performance.

Voir les informations détaillées dans le chapitre “Boîte de dialogue Write Performance” à la page 118.

### Write Global-Song Play Setup

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Style Setup dans laquelle vous sauvegardez globalement les réglages appartenant uniquement au mode Song Play.

Voir les informations détaillées dans le chapitre “Boîte de dialogue Write Global-Song Play Setup” à la page 194.

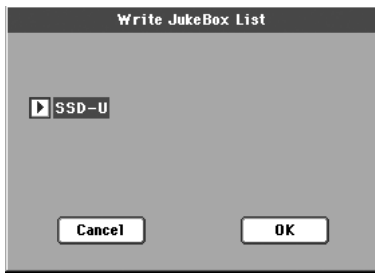
### Save Song Marker Ply.1/2

Sélectionnez cette commande pour sauvegarder les marqueurs créés dans le Player correspondant (voir dans le chapitre “Onglets latéraux des Marqueurs” à la page 177).

### Export Jukebox List (exporter une liste Jukebox)

*Disponible uniquement si une liste Jukebox est sélectionnée.* Sélectionnez cette commande pour sauvegarder la liste Jukebox sous forme d’un fichier de texte dans un dispositif de sauvegarde. Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Avec un fichier Jukebox affecté au Player, sélectionnez la commande Export Jukebox List dans le menu de la page.
2. L'écran affiche une boîte de dialogue vous demandant de sélectionner soit la mémoire SSD-U interne, soit un dispositif de sauvegarde connecté à l'un des ports USB.



3. Sélectionnez une option et appuyez sur OK pour confirmer.

**Note :** Lors de la sauvegarde, le fichier de texte est renommé après le fichier Jukebox sélectionné. Exemple : un fichier Jukebox nommé "Dummy.jbx" crée un fichier "Dummy.txt". Un nouveau fichier crée un fichier "New\_name.txt". Si un fichier ayant le même nom est déjà présent dans le dispositif de sauvegarde cible, il sera remplacé par le nouveau sans aucune demande de confirmation.

La liste inclut le numéro progressif affecté à chaque Morceau, les noms des fichiers, le nombre total de fichiers présents dans la liste.

Pour l'affichage correct et la bonne impression de la liste par le biais d'un ordinateur, utilisez une taille de police (par ex. non-proportionnel) fixe avec votre traitement de texte.

### Ply.1-Groove Quantize Enable

Active/coupe la quantification de mesure (voir dans le chapitre "Groove Quantize" à la page 189). Ce paramètre est automatiquement décoché lors de la mise hors tension de l'instrument ou lorsque vous sélectionnez un autre Morceau.

**Note :** Groove Quantize fonctionne uniquement sur le Player 1.

### Solo Track (piste soliste)

Sélectionnez la piste qui doit jouer en soliste et cochez ce paramètre. L'instrument reproduit uniquement cette piste et le logo 'Solo' clignote dans l'en-tête de la page.

Décochez ce paramètre pour quitter la fonction "Solo".

Les fonctions "Solo" fonctionnent de manière légèrement différente, selon la piste sélectionnée

- **Piste clavier :** La piste clavier sélectionnée est la seule piste reproduite lorsque vous jouez sur le clavier. Toutes les autres pistes clavier sont coupées. Les pistes du Player sont reproduites.
- **Piste Song :** La piste sélectionnée est la seule piste Song reproduite. Toutes les autres pistes Song sont coupées. Les pistes clavier sont reproduites.

**SHIFT** Gardez le bouton SHIFT enfoncé et survolez l'une des pistes qui doit jouer en soliste. Procédez de même pour une piste soliste sur laquelle vous désirez désactiver la fonction Solo.

### Copy/Paste FX

Vous pouvez copier un seul, ou tous les quatre effets, entre des Styles, des Performances, des STS et des Songs. Pour ce faire, choisissez les commandes "Copy FX" et "Paste FX" dans le menu de la page des modes Style Play, Song Play ou Sequencer.

#### Pour copier un seul effet :

1. Sélectionnez la source Song, Performance, Style ou STS, et ensuite
  - affichez la page de l'effet que vous désirez copier (FX A, FX B, FX C ou FX D), ou
  - affichez la page Effects > FX Select pour copier les quatre effets. C'est très pratique si vous devez copier trois des quatre effets dans des Performances différentes, des Styles ou des STS différents.
2. Choisissez la commande "Copy FX" dans le menu de la page.
3. Sélectionnez la Performance, le Style ou le STS cible, ensuite affichez la page de l'effet individuel que vous désirez copier (FX A, FX B, FX C ou FX D).
4. Choisissez la commande "Paste FX" dans le menu de la page.

#### Pour copier les quatre effets :

1. Sélectionnez la source Song, Performance, Style ou STS, et ensuite affichez la page Effects > FX Select pour copier les quatre effets.
2. Choisissez la commande "Copy FX" dans le menu de la page.
3. Sélectionnez la Performance, le Style ou le STS cible, ensuite affichez la page Effects > FX Select.
4. Choisissez la commande "Paste FX" dans le menu de la page.

### Easy Mode

Easy Mode vous permet d'utiliser les modes Style Play et Song Play plus facilement grâce à une interface spécialement dédiée. C'est un mode que l'on conseille aux débutants, mais aussi aux professionnels, qui ne veulent pas "se casser la tête" avec les paramètres de pointe du mode Advanced.

Vous pouvez à tous moments activer/désactiver manuellement Easy Mode à l'aide de la commande Easy Mode dans le menu de la page des modes Style Play et Song Play.

Voir les informations détaillées dans le chapitre "La page Song Play en détail" à la page 30.

## Boîte de dialogue Write Global-Song Play Setup

Dans le menu de la page, appuyez sur le paramètre Write Global-Song Play Setup pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegardez les divers réglages de Song Preference (voir dans le chapitre “Preferences: General Control” à la page 190), sauvegardés dans le fichier Global.



Les paramètres sauvegardés dans la case Song Play Setup de Global sont identifiés par le symbole ►GBLSng dans le mode d’emploi.

## Enregistrer des fichiers MP3

Avec votre Pa2X, vous pouvez enregistrer vos performances sous forme de fichier MP3. Voici quelques conseils :

Tout ce que vous jouez sur le clavier, les Styles et les Fichiers MIDI Standard réalisés avec les Players, sera enregistré. De même en ce qui concerne l'audio routée sur les entrées audio (Audio Inputs) (entrée individuelle du microphone avec l'option "In to Voice Processor" sélectionnée ou les deux entrées avec l'option "In to Direct" sélectionnée). Voir dans le chapitre "Page Audio Setup: Audio In" on page 251). Les voix d'harmonisation générées par le Voice Processor seront elles aussi enregistrées.

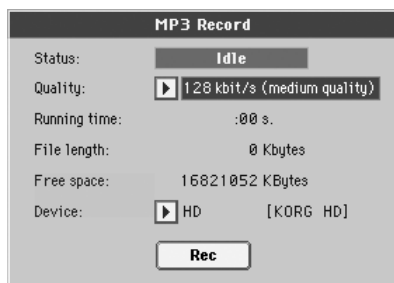
- Vous ne pouvez pas enregistrer la reproduction d'un fichier MP3.

**Note :** Vous ne pouvez pas entrer en mode MP3 Record tant que vous êtes en mode Sequencer ou en mode Media.

**Note :** Si vous enregistrez avec Master EQ activé, EQ (c'est à dire l'égalisation) sera enregistrée dans le fichier MP3. Cette égalisation s'ajoute à celle sélectionnée pendant la reproduction. On conseille de régler Master EQ à Off (c'est dire le désactiver) pendant l'enregistrement si le fichier MP3 doit être reproduit sur le Pa2X.

### Enregistrer

Pour entrer en mode d'enregistrement, gardez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur le bouton RECORD. L'écran affiche la boîte de dialogue MP3 Record.



Lorsque vous n'êtes pas en train d'enregistrer, l'état affiché est Idle.

Choisissez l'option que vous préférez pour la qualité audio du MP3 dans le menu à sous-menu Quality. Attention : plus la qualité choisie pour le son sera majeure, plus la taille du MP3 qui sera généré sera élevée !

Utilisez le paramètre Device pour choisir un emplacement où stocker temporairement votre fichier MP3. En effet, ce n'est pas la destination finale de votre fichier vu que vous pourrez choisir entre plusieurs emplacements à la fin de l'enregistrement. Néanmoins, vérifiez que la taille de mémoire dans cet emplacement temporaire est suffisante pour l'enregistrement du fichier ; pour ce faire, vérifiez le paramètre Free.

**Note :** Le dispositif de défaut est automatiquement sélectionné en tant qu'unité de stockage temporaire ; pour choisir une unité différente, utilisez le menu à sous-menus Device. Vous êtes en mesure d'enregistrer soit sur la mémoire flash interne SSD-U, soit sur le disque dur, soit sur un dispositif connecté à l'un des ports USB.

Après avoir choisi l'unité de stockage temporaire, appuyez sur le bouton Rec à l'écran pour lancer l'enregistrement. Le bouton

Rec se transforme en bouton Stop que vous pouvez utiliser pour arrêter l'enregistrement en l'appuyant de nouveau. De même le label Idle change en Recording.

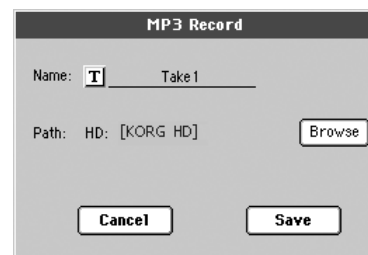


Si vous le désirez, vous pouvez appuyer sur le bouton EXIT pour quitter cette boîte de dialogue et accéder aux pages Style Play et Song. Pour afficher de nouveau la boîte de dialogue et visualiser la longueur du fichier ou arrêter l'enregistrement, appuyez de nouveau sur SHIFT+REC.

Si vous quittez la boîte de dialogue MP3 Record pendant l'enregistrement, l'écran affiche une grosse lettre 'R' rouge clignotante.

Pendant l'enregistrement, vous pouvez utiliser la boîte de dialogue pour contrôler la durée de l'enregistrement (ou Recording), la longueur du fichier et la taille de mémoire encore disponible sur l'unité de stockage temporaire. La durée maximum de l'enregistrement dépend de la taille de mémoire du dispositif de stockage temporaire sélectionné.

Si vous appuyez sur Stop, l'enregistrement s'arrête et l'écran affiche la boîte de dialogue suivante :



Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour affecter un nom au fichier MP3. Appuyez sur le bouton Browse pour sélectionner un dispositif et le répertoire dans lequel sauvegarder le fichier. Appuyez sur le bouton Save pour sauvegarder le fichier.

Lorsque le fichier MP3 a ainsi été sauvegardé, vous pouvez le reproduire en mode Song Play, exactement comme un Morceau normal.

Vous pouvez également déplacer votre fichier MP3 pour le lire sur un ordinateur et le modifier via une interface USB.



## Notes

### Sorties Audio

- L'audio générée par le dispositif MP3 Board est routée uniquement via les sorties audio Left+Right.

### Reproduction

- Les fichiers MP3 enregistrés avec des échantillons de basse qualité sont parfois décevants du point de vue du son. C'est un problème qui concerne tous les fichiers MP3.

### Enregistrement

- Vous pouvez enregistrer sous forme de fichier MP3 tout ce que vous jouez sur le Pa2X, y inclut votre chant (en quelques mots, toute votre performance). Toutefois, vous ne pouvez pas enregistrer des fichiers MP3 que vous ne créez pas sur votre Pa2X, vous pouvez seulement les reproduire.

### Dispositifs

- On conseille de ne pas remplir totalement la taille de mémoire du dispositif cible car cela peut provoquer des problèmes au fichier enregistré.
- On conseille vivement de maintenir dans des bonnes conditions le dispositif cible. La défragmentation et la réparation des dispositifs internes peut être effectuée à l'aide d'un utilitaire pour PC, avec le Pa2X connecté via USB.

# Le livre des Morceaux (SongBook)

Le SongBook est une base de données interne où vous organisez la plupart des fichiers des diverses "ressources musicales" (Style, Fichiers MIDI Standard, fichiers KAR et fichiers MP3) afin de les retrouver plus facilement.

Le mode SongBook se superpose aux modes opérationnels Style Play et Song Play, c'est à dire que lorsque vous sélectionnez une entrée dans la base de données, le mode Style Play ou Song Play est automatiquement sélectionné, selon le type de fichier associé à cette entrée.

En outre, pour vous aider à améliorer vos exhibitions sur scène, avec le SongBook vous pouvez associer un maximum de quatre STS à chaque Fichier MIDI Standard ou à chaque fichier MP3, reproduits en mode Song Play. C'est donc vraiment facile de rappeler une prédisposition complète de jeu pour les pistes clavier, les effets et le Voice Processor et pour jouer en "live" avec un fichier MIDI.

Voir dans le Guide rapide les informations détaillées relatives à l'utilisation de SongBook (à partir de la page 64).

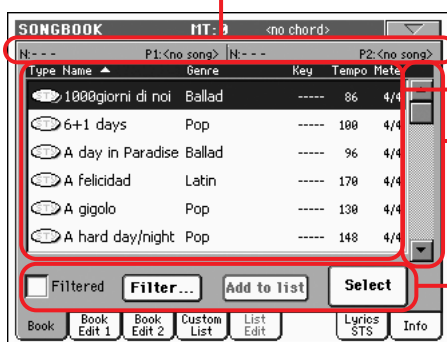
**Note :** Les saisies de SongBook n'incluent pas des données actuelles, mais la référence d'un Style dans la mémoire ou d'un Fichier MIDI Standard. Lorsque vous copiez un fichier SongBook, les fichiers de référence ne sont pas copiés.

**Attention :** Si vous chargez une liste SongBook depuis un dispositif de sauvegarde (fichier ".SBD"), la liste déjà présente dans la mémoire est supprimée. Avant de procéder au chargement d'une nouvelle liste, sauvegardez la précédente liste SongBook.

## Page Book

La page Book contient toute la base de données des Morceaux (par ex. un fichier ".SBD"). Dans cette page, vous sélectionnez une entrée et, en appuyant sur le bouton Select à l'écran, vous lancez la reproduction du Morceau sélectionné. Ensuite, appuyez sur le bouton PLAY ou START pour lancer le Song ou le Style.

En-tête de liste



Liste principale

Barre de défilement

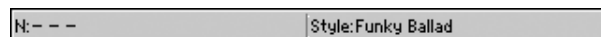
Commandes

Chaque entrée de cette base de données peut présenter l'auteur du Morceau, le nom du Morceau, le genre, la clé originale, le tempo et la vitesse (time signature). Lorsque vous sélectionnez l'une des entrées, vous rappelez automatiquement le Style, le Fichier MIDI Standard ou le fichier MP3 associé à ce Morceau.

## En-tête de liste

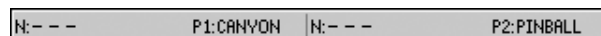
L'en-tête de liste n'est pas toujours le même car il dépend du type de données associées à l'entrée sélectionnée.

- Lorsqu'un Style est associé à l'entrée sélectionnée, le nom de l'entrée couramment sélectionnée est affiché sur la gauche ("N:") et le Style associé à cette entrée est affiché à droite ("Style:") :



- Lorsqu'un Fichier MIDI Standard est associé à l'entrée sélectionnée, l'en-tête de liste est partagé en deux : la moitié de gauche relative au Player 1 et la moitié de droite relative au Player 2.

Les informations du nom ("N:") de l'entrée sélectionnée et du Fichier MIDI Standard ou du fichier MP3 ("P1:" ou "P2:") associés à la saisie sont fournies pour chaque Player:

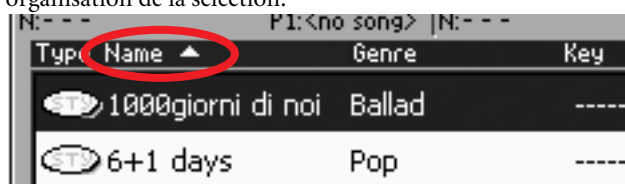


**Note :** Si vous sélectionnez un Style ou un Fichier MIDI Standard ou un fichier MP3 différent, la case du nom de l'entrée ("N:") affiche un espace vide (---), qui signifie que l'entrée a été modifiée.

## Liste principale

C'est la liste complète de la base de données SongBook. Utilisez la barre de défilement (ou les contrôles de TEMPO/VALUE) pour parcourir la liste.

Vous pouvez survoler l'une des dénominations de l'en-tête en haut de la liste pour modifier l'ordre de visualisation des entrées. Par exemple, si vous survolez la dénomination "Name", la liste se réorganise automatiquement en fonction des noms des fichiers. La dénomination sélectionnée est visualisée en rouge et affiche l'organisation de la sélection.



Les paramètres correspondants du menu de la page sont automatiquement réorganisés pour refléter ce changement (voir dans le chapitre "Sort by Type/Name/Genre/Artist/Key/Tempo/Meter" à la page 205).

Si vous survolez de nouveau la dénomination, l'ordre des fichiers change alternativement en une visualisation croissante ou décroissante.

## Barre de défilement

Utilisez la barre de défilement (ou les contrôles de TEMPO/VALUE) pour dérouler les entrées.

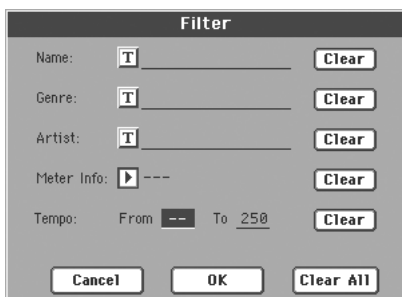
## Commandes

### Filtered

Lorsque cette case est cochée, uniquement les entrées correspondantes au critère du filtre sélectionné sont affichées dans la liste principale. Cette case est automatiquement cochée lorsque vous quittez la boîte de dialogue Filter en appuyant sur OK (voir plus haut).

### Filter...

Appuyez sur ce bouton pour afficher la boîte de dialogue Filter où vous sélectionnez un ou plusieurs critères de recherche, de manière à visualiser une liste restreinte d'entrées dans la liste principale.



Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) affiché à côté du critère de recherche que vous voulez modifier (Nom, Genre ou Artiste). Vous pouvez également sélectionner Meter (vitesse) ou une plage de valeurs de Tempo.

Appuyez sur le bouton Clear affiché à côté du critère de recherche que vous désirez supprimer ou rétablir aux valeurs de défaut.

Appuyez sur Clear All pour rétablir tous les critères de recherche.

### Add to list

Si la commande "Enable List Edit" est activée dans le menu de la page, le bouton "Add to list" est également activé. Avec cette commande, vous ajoutez des saisies à la Custom List sélectionnée.

Sélectionnez une entrée. Ensuite, appuyez sur ce bouton pour ajouter l'entrée sélectionnée dans la Custom List couramment sélectionnée (voir dans le chapitre "Page Custom List" à la page 202).

### Select

Appuyez sur ce bouton pour confirmer la sélection des entrées affichées en vidéo inversée dans la liste principale. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, le nom de l'entrée sélectionnée est affiché en haut à gauche de l'écran ("N:").



Lorsque vous sélectionnez un Morceau dans n'importe quelle liste SongBook, son nom est affiché en vidéo inversée sur fond bleu foncé. Dans ce cas, le morceau est sélectionné mais n'est pas encore chargé.

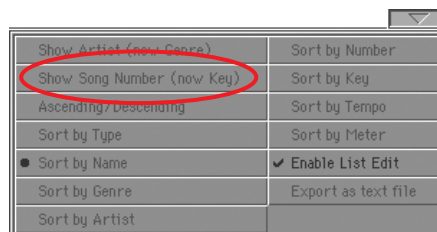


Pour lancer la reproduction du Song ou du Style, appuyez (respectivement), soit sur le bouton PLAY, soit sur le bouton START.

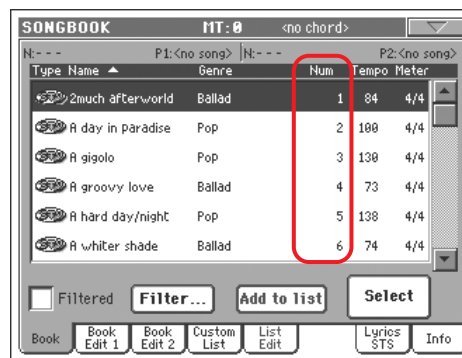
## Sélection numérique des saisies

Vous pouvez sélectionner en mode numérique les saisies SongBook dans la page Book du mode SongBook. Les numéros affectés à chaque saisie ont été ajoutés dans la page Book Edit 2 (voir plus bas "Page Book Edit 2").

Pour visualiser les numéros lorsque la page Book est affichée, sélectionnez la commande "Show Song Numbers (maintenant Key)" dans le menu de la page:



Après avoir sélectionné cette commande, l'affichage visualise la colonne "Num":



Pour afficher de nouveau la colonne "Key", sélectionnez la commande "Show Key (maintenant correspondante aux numéros des morceaux ou Song Numbers)" dans le menu de la page.

Pour sélectionner une saisie de SongBook en composant simplement son numéro, appuyez de nouveau sur le bouton SONGBOOK lorsqu'une page quelconque du mode SongBook est affichée. L'écran visualise un clavier numérique sur lequel vous composez le numéro correspondant à la saisie désirée.

**Astuce :** Vous pouvez exporter une liste de saisies SongBook sous format TXT, y inclus le numéro de sélection. Vous pouvez successivement imprimer cette liste et la garder comme mémoire. (Voir dans le chapitre "Export as text file" à la page 205).

## Sélectionner les saisies SongBook via MIDI

Les saisies SongBook peuvent être sélectionnées via MIDI (via le canal spécifique Control) en utilisant le NRPN dédié aux messages de changement de contrôle (Control Change) #99 (MSB, avec valeur 2) et #98 (LSB, avec valeur 64).

### Régler le canal Control MIDI spécifique

Premièrement, affichez la page Global > MIDI > Setup/General Control et sélectionnez le MIDI Setup que vous utiliserez lorsque vous piloterez les saisies SongBook.

Ensuite, affichez la page Global > MIDI > Midi In Channel pour affecter un canal MIDI au canal Control spécifique. Affectez l'option Control à l'un des seize canaux MIDI disponibles (généralement, on conseille de choisir ceux dont le numéro est plus élevé).

Lorsque ces opérations ont été effectuées, sauvegardez ce réglage dans le MIDI Setup en cours de session à l'aide de la commande "Write Global-Midi Setup" dans le menu de la page.

Si vous désirez utiliser un canal MIDI différent pour les modes Style Play et Song Play, répétez les opérations dont plus haut pour créer un second MIDI Setup.

### Affecter un MIDI Setup aux modes Style Play et Song Play

Vu que les saisies SongBook rappellent nécessairement les modes Style Play ou Song Play, **on conseille de leur affecter le même MIDI Setup ou deux différents MIDI Setups avec le canal Control affecté au même canal MIDI.** Ainsi le même canal MIDI sera utilisé pour sélectionner une saisie SongBook soit en mode Style Play, soit en mode Song Play.

Lorsque l'un de ces modes opérationnels est rappelé, le MIDI Setup mémorisé dans Style Play Setup ou Song Play Setup sera automatiquement sélectionné et les canaux MIDI seront automatiquement configurés.

Pour affecter un MIDI Setup à chacun des deux modes opérationnels, procédez comme suit :

- En mode Style Play, affichez la page Style Play > Preferences > Style Setup et sélectionnez un MIDI Setup. Sélectionnez la commande Write Global-Style Setup dans le menu de la page.
- En mode Song Play, affichez la page Song Play > Preferences > General Control et sélectionnez le même MIDI Setup affecté au mode Style Play. Sélectionnez la commande Write Global-Song Play Setup dans le menu de la page.

### Sélectionner les saisies SongBook via MIDI

Lorsque vous avez effectué les programmations nécessaires pour piloter la sélection des saisies SongBook, commutez au mode Style Play ou Song Play.

Maintenant, votre Pa2X reçoit sur le canal Control spécifique les messages NRPN de changement de contrôle (Control Change) #99 (MSB, avec valeur 2) et #98 (LSB, avec valeur 64) en rapide succession sous forme de code d'initialisation. Ce code d'initialisation ne doit être envoyé qu'une seule fois, sinon un autre contrôle NRPN est adressé au même canal MIDI avant de sélectionner une saisie SongBook différente.

Lorsque le code d'initialisation a été adressé, vous devez adresser le code de sélection qui est composé de deux messages de changement de contrôle (Control Change) : CC#06 (Data Entry MSB) pour les milliers et les centaines et CC#38 (Data Entry LSB) pour les dizaines et les unités. La plage des contrôles Data Entry, dans ce cas, varie de 0~99 (au lieu de la typique excursion 0~127).

Les exemples suivants représentent des situations typiques.

- Adressez le code suivant pour sélectionner la saisie SongBook #77:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Code d'initialisation (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	0	Milliers et centaines (00xx)
DataEnt LSB	77	Dizaines et unités (xx77)

- Adressez le code suivant pour sélectionner la saisie SongBook #100:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Code d'initialisation (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	1	Milliers et centaines (01xx)
DataEnt LSB	0	Dizaines et unités (xx00)

- Adressez le code suivant pour sélectionner la saisie Song #2563:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Code d'initialisation (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	25	Milliers et centaines (85xx)
DataEnt LSB	63	Dizaines et unités (xx63)

## Page Book Edit 1

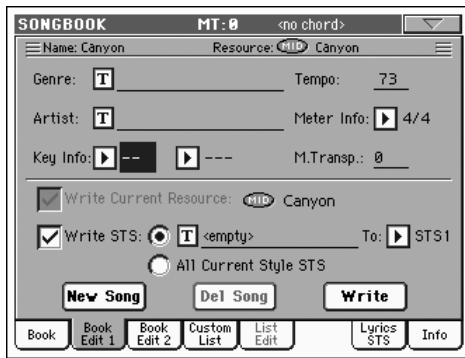
Dans la page Book Edit 1, vous ajoutez ou vous modifiez les entrées SongBook.

**Astuce :** Utilisez la commande Filter de la page Book pour rapidement trouver l'entrée à modifier.

La page Book Edit 1 avec une saisie basée sur un Style :



La page Book Edit 1 avec une saisie basée sur un Song :



## Header

### Name

Nom du Morceau sélectionné. Le nom est affecté après avoir appuyé sur le bouton Write pour sauvegarder l'entrée dans la liste SongBook.

### Resource

Le Style, le Fichier MIDI Standard ou le fichier MP3 affecté à l'entrée sauvegardée.

**Attention :** Si vous remplacez cette ressource par une autre ressource associée au même chemin et nom du dispositif de sauvegarde (dans le cas des Fichiers MIDI Standard ou d'un fichier MP3) ou numéro d'emplacement dans la mémoire (dans le cas d'un Style), la saisie de SongBook n'associe plus la donnée correcte. Faites attention à ne pas supprimer ou déplacer un Style ou un fichier associé à une entrée SongBook de son emplacement original.

## Database Area

### Genre

Genre musical affecté à l'entrée sauvegardée.

### Artist

Nome de l'artiste du Morceau sauvegardé.

### Key Info

Clé originale de l'entrée. La première case affiche le nom, la deuxième le mode (majeur ou mineur).

### Tempo

Tempo de base du Style ou tempo de démarrage du Fichier MIDI Standard affecté à l'entrée. Ce paramètre peut changer si un événement de Tempo Change est inclus dans la ressource associée.

**Note :** Même si vous pouvez modifier cette valeur, c'est toujours la valeur originale des Fichiers Standard MIDI qui est tenue en compte et qui remplace cette valeur.

### Meter Info

Vitesse (time signature) de base du Style ou vitesse de démarrage du Fichier MIDI Standard affecté à l'entrée. Ce paramètre peut changer si un événement Meter est inclus dans la ressource associée.

## M.Transp. (Master Transpose)

Master Transpose (décalage de note). Lorsque cette entrée est sélectionnée, le Master Transpose de tout l'instrument change automatiquement (sauf si la fonction Master Transpose est "verrouillée").

**Note :** La valeur de Master Transpose sauvegardée avec la saisie SongBook remplace tous les réglages de Master Transpose contenus dans le morceau de référence.

## Resource Area

### Write Current Resource

Lorsque cette case est cochée, la ressource sélectionnée est sauvegardée avec l'entrée lorsque vous appuyez sur Write. Les ressources sauvegardées sont les suivantes :

- le dernier Style sélectionné ; sauvegarde également les Pads associés.
- le fichier SMF, KAR ou MP3 affecté à Player 1 et visualisé à droite de ce paramètre ; les Pads associés au dernier Style sélectionné sont également sauvegardés.

**Note :** Uniquement le fichier SMF, KAR ou MP3 affecté à Player 1 est sauvegardé dans la saisie SongBook. Néanmoins, lorsque vous rappelez cette saisie, le Morceau sera affecté indépendamment aux deux Players, en fonction de celui qui est libre et à disposition à ce moment-là.

Si cette case n'est pas cochée, aucune nouvelle ressource ne sera sauvegardée avec l'entrée. La ressource originale, associée à l'entrée, ne sera pas modifiée lorsque vous appuyez sur Write.

Lorsque vous appuyez sur New Song pour créer une nouvelle saisie vide, ce paramètre est automatiquement coché et vous ne pouvez pas le modifier. La ressource associée sera sauvegardée avec la nouvelle saisie.

### Resource Name

Nom du Style, du Fichier MIDI Standard ou du fichier MP3 couramment sélectionné. Il peut être différent du nom de la ressource sauvegardée, affichée en haut de la page (voir plus haut "Resource").

Vous sélectionnez une ressource en rétablissant soit le mode Style Play, soit le mode Song Play, précédent et en sélectionnant les ressources.

Ensuite, appuyez sur le bouton SONGBOOK pour rétablir la page Book Edit.

Lorsque vous appuyez sur Write, une liaison avec la(les) ressource(s) sélectionnée(s) est sauvegardée avec l'entrée (à condition que la commande "Write Current Resource" soit sélectionnée lors de la sauvegarde). La(les) ressource(s) sera(ont) rappelée(s) lorsque vous sélectionnez l'entrée qui lui(leur) est associée.

### Write STS

Lorsque vous sauvegardez une saisie SongBook et que cette case est cochée, vous pouvez soit sauvegarder individuellement un STS, soit les quatre STS du Style.

<STS Name> Un STS individuel est sauvegardé dans le SongBook STS choisi. Les pistes clavier sont la source telles qu'elles ont été configurées en sélectionnant



une Performance, un Style STS, un SongBook STS ou après une modification manuelle.

Lorsque vous appuyez sur Write et choisissez l'option Rename/Overwrite, uniquement le nouveau STS remplacera celui déjà présent, tandis que les autres restent inchangés.

#### All Current Style STS

Les quatre STS sont sauvegardés dans la saisie SongBook. Les STS source sont ceux contenus dans le Style couramment sélectionnée en mode Style Play.

Lorsque vous appuyez sur Write et choisissez l'option Rename/Overwrite, tous les nouveaux STS remplacent en une seule opération ceux déjà présents.

#### STS Name

Nom du STS couramment sélectionné. Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit où vous modifiez le nom.

#### To STS Location

L'un des quatre STS disponible pour chaque entrée, où vous sauvegardez les réglages des pistes clavier et du Voice Processor.

### Boutons

#### New Song

Appuyez sur ce bouton pour créer une nouvelle entrée. Les réglages sont copiés du Style, du Fichier MIDI Standard ou du fichier MP3 couramment sélectionné. La ressource sélectionnée est affichée dans la case "Resource Name" (voir plus haut).

#### Del Song

Appuyez sur ce bouton pour supprimer l'entrée en cours de session.

#### Write

Appuyez sur ce bouton pour afficher la boîte de dialogue Write Song où vous sauvegardez l'entrée couramment sélectionnée dans la liste principale SongBook.

**Note :** Le nombre maximum de saisies dans un fichier SongBook est de l'ordre de 3.000.



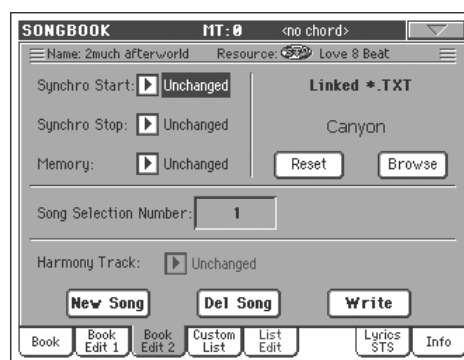
Pour affecter un nom différent à l'entrée, appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit.

Sélectionnez une option pour ajouter la nouvelle entrée dans SongBook :

- Sélectionnez "Rename/Overwrite" pour remplacer des entrées déjà présentes, en changeant si nécessaire leurs noms. **Attention :** Les entrées précédentes sera remplacées par les nouvelles. Elles seront donc perdues !
- Sélectionnez "New Song" pour sauvegarder une nouvelle entrée dans la base de données SongBook.

## Page Book Edit 2

Dans la page Book Edit 2, vous sélectionnez les options du Style qui doivent être mémorisées, vous liez un fichier ".TXT" et vous affectez un seul numéro à la saisie :



#### Synchro Start / Synchro Stop / Memory

►SB

L'état de ces fonctions peut être mémorisé dans une saisie SongBook.

**Note :** Si la saisie SongBook est basée sur un morceau (Song), les paramètres Synchro Start et Synchro Stop sont affichés en gris clair et ils ne peuvent pas être modifiés car ils ne fonctionnent pas sur un morceau.

- Unchanged Si vous sélectionnez ce paramètre de SongBook, l'état de la fonction correspondante n'est pas modifié.
- Off Si vous sélectionnez ce paramètre de SongBook, l'état de la fonction correspondante est désactivé.
- On Si vous sélectionnez ce paramètre de SongBook, l'état de la fonction correspondante est activé.

#### Linked .TXT

►SB

Avec ce paramètre, vous pouvez sélectionner un fichier de texte (.TXT) et le lier au Style ou au Song affecté à la saisie SongBook en cours de session. Lorsque vous sélectionnez ce paramètre, le fichier de texte est automatiquement chargé.

Les fichiers de texte peuvent être affichés sur l'écran de l'instrument et sur un moniteur externe (à condition que l'Interface Vidéo VIF4 soit installée). Ce type de texte ne prévoyant aucune synchro automatique avec les morceaux correspondants, vous devez les défiler manuellement. Deux modes sont disponibles :

- Avec le fichier ".TXT" sélectionné, la page Lyrics/STS du mode SongBook affiche une barre verticale de défilement. Il suffit de la survoler pour défiler le texte pendant que vous chantez. Voir dans le chapitre "Page Lyrics/STS" à la page 204
- Vous pouvez également défiler le texte en appuyant sur la commande Text Page Down/Up que vous pouvez affecter à



la pédale au pied, à l'interrupteur EC ou à l'Interrupteur Assignable.

Cette section de la page Book Edit 2 présente deux boutons :

- Reset** Appuyez sur ce bouton pour "déliver" le fichier de texte de la saisie à laquelle il est "lié".
- Browse** Appuyez sur ce bouton pour ouvrir un sélecteur standard de fichier (File Selector) et sélectionner un fichier ".TXT" à "lier" à la saisie SongBook en cours de session.



### Song Selection Number ▶SB

Avec ce paramètre, vous sélectionnez un seul numéro (max. 9.999) à affecter à la saisie SongBook en cours de session. En composant ce numéro (sur le pavé numérique) après avoir appuyé de nouveau sur le bouton SONGBOOK, vous rappelez rapidement une saisie de la page Book (Voir plus haut "Sélection numérique des saisies" à la page 198).

Vous ne devez pas obligatoirement affecter un numéro à vos saisies, mais cela peut vous aider à les organiser. Par exemple : avec les centaines vous pouvez créer des catégories différentes pour vos saisies en les distinguant par genre ou par date.

Chaque numéro ne peut correspondre qu'à une seule saisie. Vous ne pouvez pas affecter le même numéro à deux ou plusieurs saisies différentes. Par conséquent, si vous essayez de sauvegarder une saisie modifiée sans avoir préalablement sélectionné un Song Selection Number différent et sélectionné l'option New Song dans la boîte de dialogue Write Song, l'écran affiche le message d'erreur suivant :

"This entry's Song Selection Number has already been assigned. Please assign a different number" (Ce numéro de sélection du morceau est déjà affecté. Veuillez choisir un numéro différent).

Si cela se vérifie, l'instrument affiche automatiquement la page Book Edit 2 dans laquelle vous pouvez affecter un numéro différent (soit en tournant le disque Dial, soit en appuyant sur les boutons UP/DOWN : vous ne pouvez sélectionner que les numéros encore disponibles) ; ensuite, essayez de sauvegarder de nouveau votre saisie.

### Harmony Track

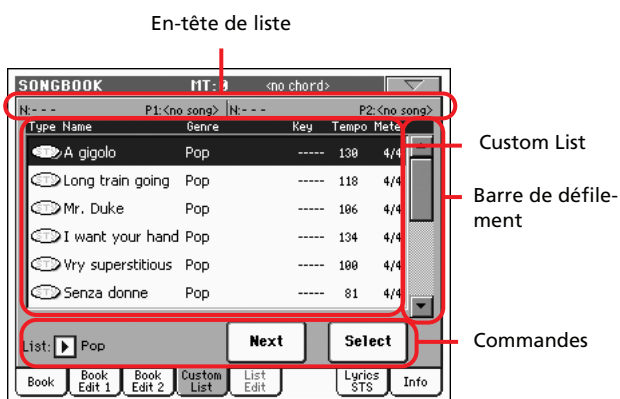
Lorsque vous sélectionnez une saisie SongBook (en pointant un fichier MIDI Standard ou un fichier MP3), la fonction Harmony Track peut automatiquement sélectionnée.

**Note :** Si la saisie est basée sur un Style, ce paramètre est affiché en gris clair (c'est à dire qu'il ne peut pas être sélectionné).

- Unchanged** La précédente piste sélectionnée reste inchangée.
- Track Number** La piste choisie est sélectionnée lorsque vous choisissez la saisie SongBook (basée sur un SMF).

## Page Custom List

Dans cette page, vous sélectionnez et utilisez l'une des "Custom List" disponibles (contenues dans le fichier "LISTDB.SBL" sauvegardé dans le même dossier sous forme de fichier SongBook avec extension ".SBD"). Les "Custom Lists" sont des listes composées d'entrées extraites de la liste principale du SongBook (voir plus haut la page Book). Cette fonction vous permet d'utiliser des listes SongBook plus petites et personnalisées, ne contenant qu'un Morceau ou tout votre genre musical préféré.



**Astuce :** Vous affichez rapidement cette page en gardant enfoncé SHIFT et en appuyant sur le bouton SONGBOOK.

### En-tête de liste

Voir dans le chapitre "En-tête de liste" à la page 197.

### Custom List

Liste des fichiers contenus dans la Custom List sélectionnée. Appuyez soit sur la barre de défilement pour parcourir la liste, soit utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE.

### Barre de défilement

Appuyez soit sur la barre de défilement pour parcourir la liste, soit utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE.

### Commandes

#### List pop-up menu

Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner l'une des listes disponibles.

#### Next

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner dans la liste l'entrée suivante.

**Astuce :** Affectez cette commande à un Assignable Switch ou à un Assignable Footswitch !

#### Select

Appuyez sur ce bouton pour confirmer la sélection de l'entrée affichée en vidéo inversée dans la liste. Après avoir appuyé sur ce bouton, le nom de la liste sélectionnée est affiché en haut à gauche à l'écran ("N:").

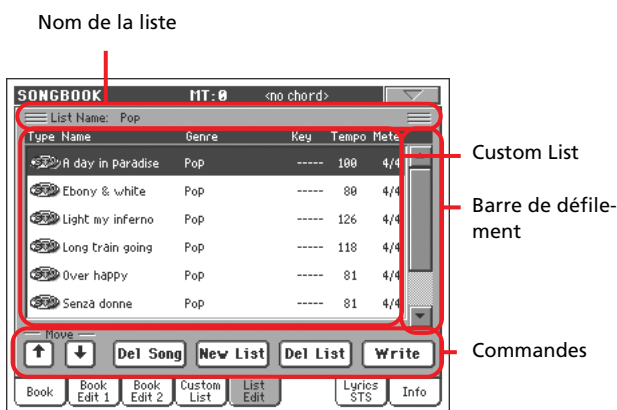
**Astuce :** Cette commande est très pratique pour parcourir la liste et sélectionner une entrée différente de celle immédiatement suivante dans la liste.

## Page List Edit

Cette page est disponible uniquement si la commande "Enable List Edit" est sélectionnée et activée dans le menu de la page (voir à la page 205).

Dans cette page, vous modifiez les Custom Lists disponibles. Dans une Custom List, il y a des entrées du SongBook créées en sélectionnant des paramètres dans la liste principale.

Pour ajouter des entrées dans une Custom List, vous devez d'abord créer ou sélectionner dans cette page la liste à modifier. Ensuite, affichez la page Book, sélectionnez l'entrée que vous voulez ajouter et appuyez sur le bouton "Add to list". Lorsque vous avez ajouté toutes les entrées désirées, retournez dans cette page et modifiez la liste sélectionnée.



### Nom de la liste

Nom de la liste sélectionnée. Pour sélectionner une Custom List, affichez la page "Page Custom List" et utilisez le menu à sous-menu List.

### Custom List

Liste des Morceaux présents dans la Custom List sélectionnée. Appuyez soit sur la barre de défilement pour parcourir la liste, soit utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE.

### Barre de défilement

Appuyez soit sur la barre de défilement pour parcourir la liste, soit utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE.

## Commandes

### Move

Appuyez sur ces boutons pour déplacer en-haut ou en-bas le Morceau sélectionné.

### Del Song

Appuyez sur ce bouton pour supprimer le Morceau sélectionné dans la liste.

### New List

Appuyez sur ce bouton pour créer une nouvelle Custom List vide.

**Note :** Le nombre maximum de Listes Custom dans un fichier SongBook est de l'ordre de 256.

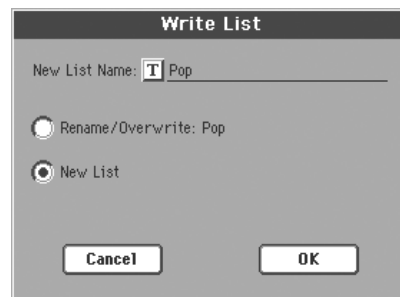
**Astuce :** Vous pouvez affecter la commande soit à un Assignable Switch, soit à un Assignable Footswitch.

### Del List

Appuyez sur ce bouton pour supprimer la liste couramment sélectionnée.

### Write

Appuyez sur ce bouton pour sauvegarder les modifications dans la Custom List sélectionnée.



Pour affecter un nom différent à la liste sélectionnée, appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit.

Sélectionnez une option pour sauvegarder la Custom List modifiée :

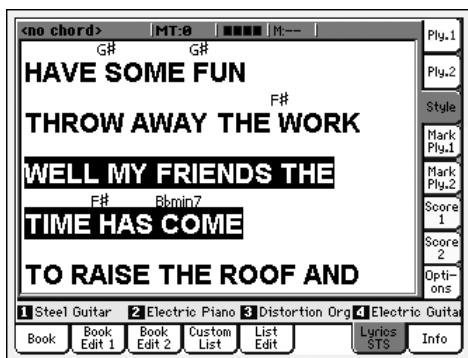
- Sélectionnez "Rename/Overwrite" pour remplacer une liste déjà présente, en changeant si nécessaire son nom. **Attention :** La liste précédente sera remplacée par la nouvelle. Elle sera donc perdue !
- Sélectionnez "New List" pour sauvegarder une nouvelle Custom List dans la mémoire. La liste sera disponible dans la page "Page Custom List".

## Page Lyrics/STS

Dans la page Lyrics/STS, vous affichez les textes, les accords, les partitions,, et vous sélectionnez les STS.

### Onglets latéraux Seq./Style Lyrics

Ces trois fenêtres affichent les paroles et les abréviations d'accords. Pour savoir quelles sont les données reconnues, voyez "Afficheur des textes et partition (Lyrics/Score)" à la page 175.



Quand vous sélectionnez une entrée basée sur un morceau, vous pouvez afficher les paroles d'un fichier standard MIDI sous forme d'événements Lyrics ou d'un fichier MP3 avec fichier Lyrics. Dans ce cas, le texte défile en suivant automatiquement la musique.

Vous pouvez aussi afficher les paroles d'un fichier ".TXT" lié à une entrée SongBook basée sur un Style ou un morceau. Dans ce cas, à la différence des paroles normales, le texte ne défile pas automatiquement durant la reproduction du morceau. Faites-le défiler avec la molette ou la barre de défilement verticale. Vous pouvez aussi assigner la fonction "Text Page Up" ou "Text Page Down" au bouton assignable ou au commutateur au pied pour faire défiler le texte (en passant respectivement à la page précédente ou suivante).

S'il n'y a pas de données paroles dans le morceau ou liées à une entrée SongBook et si aucun fichier ".TXT" n'a été lié à l'entrée en cours, vous pouvez afficher les paroles d'un fichier ".TXT" chargé après la sélection d'une entrée (voyez "Chargement de texte au vol" ci-dessous).

Lorsqu'un fichier ".TXT" est affecté au morceau en cours de session, l'affichage visualise une barre verticale de défilement avec laquelle vous défilez la page précédente ou suivante de la page de texte pendant que vous chantez.

**Note :** Vous ne pouvez pas défiler une ligne de texte à la fois : chaque fois vous défilez une page entière de texte, soit que vous appuyez sur la barre de défilement, soit sur l'une des petites flèches de défilement.



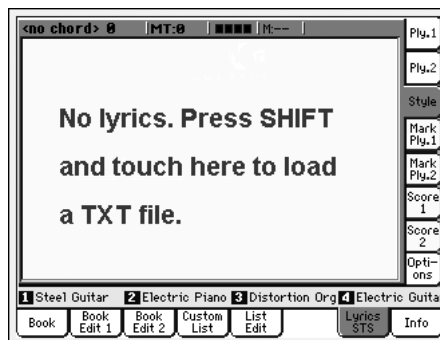
Appuyez ici pour afficher la page suivante

## Les textes (Lyrics) sont affectés à une saisie SongBook sous forme de fichier de texte


Vous pouvez affecter les textes (Lyrics) à chaque saisie de SongBook (soit basée sur un Style, soit sur un Morceau) sous forme de fichier ".TXT". Voir les informations détaillées dans le chapitre "Linked .TXT" à la page 201.

### Chargement de texte au vol

Quand une saisie de SongBook ne contient pas de métadonnées de paroles ou n'est lié à aucun fichier ".TXT", le message "No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file" apparaît à l'écran quand vous affichez une page "Lyrics" (en mode Style Play, Song Play ou Song Book).



Si vous voulez charger un fichier ".TXT" quand ce message apparaît, maintenez le bouton SHIFT enfoncé et touchez le centre de l'écran. Un sélecteur de fichier standard apparaît et vous permet de rechercher un fichier ".TXT" à charger tandis que le style ou le morceau est en cours de reproduction.

**Hint:** When the file selector appears, you can use the Search (  ) function to search a ".TXT" file in the various media. See "Recherche ('Search')" à la page 268 pour plus d'informations.

### Onglet Markers latéral

Voir "Onglets latéraux del Marqueurs" à la page 177.

### Onglet Score latéral

Voir "Onglet Score (partition) latéral" à la page 178.

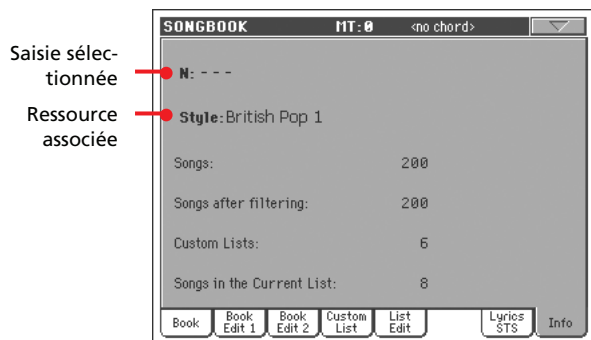
### Onglet Options latéral

Voir "Onglet latéral Option" à la page 179.

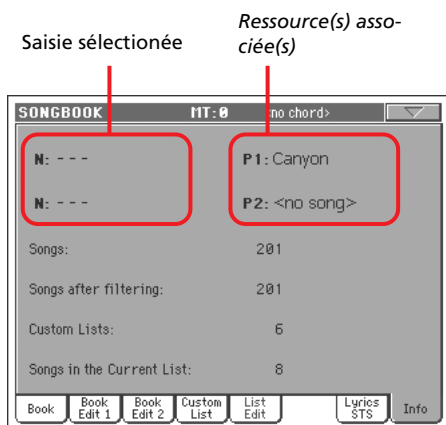
## Page Info

Utilisez la page d'Info pour afficher le nom de la saisie sélectionnée, la(les) ressource(s) associée(s), le nombre total de Morceaux dans le Livre des Morceaux (SongBook), le nombre de saisies filtrées, le nombre de listes personnelles (Custom Lists) disponibles, ainsi que le nombre de Morceaux présents dans la liste en cours de session.

- Si la saisie est basée sur un Style :



- Si la saisie est basée sur des Fichiers Standard MIDI ou MP3 :



### Selected entry

Ce paramètre affiche la saisie couramment sélectionnée. Si ce paramètre est vide (---), la dernière saisie sélectionnée a été modifiée ou aucune saisie n'a été sélectionnée depuis la dernière modification.

### Associated resource

Le Style, le Fichier Standard MIDI ou le fichier MP3 associé à la saisie sélectionnée.

### Song number

Nombre total de saisies dans la liste SongBook.

### Filtered Song number

Ce paramètre affiche le nombre de saisies visualisées dans la page Book après avoir appliqué le filtre sélectionné. Si aucun filtre n'est sélectionné, ce paramètre indique le nombre total de saisies présentes dans la liste SongBook (voir paramètre précédent).

### Custom List number

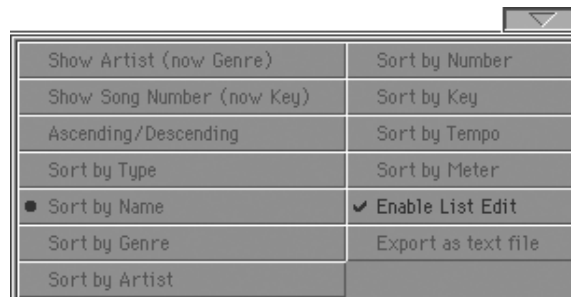
Ce paramètre affiche le nombre de listes personnelles (Custom Lists) disponibles.

### Songs in the Current List

Nombre de saisies présentes dans la Custom List sélectionnée.

## Menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu pour afficher le menu de la page. Appuyez sur une commande pour le sélectionner. Appuyez sur un point quelconque à l'écran pour quitter sans sélectionner une commande.



### Affichage Artist/Genre (artiste/genre)

Sélectionnez cette commande pour afficher alternativement les colonnes "Artist" et "Genre" dans la liste SongBook, affichée dans la page Book et Custom List.

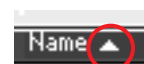
### Affichage Number/Key (numéro/clé)

Sélectionnez cette commande pour afficher alternativement les colonnes "Number" et "Key" dans la liste SongBook, affichée dans la page Book et Custom List.

### Ascending/Descending (croissant/décroissant)

Sélectionnez cette commande pour visualiser alternativement l'ordre d'affichage croissant et décroissant de la liste SongBook. Vous sélectionnez l'ordre des sorties à l'aide des commandes suivantes.

L'ordre croissant/décroissant est affiché avec une flèche à côté du type de nom en haut de la liste.



### Sort by Type/Name/Genre/Artist/Key/Tempo/Meter

Appuyez sur l'une de ces commandes pour sélectionner l'ordre des sorties. L'option sélectionnée est affichée en rouge au-dessus de la liste des entrées.

### Enable List Edit

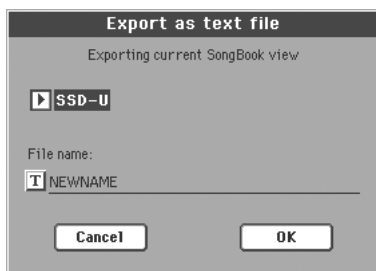
Sélectionnez cette commande et cochez-la pour activer la page List Edit.

### Export as text file

(Disponible uniquement lorsque des listes SongBook ou Custom sont sélectionnées). Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Export où sauvegarder SongBook ou Custom List sous forme de fichier de texte. Le filtre sélectionné est affecté à la liste exportée, à condition que le bouton Filter soit coché.

Selon la page dans laquelle vous sélectionnez cette commande, la boîte de dialogue peut présenter de légères différences.

- Si vous la sélectionnez dans la page Book :



Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit où vous affectez un nom au fichier de texte à sauvegarder sur dispositif.

Ensuite, sélectionnez soit la mémoire interne SSD-U, soit le disque dur pour sauvegarder le fichier.

- Appuyez sur OK pour confirmer.

- Si vous la sélectionnez dans la page Custom List :



# Mode opérationnel Sequencer

Le mode opérationnel Sequencer est le séquenceur de pointe intégré qui vous permet de créer ou d'éditer un Morceau. Avec ce mode, vous pouvez également éditer les paramètres originaux d'un Fichier MIDI Standard créés soit sur un séquenceur externe, soit sur le séquenceur de votre Pa2X.

Le Morceau ainsi créé peut être sauvegardé sous forme de Fichier Standard MIDI (fichier ".MID") et reproduit soit en mode Song Play, soit en mode Sequencer – soit sur n'importe quel séquenceur externe.

## Contrôles de transport

Pour reproduire un Morceau, utilisez les contrôles de transport de PLAYER 1 (par exemple celui de gauche de la section Player). En mode Sequencer, vous ne pouvez utiliser que les contrôles de Player 1, vu que ceux de Player 2 sont désactivés. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Contrôles de Transport de PLAYER 1" à la page 11).

## Format des Morceaux et des Fichiers MIDI Standard

Le format original des Morceaux du Pa2x est le Fichier Standard MIDI.

Lorsque vous sauvegardez un Morceau sous forme de SME, une mesure vide est automatiquement insérée au début du Morceau même. Cette mesure contient plusieurs paramètres d'initialisation du Morceau.

Lors du chargement du SME, la mesure vide est automatiquement éliminée.

## Mode Sequencer et le MP3

En mode Sequencer, vous ne pouvez pas charger des fichiers MP3. Ce mode ne permet que de modifier les Fichiers MIDI Standard.

## Morceaux et Voice Processor Presets

En mode Sequencer, vous pouvez utiliser le Voice Processor. Pour ce faire, procédez comme suit :

- Sélectionnez la piste Song dans laquelle vous êtes en train d'enregistrer les accords à envoyer au Voice Processor (voir dans le chapitre "Harmony Track" à la page 231).
- Sélectionnez le Voice Processor Preset désiré Dans la section Voice Processor Preset du mode Global, voir à la page 259).

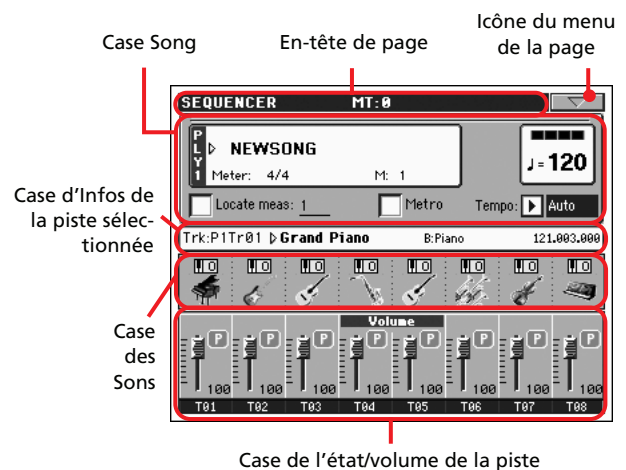
## Sequencer Play - Page principale

Appuyez sur SEQUENCEUR pour afficher cette page depuis un autre mode opérationnel. Dans cette page, vous chargez un Morceau que vous pouvez ensuite reproduire en utilisant les contrôles de transport de PLAYER 1 (voir dans "Contrôles de transport" plus haut).

*Note :* Lorsque vous passez de Style Play au mode Sequencer, Sequencer Setup est automatiquement sélectionné et plusieurs paramètres des pistes peuvent être modifiés.

Appuyez sur EXIT ou sur le bouton SEQUENCEUR pour rétablir cette page depuis l'une des pages d'édition du mode Sequencer.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes Song 1-8 et 9-16.



### En-tête de page

Cette ligne visualise le mode opérationnel en cours de session, la transposition et l'accord reconnu.



Nom du mode opérationnel      Master Transpose (par pas de demi-tons)

### Nom du mode opérationnel

Nom du mode opérationnel en cours de session.

### Master transpose

Valeur de Master Transpose en demi-tons. Vous modifiez cette valeur par le biais des boutons TRANPOSE du tableau de bord.

*Note :* La transposition peut automatiquement être modifiée en chargeant un Fichier MIDI Standard généré par un instrument de la série Pa de Korg. Le paramètre Master Transpose Lock de Global (voir dans le chapitre "Page General Controls: Lock" à la page 240) ne fonctionne pas avec le Séquenceur.



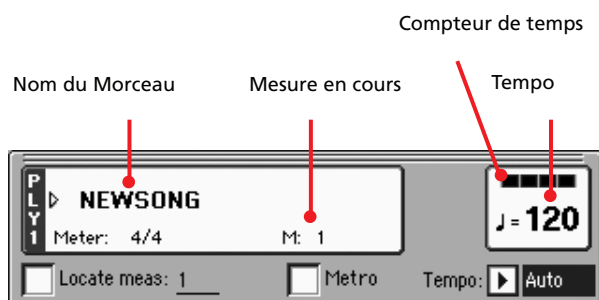
## Icône du menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Menu de la Page" à la page 232.



## Case Song

Cette case affiche le nom du Morceau, ainsi que son tempo, ses paramètres de vitesse (time signature) et la mesure en cours de session.



### Nom du Morceau

Affiche le nom du Morceau sélectionné. Le message "NEWSONG" signifie qu'un nouveau Morceau (vierge) est sélectionné : vous pouvez l'enregistrer.

Survolez le nom du Morceau pour afficher la fenêtre Song Select où vous sélectionnez un Morceau différent (voir dans le chapitre "Les paramètres sauvegardés dans la case Song Play Setup de Global sont identifiés par le symbole dans le mode d'emploi." à la page 194).

Pour sélectionner un Morceau, vous pouvez également appuyer sur le bouton SELECT dans la section PLAYER 1 du tableau de bord. Appuyez de nouveau sur SELECT pour sélectionner un Morceau en composant son numéro d'identification (voir dans le chapitre "Sélectionner un Morceau à l'aide de son numéro d'identification" à la page 90).



**Note :** En mode Sequencer, vous ne pouvez pas charger les fichiers MP3, mais uniquement les Fichiers MIDI Standard.

### Meter (vitesse)

Vitesse du Morceau en cours de session (time signature).

### Numéro de la mesure

Numéro de la mesure en cours de session.

### Tempo

Tempo du métronome. Sélectionnez ce paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier le tempo. Vous pouvez également, si un paramètre différent est sélectionné ou qu'une page différente est affichée, garder enfoncé le bouton SHIFT et utiliser le DIAL pour modifier le tempo du séquenceur.

### Locate mesure

Si ce paramètre est coché, la mesure qu'il affiche fonctionne en tant que point de départ temporaire du Morceau, à la place de la

mesure 1. Lorsque vous appuyez sur le bouton ◀ (HOME) ou que vous utilisez le bouton << (REWIND) pour retourner au point de départ, le Morceau recommence à partir de ce point.

### Metro

Cochez cette case pour activer le métronome pendant la reproduction.

### Tempo (mode Tempo)

Dans ce menu, vous sélectionnez comment modifier le Tempo.

**Manual** Dans ce mode, vous modifiez le Tempo à l'aide des contrôles de la section TEMPO/VALUE. Le Morceau sera reproduit avec le tempo sélectionné manuellement.

**Auto** C'est le Tempo enregistré dans le Morceau qui sera reproduit.

## Case d'Infos de la piste sélectionnée

Cette ligne visualise le Son affecté à la piste sélectionnée. Le Son est affiché dans la page principale, ainsi que dans plusieurs autres pages d'édition.



### Nom de la piste

Nom de la piste sélectionnée.

### Nom du Son

Son affecté à la piste sélectionnée. Appuyez sur cette case pour visualiser la fenêtre Sound Select et sélectionner un Son différent.

### Banque du Son

Banque à laquelle le Son sélectionné appartient.

### Program Change

Séquence du numéro de Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

## Case des Sons

Cette case affiche les Sons et l'octave de transposition des huit pistes couramment affichées.



### Octave de transposition de la piste Song

*Non éditable.* Octave de transposition de la piste correspondante. Pour modifier l'octave de transposition, affichez la page d'édition "Mixer/Tuning: Tuning" (voir à la page 223).

### Icône de la banque du son

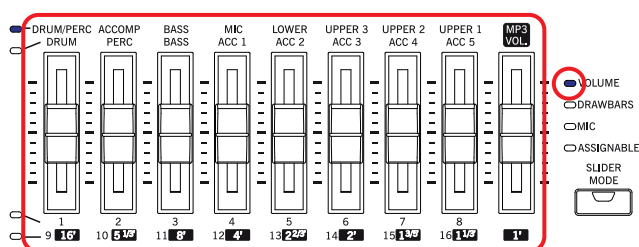
Cette icône illustre la banque à laquelle le Son appartient. Survolez une première fois une icône pour sélectionner la piste correspondante (voir plus haut les informations détaillées visualisées dans la case Selected Track Info). Survolez-la une deuxième fois pour afficher la fenêtre Sound Select.

### Case de l'état/volume des pistes

Dans cette case, vous réglez le volume de chaque piste du Morceau et vous les couper/activez.

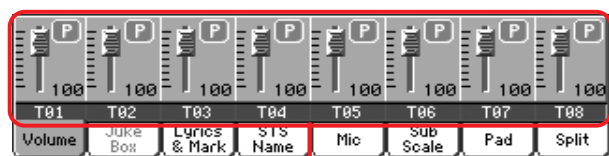
### Curseurs et volume des pistes

Vous pouvez modifier le volume de chaque piste à l'aide des huit premiers curseurs assignables (Assignable Sliders) du tableau de bord. Pour que ceux-ci fonctionnent en tant que contrôles du volume, le témoin de VOLUME situé au-dessus du bouton SLIDER MODE doit être allumé :



Curseurs Assign-

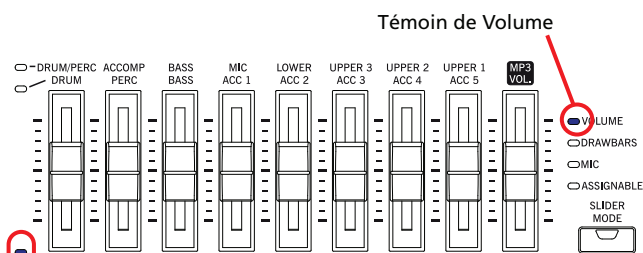
Les Curseurs Assignable correspondent aux ' curseurs virtuels ' de l'écran. Ce sont les représentations graphiques du volume de chaque piste.



Virtual sliders

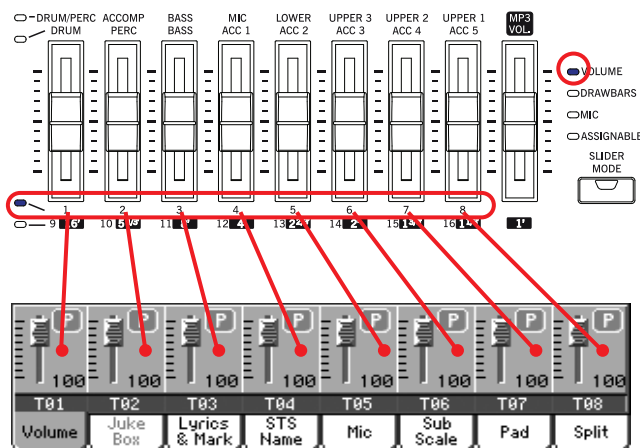
Vous modifiez le volume également en survolant une piste et en utilisant les contrôles de TEMPO/VALUE ou en survolant la piste avec vos doigts avec une opération de glisse-lâchez à l'écran.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour passer de l'affichage *Song Tracks 1-8* à l'affichage *Song Tracks 9-16*. Les témoins des Curseurs Assignables montrent quelle piste est sélectionnée :

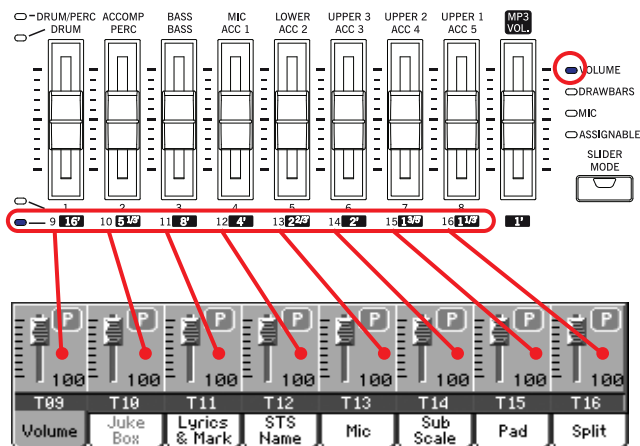


Témoins des Curseurs Assignables

L'affichage *Song Tracks 1-8* visualise individuellement les pistes 1-8 du Morceau :



L'affichage *Song Tracks 9-16* visualise les pistes 9-16 du Morceau :



### Etat du bouton Slider Mode

Généralement, la fonction affectée aux Curseurs Assignables dépend de l'état du bouton SLIDER MODE. Lorsque vous êtes en mode Sequencer, vous ne pouvez pas sauvegarder l'état de SLIDER MODE dans une Performance ou dans un STS, du fait que les Performances et les STS ne fonctionnent pas avec ce mode.

Voir plus de renseignements sur les différents Modes Slider dans le chapitre "SLIDER MODE" à la page 7.

### Icône de l'état de la piste

▶SONG ▶GBLSeq

Etat de la piste en cours de session : activée/coupée. Sélectionnez la piste ; ensuite, appuyez de nouveau dans la case de la piste pour en modifier son état. L'état des pistes Song est sauvegardé lorsque vous sauvegardez le Morceau.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

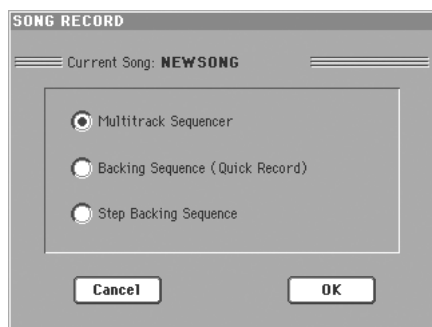
## Nom des pistes

Un sigle est affiché sous chaque curseur. Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes 1-8 et 9-16.

Abréviation	Piste
T01...T16	Pistes du Song. <i>Volume mémorisé dans un Fichier MIDI Standard. Etat Play/mute également mémorisé dans un Fichier MIDI Standard qui peut être lu en mode Song Play.</i>

## Entrer en mode Record

Pour afficher le mode Record, appuyez sur le bouton RECORD en mode Sequencer. L'écran affiche la boîte de dialogue suivante :



Sélectionnez l'une des trois options d'enregistrement disponibles et appuyez sur OK (ou sur Cancel pour ne pas entrer en mode Record).

### Multitrack Sequencer

Séquenceur intégré de pointe. Sélectionnez cette option pour l'enregistrement multipistes classique. (Voir dans le chapitre "Mode Record: Page Multitrack Sequencer" à la page 210).

### Backing Sequence (Quick Record)

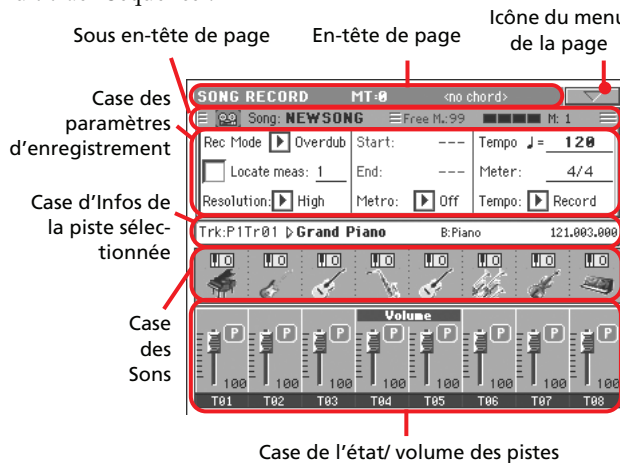
Enregistrement facilité. Jouez avec les Styles et enregistrez votre performance en temps réel.

### Step Backing Sequence

Step-record. Saisissez individuellement les accords et les contrôles du Style. Très pratique si vous n'êtes pas un virtuose du clavier.

## Mode Record: Page Multitrack Sequencer

En mode Sequencer, appuyez sur le bouton RECORD et sélectionnez l'option "Multitrack Sequencer" pour afficher la page Multitrack Sequencer.



Voir les informations détaillées de la procédure d'enregistrement dans le chapitre "Procédure d'enregistrement multipistes (Multitrack)" à la page 212.

### En-tête de page

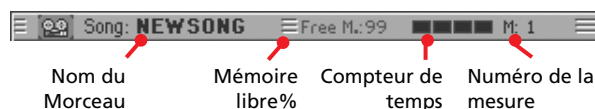
Voir dans le chapitre "En-tête de page" à la page 93.

### Icône du menu de la page

Voir dans le chapitre "Icône du menu de la page" à la page 93.

### Sous-en-tête de page

Cette case affiche certaines caractéristiques du Morceau.



### Nom du Morceau

Nom du Morceau en mode d'enregistrement.

### Mémoire libre

Pourcentage de la taille de mémoire libre restante pour l'enregistrement.

### Compteur de temps

Indique le temps couramment sélectionné dans la mesure en cours de session.

### Numéro de mesure

Mesure en cours d'enregistrement.

## Case des paramètres d'enregistrement

### Rec mode (Recording mode)

Réglez ce paramètre avant de lancer l'enregistrement afin de sélectionner le mode :

Overdub	Les nouveaux événements enregistrés s'ajoutent à ceux précédemment présents.
Overwrite	Les nouveaux événements enregistrés remplacent et effacent ceux précédemment présents.
Auto Punch	L'enregistrement débute automatiquement sur la position "Start" et s'arrête sur la position "End". <i>Note : La fonction Auto Punch n'est pas disponible si le Morceau est vide. Au moins une piste doit être enregistrée.</i>
PedalPunch	L'enregistrement commence en appuyant sur la pédale précédemment réglée à "Punch In/Out" et s'arrête en appuyant de nouveau sur la pédale. <i>Note : La fonction Pedal Punch n'est pas disponible si le Morceau est vide. Au moins une piste doit être enregistrée.</i>

### Locate mesure

Si ce paramètre est coché, la mesure qu'il affiche fonctionne en tant que point de départ temporaire du Morceau, à la place de la mesure 1. Lorsque vous appuyez sur le bouton **◀** (HOME) ou que vous utilisez le bouton **<<** (REWIND) pour retourner au point de départ, le Morceau recommence à partir de ce point.

### Résolution

Ce paramètre définit la quantification pendant l'enregistrement. La quantification est la correction des erreurs de temps ; les notes jouées trop tôt ou en retard sont déplacées sur l'axe le plus proche d'une "grille" rythmique que l'on règle via ce paramètre et permettant ainsi de jouer correctement.

High Aucune quantification appliquée.

♪ (1/32)...♪ (1/8)

Résolution de la "grille" exprimée en valeurs musicales. Par exemple, si vous sélectionnez 1/16, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/16 la plus proche ; de même, si vous sélectionnez 1/8, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/8 la plus proche.



### Start/End

Indicateurs de début (Start) et fin (End). Ces paramètres sont affichés uniquement lorsque la fonction "Auto Punch" est sélectionnée. Ils définissent le point de départ et d'arrêt de l'enregistrement Punch.

### Metro (Metronome)

C'est le mouvement du métronome que vous entendez pendant l'enregistrement.

Off	Aucun click du métronome n'est émis pendant l'enregistrement. Une mesure de compte à rebours sera jouée avant le début de l'enregistrement.
On1	Métronome enclenché, avec une mesure de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.
On2	Métronome enclenché, avec deux mesures de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.

### Tempo

Sélectionnez ce paramètre et appuyez sur les contrôles de TEMPO/VALUE pour régler le tempo.

*Note : Même si d'autres paramètres sont sélectionnés, on peut modifier le Tempo en enfonçant le bouton SHIFT et en tournant le DIAL.*

### Meter

C'est la vitesse de base (ou time signature) du Morceau. Ce paramètre peut être réglé uniquement si le Morceau est vide, par ex. avant d'enregistrer. Pour insérer un changement de vitesse à mi-morceau, utilisez la fonction "Insert Measure" (voir à la page 229).

### Tempo (Tempo mode)

Ce paramètre définit la lecture ou l'enregistrement des événements du tempo.

Manual	Lecture manuelle. Le dernier réglage manuel du Tempo (défini via les contrôles de TEMPO/VALUE) détermine la valeur du tempo en cours. Aucun changement de Tempo ne sera enregistré. C'est très pratique pour enregistrer le Morceau beaucoup plus lentement qu'avec son Tempo usuel.
Auto	Lecture Auto. Le Séquenceur reproduit tous les événements de Tempo enregistrés. Aucun nouvel événement de Tempo ne sera enregistré.
Record	Tous les changements de Tempo effectués pendant l'enregistrement sont enregistrés dans la Master Track. <i>Note : Le tempo est toujours enregistré en mode Overwrite (c'est à dire que les précédentes données de tempo sont remplacées par les nouvelles).</i>

### Case d'Infos de la piste sélectionnée

Cette case affiche le nom du Son affecté à la piste sélectionnée. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Case d'Infos de la piste sélectionnée" à la page 208.

## Case des Sons

Cette case affiche les Sons et la transposition d'octave des huit pistes couramment affichées, Voir les informations détaillées dans le chapitre "Case des Sons" à la page 208.

## Case de l'état/volume des pistes

Cette case affiche le volume de chaque piste Song et vous y réglez leur état. Voir dans le chapitre "Case de l'état/volume des pistes" à la page 209.

### Icône de l'état de la piste

Etat d'enregistrement de la piste : activée/coupée. Sélectionnez la piste et ensuite appuyez sur cette case pour modifier l'état de la piste.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.



Etat Record. Après avoir appuyé sur ►/I (PLAY/STOP) pour lancer l'enregistrement, la piste reçoit des notes du clavier et de la borne MIDI IN ou du port USB Device.

## Procédure d'enregistrement multipistes (Multitrack)

Le mode d'enregistrement Multitrack Recording est le suivant :

1. Appuyez sur SEQUENCER pour afficher le mode Sequencer.
2. Appuyez sur le bouton RECORD et sélectionnez l'option "Multitrack Sequencer" pour afficher le mode Multitrack Record. Maintenant, réglez vos paramètres d'enregistrement. (Voir les informations détaillées dans le chapitre "Mode Record: Page Multitrack Sequencer" à la page 210).
3. Vérifiez que l'une des deux options d'enregistrement Overdub ou Overwrite est sélectionnée (voir dans le chapitre "Rec mode (Recording mode)" à la page 211).
4. Réglez le tempo. Vous pouvez procéder de deux manières :
  - Gardez enfoncé SHIFT et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier le tempo.
  - Déplacez le curseur sur le paramètre "Tempo" et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier le tempo.
5. Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les Song Tracks 1-8 et les Song Tracks 9-16 et affectez le juste Son à chaque piste (voir dans le chapitre "Icône de la banque du son" à la page 209).
6. Sélectionnez la piste à enregistrer. Son icône d'état est automatiquement commutée à Record (voir dans le chapitre "Icône de l'état de la piste" à la page 212).
7. Avec le paramètre "Locate measure", saisissez le point de départ de l'enregistrement.
8. Appuyez sur ►/I (PLAY/STOP) pour lancer l'enregistrement. En fonction du réglage de l'option Metro, 1- ou 2-mesures de compte à rebours peuvent jouer avant que l'enregistrement ne commence : ensuite, jouez librement.

• Si le mode Auto Punch est sélectionné, l'enregistrement ne commence que lorsque le point de départ est atteint.

• Si le mode Pedal Punch est sélectionné, appuyez sur la pédale lorsque vous voulez débiter l'enregistrement. Appuyez-la de nouveau pour arrêter l'enregistrement.

**Note :** Les fonctions Punch ne sont pas disponibles si le Morceau est vide. L'une des pistes doit être au moins enregistrée.

9. Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur ►/I (PLAY/STOP) pour arrêter le séquenceur. Sélectionnez une autre piste et continuez ainsi l'enregistrement de tout le Morceau.
10. Lorsque tout l'enregistrement du nouveau Morceau est terminé, appuyez soit sur le bouton RECORD, soit sélectionnez la commande "Exit from Record (quitter l'enregistrement)" dans le menu de la page (voir à la page 233).

**Attention :** Sauvegardez votre Morceau sur dispositif de sauvegarde afin d'en éviter la perte lors de la mise hors tension de votre instrument.

**Note :** Lorsque vous quittez le mode Record, l'Octave Transpose est automatiquement rétablie à "0".

11. Si nécessaire, modifiez votre nouveau Morceau en appuyant sur le bouton MENU et en sélectionnant les diverses pages d'édition.



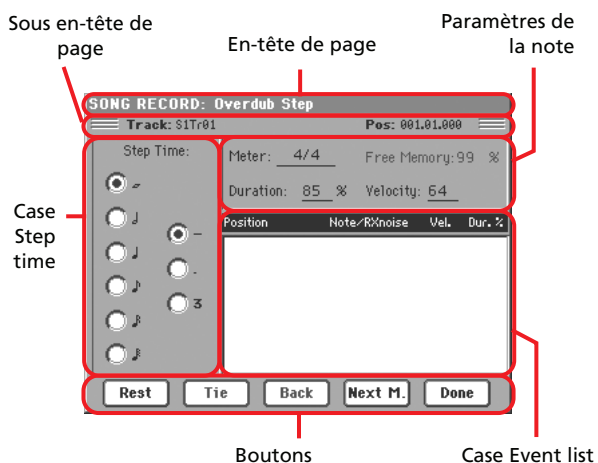
## Mode Record: Page Step Record

Avec la fonction Step Record, vous créez un nouveau Morceau simplement en entrant des notes individuelles ou des accords dans chaque piste, en les jouant sur le clavier l'une après l'autre. Cette fonction est très pratique lorsque vous devez copier une partition déjà écrite ou insérer un grand nombre de détails : elle est particulièrement adaptée pour créer des pistes de batterie ou de percussions.

Dans le menu, appuyez sur la commande "Overdub Step Recording" pour afficher cette fenêtre

**Note :** Ces commandes sont disponibles uniquement si quelques mesures sont déjà présentes dans le Morceau. Pour insérer des mesures vides dans le Morceau, voir dans le chapitre "Song Edit: Cut/Insert Measures" à la page 229.

En mode Overdub Step Recording, vous ajoutez des événements à ceux déjà présents, tandis qu'en mode Overwrite Step Recording vous remplacez les événements présents par les nouveaux.



Voir les informations de la procédure d'enregistrement dans le chapitre "Procédure Step Record" plus bas.

### En-tête de page

Indique le mode opérationnel en cours de session.

### Sous en-tête de page

#### Track (piste)

Nom de la piste sélectionnée en enregistrement.

S1Tr01...Tr16

Piste Player 1. En mode Sequencer, vous travaillez toujours avec Player 1.

#### Pos (Position)

Correspond à la position de l'événement (note, silence ou accord) à insérer.

## Case Step Time

### Step Time

Longueur de l'événement à insérer.

o ... Valeur de la note.

Standard (-) Valeur standard de la note sélectionnée.

Dot (.) Augmente de moitié de sa valeur la note sélectionnée.

Triplet (3) Valeur triplée de la note sélectionnée.

## Case des paramètres de la note

### Meter

Correspond à la vitesse (time signature) de la mesure en cours. Ce paramètre n'est pas éditable. Vous réglez un changement de Meter par le biais de la fonction Insert du menu Edit et en insérant une nouvelle série de mesures avec un Meter différent (voir dans le chapitre "Song Edit: Cut/Insert Measures" à la page 229).

### Free Memory (mémoire libre)

Taille de mémoire restante pour l'enregistrement.

### Duration (durée)

Durée de la note insérée. Le pourcentage correspond toujours à la valeur du pas.

50% Staccato.

85% Articulation ordinaire.

100% Legato.

### Velocity

Réglez ce paramètre avant de jouer une note ou un accord. Ce paramètre correspond au toucher ; le toucher de la note est reconnu et enregistré.

Kbd Clavier. Sélectionnez ce paramètre en tournant à fond le Dial dans la direction des aiguilles d'une montre. Lorsque cette option est sélectionnée, le toucher de la note jouée est reconnu et enregistré.

1...127 Valeur de Toucher. L'événement est inséré avec la valeur de toucher programmée et la pression exercée sur la note lorsqu'elle est jouée sur le clavier sera ignorée.

## Case Event list

### Liste des événements insérés

Événements précédemment insérés. Vous pouvez supprimer le dernier de ces événements et le remplacer par un nouveau en appuyant sur le bouton Back à l'écran.

Position Position sur laquelle l'événement a été inséré. La valeur est affichée sous la forme de "mesure.temps.tick".

Note/RX Noise

Nom de la Note insérée ou RX Noise. Lorsque vous saisissez un accord, une série de points est affichée après le nom de la note fondamentale.



Vel.	Toucher de l'événement inséré.
Dur.%	Durée, en pourcentage, de l'événement inséré.

## Boutons

### Rest (silence)

Appuyez sur ce bouton pour insérer un silence.

### Tie

Appuyez sur ce bouton pour lier la note insérée à la précédente. Une note ayant la même hauteur et la longueur spécifiée sera créée et liée à la précédente.

### Back

Retourne au pas précédent en effaçant l'événement inséré.

### Next M. (Mesure suivante)

Passé à la mesure suivante et remplit les espaces vides de silences.

### Done


Quitte le mode Step Record.

## Procédure Step Record

Le mode d'enregistrement Step Recording est le suivant :

1. Appuyez sur SEQUENCER pour afficher le mode Sequencer.
2. Appuyez sur le bouton RECORD et sélectionnez l'option "Multitrack Sequencer" pour afficher le mode Multitrack Record. Dans le menu de la page, sélectionnez le mode "Overdub Step Recording" ou "Overwrite Step Recording". Maintenant, l'écran affiche la fenêtre Step Record.
  - Si vous ne désirez pas insérer une note ou un accord sur la position en cours, insérez à la place un silence, comme indiqué au poste 5.
  - Pour passer à la mesure suivante, en remplissant les temps restants avec des silences, appuyez sur le bouton Next M. à l'écran.
4. Pour modifier la valeur du pas, utilisez les paramètres Step Time.
5. Insérez une note, un silence ou un accord sur la position en cours.
  - Pour insérer une seule note, il suffit de la jouer sur le clavier. La longueur de la note insérée correspond à la longueur du pas. Vous pouvez modifier son toucher et sa durée en modifiant les paramètres "Duration (durée)" and "Velocity" (voir à la page 213).
  - Pour insérer une pause, il suffit d'appuyer sur le bouton Rest. Sa longueur correspondra à la valeur du pas.
  - Pour lier la note à insérer à la précédente, appuyez sur le bouton Tie. Une note sera insérée, liée à la première et ayant exactement le même nom. Vous ne devez pas la jouer de nouveau sur le clavier.

• Pour insérer un accord ou un deuxième timbre, voir dans le paragraphe "Accords et deuxième timbre en mode Step Record" à la page 132 du chapitre "Mode Style Record".

6. Après avoir inséré un nouvel événement, vous pouvez retourner en arrière en appuyant sur le bouton Back à l'écran. Cela supprime l'événement inséré précédemment et rétablit le pas en édition.
7. Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur le bouton Done à l'écran. L'écran affiche de nouveau la page principale du mode Multitrack Recording.
8. Dans la page principale du mode Multitrack Recording, sélectionnez soit la commande "Exit from Record (quitter l'enregistrement)" dans le menu de la page, soit appuyez sur le bouton RECORD pour quitter le mode Record.
9. Dans la page principale du mode Sequencer, vous pouvez appuyer sur le bouton  (PLAY/STOP) dans la section PLAYER 1 pour reproduire le Morceau ou sélectionner la commande Save Song dans le menu de la page pour sauvegarder le Morceau sur dispositif de sauvegarde (voir dans le chapitre "Fenêtre Save Song" à la page 233).

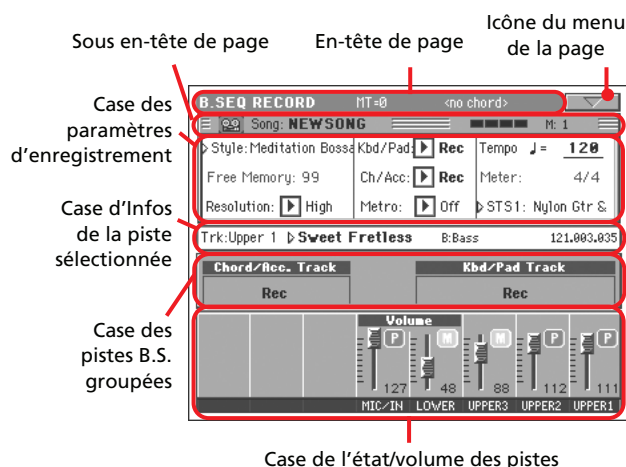
## Accords et deuxième timbre

Avec votre Pa2x, vous insérez simultanément plusieurs notes sur la piste. Il y a différentes manières d'insérer des accords ou deux timbres. Voir les informations détaillées dans le paragraphe "Accords et deuxième timbre en mode Step Record" à la page 132 du chapitre "Mode Style Record".

## Mode Record: Page Backing Sequence (Quick Record)

Avec le mode Backing Sequence (Quick Record) vous enregistrez rapidement sur le vif votre performance avec les Styles. Pour faciliter la procédure, il n'y a que deux groupes de pistes : **Kbd/Pad** (Clavier et Pads) pour enregistrer le clavier et les pads et **Ch/Acc** (Accords/Mélodie) pour enregistrer les commandes du Style et les accords joués sur le clavier.

En mode Sequencer, appuyez sur le bouton RECORD et sélectionnez l'option "Backing Sequence (Quick Record)". L'écran affiche la page Backing Sequence (Quick Record).



Voir les informations détaillées de la procédure d'enregistrement dans le chapitre "Procédure d'enregistrement Backing Sequence (Quick Record)" à la page 216.

### En-tête de page

Voir dans le chapitre "En-tête de page" à la page 93.

### Icône du menu de la page

Voir dans le chapitre "Icône du menu de la page" à la page 93.

### Sous-en-tête de page

Voir dans le chapitre "Sous-en-tête de page" à la page 210.

### Case des paramètres d'enregistrement

#### Style

Ce paramètre indique le Style sélectionné. Pour afficher la fenêtre Style Select et sélectionner un Style différent, vous pouvez soit appuyer sur ce paramètre, soit appuyer sur l'un des boutons STYLE (voir dans le chapitre "Fenêtre Style Select" à la page 87).

#### Free Memory (mémoire libre)

Taille de mémoire restante pour l'enregistrement.

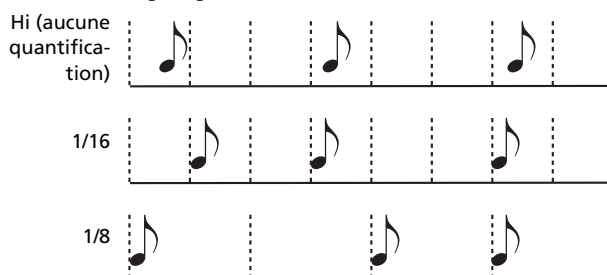
### Resolution (résolution)

Ce paramètre définit la quantification pendant l'enregistrement. La quantification est une manière de modifier la position musicale ; les notes jouées trop tôt ou trop tard sont déplacées sur l'axe le plus proche d'une "grille" rythmique réglée par le biais de ce paramètre. Ainsi, elles jouent parfaitement.

High Aucune quantification.

♪ (1/32)...♪ (1/8)

Résolution de grille exprimée sous forme de valeurs musicales. Si vous sélectionnez, par exemple, 1/8, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/8 la plus proche. En sélectionnant 1/4, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/4 la plus proche.



### Chord/Acc, Kbd/Pad

Ces paramètres définissent l'état des pistes groupées pendant l'enregistrement. Cet état est signalé par le grand indicateur d'état affiché sur les curseurs des pistes.

**Play** La piste Backing Sequence joue. Si des données sont déjà enregistrées, elles seront reproduites lors de l'enregistrement d'une autre piste Backing Sequence.

**Mute** La piste Backing Sequence est coupée. Même si les pistes dans cet état ont été enregistrées, elles ne seront pas reproduites lors de l'enregistrement d'une autre piste Backing Sequence.

**Rec** La piste Backing Sequence est prédisposée en mode d'enregistrement. Toutes les données précédemment enregistrées sur cette piste seront effacées. Après avoir appuyé sur ►/ (PLAY/STOP) pour lancer l'enregistrement, la piste recevra des notes du clavier et de la borne MIDI IN.

**Ch/Acc:** Cette piste Backing Sequence inclut toutes les pistes groupées de Style, ainsi que les accords reconnus et les contrôles de Style et la sélection des Style Elements. Lorsque l'enregistrement est terminé, elles sont sauvegardées sous forme de pistes Song 9-16, tel que représenté dans le tableau suivant :

Piste Chord/Acc	Piste Song/Canal
Bass	9
Drum	10
Percussion	11
Accompagnement 1	12
Accompagnement 2	13
Accompagnement 3	14
Accompagnement 4	15
Accompagnement 5	16

**Kbd/Pad:** Ces pistes Backing Sequence incluent les quatre pistes clavier et les quatre Pads. Lorsque l'enregistrement est terminé, elles sont sauvegardées sous forme de pistes Song 1-8, tel que représenté dans le tableau suivant :

Kbd/Pad track	Piste Song/Canal
Upper 1	1
Upper 2	2
Upper 3	3
Lower	4
Pad 1	5
Pad 2	6
Pad 3	7
Pad 4	8

### Metro (Métronome)

Avec ce paramètre, vous réglez le mode du métronome pendant l'enregistrement.

- Off      Aucun click du métronome n'est émis pendant l'enregistrement. Une mesure de compte à rebours sera jouée avant le début de l'enregistrement.
- On1     Métronome enclenché, avec une mesure de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.
- On2     Métronome enclenché, avec deux mesures de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.

### Tempo

Tempo du Métronome. Sélectionnez ce paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier le tempo. Si un paramètre différent est sélectionné ou si vous êtes dans une page différente, gardez enfoncé le bouton SHIFT et tournez le DIAL pour modifier le tempo du séquenceur.

### Meter

(Non-éditable). Ce paramètre indique la vitesse (ou time signature) du Style sélectionné pour référence.

### PERF or STS (Performance ou STS)

Ce paramètre indique la Performance ou le STS sélectionnés (en fonction du dernier paramètre sélectionné).

Pour sélectionner une Performance, vous devez soit l'appuyer, soit appuyer sur l'un des boutons de PERFORMANCE/SOUND (à condition que le témoin de PERFORMANCE SELECT soit allumé) pour afficher la fenêtre Style Select dans laquelle vous sélectionnez une Performance différente (voir dans le chapitre "Fenêtre Style Select" à la page 87).

Pour sélectionner un STS, utilisez l'un des quatre boutons SINGLE TOUCH SETTING situés sous l'écran.

## Case des pistes Backing Sequence groupées

### Indicateurs de l'état des pistes groupées

Ces énormes indicateurs affichent l'état des pistes Backing Sequence groupées. Ils indiquent l'état des paramètres Kbd/Pad et Ch/Acc (voir dans le paragraphe "Chord/Acc, Kbd/Pad" plus haut).

### Case d'Infos de la piste sélectionnée

Cette ligne visualise le Son affecté à la piste sélectionnée. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Case d'Infos de la piste sélectionnée" à la page 208.

### Case de l'état/volume des pistes

Dans cette case vous réglez le volume de chaque piste clavier et vous coupez/activez les pistes.

### Curseurs virtuels

Les curseurs virtuels correspondent à un affichage graphique du volume de chaque piste. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Case de l'état/volume des pistes" à la page 209.

### Fonction Assignable Sliders (ou Curseur Assignables)

Voir plus de renseignements dans "Etat du bouton Slider Mode" à la page 209.

### Icônes individuelles de l'état des pistes

Vous pouvez modifier l'état de toutes les pistes clavier en une seule opération. Néanmoins, par le biais de la piste Kbd/Pad Backing Sequence, vous pouvez modifier l'état de chaque piste individuellement. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état de la piste correspondante.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

### Nom des pistes

Un sigle est affiché sous les curseurs pour chaque piste. MIC/IN Entrées Audio.

Abréviation	Piste
MIC/IN	Mic audio input.
UPPER1...3	Pistes Upper.
LOWER	Piste Lower .

## Procédure d'enregistrement Backing Sequence (Quick Record)

Pour enregistrer en mode Backing Sequence (Quick) Recording, procédez comme suit :

- Appuyez sur SEQUENCER pour afficher le mode Song.
- Appuyez sur le bouton RECORD et sélectionnez l'option "Backing Sequence (Quick Record)" pour afficher le mode Backing Sequence (Quick Record). Maintenant, préparez vos paramètres d'enregistrement. (Voir les informations détaillées dans le chapitre "Mode Record: Page Backing Sequence (Quick Record)" à la page 215).

3. Le dernier Style sélectionné est couramment sélectionné. Si ce n'est pas celui désiré, sélectionnez un Style différent pour lancer l'enregistrement. (Voir dans le chapitre "Fenêtre Style Select" à la page 87).
4. La dernière Performance sélectionnée ou le dernier STS sélectionné est couramment sélectionné. Si nécessaire, sélectionnez une Performance ou un STS différents. (Voir dans les chapitres "Fenêtre Performance Select" à la page 86, et "STS Select" à la page 88).
5. Sélectionnez l'état des pistes Backing Sequence groupées à l'aide des paramètres Kbd/Pad et Ch/Acc (Kbd/Pad signifie clavier et Pads ; Ch/Acc signifie Accord et Mélodie, par ex. les pistes de Style). Pour enregistrer tout ce que vous jouez sur le clavier, plus l'accompagnement automatique, laissez leur état à Rec (voir dans le chapitre "Icône de l'état de la piste" à la page 212).

**Attention :** Les événements des pistes prédisposées en état Rec sont automatiquement remplacés lors du démarrage de l'enregistrement. Réglez une piste à l'état PLAY ou MUTE si vous ne voulez pas l'effacer. Par exemple, si vous êtes en train d'enregistrer une partie de clavier sur une piste de Style déjà présente, réglez le paramètre Ch/Acc à PLAY et la piste Kbd/Pad à Rec.

6. Démarrez l'enregistrement en appuyant sur le bouton ►/ (PLAY/STOP) de gauche ou sur le bouton START/STOP, vous pouvez enregistrer une introduction de clavier avec le Style à l'arrêt. Après un compte à rebours (voir dans le chapitre "Metro (Metronome)" à la page 211), vous pouvez commencer à enregistrer.

Jouez une introduction soliste et ensuite lancez l'accompagnement automatique en appuyant sur le bouton START/STOP.

- En appuyant sur START/STOP, vous pouvez démarrer le Style exactement au début du Morceau.

Du moment que vous pouvez utiliser tous les contrôles de Style, vous pouvez commencer par l'une des combinaisons usuelles (INTRO, ENDING, FILL, etc...voir les informations détaillées dans le chapitre "Sélectionner et reproduire un Style" à la page 48).

**Note :** En mode Backing Sequence, vous ne pouvez pas enregistrer les contrôles SYNCHRO, TAP TEMPO/RESET, MANUAL BASS, ACCOMPANIMENT VOLUME.

7. Jouez votre musique préférée. Vous pouvez soit modifier le Style, soit l'arrêter en appuyant sur START/STOP ou sur l'un des boutons ENDING. Pendant une session d'enregistrement, vous pouvez de nouveau lancer le Style en appuyant sur START/STOP.
8. Lorsque l'enregistrement de votre performance est terminé, appuyez sur le bouton ►/ (PLAY/STOP) dans la section PLAYER 1. La page principale du mode Sequencer Play Main est rétablie (voir dans le chapitre "Sequencer Play - Page principale" à la page 207).

Maintenant, appuyez sur le bouton ►/ (PLAY/STOP) de la section PLAYER 1 pour reproduire le nouveau Morceau.

Vous pouvez également modifier le Morceau en appuyant sur le bouton MENU (voir dans le chapitre "Menu Edit" à la page 220).

9. Sauvegardez votre Morceau sur dispositif de sauvegarde (voir dans le chapitre "Fenêtre Save Song" à la page 233).

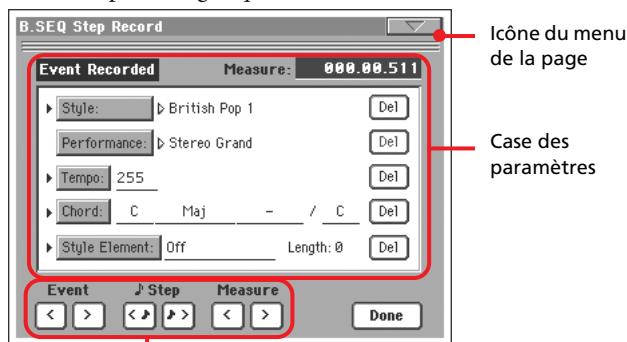
**Attention :** Le Morceau enregistré est temporairement stocké dans la RAM (Random Access Memory). Il est donc perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, ou si vous affichez le mode Style Play ou Song Play, ou de nouveau le mode Record. Sauvegardez-le sur dispositif de sauvegarde pour le conserver.

## Mode Record: page Step Backing Sequence

En mode Step Backing Sequence, vous jouez des accords individuels pour créer ou modifier la partie de Style (Chord/Acc) d'un Morceau. Ce mode permet de composer des accords même en n'étant pas un pianiste chevronné ou signale les erreurs commises en plaquant des accords ou en sélectionnant les contrôles du Style en mode d'enregistrement Backing Sequence (Quick Record).

Dans ce mode, vous ne pouvez modifier que des Morceaux créés avec le mode d'enregistrement Backing Sequence (Quick Record). Lors de la sauvegarde d'un Morceau créé en mode Backing Sequence (Quick Record), toutes les données Chord/Acc sont mémorisées et peuvent être successivement chargées pour les modifier de nouveau en mode Step Backing Sequence.

En mode Sequencer, appuyez sur le bouton RECORD et sélectionnez l'option "Step Backing Sequence". L'écran affiche la fenêtre Step Backing Sequence.



Icône du menu de la page

Case des paramètres

Boutons "Soft" de transport

Voir les informations détaillées de la procédure d'enregistrement dans le chapitre "Procédure Step Backing Sequence" à la page 220.

### Icône du menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu, Voir les informations détaillées dans le chapitre "Menu de la page Step Backing Sequence" à la page 219.

### Case des paramètres

#### Flèche latérale (↔)

La flèche latérale affichée à côté du paramètre signifie que sa valeur est effective sur la position en cours de session. Par exemple, si vous êtes sur la position "003.01.000" et que la flèche cli-gnote à côté du paramètre Chord, cela signifie qu'il y a un changement d'accord sur la position "003.01.000".

#### Mesure (mesure)

Ce paramètre affiche la position en cours de session du Step Editor. Pour se déplacer sur une position différente dans le Morceau, utilisez l'un des systèmes suivants :

- Sélectionnez ce paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour vous déplacer sur une autre mesure.

- Appuyez sur les boutons Mesure à l'écran pour vous déplacer sur une autre mesure. Appuyez sur les boutons Step à l'écran pour vous déplacer par pas de 1/8 (192 ticks). Appuyez sur les boutons Event pour vous déplacer sur l'événement successif.

La valeur du pointeur est exprimée sous forme de "mesure.temps.tick".

Measure	Mesure ou numéro de la barre de mesure.
Beat	Diviseur de la Time Signature (par ex. une noire en 3/4).
Tick	La plus petite valeur de position. La résolution des deux players internes du Pa2x est de 384 ticks par noire.

### Style

Correspond au dernier Style sélectionné. Pour insérer un changement de Style sur la position, touchez le nom du Style pour afficher la fenêtre Style Select. La procédure standard de sélection prévoit l'utilisation des boutons de la section STYLE SELECT.

**Note :** Tout changement de Style inséré après le début de la mesure (par ex. sur une position différente de Mxxx.01.000) sera effectif à partir de la mesure successive. Par exemple, si un changement de Style a été inséré sur la position M004.03.000, le Style sélectionné le sera effectivement à partir de M005.01.000. (Il fonctionne exactement comme en mode Style Play).

**Note :** Lors de l'insertion d'un changement de Style, on peut également insérer un changement de Tempo sur la même position. Un changement de Style n'introduit pas automatiquement le Tempo du Style.

### Performance

Correspond à la dernière Performance sélectionnée. Sélectionnez une Performance pour rappeler le Style auquel elle est liée. Pour insérer un changement de Performance sur la position, touchez le nom de la Performance pour afficher la fenêtre Performance Select. La procédure standard de sélection prévoit l'utilisation de la section PERFORMANCE/SOUND SELECT .

**Note :** Le témoin de STYLE CHANGE s'allume automatiquement lorsque vous affichez le mode Chord/Acc Step. Par conséquent, lorsque vous sélectionnez une Performance, vous sélectionnez automatiquement le Style mémorisé dans la Performance.

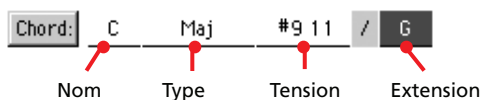
Les boutons SINGLE TOUCH et STS sont automatiquement désactivés ; par conséquent, vous ne pouvez pas modifier les pistes clavier en mode Chord/Acc Step.

### Tempo

Correspond au paramètre Tempo Change. Pour insérer un événement de Tempo Change sur la position, sélectionnez ce paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier sa valeur.

### Chord (accord)

Le paramètre des accords est divisé en quatre parties séparées :





Sélectionnez la partie désirée et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour la modifier. Vous pouvez également jouer un accord qui sera automatiquement reconnu. L'état du bouton BASS INVERSION est préservé lors de la reconnaissance des accords.

Lorsqu'il n'y a pas d'accord (--), l'accompagnement ne jouera pas sur cette position (à l'exception des pistes Drum et Percussion). Pour sélectionner l'option "--", sélectionnez le Nom de la partie du paramètre Chord et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner la vraie dernière valeur (Do...Si, Off).

**Note :** Si vous remplacez un accord par un autre, rappelez-vous que la piste Lower (si enregistrée), ne sera pas automatiquement modifiée ; ceci peut provoquer des dissonances avec le jeu de l'accompagnement.

### Style Element

C'est le type de Style Element (par ex. une Variation, un Fill, une Intro ou un Ending). La longueur du Style Element sélectionné est toujours affichée par le paramètre "Length" (voir plus bas).

"Off" signifie que l'accompagnement ne joue pas sur la position sélectionnée - uniquement les pistes clavier et les Pads jouent.

**Astuce :** Insérez un événement Style Element Off exactement où l'accompagnement doit s'arrêter (à la fin du Morceau).

### Length (longueur)

Avec ce paramètre vous positionnez exactement l'événement de Style Element Change. Par exemple, si vous avez inséré un événement Intro dont la longueur est de 4 mesures, vous pouvez insérer 4 mesures vides après cet événement et un événement Variation à la fin de l'Intro qui commence sur la quatrième mesure vide.

### Bouton Del (Delete)

Si une flèche latérale (↔) est affichée à côté du paramètre, il y a un événement sur la position. Appuyez sur le bouton Del (situé à côté) pour supprimer l'événement sur la position en cours.

**Astuce :** Pour supprimer tous les événements à partir de la position en cours, sélectionnez la commande "Delete All from selected" dans le menu de la page (voir plus bas).

## Boutons "Soft" de transport



### Événement précédent ou suivant

Appuyez sur ces boutons pour vous déplacer sur l'événement enregistré précédent ou suivant.



### Pas précédent ou suivant

Appuyez sur ces boutons pour vous déplacer sur le pas précédent ou suivant (1/8 ou 192 ticks). Si un événement est situé avant le pas précédent ou suivant, le pointeur s'arrête sur cet événement. Par exemple, si vous êtes positionné sur M001.01.000 et qu'aucun événement n'est présent avant M001.01.192, les boutons > se déplacent sur l'emplacement M001.01.192. Si un événement est présent sur la position M001.01.010, les boutons > s'arrêtent sur l'emplacement M001.01.010.

Ces commandes fonctionnent même si aucun paramètre Mesure n'est sélectionné.



### Mesure précédente ou suivante

Appuyez sur ces boutons pour vous déplacer sur la mesure précédente ou suivante. Ces commandes fonctionnent même si aucun paramètre Mesure n'est sélectionné.

## Bouton Done

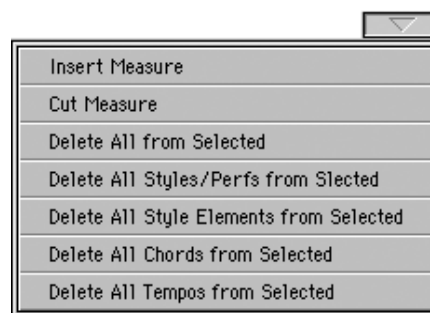
### Done

Appuyez sur ce bouton pour quitter le mode Step Backing Sequence. Toutes les modifications seront sauvegardées dans la mémoire.

**Astuce :** Sauvegardez le Morceau sur dispositif de sauvegarde en sélectionnant la commande "Save Song (sauvegarder un Morceau)" dans le menu de la page. Vous évitez ainsi la perte de votre Morceau lors de la mise hors tension de l'instrument.

## Menu de la page Step Backing Sequence

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour le sélectionner. Survolez un point quelconque à l'écran pour quitter le menu sans sélectionner une commande.



### Insert Measure (insérer une mesure)

Avec cette commande vous insérez une mesure vide à partir de la mesure en cours. Tous les événements Chord/Acc présents dans la mesure en cours seront déplacés sur la mesure suivante. L'événement sur la position Mxxx.xx.000 (par ex. exactement au début de la mesure, tel qu'un événement Time Signature ou changement de Style) ne sera pas déplacé.

### Cut Measure (couper une mesure)

Avec cette commande vous supprimez la mesure en cours. Tous les événements Chord/Acc présents dans la mesure en cours seront déplacés sur la mesure précédente.

### Delete All from Selected

Avec cette commande vous supprimez tous les types d'événements à partir de la position sélectionnée (en cours).

**Note :** Vous ne pouvez pas supprimer les événements présents sur le tout premier tick (M001.01.000), tels que Perf, Style, Tempo, Chord, sélection de Style Element.



### Delete All Styles/Perfs from Selected

### Delete All Styles Elements from Selected

### Delete All Chords from Selected

### Delete All Tempos from Selected

Sélectionnez l'une de ces commandes pour supprimer tous les événements du type correspondant, à partir de la position en cours jusqu'à la fin du Morceau. **Pour supprimer tous les événements du même type dans tout le Morceau**, déplacez-vous sur la position M001.01.000 et sélectionnez l'une de ces commandes.

**Note :** Vous ne pouvez pas supprimer les événements présents sur le tout premier tick (M001.01.000), tels que Perf, Style, Tempo, Chord, sélection de Style Element.

## Procédure Step Backing Sequence

La procédure générale d'enregistrement Step Backing Sequence est la suivante :

**Astuce :** Avant d'afficher le mode Step Backing Sequence pour modifier un Morceau présent, sélectionnez la commande "Save Song (sauvegarder un Morceau)" dans le menu de la page et sauvegardez le Morceau sur dispositif de sauvegarde. Ainsi, vous aurez une copie originale de votre Morceau, au cas où les modifications apportées ne vous plairaient pas.

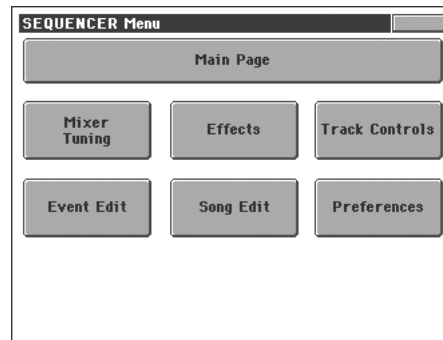
1. En mode Sequencer, appuyez sur le bouton RECORD et choisissez l'option "Step Backing Sequence".
2. Sélectionnez le paramètre Measure et déplacez-vous sur la position désirée du Morceau à l'aide des contrôles de TEMPO/VALUE. Vous pouvez également déplacer le pointeur à l'aide des boutons "soft" de transport à l'écran. Voir dans le chapitre "Boutons "Soft" de transport" à la page 219.
3. Sélectionnez le type de paramètre (Style, Performance, Tempo, etc.) à insérer, modifier ou supprimer sur la position. Si une flèche (▶) apparaît à l'écran à côté du paramètre, l'événement affiché a été inséré sur la position en cours.
4. A l'aide des contrôles de TEMPO/VALUE, modifiez l'événement sélectionné. Supprimez-le en appuyant sur le bouton Del affiché à côté de l'événement. Lorsque vous modifiez un paramètre qui n'est pas flanqué de la flèche (▶), un nouvel événement est inséré sur la position en cours.
5. Appuyez sur le bouton Done à l'écran pour quitter le mode d'enregistrement Step Backing Sequence.
6. Appuyez sur ▶/ (PLAY/STOP) dans la section PLAYER 1 pour reproduire le résultat de vos modifications. Si ce résultat vous satisfait, sauvegardez votre Morceau sur un dispositif de sauvegarde.

## Menu Edit

Dans n'importe quelle page, appuyez sur le bouton MENU pour afficher le menu d'édition Sequencer. Ce menu permet d'accéder aux diverses sections d'édition de Sequencer.

Dans le menu, sélectionnez une section d'édition ou appuyez sur EXIT pour quitter le menu.

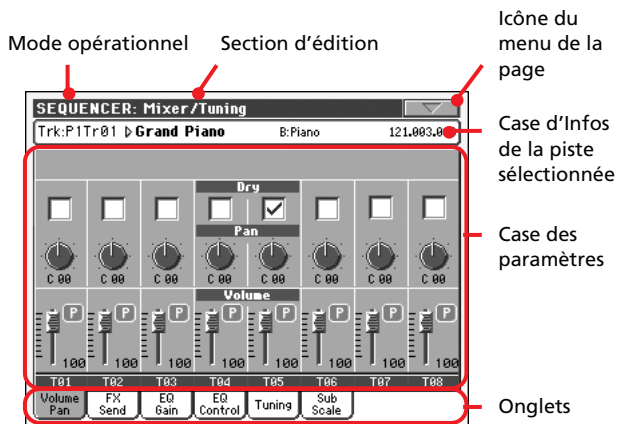
Dans une page d'édition, appuyez sur EXIT ou sur le bouton SEQUENCER pour rétablir la page principale du mode opérationnel Sequencer.



Chaque paramètre de ce menu correspond à une section d'édition. Chaque section d'édition présente plusieurs pages que vous sélectionnez en appuyant sur l'onglet correspondant situé en bas de l'écran.

## Structure de la page Edit

La plupart des pages d'édition présentent la même structure.



### Mode opérationnel

Indique que l'instrument est prédisposé en mode Sequencer.

### Section d'édition

Indique la section d'édition en cours de session, correspondante à l'un des paramètres du menu d'édition (voir dans le chapitre "Menu Edit" à la page 220).

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page (voir dans le chapitre "Menu de la Page" à la page 232).

### Case des paramètres

Chaque page présente des paramètres divers. Utilisez les onglets pour sélectionner les pages disponibles. Voir les informations détaillées des divers types de paramètres à partir de la page 221.

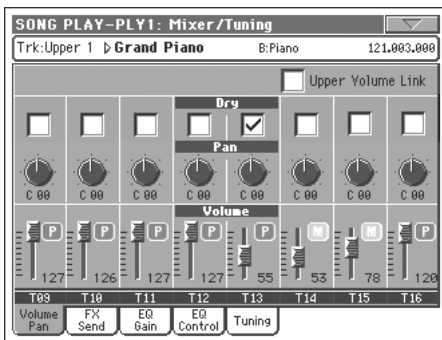
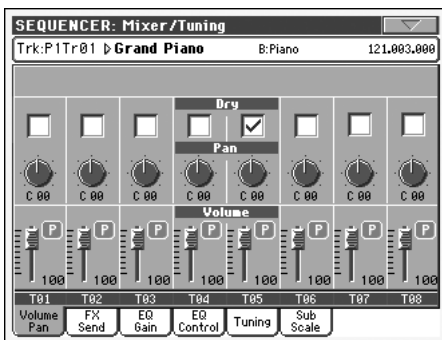
### Onglets

Utilisez les onglets pour sélectionner l'une des pages d'édition de la section d'édition en cours de session.

## Mixer/Tuning: Volume/Pan

Dans cette page vous réglez le volume de chacune des pistes Song.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes Song 1-8 et 9-16.



### Dry

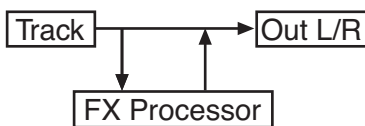
►SONG

Dans cette case, vous activez/coupez le signal direct (ou dry).

**Note :** Si la piste est acheminée à une sortie séparée, aucun FX n'est routé sur aucune sortie. Pour programmer l'état de la sortie de chaque piste, voir dans le chapitre "Page Audio Setup: Player 1" on page 250.

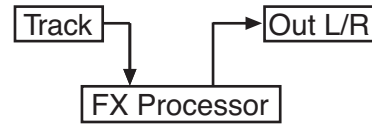
On

Si vous cochez ce paramètre, le signal direct est acheminé à la sortie, mixé aux FX.



Off

Si ce paramètre est décoché, le signal direct est supprimé de la sortie audio et il est acheminé uniquement aux FX. Le signal soumis aux effets sera traité par le panoramique (uniquement en stéréo FX) conformément au réglage de la valeur du Pan.



### Pan (panoramique)

►SONG ►GBLSeq

Position de la piste dans le panoramique stéréo.

-64...-1 Canal stéréo de gauche.

C0 Au centre.

R+1...R+63 Canal stéréo de droite.

### Volume

►SONG ►GBLSeq

Volume de la piste.

0...127 Valeur MIDI du volume de la piste.

### Icône de Play/Mute

►SONG ►GBLSeq

Piste activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

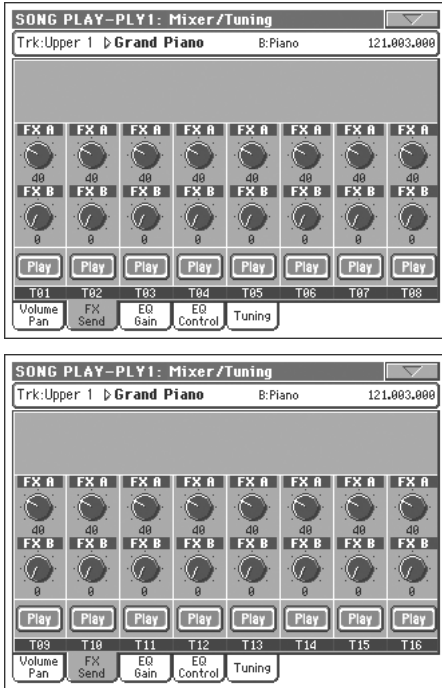
## Mixer/Tuning: FX Send

Dans cette page, vous réglez le niveau du signal direct (non soumis aux effets) des pistes adressé aux processeurs Internal FX. Les processeurs d'effets dont est doté le Pa2X sont connectés en parallèle et vous pouvez donc choisir le pourcentage de signal direct qui doit être soumis aux effets.

Si vous désirez router le signal de toutes les pistes à l'effet (comme lorsque vous utilisez des effets "insérés", tels que Rotary, Distortion, EQ, etc.), il suffit de régler le paramètre Dry à Off (voir "Dry" plus haut).

En mode Sequencer, il y a quatre processeurs Internal FX groupés par paires (AB et CD). Généralement, vous créez un Morceau avec une seule paire (préférentiellement AB), mais vous pouvez créer des morceaux qui utilisent les deux paires. On conseille d'utiliser A et C en tant que processeurs de réverbération et B et D en tant que processeurs d'effet modulant.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes Song 1-8et 9-16 et vice-versa.



**FX Groups (groupes FX)**

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner l'un des deux groupes de FX (AB ou CD).

**Send level**

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

0...127 Niveau du signal (direct) de la piste adressé au processeur d'effets.

**Icône de Play/Mute**

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Piste activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.

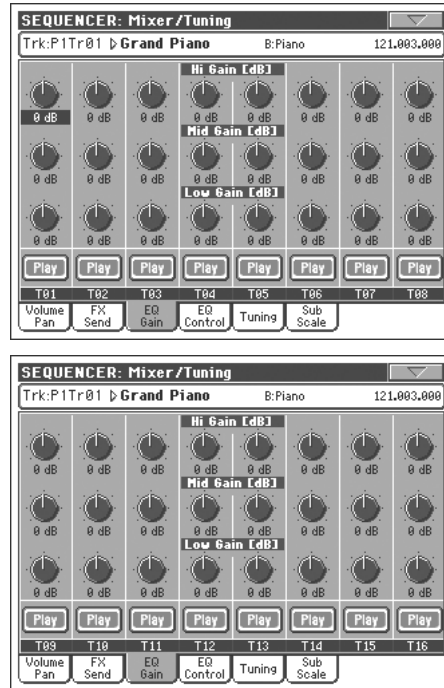


Etat Mute. La piste est coupée.

**Mixer/Tuning: EQ Gain**

Dans cette page, vous réglez l'égaliseur à trois bandes (EQ) de chaque piste individuellement.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes Song 1-8 et 9-16.



**Hi (High) Gain**

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Avec ce paramètre, vous réglez l'égalisation des hautes fréquences de chaque piste individuellement. C'est un filtre de courbe shelving (en plateau). Les valeurs sont affichées en décibels (dB).  
-18...+18dB Valeur du gain des hautes fréquences en décibels.

**Mid (Middle) Gain**

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Avec ce paramètre, vous réglez l'égalisation des fréquences médium de chaque piste individuellement. C'est un filtre de courbe en cloche. Les valeurs sont affichées en décibels (dB).  
-18...+18dB Valeur du gain des moyennes fréquences en décibels.

**Low Gain**

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Avec ce paramètre, vous réglez l'égalisation des basses fréquences de chaque piste individuellement. C'est un filtre de courbe shelving (en plateau). Les valeurs sont affichées en décibels (dB).  
-18...+18dB Valeur du gain des basses fréquences en décibels.

**Icône Play/Mute**

►SONG

Piste activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.

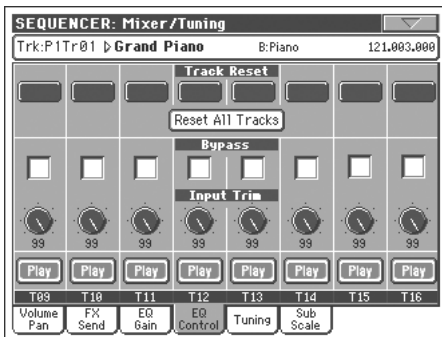
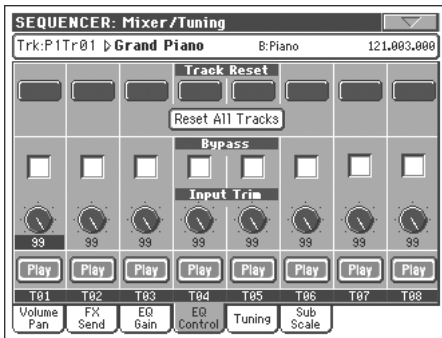


Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: EQ Control

Dans cette page, vous rétablissez ou vous ne tenez pas en compte l'égalisation programmée dans la page précédente.

Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour afficher alternativement les pistes Song 1-8 et 9-16.



### Boutons Track Reset

Appuyez sur ces boutons pour rétablir (par exemple pour “aplatir”) l'égalisation de la piste correspondante.

### Bouton Reset All Tracks

Appuyez sur ce bouton pour rétablir (par exemple pour “aplatir”) l'égalisation de toutes les pistes.

### Bypass

Cochez une case quelconque pour ne pas tenir en compte l'égalisation de la piste correspondante. Lorsque ce paramètre est coché, l'égalisation n'a aucune influence sur la piste, néanmoins tous les paramètres sont préservés. Lorsque la case est décochée, l'égalisation est de nouveau activée avec ses réglages d'origine.

- On La fonction Bypass est activée et donc aucune égalisation n'est active sur la piste correspondante.
- Off La fonction Bypass n'est pas activée et donc l'égalisation est activée sur la piste correspondante.

### Input Trim

Avec cette molette vous limitez le niveau du signal qui passe par l'égaliseur. Des valeurs extrêmes d'égalisation peuvent surcharger les circuits audio et provoquer une distorsion. Avec ce contrôle vous réglez l'égalisation désirée en évitant tous risques de surcharge.

- 0...99 Valeurs limites. Plus cette valeur est élevée, plus elle est efficace.

### Icône Play/Mute

► SONG

Piste activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: Tuning

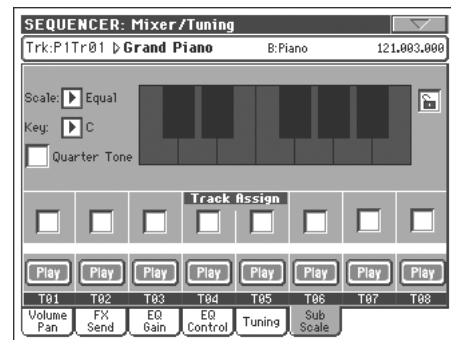
### Paramètres

► SONG ► GBL<sup>Seq</sup>

Voir dans le chapitre “Mixer/Tuning: Tuning” à la page 104.

## Mixer/Tuning: Sub Scale

Dans cette page vous programmez une gamme alternative pour les pistes sélectionnées (via le paramètre “Track Assign”). Les pistes restantes (s'il y en a) utiliseront la gamme standard réglées en mode Global (voir dans le chapitre “Main Scale” à la page 239).



**Note :** La sélection de la fonction Quarter Tone et l'activation de la Sub-Scale sur chaque piste d'un morceau peuvent être adressées via MIDI (par ex., par un séquenceur externe ou un contrôleur). De même, la sélection des réglages de la fonction ou l'activation de la Sub-Scale sur chaque piste d'un morceau peuvent être adressées par le Pa2Xpa2x à un magnétophone MIDI externe sous forme de données de System Exclusive.

### Paramètres

► SONG

Voir dans le chapitre “Mixer/Tuning: Sub Scale” à la page 105.

### Track Assign

► SONG

Cochez le paramètre correspondant à chaque piste sur laquelle appliquer la Sub-Scale.

### Icône Play/Mute

► SONG

Piste activée/coupée.



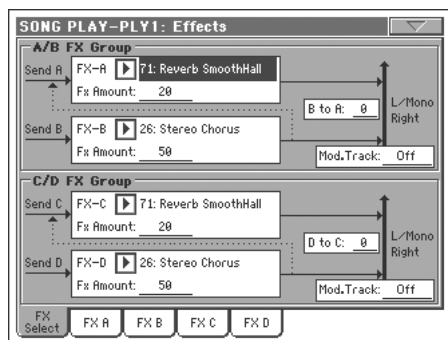
Etat Play. La piste est reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

## Effects: FX Select

Dans cette page, vous sélectionnez les effets (A-D) à affecter aux quatre processeurs Internal FX.



**Note :** Lorsque vous arrêtez le Morceau, ou que vous sélectionnez un autre Morceau, les effets originaux sont de nouveau sélectionnés. Naturellement, vous pouvez arrêter le Morceau, modifier les effets et relancer le Morceau. Pour modifier les effets de manière permanente, vous devez sauvegarder votre Morceau.

### FX A...D

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Effets affectés aux processeurs d'effets correspondants. Généralement, A et C sont des effets de réverbération, tandis que B et D sont des effets modulants (chorus, flanger, delay...). Voir la liste des effets disponibles à la page 334.

### FX Amount

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Volume de l'effet qui s'ajoute au le signal direct (non soumis aux effets : Dry).

### B to A, D to C

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Quantité d'effet B renvoyé à l'entrée de l'effet A ou de l'effet D renvoyé à l'entrée de l'effet C.

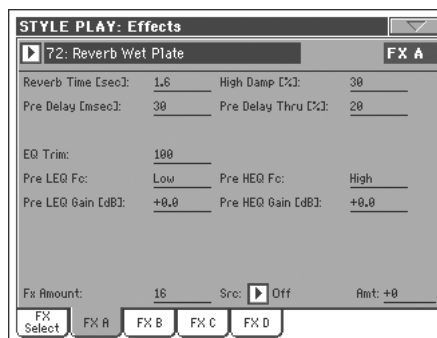
### Mod.Track (Modulating Track)

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Piste source pour les messages modulants MIDI. Vous pouvez moduler un paramètre d'effet par le biais d'un message MIDI généré par un contrôleur physique.

## Effects: FX A...D

Ces pages affichent les paramètres de modification pour les quatre processeurs d'effets. Par exemple, ci-dessous, la page FX A avec l'effet Reverb Smooth Hall affecté.



### Effet sélectionné

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Sélectionnez l'un des effets disponibles dans ce menu à sous-menu. Les paramètres répliquent "FX A...D" disponibles dans la page "Effects: FX Select" (voir plus haut).

### Paramètres

►SONG

Les paramètres peuvent être différents, en fonction de l'effet sélectionné. Voir la liste des paramètres disponibles pour chaque type d'effet dans "Advanced Edit" de l'addenda disponible dans le CD Accessory fourni.

## Track Controls: Mode

### Paramètre

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Voir dans le chapitre "Track Controls: Mode" à la page 108.

## Track Controls: Drum Volume

### Paramètre

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Voir dans le chapitre "Track Controls: Drum Volume" à la page 224.

## Track Controls: Easy Edit

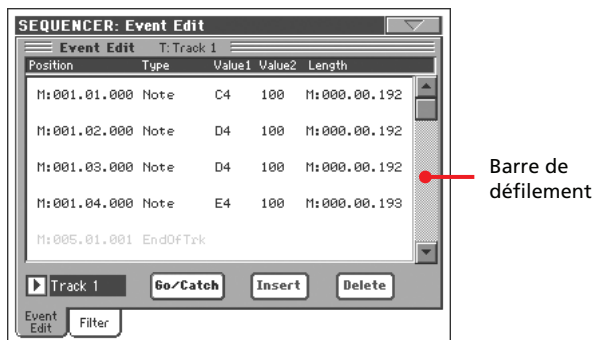
### Paramètre

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Voir dans le chapitre "Track Controls: Easy Edit" à la page 110.

## Event Edit: Event Edit

Dans la page Event Edit, vous modifiez chaque événement MIDI de la piste sélectionnée. Vous pouvez, par exemple, remplacer une note par une autre note ou modifier son toucher. Voir les informations détaillées de la procédure d'édition des événements dans le chapitre "Procédure Event Edit" à la page 226.



Voir les informations détaillées de la procédure d'édition des événements dans le chapitre "Procédure Event Edit" à la page 226.

### Position

Position de l'événement, exprimée sous la forme 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' correspond à la mesure
- 'bb' correspond au temps
- 'ccc' correspond au tick (chaque quart de temps = 384 ticks)

Vous pouvez éditer ce paramètre pour déplacer l'événement sur une position différente. Vous éditez la position d'édition :

- soit en sélectionnant le paramètre et en utilisant les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la valeur,
- soit en sélectionnant le paramètre et en le touchant de nouveau ; l'écran affiche le pavé numérique. Insérez la nouvelle position en composant les trois parties du numéro, séparées par un point. Le zéro du début n'est pas nécessaire, car c'est la partie la moins importante du numéro. Par exemple, pour insérer la position 002.02.193, composez "2.2.193" ; pour insérer la position 002.04.000, composez "2.4" ; pour insérer la position 002.01.000, composez simplement "2".

### Type

Type d'événement affiché à l'écran. Pour le modifier, sélectionnez le paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier sa valeur.

### Value 1 and 2 (valeur 1 et 2)

Valeurs de l'événement affiché. En fonction de l'événement sélectionné, la valeur peut être différente. Ce paramètre affiche également (sur fond gris, non éditable), la marque "End Of Track" à la fin de la piste.

Les événements présents dans les pistes normales (1-16) sont les suivants :

Type	Première valeur	Deuxième valeur
Note	Nom de la Note	Toucher
RX Noise	Nom de la Note	Toucher
Prog	Numéro de Program Change	-
Ctrl	Numéro de Control Change	Valeur de Control Change
Bend	Valeur de Bending	-
Aftt	Valeur de Mono (Channel) Aftertouch	-
PAft	Note à laquelle Aftertouch est appliqué	ValeurPoly Aftertouch

Les événements présents dans la Master track sont les suivants :

Type	Première valeur	Deuxième valeur
Tempo	Changement de Tempo	-
Volume	Valeur de Master Volume	-
Meter	Changement <sup>(a)</sup> de Meter	-
Scale	L'une des gammes prédéfinies disponibles	Note fondamentale pour la gamme sélectionnée
UScale (User Scale)	Notes "altérées"	Altération <sup>(b)</sup> de note
QT (Quarter Tone)	Notes "altérées"	Altération (0, 50) <sup>(b)</sup> de note
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	Suppression de tous les changements de Quarter Tone (QT)	-
FXType	L'un des quatre processeurs FX disponibles	Number <sup>(c)</sup> d'effet
FXSend	Feedback Send (B>A ou D>C)	Niveau de Feedback send

(a). Les changements de Meter ne peuvent pas être modifiés ou insérés séparément dans une mesure. Pour insérer un changement de Meter, utilisez la fonction Insert de la section Edit et insérez une série de mesures avec la nouvelle vitesse. Les données présentes peuvent être copiées ou saisies sur ces mesures

(b). Pour modifier les réglages de User Scale et de Quarter Tone, sélectionnez la première valeur, ensuite sélectionnez le niveau de la gamme à modifier. Editez la deuxième valeur pour modifier la tonalité de la note sélectionnée dans la gamme.

(c). Si vous sélectionnez un numéro d'effet différent pendant l'édition, les réglages de défaut sont affectés à cet événement.

Pour modifier les événements Type et Values, sélectionnez le paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier leur valeur. Si la valeur est numérique, appuyez-les deux fois pour afficher le pavé numérique.

### Length (longueur)

Longueur de l'événement de Note sélectionné. La grandeur de cette valeur est identique à la valeur de la Position. La modifier de la même manière.



**Note :** Si vous modifiez une longueur "000.00.000" en une longueur différente, vous ne pouvez plus rétablir la valeur originale. Cette valeur de longueur zéro, d'ailleurs assez rare, peut se trouver dans les pistes de batterie et de percussion des Morceaux composés en mode Backing Sequence.

### Track (piste)

Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner la piste à modifier.

- Track 1...16 L'une des pistes normales du Morceau. Ces pistes contiennent des données musicales telles que notes et contrôleurs.
- Master C'est une piste spéciale qui contient les changements de Tempo et de Meter, les données de Scale et de Transpose, ainsi que les paramètres des effets.

### Barre de défilement

Utilisez la barre de défilement pour dérouler la liste d'événements.

### Go/Catch

C'est une commande à deux fonctions.

- Avec le Séquenceur à l'arrêt, elle fonctionne comme une commande normale de "Go to Measure" (aller à la mesure). Appuyez sur la commande pour afficher la boîte de dialogue Go to Measure :



Dans la boîte de dialogue, sélectionnez la mesure cible et appuyez sur OK. Le premier événement de la mesure cible est sélectionné.

- Avec le Séquenceur en fonction, elle fonctionne comme une commande "Catch Locator" (saisir l'emplacement). Appuyez sur la commande pour afficher l'événement en cours de session.

### Insert (insérer)

Appuyez sur le bouton Insert à l'écran pour insérer un nouvel événement sur la Position affichée. Les valeurs de défaut sont : Type = Note, Hauteur = Do4, Toucher = 100, Longueur = 192.

**Note :** Vous ne pouvez pas insérer de nouveaux événements dans un Morceau vide, non enregistré. Pour insérer un événement, vous devez d'abord insérer quelques mesures vides par le biais de la fonction Insert Measure (voir dans le chapitre "Song Edit: Cut/Insert Measures" à la page 229).

### Delete (supprimer)

Appuyez sur le bouton Delete à l'écran pour supprimer l'événement sélectionné à l'écran.

**Note :** Vous ne pouvez pas supprimer l'événement "End of Track".

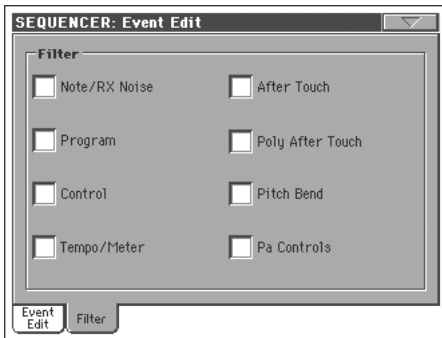
## Procédure Event Edit

Pour l'édition des événements, la procédure générale est la suivante :

1. Dans la page Event Edit, appuyez sur ►/■ (PLAY/STOP) dans la section PLAYER 1 pour reproduire le Morceau. Appuyez-le de nouveau pour arrêter le Morceau.
2. Sélectionnez la page Filter et réglez à "Off" le filtre des types d'événements que vous voulez afficher à l'écran (voir les informations détaillées dans le chapitre "Event Edit: Filter" à la page 227).
3. Retournez à la page Event Edit.
4. Utilisez le menu à sous-menu "Track (piste)" pour sélectionner la piste à modifier. L'écran affiche la liste des événements présents dans la piste sélectionnée. Voir plus haut les informations détaillées des types d'événements et de leurs valeurs.
5. Sélectionnez le paramètre "Position". Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE (ou appuyez deux fois sur le paramètre pour afficher le pavé numérique) pour modifier la position de l'événement.
6. Sélectionnez le paramètre "Type" et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier le type d'événement. Sélectionnez le paramètre "Value 1 and 2 (valeur 1 et 2)" et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE (ou appuyez deux fois sur le paramètre pour afficher le pavé numérique) pour modifier la valeur sélectionnée.
7. Dans le cas d'événement de Note, sélectionnez le paramètre Length et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE (ou appuyez deux fois sur le paramètre pour afficher le pavé numérique) pour modifier la longueur de l'événement.
  - Avec le séquenceur à l'arrêt, appuyez sur le bouton Go/Catch à l'écran pour vous déplacer sur une mesure différente (voir plus haut "Go/Catch")
  - Avec le séquenceur en fonction, appuyez sur le bouton Go/Catch à l'écran pour afficher l'événement qui est en train de jouer (voir plus haut "Go/Catch").
  - Utilisez les contrôles de transport de PLAYER 1 pour reproduire le Morceau.
8. Appuyez sur le bouton Insert à l'écran pour insérer un événement sur la Position affichée à l'écran (c'est un événement de Note, avec des valeurs de défaut, qui sera inséré). Appuyez sur le bouton Delete à l'écran pour supprimer l'événement sélectionné.
9. Lorsque vous avez apporté toutes les modifications, sélectionnez une autre piste à modifier (aller au poste 4).
10. Lorsque l'édition de tout le Morceau est terminée, sélectionnez la commande Save Song dans le menu de la page pour sauvegarder le Morceau sur dispositif de sauvegarde. Voir les informations détaillées de la sauvegarde d'un Morceau dans le chapitre "Fenêtre Save Song" à la page 233.

## Event Edit: Filter

Dans cette page, vous sélectionnez les types d'événements qui doivent être affichés dans la page Event Edit.



Réglez à On le filtre de tous les types d'événements qui ne doivent pas être affichés dans la page Event Edit.

Note/RX Noise

Notes et RX Noises.

Program Événements de Program Change.

Control Événements de Control Change.

Tempo/Meter Changement de Tempo et de Meter (time signature) (uniquement Master Track).

After Touch Événements Mono (Channel) Aftertouch.

Poly After Touch

Événements Poly Aftertouch.

Pitch Bend Événements Pitch Bend.

Pa Controls

Contrôles exclusifs du Pa2X, tels que FX et réglages de Gamme. Ces contrôles sont enregistrés dans la Master Track et sauvegardés sous formes de données de System Exclusive.

## Song Edit: Quantize

La fonction de quantification permet de corriger les erreurs de rythme commises pendant l'enregistrement.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### Track (piste)

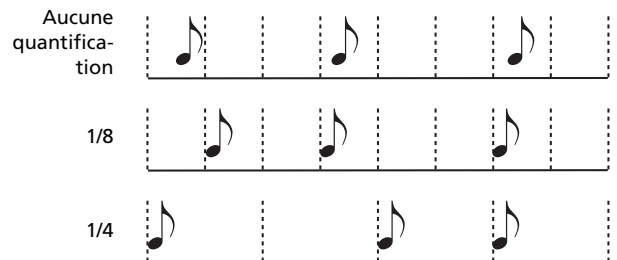
Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.

All Quantification appliquée à toutes les pistes.

Track 1...16 La quantification est appliquée uniquement à la piste sélectionnée.

### Resolution (résolution)

Ce paramètre définit la quantification après l'enregistrement. Si vous sélectionnez, par exemple, 1/8, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/8 la plus proche. En sélectionnant 1/4, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/4 la plus proche.



♩ (1/32)...♪ (1/4)

Résolution de grille exprimée sous forme de valeurs musicales. Les lettres "b...f" après la valeur signifient qu'un swing-quantization est appliqué. Un "3" correspond à une triplette.

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de quantification.

Pour sélectionner une séquence de quatre mesures positionnée au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

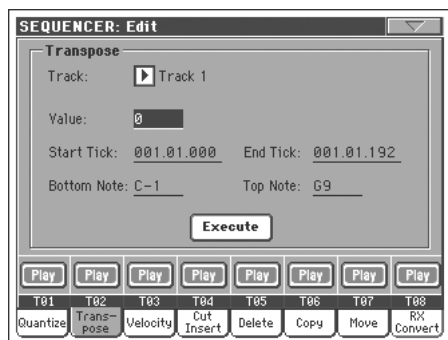
### Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de quantification du clavier. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum.

**Note :** Ces paramètres sont disponibles uniquement si une piste Drum est sélectionnée.

## Song Edit: Transpose

Dans cette page, vous transposez (décalez), la piste ou une partie de la piste du Morceau.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### Track (piste)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.

All Toutes les pistes sélectionnées (sauf les pistes Drum).

Track 1...16 Piste sélectionnée.

### Value (valeur)

Valeur de transposition ( $\pm 127$  demi-tons).

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de transposition.

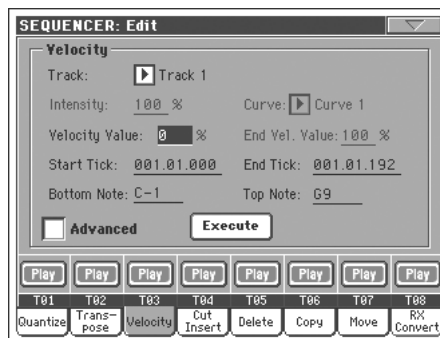
Pour sélectionner une séquence de quatre mesures positionnée au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

### Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de transposition. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum.

## Song Edit: Velocity

Dans cette page vous définissez la valeur de Velocity (toucher) des notes de la piste sélectionnée. Un mode de pointe (Advanced) est disponible : vous êtes ainsi en mesure de sélectionner une courbe de dynamique pour la plage sélectionnée. C'est très pratique pour créer des dynamiques d'augmentation progressive (fade-in) ou de diminution progressive (fade-out).



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### Track (piste)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.

All Toutes les pistes sélectionnées.

Track 1...16 Piste sélectionnée.

### Value (valeur)

Valeur du changement du toucher.

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage à modifier.

Pour sélectionner une séquence de quatre mesures positionnée au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

### Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de l'étendue du clavier. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum.

### Advanced (Avancé)

Lorsque cette case est cochée, vous pouvez modifier les paramètres "Intensity (Intensité)", "Curve (Courbe)", "Start Velocity Value" et "End Velocity Value".

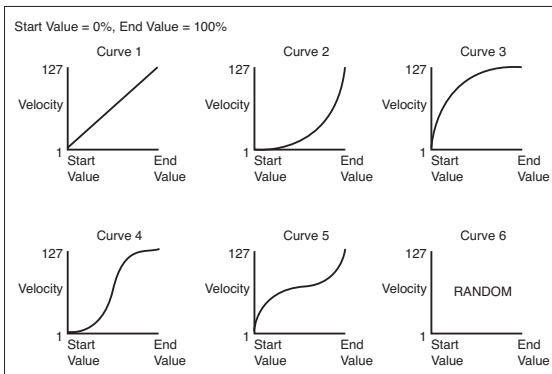
### Intensity (Intensité)

(Disponible uniquement en mode Advanced). Avec ce paramètre vous spécifiez le coefficient qui doit ajuster la donnée de dynamique pour l'accorder à la courbe que vous avez indiquée dans le réglage "Curve (Courbe)".

0...100% Valeur de Intensity. Si réglée à 0 [%], la dynamique ne change pas. Le réglage 100 [%] correspond au plus fort changement de dynamique.

## Curve (Courbe)

(Disponible uniquement en mode Advanced). Avec ce paramètre vous sélectionnez six types de courbes différentes et vous réglez également le changement de dynamique dans le temps.



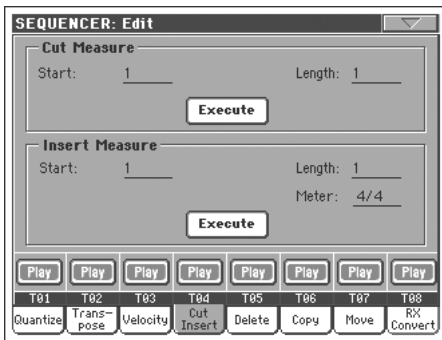
## Start / End Vel. Value

(Disponible uniquement en mode Advanced). Valeur de la dynamique au début et à la fin de chaque "tick" de la plage sélectionnée.

0...100 Modification de la dynamique sous forme de pourcent.

## Song Edit: Cut/Insert Measures

Dans cette page, vous supprimez ou insérez des mesures dans le Morceau.



Après avoir sélectionné les paramètres Start et Length, appuyez sur Execute pour lancer l'opération.

Après la suppression (Cut), les mesures successives sont déplacées en arrière pour remplir les mesures "coupées".

Après l'insertion (Insert), les mesures successives sont déplacées en avant pour disposer régulièrement les mesures insérées.

### Start

Première mesure de la coupure./insertion.

### Length (longueur)

Nombre de mesures à couper/insérer.

### Meter

Vitesse (time signature) des mesures à insérer.

## Song Edit: Delete

Dans cette page, vous pouvez supprimer des événements MIDI présents dans le Morceau.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### Track (piste)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.

All Toutes les pistes sélectionnées.

Track 1...16 Piste sélectionnée.

Master Master track. C'est la piste dans laquelle sont enregistrés les événements de Tempo, Scale et Effect.

### Event (événement)

Type d'événement MIDI à supprimer.

All Tous les événements. La mesure, même vide, n'est pas supprimée dans le Morceau, elle reste vide.

Note Toutes les notes dans la plage sélectionnée.

Dup.Note Toutes les notes doubles. Lorsque deux notes ayant même hauteur sont présentes dans le même tick, celle dont le toucher est inférieur sera supprimée.

After Touch Événements After Touch.

Pitch Bend Événements Pitch Bend.

Prog.Change Événements Program Change, les blocs Control Change #00 (Bank Select MSB) et #32 (Bank Select LSB) étant exclus.

Ctl.Change Tous les événements de Control Change, par exemple Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal, etc.

CC00/32...CC127

Événements Single Control Change. Numéros doubles (tels que 00/32) de Control Change sont des blocs MSB/LSB.

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de suppression.

Pour sélectionner une séquence de quatre mesures positionnée au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

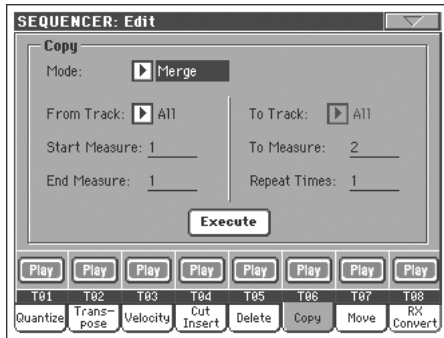
## Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de suppression. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum.

**Note :** Ces paramètres sont disponibles uniquement si l'option All ou Note est sélectionnée.

## Song Edit: Copy

Dans cette page, vous copiez des pistes ou des phrases.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute pour lancer l'opération.

**Note :** Si l'on copie trop d'événements sur le même "tick", l'écran affiche le message "Too many events! (trop d'événements !)" et l'opération Copy ne produit aucun effet.

### Mode

Utilisez ce paramètre pour sélectionner le mode Copy.

**Merge** Les données copiées sont "fusionnées" avec les données de la position cible.

**Overwrite** Les données copiées remplacent toutes les données de la position cible.

**Attention :** Les données supprimées sont définitivement perdues !

### From Track... To Track

Utilisez ces paramètres pour sélectionner la piste source et la piste cible.

**All** Toutes les pistes. Vous ne pouvez pas sélectionner la piste cible.

Track 1...16 Pistes source et cible sélectionnées.

### Start Measure... End Measure

Ces paramètres définissent le départ et la fin de la mesure à copier. Par exemple, si From Measure=1 et To Measure=4, ce sont les quatre premières mesures qui seront copiées.

### To Measure

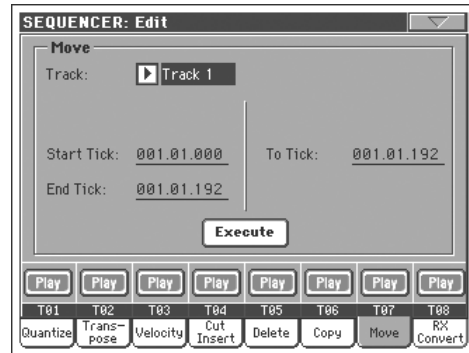
Ce paramètre définit la première des mesures cibles.

### Repeat Times

Nombre de fois que la copie doit être effectuée. Les copies sont consécutives.

## Song Edit: Move

La page Track Move vous permet de déplacer une piste en avant ou en arrière, soit de quelques ticks, soit de mesures entières.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute pour "exécuter" l'opération.

### Track

Avec ces paramètres vous sélectionnez la piste que vous désirez déplacer.

Track 1...16 Piste sélectionnée.

### Start / End Tick

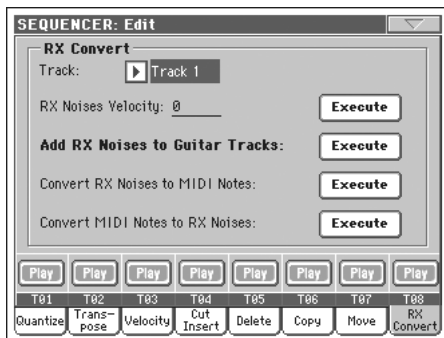
Ces paramètres règlent le début et la fin de la plage à déplacer.

### To Tick

Avec ce paramètre, vous réglez la position cible du point de début de la piste déplacée.

## Song Edit: RX Convert

Dans la page RX Convert, vous convertissez les notes d'un fichier MIDI en RX Noises et vice versa. Cela est très utile pour programmer des Morceaux sur un séquenceur externe.



Après avoir choisi la piste que vous désirez convertir, appuyez sur Execute pour compléter l'opération.

### Track

Avec ce paramètre, vous sélectionnez la piste qui contient des notes ou des RX Noises que vous désirez convertir.

### RX Note Velocity

Avec ce paramètre, vous réglez le niveau du volume des RX Noises dans la(les) piste(s) sélectionnée(s).

### Add RX Noises to Guitar track

Avec ce paramètre, vous analysez automatiquement les Fichiers MIDI Standard et vous ajoutez des RX Noises aux pistes Guitar. Voir plus de renseignements dans "Sons de Guitare avec RX Noises automatiquement ajoutés aux pistes Guitar du SMF" ci-contre.

Lorsque l'exploration a été effectuée, un son Guitar adapté est automatiquement affecté aux pistes correspondantes et les RX Noises sont automatiquement ajoutés là où ils sont nécessaires.

Cela signifie que vous pouvez transformer n'importe quel SMF réduit en un vrai morceau, mieux qu'en réalité, avec un vrai guitariste qui le joue – simplement en appuyant sur un bouton !

## Sons de Guitare avec RX Noises automatiquement ajoutés aux pistes Guitar du SMF

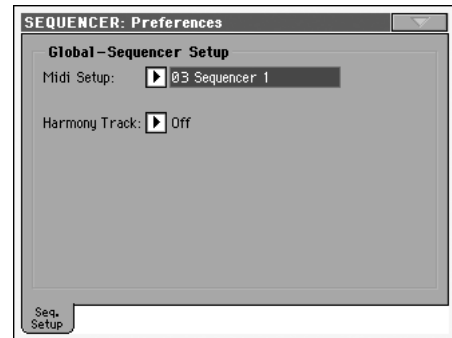
Vous pouvez utiliser la commande "Add RX Noises to Guitar track" pour explorer une piste individuelle ou tout le Fichier MIDI Standard, à la recherche d'un pianotage de guitare joué soit par une guitare avec cordes en nylon, bronze, nickel ou cuivre ou électrique.

Lorsque l'exploration a été effectuée, un son Guitar adapté est automatiquement affecté aux pistes correspondantes et les RX Noises sont automatiquement ajoutés là où ils sont nécessaires.

Cela signifie que vous pouvez transformer n'importe quel SMF réduit en un vrai morceau, mieux qu'en réalité, avec un vrai guitariste qui le joue – simplement en appuyant sur un bouton !

## Preferences: Sequencer Setup

Dans cette page, vous sélectionnez un MIDI Setup pour le mode Sequencer.



**Note :** Ces réglages sont stockés dans la zone Sequencer Setup du fichier Global. (Les paramètres de ce type sont identifiés par l'abréviation ▶GBL<sup>Seq</sup> dans le mode d'emploi). Après avoir modifié ces réglages, sélectionnez la commande Write Global-Sequencer Setup dans le menu de la page pour les sauvegarder dans Global.

### Midi Setup

▶GBL<sup>Seq</sup>

Vous pouvez automatiquement configurer les canaux MIDI pour le mode Sequencer en sélectionnant un MIDI Setup par le biais de ce paramètre. Voir les informations détaillées de l'utilisation des MIDI Setups dans le chapitre "MIDI" à la page 288.

**Note :** Pour sélectionner automatiquement un MIDI Setup lorsque vous affichez le mode Sequencer, sélectionnez la commande Write Global-Sequencer Setup dans le menu de la page.

Voir les informations détaillées des réglages des MIDI Setups dans le chapitre "MIDI Setup" à la page 336.

**Note :** Après avoir sélectionné un MIDI Setup, vous pouvez afficher le mode Global et appliquer les changements à chaque réglage de canal. Pour sauvegarder ces changements dans un MIDI Setup, toujours en mode Global, sélectionnez la commande Write Global-Midi Setup dans le menu de la page. Tous les MIDI Setups sont librement programmables.

**Astuce :** Pour rétablir les MIDI Setups de défaut, chargez de nouveau les données d'usine Factory (disponibles dans le CD Accessory fourni) ou téléchargez-les dans la page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com).

### Harmony Track

▶GBL<sup>Seq</sup>

Le Voice Processor maintient les notes de l'accord de la piste sélectionnée avec ce paramètre.

**Astuce :** Affichez la section Voice Processor Preset du mode Global pour essayer des Voice Processor Presets différents lorsque vous composez ou vous modifiez un Morceau.

Off Aucune piste n'adresse des notes au dispositif Harmony du Voice Processor. Les accords peuvent être reçus via la borne MIDI IN.

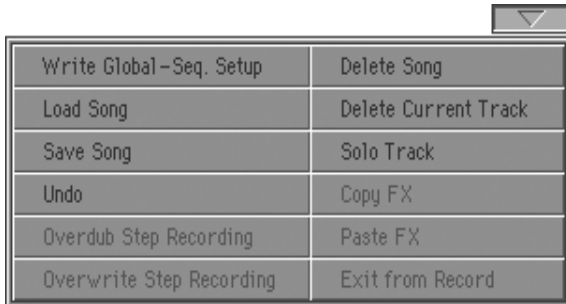
Ply.1-Track 1...16

Les accords sont adressés par l'une des pistes de Player 1.



## Menu de la Page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour la sélectionner. Pour quitter le menu, survolez un point quelconque à l'écran, sans sélectionner une commande.



### Write Global-Seq. Setup

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Style Setup dans laquelle vous sauvegardez globalement les réglages appartenant uniquement au mode Sequencer. (Voir dans le chapitre "Fenêtre Write Global-Sequencer Setup" à la page 233).

### Load Song (charger un Morceau)

Sélectionnez cette commande pour afficher la fenêtre Song Select et charger un Morceau dans le séquenceur. (Voir dans le chapitre "Fenêtre Song Select" à la page 233).

### Save Song (sauvegarder un Morceau)

Sélectionnez cette commande pour sauvegarder un nouveau Morceau, ou un Morceau modifié, dans un dispositif de sauvegarde sous forme de fichier MIDI Standard. L'extension ".MID" est automatiquement affectée au fichier. Lors de la pression sur cette commande, la page Save Song s'ouvre (voir dans le chapitre "Fenêtre Save Song" à la page 233).

**Attention :** Lors de la mise hors tension de l'instrument, le Morceau est perdu. Sauvegardez votre Morceau sur dispositif de sauvegarde pour en éviter la perte.

**Attention :** De même, le Morceau est perdu si vous quittez le Mode Sequencer pour afficher le mode Style Play ou Song Play sans avoir préalablement sauvegardé votre Morceau sur dispositif de sauvegarde.

### Undo

Lorsque vous sélectionnez cette commande, vous effacez la dernière opération effectuée et les données sont rétablies à la situation précédente.

### Overdub Step Recording

Disponible uniquement en mode Record. Sélectionnez cette commande pour afficher le mode Overdub Step Record. Ce mode d'enregistrement vous permet de saisir des événements individuels qui s'ajoutent à des événements présents. (Voir dans le chapitre "Mode Record: Page Step Record" à la page 213).

### Overwrite Step Recording

Disponible uniquement en mode Record. Sélectionnez cette commande pour afficher le mode Overwrite Step Record. Ce mode d'enregistrement vous permet de saisir des événements individuels qui remplacent les événements déjà présents. (Voir dans le chapitre "Mode Record: Page Step Record" à la page 213).

### Delete Song (supprimer un Morceau)

Sélectionnez cette commande pour supprimer le Morceau et en créer un nouveau, vierge.

### Delete Current Track (supprimer la piste en cours)

Sélectionnez cette commande pour supprimer la piste couramment sélectionnée dans la case des Pistes (voir dans le chapitre "Case de l'état/volume des pistes" à la page 212).

### Solo Track (piste soliste)

Sélectionnez la piste qui doit jouer en soliste et cochez ce paramètre. Uniquement la piste sélectionnée est reproduite et le message 'Solo' clignote dans l'en-tête de page.

Décochez ce paramètre pour quitter la fonction Solo.

**[SHIFT]** Gardez le bouton SHIFT enfoncé et survolez la piste qui doit jouer en soliste. Procédez de même pour désactiver la fonction SOLO d'une piste qui joue en soliste.

### Copy/Paste FX

Vous pouvez copier un seul, ou tous les quatre effets, entre des Styles, des Performances, des STS et des Songs. Pour ce faire, choisissez les commandes "Copy FX" et "Paste FX" dans le menu de la page des modes Style Play, Song Play ou Sequencer.

#### Pour copier un seul effet :

1. Sélectionnez le Song, la Performance, le Style ou le STS source, ensuite
  - affichez la page de l'effet individuel que vous désirez copier (FX A, FX B, FX C, ou FX D), *ou*
  - affichez la page Effects > FX Select, pour copier tous les quatre effets. C'est très utile si vous devez copier deux ou trois des quatre effets dans des Performances différentes, des Styles ou des STS différents.
2. Choisissez la commande "Copy FX" dans le menu de la page.
3. Sélectionnez le Song, la Performance, le Style ou le STS cible, ensuite affichez la page de l'effet individuel que vous désirez copier (FX A, FX B, FX C, ou FX D).
4. Choisissez la commande "Paste FX" dans le menu de la page.

#### Pour copier tous les quatre effets :

1. Sélectionnez le Song, la Performance, le Style ou le STS source, ensuite affichez la page Effects > FX Select pour copier les quatre effets.
2. Choisissez la commande "Copy FX" dans le menu de la page.
3. Sélectionnez le Song, la Performance, le Style ou le STS cible, ensuite affichez la page Effects > FX Select page.
4. Choisissez la commande "Paste FX" dans le menu de la page.

### Exit from Record (quitter l'enregistrement)

Disponible uniquement en mode Record. Sélectionnez cette commande pour quitter le mode Record et rétablir la page principale du mode Sequencer Play (voir dans le chapitre "Sequencer Play - Page principale" à la page 207).

Si vous choisissez la commande Exit from Record dans le menu de la page, en mode Overdub/Overwrite Step Record, l'écran affiche une boîte de dialogue vous permettant soit d'échapper, soit de supprimer, soit de sauvegarder les modifications.



- Cancel La commande d'échappement est annulée et vous pouvez continuer à saisir vos données.
- No Les modifications ne sont pas sauvegardées et la fenêtre Step Record se ferme.
- Yes Les modifications sont sauvegardées et la fenêtre Step Record se ferme.

## Fenêtre Write Global-Sequencer Setup

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Write Global-Song Setup pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegardez les MIDI Setups, sauvegardés dans le fichier Global.



Les paramètres sauvegardés dans Global-Sequencer Setup sont identifiés dans le mode d'emploi par le symbole ▶GBL<sup>Seq</sup>.

## Fenêtre Song Select

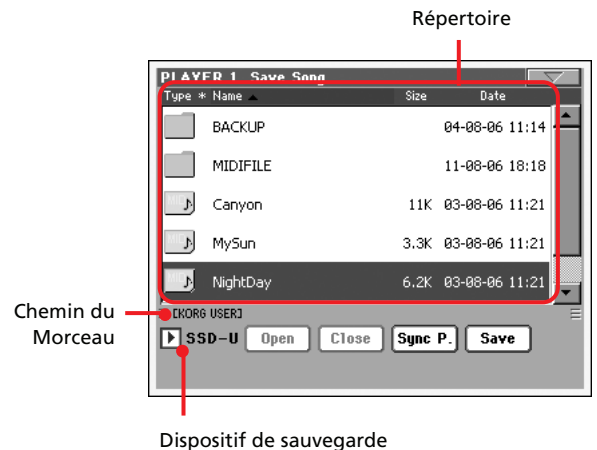
Cette fenêtre est affichée lorsque vous sélectionnez la commande "Load Song (charger un Morceau)" dans le menu de la page ou que vous appuyez sur le bouton SELECT dans la section de Player 1 du tableau de bord. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Les paramètres sauvegardés dans la case Song Play Setup de Global sont identifiés par le symbole dans le mode d'emploi." à la page 194.

## Fenêtre Save Song

Le Morceau modifié est temporairement stocké dans la mémoire RAM et il sera perdu lors de la mise hors tension de l'instrument. Le Morceau est également perdu si vous le remplacez en mode **Record** ou si vous confirmez le message pour passer au **mode Style Play** ou au **mode Song Play**. Vous devez sauvegarder sur dispositif tous les Morceaux que vous désirez conserver.

Sélectionnez la commande "Save Song" dans le menu de la page pour afficher cette fenêtre.

Appuyez sur EXIT pour quitter cette page et rétablir la page principale du mode opérationnel Sequencer sans sauvegarder le Morceau.



### Chemin du Morceau

Cette page affiche le "chemin" de l'emplacement dans lequel vous êtes en train de sauvegarder votre Morceau.

### Directory (répertoire)

Cette ligne visualise le contenu du dispositif sélectionné.

Etat du fichier	Taille du fichier		
Type	Name	Size	Date
Folder	BACKUP		04-08-06 11:14
Folder	MIDIFILE		11-08-06 18:18
File	Canyon	11K	03-08-06 11:21
File	MySun	3.3K	03-08-06 11:21
File	NightDay	6.2K	03-08-06 11:21

Labels below the table: Type de fichier ou de dossier, Nom du fichier ou du dossier, Date de modification

Utilisez la barre de défilement pour dérouler la liste des paramètres.

Vous pouvez également sélectionner l'un des paramètres et utiliser les contrôles de TEMPO/VALUE pour les dérouler.

Gardez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur En haut ou En bas pour passer à la section alphabétique précédente ou suivante.


### Dispositif de sauvegarde

Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner l'un des dispositifs de sauvegarde dans lesquels sauvegarder les Morceaux.

Dispositif	Type
SSD-U	Section de la mémoire interne SSD de l'utilisateur
HD	Disque dur
USB-F	Dispositif connecté au port USB Host en façade
USB-R	Dispositif connecté au port USB Host en façade arrière

Le nom actuel (dénomination) du dispositif est affiché dans les parenthèses carrées ([ ]).

### Open (ouvrir)

Ouvre le dossier sélectionné (paramètre dont l'icône est du type ).

### Close (fermer)

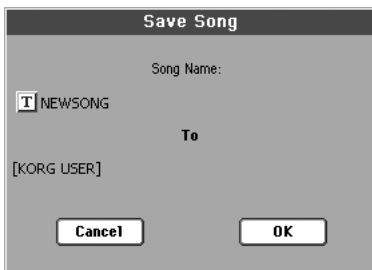
Ferme le dossier en cours et rétablit le dossier parent ("supérieur").

### Sync P. (Synchronized Path)

Appuyez sur ce bouton pour visualiser le Morceau affecté au Séquenceur. Très utile pour retourner directement au Morceau après avoir parcouru des longs répertoires et "cherché" dans des dossiers différents.

### Save (sauvegarder)


Appuyez sur ce bouton pour afficher la boîte de dialogue Save Song dans laquelle vous sauvegardez le Morceau dans le répertoire en cours de session.



•Si aucun fichier n'est sélectionné à l'écran, avant d'appuyer sur Save, le nom "NewSong" est automatiquement affecté par défaut au Morceau.

**Note :** Si un fichier est sélectionné, il suffit de toucher le nom du dispositif de sauvegarde pour le désélectionner.

•Si un fichier est sélectionné à l'écran, avant d'appuyer sur Save, le nom du fichier sélectionné est automatiquement affecté au Morceau.

Dans les deux cas, appuyez sur le bouton  (Text Edit) pour modifier le nom du Morceau.

**Attention :** Si un fichier avec le même nom est déjà présent dans le répertoire, un message vous en avertit. Si vous confirmez, le fichier déjà présent sera remplacé par le nouveau. Sélectionnez un fichier avant la sauvegarde uniquement si vous voulez le remplacer (par ex. : si vous désirez sauvegarder les modifications apportées à un fichier déjà présent).

### Mesure vide au début d'un fichier MIDI standard

Lorsque vous sauvegardez un Morceau sous format SMF, une mesure vide est automatiquement insérée au début du Morceau. Cette mesure contient plusieurs paramètres d'initialisation du Morceau.

### Etat Play/Mute sauvegardé avec le Morceau

Lorsque vous sauvegardez un Morceau, l'état Play/Mute est sauvegardé avec lui. Cet état est conservé également lorsque vous reproduisez ce même Morceau en mode Song Play.

### Master Transpose sauvegardé avec le Morceau

Lorsque vous sauvegardez un Morceau, la valeur de Master Transpose est sauvegardée avec lui. Du moment que cette valeur est sauvegardée sous forme de donnée de System Exclusive, elle est conservée même en reproduisant le Morceau en mode Song Play.

**Astuce :** Vu que Master Transpose est un paramètre global, si vous chargez un Morceau dont la transposition n'est pas standard, vous pourriez avoir une transposition non désirée lorsque vous chargerez d'autres Morceaux qui ne contiennent pas de propres données de transposition. On conseille donc de transposer un Morceau par le biais de la fonction Transpose de la section Edit du mode Sequencer (voir dans le chapitre "Song Edit: Transpose" à la page 228).


Vous pouvez également "verrouiller" le paramètre Master Transpose, de manière à empêcher une transposition non désirée. Voir dans le chapitre Global "Page General Controls: Transpose Control" à la page 238.

De manière générale, vous utiliserez la fonction Master Transpose (boutons TRANSCOPE du tableau de bord) lorsque vous devrez transposer les pistes clavier avec le Morceau. Vous utiliserez la fonction Transpose dans le mode Edit (voir dans le chapitre "Song Edit: Transpose" à la page 228) uniquement lorsque c'est le Morceau qui doit être transposé.

**Note :** La valeur de Master Transpose est toujours affichée dans l'en-tête de la page:



## Procédure Save Song

1. En mode Record, arrêtez le séquenceur et quittez le mode Record. Affichez la page principale du mode Sequencer Play (voir dans le chapitre “Sequencer Play - Page principale” à la page 207).
2. Sélectionnez la commande Save Song dans le menu de la page. La page Save Song est affichée à l'écran.
3. Sélectionnez le dossier dans lequel sauvegarder votre Morceau. Utilisez les commandes Open et Close pour parcourir, ouvrir et fermer les dossiers. Utilisez la barre de défilement pour dérouler les fichiers.
4. Lorsque le répertoire dans lequel vous désirez sauvegarder votre Morceau est affiché, appuyez sur le bouton Save à l'écran.
  - Pour **remplacer** un fichier déjà présent, sélectionnez-le avant d'appuyer sur Save.
  - Pour **créer** un nouveau fichier, ne sélectionnez pas de fichier avant d'appuyer sur Save. Le nom “NewSong” “NEWSONG.MID” sur dispositif de sauvegarde) est automatiquement affecté au Morceau.
5. Après avoir appuyé sur le bouton Save, l'écran affiche la boîte de dialogue Save Song.
6. Si nécessaire, appuyez sur le bouton  (Text Edit) pour modifier le nom.
7. Appuyez sur OK pour confirmer la sauvegarde ou sur Cancel pour stopper l'opération Save.

## Mode d'édition Global

Dans l'environnement d'édition Global, vous réglez la plupart des fonctions globales. Ce mode est toujours présent en tâche de fond et se superpose au mode opérationnel en cours de session (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound Edit).

### Le Global, qu'est ce que c'est ? Et sa structure ?

Le Global est un fichier que vous pouvez écrire dans la mémoire (par conséquent mémoriser sur dispositif de sauvegarde) et qui contient des paramètres généraux de tout l'instrument ou chaque mode opérationnel séparément.

Vous "écrivez" les paramètres de Global dans la mémoire en sélectionnant l'une des commandes "Write Global..." présentes dans les menus des pages - chacune dédiée à l'un des secteurs du fichier Global. Vous les sauvegardez sur des dispositifs de sauvegarde en procédant aux normales opérations de "Media".

**Note :** Lorsque vous sauvegardez ou vous chargez un dossier ".SET", vous sauvegardez ou chargez en même temps le fichier Global. Vous évitez le changement des paramètres en activant la fonction Lock (verrouillage) pour chaque paramètre (ou groupes de paramètres) dans la page Lock du mode Global, voir dans le chapitre "Page General Controls: Lock" à la page 240).

Le fichier Global présente des secteurs séparés qui peuvent être sauvegardés individuellement dans la mémoire, afin de ne pas sauvegarder à chaque fois tous les paramètres généraux si cela n'est pas nécessaire :

- le Global Setup, contenant les paramètres généraux, n'est pas lié à chaque mode opérationnel.
- le Style Play Setup, contenant les paramètres généraux du mode Style Play, n'est pas lié à une Performance, un STS ou un Style individuels.
- le Song Play Setup, contenant les paramètres généraux du mode Song Play, n'est pas lié à chaque Morceau (Song).
- le Sequencer Setup, contenant les paramètres généraux du mode Sequencer, n'est pas lié à chaque Morceau (Song).
- les Media Preferences, contenant les paramètres généraux du mode Media.
- le MIDI Setup, contenant les MIDI Setups disponibles tels que les réglages de la communication MIDI.
- le Voice Processor Setup, contenant les réglages de base du microphone pour le Voice Processor.
- les Voice Processor Presets, contenant des presets individuels pour le Voice Processor.

### Page principale

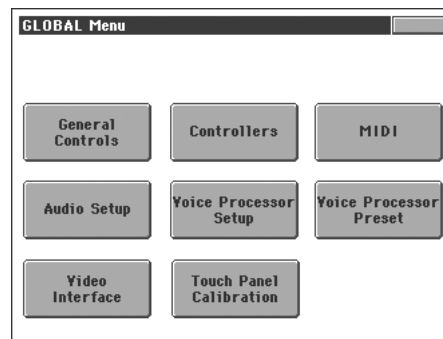
Il n'y a pas de page principale en mode d'édition Global. Lorsque vous appuyez sur EXIT, vous quittez le mode Global et le mode opérationnel en tâche de fond est de nouveau affiché.

### Menu d'édition

Dans n'importe quelle page du mode Global, appuyez sur le bouton MENU pour afficher le menu d'édition de Global. Ce menu vous permet d'accéder aux diverses sections d'édition de Global.

Dans le menu, sélectionnez une section d'édition ou appuyez sur EXIT ou sur GLOBAL pour quitter le menu et rétablir la page principale. Pour rétablir la page principale, vous pouvez également sélectionner dans le menu le paramètre Main Page.

Dans une page, appuyez sur EXIT pour rétablir le mode opérationnel couramment affiché en tâche de fond (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound).

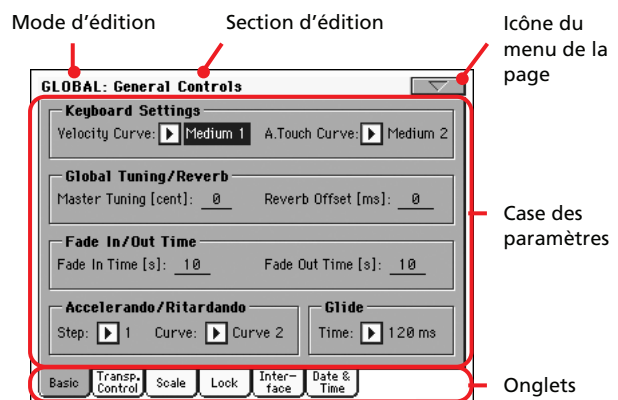


Chaque paramètre de ce menu correspond à une section d'édition. Chaque section d'édition groupe plusieurs pages d'édition que vous sélectionnez en appuyant sur le relatif onglet disponible en bas de l'écran.

**Note :** Le mode Global n'est pas disponible en mode Record (Style Record, Pad Record, Song Record, Sampling).

### Structure de la page d'édition

Toutes les pages d'édition présentent les mêmes éléments de base.



### Mode d'édition

Indique que l'instrument est prédisposé en mode Global.

### Section d'édition

Indique la section d'édition en cours de session, correspondante à l'un des paramètres du menu d'édition (voir dans le chapitre "Menu d'édition" à la page 236).

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page (voir dans le chapitre "Menu de la page" à la page 254).

### Case des paramètres

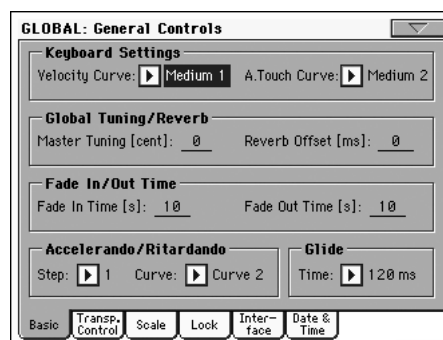
Chaque page présente plusieurs paramètres : pour en sélectionner un, appuyez sur l'onglet correspondant disponible dans la page. Voir les informations détaillées relatives aux divers types de paramètres dans les paragraphes à partir de la page 237.

### Onglets

Utilisez les onglets pour sélectionner l'une des pages d'édition de la section d'édition en cours de session.

## Page General Controls: Basic

Cette page présente plusieurs paramètres généraux qui règlent l'état du clavier, le fade in/out et le "accelerando/ritardando".



## Réglages du clavier

### Velocity Curve ▶ GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre règle la sensibilité du clavier à votre toucher.

Fix           Aucun contrôle de dynamique disponible. Les valeurs de dynamique sont fixes, comme dans un orgue classique.

Soft1 ... Hard3

Courbes de dynamique, de la plus légère à la plus lourde.

### A.Touch Curve ▶ GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre règle la sensibilité du clavier à la pression, après avoir appuyé sur une touche.

Soft1 ... Hard2

Courbes de dynamique, de la plus légère à la plus lourde.

## Accordage Global/Réverbération

### Master Tuning ▶ GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre correspond à la transposition (décalage) principale de l'instrument (exprimée en cents d'un demi-ton). Vous l'utilisez pour adapter la tonalité du clavier à un instrument acoustique tel qu'un piano acoustique, par exemple.

- 50           Hauteur la plus basse.
- 0             Hauteur standard (La4=440Hz).
- +50           Hauteur la plus haute.

### Reverb Offset ▶ GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre correspond à la prédisposition principale de toutes les réverbérations. Vous l'utilisez pour régler le final de la réverbération en fonction du lieu où vous jouez. Appliquez des valeurs négatives lorsque vous jouez dans un lieu où il y a beaucoup de réverbération et des valeurs positives dans un lieu avec peu de réverbération.



Avec ce contrôle global, vous ne devez plus nécessairement modifier le délai de réverbération dans chaque Performance, STS, Style Performance ou Song.

- 50 Moins de réverbération.
- 0 Réverbération standard.
- +50 Plus de réverbération.

## Délai de Fade In/Out

Avec ce paramètre vous réglez la vitesse de la fonction Fade In/Out.

### Fade In Time

►GBL<sup>Gbl</sup>

Délai pour obtenir une augmentation complète (le volume passe progressivement de zéro au maximum) après avoir appuyé sur le bouton FADE IN/OUT.

- 5...20 Délai de l'augmentation progressive (en secondes).

### Fade Out Time

►GBL<sup>Gbl</sup>

Délai pour obtenir une diminution complète (le volume passe progressivement du maximum à zéro) après avoir appuyé sur le bouton FADE IN/OUT.

- 5...20 Délai de la diminution progressive (en secondes).

## Accelerando/Ritardando

Avec ces paramètres vous réglez la vitesse des fonctions Accelerando et Ritardando.

### Step

Vitesse de modification du Tempo (de 1 à 6). Avec des valeurs élevées, la modification du pas est majeure et la vitesse change plus rapidement. Avec des valeurs mineures, la modification du pas est moindre et la vitesse change plus lentement.

### Curve

Courbes de Accelerando/ritardando (de 1 à 3). Essayez les diverses options pour trouver celle la plus adaptée à votre morceau.

## Glissé (fonction Glide)

Glide est une fonction que vous pouvez affecter à un interrupteur au pied. Lorsque vous appuyez sur la pédale, les notes des pistes Upper sont soumises à un effet "glissé" plus ou moins accentué, selon les réglages du Pitch Bend sur ces pistes. Lorsque vous relâchez la pédale, les notes se rétablissent à leur hauteur normale, à la vitesse déterminée par le paramètre "Time".

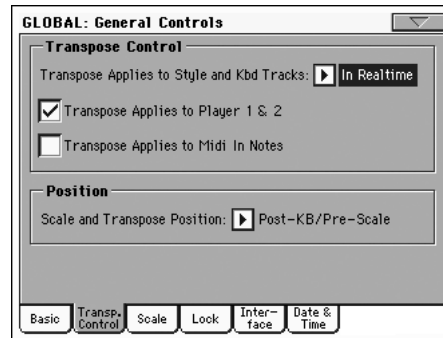
Pour modifier les valeur de Pitch Bend de chaque piste Upper, lire les explications détaillées du paramètre "PB Sensitivity" du mode Style Play (voir à la page 104)

### Time

Durée nécessaire pour les notes soumises à la fonction Glide pour se rétablir à la hauteur normale.

## Page General Controls: Transpose Control

Dans cette page, vous sélectionnez les pistes auxquelles affecter le Master Transpose et vous réglez certains des paramètres relatifs à cette fonction.



## Contrôles de Transposition

### Transpose applies to Style and Kbd tracks...

►GBL<sup>Gbl</sup>

Utilisez ce paramètre pour activer/désactiver Master Transpose et régler son application sur les pistes de Style et les pistes clavier.

Off La fonction Master Transpose n'est appliquée ni aux pistes de Style, ni aux pistes clavier.

In Sync En appuyant sur les boutons TRANSPOSE [b] ou [♯], le réglage de la transposition commencera sur le premier temps de la mesure suivante.

In Realtime En appuyant sur les boutons TRANSPOSE [b] ou [♯], le réglage de la transposition commencera lorsque vous jouerez une note pour les pistes de Style et pour les pistes clavier.

La note suivante (ou l'accord suivant) jouée sera reproduite avec le nouveau réglage de transposition. (Note : si vous jouez une piste clavier avant de plaquer un nouvel accord, la piste clavier sera reproduite avec la nouvelle clé, tandis que la piste Style continuera à reproduire la clé précédente, tant que vous ne plaquez pas un nouvel accord).

### Transpose applies to Player 1/2

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre active/désactive la fonction Master Transpose sur les deux Players internes.

### Transpose applies to Midi In notes

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre active/désactive la fonction Master Transpose sur les messages de Note reçus sur le MIDI IN.

## Position

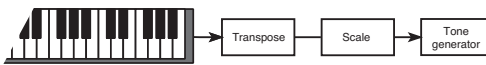
### Scale and Transpose position

Avec le paramètre Scale and Transpose Position, vous déterminez la relation entre la Gamme (Scale) et la fonction Master Transpose.

### Post-KB/Pre-Scale

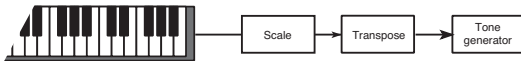
Lorsque cette option est sélectionnée, les notes sont immédiatement altérées dès qu'elles quittent le clavier. La Gamme (Scale) est appliquée aux notes altérées. Par exemple, si vous altérez un Mi et que vous réglez Master Transpose à +1, la clé de Mi jouera en Fa et la clé altérée sera Mi $\flat$  (qui jouera un Mi altéré).

Lorsque cette option est sélectionnée, les notes sont immédiatement transposées, dès qu'elles sortent du clavier. Pour ce motif, la Gamme (Scale) sera appliquée avec les notes transposées. Par exemple, si vous altérez un Mi et qu'ensuite vous réglez la transposition principale (Master Transpose) à +1, la note de Mi joue en Fa et la clé altérée correspond à Mi $\flat$  (qui reproduit un Mi altéré).



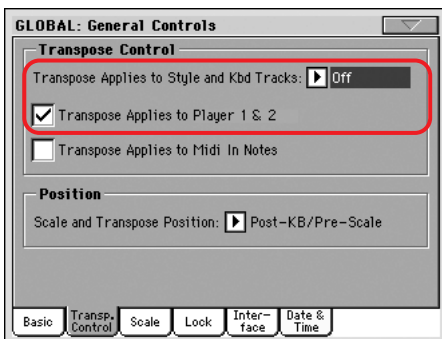
### Post-KB & Scale

Lorsque cette option est sélectionnée, les notes sont transposées juste avant d'être adressées au générateur, ou au MIDI OUT, mais après la Gamme (Scale). Par exemple, si vous altérez un Mi et qu'ensuite vous réglez la transposition principale (Master Transpose) à +1, la note altérée correspondra toujours à un Mi (qui reproduira un Fa altéré).



## Fichier MIDI Standard et transposition d'accord

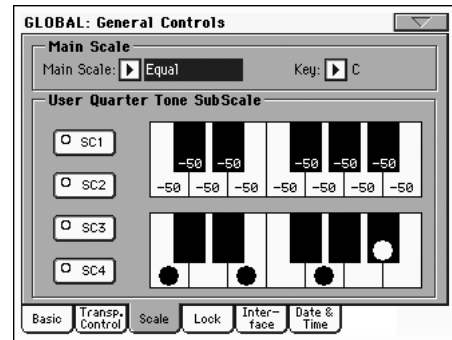
Lorsque vous modifiez la transposition principale (ou Master Transpose), les abréviations d'accord contenues dans un Fichier MIDI Standard sont transposées et correctement affichées à l'écran. Master Transpose peut être activé sur le Séquenceur, mais non sur le clavier.



**Note :** Les accords contenus dans un fichier TXT lié ne sont pas transposés.

## Page General Controls: Scale

Dans cette page, vous sélectionnez la gamme principale (ou de base) de l'instrument.



### Main Scale

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre règle la gamme principale (ou tempérament) de tout l'instrument, à l'exception des pistes pour lesquelles une sous-gamme différente a été sélectionnée par une Performance ou un STS (voir dans le mode Style Play le paragraphe "Scale Mode" à la page 116.).

Voir la liste des gammes disponibles dans le chapitre "Gammes (Scales)" à la page 340.

**Note :** En mode Global, vous ne pouvez pas sélectionner une gamme User (Utilisateur).

### Key

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre est nécessaire pour régler certaines gammes (voir dans le chapitre "Gammes (Scales)" à la page 340).

### Boutons de mémoire [SC]

Ces boutons servent à sélectionner les mémoires correspondantes. Chaque mémoire contient un jeu d'accordages pour toutes les notes de la gamme (voyez la partie supérieure de l'écran). Le ou les degrés sélectionnés de la gamme sont également mémorisés (voyez le diagramme de gamme inférieur).

Tant qu'aucune mémoire n'a été sélectionnée, la gamme par défaut est utilisée. Elle diminue la hauteur de toutes les notes de -50 cents et désactive tous les degrés de gamme.

Les mémoires SC peuvent aussi être sélectionnées par le biais du bouton assignable ou d'un commutateur au pied.

Pour sauvegarder les réglages de gamme en vigueur à la page "Global > General Controls > Scale", choisissez la commande "Write SC Preset" du menu de page et sélectionnez ensuite la mémoire devant contenir les réglages (voyez "Write Quarter Tone SC Preset" à la page 255).

### Diagramme de gamme supérieur

Ce diagramme permet d'accorder toutes les notes de la gamme.

-99...0...+99 Désaccord des notes en cents. La valeur "0" représente la hauteur originale, "±50" correspond à un quart de ton vers le haut ou le bas et "±99" représente un changement d'un demi-ton pratiquement.

## Diagramme de gamme inférieur

Cette section permet d'activer et de désactiver le désaccord des notes résultant des réglages du diagramme de gamme supérieur ("Upper") ou des réglages de la mémoire SC sélectionnée.

Les notes dont l'accord est modifié sont indiquées par un point noir dans le graphique.

## Page General Controls: Lock

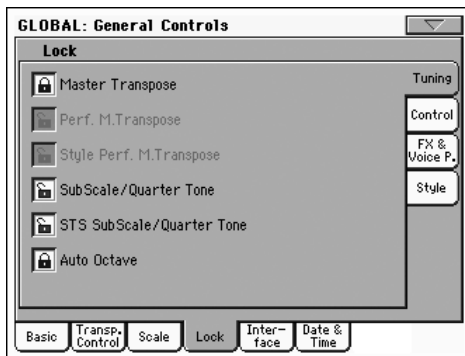
Cette page, partagée en quatre cases que vous sélectionnez à l'aide des barres latérales, présente tous les "verrouillages" disponibles, parfois groupés sous un seul verrouillage. Les verrouillages empêchent la modification des valeurs des paramètres lors du chargement de données d'un dispositif de sauvegarde ou lors de la sélection d'une Performance, d'un Style ou d'un STS différents.

Locks ▶ GBL<sup>GBL</sup>

Tous les verrouillages disponibles. Les verrouiller pour empêcher toute modification lors du chargement ou de la sélection d'éléments différents. Ces verrouillages sont également présents dans d'autres pages et ils sont affichés à côté du paramètre "verrouillé".

**Astuce :** Pour sauvegarder l'état des divers paramètres de manière à ce que le Pa2X les reconnaisse comme des paramètres de défaut, sauvegardez tous les paramètres dans la Performance 1 de la banque 1 (qui est automatiquement sélectionnée lors de la mise sous tension de l'instrument) et sauvegardez ces verrouillages dans Global.

### Afficheur Lock-Tuning



### Master Transpose

Si cette fonction est verrouillée, la transposition principale n'est pas automatiquement modifiée lorsque vous sélectionnez une Performance différente ou un Style différent.

(Voir dans le chapitre "Master transpose (transposition principale)" à la page 93).

### Perf M. Transpose

Quand le cadenas est fermé, ce verrouillage empêche une Performance de modifier la transposition globale ("Master"). Quand le cadenas est ouvert, un changement de Performance peut aussi modifier la transposition globale ("Master").

**Astuce:** Pour que le réglage "Master Transpose" ne change pas lorsque vous changez de style, utilisez le verrouillage général "Master Transpose" (le premier paramètre de cette page).

**Remarque:** Si "Master Transpose" est verrouillé, ce paramètre est sans effet. Cependant, le verrouillage de "Master Transpose" verrouille également "Performance Transpose".

### Style Performance Master Transpose

Si fermé, ce verrouillage empêche, lors d'un changement de Style, la modification du Master Transpose. Si ouvert, lorsque vous changez de Style, le Master Transpose est également modifié.

**Astuce :** Pour empêcher la modification du Master Transpose lors d'un changement de Performance ou de STS, utilisez le Master Transpose Lock général (le premier paramètre de cette page).

**Note :** Lorsque Master Transpose Lock est verrouillé, ce paramètre n'est pas effectif. Néanmoins, Master Transpose Lock verrouille également le décalage du Style de la Performance (Style Performance Transpose).

### Sub Scale/Quarter Tone

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas la valeur affectée à Sub-Scale ou Quarter Tone.

(Voir dans le chapitre "Afficheur Sub-Scale" à la page 100).

### STS SubScale/Quarter Tone

Quand le cadenas est fermé, ce verrouillage empêche un changement de STS de modifier les réglages "SubScale/Quarter Tone"; il autorise le changement de son mais pas de gamme. Quand le cadenas est ouvert, un changement de STS peut aussi modifier ces réglages.

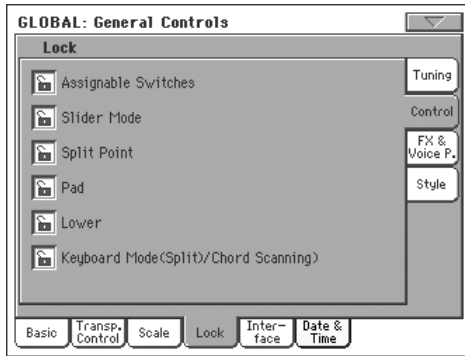
### Auto Octave

Ce verrouillage permet à l'instrument de transposer automatiquement les pistes Upper lorsque vous activez/désactivez le bouton SPLIT.

- Si réglé à On, lorsque vous activez/désactivez le bouton SPLIT, la transposition des pistes Upper ne change pas.

- Si réglé à Off, lorsque vous désactivez (off) le bouton SPLIT (mode clavier Full), le paramètre des pistes Upper Octave Transpose est automatiquement réglé à "0". Lorsque vous activez (on) le bouton SPLIT (mode clavier Split), le paramètre des pistes Upper Octave Transpose est automatiquement réglé à "-1".

• **Afficheur Lock–Control**



**Assignable Switch**

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas l'affectation de Assignable Switch.

(Voir dans le chapitre "Pad/Switch: Assignable Switch" à la page 115).

**Slider Mode**

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas les fonctions affectées aux curseurs.

(Voir dans le chapitre "SLIDER MODE" à la page 7).

**Split Point**

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas le point de partage.

(Voir dans le chapitre "Split Point (point de partage)" à la page 100).

**Pad**

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'un Style ou d'une saisie SongBook ne modifie pas l'affectation de Pad.

(Voir dans le chapitre "Pad/Switch: Pad" à la page 114).

**Lower**

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'un Style, d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas la piste Lower.

Cette fonction est très pratique lorsque la main gauche (accords) doit toujours être coupée afin que les accords ne soient reproduits que par l'arrangeur.

**Astuce :** Pour utilisez toujours les mêmes réglages de Lower pendant vos soirées, sauvegardez vos réglages Lower préférés dans la Performance 1-1 (automatiquement sélectionnée lors de la mise sous tension de l'instrument), ensuite fermez ce verrou et choisissez le paramètre "Write Global-Global Setup" dans le menu de la page.

**Keyboard Mode (Split)/Chord Scanning**

Si cette fonction est verrouillée, l'état du bouton SPLIT (par ex. le mode clavier) et la section CHORD SCANNING ne sont pas modifiés par la sélection d'une Performance ou d'un STS différents.

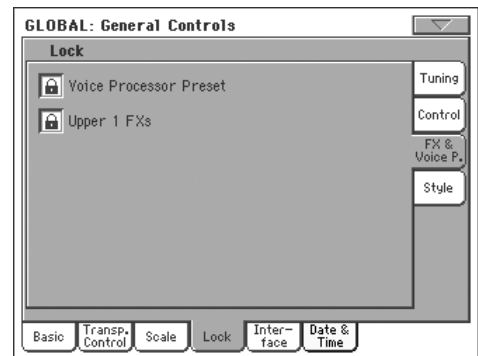
Cette fonction est très pratique si vous désirez toujours jouer sur toute l'étendue du clavier

(mode Full Keyboard) avec les accords reconnus sur tout le clavier.

**Note :** Les réglages de Split (Keyboard Mode) et de Chord Scanning sont perdus lorsque vous passez à un mode opérationnel différent.

**Astuce :** Pour utiliser toujours les mêmes réglages de Keyboard Mode et Lower Scanning pendant vos soirées, sauvegardez vos réglages préférés dans la Performance 1-1 (automatiquement sélectionnée lors de la mise sous tension de l'instrument), ensuite fermez ce verrou et choisissez le paramètre "Write Global-Global Setup" dans le menu de la page.

• **Afficheur Lock–FX & Voice Processor**



**Voice Processor Preset**

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas le Voice Processor Preset.

(Voir dans le chapitre "VP Preset" à la page 99).

**Upper 1 FX**

En mode Sound, vous pouvez affecter deux effets (FX1 et FX2) au Son. Maintenant vous pouvez automatiquement sélectionner ces réglages, lorsqu'un Son différent est affecté à la piste Upper 1, en ignorant les réglages de Performance/STS pour cette piste. Selon l'état du paramètre Upper 1 FX Lock, les paramètres de l'effet Sound ou Performance/STS seront tenus en compte.

• Si Upper 1 FX Lock est activé, lorsque vous affectez un nouveau Son à la piste Upper 1, les paramètres de Performance/STS sont maintenus ; les effets sélectionnés et les valeurs de FX Send restent inchangés.

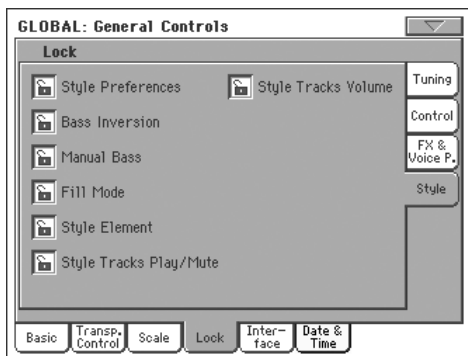
• Si Upper 1 FX Lock est désactivé, lorsque vous affectez un nouveau Son à la piste Upper 1, les paramètres du Son sont tenus en compte ; les effets sélectionnés et les valeurs de FX Send changent en fonction des données sauvegardées dans le Son.

**Note :** Si les effets associés au Son sélectionné sont incompatibles avec ceux affectés au bloc CD FX, les valeurs de C et/ou D Send de l'autre piste clavier sont automatiquement rétablies à zéro.

Par exemple, si un effet de chorus est affecté à D et que le Son prévoit un effet de distorsion pour D, la valeur de D Send sur les pistes Upper 2, Upper 3 et Lower est automatiquement rétablie à zéro de manière à ce que le Son ne joue pas faux. Ainsi, la

*piste Upper 1 (généralement la plus importante pour jouer en soliste) jouera avec l'effet désiré, tandis que les autres pistes clavier joueront sans effets.*

• **Afficheur Lock–Style**



**Style Preferences**

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas la valeur des paramètres présents dans les pages Style Preferences.

(Voir dans les chapitres "Preferences: Style Preferences" à la page 115 et dans "Preferences: Style Play Setup" à la page 116)

**Bass Inversion**

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas l'état de Bass Inversion.

(Voir dans le chapitre "BASS INVERSION" à la page 8).

**Manual Bass** Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas l'état de Manual Bass.

(Voir dans le chapitre "MANUAL BASS" à la page 8).

**Fill Mode** Si cette fonction est verrouillée, une nouvelle Variation n'est pas automatiquement sélectionnée à la fin d'un Fill (remplissage).

(Voir dans le chapitre "Fill Mode (1...3)" à la page 113).

**Style Element** Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'un Style différent n'entraîne pas la sélection du Style Element mémorisé dans la Performance.

**Style Tracks Play/Mute Lock**

Si fermé, ce verrouillage empêche, lors d'un changement de Style ou de Performance, la modification de l'état Play/Mute des pistes de Style. C'est ainsi que vous pouvez, par exemple, désactiver la piste de basse pendant tout une soirée, de manière à ce que votre joueur bassiste puisse jouer sur le vif. De même, vous pouvez couper toutes les pistes Acc (ou d'accompagnement) et ne jouer qu'avec les pistes Drum et Bass.

(Voir dans le chapitre "Etat de la Piste clavier" à la page 95).

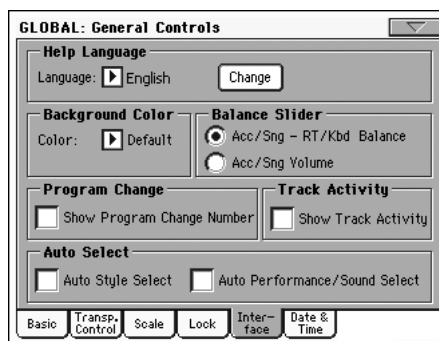
**Style Tracks Volume**

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'un Style différent ou d'une Performance différente n'entraîne pas la modification du volume des pistes de Style.

Utilisez cette fonction pour créer vos propres Styles et en régler personnellement le volume à l'aide des curseurs, comme avec une table de mixage. Néanmoins, on déconseille cette opération avec les Factory Styles, puisque chacun d'eux est déjà mixé de la meilleure manière par défaut.

**Page General Controls: Interface**

Cette page présente des paramètres relatifs à l'affichage des messages à l'écran.



**Langage des Messages d'aide**

**Langage**

► GBL<sup>Gbl</sup>

Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner l'une des langues disponibles pour l'aide en ligne.

**Bouton Change**

Appuyez sur ce bouton pour affecter la langue sélectionnée à l'interface utilisateur. Attention : la nouvelle langue sélectionnée sera disponible uniquement après avoir mis hors tension et de nouveau sous tension l'instrument.

**Comment sélectionner le langage de l'Aide en ligne**

1. La procédure prévoit qu'après avoir sélectionné la langue, vous devez mettre hors tension le Pa2X. Vous devez donc préalablement sauvegarder toutes les données qui ne le sont pas.
2. Dans cette page, sélectionnez la langue désirée dans le menu à sous-menu.
3. Le bouton Change commence à clignoter en rouge. Appuyez sur ce bouton.
4. L'écran affiche un message vous demandant si vous désirez sauvegarder Global et sélectionner la nouvelle langue. Appuyez sur Yes pour confirmer. Global est automatiquement sauvegardé et la nouvelle langue sélectionnée.
5. L'écran affiche un message vous demandant d'initialiser votre instrument. Appuyez sur OK pour fermer cette fenêtre.



6. Mettez le Pa2X hors tension et de nouveau sous tension.

## Personnalisation de la couleur de l'écran

### Color ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Avec ce paramètre, vous choisissez une couleur différente pour l'arrière-plan de l'écran. Les choix possibles sont les suivants : Default (Défaut), 1 – 6.

## Balance slider

### Balance Slider ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Le curseur BALANCE peut servir soit à mixer les pistes du clavier et celles de l'accompagnement/du morceau, soit à déterminer le volume de l'accompagnement/du morceau sans changer les pistes du clavier. Il s'agit toujours d'un réglage relatif, dont la valeur maximum est déterminée par la position du curseur MASTER VOLUME.

**Remarque:** Le curseur BALANCE ne fonctionne qu'en mode Style Play et Song Play. Il ne fonctionne pas en mode Sequencer ou Sound.

Acc/Sng - RT/Kbd Balance

Quand vous êtes en mode Style Play ou Song Play, le curseur BALANCE équilibre le volume des pistes du clavier (RT/Kbd) et des pistes du style (accompagnement), des pas et du morceau.

Acc/Sng Volume

Quand vous êtes en mode Style Play ou Song Play, le curseur BALANCE détermine le volume des pistes du style (accompagnement), des pads et du morceau.

## Changement de Son (Program Change)

### Show Program Change number ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Cochez ce paramètre pour afficher les numéros de Program Change à côté des noms des Sons dans la fenêtre Sound Select. Ce paramètre est activé par défaut.

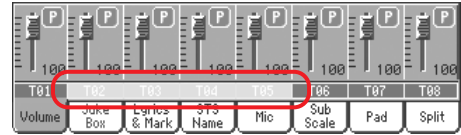


**Note :** Les numéros de Program Change sont toujours affichés en mode Sound Edit, indépendamment de cette programmation, et dans toutes les cases Track Info.

## Track Activity

### Show Track Activity ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Avec ce paramètre, vous activez/désactivez l'affichage de Track Activity. Lorsque ce paramètre est activé, vous pouvez contrôler les événements en provenance des pistes ou les entrées MIDI. Les événements entrants sont visualisés par le changement de couleur de chaque dénomination de piste.



La liste des couleurs et leur signification sont les suivantes :

- Rouge Données en provenance des ports MIDI IN.
- Vert Données internes générées par le clavier, les pads, l'arrangeur ou l'un des séquenceurs.
- Gris Soit les données générées à l'interne, soit les données générées à l'externe (ainsi que les deux en même temps).
- Bleu foncé Aucune donnée n'est reçue.

## Auto Select

### Auto Style Select ▶GBL<sup>Gbl</sup>

### Auto Performance/Sound Select ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Lorsque l'un de ces paramètres est coché, le dernier Style, Performance ou Sound sélectionné dans une banque est immédiatement sélectionné lorsque vous appuyez sur le bouton de la banque.

C'est ainsi que maintenant vous pouvez affecter votre Style, Performance ou Sound préféré à chaque contrôle du tableau de bord et le sélectionner simplement en exerçant une pression sur ce bouton.

Toutefois, la fenêtre Style/Perf/Sound Select est affichée lorsque vous appuyez sur l'un des boutons de la banque ; ainsi, vous pouvez sélectionner un paramètre différent si vous le désirez.

**Note :** Même si vous avez sauvegardé vos réglages via la commande du menu de la page "Write Global-Auto Select Setup", lors de la mise hors tension et remise sous tension de votre instrument, c'est le premier Style, Performance ou Sound de chaque banque qui est rétabli.

**Astuce :** Sauvegardez votre Performances préférée sous le premier emplacement de chaque banque. Ainsi, il vous suffira d'activer ce paramètre pour sélectionner votre Performance préférée en appuyant sur un seul bouton.

Remarquez que, en désactivant préalablement le paramètre "Factory Style and Pad Protect", vous pouvez faire de même pour les Styles et les Sounds.



## General Controls: Date & Time

Le Pa2X est doté d'un système de calendrier et horloge assisté par batterie. C'est ainsi que chaque fichier sera automatiquement labélisé de la date et de l'heure lorsqu'il est créé ou édité.



**Note :** Lorsque vous modifiez un fichier de ressource (tel que Sounds, Styles, etc.), la date de tous les paramètres présents dans la même banque sera modifiée. Par exemple, si vous modifiez un Style dans la banque "8/16 Beat", la date de tous les Styles de cette banque sera modifiée.

### Month (mois)

Vous choisissez le mois dans ce menu déroulant.

### Day (jour)

Dans cette case numérique, vous choisissez le jour correspondant au mois.

### Year (année)

Dans cette case numérique, vous choisissez l'année.

### Time (heure)

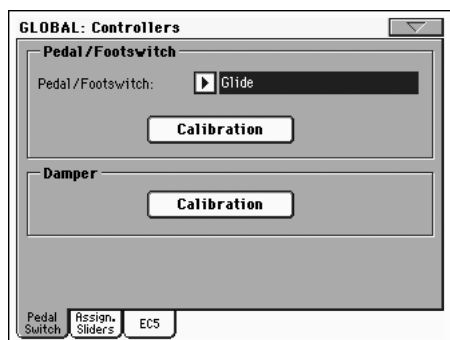
Dans cette case numérique vous choisissez l'heure sous le format "hour:minute:second".

### Apply (appliquer)

Après avoir modifié le calendrier et les cases numériques, appuyez sur ce bouton pour exécuter les modifications.

## Page Controllers: Pedal/Switch

Dans cette page vous sélectionnez une option pour Assignable Pedal/Footswitch, ainsi que la polarité du Damper et de Assignable Pedal/Footswitch.



Les pédales suivantes (fournies en option) sont compatibles avec le Pa2X:

Type	Modèle
Continue (Volume/Expression)	EXP-2, XVP-10
A interrupteur	PS-1
Damper	DS1H (supportant la mi-pédale)

## Pedal/Footswitch

### Pedal/Footswitch

►GBL<sup>Gbl</sup>

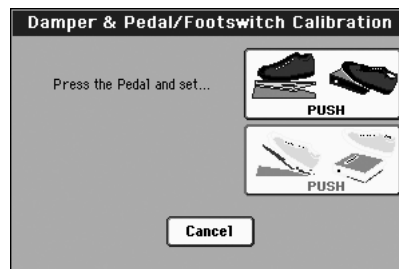
Pédale continue ou à interrupteur connectée à la borne ASSIGNABLE PDL/SW. Voir la liste des fonctions programmables à la page 337. Les premières fonctions sont du type à interrupteur, tandis que les autres (à partir de Master Volume) sont du type continues.

### Calibration

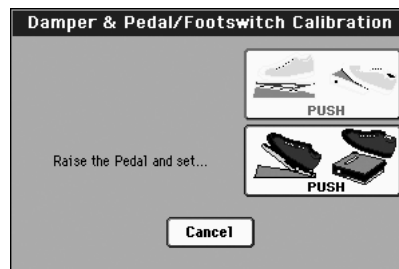
►GBL<sup>Gbl</sup>

Utilisez ce bouton pour calibrer et choisir la polarité de la pédale/du commutateur au pied.

1. Branchez la pédale ou le commutateur au pied à la prise ASSIGN PEDAL/SW en face arrière de l'instrument.
2. Sautiez à cette page et appuyez sur le bouton [Calibration] à l'écran. La fenêtre de dialogue suivante apparaît.



3. Ce message vous invite à enfoncer la pédale au maximum. Appuyez donc sur le commutateur au pied ou enfoncez la pédale (poussez l'avant vers le sol).
4. Appuyez sur le bouton [Push] à l'écran pour confirmer la valeur maximum. La fenêtre de dialogue suivante apparaît.



5. Ce message vous invite à relever la pédale. Lâchez le commutateur au pied ou ramenez la pédale vers vous (relevez-la).
6. Appuyez sur le bouton [Push] à l'écran pour confirmer la valeur minimum.
7. Vérifiez si le commutateur au pied ou la pédale fonctionne normalement, puis sélectionnez la commande "Write Global-Global Setup" du menu de page pour sauvegarder ce réglage.

**Remarque:** Après le chargement d'un nouveau système d'exploitation, d'un ancien fichier "Global", d'un dossier "SET" contenant un ancien fichier "Global" ou un fichier d'archivage, vous pouvez être amené à recalibrer la pédale ou le commutateur au pied.

## Damper

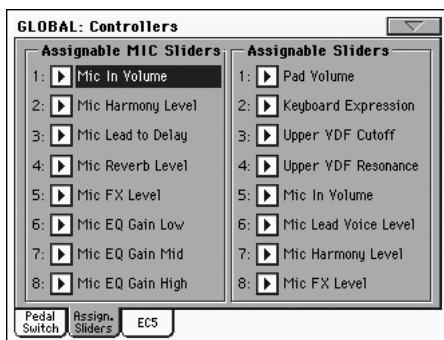
### Calibration

►GBL<sup>Gbl</sup>

Utilisez ce bouton pour calibrer la pédale Damper et régler la polarité d'une pédale de maintien différente de la pédale fournie. Pour en savoir plus sur la procédure, voyez plus haut.

## Page Controllers: Assignable Sliders

Dans cette page vous programmez les huit premiers curseurs assignables (Assignable Sliders). Deux jeux sont disponibles (Mic et Assignable). Deux autres modes (Volume et Drawbar) sont liés au volume et au contrôle des registres de jeu. Vous pouvez affecter le jeu préféré en appuyant sur le bouton SLIDER MODE du tableau de bord qui sélectionne en boucle les quatre modes disponibles. L'état du bouton SLIDER MODE peut être sauvegardé dans la Performance ou le STS.



### Assignable Mic Slider

►GBL<sup>Gbl</sup>

Fonctions affectées aux curseurs correspondants du tableau de bord lorsque le mode MIC est sélectionné. On conseille ce mode pour contrôler le microphone et le Voice Processor.

Voir la liste des fonctions programmables dans le chapitre "Liste des fonctions du Curseur Assignable (Mic)" à la page 339.

### Assignable Sliders

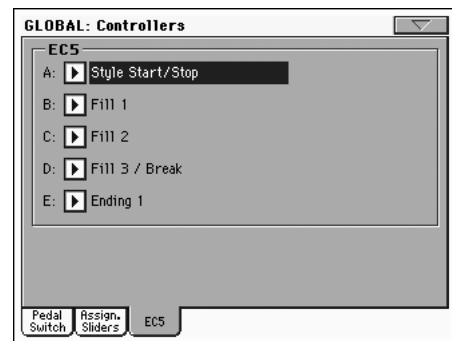
►GBL<sup>Gbl</sup>

Fonctions affectées aux curseurs correspondants du tableau de bord lorsque le mode ASSIGNABLE est sélectionné.

Voir la liste des fonctions programmables dans le chapitre "Liste de la Pédale Assignable et fonctions des Curseurs Assignables" à la page 338.

## Page Controllers: EC5

Dans cette page vous programmez chacun des cinq interrupteurs du contrôleur à multi-contacteurs KORG EC5 (fourni en option).



Voir la liste des fonctions programmables "Liste de l'Interrupteur au pied et fonctions de la pédale EC5" à la page 337.

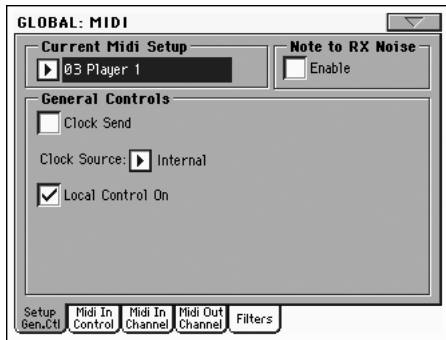
### EC5-A...E

►GBL<sup>Gbl</sup>

Chacun des interrupteurs du multi-interrupteur KORG EC5.

## Page MIDI: MIDI Setup / General Controls

Dans cette page vous sélectionnez un MIDI Setup, vous convertissez des notes normales en RX Noises et vous réglez les paramètres généraux de la communication MIDI.



### MIDI Setup en cours de session

#### MIDI Setup

►GBLMid

Vous pouvez automatiquement régler les canaux MIDI en sélectionnant un MIDI Setup. A chacun de ces setups vous affectez les valeurs des différents paramètres MIDI, ce qui facilite la connexion à un contrôleur MIDI spécifique.

Vous pouvez automatiquement sélectionner un MIDI Setup différent lorsque vous accédez au mode Style Play, Song Play ou Sequencer. Pour sélectionner un MIDI Setup pour ces modes, voir dans les chapitres "Midi Setup" à la page 116 pour le mode Style Play, "Midi Setup" à la page 190 pour le mode Song Play et "Midi Setup" à la page 231 pour le mode Sequencer.

Voir les informations détaillées des réglages préchargés des MIDI Setup dans le chapitre "MIDI Setup" à la page 336.

Après avoir sélectionné un MIDI Setup, vous pouvez effectuer tous types de modifications aux réglages de chaque canal. Pour sauvegarder les modifications dans la mémoire, sélectionnez la commande Write Global-Midi Setup dans le menu de la page pour les sauvegarder dans la mémoire (voir dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Midi Setup" à la page 255).

**Astuce :** Pour rétablir les MIDI Setups originaux, chargez de nouveau les données de défaut (disponibles dans le CD Accessory fourni ou téléchargeables en contactant notre page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)).

#### Note to RX Noise

Les RX Noises sont des sons particuliers qui rendent les Sons beaucoup plus réels. Ils sont généralement positionnés au-dessus de Do7, selon le type de Son.

#### Enable

Lorsque ce paramètre est activé, les notes reçues via le MIDI - ou réalisés par le biais de l'un des séquenceurs intégrés - dans la plage de RX Noises sont reconnues. Si le paramètre est désactivé, les données ne sont pas reçues.

**Note :** Ce paramètre se désactive automatiquement lors de la mise hors tension de l'instrument.

### Contrôles généraux

Utilisez ces paramètres pour régler les ports MIDI Clock et Local Off.

#### Clock Send

►GBLMid

Ce paramètre active/désactive l'information de Clock sur le MIDI OUT ou sur le port USB Device. Ce paramètre est commun à tous les MIDI Setups.

**Note :** En mode Song Play, uniquement le Tempo de Player 1 est adressé au MIDI OUT ou au port USB Device.

**Off** Le Pa2X ne peut pas adresser le signal de MIDI Clock. Vous ne pouvez pas piloter un autre instrument via le Pa2X, même s'il est connecté à la borne MIDI OUT ou au port USB Device.

**On** Le Pa2X peut adresser le signal de MIDI Clock. Vous pouvez piloter un autre instrument en impartissant sur le Pa2X les commandes de Tempo, Start/Stop et Play/Stop. Connectez l'autre instrument à la borne MIDI OUT ou au port USB Device du Pa2X.

#### Clock Source

Ce paramètre sélectionne la source MIDI Clock pour les modes Style Play et Sequencer.

**Note :** En mode Song Play, le Clock interne est toujours utilisé.

**Note :** Le paramètre Clock se prédispose toujours à "Internal" lors de la mise sous tension de l'instrument.

**Internal** Interne, par exemple le Clock généré par le métronome interne de l'Arrangeur et du Player 1 du Pa2X.

**Ext. MIDI** Externe depuis le port MIDI IN. En mode Style Play ou Sequencer, le Pa2X est piloté par un autre dispositif connecté à sa borne MIDI IN. Les commandes Start/Stop et Play/Stop, ainsi que le métronome du Tempo ne peuvent pas être sélectionnées sur le tableau de bord du Pa2X. Il faut régler le Tempo et le lancement ou l'arrêt du séquenceur ou de l'arrangeur sur le dispositif externe.

**Ext. USB** Comme le précédent, mais en se référant au port USB Device. Voir les informations détaillées relatives à la configuration de votre ordinateur pour la communication MIDI Over USB dans le chapitre "Installer le port Korg USB MIDI Driver" à la page 350.

#### Local Control On

Le paramètre Local active/désactive le clavier.

**Note :** Le paramètre Local est toujours activé lors de la mise sous tension de l'instrument.

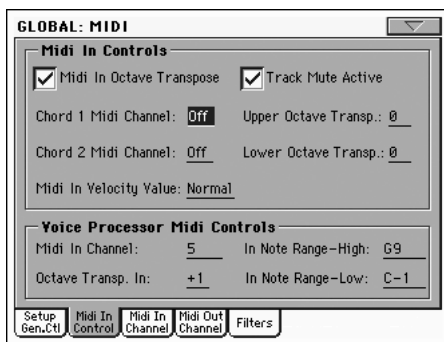
**On** Lorsque vous jouez sur le clavier, les données MIDI sont adressées à la génération de sons internes. Si les pistes sont affectées à un canal MIDI OUT, les données sont également adressées à la borne MIDI OUT.

Off Le clavier est connecté à la borne MIDI OUT ou au port USB Device, mais ne joue pas les sons de la génération sonore interne.

C'est particulièrement utile lorsqu'on joue avec un séquenceur externe, pour adresser des notes et les divers messages MIDI du clavier et des contrôleurs intégrés au séquenceur externe pour qu'ensuite le séquenceur externe les renvoie à la génération de sons, sans superposition. Voir le chapitre MIDI.

## Page MIDI: MIDI In Control

Dans cette page, vous programmez les paramètres généraux du MIDI IN et du port USB Device tels que le canal Chord Recognition et les paramètres MIDI du Voice Processor.



### Contrôles du Midi In

#### Midi In Octave Transpose ▶GBLMid

Dans cette page, vous déterminez si la fonction Octave Transpose doit être appliquée également sur les notes reçues via le MIDI IN.

On Les notes reçues sur le MIDI IN sont transposées en fonction du réglage de la fonction Octave Transpose de chaque piste.

Off Les données reçues sur le MIDI IN ne sont pas transposées.

#### Track Mute Active ▶GBLMid

Avec ce paramètre vous déterminez si une piste coupée reproduit de toutes façons les données reçues sur le MIDI In ou sur le port USB Device.

On Le Pa2X ne reproduit aucune donnée reçue via MIDI ou port USB Device sur une piste coupée.

Off Le Pa2X reproduit les données reçues via MIDI ou port USB Device sur une piste, même si elle est coupée.

#### Chord 1 Midi Channel ▶GBLMid

#### Chord 2 Midi Channel ▶GBLMid

Les notes en entrée sur ces canaux sur le MIDI IN ou sur le port USB Device sont adressées au dispositif Chord Recognition.

Il y a deux canaux Chord séparés. C'est particulièrement utile si vous devez adresser des accords au Pa2X sur deux canaux différents (comme certains accordéons MIDI par exemple).

Off Les données reçues sur le MIDI IN ou sur le port USB Device ne sont pas adressées à Chord Recognition.

1...16 Les données reçues sur le MIDI IN ou sur le port USB Device sont adressées à Chord Recognition.

#### Upper Octave Transp (Transpose) ▶GBLMid

Transposition d'une octave des données reçues sur le MIDI IN ou sur le port USB Device pour les pistes Upper. Par exemple, si vous sélectionnez une valeur +1, une octave reçue en Do4 sera reproduite en Do5 par le Pa2X.

Ce paramètre est particulièrement utile pour ceux qui jouent d'un accordéon MIDI dont l'interface MIDI peut transmettre une octave inadaptée.

-2...+2 Valeur de transposition de l'octave.

#### Lower Octave Transp (Transpose) ▶GBLMid

Transposition d'une octave des données reçues sur le MIDI IN ou sur le port USB Device pour la piste Lower. Par exemple, si vous sélectionnez une valeur +1, une octave reçue en Do4 sera reproduite en Do5 par le Pa2X.

Ce paramètre est particulièrement utile pour ceux qui jouent d'un accordéon MIDI dont l'interface MIDI peut transmettre une octave inadaptée.

-2...+2 Valeur de transposition de l'octave.

#### Midi In Velocity Value ▶GBLMid

Avec ce paramètre vous réglez la valeur du toucher (dynamique) de toutes les notes MIDI en entrée. Utile lorsque le Pa2X est piloté par un orgue ou un accordéon MIDI.

Normal Les valeurs de toucher sont reçues telles quelles.

40...127 Toutes les valeurs de toucher reçues sont converties en fonction de la valeur sélectionnée.

### Contrôles Midi du Voice Processor

#### Midi In Channel ▶GBLMid

Les notes reçues sur ce canal sont adressées à la section Harmony du Voice Processor.

Off Aucune donnée n'est adressée au Voice Processor.

1...16 Les données reçues sur ce canal via MIDI IN ou port USB Device sont adressées au Voice Processor.

#### Octave Transpose In ▶GBLMid

Transposition d'une octave de toutes les notes reçues via MIDI par la section Harmony du Voice Processor.

-2...+2 Valeur de transposition de l'octave.

### In Note Range-High

►GBLMid

Ces paramètres correspondent à la note la plus aiguë reçue par la section Harmony du Voice Processor. Les notes reçues et dont les valeurs ne sont pas comprises dans cette plage ne sont pas reconnues.

Ré-1...Sol9 Note la plus aiguë.

### In Note Range-Low

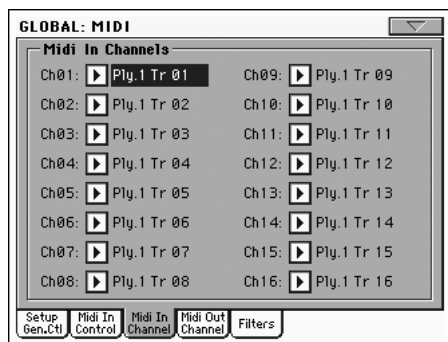
►GBLMid

Ces paramètres correspondent à la note la plus grave reçue par la section Harmony du Voice Processor. Les notes reçues et dont les valeurs ne sont pas comprises dans cette plage ne sont pas reconnues.

Do-1...Sol#8 Note la plus grave.

## Page MIDI: MIDI In Channels

Dans cette page, vous affectez les pistes du Pa2X à l'un des canaux reçus sur le MIDI IN et sur les ports USB Device.



### Channels

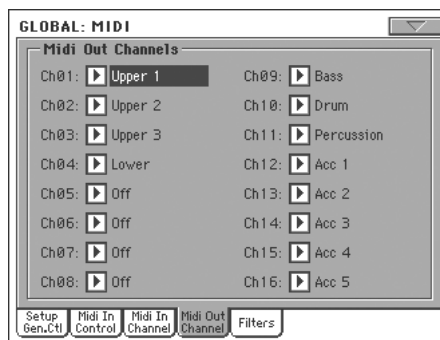
►GBLMid

A chaque canal, vous pouvez affecter les pistes suivantes :

- Off Aucune piste n'est affectée.
- Lower Piste Lower.
- Upper 1...3 Une des pistes Upper.
- Drum Piste Drum.
- Percussion Piste des Percussions.
- Bass Piste Bass.
- Acc 1...5 Une des pistes Auto-accompagniment (mélodie).
- Ply.1 Tr 01...16 Une des pistes du Player 1.
- Ply.2 Tr 01...16 Une des pistes du Player 2.
- Global Canal spécial dédié à la simulation des contrôles intégrés du Pa2X (tels que clavier, pédales, manette) via un clavier ou un contrôleur externe. Les messages MIDI, en entrée sur ce canal, sont considérés comme générés par les contrôleurs intégrés du Pa2X.
- Control Utilisez ce canal spécial pour adresser les messages MIDI de sélection des Styles, des Performances, des STS et des Styles Elements au Pa2X. Voir les informations détaillées des données reçues dans les tableaux à la page 294 et suivantes.

## Page MIDI: MIDI Out Channels

Dans cette page, vous affectez les pistes du Pa2X à l'un des canaux reçus sur le MIDI IN et sur les ports USB Device.



### Channels

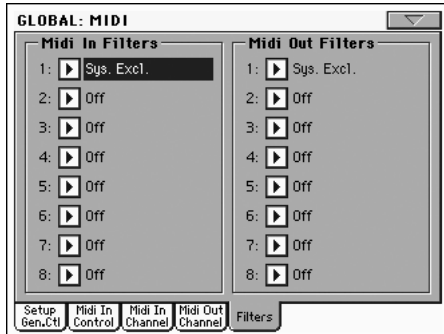
►GBLMid

A chaque canal, vous pouvez affecter les pistes suivantes :

- Off Aucune piste n'est affectée.
- Lower Piste Lower.
- Upper 1...3 Une des pistes Upper.
- Drum Piste Drum.
- Percussion Piste des Percussions.
- Bass Piste Bass.
- Acc 1...5 Une des pistes Auto-accompagniment (mélodie).
- Ply.1 Tr 01...16 Une des pistes du Player 1.
- Ply.2 Tr 01...16 Une des pistes du Player 2.
- Ply.1/2 Tr 01...16 Utilisez ces canaux pour adresser simultanément les données générées par la même piste de l'un ou des deux Players de bord.
- Chord Utilisez ce canal pour adresser les notes reconnues par le dispositif Chord Recognition sur le MIDI OUT et les ports USB Device. C'est utile, par exemple, pour piloter un harmoniseur externe via le Pa2X, en utilisant la piste Lower pour jouer les accords, même si la piste est coupée.

## Page MIDI: Filters

Dans cette page vous réglez les 8 filtres des données MIDI reçues ou adressées par le Pa2X sur le MIDI ou sur les ports USB Device.



### Midi In Filters

►GBLMid

Sélection des filtres MIDI IN.

Off	Aucun filtre.
Pitch Bend	Pitch Bend.
MonoTouch	Mono (ou Canal) After Touch.
PolyTouch	Poly After Touch.
PrgChange	Program Change.
SysExcl	System Exclusive.
All CC	Tous les messages de Control Change.
0...127	Messages de Control Change #0...127. Voir la liste des messages de Control Change dans le chapitre "Contrôleurs MIDI" à la page 341.
Notes	Événements de note.

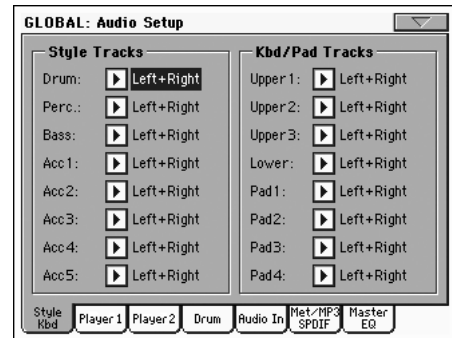
### Midi Out Filters

►GBLMid

Sélections des filtres MIDI OUT. Voir plus haut chaque type de filtre.

## Page Audio Setup: Style/Kbd

Dans cette page vous connectez les pistes de Style, clavier et Pad aux sorties audio.

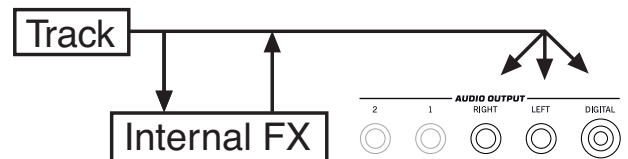


### Tracks

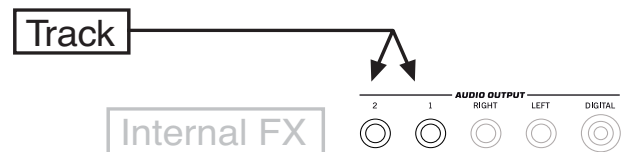
►GBLGbl

Utilisez ces paramètres pour affecter une sortie audio (section OUTPUT en face arrière de l'instrument) à chaque piste.

**Left + Right** La piste sélectionnée est connectée aux sorties Left & Right en stéréo. La piste est également adressée aux processeurs Internal FX (A et B pour les pistes de Style et Pad, C et D pour les pistes clavier). Réglez le volume à l'aide du curseur MASTER VOLUME.



**Out 1 + 2** La piste est également connectée à la sortie S/PDIF Digital Out. Le curseur MASTER VOLUME ne la règle pas.



**Out 1** La piste sélectionnée n'est pas connectée à la sortie S/PDIF Digital Out. Elle est mixée au mono. Elle n'est pas adressée aux processeurs Internal FX. Le curseur MASTER VOLUME ne la règle pas.

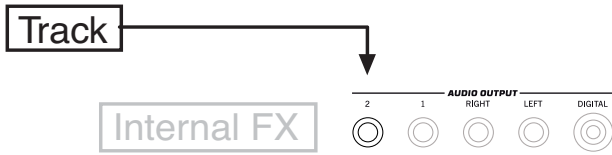


La piste n'est pas adressée à la sortie S/PDIF Digital Out

**Out 2** La piste sélectionnée est connectée à la sortie secondaire 2. Elle est mixée au mono. Elle n'est



pas adressée aux processeurs Internal FX. Le curseur MASTER VOLUME ne la règle pas.



La piste n'est pas adressée à la sortie S/PDIF Digital Out

## Page Audio Setup: Player 1

Dans cette page vous connectez les pistes du Player 1 aux sorties audio. Ces réglages sont également affectés au mode Sequencer.

### Tracks

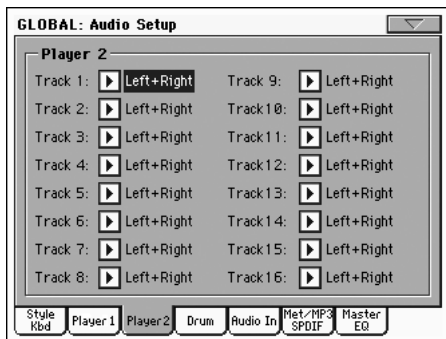
► GBL<sup>Gbl</sup>

Utilisez ces paramètres pour affecter une sortie audio (section OUTPUT en face arrière de l'instrument) à chaque piste.

Voir les informations détaillées dans le chapitre "Page Audio Setup: Style/Kbd" à la page 249.

## Page Audio Setup: Player 2

Dans cette page vous connectez les pistes du Player 2 aux sorties audio.



### Tracks

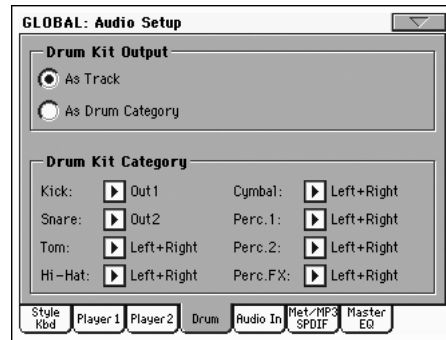
► GBL<sup>Gbl</sup>

Utilisez ces paramètres pour affecter une sortie audio (section OUTPUT en face arrière de l'instrument) à chaque piste.

Voir les informations détaillées dans le chapitre "Page Audio Setup: Style/Kbd" à la page 249.

## Page Audio Setup: Drums

Dans cette page, vous acheminez les Drum Kit Sounds aux sorties audio.



Voir les informations détaillées des sorties audio disponibles dans le chapitre "Page Audio Setup: Style/Kbd" à la page 249.

### Drum Kit Output

► GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre vous permet de choisir si les Drum Kit Sounds doivent suivre le chemin d'une sortie individuelle (ou paire de sorties) défini par la piste à laquelle ils sont affectés ou si chaque Catégorie de Drum suivra un chemin audio alternatif.

#### Track

Lorsque cette option est sélectionnée, les Drum Kits suivent le chemin de la sortie sélectionnée dans l'une des pages précédentes pour les pistes auxquelles ils sont affectés.

#### Drum Category

Lorsque cette option est sélectionnée, vous pouvez sélectionner un chemin de sortie différent pour chaque Catégorie de sons Drum Kit. Sélectionnez une sortie pour chaque Catégorie de Percussions dans la boîte de dialogue "Drum Kit Category" affichée en-dessous.

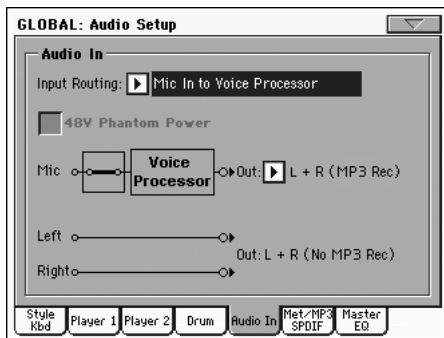
### Drum Kit Category

► GBL<sup>Gbl</sup>

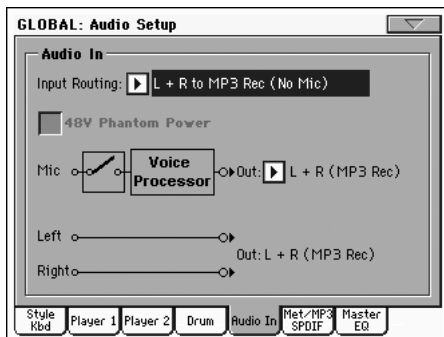
Kick	Catégorie Bass Drum.
Snare	Catégorie Snare Drum.
Tom	Catégorie Tom.
Hi-Hat	Catégorie Hi-Hat.
Cymbal	Catégorie Cymbal.
Perc. 1	Catégorie Percussion à tons graves.
Perc. 2	Catégorie Percussion à tons aigus.
Perc. FX	Catégorie Sound FX.

## Page Audio Setup: Audio In

Dans cette page vous routez les Audio Inputs et le Voice Processor aux sorties audio et au MP3 Recorder. Vous y activez/désactivez également l'alimentation fantôme de l'entrée Mic. .



Microphone au Voice Processor



Microphone off

### Input Routing

Dans ce menu à sous-menus vous choisissez le chemin du signal Audio entrant.

#### Mic In to Voice Processor

La ligne d'entrée **Mic** est acheminée au Voice Processor et ensuite à la ligne principale ou aux sorties secondaires (en fonction de l'état du paramètre "Mic Out" détaillé plus haut). Les entrées **Left** et **Right** sont routées directement aux sorties principales.

L'entrée Mic peut être enregistrée dans un MP3, tandis que les entrées Left et Right ne peuvent pas être enregistrées.

#### L+R to MP3 Rec (No Mic)

Les entrées **Left** et **Right** sont routées au mixage final avec les sons générés par le Pa2X. L'entrée **Mic** est désactivée. Aucun effet du Voice Processor n'est appliqué.

Les entrées Left et Right peuvent être enregistrées dans un MP3, tandis que les entrées Mic (qui sont désactivées) ne peuvent pas être enregistrées.

### +48V Phantom Power

Après avoir connecté un microphone à condensateur, avec cet interrupteur vous activez (On) l'alimentation fantôme de +48V. L'alimentation fantôme est fournie uniquement à la borne équilibrée XLR et non à la borne 1/4" Mic.

Lorsque vous déconnectez un microphone de la borne XLR, l'alimentation fantôme est automatiquement coupée. De même, l'alimentation fantôme est désactivée chaque fois que vous mettez l'instrument hors tension.

### Mic On/Off

►GBL<sup>Gbl</sup>

L'état de cet interrupteur dépend du chemin du signal (voir plus haut).

#### On

Lorsque l'interrupteur est fermé (par ex. non interrompu), l'entrée Mic est activée et elle est routée au Voice Processor et successivement aux sorties. Pour activer le microphone, sélectionnez l'option "Mic In to Voice Processor" pour acheminer l'entrée.

#### Off

Lorsque l'interrupteur est ouvert (par ex. interrompu), l'entrée Mic est désactivée. Pour couper le microphone, sélectionnez l'option "L+R to MP3 Rec (No Mic)" pour acheminer l'entrée.

### Mic Out

►GBL<sup>Gbl</sup>

Avec ce menu déroulant vous choisissez une sortie pour le microphone.

#### Left+Right (MP3 Rec)

Le microphone est acheminé au Voice Processor et successivement aux sorties principales (Left et Right) et au MP3 Recorder.

#### Out 1+2 (No MP3 Rec)

Le microphone est acheminé au Voice Processor et successivement aux sorties secondaires (1 et 2). Il ne peut pas être enregistré dans un fichier MP3.

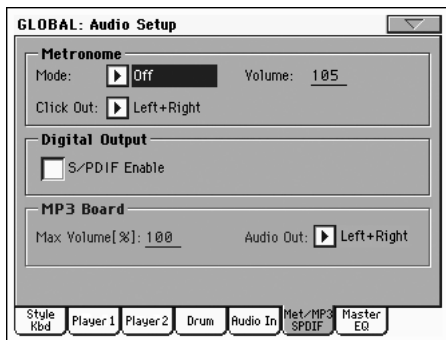
### Left+Right Inputs to Out

►GBL<sup>Gbl</sup>

*Non éditable.* Les entrées Left et Right sont toujours acheminées aux sorties principales (Left et Right). Elles ne peuvent pas être routées aux sorties secondaires (1 et 2). L'indicateur signale si elles peuvent être, ou non, enregistrées dans un MP3 (en fonction de l'entrée routée, voir plus haut).

## Page Audio Setup: Metro / MP3 / SPDIF

Dans cette page vous réglez les divers paramètres du Métro-  
nome, du MP3 et des sorties numériques.



### Métro- nome

#### Mode

▶ GBL<sup>Gbl</sup>

Avec ce paramètre vous activez le métronome des modes opéra-  
tionnels Style Play et/ou Song Play.

Off	Le métronome est coupé.
Style	Le métronome est toujours activé lorsque vous jouez un Style.
Song	Le métronome est toujours activé lorsque vous jouez un Morceau.
Style+Song	Le métronome est toujours activé lorsque vous jouez un Style ou un Morceau.

#### Volume

▶ GBL<sup>Gbl</sup>

Avec ce paramètre vous réglez le volume du métronome.

0...127 Niveau du volume.

#### Click Out

▶ GBL<sup>Gbl</sup>

Le click du métronome peut être acheminé à une sortie audio quelconque. Si vous adressez le click à un dispositif Drum, on conseille de sélectionner l'une des sorties secondaires Out 1 et 2.

**Astuce :** Lorsque vous envoyez le click à votre batterie, adressez-le à l'une des sorties secondaires Out 1 et 2 afin que le public ne l'entende pas sur les sorties Left+Right.

**Note :** Le paramètre Metronome "Mode" sélectionné ne doit pas être désactivé afin de pouvoir adresser le click à une sortie audio durant la reproduction.

Voir les informations des sorties disponibles dans le chapitre "Tracks" à la page 249.

Left+Right	Sorties Left et Right.
Out 1+2	Sorties secondaires 1 et 2.
Out 1	Sortie secondaire 1.
Out 2	Sortie secondaire 2.

### Sorties numériques

#### S/PDIF Enable

Avec ce paramètre vous activez/désactivez la sortie audio numé-  
rique S/PDIF.

**Note :** Ce paramètre est automatiquement désactivé lors de la mise hors tension de l'instrument.

On

Toutes les pistes réglées pour être routées aux sor-  
ties audio Left+Right (voir à partir de page 249)  
sont adressées à la sortie S/PDIF. Le signal de  
Word Clock est également une sortie, comme le  
signal audio, avec une fréquence de 48kHz.

Lorsque le Pa2X est prédisposé dans ce mode, il  
devient le Word Clock maître. Aucun autre dis-  
positif maître ne peut être connecté au même sys-  
tème audio numérique. Vous devez donc  
consulter le mode d'emploi du dispositif audio  
connecté (table de mixage, audio, carte, etc.)  
pour prédisposer ce dernier en tant que Word  
Clock esclave.

Off

Aucun signal n'est routé à la sortie S/PDIF.

#### Carte MP3

#### Max Volume

▶ GBL<sup>Gbl</sup>

Avec ce paramètre, vous réglez le volume maximum du repro-  
ducteur MP3. Avec ce contrôle, vous égalisez le volume des MP3  
avec celui des SMF Songs et des Styles.

0...100 Volume max. en pourcentage.

#### Audio Out

Ce paramètre visualise la sortie du reproducteur MP3. Voyez  
"Tracks" à la page 249 pour en savoir plus sur les sorties audio  
disponibles.

## Page Audio Setup: Master EQ

### Master EQ

Un Master EQ mi-paramétrique, avec des contrôles de Bass,  
Middle et Treble, a été ajouté dans la section d'édition Global >  
Audio Setup. Ce EQ est positionné à la fin du chemin audio,  
juste avant les sorties audio.



**Note :** Lorsque Master EQ est activé, la polyphonie est réduite à 118 notes.

**Enable** ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Dans cette case, cochez ou décochez le paramètre pour activer/désactiver Master EQ.

**Low Gain** ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Avec ce paramètre, vous réglez les basses fréquences de l'égalisation principale. C'est un filtre avec une courbe de type shelving (en plateau). Les valeurs sont affichées en décibels (dB).

-18...+18dB Valeur de gain des graves en décibels.

**Mid (Middle) Gain** ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Avec ce paramètre, vous réglez les fréquences médium mi-paramétriques de l'égalisation principale. C'est un filtre avec une courbe en cloche, centrée dans le voisinage de la fréquence réglée à l'aide du bouton Freq. Les valeurs sont affichées en décibels (dB).

-18...+18dB Valeur de gain de la moyenne fréquence en décibels.

**Mid (Middle) Freq** ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Avec ce paramètre, vous réglez les fréquences centrales de la bande médium mi-paramétrique. Les valeurs sont affichées en (Hz).

100Hz...10kHz

Fréquence médium en Hertz.

**Hi (High) Gain** ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Avec ce paramètre, vous réglez les hautes fréquences de l'égalisation principale. C'est un filtre avec une courbe de type shelving (en plateau). Les valeurs sont affichées en décibels (dB).

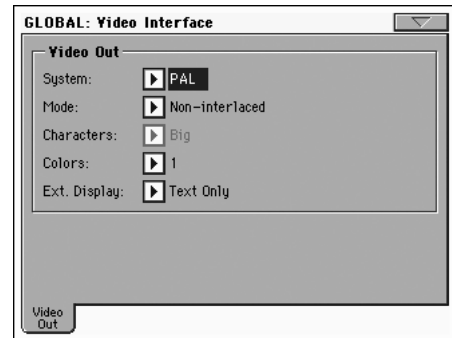
-18...+18dB Valeur de gain des aiguës en décibels.

## Voice Processor Setup and Preset sections

Voir les informations détaillées dans le chapitre "Voice Processor" à partir de page 257.

## Page Video Interface: Video Out

Si votre Pa2X intègre une Video Interface Board (VIF4), dans cette page vous réglez les paramètres.



**System** ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Sélectionne le mode vidéo standard (PAL ou NTSC).

**PAL** Utilisé dans la plupart des Pays Européens, en Amérique du Sud, en Asie et en Afrique. On peut utiliser ce réglage également avec le système SECAM TV (utilisé en France, Russie et certains pays d'Afrique) ; toutefois, dans ce cas, les images sont en noir et blanc.

**NTSC** Utilisé en Amérique du Nord, en Amérique Centrale et par une partie de l'Amérique du Sud. Ce système est également utilisé au Japon, en Corée, à Taiwan, aux Philippines et à Burma.

**Mode** ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Faites des essais avec ce paramètre pour vérifier si votre écran externe donne des meilleurs résultats avec le signal vidéo connecté ou déconnecté.

**Interlaced** Très utile pour les systèmes CRT TV.

**Non-Interl.** Très utiles pour les écrans TV LCD et Plasma ou les moniteurs.

**Character** ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Sélectionne la taille de la police (Grand ou Petit).

**Big** Grande police.

**Small** Petite police.

**Colors** ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Sélectionne le réglage de la couleur des textes et de l'écran en tâche de fond.

1...5 Réglage de la couleur. Essayez-les pour découvrir celle qui est la plus adaptée pour vous.

**External Display**

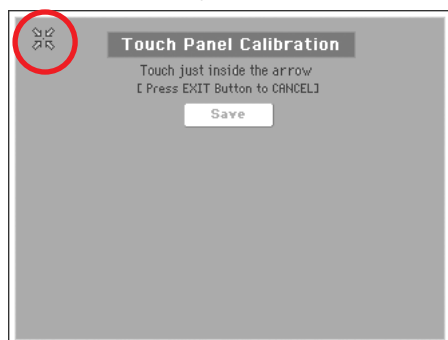
Paramètre prédisposé sur Text Only au démarrage. Avec ce paramètre vous choisissez ce que l'écran externe connecté au port Video Out doit afficher.

**Text Only** Par défaut au démarrage. L'écran externe affiche uniquement les textes (ou Lyrics) et les accords (ou Chords) (si présents).

Mirror L'écran externe reflète les données de l'afficheur du Pa2X.

## Page Touch Panel Calibration

De temps en temps (par exemple après avoir chargé un nouveau système opérationnel), vous devrez procéder à un calibrage du Color TouchView™ afin que le pointage à l'écran soit plus précis. Pour ce faire, utilisez cette page.



1. Dans cette page, vous devez d'abord toucher exactement dans le jeu de flèches affiché en haut à gauche.
2. Les flèches se déplacent sur les autres bords de l'afficheur. Touchez exactement dans le jeu de flèches affiché.
3. Appuyez sur Save pour confirmer le nouveau calibrage.



- Pour quitter sans sauvegarder les réglages, appuyez sur EXIT sans terminer la procédure.

**Astuce :** Pour afficher cette page à partir de n'importe quelle autre page, appuyez sur GLOBAL pour afficher le mode Global, appuyez de nouveau sur ce bouton en le gardant enfoncé jusqu'à afficher cette page.

## Menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour le sélectionner. Survolez un point quelconque à l'écran pour quitter le menu sans sélectionner une commande.



**Remarque:** Désormais, les options "Write Global" disponibles dans le menu des différentes pages "Global" dépendent du contenu de la page en cours. Les options "Write Global" indisponibles apparaissent en gris.

### Write Global-Global Setup

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Global Setup où vous sauvegardez les réglages qui ne sont pas liés individuellement aux modes opérationnels. Ces réglages sont programmés en mode d'édition Global.

Voir les informations relatives à la boîte de dialogue dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 255.

### Write Global-Midi Setup

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Midi Setup où vous sauvegardez les réglages MIDI en cours de session dans un MIDI Setup.

Voir les informations détaillées dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Midi Setup" à la page 255.

### Write Global-Talk Configuration

Disponible uniquement si la fonction Talk est activée. Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Talk Configuration où vous sauvegardez les réglages Talk en cours de session (voir dans le chapitre "Page Voice Processor Setup: Talk" à la page 259).

Voir les informations détaillées dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Talk Configuration" à la page 255.

Ce paramètre est automatiquement désactivé lors de la mise hors tension de l'instrument.

### Write Global-Voice Processor Setup

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Voice Processor Setup où vous sauvegardez les réglages du Voice Processor Setup en cours de session (voir à partir de la page 257).

Voir les informations détaillées dans le chapitre "Boîte de dialogue Write Global - Voice Processor Setup" à la page 256.

### Write Global-Voice Processor Preset

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Voice Processor Preset où vous sauvegardez les réglages du Voice Processor Preset en cours de session (voir à partir de la page 259).

Voir les informations détaillées dans le chapitre “Boîte de dialogue Write Global - Voice Processor Preset” à la page 256.

### Write Global-Auto Select Setup

Avec cette commande vous sauvegardez vos Styles préférés, vos Sons et vos Performances affectés aux boutons STYLE et PERFORMANCE/SOUND du tableau de bord, via les fonctions Auto Select (voir à la page 243).

C'est ainsi qu'à la successive mise sous tension du Pa2X, vos Styles préférés, vos Sons et vos Performances, sont automatiquement affectés aux boutons correspondants.

### Write Quarter Tone SC Preset

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write SC Preset où vous sauvegardez les réglages de gamme en vigueur dans une des quatre mémoires SC disponibles.

Voir les informations détaillées dans le chapitre “Boîte de dialogue Write Quarter Tone SC Preset” à la page 256.

## Boîte de dialogue Write Global - Global Setup

Sélectionnez le paramètre Write Global-Global Setup dans le menu de la page pour afficher cette fenêtre où vous sauvegardez la plupart des réglages, programmés en mode d'édition Global, dans le fichier Global de la mémoire.



Les paramètres sauvegardés dans le secteur Global Setup du Global sont identifiés par le symbole **▶GBL<sup>GBL</sup>** dans le mode d'emploi.

## Boîte de dialogue Write Global - Midi Setup

Sélectionnez le paramètre Write Global-Midi Setup dans le menu de la page pour afficher cette fenêtre où vous sauvegardez les réglages MIDI dans un MIDI Setup qui est inclus dans le fichier Global de la mémoire.



Les paramètres sauvegardés dans le secteur MIDI Setup du Global sont identifiés par le symbole **▶GBL<sup>Mid</sup>** dans le mode d'emploi.

### Name (nom)

Nom du MIDI Setup à sauvegarder. Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) à côté du nom pour afficher la fenêtre Text Edit où modifier le nom.

### Midi Setup

L'un des 8 emplacement MIDI Setup disponibles dans lesquels sauvegarder les réglages MIDI en cours de session.

## Boîte de dialogue Write Global - Talk Configuration

(Disponible uniquement si la fonction Talk est activée.) Sélectionnez le paramètre Write Global-Talk Configuration dans le menu de la page pour afficher cette fenêtre où vous sauvegardez les réglages de Voice processor's Talk (voir dans le chapitre “Page Voice Processor Setup: Talk” à la page 259).

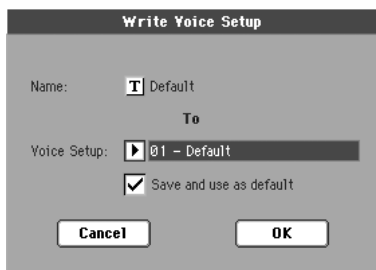


Les paramètres sauvegardés dans le secteur Talk Configuration du Global sont identifiés par le symbole **▶GBL<sup>Tk</sup>** dans le mode d'emploi.



## Boîte de dialogue Write Global - Voice Processor Setup

Sélectionnez le paramètre Write Global-Voice Processor Setup dans le menu de la page pour afficher cette fenêtre où vous sauvegardez les réglages en cours de session de la section d'édition du Voice Processor Setup (voir à partir de la page 257).



Les paramètres sauvegardés dans le secteur Voice Processor Setup du Global sont identifiés par le symbole ►GBL<sup>VPs</sup> dans le mode d'emploi.

### Name (nom)

Nom du VP Setup à sauvegarder. Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) à côté du nom pour afficher la fenêtre Text Edit où modifier le nom.

### Voice Setup

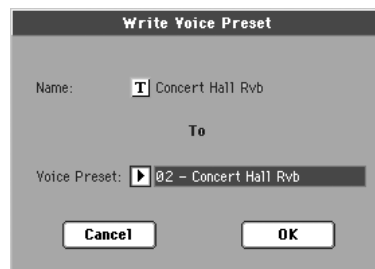
L'un des 16 emplacements Voice Setup disponibles où sauvegarder les réglages en cours de session du VP Setup.

### Save and use as default

Cochez cette option lorsque vous sauvegardez un VP Setup : ainsi, il sera automatiquement sélectionné lors de la mise sous tension de l'instrument.

## Boîte de dialogue Write Global - Voice Processor Preset

(Disponible uniquement si la fonction Talk N'EST PAS activée.) Sélectionnez le paramètre Write Global-Voice Processor Preset pour afficher cette fenêtre où vous sauvegardez les réglages en cours de session de la section d'édition de Voice Processor Preset (voir à partir de page 259).



Les paramètres sauvegardés dans le secteur Voice Processor Preset du Global sont identifiés par le symbole ►GBL<sup>VPp</sup> dans le mode d'emploi.

### Name (nom)

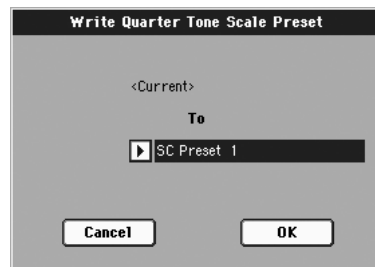
Nom du VP Preset à sauvegarder. Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) à côté du nom pour afficher la fenêtre Text Edit où modifier le nom.

### Voice Setup

L'un des 128 emplacements Voice Preset disponibles où vous sauvegardez les réglages en cours de session du VP Preset.

## Boîte de dialogue Write Quarter Tone SC Preset

Sélectionnez le paramètre Write Quarter Tone SC Preset dans le menu de la page pour afficher cette fenêtre et sauvegarder les réglages de gamme en vigueur dans une des quatre mémoires SC disponibles.



### To

Une des 4 mémoires SC disponibles dans laquelle vous voulez sauvegarder les réglages de gamme en vigueur.

# Voice Processor

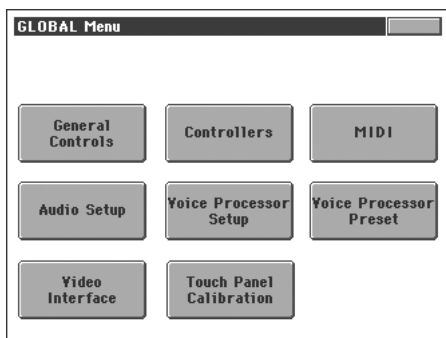
Le Voice Processor applique des effets et une harmonisation à trois parties à votre voix. Des contrôleurs dédiés, disponibles sur le tableau de bord, vous permettent d'accéder rapidement aux fonctions les plus utilisées :

- bouton MIC On/Off
- curseur MIC volume
- curseur MIC FX
- bouton HARMONY on/off
- bouton EFFECT on/off

Vous pouvez également éditer les Voice Processor Setups (qui sont des réglages généraux de la voix du chanteur) et les Presets (qui sont des programmations d'effets divers et de styles d'harmonisation différents) dans les pages correspondantes du mode Global, tel que détaillé dans ce chapitre.

## Afficher les pages d'édition de Voice Processor

En mode d'édition Global, appuyez sur le bouton MENU pour afficher le menu d'édition de la section :

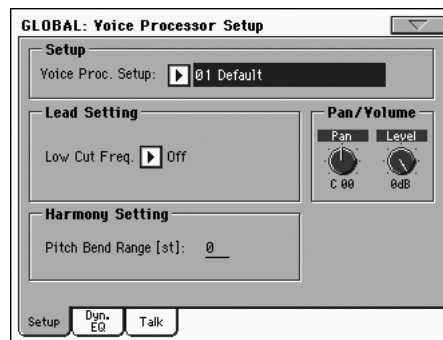


Lorsque cette page est affichée, survolez soit le paramètre Voice Processor Setup, soit le paramètre Voice Processor Preset pour visualiser les correspondantes pages d'édition.

Vous pouvez également visualiser ces pages en gardant le bouton SHIFT enfoncé et en appuyant soit sur MIC (page Setup), soit sur HARMONY (page Preset), soit sur EFFECT (page Effects) sur le tableau de bord.

## Page Voice Processor Setup: Setup

Dans cette page vous sélectionnez un Voice Processor Setup et vous réglez des paramètres généraux du Setup en cours de session.



### Setup

#### Voice Processor Setup

Avec ce paramètre vous sélectionnez un Voice Processor Setup.

Les paramètres de Setup sont généraux et ne changent pas avec le chargement d'un Preset différent. Les paramètres Setup correspondent à tous les paramètres présents dans la section d'édition Voice Processor Setup, y inclus le niveau d'entrée et le panoramique du chant principal, les paramètres de Compression/Gate et les paramètres EQ (égalisation), pour n'en citer que quelques uns.

Certains paramètres doivent être réglés pour des situations ponctuelles basées sur la voix du chanteur, le type de micro ou la configuration du studio d'enregistrement et ils doivent donc être laissés tels quels en tant que bases pour les Presets du Voice Processor. Si vous changez de micro (ou de chanteur !), les réglages d'égalisation et de compression (EQ/Compression) n'ont besoin d'être modifiés qu'une seule fois dans la section Setup.

Sauvegardez vos réglages de Setup en sélectionnant la commande "Boîte de dialogue Write Global - Voice Processor Setup" dans le menu de la page (voir à la page 256).

#### Lead Setting

##### Low Cut Frequency

►GBLVPS

Un filtre passe-bas peut être activé sur le chant principal (Lead Voice). Avec ce filtre, le signal en provenance du microphone est plus clair car ce paramètre "coupe" les éclatements, les ronronnements et les bruits de repérage.

Off      Aucun filtre passe-bas n'est appliqué.

60, 80, 120Hz      Réglage du filtre avec des fréquences différentes. Les fréquences au-dessous de la valeur de réglage sont coupées.

## Régler Harmony

Ce paramètre est un réglage général de la section vocale Harmony et il est sauvegardé dans le Voice Processor Setup. Il ne sera pas modifié par la sélection d'un autre Preset.

### Pitch Bend Range ▶GBL<sup>VPs</sup>

*Disponible uniquement en mode Notes.* Ce paramètre règle par pas de demi-tons la plage de l'information MIDI de Pitch Bend qui altère la hauteur des harmonies en mode Notes.

## Panoramique/Volume

### Bouton Pan ▶GBL<sup>VPs</sup>

Détermine le réglage de panoramique du chant principal. De L64 (complètement à gauche) à R63 (complètement à droite).

### Bouton Level ▶GBL<sup>VPs</sup>

Ce paramètre détermine le niveau du chant principal (Lead).

Off                      Ce réglage coupe le chant principal.

-30dB ... 0dB Niveau du chant principal.

## Page Voice Processor Setup: Dynamics / EQ

Dans cette page vous réglez les paramètres de compression (Compressor/Gate) et d'égalisation (Equalizer) affectés à Lead et à Harmony.



## Affectation (Assign)

### Dyn ▶GBL<sup>VPs</sup>

Affectation de la compression (Compressor/Gate). Les options sont : Off, Lead + Harmony, Harmony ou Lead. Le compresseur est équipé d'une fonction de compensation automatique du niveau de sortie et donc aucun problème ne se présente lors de la sélection d'une option différente.

## Toucher (Dynamics)

Le Voice Processor dispose d'effets de traitement du toucher optimisés pour les chants.

### Bouton Thresh ▶GBL<sup>VPs</sup>

Seuil de compression. Plage : 0 à -60 dB.

### Bouton Ratio ▶GBL<sup>VPs</sup>

Taux de compression. Plage : 1.1:1 à 64:1.

### Bouton Gate ▶GBL<sup>VPs</sup>

Seuil de Gate. Plage : Off, -70dB to 0dB

## Egaliseur EQ

Le Voice Processor est équipé d'un égaliseur 3 bandes avec filtres Shelving grave et aigu à fréquence réglable et d'une bande entièrement paramétrique avec réglage de largeur de bande (facteur Q).

### Bouton Low Gain ▶GBL<sup>VPs</sup>

Coupeur/activation de la Fréquence Shelving grave. Plage : ±12 dB.

### Bouton Low Frequency ▶GBL<sup>VPs</sup>

Fréquence Shelving grave, moyenne fréquence. Plage : 80Hz...16kHz.

### Bouton Mid Gain ▶GBL<sup>VPs</sup>

Coupeur/activation de la moyenne fréquence. Plage : ±12 dB.

### Bouton Mid Frequency ▶GBL<sup>VPs</sup>

Fréquence médium, moyenne fréquence. Plage : 80Hz...16kHz.

### Bouton Mid Q ▶GBL<sup>VPs</sup>

Largeur de bande du filtre médium. Plage de 0.1 (large) à 10 (très étroite).

### Bouton High Gain ▶GBL<sup>VPs</sup>

Coupeur/activation de la Fréquence Shelving aiguë. Plage : ±12 dB.

### Bouton High Frequency ▶GBL<sup>VPs</sup>

Fréquence Shelving aiguë, moyenne fréquence. Plage : 80Hz...16kHz.

## Page Voice Processor Setup: Talk

Dans cette page, vous réglez la fonction Talk que vous utilisez sur scène pour parler à votre public avec la musique qui joue en tâche de fond. Les paramètres présents dans cette page sont ceux de programmation et vous les utilisez pour atténuer la musique lorsque que vous parlez.



Après avoir modifié les paramètres désirés, vous pouvez sauvegarder les réglages Talk dans la mémoire en choisissant la commande “Boîte de dialogue Write Global - Talk Configuration” dans le menu de la page (voir dans le chapitre “Boîte de dialogue Write Global - Talk Configuration” à la page 255).

**Note :** La commande “Write Global-Talk Configuration” est disponible uniquement lorsque la fonction Talk est activée.

### Talk

#### Talk On/Off

►GBLTik

Active/désactive la fonction Talk. C’est le même réglage de la page Mic des modes Style Play et Song Play.

Ce paramètre est automatiquement désactivé lors de la mise hors tension de l’instrument.

**Note :** Lorsque vous désactivez la fonction Talk, Voice Processor Preset est automatiquement rappelé. Toutes les modifications apportées au Preset et non sauvegardées seront perdues.

### Mode

#### Auto (AutoTalk)

►GBLTik

Lorsque ce paramètre est coché, la fonction Talk est automatiquement activée quand on arrête le séquenceur ou l’arrangeur. Vous pouvez ainsi parler à votre public entre deux morceaux sans devoir appuyer sur le bouton Talk On/Off.

### Mixer

#### Bouton FX Lev (FX Level)

►GBLTik

Avec ce bouton vous atténuez le niveau des effets. 0dB correspond à aucune atténuation.

#### Bouton Master Volume Attenuation

►GBLTik

Avec ce bouton vous réduisez le volume principal de toutes les pistes (clavier, Style, Sequencer, Pad, etc.). 0dB correspond à aucune réduction.

## Réverbération

### Type

►GBLTik

Avec ce paramètre vous choisissez la réverbération qui sera automatiquement sélectionnée lorsque vous activez la fonction Talk. Vous ne pouvez pas modifier les réverbérations suivantes :

Hall	Smooth Hall
Wet Plate	Dry Plate
Room	Bright Room
Early Reflections	

## Page Voice Processor Preset: Preset

Dans cette page, vous sélectionnez un Voice Processor Preset et vous activez/désactivez les divers modules de traitement de Voice.



### Preset

#### Voice Processor Preset

►PERF ►STS ►STS<sup>SB</sup>

Avec ce paramètre vous sélectionnez un Voice Processor Preset. Le Preset est la programmation de toutes l’harmonisation et de tous les paramètres des effets du Voice Processor. Ce Preset est sauvegardé lorsque vous “écrivez” une Performance ou un STS dans la mémoire. Il s’ensuit qu’il sera rappelé avec la Performance ou le STS que vous sélectionnez.

Pour sauvegarder les réglages d’un Preset, sélectionnez la commande “Write Global-Voice Processor Preset” dans le menu de la page (voir à la page 255). Le Preset sauvegardé sera affiché dans la liste des Presets disponibles.

### Harmony On/Off

Ce sont des “interrupteurs” des chants générés par la section Harmony.

#### V1...V3

►GBLVpp

Dans ces cases vous activez/désactivez chacune des trois Harmony Voices, indépendamment de l’état du bouton Level dans la page Harmony Voice (voir dans le chapitre “Bouton Level” à la page 262).

Elles fonctionnent comme la case “Voice On/Off”(voir à la page 261).

## Master On/Off

Ce sont les “interrupteurs” des diverses sections du Voice Processor.

### Lead ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Dans cette case vous activez/coupez le chant principal, en tenant pas compte de l'état du bouton Lead Level dans la section Voice Processor Setup (voir dans le chapitre “Bouton Level” à la page 258). C'est très utile pour créer des presets où vous n'entendez que les voix harmonisées.

**Note :** ce paramètre est disponible uniquement si la section Harmony est activée. Si elle est désactivée, le paramètre Lead est automatiquement réglé à On.

### Harmony ▶ GBL<sup>VPP</sup>

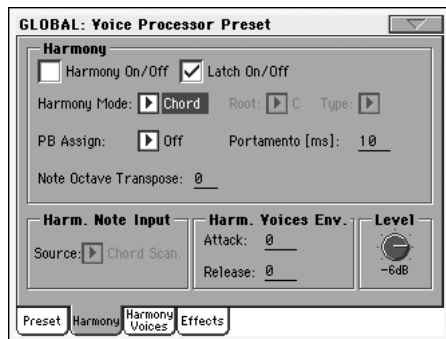
Cochez/décochez cette case pour activer/désactiver le module Harmony.

### Effects ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Cochez/décochez cette case pour activer/désactiver le module Voice Processor Effects.

## Page Voice Processor Preset: Harmony

Dans cette page, vous déterminez les paramètres généraux du module Harmony.



## Harmonie (Harmony)

### Harmony On/Off ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Cochez/décochez cette case pour activer/désactiver le module Harmony. C'est le même contrôle de la page “Preset”.

### Latch On/Off ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Lorsque la fonction est active en mode Chord, le dernier accord joué reste actif après que les notes ont été relâchées sur le clavier. Lorsque la fonction est active en mode Notes, les voix harmonisées ne répondent à la note d'entrée que lorsque le nombre de notes jouées correspond aux nombres de voix harmonisées. Ceci assure une affectation logique des voix lorsque celles-ci changent. Lorsque Latch est réglé à On, les paramètres d'enveloppe Attack et Release sont inopérants.

### Harmony Mode ▶ GBL<sup>VPP</sup>

En admettant qu'en mode Song Play, “Harmony Track” soit réglé sur “Global” (voyez page 190), ce paramètre change le mode d'harmonie en vigueur. Si une autre option est sélectionnée, ce paramètre est sans effet.

Paramètres disponibles : Scalic (Presets à base de gamme), Chord (Presets à base d'accord), Shift (transposition linéaire) et Notes (Presets de Shift et de Notes). Voir la description détaillée de chaque mode d'harmonisation dans le chapitre “Harmonisation et Accordage avec le Voice Processor” à la page 264.

### Root ▶ GBL<sup>VPP</sup>

En mode par gamme, ce paramètre détermine la fondamentale de la gamme.

### Type ▶ GBL<sup>VPP</sup>

En mode par gamme, ce paramètre détermine le type de gamme. Si vous sélectionnez le type Custom, vous pouvez utiliser une disposition personnelle (ou Custom Map) (voir dans le chapitre “Custom Voice Mapping” à la page 262).

### PB Assign ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Affectation au contrôle Pitch Bend. Permet d'affecter les événements de hauteur au paramètre Pitch (modes Notes et Chord).

**Note :** Pour que ce paramètre fonctionne, vous devez affecter une valeur différente de zéro à “Pitch Bend Range” dans la page “Page Voice Processor Setup: Setup” (voir à la page 258).

### Portamento ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Portamento défini en millisecondes : temps mis pour atteindre la note cible lorsqu'une harmonie change de hauteur.

### Note Octave Transpose ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Ce paramètre transpose les chœurs harmonisés en mode Notes (voir dans le chapitre “Harmony Mode” à la page 260). La valeur correspond à des octaves. Ce paramètre est très performant si utilisé en association avec les paramètres “In Note Range-High” et “In Note Range-Low” (voir à la page 248).

Lors de la réception de notes du MIDI, cette valeur est additionnée à la valeur du paramètre “Octave Transpose In” présent dans la page “Page MIDI: MIDI In Control” (voir à la page 247).

## Harmony Note Input

En modes Style Play et Song Play, lorsque la piste Harmony est réglée à Global, le module d'harmonisation du Voice Processor reçoit des notes et des accords d'une source différente de celle de la zone de reconnaissance des accords (Chord Scanning) de l'arrangeur. Ainsi, vous pouvez continuer à envoyer des accords à l'arrangeur en les jouant à la main gauche, tandis qu'en jouant à la main droite vous envoyez des accords ou des notes au module d'harmonisation (Harmony).

### Source ▶ GBL<sup>VPP</sup>

En admettant qu'en mode Song Play, “Harmony Track” soit réglé sur “Global” (voyez page 190), ce paramètre vous permet de sélectionner une source de notes pour le module Harmony du

processeur de voix. Si une autre option est sélectionnée, ce paramètre est sans effet.

**Note :** Ce paramètre ne peut être édité que lorsque “Harmony Mode” est réglé sur “Note” ou “Shift” (voyez ci-dessus). Lorsque le paramètre “Chord” Harmony Mode est sélectionné, uniquement l’option Chord Scanning est disponible. Voir plus haut.

#### Reconnaissance d’accords (Chord Scanning)

Si vous choisissez cette option, les notes ou les accords proviennent de la même zone de reconnaissance d’accords dédiée à l’arrangeur. Par exemple, si le mode de reconnaissance Lower est sélectionné sur le tableau de bord, les notes pour Harmony proviennent du secteur Lower du clavier.

Lower	Les notes ou les accords proviennent du secteur Lower du clavier.
Upper	Les notes ou les accords proviennent du secteur Upper du clavier.
Full Keyb.	Les notes ou les accords proviennent de toute l’étendue du clavier.

## Enveloppe des voix harmonisées (Harmony Voices Envelope)

L’enveloppe vous permet de déterminer un délai différent d’attaque (Attack) et de relâchement (Release) des voix harmonisées.

**Note :** L’enveloppe fonctionne uniquement si le paramètre “Latch On/Off” est désactivé (voir à la page 260).

#### Attack ▶GBLVpp

Détermine l’attaque de l’harmonie (uniquement en modes notes et par accords).

#### Release ▶GBLVpp

Détermine le délai de rétablissement de l’harmonie (uniquement en modes notes et par accords).

## Niveau (Level)

#### Bouton Level ▶GBLVpp

Règle le niveau général de l’harmonie.

## Page Voice Processor Preset: Harmony Voices

Le Voice Processor ajoute trois Harmony Voices à la voix Lead. Dans cette page, vous réglez les paramètres de chaque voix.



Boutons de sélection des voix

## Boutons Voice Select

#### V1...V3 ▶GBLVpp

Utilisez ces boutons pour sélectionner l’une des trois voix à éditer.

## Voix individuelle de base

#### Voice On/Off ▶GBLVpp

Cochez/décochez cette case pour activer/désactiver la Harmony Voice sélectionnée. C’est le même contrôle de la page “Preset”.

#### Gender ▶GBLVpp

Ce paramètre détermine le formant (genre) utilisé pour la voix harmonisée. Utilisez ce paramètre pour modifier le genre de la voix sur une plage de -50 (personne de forte taille avec une voix profonde) à 0 (aucun changement) et +50 (son de type Mickey Mouse, son extraterrestre).

#### Voicing ▶GBLVpp

Ce paramètre règle les caractéristiques de la voix sélectionnée (variables selon le type d’harmonisation du Preset).

#### Presets en mode de gamme (Scale Mode Presets)

Avec ce mode, le paramètre Voicing détermine l’intervalle de la note harmonisée par rapport à la note d’entrée et dans la gamme. La plage de réglage est variable de --8 (2 octaves au-dessous de la note d’entrée) à ++8 (2 octaves au-dessus de la note d’entrée) ou Custom Map, qui signifie disposition personnelle des caractéristiques (voir plus bas “Custom Voice Mapping”). Par exemple, un réglage de +3 vous permet d’obtenir une tierce au-dessus de la note d’entrée, selon la gamme sélectionnée.

#### Presets en mode d’accord (Chord Mode Presets)

Avec ce mode, le paramètre Voicing spécifie la relation entre la note harmonisée et la note d’entrée en fonction de l’accord courant joué. Lorsque les Presets sont en mode d’accord (Chord), les voix harmonisées sont toujours des notes de l’accord. Une valeur de Up1 permet d’obtenir une voix harmonisée correspondante à la note supérieure dans l’accord à la note d’entrée. Par exemple, si l’accord est joué en Do majeur et la note d’entrée est



un Mi, un réglage de Up1 génère une harmonie en Sol, juste au-dessus du Mi d'entrée.

La plage de valeurs varie de Down 5 (au-dessous) à Unisson (Unisson) à Up6 (5 au-dessus). Les valeurs supplémentaires sont Root1 et Root2 ce qui vous donne la fondamentale comme note harmonisée et Bass1 et Bass2 (basse) qui vous donne la note reçue la plus basse. Root2 et Bass2 correspondent respectivement à la fondamentale la plus haute et la plus basse.

#### Presets en mode Shift (Shift Mode Presets)

Ce mode permet d'obtenir une harmonisation linéaire en fonction de la note d'entrée. La plage de valeurs est comprise entre -24 demi-tons et +24 demi-tons.

#### Presets en mode Note (Notes Mode Presets)

Ce mode ne permet pas de sélectionner l'harmonisation ; celle-ci est basée exactement sur les notes reçues jouées.

#### Smooth

►GBL<sup>VPp</sup>

Détermine quelle variation de hauteur doit être appliquée en sortie selon la variation en entrée.

### Pan(oramique)/Level

#### Bouton Level

►GBL<sup>VPp</sup>

#### Bouton Level

►GBL<sup>VPp</sup>

Règle le niveau de sortie de la voix sélectionnée. Voir aussi le niveau principal de l'harmonie dans la page "Harmony".

#### Bouton Pan

►GBL<sup>VPp</sup>

Règle le panoramique de la voix sélectionnée. De L64 (tout à gauche) à R63 (tout à droite).

### Custom Voice Mapping

*Cette case est disponible uniquement en mode de gamme (Scalic), lorsque le paramètre Type est réglé à Custom (voir dans le chapitre "Page Voice Processor Preset: Harmony" à la page 260).*

Les harmonisations en mode de gamme sont pratiquement des dispositions de hauteur (Maps) sur le clavier. Les harmonies de gamme sont des harmonies forcées en fonction de la note d'entrée. Le Voice Processor dispose de Maps pré-définies pour chaque fondamentale de gamme, types et intervalles.

La fonction de personnalisation vous permet de créer vos propres calculs d'harmonie. Par exemple, vous pouvez créer une Map de sorte qu'une note d'entrée Do crée une harmonie en Mi

et qu'un Ré en entrée crée un La en sortie. Voici la meilleure façon de travailler avec ce mode :

- Choisissez une voix d'harmonisation, sélectionnez la fondamentale de la gamme et l'intervalle le plus proche de la personnalisation désirée.
- Allez au paramètre "Note In" et sélectionnez la note d'entrée nécessitant une note harmonisée différente.
- Allez au paramètre "Note Out" et modifiez la note désirée telle que vous la souhaitez.
- Sélectionnez différentes notes d'entrée et modifiez la Map en l'adaptant à vos souhaits. Répétez la procédure pour chaque voix. Vous pouvez également copier la Map d'une voix sur une autre voix.
- La Map personnalisée peut ensuite être transposée dans la page Harmony en modifiant le paramètre "Root".

#### Note In

►GBL<sup>VPp</sup>

Note d'entrée.

Do ... Si      Note originale.

#### Note Out

►GBL<sup>VPp</sup>

Résultat de la note lorsque vous affectez la Map personnalisée.

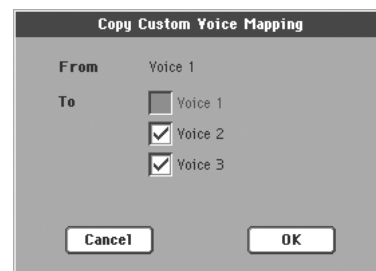
±24      Nombre de demi-tons au-dessus ou au-dessous de la note reçue.

UNI      Unisson. La note reçue en entrée et renvoyée telle quelle au départ.

NC      Aucune modification. La voix harmonisée maintient sa hauteur tant que la voix principale ne sélectionne une note non "NC".

#### Copy to... button

Utilisez ce bouton pour copier la Map personnalisée en cours de session sur une autre voix. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche la boîte de dialogue Copy Custom Voice Mapping :



Cochez toutes les voix cibles désirées et appuyez sur OK pour confirmer l'opération Copy.

## Page Voice Processor Preset: Effects

Dans cette page, vous réglez les divers paramètres d'effet du Voice Processor.



### FX Mix

#### Bouton Lead to Delay

►GBLVpp

Départ du délai vers le chant Lead.

#### Bouton Harmony to Delay

►GBLVpp

Départ du délai vers les harmonies.

#### Bouton Reverb Level

►GBLVpp

Détermine le volume général de la réverbération.

#### Bouton FX Level

►GBLVpp

Détermine le volume général du délai.

### Retard (Delay)

#### Type

►GBLVpp

Avec ce paramètre, vous sélectionnez le type de Delay.

- Mono Retard mono.
- Stereo Maintient le panoramique des départs.
- PingPong1 Envoie le chant principal uniquement vers le côté gauche de l'effet.
- PingPong2 Envoie le chant principal vers le départ correspondant au réglage de panoramique.

#### Delay

►GBLVpp

Disponible uniquement si Src = Manual (voir plus bas). Utilisez ce paramètre pour ajuster finement (en millisecondes) le temps du retard en cours de session.

#### Feedback

►GBLVpp

Quantité de retard réfléchi.

#### Src (Source)

►GBLVpp

Utilisez ce paramètre pour régler la source du temps du retard.

MIDI Le temps de retard est fourni par le MIDI.

Manual Le temps de retard est réglé par le paramètre "Delay".

#### R (Ratio)

►GBLVpp

Détermine le rapport entre le tempo et le retard résultant. Par exemple, "1:2" signifie qu'à chaque quatre notes du tempo en cours de session, le retard joue deux notes. Une valeur de "1:4" signifie qu'à chaque quatre notes du tempo en cours de session, le retard joue quatre notes, et ainsi de suite.

#### Hi Freq Damp (High Frequency Damping)

►GBLVpp

Haute Fréquence du Damping.

### Réverbération

#### Type

►GBLVpp

La liste des types de réverbérations inclut les simulations acoustiques suivantes.

Hall	Smooth Hall
Wet Plate	Dry Plate
Room	Bright Room
Early Reflections	

#### Pre Delay

►GBLVpp

Temps de Reverb Pre-delay. Temps entre le moment où le signal d'entrée est audible et le moment où la réverbération est audible. Dans les espaces de grandes dimensions, la réverbération commence à être audible beaucoup plus tard que le signal initial.

#### Reverb Time

►GBLVpp

Temps de retard de la réverbération. Durée de la réverbération.

#### Pre LEQ Gain

►GBLVpp

Pré-égalisation des basses fréquences de la réverbération. Détermine les caractéristiques des basses fréquences des réverbérations.

#### Pre HEQ Gain

►GBLVpp

Pré-égalisation des hautes fréquences de la réverbération. Détermine les caractéristiques des hautes fréquences des réverbérations.

## Harmonisation et Accordage avec le Voice Processor

### Harmonie (Harmony)

Voici comment utiliser les fonctions d'harmonisation avec efficacité. Nous avons essayé de rester très pratiques dans notre approche.

#### Modes d'harmonisation

Le Voice Processor offre quatre modes d'harmonisation différents, soit quatre méthodes de créer des harmonies. Nos exemples utilisent la gamme de Do majeur. La gamme est la suivante :



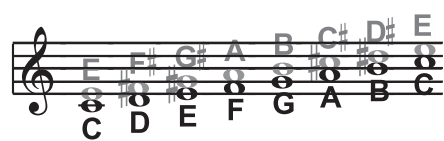
#### Mode de notes

Ce mode vous permet d'utiliser une information de note spécifique pour déterminer la hauteur de la note de l'harmonie. C'est le moyen le plus polyvalent et le plus direct de créer des harmonies, et par la même des mélodies et des contre-chants complexes, quelque soit votre chant principal.

#### Mode Shift

Connu également sous le nom de "intervalles fixes", ce mode crée des harmonies à intervalles fixes par rapport à votre chant. Cette méthode d'harmonisation, qui utilise un nombre fixe de demi-tons relatif à une entrée de note ou à une hauteur, est dénommée chromatique : une théorie que nous explorerons plus bas. Nous appelons ce mode "non-intelligent", car le Voice Processor ne fonctionne pas en terme de gamme ou de tonalité. Ces harmonies sont linéaires. Les harmonies les plus utilisées sont la Quinte (7 demi-tons) et l'octave (12 demi-tons), de deux octaves en-dessous de la note d'entrée jusqu'à deux octaves au-dessus de la note d'entrée.

Voici la gamme de Do majeur harmonisée en Tierces comme créées par le Mode Shift du Voice Processor.



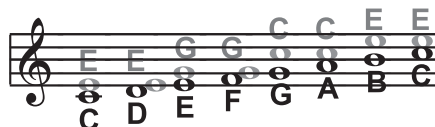
Noir = Chant Lead, Gris = Harmonie

### Mode par accords (Chordal)

Les harmonies par accord utilisent une information d'accord pour créer des harmonies diatoniques intelligentes basées sur votre chant. Pour créer des harmonies par accord, vous devez saisir en temps réel les accords du Morceau. Ceci est possible soit en jouant sur le clavier, soit par MIDI, soit par une séquence où sont programmées des fondamentales d'accords prévues dans la piste Harmony Track du Morceau.

En mode par accords, le Voice Processor crée des harmonies correspondantes aux notes de l'accord. Les harmonies par accords sont "intelligentes" parce qu'elles déchiffrent l'accord joué et la note chantée pour produire des harmonies plaisantes et musicales. Lorsqu'une note au-dessus est réglée en tant qu'harmonie (Up1), la note suivante dans l'accord au-dessus de la note d'entrée est le départ de l'harmonisation.

Fondamentale : Do, Type d'accord : Majeur, Harmonisation : Up1



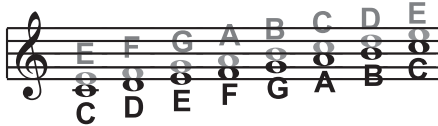
Noir= Chant Lead & Gris = Harmonie

Vous avez peut-être remarqué que chaque note de l'harmonie peut correspondre à plus d'une seule note d'entrée et que chaque note d'entrée ne possède pas une note harmonisée. Par exemple, Do et Ré sont toutes les deux harmonisées en Mi, Mi et Fa sont harmonisées en Sol, etc. Ceci offre une harmonisation plus fluide et moins changeante qu'avec le mode Shift, par exemple. Ceci vous permet d'intégrer aisément des chants harmonisés dans vos morceaux si vous connaissez la progression d'accords. Voici la liste d'accords reconnus avec Do comme fondamentale de référence :

Majeur	Do	Mi	Sol	
6	Do	Mi	Sol	La
Maj7	Do	Mi	Sol	Si
M7sus4	Do	Fa	Sol	Si
min	Do	Mib	Sol	
min6	Do	Mib	Sol	La
min7	Do	Mib	Sol	Sib
min7b5	Do	Mib	Solb	Sib
dim	Do	Mib	Solb	
dim7	Do	Mib	Solb	Sibb (= La)
7	Do	Mi	Sol	Sib
7b5	Do	Mi	Solb	Sib
aug	Do	Mi	Sol#	
aug7	Do	Mi	Sol#	Sib
sus4	Do	Fa	Sol	
sus2	Do	Ré	Sol	
7sus4	Do	Fa	Sol	Sib

### Mode de gamme (Scalic)

Les harmonies utilisent une tonalité et une gamme pour créer des harmonisations diatoniques correctes. La musique populaire utilise en général une seule gamme dans chaque morceau, ce qui vous permet de n'avoir à saisir ces informations qu'une seule fois, en début de morceau. Les harmonies par gamme sont plus dynamiques que les harmonies par accord car chaque note d'entrée possède sa note d'harmonisation. L'illustration ci-contre indique l'harmonisation en Tierce supérieure sur une gamme de Do majeur. Vous pouvez constater dans ce diagramme que les harmonies par gamme sont plus "intelligentes" et se rapprochent plus du chant principal :



Noir = Chant Lead, Gris = Harmonie

Sous la page Harmony, il y a un paramètre dénommé "Smooth". Avec une valeur de 100%, les voix harmonisées suivent les notes d'entrée, les erreurs, etc. Lorsque la valeur est réglée à 0%, les harmonies sautent directement aux notes d'harmonisation de la gamme, comme un correcteur de hauteur placé sur les voix harmonisées. Avec un réglage compris entre 0 et 100%, vous obtenez une correction variable des harmonisations. Le Voice Processor offre cinq gammes d'harmonisation pré-programmées : trois gammes majeures, trois gammes mineures et une gamme personnalisée par Preset. Pour créer une gamme ou une

table de hauteur personnalisées, voir les informations détaillées dans le chapitre "Custom Voice Mapping" à la page 262.

Il peut être difficile de trouver la tonalité de certains morceaux. Par exemple "Sweet Home Alabama". On pourrait penser que la tonalité est Ré majeur (premier accord), mais les harmonies sont meilleures en utilisant Sol majeur. Jouez le morceau avec le Voice Processor pour entendre la différence.

La tonalité et le mode d'un morceau peuvent être difficiles à trouver au cas où les morceaux sont axés sur la fondamentale ou le troisième degré de la gamme : vous risquez de ne pas entendre de différence notable entre les trois gammes majeures ou les trois gammes mineures. Ceci vient du fait que le morceau n'utilise pas les notes altérées de la gamme. Une mélodie axée sur la Quinte (Si dans le cas d'une gamme en Mi), met en évidence les différences entre les gammes. Essayez "Sha Lala Lala ... La Tee Daa" du refrain "Brown Eyed Girl" de Van Morrison (clé : Mi, gamme : majeur, harmonisation à la Tierce supérieure) sur chaque gamme majeure pour entendre la différence. Pour les gammes mineures, essayez "Evil Ways" de Santana (clé : Sol, gamme : mineur, harmonisation à la Tierce supérieure) pour entendre la différence entre les trois gammes mineures.

Le tableau de la page suivante donne la Tierce et la Quinte supérieures pour illustrer les différences entre les six différentes gammes. "nc" signifie aucun changement, dans le sens où la voix harmonisée conserve sa hauteur précédente jusqu'à ce que le chant principal passe à une note non "nc".

	Chant Lead	Do	Do#	Ré	Mib	Mi	Fa	Fa#	Sol	Sol#	La	Sib	Si
<b>MAJ1</b>	Tierce supérieure	Mi	nc	Fa	nc	Sol	La	nc	Si	nc	Do	Ré	Ré
	Quinte supérieure	Sol	nc	La	nc	Si	Do	nc	Ré	nc	Mi	Fa	Fa
<b>MAJ2</b>	Tierce supérieure	Mi	nc	Fa	nc	Sol	La	nc	Do	nc	Do	Ré	Ré
	Quinte supérieure	Sol	nc	La	nc	Do	Do	nc	Mi	nc	Mi	Fa	Fa
<b>MAJ3</b>	Tierce supérieure	Mi	nc	Fa	nc	Sol	La	nc	Sib	nc	Do	Ré	Ré
	Quinte supérieure	Sol	nc	La	nc	Sib	Do	nc	Ré	nc	Mi	Fa	Fa
<b>MIN1</b>	Tierce supérieure	Mib	nc	Fa	Sol	nc	Lab	nc	Sib	Do	nc	Ré	nc
	Quinte supérieure	Sol	nc	Sib	Sib	nc	Do	nc	Ré	Mib	nc	Fa	nc
<b>MIN2</b>	Tierce supérieure	Mib	nc	Fa	Sol	nc	La	nc	Sib	Do	nc	Ré	nc
	Quinte supérieure	Sol	nc	La	Sib	nc	Do	nc	Ré	Mib	nc	Fa	nc
<b>MIN3</b>	Tierce supérieure	Mib	nc	Fa	Sol	nc	Lab	nc	Si	Do	nc	Ré	nc
	Quinte supérieure	Sol	nc	La	Sib	nc	Do	nc	Ré	Mib	nc	Fa	nc

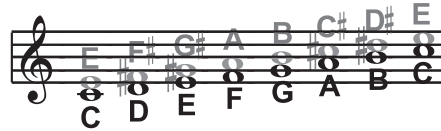
## Diatonique et Chromatique

Nous avons qualifié les harmonies par accords et par gammes de diatonique et les harmonies du mode Shift de chromatique, mais qu'est ce que cela signifie ? Regardez le clavier d'un piano. Entre le Do central et le Do suivant, vous avez 12 touches - 7 touches blanches et 5 touches noires. Chacune de ces touches est espacée d'un demi-ton, soit un total de 12 demi-tons. Contrairement à la gamme diatonique, la gamme chromatique utilise les 12 demi-tons, ce qui fait qu'il y a une seule gamme chromatique mais 12 de chaque gamme diatonique majeure, mineure, etc. (Do majeur, Do# majeur, Ré majeur, etc.). Tout le monde connaît la gamme diatonique "Do, Ré, Mi, Fa, Sol, La, Si, Do". C'est ce qui fait que les harmonies basées sur la gamme diatonique sonnent de façon correcte.

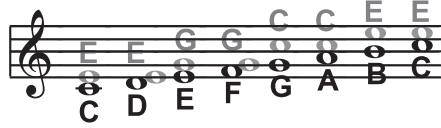
Mais les harmonies, qu'est-ce que c'est ? Les harmonies de la gamme diatonique ne peuvent utiliser que les notes prises dans une gamme ou un accord sélectionné. Ainsi, une harmonisation à la Tierce supérieure varie entre 3 et 4 demi-tons au-dessus de la note de départ, alors que l'harmonisation chromatique force l'intervalle d'exactly quatre demi-tons (une tierce majeure) au-dessus de chaque note.

Pour résumer : nous disposons de trois modes d'harmonisation différents utilisant les gammes chromatiques ou diatoniques.

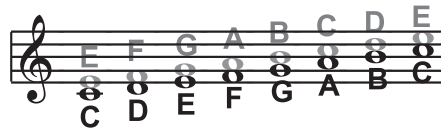
**Le mode Shifting**, qui utilise la gamme chromatique de 12 demi-tons, utilise des intervalles d'harmonisation fixe :



**Le mode par accords Chordal**, qui utilise la fondamentale, la tierce, la quinte et parfois la septième des gammes diatoniques, calcule l'harmonisation sur la note la plus proche dans l'accord :



**Le mode par gammes Scalic**, qui utilise une seule gamme diatonique, calcule l'harmonie sur la note la plus proche dans la gamme :



Théorie mise à part, la meilleure façon consiste à essayer tous les modes d'harmonisation du Voice Processor. Vous développerez un sens instinctif de l'harmonisation et vous découvrirez de superbes possibilités sonores insoupçonnées.

# Mode d'édition Media

L'environnement d'édition Media est la page de gestion des fichiers. Cet environnement opérationnel se superpose au mode opérationnel en cours (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound Edit).

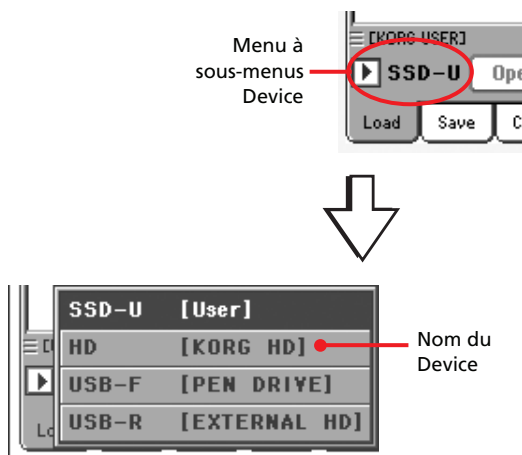
## Dispositifs de sauvegarde et mémoire interne

### Dispositifs de mémoire accessibles par l'utilisateur

Pendant une opération media, les fichiers sont généralement échangés entre des dispositifs de sauvegarde et la mémoire interne. Vous pouvez accéder aux dispositifs de sauvegarde suivants :

Abréviation	Type de Media
SSD-U(ser)	Zone de 20 Mo de la mémoire interne SSD Flash-ROM réservée aux données de l'utilisateur.
SSD-S(system)	Zone de la mémoire interne SSD Flash-ROM réservée aux données d'usine. Vous y accédez uniquement lorsque vous installez une nouvelle version du Système d'exploitation et les Ressources Musicale ou que vous échangez des Sons Factory, des Styles et des Pads.
HD	Disque dur interne.
USB-F(ront)	Dispositif de mémoire USB (par ex. une clé) connecté au port USB Host en façade.
USB-R(ear)	Dispositif de mémoire USB (par ex. une clé) connecté au port USB Host en face arrière.

Sélectionnez le dispositif en appuyant sur le menu à sous-menu Device, disponible dans la plupart des pages Media, en bas à gauche



### La SSD, qu'est ce que c'est ?

La SSD (Solid State Disk) est la mémoire interne où les données qui y sont sauvegardées ne sont pas perdues lors de la mise hors tension de l'instrument. Elle est partagée en plusieurs sections séparées :

Zone SSD	Contient :
System Area (SSD-S)	Système d'exploitation et Ressources Musicales (réglages des Styles, des Sons, des Performances, des STS, des Multiéchantillon et de Global). Contient les données User et Favorite.
User Area (SSD-U)	Section de 20 Mo réservée à l'utilisateur. Peut être considérée comme un disque dur spécifique.

### SSD et mémoire RAM interne

Lors de la mise sous tension de l'instrument, toutes les données contenues dans la section System Area SSD sont transférées dans la mémoire RAM. La RAM (Random Access Memory) est une mémoire temporaire et les données qui y sont sauvegardées sont perdues lors de la mise hors tension de l'instrument.

Rappelez-vous, avant la mise hors tension de votre instrument, de sauvegarder toutes les nouvelles données, ou toutes celles modifiées, comme par exemple les Morceaux ou les Echantillons.

## Dispositifs compatibles

Le tableau suivant est la liste des dispositifs de sauvegarde compatibles avec le Pa2X.

Interne	Externe (USB Host)
SSD User (fournie avec l'instrument)	Disque dur
Disque dur (fourni avec l'instrument)	Clé
	Disquette
	Compact Disk (lecture uniquement)

Les dispositifs externes, tels les disques durs et les clés, sont compatibles aux formats FAT16 et FAT32 avec des fichiers dont les noms sont longs. Les formats NTFS (Windows NT/2000/XP/Vista), HFS (Mac OS 9) et HFS+ (Mac OS X) ne sont pas compatibles.



## Sélectionner et désélectionner les fichiers

Lorsqu'un fichier est affiché à l'écran, il suffit de le toucher pour sélectionner n'importe quel paramètre. Le paramètre sélectionné est affiché en vidéo inversée.

Pour désélectionner un paramètre, vous pouvez :

- Soit toucher une case vide dans la liste des fichiers (si disponible).
- Soit appuyer sur l'icône du menu à sous-menu Device et sélectionnez de nouveau le dispositif.

## Recherche ('Search')

La fonction "Search" permet de rechercher un fichier sur les divers supports. Vous pouvez ouvrir la fenêtre "Search" en touchant l'icône de recherche (🔍) aux pages suivantes:

- Sélection de morceau
- Chargement de texte au vol
- JukeBox Editor > Add
- SongBook > Edit2 > Browse
- Sampling > Load Sample
- Sampling > Import
- Pages 'Media'

Exemple de fenêtre "Search":

Annotations for the Search window:

- For:** Cliquez ici pour entrer le nom de fichier ou une partie de texte à rechercher.
- In:** Cliquez ici pour sélectionner un dispositif ou un dossier dans lequel rechercher le texte entré.
- Search:** Touchez ce bouton pour lancer (ou arrêter) la recherche.
- Select:** Touchez ce bouton pour sélectionner l'élément contrasté dans la liste.
- Cancel:** Touchez ce bouton pour quitter cette fenêtre.
- Found: 8:** Nombre d'éléments trouvés
- Search List:** Résultats de la recherche
- All:** Cochez cette case pour explorer tous les dispositifs branchés et leurs dossiers.

### For

Touchez le bouton **T** (édition de texte) pour taper le nom (ou une partie du nom) du ou des éléments recherché(s). Durant la recherche, vous pouvez utiliser les caractères génériques "?"

(représentant n'importe quel caractère isolé) et "\*" (représentant n'importe quelle séquence de caractères).



Si, par exemple, vous recherchez des morceaux dont le titre contient le mot "love", vous pouvez utiliser le caractère générique "\*" pour écrire quelque chose comme "\*love\*". Cela permet de trouver des titres tels que "My love", "Love is a wonderful thing" et "War and love".

De même, si vous recherchez des termes pouvant être écrits de façons différentes, vous pouvez utiliser le caractère générique "?" pour en trouver toutes les versions: ainsi "gr?y" permet de trouver "gray" et "grey".

Selon la page où vous vous trouvez, les types de fichiers sont automatiquement filtrés en fonction du mode de fonctionnement en cours. Exemple: si vous êtes à la page "Song Selection", vous ne pouvez rechercher que des fichiers portant l'extension ".MID", ".KAR" ou ".MP3" (les fichiers MP3 ne peuvent être recherchés que si la carte EXBP-DualMP3 est installée).

Les fichiers et les dossiers sont passés en revue. Si vous ouvrez un dossier, le sélecteur de fichier affiche son contenu, ce qui permet de sélectionner un des fichiers qu'il contient.

### In

Utilisez ce menu déroulant pour sélectionner le dispositif à explorer.

### All

Cochez cette case pour explorer tous les dispositifs disponibles: clé USB, mémoire SSD interne, disque dur interne (s'il a été installé)...

### List

Les résultats de la recherche apparaissent ici. La voie d'accès au fichier est affichée ainsi que les nom de fichiers correspondants.

### Search

Quand vous avez entré le texte à rechercher, touchez ce bouton pour lancer la recherche. Le nom de ce bouton devient alors [Stop] (voyez ci-dessous). La durée de la recherche dépend de la taille des dispositifs et du nombre de fichiers.

**Remarque:** Vous ne pouvez effectuer qu'une recherche à la fois. Attendez que la recherche en cours soit terminée ou touchez le bouton [Stop] ou [Select] à l'écran pour arrêter la recherche et effectuer une nouvelle.

**Astuce:** Vous pouvez toucher le bouton [Cancel] à l'écran ou appuyer sur le bouton EXIT en façade pour quitter la fenêtre et effectuer d'autres opérations. La recherche se poursuit en arrière-plan.

### Stop

Ce bouton apparaît après une pression sur le bouton [Search] à l'écran. Durant la recherche, une série de points (...) apparaît sur ce bouton. Elle indique que la recherche est en cours.



Touchez ce bouton pour arrêter la recherche en cours. Le nom du bouton redevient [Start] (voyez ci-dessus). Les fichiers trou-

vés restent affichés jusqu'à ce que vous lanciez une nouvelle recherche.

### Select

Touchez ce bouton pour sélectionner l'élément contrasté dans la liste d'éléments trouvés. Vous pouvez sélectionner un élément affiché même si la recherche se poursuit.

### Cancel

Touchez ce bouton pour fermer la fenêtre "Search". La recherche en cours se poursuit à l'arrière-plan même si vous quittez la fenêtre et effectuez une autre opération.

**Astuce:** Cela revient à appuyer sur le bouton EXIT en façade.

### Found

Cette case affiche le nombre total d'éléments trouvés et affichés dans la liste.

## Types de fichiers

Le tableau suivant détaille tous les fichiers et dossiers que le Pa2X peut gérer. Les fichiers que vous pouvez lire et écrire par le biais du Pa2X sont les suivants :

Extension	Type de fichier/dossier
SET	Toutes les données utilisateur (User). (C'est un répertoire contenant plusieurs dossiers).
BKP	Dossier de sauvegarde créé à l'aide de la fonction "Full Resource Backup" de la page Media > Utility. (C'est un répertoire contenant à son tour des dossiers).
PKG	Système d'exploitation et Ressources Musicales
GBL	Global
VOC	Voice Processor Presets
PRF	Performance
PCG	Sound (sons)
PCM	Sample (échantillon)
STY	Style
PAD	Pad
SBD	SongBook
SBL	Liste personnalisée de SongBook
JBX	Jukebox
MID	Fichiers Midi (Fichiers MIDI Standard, SMF)
MP3	Fichier MP3
TXT	Fichier de texte

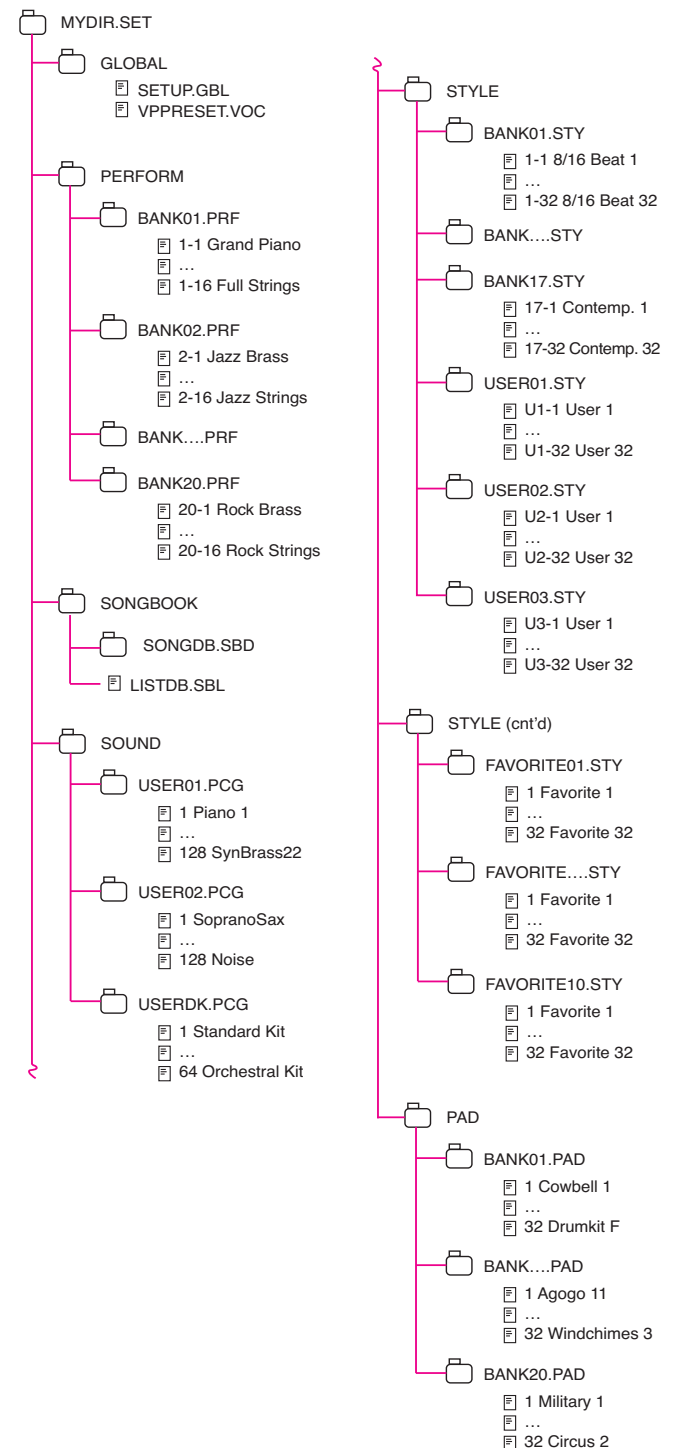
Le Pa2X peut également lire (mais non écrire) les types de données suivantes :

Extension	Type de fichier
KAR	Fichier Karaoke
PCG	Korg Triton Programs
KSF	Korg Trinity/Triton Sample
S	Akai Sample
P	Akai Program

## Structure de Media

Chaque dispositif de sauvegarde (et la mémoire interne) peuvent contenir des fichiers et des répertoires. La structure des données du Pa2X est légèrement plus rigoureuse que celle d'un ordinateur, du fait qu'elle est prédéfinie dans la mémoire de l'instrument. Le diagramme suivant illustre la structure globale du dispositif de sauvegarde du Pa2X.

**Note :** Les banques de Styles de 1 à 17 (Styles fournis d'usine) peuvent être affichées en mode Media uniquement si le paramètre "Factory Style and Pad Protect" est réglé à Off (voir à la page 234) et uniquement lors du chargement ou de la sauvegarde d'une banque de Styles individuelle.

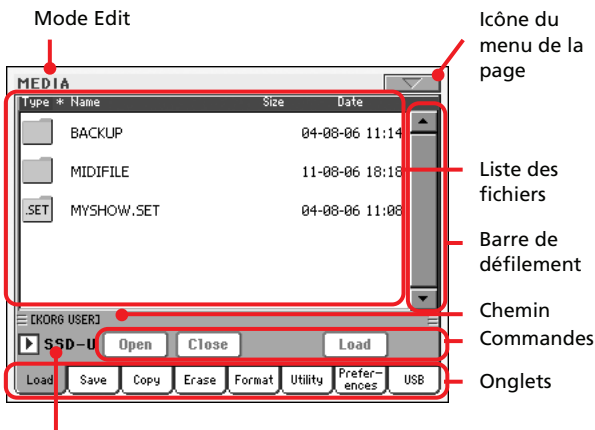


## Page principale

Il n'y a pas de page principale dans le mode opérationnel d'édition Media. Lorsque vous appuyez sur EXIT, vous quittez le mode Media et le mode opérationnel précédent (en tâche de fond) est de nouveau affiché.

## Structure de la Page

Toutes les pages d'édition présentent les mêmes éléments de base.



Menu à sous-menu Device

### Mode Edit

Indique que l'instrument est prédisposé en mode Media.

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page (voir dans le chapitre "Menu de la page" à la page 26).

### Chemin

Tout le chemin du répertoire couramment affiché à l'écran.

### Liste des fichiers

Cette case visualise tous les fichiers et dossiers stockés dans le dispositif sélectionné.

Survolez l'une des dénominations de l'en-tête au-dessus de la liste pour en modifier l'ordre d'affichage. Par exemple, en survolant la dénomination "Name", la liste se réorganise en fonction des noms des fichiers, dans l'ordre alphabétique. La dénomination sélectionnée est affichée en rouge et visualise l'ordre couramment sélectionné.



Si vous survolez de nouveau la dénomination affichée en rouge, l'ordre alphabétique change de nouveau en croissant ou décroissant ou vice-versa. La petite flèche affichée à côté de la dénomination du nom visualise l'ordre sélectionné.

Les correspondants paramètres du menu de la page sont automatiquement mis à jour, pour "reproduire" ces changements (voir dans le chapitre "Ordered by Name (ordonner par nom)" et "Ordered by Type (ordonner par type)" à la page 285).

### Barre de défilement

Utilisez la barre de défilement pour dérouler la liste. Touchez les flèches pour vous déplacer d'un paramètre à la fois, touchez la barre pour vous déplacer d'une page à la fois.

Appuyez sur les flèches et gardez enfoncé SHIFT pour passer à la section alphabétique précédente ou suivante ou au type de fichier/dossier (en fonction de l'ordre sélectionné à l'écran) précédent/suivant.

### Menu à sous-menu Device

Avec ce menu vous sélectionnez l'un des dispositifs de sauvegarde disponibles.

### Commandes

Les commandes sont différentes en fonction de la page affichée. Voir les explications détaillées dans chaque section spécifique.

### Onglets

Appuyez sur les onglets pour sélectionner l'une des pages d'édition de la section d'édition en cours de session.

## Outils de Navigation

Dans une page d'édition Media, utilisez les commandes suivantes pour faire défiler les fichiers et les dossiers.

### Barre de défilement

Voir plus haut "Barre de défilement".

### Contrôles de TEMPO/VALUE

Utilisez ces contrôles pour faire défiler en haut ou en bas la liste.

### Menu à sous-menu Device

Voir plus haut "Menu à sous-menu Device".

### Bouton Load/Save/Copy/Erase

Exécute les opérations de Media.

### Bouton Open

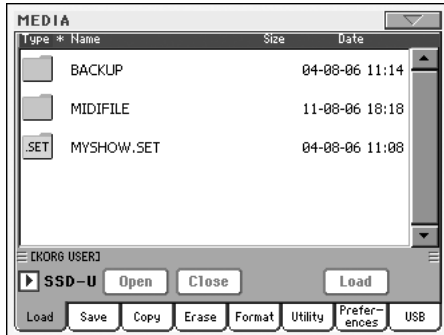
Affiche le dossier ou le répertoire sélectionné (dont le nom commence par l'icône " [icône] ").

### Close

Ferme le dossier ou le répertoire en cours et rétablit le niveau supérieur.

## Load (charger)

Dans cette page, vous chargez les données des fichiers User (Performances, User Sounds, User Styles, SongBook, User PCM, Global) d'un dispositif de sauvegarde interne ou externe dans la mémoire interne (SSD et RAM).



**Note :** Cette page affiche uniquement les données à charger. Tous les autres fichiers sont cachés.

**Attention :** Lorsque vous chargez un dossier ".SET" contenant des Sons associés à des données PCM (échantillons), toutes les données PCM déjà présentes dans la mémoire sont supprimées. Il faut les sauvegarder avant de procéder au chargement du dossier.

Pour vérifier si un dossier ".SET" contient des données PCM, ouvrez-le et cherchez un éventuel dossier "PCM".

**Astuce :** Charger des sons (Sounds) si vous désirez charger des nouvelles données PCM sans supprimer celles déjà stockées dans la mémoire. Cette procédure ajoute les nouvelles données à celles déjà présentes.

## Charger toutes les données User

Il suffit d'une seule opération pour charger toutes les données User.

1. Si les données sont stockées sur un dispositif externe, connectez le dispositif à l'un des ports USB Host.
2. Sélectionnez le dispositif source en appuyant sur le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.
3. Si le fichier recherché est stocké dans un autre dossier, sélectionnez-le successivement et appuyez sur le bouton Open pour l'afficher. Appuyez sur le bouton Close pour retourner en arrière, c'est à dire rétablir le dossier principal.
4. Sélectionnez le dossier ".SET" qui contient les données que vous voulez charger et appuyez sur Load pour confirmer la sélection.

**Note :** Les données chargées depuis un dispositif de sauvegarde et les données déjà présentes dans la mémoire se superposent. Par exemple, s'il y a des données sauvegardées dans les trois banques USER Style de la mémoire (USER01, USER02, USER03), tandis qu'uniquement la banque USER01 Style est sauvegardée sur le dispositif de sauvegarde, les données stockées dans la banque USER01 seront remplacées par celles du dispositif, tandis que les banques USER02 et USER03 restent inchangées.

C'est ainsi que le répertoire STYLE stocké dans la mémoire contient la banque USER01 à peine chargée et les précédentes banques USER02 et USER03.

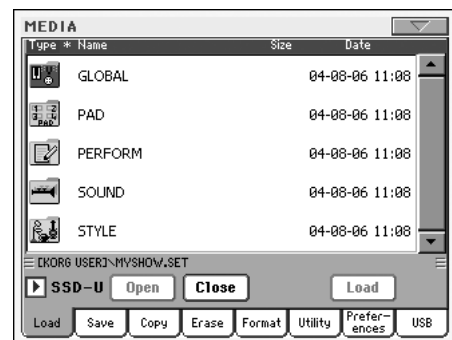
**Attention :** Si le dossier .SET que vous êtes en train de charger contient un ou plusieurs Sons (ou Drum Kits) qui utilisent des échantillons PCM externes, ces échantillons sont automatiquement chargés (même si déjà présents dans la mémoire). Ainsi, tous les échantillons nécessaires sont toujours chargés avec les Sons (ou les Drum Kits) qui les utilisent. Voir également dans les chapitres "PCM Autoload" et "Bouton Load PCM" à la page 283.

Pour créer un nouveau dossier .SET avec des échantillons PCM provenant de sources diverses, voir dans le chapitre "Fusionner des échantillons PCM provenant de sources diverses" à la page 287.

## Charger toutes les données d'un type spécifique

Il suffit d'une seule opération pour charger toutes les données User d'un type spécifique.

1. Si les données sont stockées sur un dispositif externe, connectez le dispositif à l'un des ports USB Host.
2. Sélectionnez le dispositif source en appuyant sur le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.
3. Si le fichier recherché est stocké dans un autre dossier, sélectionnez-le successivement et appuyez sur le bouton Open pour l'afficher. Appuyez sur le bouton Close pour retourner en arrière, c'est à dire rétablir le dossier principal.
4. Sélectionnez le dossier ".SET" qui contient les données que vous voulez charger et appuyez sur Open pour afficher le dossier ".SET". L'écran affiche une liste de données User (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style, etc.).



5. Sélectionnez le dossier qui contient le type de données recherchées et appuyez sur Load pour confirmer la sélection.

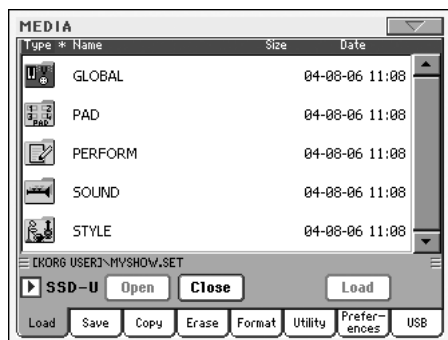
**Note :** Les données chargées depuis dispositif externe et les données déjà présentes dans la mémoire se superposent. Par exemple, s'il y a des données sauvegardées dans les trois banques USER Style de la mémoire (USER01, USER02, USER03), tandis qu'uniquement la banque USER01 Style est sauvegardée sur la disquette, les données stockées dans la banque USER01 seront remplacées par celles du dispositif, tandis que les banques USER02 et USER03 restent inchangées.

C'est ainsi que le répertoire STYLE stocké dans la mémoire contient la banque USER01 à peine chargée et les précédentes banques USER02 et USER03.

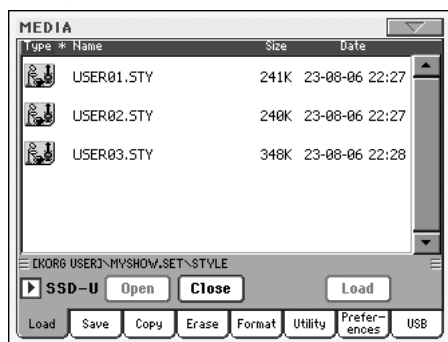
## Charger une banque individuelle

Il suffit d'une seule opération pour charger toutes les données User d'une banque (User Sounds, User Styles, Performances). Chaque banque correspond à un bouton STYLE SELECT ou PERFORMANCE/SOUND SELECT.

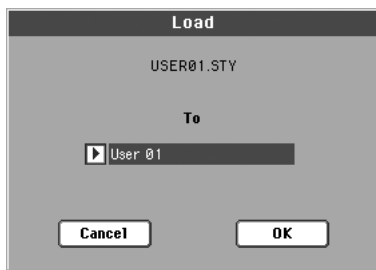
1. Si les données sont stockées sur un dispositif externe, connectez le dispositif à l'un des ports USB Host.
2. Sélectionnez le dispositif source en appuyant sur le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.
3. Si le fichier recherché est stocké dans un autre dossier, sélectionnez-le successivement et appuyez sur le bouton Open pour l'afficher. Appuyez sur le bouton Close pour retourner en arrière, c'est à dire rétablir le dossier principal.
4. Sélectionnez le dossier ".SET" qui contient les données que vous voulez charger et appuyez sur Open pour afficher le dossier ".SET". L'écran affiche une liste de données User (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style, etc.).



5. Sélectionnez le dossier qui contient le type de données recherchées et appuyez sur Open pour afficher le dossier sélectionné. L'écran affiche une liste de banques User (et Favorite Style).



6. Sélectionnez la banque désirée et appuyez sur Load pour confirmer la sélection. L'écran affiche une boîte de dialogue avec un message vous demandant de sélectionner l'une des banques User (ou Favorite Style) disponibles dans la mémoire.



Dans la page ci-dessus, la précédente banque de Style sera chargée dans la banque 1 (bouton USER1) de la mémoire. Les Styles présents dans la mémoire seront supprimés et remplacés par les nouveaux.

7. Sélectionnez la banque cible et appuyez sur OK pour charger la banque source.

**Attention :** Si vous confirmez, toutes les données User stockées dans la banque de la mémoire seront supprimées.

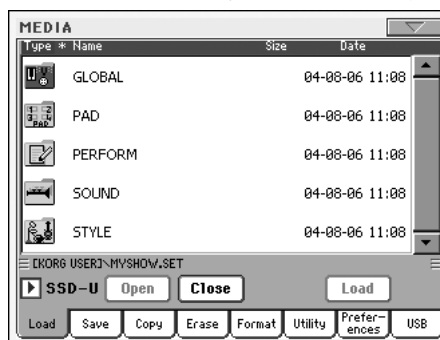
**Note :** Si des Sounds ou des Drum Kits basés sur des échantillons PCM externes sont supprimés, choisissez la commande "Delete" dans le menu de la page du mode Sampling pour supprimer les échantillons inutilisés (voir dans le chapitre "Advanced Edit" du CD Accessory fourni avec l'instrument).

**Note :** Si vous chargez une banque de Sons et qu'un Son (ou plusieurs) ou un Drum Kit (ou plusieurs) utilise un échantillon PCM externe, cet échantillon est automatiquement chargé (même si déjà présent dans la mémoire). Ainsi, tous les échantillons nécessaires sont toujours chargés avec les Sons (ou les Drum Kits) qui les utilisent. Voir également dans les chapitres "PCM Autoload" et "Bouton Load PCM" à la page 283.

## Charger un seul paramètre

Il suffit d'une seule opération pour charger individuellement un paramètre User (ou Favorite Style).

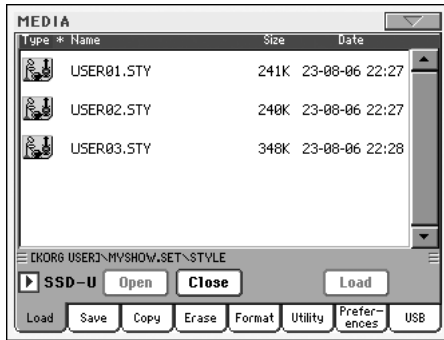
1. Si les données sont stockées sur un dispositif externe, connectez le dispositif à l'un des ports USB Host.
2. Sélectionnez le dispositif source en appuyant sur le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.
3. Si le fichier recherché est stocké dans un autre dossier, sélectionnez-le successivement et appuyez sur le bouton Open pour l'afficher. Appuyez sur le bouton Close pour retourner en arrière, c'est à dire rétablir le dossier principal.
4. Sélectionnez le dossier ".SET" qui contient les données que vous voulez charger et appuyez sur Open pour afficher le dossier ".SET". L'écran affiche une liste de données User (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style, etc.).



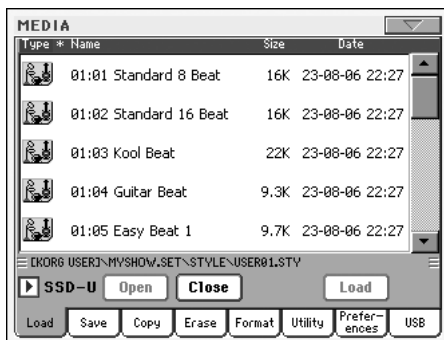
5. Sélectionnez le dossier qui contient le type de données recherchées et appuyez sur Open pour afficher le dossier



sélectionné. L'écran affiche une liste de banques User (ou Favorite Style).



6. Sélectionnez la banque désirée et appuyez sur Open pour l'afficher. L'écran affiche une liste de paramètres User (ou Favorite Style).



7. Sélectionnez le paramètre désiré et appuyez sur Load pour confirmer le chargement. L'écran affiche une boîte de dialogue vous demandant de sélectionner l'un des emplacements User (ou Favorite Style) de la mémoire.



Dans la page ci-dessus, le Style précédemment sélectionné sera chargé sur l'emplacement 01 de la banque U01 (bouton USER1) de la mémoire. Le Style présent sur cet emplacement sera supprimé et remplacé par le nouveau.

Les emplacements vides sont indiqués par <empty>.

8. Sélectionnez l'emplacement cible et appuyez sur OK pour confirmer le chargement du fichier source.

**Attention :** Si vous confirmez, le paramètre précédemment stocké dans la mémoire sera supprimé.

**Note :** Si des Sounds ou des Drum Kits basés sur des échantillons PCM externes sont supprimés, choisissez la commande "Delete" dans le menu de la page du mode Sampling pour supprimer les échantillons inutilisés (voir dans le chapitre "Advanced Edit" du CD Accessory fourni avec l'instrument).

**Note :** Si vous chargez un Son (ou un Drum Kit) qui utilise un échantillon PCM externe, cet échantillon est automatiquement chargé (même si déjà présent dans la mémoire). Ainsi, tous les échantillons nécessaires sont toujours chargés avec le Son (ou le Drum Kit) qui les utilise. Voir également dans les

chapitres "PCM Autoload" et "Bouton Load PCM" à la page 283.

## Charger des données du Pa800

Vous chargez des données du Pa800 exactement comme si elles avaient été réalisées avec votre Pa2X. De même, toutes les données du Pa2X peuvent être lues par le Pa800.

## Charger des données du Pa1X

Vous chargez des données du Pa1X exactement comme si elles avaient été réalisées avec votre Pa2X. Il y a quelques petites différences entre les paramètres effectifs. Rappelez-vous que Voice Harmony n'a que 3 voix dans le Pa2X, tandis que le Pa1X en a 4. Il manque également d'autres paramètres dans la section Voice Processor.

De même, la plupart des données du Pa2X sont reconnues par le Pa1X (à condition qu'il installe la version 3.0 du Système d'exploitation). Néanmoins, rappelez-vous que :

- Le Pa2X possède une plus grande plage d'effets qui n'existent pas sur le Pa1X.
- Le SongBook étant organisé différemment et son contenu étant différent, les Styles sélectionnés seront différents.

Les Styles de Guitar Mode et les tableaux NTT ne sont pas chargés.

## Charger des données des instruments Pa80/60/50

Vous chargez des données des instruments Pa80/60/50 exactement comme si elles avaient été réalisées avec votre Pa2X. La seule différence est que le dossier "SOUND" du Pa2X est dénommé "PROGRAM" dans les Pa80/60/50. Il en résulte que, pour charger des Sons des Pa80/60, vous devez procéder comme suit :

- Soit vous renommez le dossier "PROGRAM" sous la dénomination "SOUND" (à l'aide d'un ordinateur) avant de charger le dossier ".SET" ;

soit

- Vous chargez en premier le dossier ".SET" et ensuite, séparément, vous chargez le fichier ".PCG" contenu dans le dossier "PROGRAM".

## Charger des données des instruments i-Series

Les Styles des instruments i-Series sont compatibles avec le Pa2X. Vous pouvez les charger exactement comme des données du Pa2X.

1. Copiez les données des instruments i-Series dans un dispositif USB, ou transférez les dans la section interne SSD-U ou dans le disque dur du Pa2X.
2. Appuyez sur MEDIA pour afficher le mode media. Si nécessaire, sélectionnez la page Load.
3. Dans la page Load, sélectionnez le dispositif qui contient les données i-Series dans le menu à sous-menu Device.



4. Pour la lecture d'une disquette d'un i30, sélectionnez le dossier ".SET" et appuyez sur le bouton Open à l'écran.
5. Sélectionnez le dossier ".STY".

6. Maintenant, vous pouvez charger tout le dossier ".STY" ou l'ouvrir et sélectionner un Style spécifique.

- Pour charger tout le dossier, appuyez sur le bouton Load à l'écran. Si le dossier contient plus de 16 Styles, ils seront chargés dans les banques USER consécutivement, sinon, sélectionnez l'une des trois banques USER Style dans la mémoire. Lorsque la banque cible est sélectionnée, appuyez sur Load pour charger la banque. L'écran affiche le message "Are you sure?" (sûr). Appuyez sur OK pour confirmer ou sur Cancel pour annuler l'opération.

- Pour charger un Style, appuyez sur Open à l'écran pour afficher le dossier ".STY". L'instrument effectue une conversion et il faut attendre quelques instants, jusqu'à ce que l'opération soit terminée.

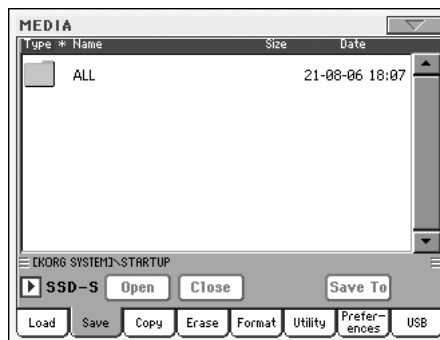
Sélectionnez le Style à charger et appuyez sur Load. Sélectionnez un emplacement cible dans la mémoire. Lorsque l'emplacement cible est sélectionné, appuyez sur Load pour charger le Style. L'écran affiche le message "Are you sure?" (sûr). Appuyez sur OK pour confirmer ou sur Cancel pour annuler l'opération.

**Note :** Le chargement de tout un dossier ".SET" d'une disquette i30 est parfois très long à cause de la conversion du format.

7. Affichez le mode Style Play et sélectionnez (l'un des) le Style sélectionné. Réglez le Tempo, ensuite sélectionnez "Write Current Style Performance" pour saisir les modifications dans la Style Performance. Appuyez deux fois sur OK pour confirmer.
8. Vu les différences entre les Sons, probablement vous devrez effectuer quelques réglages sur les Styles précédents lorsqu'ils auront été chargés dans le Pa2X (modifiez le Son, le Volume, le Pan, le Tempo, la Drum Mapping, le Wrap Around, etc.)
9. Pour affecter un Son aux pistes de Style effectives, vérifiez que le paramètre "Sons originaux du Style" est bien décoché (voir à la page 95).
10. Sauvegardez de nouveau la Style Performance. Sélectionnez "Write Current Style Performance" pour saisir les modifications dans la Style Performance. Appuyez sur OK pour confirmer.

## Save (sauvegarder)

Dans cette page vous sauvegardez les données User stockées dans la mémoire interne sur un dispositif de sauvegarde (par ex. un disque dur ou une clé USB). Vous pouvez sauvegarder des fichiers, des banques ou tous les fichiers User et Favorite Styles de la mémoire interne (par ex. la SSD).



**Note :** Uniquement les fichiers qui peuvent être sauvegardés sont affichés dans cette page. Tous les autres fichiers sont cachés.

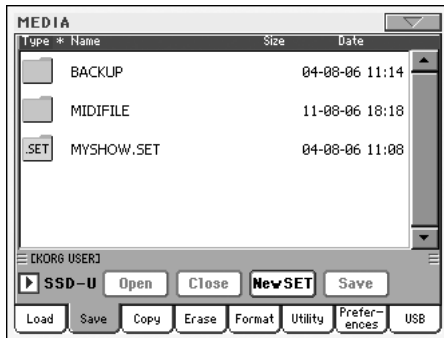
Les types de fichiers stockés dans la mémoire sont les suivants :

Type de fichier/ dossier...	...contient...	...et sera sauvegardé sur dispositif sous forme de...
All	Toutes les données User stockées dans la mémoire	dossier .SET
Style	Les Styles USER 01-03 et les Favorite Styles 01-10	dossier STYLE dans un dossier .SET
Sound	Les Sons et les Drum Kits USER	dossier SOUNDS dans un dossier .SET
Pad	Les Pads USER	dossier PAD dans un dossier .SET
Perform (Performances)	Les Performances	dossier PERFORM dans un dossier .SET
SongBook	La base de données de SongBook	dossier SONGBOOK dans un dossier .SET
PCM	Tous les Multisamples stockés dans la SSD et les Samples stockés dans la RAM	dossier PCM dans un dossier .SET
Global	Le Global. Tous les paramètres identifiés par ▶GBL, ainsi que les divers chapitres sont sauvegardés dans Global. De même les Voice Processor presets.	dossier GLOBAL dans un dossier .SET. Un fichier .VOC est créé dans le dossier GLOBAL contenant les Voice Processor presets

## Sauvegarder tout le contenu de la mémoire

Il suffit d'une seule opération pour sauvegarder tout le contenu de la mémoire.

1. Si vous sauvegardez sur un dispositif externe, connectez le dispositif à l'un des ports USB Host.
2. Tout le contenu ("All") de la mémoire interne est automatiquement affiché. Sélectionnez le contenu et appuyez sur Save pour confirmer la sélection. L'écran affiche la liste des fichiers du dispositif cible.



3. Si nécessaire, sélectionnez un dispositif cible différent avec le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif cible est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.
4. Maintenant vous pouvez :
  - Soit appuyer sur le bouton New SET et créer un nouveau dossier ".SET" (voir dans le chapitre "Créer un nouveau dossier ".SET"" à la page 20)
  - Soit sélectionner un dossier ".SET" déjà présent.
5. Appuyez sur Save pour confirmer. L'écran affiche une boîte de dialogue avec un message vous demandant de sélectionner le type de donnée à sauvegarder :



Dans la boîte de dialogue ci-dessus, cochez tous les types de données que vous voulez sauvegarder sur le dispositif.

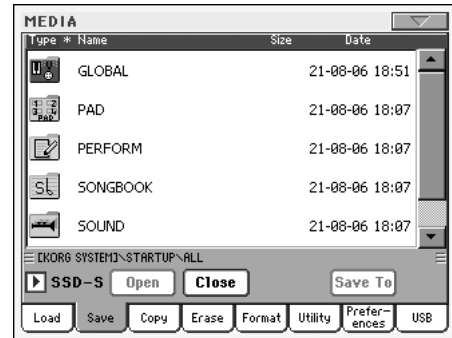
6. Appuyez sur OK pour confirmer ou sur Cancel pour annuler l'opération.

**Attention :** Si vous confirmez, toutes les données du type sélectionné précédemment sauvegardées dans le dossier cible seront supprimées et remplacées par les nouvelles.

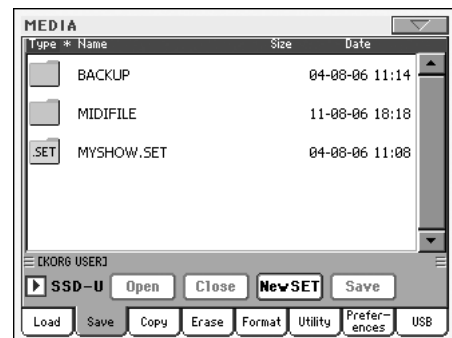
## Sauvegarder toutes les données d'un type spécifique

Vous pouvez également sauvegarder toutes les données d'un type spécifique en sélectionnant le dossier correspondant.

1. Si vous sauvegardez sur un dispositif externe, connectez le dispositif à l'un des ports USB Host.
2. Tout le contenu ("All") de la mémoire interne est automatiquement affiché. Sélectionnez le contenu et appuyez sur Open pour l'afficher. L'écran affiche une liste de tous les types de données User (chaque type dans un dossier séparé).



3. Sélectionnez le dossier contenant le type de données à sauvegarder et appuyez sur Save To pour confirmer la sélection. L'écran affiche la liste des fichiers du dispositif cible.



4. Si nécessaire, sélectionnez un dispositif cible différent avec le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif cible est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.

5. Maintenant vous pouvez :

- Soit appuyer sur le bouton New SET et créer un nouveau dossier ".SET" (voir dans le chapitre "Créer un nouveau dossier ".SET"" à la page 20)

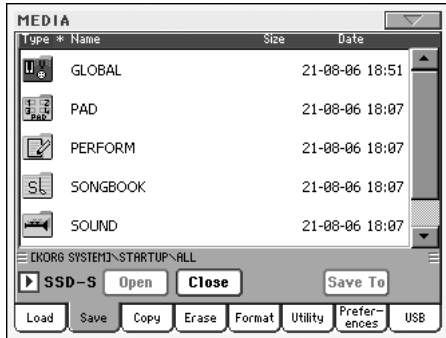
- Soit sélectionner un dossier ".SET" déjà présent et appuyer sur Save pour confirmer.

**Attention :** Si vous confirmez, toutes les données du type sélectionné précédemment sauvegardées dans le dossier cible seront supprimées et remplacées par les nouvelles.

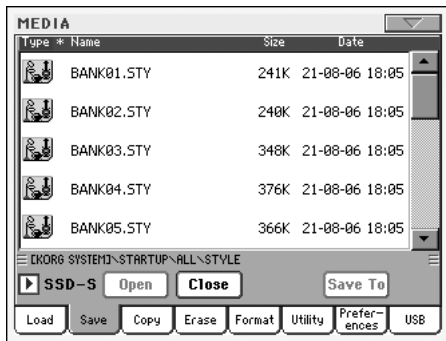
## Sauvegarder une banque

Il suffit d'une seule opération pour sauvegarder individuellement une banque User. Chaque banque correspond à un bouton du tableau de bord de l'instrument (par ex. un bouton de la section STYLE).

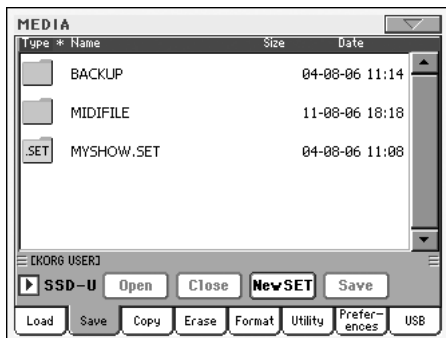
1. Si vous sauvegardez sur un dispositif externe, connectez le dispositif à l'un des ports USB Host.
2. Tout le contenu ("All") de la mémoire interne est automatiquement affiché. Sélectionnez le contenu et appuyez sur Open pour l'afficher. L'écran affiche la liste des types de données User (chaque type dans un dossier séparé).



3. Sélectionnez le dossier contenant le type de données à sauvegarder et appuyez sur Open pour l'afficher. L'écran affiche la liste des fichiers des banques qui y sont stockés.



4. Sélectionnez la banque à sauvegarder et appuyez sur Save To pour confirmer la sélection. L'écran affiche la liste des fichiers du dispositif cible.



5. Si nécessaire, sélectionnez un dispositif cible différent avec le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif cible est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.

6. Maintenant vous pouvez :

- Soit appuyer sur le bouton New SET et créer un nouveau dossier ".SET" (voir dans le chapitre "Créer un nouveau dossier ".SET"" à la page 20)

- Soit sélectionner un dossier ".SET" déjà présent et appuyer sur Save pour confirmer.

7. L'écran affiche une boîte de dialogue avec un message vous demandant de sélectionner l'un des emplacement User (ou Favorite Style) disponibles dans le dossier :



Dans la boîte de dialogue ci-dessus, la banque de Styles précédemment sélectionnée sera sauvegardée dans la banque User 01 (correspondante au bouton USER1) du dossier sélectionné. Il y a trois banques User.

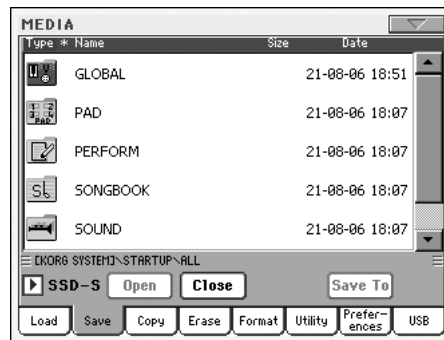
8. Appuyez sur OK pour confirmer ou sur Cancel pour annuler l'opération.

**Attention :** Si vous confirmez, la même banque sauvegardée dans le dossier cible sera supprimée et remplacée par la nouvelle.

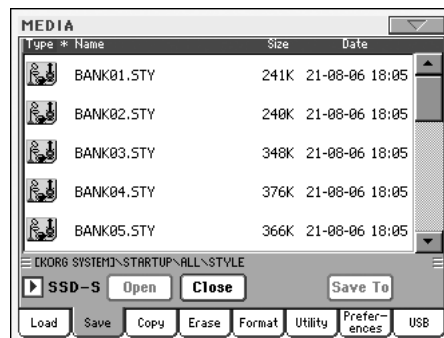
## Sauvegarder un paramètre

Il suffit d'une seule opération pour sauvegarder individuellement un paramètre User.

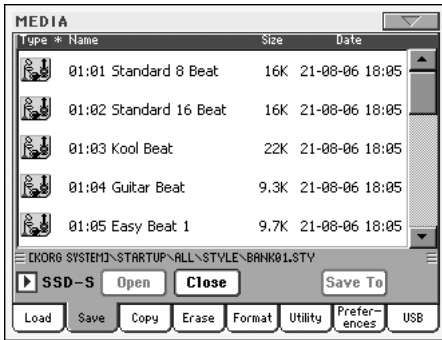
1. Si vous sauvegardez sur un dispositif externe, connectez le dispositif à l'un des ports USB Host.
2. Tout le contenu ("All") de la mémoire interne est automatiquement affiché. Sélectionnez le contenu et appuyez sur Open pour l'afficher. L'écran affiche la liste des types de données User (chaque type dans un dossier séparé).



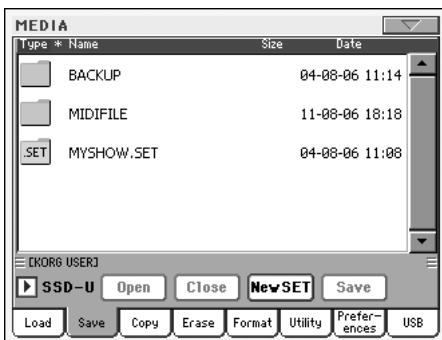
3. Sélectionnez le dossier contenant le type de données à sauvegarder et appuyez sur Open pour l'afficher. L'écran affiche la liste des fichiers des banques qui y sont stockés.



4. Sélectionnez la banque à sauvegarder et appuyez sur Open pour ouvrir individuellement les fichiers.



5. Après avoir sélectionné le fichier à sauvegarder, appuyez sur Save To pour confirmer la sélection. L'écran affiche la liste des fichiers du dispositif cible.



6. Si nécessaire, sélectionnez un dispositif cible différent avec le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif cible est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.

7. Maintenant vous pouvez :

- Soit appuyer sur le bouton New SET et créer un nouveau dossier ".SET" (voir dans le chapitre "Créer un nouveau dossier ".SET"" à la page 20)
- Soit sélectionner un dossier ".SET" déjà présent et appuyer sur Save pour confirmer.

8. L'écran affiche une boîte de dialogue avec un message vous demandant de sélectionner l'un des emplacements User (ou Favorite Style) disponibles dans le dossier sélectionné



Dans la boîte de dialogue ci-dessus, le Style précédemment sélectionné sera sauvegardé sur l'emplacement 01 dans la banque U01 (correspondante au bouton USER1) du dossier sélectionné.

9. Appuyez sur OK pour confirmer ou sur Cancel pour annuler l'opération.

**Attention :** Si vous confirmez, le même paramètre précédemment sauvegardé dans le dossier cible sera supprimé et remplacé par le nouveau.

## Créer un nouveau dossier ".SET"

Les données créées avec le Pa2X doivent être sauvegardées dans un dossier spécial doté de l'extension ".SET". Ces dossiers spéciaux peuvent être à leur tour sauvegardés dans des dossiers usuels.

Lors d'une sauvegarde, vous pouvez soit sauvegarder dans un dossier ".SET" déjà présent, soit en créer un nouveau de ce type. Pour ce faire, procéder comme suit :

1. Lorsque le répertoire du dispositif cible est affiché à l'écran, le bouton "New SET" est visualisé parmi les boutons affichés sous la liste de fichiers.



2. Appuyez sur le bouton New SET. L'écran affiche une boîte de dialogue avec un message vous demandant de saisir le nom du nouveau dossier ".SET".

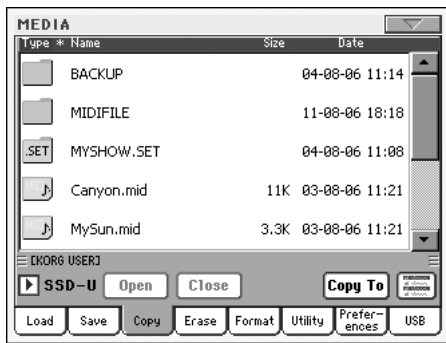


3. Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit où vous saisissez le nom ; ensuite appuyez sur OK pour confirmer et fermer la fenêtre de Text Edit. **Note :** L'extension ".SET" est automatiquement ajoutée au nom du fichier.
4. Appuyez sur OK pour créer le nouveau dossier et quitter la boîte de dialogue.

## Copy (copier)

Dans cette page vous copiez des fichiers individuels, des dossiers entiers (génériques ou “.SET”) ou le contenu de dossiers génériques. Vous pouvez copier dans le même dispositif ou d’un dispositif à un autre.

Pour préserver l’intégralité de la structure de données, vous ne pouvez pas ouvrir un répertoire “.SET” pendant une opération Copy, ni copier l’un de ses fichiers. Vous ne pouvez ouvrir que les répertoires génériques.



Contrairement aux pages Save et Load, dans cette page vous pouvez voir tous les types de fichier, non seulement ceux compatibles Pa-Series.

### Copier un dossier entier ou tout le contenu d’un dossier

Si aucun paramètre n’est sélectionné avec un dossier ouvert à l’écran, c’est le contenu du dossier qui sera copié et non pas le dossier même.

**Note :** Pendant les opérations Copy, vous ne pouvez pas ouvrir un répertoire “.SET”. Vous ne pouvez ouvrir que les répertoires génériques.

1. Si vous copiez dans (ou depuis) un dispositif externe, connectez le dispositif à l’un des ports USB Host.
2. Sélectionnez le dispositif source avec le menu à sous-menu Device.
3. Si le dossier recherché est contenu dans un autre dossier, sélectionnez-le et appuyez sur Open pour l’afficher. Appuyez sur le bouton Close pour retourner au dossier supérieur (parent).
4. Pour copier le contenu du dossier, sans copier le dossier lui-même, ne sélectionnez aucun paramètre.
5. Appuyez sur Copy To pour confirmer. Le dispositif cible est affiché.

**Note :** Si aucun dispositif n’est disponible, l’écran affiche le message “Device not found, or unknown format” (dispositif introuvable ou format inconnu). Un dispositif différent est automatiquement sélectionné.

6. Si nécessaire, sélectionnez le dispositif cible avec le menu à sous-menu Device.

7. Pour sélectionner un dossier différent, appuyez sur les boutons Open et Close pour vous déplacer dans les répertoires.
  - Pour copier dans un dossier générique déjà présent (et non pas un dossier “.SET”), sélectionnez ce dossier.
  - Pour copier dans le dossier en cours, ne sélectionnez aucun paramètre.
8. Lorsque la cible est sélectionnée, appuyez sur Copy.

Si un fichier ou un dossier ayant le même nom de la source de données est déjà présent dans le dispositif cible, l’écran affiche la boîte de dialogue “Overwrite” (voir dans le chapitre “Remplacer (procédure Overwriting) des fichiers ou des dossiers déjà présents” à la page 279).

Pendant une procédure Copy, une boîte de dialogue visualise l’avancement progressif de l’opération.



### Copier un seul fichier

Vous pouvez copier individuellement un fichier d’un dossier générique dans un dossier différent. Le fichier, ou le dossier, doit être positionné dans le chemin principal (c’est à dire le principal répertoire dans la hiérarchie du dispositif) ou dans un dossier générique. Vous ne pouvez pas copier des fichiers individuels d’un dossier “.SET”.

1. Si vous copiez dans (ou depuis) un dispositif externe, connectez le dispositif à l’un des ports USB Host.
2. Sélectionnez le dispositif source avec le menu à sous-menu Device.
3. Sélectionnez le dossier contenant le fichier à copier. Si le dossier recherché est contenu dans un autre dossier, sélectionnez-le et appuyez sur Open pour l’afficher. Appuyez sur le bouton Close pour retourner au dossier supérieur
4. Appuyez sur Open pour afficher le dossier contenant le fichier à copier.
5. Sélectionnez le fichier à copier et appuyez sur Copy To pour confirmer la sélection. L’écran affiche le dispositif cible.

**Note :** Si aucun dispositif n’est disponible, l’écran affiche le message “Device not found, or unknown format” (dispositif introuvable ou format inconnu). Un dispositif différent est automatiquement sélectionné.

6. Si nécessaire, sélectionnez le dispositif cible avec le menu à sous-menu Device.
7. Lorsque le dispositif cible est affiché à l’écran, sélectionnez le dossier cible. Appuyez sur Open pour afficher le dossier ou sur Close pour le fermer.
8. Lorsque la cible est sélectionnée, appuyez sur Copy.

Si un fichier ou un dossier ayant le même nom de la source de données est déjà présent dans le dispositif cible, l’écran affiche la boîte de dialogue “Overwrite” (voir dans le chapitre “Remplacer (procédure Overwriting) des fichiers ou des dossiers déjà présents” à la page 279).

## Sélection multiple de fichiers

Dans les pages Copy et Erase du mode Media, vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers ou dossiers en une seule opération avant de lancer la procédure. Les fichiers ou les dossiers peuvent être sélectionnés consécutivement (par ex. une colonne) ou séparément (par ex. avec d'autres fichiers ou dossiers mélangés).

Pour choisir le mode de sélection des fichiers ou des dossiers, utilisez le bouton de commande Mode visualisé sur la droite de la page pour choisir une option pour le bouton SHIFT:




Choisissez cette option pour sélectionner des fichiers ou des dossiers de manière consécutive (par ex. dans une colonne).




Choisissez cette option pour sélectionner des fichiers ou des dossiers de manière non consécutive (par ex. avec d'autres fichiers ou dossiers mélangés).

### Pour sélectionner plusieurs fichiers ou dossiers consécutivement :

1. Appuyez sur le bouton Mode pour choisir l'option  pour le bouton SHIFT.
2. Sélectionnez le premier fichier ou dossier qui doit être sélectionné.
3. Appuyez et gardez enfoncé le bouton SHIFT.
4. Sélectionnez le dernier fichier ou dossier qui doit être sélectionné.
5. Relâchez le bouton SHIFT.

### Pour sélectionner plusieurs fichiers ou dossiers de manière non consécutive :

1. Appuyez sur le bouton Mode pour choisir l'option  pour le bouton SHIFT.
2. Sélectionnez le premier fichier ou dossier qui doit être sélectionné.
3. Appuyez et gardez enfoncé le bouton SHIFT.
4. Sélectionnez le deuxième fichier ou dossier qui doit être sélectionné.
5. Toujours en gardant le bouton SHIFT enfoncé, continuez à sélectionner les autres fichiers ou dossiers qui doivent être sélectionnés.
6. Relâchez le bouton SHIFT.

### Pour désélectionner les fichiers ou les dossiers :

- Pour désélectionner un ou plusieurs fichiers sans pour autant tout désélectionner, gardez enfoncé le bouton SHIFT et survolez le fichier ou le dossier qui doit être désélectionné.
- Pour désélectionner toute la sélection en une seule opération, sélectionnez tous les fichiers ou tous les dossiers. Tous les fichiers ou dossiers ainsi sélectionnés seront désélectionnés.

## Remplacer (procédure Overwriting) des fichiers ou des dossiers déjà présents

Lorsque vous copiez des fichiers, un fichier ou un dossier d'un élément source, il se peut que le même nom de ces fichiers, de ce fichier ou de ce dossier, soit déjà présent dans le dispositif cible. Dans ce cas, votre Pa2X vous demande si vous désirez le remplacer par le nouveau.

Lorsque le nom de l'élément source coïncide avec celui d'un élément du dispositif cible, l'écran affiche la boîte de dialogue suivante :

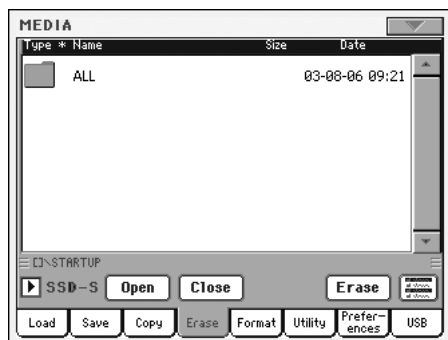


- |              |   |
|--------------|---|
| Cancel       | La procédure s'interrompt.  |
| No           | Le fichier, ou le dossier, n'est pas remplacé. Le fichier, ou le dossier, source n'est pas copié. La procédure continue avec les autres fichiers ou dossiers.   |
| Yes          | Le fichier, ou le dossier, est remplacé. La procédure continue avec les autres fichiers ou dossiers.  |
| Yes (to) All | Le fichier, ou le dossier, est remplacé. Tous les fichiers, ou dossiers, déjà présents avec le même nom seront automatiquement remplacés sans que l'écran n'affiche la boîte de dialogue. La procédure continue avec les autres fichiers ou dossiers. |



## Erase (supprimer)

La fonction Erase permet de supprimer les fichiers et les dossiers stockés dans les dispositifs de sauvegarde.



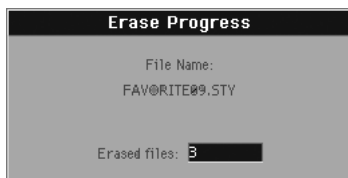
Avec la fonction Erase, vous sélectionnez la mémoire interne de système (dispositif SSD-S) et vous y supprimez les fichiers. Naturellement, vous ne pouvez pas supprimer les fichiers dans la mémoire interne si le système d'exploitation est en train de les utiliser.

Contrairement aux pages Save et Load, dans cette page vous pouvez voir tous les types de fichier, non seulement ceux compatibles Pa-Series.

### Procédure Erase

1. Si vous supprimez des données stockées sur un dispositif externe, connectez le dispositif à l'un des ports USB Host.
2. Si nécessaire, sélectionnez un dispositif différent avec le menu à sous-menu Device.
3. Si le dossier recherché est contenu dans un autre dossier, sélectionnez-le et appuyez sur Open pour l'afficher. Appuyez sur le bouton Close pour retourner au dossier supérieur (parent).
4. Sélectionnez le fichier ou le dossier à supprimer.
5. Appuyez sur Erase pour supprimer le paramètre sélectionné.

Pendant la procédure de suppression, l'écran affiche une boîte dialogue qui visualise l'avancement de l'opération.

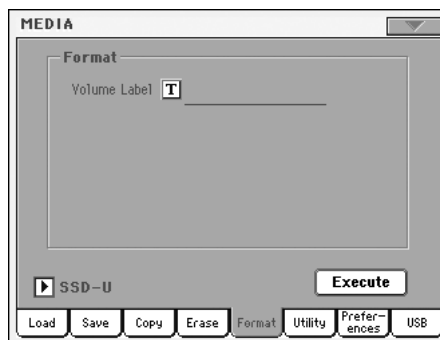


### Sélection multiple de fichiers

Voir les informations détaillées relatives à la sélection de plusieurs fichiers, ou dossiers, à supprimer en une seule opération dans le chapitre "Sélection multiple de fichiers" à la page 279.

## Format (formater)

La fonction Format vous permet d'initialiser un dispositif de sauvegarde. Le Pa2X utilise un format compatible avec les PC :



**Attention :** Le formatage d'un dispositif provoque la perte de toutes les données qui y sont contenues, pour toujours !

### Volume Label

Utilisez ce paramètre pour affecter un nom au dispositif qui doit être formaté.

Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit où vous saisissez le nom. Ensuite, appuyez sur OK pour confirmer et fermer la fenêtre Text Edit.

**Note :** Lorsque vous modifiez le nom d'un dispositif contenant des fichiers MIDI ou des fichiers MP3 utilisés par SongBook, les liaisons sont interrompues. On conseille donc de donner au dispositif le même nom qu'il avait avant le formatage.

### Bouton Execute

Après avoir réglé toutes les options de la page, appuyez sur ce bouton pour exécuter la commande Format.

### Procédure de Formatage

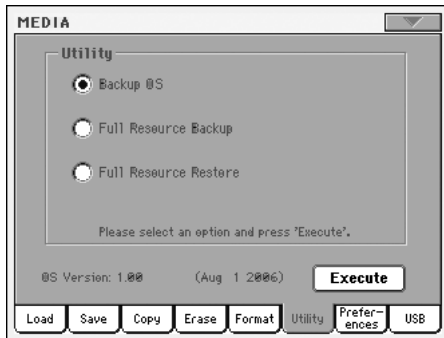
Pour formater un dispositif, procédez comme suit :

1. Si vous formatez un dispositif externe, connectez le dispositif à l'un des ports USB Host.
2. Appuyez sur le bouton Execute à l'écran pour confirmer l'opération de formatage.
3. L'écran affiche le message "If you confirm, all data in the media will be lost. Are you sure?" (Si vous confirmez, toutes les données seront effacées. Sûr ?). Appuyez sur Yes pour confirmer ou sur No pour annuler l'opération.

**Note :** Lors du formatage du disque dur ou d'un dispositif USB externe, l'écran affiche un message supplémentaire pour empêcher la perte accidentelle des données.

## Utility (utilitaire)

Dans cette page, il y a une série d'utilitaires nécessaires pour effectuer des copies de sécurité et des restaurations.



### Backup OS

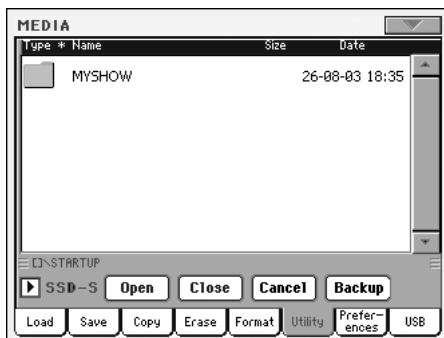
Cette commande vous permet d'effectuer une copie de sécurité du système d'exploitation sur un dispositif cible. Un fichier ".PKG" sera créé.

**Note :** Vous n'avez pas fait de copie de sécurité et vous avez perdu vos données internes ? Contactez notre page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) et téléchargez-les. Le système d'exploitation (OS) original est également disponible dans le CD Accessory fourni avec votre Pa2X.

1. Si vous effectuez une copie de sauvegarde sur un dispositif externe, connectez le dispositif à l'un des ports USB Host.

Vérifiez la taille de mémoire disponible dans le dispositif cible, sinon la procédure de Backup ne pourra pas être effectuée. La copie de sécurité du système d'exploitation nécessite d'environ 6 Mo.

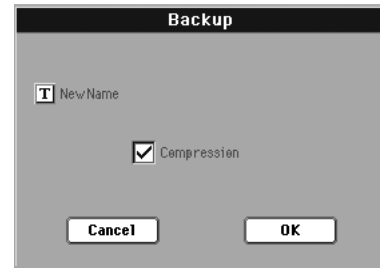
2. Sélectionnez la commande Backup OS, ensuite appuyez sur le bouton Execute à l'écran. Le dispositif cible est visualisé.



3. Si nécessaire, sélectionnez un dispositif différent dans le menu à sous-menus Device.
4. Si vous désirez sauvegarder les données dans un autre dossier, sélectionnez-le successivement et appuyez sur le bouton Open pour l'ouvrir. Appuyez sur le bouton Close pour retourner au dossier supérieur.
5. Sélectionnez le dossier dans lequel sauvegarder les données et appuyez sur Backup pour lancer la procédure de sauvegarde. Si vous n'avez rien sélectionné, les données seront sauvegardées dans le répertoire couramment sélectionné.

Après avoir appuyé sur Backup, l'écran affiche une boîte de dialogue qui vous demande de sélectionner un nom pour

votre copie de sécurité et si vous désirez activer/désactiver la compression de la copie de sécurité.



Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour ouvrir la fenêtre Text Edit dans laquelle saisir le nom. Confirmez en appuyant sur OK.

On conseille de cocher la case Compression pour économiser de la place sur le dispositif de sauvegarde. Il faut signaler toutefois que si la compression est activée, l'opération de sauvegarde sera bien plus longue.

6. Appuyez sur OK pour lancer l'opération de copie de sécurité.
7. Lorsque l'opération est terminée, conservez la copie (amovible) de sécurité en lieux sûrs.

### Full Backup Resources

Cette commande permet d'effectuer une copie de sécurité de toutes les données d'usine et des Ressources Musicales User, à l'exception du Système d'exploitation. Les fichiers sont sauvegardés sur un dispositif cible dans un fichier ayant l'extension ".BKP".

**Note :** Vous n'avez pas fait de copie de sécurité et vous avez perdu vos données internes ? Contactez notre page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) et téléchargez les données originales. Une copie de sécurité des données originales est également disponible dans le CD Accessory fourni avec l'instrument.

Choisissez cette commande et procédez comme pour la sauvegarde du Système d'exploitation vue plus haut. La taille de mémoire nécessaire dans le dispositif cible dépend de la quantité de données que vous désirez sauvegarder.

**Note :** Vous ne pouvez pas charger les données de ce fichier en utilisant les normales opérations Media > Load. Ce fichier n'est utilisé que sous forme d'archive. Pour sauvegarder des données qui doivent rester disponibles, par exemple pour charger des données User après avoir mis à jour les Ressources Musicales, il faut procéder à une opération Media > Save.

### Full Restore Resources

Cette commande rétablit totalement les données internes de défaut et User créées via la commande "Full Backup Resources".

**Attention :** Vous ne devez absolument pas jouer sur le clavier pendant une opération de rétablissement des données en mode Media. Vous devez attendre que le message "Wait" visualisé à l'écran disparaisse.

1. Si vous effectuez une copie de sauvegarde sur un dispositif externe, connectez le dispositif à l'un des ports USB Host.
2. Sélectionnez la commande Full Restore Resources, ensuite appuyez sur le bouton Execute à l'écran. Le dispositif cible est visualisé.

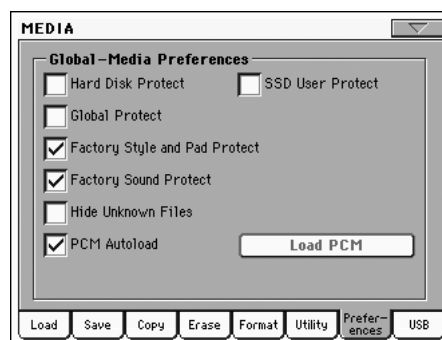
3. Si nécessaire, sélectionnez un dispositif différent dans le menu à sous-menus Device.
4. Défilez les fichiers pour trouver la copie de sécurité.
5. Lorsque la copie de sécurité (fichier ".BKP") est affichée à l'écran, sélectionnez-la et appuyez sur la commande Restore.
6. Lorsque l'opération est terminée, on conseille de mettre l'instrument hors tension et de nouveau sous tension.

### OS Version Number (numéro de la version OS)

Cette ligne affiche la version du Système d'exploitation installée. De temps en temps, visitez notre page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) pour vérifier si des nouvelles versions sont disponibles,

## Préférences (préférences)

Cette page présente plusieurs options de protection, plus l'option PCM Autoload.



### Hard Disk Protect

►GBLMed

Lorsque ce paramètre est activé (On), le disque dur est protégé en écriture.

*Note : Ce paramètre est sauvegardé dans la mémoire, mais non dans un dispositif de sauvegarde.*

### SSD User Protect

►GBLMed

Lorsque ce paramètre est activé (On), le secteur User de la mémoire SSD est protégé en écriture.

*Note : Ce paramètre est sauvegardé dans la mémoire, mais non dans un dispositif de sauvegarde.*

### Global Protect

►GBLMed

Lorsque vous chargez un fichier ".SET" (voir dans le chapitre "Charger toutes les données User" à la page 14), si ce paramètre est activé, il assure la protection de Global envers une reprogrammation de la part des nouvelles données chargées. Par conséquent, tous les paramètres de Global restent inchangés.

Lorsque vous chargez un fichier ".GLB" individuel, ce paramètre est ignoré et les paramètres de Global sont remplacés par les nouvelles données chargées.

*Note : Ce paramètre est sauvegardé dans la mémoire, mais non dans un dispositif de sauvegarde.*

### Factory Style and Pad Protect

Lorsque ce paramètre est activé, il protège les Styles fournis d'usine (ceux des banques de "8/16 BEAT" à "CONTEMP.") et les Pads d'usine (dénommés "Hit" et "Sequence" dans la fenêtre Pad Select) en écriture lors du chargement de données. Successivement, vous ne pouvez pas accéder à ces banques lorsque vous sauvegardez des données.

Lorsque ce paramètre est désactivé, vous pouvez charger ou sauvegarder vos propres Styles ou Pads même sur ceux d'usine (c'est à dire ceux des banques de "8/16 BEAT" à "CONTEMP.") et les Pads d'usine (dénommés "Hit" et "Sequence" dans la fenêtre Pad Select). De cette manière, vous pouvez personnaliser vos banques de Styles de défaut ou de Pads.

Les opérations Save All sauvegardent uniquement les banques de Style USER et FAVORITE.

**Note :** Ce paramètre est automatiquement réglé à On lors de la mise hors tension de l'instrument.

**Note :** Si malencontreusement vous effacez des données d'usine qui vous sont nécessaires, vous pouvez soit les charger à partir d'une disquette de Backup, soit chercher les Ressources Musicales originales dans le CD Accessory fourni avec l'instrument, soit les télécharger dans la page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com).

### Factory Sound Protect

Lorsque ce paramètre est activé (On), les Sons édités sont protégés en écriture envers le mode Edit Sound. Si désactivé (Off), vous pouvez librement sauvegarder les Sons édités dans les sections Factory ou User Sound.

**Attention :** Utilisez ce paramètre avec beaucoup de précautions ! La réorganisation des Sons Factory peut provoquer une incorrecte combinaison des Sons avec ceux des fichiers Styles et MIDI Standard.

**Note :** Lors de la mise hors tension de l'instrument, ce paramètre se rétablit automatiquement à On.

**Note :** Si malencontreusement vous effacez des données d'usine qui vous sont nécessaires, vous pouvez soit les charger à partir d'une disquette de Backup, soit chercher les Ressources Musicales originales dans le CD Accessory fourni avec l'instrument, soit les télécharger dans la page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com).

### Hide Unknown Files (cacher les fichiers inconnus)

Lorsque cette option est cochée, les fichiers n'appartenant pas à la recherche effectuée sont cachés pendant les opérations Media, en facilitant ainsi la recherche dans les répertoires.

### PCM Autoload

► GBL<sup>Med</sup>

Lorsque vous importez des Sons qui utilisent des échantillons PCM ou que vous créez un nouveau Son avec des échantillons enregistré en mode Sampling, les échantillons (ou Samples) sont sauvegardés dans un secteur (caché) PCM dans la mémoire interne HD.

Lorsque ce paramètre est activé (On), ces User PCM Samples sont automatiquement chargés lors de la mise sous tension de l'instrument et donc vous ne devez procéder à aucune opération de chargement.

Puisque le chargement de ces Sons prend beaucoup de temps, vous pouvez prédisposer votre instrument à charger automatiquement ou non ces échantillons lors de la mise sous tension.

Si les échantillons n'ont pas été chargés lors de la mise sous tension de l'instrument, il suffit d'appuyer sur le bouton Load PCM dans cette page pour les charger.

- |     |  |
|-----|--|
| On  | Lors de la mise sous tension de l'instrument, les échantillons User utilisés par certains Sons sont automatiquement chargés dans le secteur (caché) de la mémoire interne HD dans la RAM.  |
| Off | Lors de la mise sous tension de l'instrument, les échantillons externes utilisés par certains Sons ne sont pas automatiquement chargés. Par conséquent, ces Sons sont coupés. Pour les activer, il faut appuyer sur le bouton Load PCM pour les charger dans la RAM. |

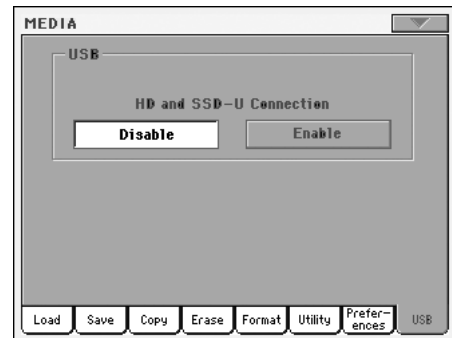
### Bouton Load PCM

Appuyez sur ce bouton pour charger dans la RAM tous les échantillons utilisés par certains Sons User sauvegardés sur un dispositif externe ou créés en mode Sampling.

Ce paramètre n'est pas disponible si aucun Son n'utilise un PCM Samples, si PCM Autoload est sélectionné ou si les PCM Samples ont été chargés (soit en appuyant sur le bouton, soit en entrant en mode Sampling).

## USB

Dans cette page, vous activez/désactivez le port USB Device pour le transfert de fichiers.



Le port USB Device vous permet d'accéder avec votre ordinateur (PC ou Mac) à la mémoire interne SSD-U et au disque dur. Pour ce faire, il vous suffit de brancher votre Pa2X à l'interface USB de l'ordinateur. Ainsi, vous pouvez rapidement échanger des fichiers entre votre Pa2X et un ordinateur.

**Note :** Windows 2000, XP et Vista, ainsi que Mac OS X fonctionnent directement avec le Pa2X. Vous ne devez donc installer aucun driver supplémentaire, ni sur PC, ni sur Mac (les drivers fournis dans le CD Accessory ne sont utilisés que pour la connexion MIDI Over USB).

**Note :** Lorsqu'une communication USB est activée, vous ne pouvez accéder à aucune des fonctions du Pa2X. La connexion MIDI Over USB est elle aussi désactivée.





### HD (ou disque dur) et SSD-U Connection

Normalement, le port USB est désactivé sur le Pa2X (tandis que l'instrument est toujours activé à la connexion MIDI). Appuyez sur le bouton Enable pour l'activer ou sur le bouton Disable (avec toutes les précautions nécessaires) pour le désactiver.

**Enable** Après avoir branché le Pa2X à un ordinateur par le biais d'un câble USB standard (le Pa2X est le dispositif USB B - ou esclave -, tandis que l'ordinateur est le dispositif USB A - ou pilote/Host -), appuyez sur ce bouton pour activer la communication.

Le témoin de MEDIA commence à clignoter pendant que l'ordinateur lit la mémoire interne SSD-U et le disque dur interne du Pa2X. Lorsque cette opération est terminée (elle peut durer quelques minutes, en fonction de la taille du disque dur), les icônes de la SSD-U et du disque dur sont affi-

chées parmi les dispositifs de sauvegarde branchés à l'ordinateur :

	SSD-U	HD
Windows	 KORG USER (G:)	 KORG HD (H:)
Macintosh	 KORG USER	 KORG HD

**Précaution :** Ne pas modifier les fichiers “.SET” sinon vous ne serez plus en mesure de les utiliser sur votre Pa2X. Utilisez la connexion USB uniquement pour échanger des données ou pour modifier des fichiers ordinaires.

**Note :** Après le lancement de la connexion USB, il faut parfois un peu de temps à l'ordinateur pour accéder aux données du Pa2X. Ceci dépend de la taille du disque dur et des données contenues dans la mémoire SSD-U ou dans le disque dur.

Disable

Appuyez sur ce bouton pour désactiver la connexion USB. Attention : avant de déconnecter, vérifiez que le transfert de données est terminé.

**Note :** La connexion USB est également automatiquement désactivée lorsque la communication USB est désactivée de la part de l'ordinateur.

Pour désactiver une communication USB sur un PC, il faut généralement sélectionner la commande dédiée en cliquant sur l'icône du dispositif USB avec le bouton droit de la souris. Avec le Mac, il suffit d'éjecter l'icône du dispositif USB, exactement comme pour un autre dispositif de sauvegarde.

**Astuce :** On conseille de déconnecter le port USB sur l'ordinateur plutôt que d'appuyer sur le bouton du Pa2X.

**Précaution :** Ne pas déconnecter une communication USB avant que l'ordinateur n'ait réellement terminé de transférer les fichiers. Parfois, l'indicateur signale que la procédure est terminée AVANT qu'elle ne soit finie.

**La déconnexion d'une communication USB (ou la déconnexion du câble USB) avant que le transfert ne soit terminé peut provoquer la perte des données.**

## Menu de la page


Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour le sélectionner. Survolez un point quelconque à l'écran pour fermer le menu sans sélectionner une commande.



### Create New Folder (créer un nouveau dossier)

Avec cette commande vous créez un nouveau dossier générique dans le répertoire de n'importe quel dispositif de sauvegarde ou dans un autre dossier générique. Vous pouvez créer des dossiers “.SET” avec cette commande, à condition que ces types de fichiers aient été créés pendant une opération de sauvegarde (Save) en appuyant sur le bouton New SET.




Appuyez sur le bouton  (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit dans laquelle vous saisissez le nom ; ensuite appuyez sur OK pour confirmer et fermer la fenêtre Text Edit.

### Rename (enregistrer sous)

Disponible uniquement si un fichier est sélectionné dans la liste des fichiers.

Avec cette fonction vous modifiez le nom d'un fichier ou d'un dossier. Pour préserver la structure des données, vous ne pouvez pas modifier des fichiers et des dossiers dans un dossier “.SET”. De même, vous ne pouvez pas modifier les 3 caractères qui composent l'extension des fichiers et les dossiers “.SET” qui identifient ce type de fichiers ou de dossiers.



Appuyez sur le bouton  (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit dans laquelle vous saisissez le nouveau nom ; ensuite appuyez sur OK pour confirmer et fermer la fenêtre Text Edit.



### Object info (infos de l'objet)

Avec cette commande vous affichez la taille de n'importe quel fichier ou dossier. L'écran visualise également le nombre de fichiers et de répertoires qui y sont stockés.



**Note :** La taille de *chaque fichier* est toujours affichée à droite du nom du fichier, dans n'importe quel type de liste :



### Device Info (infos du dispositif)

Avec cette commande vous affichez plusieurs infos relatives au dispositif de sauvegarde sélectionné. Pour sélectionner un autre dispositif, utilisez le menu à sous-menu Device disponible dans la plupart des pages Media, en bas à gauche.



Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit dans laquelle vous saisissez le nom (dénomination) du dispositif sélectionné ; ensuite appuyez sur OK pour confirmer et fermer la fenêtre Text Edit.

**Attention :** Si vous modifiez le nom du dispositif connecté au port USB-F ou USB-R et qu'il contient des fichiers Midi utilisés par des saisies de SongBook, ces saisies seront endommagées (suite à la rupture des liaisons avec des ressources stockées dans le dispositif).

Toutefois, cela n'endommage en aucune manière les ressources stockées dans la mémoire SSD-U ou dans le disque dur interne.

### Protect (protection)

Avec cette commande, vous activez la protection en écriture/effacement pour le fichier ou le dossier sélectionné. L'icône de verrouillage est affichée à côté du nom du fichier ou du dossier.

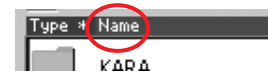


### Unprotect (pas de protection)

Sélectionnez cette commande pour "déverrouiller" le fichier ou le dossier sélectionné – si protégé.

### Ordered by Name (ordonner par nom)

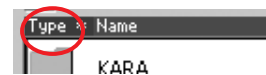
Sélectionnez cette option à l'écran pour afficher la liste des fichiers et des dossiers dans l'ordre alphabétique, avec les divers types de fichiers mélangés dans la liste. La dénomination Name, en haut de la liste de fichiers, est affichée en rouge.



Cette commande est la même de celle de survol de la dénomination Name en haut de la liste de fichiers.

### Ordered by Type (ordonner par type)

Sélectionnez cette option à l'écran pour afficher la liste des fichiers et des dossiers par type. Dans chaque type de groupe, les fichiers sont listés dans l'ordre alphabétique. La dénomination Type, en haut de la liste de fichiers, est affichée en rouge.



Cette commande est la même de celle de survol de la dénomination Type en haut de la liste de fichiers.

### Order by Size

Sélectionnez cette option à l'écran pour afficher la liste des fichiers et des dossiers par taille. La dénomination Size, en haut de la liste de fichiers, est affichée en rouge.



Cette commande est la même de celle de survol de la dénomination Size en haut de la liste de fichiers.

### Order by Date

Sélectionnez cette option à l'écran pour afficher la liste des fichiers et des dossiers par date. La dénomination Date, en haut de la liste de fichiers, est affichée en rouge.



Cette commande est la même de celle de survol de la dénomination Date en haut de la liste de fichiers.

### Ascending/Descending (croissant, décroissant)

Utilisez cette commande pour afficher en ordre croissant (Numéros, A...Z) et décroissant (Z...A, Numéros).

Cette commande est la même de celle de survol de la dénomination affichée en rouge en haut de la liste de fichiers. Chaque fois que vous survolez la dénomination, l'ordre croissant/décroissant est inversé.

### Write Global-Media Preference

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Media Preferences et y sauvegarder les réglages



effectués dans la page Preferences (voir dans le chapitre “Preferences (préférences)” à la page 25).



Les paramètres sauvegardés dans la case Media Preferences de Global sont identifiés par le symbole **GBL<sup>Med</sup>** dans le mode d'emploi.

## Manipuler les dispositifs de sauvegarde

Le Pa2X peut sauvegarder la plupart des données de la mémoire dans le disque dur interne, dans la mémoire interne SSD-U ou dans des dispositifs externes (tels que disques durs ou clés) connectés à l'un des ports USB Host. Quelques conseils relatifs à la manipulation de ces dispositifs.

### Protéger le disque dur en écriture

Vous pouvez protéger votre disque dur envers l'éventuelle écriture en utilisant le logiciel de protection disponible en mode Media (voir dans le chapitre “Hard Disk Protect” à la page 25).

### Protéger la mémoire interne SSD-U en écriture

Vous pouvez protéger la mémoire SSD-U envers l'éventuelle écriture en utilisant le logiciel de protection disponible en mode Media (voir dans le chapitre “SSD User Protect” à la page 282).

### Précautions

- Ne jamais enlever un dispositif ou déplacer l'instrument pendant que le dispositif est en fonction.
- Faites des copies de sécurité de vos données sauvegardées sur un dispositif afin de ne pas perdre vos données en cas d'endommagement du dispositif même. Vous pouvez sauvegarder vos données dans un ordinateur et, depuis celui-ci, les graver sur un CD ou un DVD. La mémoire interne SSD-U, ainsi que le disque dur, peuvent être copiés dans le disque dur d'un ordinateur via une connexion USB Device.
- Ne jamais transporter l'instrument avec un dispositif inséré dans les ports USB car cela peut l'endommager.
- Conservez vos dispositifs, ou l'instrument, à l'abri de champs magnétiques comme par exemple les appareils de télévision, les réfrigérateurs, les ordinateurs, les écrans, les haut-parleurs, les téléphones mobiles et les transformateurs. Les champs magnétiques sont en mesure d'altérer le contenu des dispositifs.
- Conservez vos dispositifs de sauvegarde dans des lieux frais et secs, à l'abri des rayons directs du soleil, de milieux sales et poussiéreux.
- Ne jamais poser des objets sur les dispositifs de sauvegarde.

Il est vivement conseillé de procéder régulièrement à des opérations de nettoyage des dispositifs. La défragmentation et la réparation des dispositifs internes peuvent être effectuées à l'aide des utilitaires d'un ordinateur avec le Pa2X connecté via USB.

### Problèmes pouvant se présenter

- L'usure, les champs magnétiques, l'humidité ou les saletés peuvent endommager les données sauvegardées sur un dispositif. Si nécessaire, vous pouvez essayer de récupérer vos données à l'aide d'un utilitaire pour ordinateur. On conseille toutefois de toujours effectuer une copie de sécurité des données.

## Fusionner des échantillons PCM provenant de sources diverses

Lorsque vous chargez un dossier doté d'extension .SET, tous les échantillons PCM contenus dans la mémoire sont supprimés. Malheureusement, on ne peut en aucune manière fusionner des échantillons différents en chargeant des dossiers .SET complets.

Pour fusionner des échantillons de sources diverses, vous devez charger soit des Sons individuels, soit des Drum Kits basés sur des échantillons PCM externes.

### Supprimer tous les échantillons et les multiéchantillon

1. Pour supprimer en une seule opération tous les échantillons et les multiéchantillon contenus dans la mémoire, appuyez sur le bouton SOUND pour afficher le mode Sound et ensuite appuyez sur le bouton RECORD pour afficher le mode Sampling.
2. Lorsque le mode Sampling est affiché, choisissez la commande "Delete Sample" dans le menu de la page. Cochez l'option "All Samples, MultiSample, DrumSamples" et appuyez sur OK pour supprimer tous les échantillons et les multiéchantillon.

**Attention :** Avant de procéder à l'opération d'effacement, vérifiez d'avoir effectué une copie de sauvegarde des données que vous voulez conserver.

3. Sélectionnez la commande "Exit from Record" dans le menu de la page pour quitter le mode Sampling.

### Créer un nouveau dossier .SET d'échantillons

1. Appuyez sur le bouton MEDIA pour afficher le mode Media. Allez à la page Load.
2. Ouvrez un premier dossier .SET contenant certains des échantillons PCM que vous désirez fusionner. Ouvrez le répertoire SOUND et ensuite l'une des banques USER : dans la banque, choisissez le premier Son ou le premier Drum Kit basé sur des échantillons que vous désirez charger. Appuyez sur Load et sélectionnez un emplacement User cible dans la mémoire.

Le Son (ou le Drum Kit) est chargé avec les échantillons PCM sur lesquels il est basé.

3. Procédez de même pour tous les autres Sons (ou Drum Kits) dont vous désirez effectuer le chargement.
4. Lorsque l'opération de chargement est terminée, sauvegardez un nouveau dossier .SET : vérifiez que l'option PCM est cochée dans la boîte de dialogue Save All (voir dans le chapitre "Sauvegarder tout le contenu de la mémoire" à la page 275 ou dans le chapitre "Sauvegarder toutes les données d'un type spécifique" à la page 275).

## Logiciel Bonus

Dans le Pa2X, trois dossiers ".SET" sont sauvegardés dans le CD Accessory fourni avec l'instrument, avec tout le contenu des collections "Real Drums" et "Turkish/Arabic World" Korg, vendues à l'origine sous cartes séparées pour les instruments des séries Pa80.

Ce sont des kits de sons d'excellente qualité, basés sur des échantillons PCM supplémentaires. Voir les informations détaillées en contactant notre page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com).

Pour charger ces sons, vous devez copier soit le dossier REAL-DRUM.SET, soit le dossier TA\_WORLD.SET dans la mémoire interne SSD-U ou dans le disque dur via une connexion USB et ensuite les chargez dans la mémoire. En chargeant le dossier BONUS\_SW.SET, vous pouvez charger les deux collections en même temps.

**Attention :** Lorsque vous chargez ces dossiers dans la mémoire, toutes les données de l'utilisateur (User data) présentes dans la mémoire sont supprimées. Sauvegardez vos données importantes sur disquette avant de charger le logiciel Bonus.

**Note :** Lors de la mise hors tension de l'instrument, tous les échantillons sont effacés de la mémoire RAM. Vous pouvez néanmoins les recharger tous les deux lors de la mise sous tension de l'instrument, soit automatiquement (voir dans le chapitre "PCM Autoload" à la page 241), soit manuellement (voir dans le chapitre "Load PCM button" à la page 241).

# MIDI

## Le MIDI, qu'est-ce que c'est ?

Voici un bref résumé du MIDI, en fonction du Pa2X. Si des informations détaillées vous intéressent, consultez les magazines et les livres spécialisés.

### En général

MIDI signifie Musical Instruments Digital Interface (Interface musicale pour instruments numériques). Cette interface vous permet de connecter deux instruments musicaux, ou un ordinateur ou plusieurs autres instruments.

Sous l'aspect d'un logiciel, le MIDI est un protocole qui décrit des messages pour jouer des notes et les contrôler. C'est une sorte de grammaire qui permet à des ordinateurs et à des instruments différents de parler le même langage de manière à savoir l'un l'autre ce qu'ils font.

Physiquement, votre Pa2X présente deux jeux de ports permettant aux messages MIDI de passer.

- L'interface MIDI présente trois bornes. La borne MIDI IN pour recevoir les données adressées par un autre dispositif ; la borne MIDI OUT pour transmettre des données à un dispositif connecté et la borne MIDI THRU pour renvoyer les données reçues sur MIDI IN (très utile en cas de connexion de plusieurs instruments).

- Le port USB Device qui remplace le jeu de bornes MIDI IN et OUT par un seul port et un seul câble. On conseille, pour l'utiliser dans une connexion MIDI, d'installer le Driver KORG USB-MIDI fourni dans le CD Accessory ou téléchargeable en contactant notre page d'accueil ([www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)).

Ces deux dispositifs sont les deux simultanément activés. C'est ainsi que vous pouvez brancher votre Pa2X à un ordinateur via le port USB et brancher un autre instrument avec port MIDI IN au port MIDI THRU de votre Pa2X.

### Canaux et messages

Pratiquement, un câble MIDI (ou USB) transmet 16 canaux de données. Pensez à un canal MIDI comme à une chaîne de télévision : le récepteur doit être réglé sur le même canal du transmetteur. C'est ce qui se vérifie avec les messages MIDI : lorsque vous adressez un message de Note On sur le canal 1, il sera reçu sur le canal 1 du dispositif connecté. Voilà la fonction multitimbre : plus d'un son peut être reproduit simultanément par le même instrument MIDI.

Les messages MIDI sont nombreux, mais les suivants sont les plus utilisés :

**Note On** – Ce message adresse une activation de note sur un canal spécifique. Les notes sont identifiées tant par leur nom (C4 qui signifie la clé de Do (ou C)) que par leur numéro (60 équivaut à C4). Le message de Note Off signifie que la touche a été relâchée et que la note ne joue plus. Parfois on utilise également le message de Note On avec valeur "0".

Le message de Note On transmet également une valeur de Velocity. Cette valeur indique à l'autre instrument la dynamique (le toucher) de reproduction de la note.

**After Touch** – Ce message est généré en appuyant sur une touche du clavier, après avoir joué la note. Généralement, il active un vibrato ou d'autres paramètres du son.

**Pitch Bend (PB)** – Vous pouvez générer ce message en activant la manette (mouvement X). La hauteur est transposée vers le haut ou vers le bas.

**Program Change (PC)** – Lorsque vous sélectionnez un son (Sound), un message de Program Change (changement de son) est généré sur le canal. Utilisez ce message avec celui de Control Change (changement de contrôle) 00 et 32 pour la sélection distante des données du Pa2X depuis un séquenceur ou un clavier-maître.

**Control Change (CC)** – C'est une vaste série de messages en mesure de contrôler la plupart des paramètres de l'instrument. Ci-dessous quelques exemples :

- CC00, ou Bank Select MSB, et CC32, ou Bank Select LSB. On utilise cette paire de messages, avec celui de Program Change, pour sélectionner un Son.
- CC01, ou Modulation. Ce message correspond au déplacement de la manette vers le haut. C'est normalement un effet de vibrato.
- CC07, ou Master Volume. Ce contrôleur permet de régler le volume du canal.
- CC10, ou Pan. Ce contrôleur règle la position du canal dans le panoramique stéréo.
- CC11, ou Expression. Ce contrôleur règle le volume des pistes correspondantes, avec la valeur maximum indiquant le réglage en cours du contrôle CC07.
- CC64, ou Pédale Damper. Utilisez ce contrôleur pour simuler la pédale Damper.

### Tempo

Tempo est un message global du MIDI et il n'est pas dédié à un canal spécifique. Chaque Morceau inclut des données de Tempo.

### Textes (Lyrics)

Le texte sur la musique n'est pas un événement standard MIDI. Votre Pa2X est en mesure de lire la plupart de ces types de fichiers disponibles sur le marché.

## Le MIDI Over USB, qu'est-ce que c'est ?

Votre Pa2X peut communiquer des données MIDI avec un ordinateur via le port USB Device au lieu des ports MIDI. L'avantage est que vous pouvez brancher votre Pa2X à votre ordinateur sans une interface MIDI dédiée.

La plupart des caractéristiques MIDI du Pa2X sont compatibles avec les ordinateurs équipés de Windows XP/Vista ou de Mac OS X ; aucun logiciel spécifique n'est nécessaire. Néanmoins, pour bénéficier facilement de toutes les caractéristiques du MIDI, on conseille d'installer le "KORG USB MIDI Driver", un logiciel spécifique que vous trouvez dans le CD fourni avec votre Pa2X. Les relatives instructions sont disponibles dans le logiciel même. Voir dans le chapitre "Installer le port Korg USB MIDI Driver" à la page 350

## Fichiers MIDI standard

Les fichiers Midi, ou Fichiers MIDI Standard (SMF), sont pratiques pour échanger des morceaux entre instruments musicaux. Le Pa2X est compatible d'usine pour lire les SMF et peut donc lire un morceau composé à l'ordinateur ou sauvegarder un morceau de manière à ce que le logiciel d'un ordinateur puisse le lire.

Les séquenceurs du Pa2X sont compatibles avec les SMF sauvegardés sous format 0 (toutes les données dans une piste ; c'est le format le plus diffus) et 1 (multipiste). Ils peuvent lire les SMF en mode Song Play et les modifier/sauvegarder en mode Sequencer. L'instrument est aussi en mesure de sauvegarder un Morceau sous forme SMF format 0 en mode Sequencer.

En mode Song Play, le Pa2X affiche les textes SMF sous format Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000, Edirol, GMX, HitBit, formats XF et les abréviations des accords SMF sous format Solton, M-live (Midisoft), GMX et format XF.

**Note :** Les marques enregistrées ci-dessus sont la propriété de ces marques. Aucune concession n'est délivrée dans cette liste.

Les Fichiers MIDI Standard sont généralement dotés d'extension ".MID" ou ".KAR".

## Le standard General MIDI

Le monde des instruments s'est donné, il y a quelques années, des règles standardisées. Le Standard General MIDI (GM) en est une conséquence. Cette extension établit les nouvelles règles de compatibilité MIDI entre instruments :

- Au minimum 16 canaux MIDI.
- Impérativement au moins 128 sons de base, correctement ordonnés.
- Un ordre standard pour le Drum Kit.
- Le canal 10 dédié au Drum Kit.

Une extension plus récente est le GM2, qui développe la base de données des Sons. Le Pa2X est compatible du point de vue de la gamme de sons avec le standard GM2.

## Le canal Global

Tout canal auquel l'option Global est affectée (voir dans le chapitre "MIDI: MIDI In Channels" à la page 224) est en mesure de simuler le clavier intégré du Pa2X. Lorsque le Pa2X est connecté à un clavier-maître, la transmission peut s'effectuer sur le canal Global du Pa2X.

Les messages MIDI reçus sur un canal Global, mais non ceux reçus sur un canal normal, sont affectés par l'état du bouton SPLIT, ainsi que par le point de partage du clavier. Par conséquent, si le témoin de SPLIT est allumé, les notes transmises au Pa2X via ce canal sont réparties par le point de partage sur les sections Upper (au-dessus du point de partage) et Lower (en dessous du point de partage).

Les notes qui arrivent sur le canal Global sont utilisées pour la reconnaissance d'accords de l'accompagnement automatique. Si le témoin de SPLIT est allumé, uniquement les notes en-dessous du point de partage seront utilisées. Ces notes seront combinées avec les canaux spéciaux Chord 1 et Chord 2.

## Les canaux Chord 1 et Chord 2

Deux canaux spéciaux Chord peuvent être prédisposés (voir à la page 248) pour transmettre au Pa2X des notes de reconnaissance d'accords. Les notes seront combinées aux notes en entrée sur le canal prédisposé en Global (les notes de Global ne sont reconnues que sous le point de partage, si le témoin de SPLIT est allumé).

Les canaux Chord ne sont affectés ni par le point de partage du clavier, ni par l'état du bouton SPLIT du tableau de bord. Toutes les notes – tant celles au-dessus que celles en dessous du point de partage – seront acheminées à la reconnaissance d'accords.

Les boutons de la section CHORD SCANNING fonctionnent de manière spécifique sur les canaux Chord :

- si LOWER est sélectionné, le mode de reconnaissance d'accords est prédisposé sur le paramètre "Chord Recognition Mode" en mode Style Play (voir à la page 115);
- si UPPER ou FULL sont sélectionnés, le mode de reconnaissance d'accords correspond toujours à Fingered 2 (vous devez jouer au moins trois notes pour composer l'accord).

Ces deux canaux sont particulièrement utiles pour les accordéonistes qui peuvent ainsi affecter un canal Chord différent aux accords et à la basse joués à la main gauche. De cette manière, les accords et la basse contribuent à la création d'accords pour la reconnaissance d'accords de l'accompagnement automatique.

## Le canal Control

Vous pouvez régler un canal MIDI IN à fonctionner en tant que canal Control (voir à la page 248), pour sélectionner les Styles et les Performances depuis un dispositif externe. Voir dans l'Appendice la liste des messages correspondant aux données internes du Pa2X.

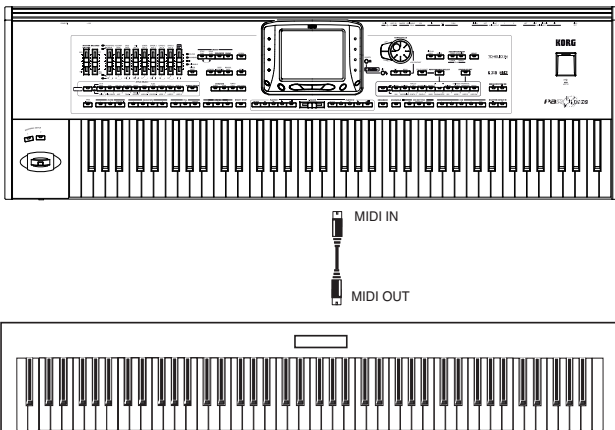
## MIDI Setup

Vous pouvez piloter votre Pa2X via un contrôleur externe, de manière à l'utiliser uniquement en tant que source de génération de sons. Pour vous faciliter la tâche de programmation des canaux MIDI, nous avons prédisposé une série de Setups MIDI (voir dans les chapitres "Midi Setup" à la page 101 pour le mode Style Play, "Midi Setup" à la page 143 pour le mode Song Play et "MIDI Setup" à la page 222 pour le mode Global).

Considérez chaque Setup MIDI comme un point de départ pour votre libre interprétation. Lorsque vous avez sélectionné le Setup MIDI le plus adapté à la connexion, vous pouvez modifier les paramètres à votre gré et les sauvegarder dans un MIDI Setup (voir dans le chapitre "Write Global - Midi Setup dialog box" à la page 216).

## Connecter le Pa2X à un clavier-maître

Vous pouvez piloter votre Pa2X à l'aide d'un clavier-maître ou d'un dispositif MIDI. Pour ce faire, connectez la borne MIDI OUT du clavier-maître à la borne MIDI IN du Pa2X. Le clavier-maître fonctionne ainsi en tant que clavier intégré du Pa2X s'il transmet sur le même canal programmé en tant que Global sur le Pa2X.



Si le clavier-maître transmet sur le canal Global du Pa2X, le point de partage et l'état du bouton SPLIT du tableau de bord affectent les notes transmises par le clavier-maître.

## Connexions et réglages

Pour connecter le clavier-maître au Pa2X, procédez comme suit :

1. Connectez la borne MIDI OUT du clavier-maître à la borne MIDI IN du Pa2X (on conseille la borne IN A).
2. Réglez le clavier-maître de manière à transmettre sur le canal Global du Pa2X (voir dans le chapitre "MIDI: MIDI In Channels" à la page 224).

En ce qui concerne la programmation du clavier-maître, consultez le mode d'emploi de ce dernier.

3. Sélectionnez le paramètre MIDI Setup. Pour ce faire, affichez la page "Page MIDI: MIDI Setup / General Controls" du mode Global ou la page dédiée dans les modes Style Play, Song Play ou Sequencer (voir dans les chapitres "Midi

Setup" à la page 101, "Midi Setup" à la page 143 et "Midi Setup" à la page 175).

**Note :** Vous pouvez sélectionner un MIDI Setup différent pour les modes Style Play, Song Play et Sequencer. Le MIDI Setup "1-Default" est automatiquement sélectionné lorsque vous affichez le mode Sound Edit. Par conséquent, si vous passez à un autre mode opérationnel, les réglages MIDI changent. Le MIDI Setup en cours de session est toujours affiché en mode Global.

4. Sélectionnez le MIDI Setup "Master Keyboard".

**Note :** Si vous chargez des nouvelles données de Global depuis un dispositif de sauvegarde, les réglages peuvent changer. Pour protéger les réglages contre tous changements, activez la fonction Global Protect (voir dans le chapitre "Global Protect" à la page 254).

5. Pour sauvegarder le MIDI Setup affecté au mode opérationnel sélectionné dans le Global, sélectionnez la commande "Write Global-Style Setup", "Write Global-Song Play Setup", "Write Global-Seq. Setup" ou "Write Global-Global Setup" dans le menu de la page.
6. Si nécessaire, appuyez sur l'un des boutons de la section MODE pour afficher le mode opérationnel désiré.

## Connecter le Pa2X à un accordéon MIDI

Il y a plusieurs types d'accordéons MIDI, chacun d'eux nécessitant des réglages MIDI différents. Une prédisposition spécifique du Pa2X est prévue pour chaque type. Sélectionnez l'un des MIDI Setups "Accordion" pour régler correctement tous les accordéons MIDI (voir à la page 246).

## Connexions et réglages

Pour connecter un accordéon au Pa2X, procédez comme suit :

1. Connectez la borne MIDI OUT de l'accordéon à la borne MIDI IN du Pa2X (on conseille la borne IN A).
2. Sélectionnez le paramètre MIDI Setup. Pour ce faire, affichez la page "Page MIDI: MIDI Setup / General Controls" du mode Global ou la page dédiée dans les modes Style Play, Song Play ou Sequencer (voir dans les chapitres "Midi Setup" à la page 101, "Midi Setup" à la page 143 et "Midi Setup" à la page 175).

**Note :** Vous pouvez sélectionner un MIDI Setup différent pour les modes Style Play, Song Play et Sequencer. Le MIDI Setup "1-Default" est automatiquement sélectionné lorsque vous affichez le mode Sound Edit. Par conséquent, si vous passez à un autre mode opérationnel, les réglages MIDI changent. Le MIDI Setup en cours de session est toujours affiché en mode Global.

3. Sélectionnez l'un des MIDI Setups "Accordion" disponibles.

**Note :** Si vous chargez des nouvelles données de Global depuis un dispositif de sauvegarde, les réglages peuvent changer. Pour protéger les réglages contre tous changements, activez la fonction Global Protect (voir dans le chapitre "Global Protect" à la page 254).



- Pour sauvegarder le MIDI Setup affecté au mode opérationnel sélectionné dans le Global, sélectionnez la commande "Write Global-Style Setup", "Write Global-Song Play Setup", "Write Global-Seq. Setup" ou "Write Global-Global Setup" dans le menu de la page.
- Si nécessaire, appuyez sur l'un des boutons de la section MODE pour afficher le mode opérationnel désiré.

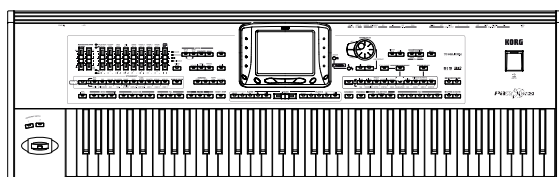
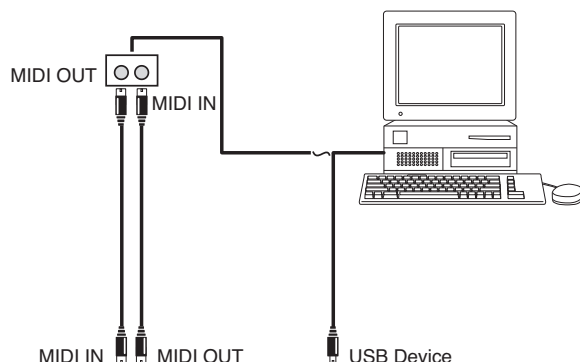
## Connecter le Pa2X à un séquenceur externe

Vous pouvez composer un nouveau Morceau sur un dispositif externe en utilisant le Pa2X en tant qu'expandeur multitimbre.

### Connexions et réglages

Pour connecter le Pa2X à un ordinateur, votre ordinateur doit être doté d'une interface MIDI. ou d'un port USB.

- Si vous branchez votre ordinateur et votre Pa2X via le port USB, installez le Korg USB MIDI Driver, tel qu'expliqué dans le chapitre "Installer le port Korg USB MIDI Driver" à la page 350.
- Connectez le Pa2X et l'ordinateur soit via le port USB Device, soit vis les ports MIDI et une interface MIDI, tel que représenté ci-contre.



- Activez la fonction "MIDI Thru" sur le séquenceur externe. Pour ce faire, consultez le mode d'emploi du séquenceur externe.
- Appuyez sur GLOBAL et ensuite affichez la page "Page MIDI: MIDI Setup / General Controls". Réglez à Off le paramètre "Local Control On" (voir à la page 246). Cet état est dénommé "Local Off status".

- Appuyez sur SEQUENCER pour afficher le mode Sequencer. Maintenant, affichez la page "Preferences: Sequencer Setup" (voir à la page 231). Sélectionnez le MIDI Setup "Extern.Seq".

**Note :** Si vous chargez des nouvelles données de Global depuis un dispositif de sauvegarde, les réglages peuvent changer. Pour protéger les réglages envers tous changements, activez la fonction Global Protect (voir dans le chapitre "Global Protect" à la page 254).

- Sélectionnez la commande "Write Global-Seq. Setup" dans le menu de la page pour sauvegarder le MIDI Setup affecté dans le Global.
- Jouez sur le clavier. Les notes jouées sur le clavier sont transmises, via le MIDI OUT du Pa2X, au MIDI IN de l'ordinateur/interface MIDI (ou passent du port USB du Pa2X au port USB de l'ordinateur).

Les notes créées par l'ordinateur (par ex. un Morceau reproduit par son séquenceur) sont transmises via le MIDI OUT de l'interface MIDI à la borne MIDI IN du Pa2X ou passent du port USB de l'ordinateur au port USB du Pa2X).

### Local Off

Lorsque le Pa2X est connecté à un séquenceur externe, il faut prédisposer le Pa2X en mode Local Off (voir dans le chapitre "Local Control On" à la page 223) afin d'éviter que des notes soient reproduites simultanément par le clavier et par les événements MIDI adressés par le séquenceur externe.

Lorsque le Pa2X est réglé à Local Off, son clavier transmet des données au séquenceur externe, mais non à la génération de sons interne. Le séquenceur reçoit les notes jouées sur le clavier du Pa2X et les adresse à la piste sélectionnée du Morceau. La piste achemine les données à la génération de sons interne du Pa2X.

**Note :** Pour adresser des données à la génération de sons du Pa2X, la fonction "MIDI Thru" doit être activée sur le séquenceur externe (normalement activée ; le nom peut être différent en fonction du type de séquenceur). Consultez le mode d'emploi du séquenceur pour des informations détaillées.

### Les Sons (Sound)

Le Morceau reproduit par le séquenceur de l'ordinateur est en mesure de sélectionner les sons du Pa2X par le biais des messages MIDI Bank Select MSB et Bank Select LSB (sélection de la banque, deux messages) et Program Change (sélection de sons). Voir la liste des Sons et des valeurs MIDI dans le chapitre "Sounds (ordre des Program Change)" à la page 308.

Un conseil pour ceux qui composent leurs morceaux à l'ordinateur : même si ce n'est pas fondamental, on conseille de régler la basse sur le canal 2, la mélodie sur le canal 4, le drum kit sur le canal 10, le contrôle de l'harmoniseur vocal du Pa2X sur le canal 5.



## Piloter un autre instrument via le Pa2X

Vous pouvez utiliser le Pa2X en tant que contrôleur pilote de votre dispositif MIDI.

1. Connectez l'une des bornes MIDI OUT du Pa2X au MIDI IN de l'autre instrument.
2. Réglez les pistes de l'autre instrument sur les mêmes canaux sur lesquels vous désirez jouer depuis le Pa2X. Par exemple, pour jouer les pistes Upper 1 et Upper 2 avec les sons d'un autre instrument, prédisposez l'autre instrument à recevoir sur les mêmes canaux des pistes Upper 1 et Upper 2 (d'usine, canaux 1 et 2).
3. Réglez le volume général de l'autre instrument à l'aide de ses propres contrôles de volume.
4. Coupez/activez chaque piste directement sur le Pa2X. Réglez le volume de chaque piste à l'aide des curseurs du Pa2X.
5. Jouez sur le clavier du Pa2X.

### Le clavier

Le clavier du Pa2X peut piloter 4 pistes via le MIDI OUT (Upper 1-3 et Lower). Les départs des canaux MIDI sont réglés en mode Global (voir dans le chapitre "MIDI: MIDI Out Channels" à la page 225).

D'usine ("1-Default" MIDI Setup), chaque piste clavier du Pa2X transmet sur les canaux suivants :

Piste	Canal de départ
Upper1	1
Upper2	2
Upper3	3
Lower	4

Lorsqu'une piste est coupée, elle ne peut transmettre aucune donnée MIDI à un expandeur externe ou à un séquenceur connecté au MIDI OUT du Pa2X.

Pour reproduire uniquement les sons de l'expandeur, vous pouvez diminuer le volume à l'aide du MASTER VOLUME du Pa2X ou réglez les pistes clavier en External (voir dans le chapitre "Track Controls: Mode" à la page 170).

### Le Player

Chaque piste du Player peut piloter un canal sur un instrument externe. Pour régler le canal de départ de chaque piste MIDI, voir dans le chapitre "MIDI: MIDI Out Channels" à la page 225.

Pour reproduire uniquement les sons de l'expandeur, vous pouvez diminuer le volume à l'aide du MASTER VOLUME du Pa2X ou réglez les pistes du Morceau en External (voir dans le chapitre "Track Controls: Mode" à la page 170).

Sélectionnez le Setup MIDI "Player 1" ou "Player 2" (selon le séquenceur utilisé sur le Pa2X) pour régler les canaux de la manière suivante .

Piste	Canal de départ
Song 1...16	1...16

### L'Arrangeur

L'un des aspects les plus intéressants du MIDI est que vous pouvez utiliser votre Pa2X pour jouer un instrument externe via son arrangeur interne. C'est vrai que la qualité du son de votre Pa2X est inégalable, mais si vous désirez utiliser votre vieux synthé...

Pour affecter des pistes de Style du Pa2X à un instrument externe, vous devez les régler à External (voir dans le chapitre "Track Controls: Mode" à la page 224).

Sélectionnez le MIDI Setup "Default" pour régler les canaux comme suit (c'est l'état original du Pa2X) :

Piste	Canal de départ
Bass	9
Drums	10
Percussion	11
Acc1...5	12...16

# Appendice

## Données d'usine

### Styles

**Note :** Sur votre Pa2X, vous pouvez sélectionner les Styles à distance en lui envoyant les messages de Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) et Program Change sur le canal Control (voir dans le chapitre "Page MIDI: MIDI In Channels" on page 248)

#	CC0	CC32	PC	Bank: 8/18 Beat	CC0	CC32	PC	Bank: Pop	CC0	CC32	PC	Bank: Ballad
1	0	0	0	Standard 8 Beat	0	1	0	Guitar Pop	0	2	0	Modern Ballad
2			1	Standard 16 Beat			1	Easy Pop 1			1	Moonlight Ballad
3			2	Kool Beat			2	Easy Pop 2			2	Soft Ballad
4			3	Guitar Beat			3	Pop Groove			3	Funky Ballad
5			4	Easy Beat 1			4	British Pop			4	Guitar Ballad
6			5	Easy Beat 2			5	Pop Jazz			5	Easy Ballad
7			6	Real 8 Beat			6	Slow Latin Pop			6	Organ Ballad
8			7	Real 16 Beat			7	Pop Ballad			7	Blue Ballad
9			8	Soft 8 Beat			8	Pop 6/8			8	Folk Ballad 1
10			9	Soft 16 Beat			9	Slow Pop 6/8			9	Folk Ballad 2
11			10	Classic Beat			10	Pop 12/8			10	Groove Ballad
12			11	Pop 16 Beat			11	Pop Shuffle 1			11	Blues Ballad
13			12	Analog Beat 1			12	Pop Shuffle 2			12	Analog Ballad 1
14			13	Analog Beat 2			13	Pop Shuffle 3			13	Analog Ballad 2
15			14	8 Beat Analog 1			14	Pop Chart 1			14	Rock Ballad 1
16			15	8 Beat Analog 2			15	Pop Chart 2			15	Rock Ballad 2
17			16	Modern Beat			16	Pop Funk 1			16	Slow 6/8
18			17	Half Beat			17	Pop Funk 2			17	Ballad 6/8 1
19			18				18	Fast Pop			18	Ballad 6/8 2
20			19				19				19	Medium 6/4
21			20				20				20	Slow Waltz
22			21				21				21	Pop Hit Ballad
23			22				22				22	Color Ballad
24			23				23				23	Oriental Ballad
25			24				24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	

#	CC0	CC32	PC	Bank: Ballroom	CC0	CC32	PC	Bank: Dance	CC0	CC32	PC	Bank: Rock
1	0	3	0	Easy Listening	0	4	0	Club House	0	5	0	Pop Rock
2			1	Slow Band			1	Euro Trance			1	English Rock
3			2	Big Band Jump			2	Fashion Funk			2	Fire Rock
4			3	Big Band Fox			3	Dance Fever			3	Hard Rock
5			4	Big Band 40's			4	Funky Disco			4	Open Rock 1
6			5	50's Fox			5	Barry Dance			5	Open Rock 2
7			6	Organ Foxtrot			6	Sister & Girl			6	Heavy Rock
8			7	Organ Waltz			7	Philly Disco			7	Funky Rock
9			8	Slow Waltz 1			8	Oriental Dance			8	Rock Oldie
10			9	Slow Waltz 2			9	Groove It Up			9	Rock & Roll
11			10	Foxtrot 1			10	60's Dance			10	South Shuffle
12			11	Foxtrot 2			11	70's Disco 1			11	60's Rock
13			12	Fox Shuffle 1			12	70's Disco 2			12	Surf Rock
14			13	Fox Shuffle 2			13	80's Dance			13	Latin Rock 1
15			14	Quick Step 1			14	Miami Disco			14	Latin Rock 2
16			15	Quick Step 2			15	Love Disco			15	Slow latin rock
17			16	Slow Fox			16	Dance Motown			16	Slow Rock 1
18			17	Italian Fox			17	Soca Dance			17	Slow Rock 2
19			18	Operetta			18	Disco Gully			18	60's Slow Rock
20			19	Orchestral Tango			19	Dance Mix			19	Rock 6/8
21			20	English Tango			20	Disco Latin			20	Steely Rock
22			21	Italian Tango 1			21	House Garage			21	Abbey Rock
23			22	Italian Tango 2			22	House			22	SouthStrait Rock
24			23	Argentina Tango			23	Techno			23	Rock Beat
25			24	Irish Fox			24	Rap			24	Rock Shuffle
26			25	Twist			25	HipHop			25	Blues Shuffle
27			26	Jive			26				26	Light Rock
28			27	Pasodoble			27				27	
29			28	Hully Gully			28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	
#	CC0	CC32	PC	Bank: Funk & Soul	CC0	CC32	PC	Bank: Country	CC0	CC32	PC	Bank: World 1
1	0	6	0	Funk R&B	0	7	0	Country Strum	0	8	0	Oberkr. Waltz 1
2			1	Kool Funk			1	Country QuikStep			1	Oberkr. Waltz 2
3			2	Al Funk			2	Country Beat 1			2	Oberkr. Polka 1
4			3	Elektrik Funk			3	Country Beat 2			3	Oberkr. Polka 2
5			4	Classic Funk			4	Country Ballad 1			4	Schlager Polka
6			5	Black Funk			5	Country Ballad 2			5	Party Polka
7			6	Talkin' Jazz			6	Country 3/4			6	Alpen Ballade
8			7	Funky Sisters			7	Modern Country			7	Polka Pop
9			8	Rhythm & Blues			8	Country Pop			8	Bavarian Pop
10			9	Blues			9	Bar Country			9	ClassicSchlager1
11			10	Soul			10	Bluegrass			10	ClassicSchlager2
12			11	Gospel			11	Country Boogie			11	ClassicSchlager3
13			12	Gospel Swing			12	Country Shuffle 1			12	Organ Evergreens
14			13	Gospel Shuffle			13	Country Shuffle 2			13	Schlager Rhumba
15			14	Modern Gospel 1			14	Country 8 Beat			14	SchlagerShuffle1
16			15	Modern Gospel 2			15	Country 16 Beat			15	SchlagerShuffle2
17			16	Al Swing			16				16	Dance Schlager
18			17	Groove			17				17	Fox Schlager
19			18	Groove Funk			18				18	Medium Schlager
20			19	Jazz Funk			19				19	Disco Schlager
21			20	Motown Shuffle 1			20				20	Pop Schlager
22			21	Motown Shuffle 2			21				21	Alpen Rock
23			22				22				22	Rock Schlager
24			23				23				23	Volkst. Schlager
25			24				24				24	Country Schlager
26			25				25				25	Schlager 1
27			26				26				26	Schlager 2
28			27				27				27	Schlager 3
29			28				28				28	Schlager 4
30			29				29				29	Caribbean
31			30				30				30	Samba Medley
32			31				31				31	Party Mix

#	CC0	CC32	PC	Bank: World 2	CC0	CC32	PC	Bank: Latin	CC0	CC32	PC	Bank: Latin Dance
1	0	9	0	Hawaiian	0	10	0	Guitar Bossa	0	11	0	Brazilian Samba
2			1	Flamenco 4/4			1	Basic Bossa			1	Sambalegre
3			2	Flamenco 3/4			2	Cool Bossa			2	Samba
4			3	Banda 2/4			3	Meditation Bossa			3	Samba De Sol
5			4	Mexican Waltz			4	Fast Bossa 1			4	DiscoSamba
6			5	Celtic Dream			5	Fast Bossa 2			5	Mambo
7			6	Celtic Waltz			6	Orch. Bossa 1			6	Mambo 2000
8			7	Celtic Ballad			7	Orch. Bossa 2			7	Mambo Party
9			8	Scottish Reel			8	Modern Bossa			8	Salsa 1
10			9	Orchestral Waltz			9	Organ Bossa			9	Salsa 2
11			10	OrchestralBolero			10	Groove Bossa			10	Merengue 1
12			11	Minuetto			11	Unplugged Bossa			11	Merengue 2
13			12	Baroque			12	Cool Latin Jazz			12	Club Latin
14			13	New Age			13	Cha Cha 1			13	Gipsy Dance
15			14	Tarantella			14	Cha Cha 2			14	Rhumba
16			15	Raspa			15	Cha Cha 3			15	Cumbia
17			16	Orleans			16	Cuban Cha Cha			16	Calypso
18			17	Norteno			17	Pop Cha Cha			17	Lambada
19			18	Quebradita			18	Disco Cha Cha			18	Meneaito
20			19	Tejano			19	Latin Big Band			19	Macarena
21			20	Cajun			20	Latin Pop			20	Bomba
22			21	Zydeco			21	Lite Beguine			21	Tortura Dance
23			22	Mariachi			22	Beguine			22	Sabor
24			23	Hora			23	Bachata			23	Andean
25			24	9/8			24	Latin Bolero			24	Reggae 1
26			25	Vahde			25	Bayon			25	Reggae 2
27			26	2/4 Oyun			26	Habanera			26	
28			27	Ciftetelli			27	Guajira			27	
29			28	Halay			28				28	
30			29	5/8			29				29	
31			30	Oryantal			30				30	
32			31	Turkish Pop			31				31	
#	CC0	CC32	PC	Bank: Jazz	CC0	CC32	PC	Bank: Trad(itional)	CC0	CC32	PC	Bank: Movie & Show
1	0	12	0	Bigger Band	0	13	0	German Waltz 1	0	14	0	Hollywood 1
2			1	Medium BigBand1			1	German Waltz 2			1	Hollywood 2
3			2	Medium BigBand2			2	German Waltz 3			2	Broadway
4			3	Fast Big Band 1			3	Vienna Waltz			3	Show Time
5			4	Fast Big Band 2			4	Italian Waltz			4	The Avalon
6			5	Serenade Band			5	Musette Waltz			5	Tap Dance
7			6	Jazz Club			6	French Waltz			6	Movie Ballad
8			7	BeBop			7	Irish Waltz			7	Movie Swing
9			8	Slow Swing Brush			8	Laendler Waltz			8	Safari Swing
10			9	Swing Ballad 1			9	German Polka			9	Western Movie
11			10	Swing Ballad 2			10	Italian Polka 1			10	Mystery Man
12			11	Swing Ballad 3			11	Italian Polka 2			11	Cartoon Time
13			12	Orchestral Swing			12	Italian Polka 3			12	Horror Movie
14			13	Django			13	Italian Mazurka 1			13	Love Movie
15			14	Jazz Brush			14	Italian Mazurka 2			14	Cinema Ballad
16			15	Soft Jazz			15	Italian Mazurka 3			15	Love Ballad
17			16	Jazzy Blues			16	March			16	Christmas Waltz
18			17	70's Beat Groove			17	French March			17	Christmas Swing
19			18	Organ Swing			18				18	Theatre Swing
20			19	Organ Blues			19				19	Theatre March
21			20	50's Swing			20				20	Army Band
22			21	Medium Swing			21				21	
23			22	Vocal Swing			22				22	
24			23	Moon Swing			23				23	
25			24	Jazz Waltz 1			24				24	
26			25	Jazz Waltz 2			25				25	
27			26	5/4 Swing			26				26	
28			27	Stride			27				27	
29			28	Dixieland			28				28	
30			29	Charleston			29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	

#	CC0	CC32	PC	Bank: Unplug(ged)	CC0	CC32	PC	Bank: Contemp(orary)	CC0	CC32	PC	Bank: User 1
1	0	15	0	Unplugged Ballad 1	0	16	0	Funky R&B	0	17	0	
2			1	Unplugged Ballad 2			1	AM : PM			1	
3			2	Unplugged Ballad 3			2	Little Boy			2	
4			3	Unplugged Slow			3	Sland Life			3	
5			4	Desert Shuffle			4	Karma			4	
6			5	Serenade			5	Smooth Jazz			5	
7			6	Unplugged			6	Slow & jazzy			6	
8			7	Meditando			7	Take beat			7	
9			8	Unplugged Gtr 1			8	Swing HipHop			8	
10			9	Unplugged Gtr 2			9	Slow HipHop			9	
11			10	Unplugged Gtr 3			10	Hip Hindi Hop			10	
12			11	Unplugged Gtr 4			11	Soft HipHop			11	
13			12	Unplugged 8 Bt			12	HipHop Funk			12	
14			13	Unplugged 16 Bt			13	Elektro Funk			13	
15			14	Slide Blues			14	Jazzy PopFunk			14	
16			15	Unplugged Rock			15	Pop Funk			15	
17			16	Unplugged Latin			16	Elektro Pop			16	
18			17	Unplugged Swing			17	Modern Latin			17	
19			18	Unplugged 3/4			18	Folk Beat			18	
20			19	Acoustic Bld.3/4			19	Wave Jazz			19	
21			20				20	Little Shuffle			20	
22			21				21				21	
23			22				22				22	
24			23				23				23	
25			24				24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	
#	CC0	CC32	PC	Bank; User 2	CC0	CC32	PC	Bank: User 3	CC0	CC32	PC	Bank: Favorite 1~10
1	0	18	0		0	19	0		0	20-29	0	
2			1				1				1	
3			2				2				2	
4			3				3				3	
5			4				4				4	
6			5				5				5	
7			6				6				6	
8			7				7				7	
9			8				8				8	
10			9				9				9	
11			10				10				10	
12			11				11				11	
13			12				12				12	
14			13				13				13	
15			14				14				14	
16			15				15				15	
17			16				16				16	
18			17				17				17	
19			18				18				18	
20			19				19				19	
21			20				20				20	
22			21				21				21	
23			22				22				22	
24			23				23				23	
25			24				24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	



## Style Elements

**Note :** Sur votre Pa2X, vous pouvez sélectionner à distance les divers Style Elements en lui envoyant les messages de Program Change sur le canal Control (voir dans le chapitre "Page MIDI: MIDI In Channels" on page 248).

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1	84	Variation 2
85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1	88	Fill 2	89	Fill 3/Break
90	Ending 1	91	Ending 2	92	Ending 3				

**Note :** Les dits numéros de Program Change sont conformes au système de numérotation 0-127.

## Single Touch Settings (STS)

**Note :** Sur votre Pa2X, vous pouvez sélectionner à distance les divers Single Touch Settings (STS) en lui envoyant les messages de Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) et Program Change sur le canal Control (voir dans le chapitre "Page MIDI: MIDI In Channels" on page 248). Si un Style est déjà sélectionné, il suffit d'envoyer le message de Program Change.

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
Le même du Style auquel le STS appartient		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	67	STS 4

## Sons (leur ordre dans la banque)

Le tableau suivant liste les Sons d'usine du Pa2X tels qu'ils apparaissent dans les relatives banques accessibles en appuyant sur le boutons SOUND disponibles sur le tableau de bord.

**Légende :** le tableau liste également les données MIDI utilisées pour sélectionner les Sons à distance. **CC00:** Control Change 0 ou Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32 ou Bank Select LSB. **PC:** Program Change. **Bank:** bouton Sound/Performance Select.

Name	CC00	CC32	PC
<b>Bank: Piano</b>			
Grand Piano RX	121	10	0
Grand Piano	121	3	0
Bright Piano GM	121	0	1
Grand&MovingPad	121	9	0
E.Grand Piano GM	121	0	2
Honky-Tonk GM	121	0	3
Harpsi KeyOff RX	121	3	6
Clav RX	121	5	7
AcousticPiano GM	121	0	0
Classic Piano	121	4	0
Jazz Piano	121	5	0
Piano & Strings	121	7	0
M1 Piano	121	2	2
Honky Wide	121	1	3
Harpsi 16' RX	121	5	6
Synth Clav RX	121	6	7
Bright Piano RX	121	5	1
Rock Piano	121	8	0
Ac. Piano Wide	121	1	0
Ac. Piano Dark	121	2	0
90's Piano	121	3	2
2000's Piano	121	4	2
Harpsichord GM	121	0	6
Clav GM	121	0	7
Bright PianoWide	121	1	1
Piano & Pad	121	4	1
Piano Pad 1	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
E. Grand Wide	121	1	2
Grand&FM Stack	121	7	2
Harpsi Octave	121	1	6
Clav Wah RX	121	2	7
Chorus Piano	121	5	2
Piano Layers	121	6	2
Piano & Vibes	121	6	0
Harpsi Wide	121	2	6
Harpsi Korg	121	4	6
Pulse Clav	121	1	7
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Grand RX DEMO	121	11	0
<b>Bank: E. Piano</b>			
Tine E.Piano RX	121	18	4
Club E. Piano	121	11	4
Suit E.Piano 1	121	20	4
Vintage EP	121	4	4
Dig. E. Piano	121	14	5
Classic Tines	121	9	5

Name	CC00	CC32	PC
Classic Wurly 1	121	17	4
FM Pad E.P.	121	15	5
Tine E.Piano	121	19	4
Studio EP	121	7	4
Suit E.Piano 2	121	21	4
Dyno Tine EP 1	121	10	4
Stereo Dig. EP	121	6	5
Classic Dig. EP	121	7	5
Classic Wurly 2	121	12	4
FM Stack E.P.	121	16	5
Thin E. Piano	121	9	4
Pro Dyno EP	121	5	4
Pro Stage EP	121	6	4
Dyno Tine EP 2	121	22	4
Hybrid EP	121	8	5
Phantom Tine	121	10	5
Soft Wurly	121	13	4
White Pad EP	121	13	5
E. Piano 1 GM	121	0	4
R&B E. Piano	121	8	4
Bell E. Piano 1	121	23	4
Bell E. Piano 2	121	24	4
E. Piano 2 GM	121	0	5
DW8000 EP	121	11	5
Tremolo Wurly	121	16	4
Sweeping EP	121	12	5
Detuned EP 1	121	1	4
60's E. Piano	121	3	4
EP1 Veloc.sw	121	2	4
Syn Piano X	121	5	5
Detuned EP 2	121	1	5
EP2 Veloc.sw	121	2	5
Hard Wurly	121	14	4
EP Phase	121	4	5
Vel. Wurly	121	15	4
EP Legend	121	3	5
<b>Bank: Mallet &amp; Bell</b>			
Vibraphone 1 GM	121	0	11
Vibraphone 2	121	2	11
Vibraphone 3	121	3	11
Vibrap. Wide	121	1	11
Marimba GM	121	0	12
Marimba Wide	121	1	12
Marimba Key Off	121	2	12
Monkey Skuls	121	3	12
Xylophone GM	121	0	13
Balaphon	121	6	12
Celesta GM	121	0	8
Glockenspiel GM	121	0	9
Music Box GM	121	0	10
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Digi Bell	121	4	98
Steel Drums GM	121	0	114
Warm Steel	121	1	114
Vs Bell Boy	121	2	98
Tubular Bell GM	121	0	14
Church Bell 1	121	1	14
Church Bell 2	121	3	14
Krystal Bell	121	3	98
Tinkle Bell GM	121	0	112
Carillon	121	2	14

Name	CC00	CC32	PC
Dulcimer GM	121	0	15
Santur	121	1	15
Kalimba GM	121	0	108
Kalimba 2	121	1	108
Mallet Clock	121	5	12
Gamelan	121	1	112
Bali Gamelan	121	2	112
Garbage Mall	121	3	112
<b>Bank: Accordion</b>			
Harmonica AT 1	121	3	22
Harmonica AT 2	121	4	22
Harmonica GM	121	0	22
Cassotto 16'	121	12	21
Cassotto	121	9	21
Master Accordion	121	23	21
Accordion 16,8,4'	121	3	23
Sweet Musette	121	11	21
Sweet Harmonica	121	1	22
Harmonica 2	121	2	22
Cassotto Or.Tune	121	13	21
Cassotto NorTune	121	14	21
Acc.Clarinet OT	121	19	21
Acc. Clarinet NT	121	20	21
Acc. Piccolo OT	121	21	21
Acc. Piccolo NT	121	22	21
Accordion16,8'	121	2	23
Acc.16,8,4' Plus	121	8	23
French Musette	121	18	21
2 Voices Musette	121	16	21
3 Voices Musette	121	17	21
Detune Accordion	121	15	21
Fisa Master	121	8	21
Fisa 16,8'	121	6	21
Accordion16,4'	121	7	23
Fisa 16,4'	121	7	21
Musette Clar.	121	5	21
Musette 1	121	3	21
Musette 2	121	4	21
Accordion GM	121	0	21
Tango Accord. GM	121	0	23
Tango Accordion2	121	10	23
Fisa Tango!	121	1	23
Akordeon	121	2	21
Accordion 2	121	1	21
Accordion 3	121	24	21
Acc.16,8' & Bass	121	4	23
Acc. & Acc. Bass	121	9	23
Accordion Bass	121	5	23
Arabic Accordion	121	10	21
Steirisch.Akk.1	121	25	21
Steirisch.Akk.2	121	26	21
Steirisch.Akk.3	121	27	21
Steirisch.Akk.4	121	28	21
Acc.Voice Change	121	6	23
<b>Bank: Organ</b>			
Jimmy Organ V.	121	10	18
Perc. Organ GM	121	0	17
Perc. Organ 2	121	2	17
Perc. Organ 3	121	10	17
Perc. Organ 4 V.	121	9	17
Perc. Organ 5 V.	121	11	17

Name	CC00	CC32	PC
Classic Click	121	4	18
Perc.Short Decay	121	8	18
BX3 Rock 1 V.	121	10	16
BX3 Rock 2 V.	121	1	18
BX3 Rock 3 V.	121	5	18
BX3 Rock 4V.	121	12	18
Rock Organ GM	121	0	18
Rock Organ 2	121	11	18
Dirty B	121	3	18
Killer B	121	2	18
BX3 Full V.	121	6	16
BX3 Jazz V.	121	20	16
BX3 Jazz Pc. V.	121	9	18
BX3 Short Decay	121	7	17
Super BX Perc.	121	6	18
BX3 Gospel V.	121	21	16
Gospel Organ V.	121	13	16
Gospel Organ	121	9	16
Drawbars Slow V.	121	19	16
Drawbars Fast V.	121	18	16
Drawbars Org. GM	121	0	16
Drawbar Org. 2	121	3	16
Det.DrawbarsOrg.	121	1	16
Drawbars Organ	121	14	16
Old Wheels	121	3	17
Jazz Organ	121	8	16
Organ Low Pc. V.	121	4	17
Organ Low 1 V.	121	4	16
Organ Low 2 V.	121	15	16
Organ Mid V.	121	16	16
Organ Hi V.	121	17	16
Dark Organ 1 V.	121	7	16
Dark Organ 2 V.	121	5	16
Rotary Organ	121	8	17
Pipe Tutti 1	121	6	19
Pipe Tutti 2	121	8	19
Pipe Tutti 3	121	9	19
Pipe Tutti 4	121	10	19
Church Organ GM	121	0	19
Church Pipes	121	4	19
Church Oct. Mix	121	1	19
Full Pipes	121	5	19
Pipe Mixture	121	3	19
Pipe Flute 1	121	4	20
Pipe Flute 2	121	5	20
Flauto Pipes	121	3	20
Small Pipe	121	2	20
Puff Organ	121	1	20
Positive Organ	121	7	19
Detuned Church	121	2	19
Reed Organ GM	121	0	20
Det. Perc. Organ	121	1	17
VOX Legend	121	11	16
It. 60's Organ	121	2	16
M1 Organ	121	5	17
Dirty Jazz Organ	121	7	18
Arabian Organ	121	12	16
Big Theatre Org.	121	30	16
Theatre Organ 1	121	22	16
Theatre Organ 2	121	23	16
Theatre Organ 3	121	24	16
Theatre Organ 4	121	25	16

Name	CC00	CC32	PC
Tibia	121	26	16
Tibia 16/8/4'	121	27	16
Tibia & Vox	121	28	16
Post Horn Trem.	121	29	16
Tibia & Kinura	121	31	16
Tibia Vox Glock	121	32	16
<b>Bank: Digi Organ</b>			
Digital Drawbars	121	127	16
<b>Bank: Guitar</b>			
Nylon Gtr Pro1	121	8	24
Nylon Slide Pro	121	14	24
Steel Guitar Pro	121	19	25
12 Strings Pro	121	17	25
Soft Jazz Guitar	121	5	26
Single Coil Pro	121	14	27
5th Mute Gtr	121	21	28
Stereo Dist.Gtr	121	8	30
Nylon Gtr Pro2	121	11	24
Nylon Vel. Harm.	121	10	24
Pop Steel Gtr 1	121	21	25
Steel 12 String	121	5	25
JazzGtr SlidePro	121	6	26
Solid Guitar	121	21	27
Clean Funk RX1	121	10	28
Dist. Guitar RX1	121	9	30
Nylon Bossa	121	4	24
Spanish Guitar	121	6	24
Steel Slide Pro1	121	13	25
12 Strings Gtr	121	1	25
Club Jazz Gtr 1	121	2	26
Clean Guitar 2	121	20	27
Funk Stein RX1	121	12	28
Dist. Guitar RX2	121	10	30
Nylon Guitar GM	121	0	24
Nylon Key Off	121	2	24
Steel Guitar GM	121	0	25
Pop Steel Gtr 2	121	22	25
Club Jazz Gtr 2	121	3	26
Vintage S.1	121	19	27
Clean Mute Gtr	121	6	28
Distortion GtrGM	121	0	30
Nylon Guitar 2	121	15	24
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24
Steel Guitar 3	121	20	25
Steel Guitar 2	121	4	25
Clean Jazz 1	121	22	27
Clean Gtr Pro1	121	13	27
Muted Guitar GM	121	0	28
Dist. Clean Gtr	121	11	30
Nylon Guitar 3	121	3	24
Brazilian Guitar	121	9	24
Steel Folk Gtr	121	9	25
Steel Slide Pro2	121	14	25
Jazz Guitar GM	121	0	26
Chorus Gtr Pro	121	18	27
Mute Vel. Gtr	121	2	28
Overdrive Gtr GM	121	0	29
Guitar Strings	121	7	24
Steel & Body	121	3	25
Pop Steel Slide	121	23	25
Finger Key Off	121	7	25

Name	CC00	CC32	PC
Clean Jazz 2	121	23	27
Tel. Middle	121	26	27
Clean Funk	121	8	28
Wet Dist. Guitar	121	6	30
Mandolin	121	2	25
Mandolin Key Off	121	10	25
Mandolin Trem.	121	11	25
Mandolin Ens. 1	121	26	25
Mandolin Ens. 2	121	27	25
Banjo GM	121	0	105
Banjo Key Off	121	1	105
Banjo RX	121	4	105
Sitar GM	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
Sitar Tambou	121	2	104
Sitar Sitar	121	7	104
Indian Stars	121	3	104
Indian Frets	121	4	104
Tambra	121	6	104
Ukulele	121	1	24
Bouzouki	121	5	104
Kanoun 1	121	5	107
Kanoun 2	121	2	107
Kanoun Trem. 1	121	6	107
Kanoun Trem. 2	121	3	107
Kanoun Mix	121	4	107
Oud 1	121	5	105
Oud 2	121	2	105
Ac. Baglama 1	121	7	107
Ac. Baglama 2	121	8	107
Ac. Baglama Grp.	121	9	107
Shamisen GM	121	0	106
Koto GM	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
Finger Tips	121	8	25
Hackbrett	121	6	25
Reso. Guitar	121	12	25
Country Nu	121	11	27
Pedal Steel Gtr1	121	1	26
Pedal Steel Gtr2	121	4	26
Jazz Man	121	3	28
Tel. Bridge	121	27	27
54 E. Guitar	121	24	27
Guitarish	121	8	27
Mid Tone Gtr	121	2	27
Single Coil	121	6	27
Stra. Vel. Pro	121	16	27
Stra. Gtr Slide	121	17	27
Stra. Chime	121	5	28
New Stra.Guitar	121	7	27
Clean Guitar GM	121	0	27
Clean Gtr Pro2	121	15	27
Clean Guitar 3	121	25	27
Det. Clean Gtr	121	1	27
Soft Overdrive	121	2	29
Chorus Guitar	121	3	27
Vintage S.2	121	4	27
Proces.E.Guitar	121	5	27
L&R E.Guitar 1	121	9	27
L&R E.Guitar 2	121	10	27
R&R Guitar	121	4	28
Funky Cut Gtr	121	1	28

Name	CC00	CC32	PC
Rhythm E.Guitar	121	7	28
Muted Guitar 2	121	19	28
E.Gtr Harmonics	121	2	31
Solo Dist.Guitar	121	7	30
Dist. Steel Gtr	121	12	30
Gtr Harmonic GM	121	0	31
Feedback Guitar	121	1	30
Guitar Pinch	121	1	29
Power Chords	121	4	30
Joystick Gtr Y-	121	3	30
Mute Monster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
Dist.Rhythmic Gtr	121	2	30
Guitar Feedback	121	1	31
Nylon Gtr RX1	121	12	24
Nylon Gtr RX2	121	13	24
Steel Guitar RX1	121	15	25
Steel Guitar RX2	121	16	25
12 Strings RX	121	18	25
Pop SteelGtr RX1	121	24	25
Pop SteelGtr RX2	121	25	25
Vox Wah Chick RX	121	3	120
Funky Wah RX	121	12	27
Clean Funk RX2	121	11	28
Funk Stein RX2	121	13	28
Clean Guitar RX1	121	14	28
Clean Guitar RX2	121	15	28
Clean Guitar RX3	121	16	28
Clean Guitar RX4	121	17	28
Clean Guitar RX5	121	18	28
Clean Guitar RX6	121	20	28
<b>Bank: Strings &amp; Vocal</b>			
Violin Expr. 1	121	2	40
Violin & Viola	121	2	41
Concert Str.RX	121	23	48
Movie Strings 1	121	5	49
Analog Strings 1	121	5	50
Strings Ens. RX	121	22	48
Wuuu Choir	121	8	52
Scat V.& Bass1	121	17	52
Violin Expr. 2	121	4	40
Viola Expr.	121	1	41
Ensemble & Solo	121	11	48
Movie Strings 2	121	6	49
Analog Strings 2	121	2	50
i3 Strings	121	5	48
Oh-Ah Voices	121	9	52
Femal&Male Scat	121	14	52
Slow Violin	121	3	40
Strings Quartet	121	9	48
Full Strings	121	2	49
Stereo Strings	121	3	48
Master Pad	121	2	89
N Strings	121	6	48
Take Voices 1	121	4	52
Scat V.& Bass2	121	18	52
Slow Att.Violin	121	1	40
Chamber Strings	121	12	48
Arco Strings	121	7	48
Legato Strings	121	4	48
Sweeper Strings	121	1	49
Symphonic Bows	121	10	48

Name	CC00	CC32	PC
Ooh Slow Voice	121	3	52
Scat Voices RX	121	19	52
Orchestra Tutti1	121	14	48
Orchestra Tutti2	121	19	48
Orch. & Oboe 1	121	16	48
Orch. & Oboe 2	121	17	48
Strings & Horns	121	15	48
Orchestra&Flute	121	20	48
Strings & Glock.	121	18	48
Spiccato Strings	121	4	49
Violin GM	121	0	40
Viola GM	121	0	41
Cello GM	121	0	42
Contrabass GM	121	0	43
Tremolo Str. GM	121	0	44
Harp GM	121	0	46
Pizzicato Str.GM	121	0	45
Pizz. Ensemble	121	1	45
Pizz. Section	121	2	45
Double Strings	121	3	45
Octave Strings	121	8	48
60's Strings	121	2	48
Strings Ens.1 GM	121	0	48
Strings Ens.2 GM	121	0	49
Strings Ens. 3	121	21	48
Strings Ens. 4	121	3	49
Synth Strings1GM	121	0	50
Synth Strings2GM	121	0	51
Synth Strings 3	121	1	50
Synth Strings 4	121	6	50
Synth Strings 5	121	1	51
Strings & Brass	121	1	48
Arabic Strings	121	13	48
Fiddle GM	121	0	110
Male Scat	121	16	52
Femal Scat	121	15	52
Take Voices 2	121	5	52
Aah Choir	121	7	52
Choir Aahs GM	121	0	52
Choir Aahs 2	121	1	52
Grand Choir	121	11	52
Slow Choir	121	10	52
Voice Oohs GM	121	0	53
Ooh Choir	121	6	52
Ooh Voices	121	2	52
Choir Light	121	12	52
Synth Voice GM	121	0	54
Synth Voices 2	121	6	54
Cyber Choir	121	2	85
Odissey	121	4	50
Voice Lead GM	121	0	85
Choir Pad GM	121	0	91
Halo Pad GM	121	0	94
Full Vox Pad	121	9	91
Strings Choir	121	13	52
Analog Velve	121	3	50
Vocalesque	121	2	54
Fresh Breath	121	7	91
Ether Voices	121	1	85
Dream Voice	121	5	54
Humming	121	1	53
Analog Voice	121	1	54

Name	CC00	CC32	PC
Classic Vox	121	4	54
Doolally	121	2	53
Vocalscape	121	3	54
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Yang Chin	121	1	46
<b>Bank: Trumpet &amp; Trbn.</b>			
Trumpet Expr.1	121	15	56
Trumpet Expr.2	121	4	56
Cornet Expr.	121	21	56
Sweet FlugelHorn	121	12	56
Trombone Expr. 1	121	6	57
Trombone Vel. 1	121	8	57
Hard Trombone	121	3	57
Wah Trumpet	121	2	59
Trumpet Pro 1	121	10	56
Cornet Pro 1	121	22	56
Trumpet Overb.	121	2	56
Flugel Horn Pro	121	13	56
Trombone Expr. 2	121	7	57
Trombone Vel. 2	121	9	57
Trombone Pro Vel	121	11	57
Mute Trumpet GM	121	0	59
Trumpet Pro 2	121	11	56
Trumpet Pro 3	121	16	56
Cornet Pro 2	121	23	56
Warm Flugel	121	8	56
Pitch Trombone	121	5	57
Trombone Vel. 3	121	10	57
Soft Trombone	121	4	57
Mute Trumpet 2	121	1	59
Concert Trumpet	121	19	56
Concert Trp.Pro	121	20	56
Alp Trumpet	121	17	56
Dual Trumpets	121	6	56
Trombone GM	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
Bright Trombone	121	2	57
Trombone 3	121	12	57
Trumpet GM	121	0	56
Trumpet 2	121	14	56
BeBop Cornet	121	9	56
Flugel Horn	121	7	56
Trumpet Shake Y+	121	18	56
Mono Trumpet	121	3	56
Dark Trumpet	121	1	56
Trumpet Pitch	121	5	56
Tuba GM	121	0	58
Tuba Gold	121	2	58
Oberkr. Tuba	121	1	58
Dynabone	121	3	58
Ob.Tuba & E.Bass 1	121	4	58
Ob.Tuba & E.Bass 2	121	5	58
<b>Bank: Brass</b>			
Big Band Brass 1	121	32	61
Big Band Brass 2	121	4	61
Tight Brass 1	121	27	61
Tight Brass 2	121	29	61
Tight Brass Pro	121	28	61
Big BandShake Y+	121	33	61
Trumpet Ens1 Y+	121	35	61

Name	CC00	CC32	PC
Trumpet Ens2 Y+	121	36	61
Trumpet Ens.	121	9	61
Trpts & Trombs	121	34	61
Trombone Ens.	121	10	61
Trombones	121	11	61
Trpts & Brass	121	7	61
Fat Brass	121	13	61
Dyna Brass 1	121	14	61
Dyna Brass 2	121	22	61
Glen & Friends	121	3	61
Glen & Boys	121	6	61
Sax & Brass	121	5	61
Brass & Sax	121	16	61
Mute Ensemble 1	121	3	59
Mute Ensemble 2	121	4	59
Flute Muted	121	6	73
Double Brass	121	24	61
French Horn GM	121	0	60
French Horn 2	121	1	60
French Section	121	2	60
Horns & Ensemble	121	4	60
Classic Horns	121	3	60
Attack Brass	121	8	61
Brass of Power	121	30	61
Sforzato Brass	121	23	61
Brass Section GM	121	0	61
Brass Section 2	121	1	61
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Film Brass	121	17	61
Movie Brass	121	20	61
Brass Slow	121	18	61
Fanfare	121	19	61
Synth Brass 1GM	121	0	62
Synth Brass 2GM	121	0	63
Synth Brass 3	121	1	62
Synth Brass 4	121	1	63
Synth Brass 5	121	5	62
Synth Brass 6	121	5	63
Analog Brass 1	121	2	62
Analog Brass 2	121	2	63
Elektrik Brass	121	4	62
Jump Brass	121	3	62
Brass Pad	121	3	63
Brass Section 3	121	31	61
Orchestra Hit GM	121	0	55
Brass Fall	121	26	61
Tight Brass 3	121	2	61
Tight Brass 4	121	12	61
Brass Impact	121	4	55
Brass Hit	121	25	61
Euro Hit	121	3	55
Bass Hit Plus	121	1	55
Netherland Hit	121	8	55
6th Hit	121	2	55
<b>Bank: Sax</b>			
Alto Sax Expr.	121	9	65
Alto Sax RX	121	10	65
Tenor Sax Noise1	121	1	66
Tenor Sax Noise2	121	6	66
Sweet Soprano 1	121	3	64
Soprano Pro	121	2	64



Name	CC00	CC32	PC
Baritone Sax Pro	121	3	67
Breathy Baritone	121	2	67
Sweet Alto Sax 1	121	5	65
Soft Alto Sax	121	7	65
Tenor Sax Expr.1	121	7	66
Jazz Tenor 1	121	9	66
Sweet Soprano 2	121	4	64
Sweet Soprano 3	121	1	64
Baritone Sax GM	121	0	67
Baritone Sax 2	121	4	67
Alto Sax Pro	121	8	65
Sweet Alto Sax 2	121	6	65
Alto Sax GM	121	0	65
Alto Breath	121	1	65
Tenor Sax Expr.2	121	8	66
Jazz Tenor 2	121	10	66
Tenor Breath	121	3	66
Tenor Sax GM	121	0	66
Breathy Alto Sax	121	3	65
Alto Sax Growl	121	4	65
Soft Tenor	121	2	66
Tenor Growl	121	4	66
Folk Sax	121	5	66
Soprano Sax GM	121	0	64
Baritone Growl	121	1	67
Cool Sax Ens.	121	11	65
Sax Ensemble	121	2	65
Reed of Power	121	11	66
<b>Bank: Woodwind</b>			
Flute Switch	121	2	73
Jazz Flute RX	121	10	73
Flute Frullato	121	4	73
Clarinet Pro 1	121	8	71
Oboe GM	121	0	68
Whistle RX1	121	3	78
Pan Flute GM	121	0	75
Nay	121	2	72
Jazz Flute Expr.	121	1	73
Flute Dyn. 5th	121	3	73
Flute GM	121	0	73
Clarinet Pro 2	121	9	71
Bassoon GM	121	0	70
Whistle RX2	121	4	78
Old Shakuhachi	121	1	77
HighlandBagPipes	121	3	109
Flute 2	121	9	73
Wooden Flute	121	7	73
Piccolo GM	121	0	72
Jazz Clarinet	121	1	71
Double Reed	121	1	68
Whistle Breathe	121	2	78
Blown Bottle GM	121	0	76
Bambu Flute	121	8	73
Orchestra Flute	121	5	73
Woodwinds	121	6	71
Small Orchestra	121	1	72
Clarinet Ens.	121	5	71
Section Winds 1	121	3	71
Section Winds 2	121	4	71
Reeds & Saxes	121	10	71
Shanai GM	121	0	111
English Horn GM	121	0	69

Name	CC00	CC32	PC
English Horn 2	121	1	69
Clarinet GM	121	0	71
Folk Clarinet	121	7	71
Recorder GM	121	0	74
Recorder 2	121	1	74
Whistle GM	121	0	78
Whistle 2	121	1	78
Bag Pipes GM	121	0	109
Uilleann BagPipes	121	2	109
War Pipes	121	1	109
Ocarina GM	121	0	79
Kawala	121	1	75
Shakuhachi GM	121	0	77
Shakuhachi 2	121	2	77
Hichiriki	121	2	111
Clarinet GM	121	0	71
Klarnet 1	121	11	71
Klarnet 2	121	12	71
Zurna 1	121	3	111
Zurna 2	121	1	111
Flute Click	121	1	121
<b>Bank: Synth 1</b>			
The Pad	121	4	89
Dark Pad	121	6	89
Analog Pad 1	121	8	89
Analog Pad 2	121	9	89
Vintage Pad	121	11	89
OB Pad	121	12	89
Dark Anna	121	13	89
Symphonic Ens.	121	14	89
Future Pad	121	5	91
Air Clouds	121	1	97
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Vintage Sweep	121	7	95
You Decide	121	8	95
Korgmatose	121	13	90
Reoccurring Astra	121	6	95
Money Pad	121	5	89
Tsunami Wave	121	6	91
Ravelian Pad	121	8	91
Astral Dream	121	1	95
Meditate	121	2	95
Reso Down	121	2	97
Sky Watcher	121	2	90
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Digi Ice Pad	121	2	101
Crimson 5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Lonely Spin	121	1	100
Cinema Pad	121	5	95
Virtual Traveler	121	1	88
Synth Ghostly	121	2	100
Motion Ocean	121	1	96
Moon Cycles	121	5	102
Farluce	121	11	90
Bell Pad	121	6	98
Bell Choir	121	7	98

Name	CC00	CC32	PC
Warm Pad GM	121	0	89
Sweep Pad GM	121	0	95
Soundtrack GM	121	0	97
Sine Pad	121	1	89
Itopia Pad	121	1	91
Big Panner	121	4	63
Dance ReMix	121	10	91
Rave	121	6	97
Elastick Pad	121	7	97
Moving Bell	121	5	98
Analog Pad 3	121	10	89
Big Sweep Stab	121	12	90
Fresh Air 1	121	2	91
Fresh Air 2	121	11	91
Pop Synth Pad 1	121	4	91
Pop Synth Pad 2	121	12	91
80's Pop Synth	121	2	93
<b>Bank: Synth 2</b>			
Old Portamento	121	3	80
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
Electro Lead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
Thin Analog Lead	121	4	87
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Synchro City	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
Express. Lead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Analog Lead	121	7	80
Seq Lead	121	7	81
Old & Analog	121	8	80
Phat Saw Lead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Gliding Square	121	9	80
Flip Blip	121	7	55
Power Synth	121	3	89
Sine Switch	121	10	80
Reso Sweep	121	1	90
Synth Sweeper	121	3	90
Cosmic	121	1	93
Motion Raver	121	1	101
Sync Kron	121	3	84
Fire Wave	121	10	81
Digital PolySix	121	7	90
A Leadload	121	11	87
Noisy Stabb	121	8	90
Mega Synth	121	9	90
Tecno Phonic	121	10	90
Dark Element	121	3	95
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Auto Pilot 1	121	14	38
Metallic Rez	121	4	84
Square Bass	121	7	87
Synth Pianoid	121	12	81
Brian Sync	121	5	84

Name	CC00	CC32	PC
Arp Twins	121	6	84
Arp Angeles	121	2	88
Big & Raw	121	8	87
Caribbean	121	2	96
Lead Square GM	121	0	80
Lead Saw GM	121	0	81
Calliope GM	121	0	82
Chiff GM	121	0	83
Charang GM	121	0	84
Fifths Lead GM	121	0	86
Bass & Lead GM	121	0	87
New Age Pad GM	121	0	88
Polysynth GM	121	0	90
Bowed Glass GM	121	0	92
Metallic Pad GM	121	0	93
Crystal GM	121	0	98
Atmosphere GM	121	0	99
Brightness GM	121	0	100
Lead Square 2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw 2	121	1	81
Lead Saw Pulse	121	2	81
Lead Double Saw	121	3	81
Seq. Analog	121	4	81
Wire Lead	121	1	84
Soft Wrl	121	1	87
OB Lead	121	10	87
LoFi Ethnic	121	7	84
Port Whine	121	12	80
2VCO Planet Lead	121	13	80
VCF Modulation	121	3	101
<b>Bank: Bass</b>			
Acous. Bass Pro1	121	3	32
Jazz Bass	121	9	32
Finger Bass GM	121	0	33
Finger Bass 2	121	6	33
The Other Slap	121	5	37
Finger Slap 1	121	12	33
Pick Bass 1	121	7	34
Fretless Bass GM	121	0	35
Acous. Bass Pro2	121	4	32
Acoustic Bass GM	121	0	32
Finger Bass 3	121	7	33
Finger Bass 4	121	10	33
Super Bass 1	121	1	36
Super Bass 2	121	2	36
Pick Bass 2	121	8	34
Sweet Fretless	121	3	35
Bass & Ride 1	121	6	32
Acoustic Bass 2	121	8	32
Finger Bass 5	121	15	33
Bright Finger B.	121	9	33
Slap Bass 1 GM	121	0	36
Slap Bass 2 GM	121	0	37
Picked E.Bass GM	121	0	34
Fretless Bass 2	121	1	35
Bass & Ride 2	121	2	32
Ac. Bass Buzz	121	1	32
Finger E.Bass1	121	2	33
Finger E.Bass2	121	3	33
Slap Bass 3	121	6	36
Slap Bass 4	121	6	37

Name	CC00	CC32	PC
Picked E.Bass 4	121	11	34
Fretless Bass 3	121	2	35
DarkWoody A.Bass	121	5	32
More mid! Bass	121	11	33
Chorus Fing.Bass	121	8	33
Finger E.Bass3	121	4	33
Woofer Pusher B.	121	6	35
Slap Bass 5	121	7	37
Dyna Slap Bass	121	3	37
Chorus Slap Bass	121	4	37
Dyna Bass	121	2	37
Finger Slap 2	121	1	33
Thumb Bass	121	1	37
Picked E.Bass 2	121	1	34
Ticktacing Bass	121	9	34
Picked E.Bass 3	121	2	34
Bass Mute	121	5	34
Fretless Bass 4	121	7	35
Synth Bass 1 GM	121	0	38
Synth Bass 2 GM	121	0	39
Synth Bass 3	121	18	38
Synth Bass 4	121	15	39
Stick Bass	121	5	33
Dark R&B Bass2	121	5	35
Bass&Gtr Double	121	6	34
FingerB.& Guitar	121	14	33
Bass & Guitar	121	4	34
Auto Pilot 2	121	13	39
Bass4 Da Phunk	121	14	39
Syn Bass Warm	121	1	38
Syn Bass Reso	121	2	38
Dark R&B Bass1	121	4	35
Attack Bass	121	1	39
Rubber Bass	121	2	39
Dr. Octave	121	16	38
Monofilter Bass	121	11	39
Synth Bass 80ish	121	9	39
Reso Bass	121	12	39
Autofilter Bass	121	10	39
Drive Bass	121	17	38
Nasty Bass	121	6	39
30303 Bass	121	5	38
Stein Bass	121	3	34
Euro Bass	121	4	39
Jungle Rez	121	5	39
30303 Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
Syn Bass Res	121	8	38
Clav Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
Attack Pulse	121	3	39
Digi Bass 1	121	9	38
Blind as a Bat	121	12	38
Poinker Bass	121	8	39
Digi Bass 3	121	11	38
Jungle Bass	121	13	38
Hybrid Bass	121	15	38
Digi Bass 2	121	10	38
Techno Org.Bass	121	6	17
Organ Pedal 1	121	10	32
Organ Pedal 2	121	11	32

Name	CC00	CC32	PC
Acous. Bass RX	121	7	32
Finger Bass RX	121	13	33
SlapFing Bass RX	121	4	36
Picked Bass RX	121	10	34
SlapPick Bass RX	121	5	36
FunkSlap Bass RX	121	3	36
<b>Bank: Drum &amp; Perc.</b>			
Timpani GM	121	0	47
Agogo GM	121	0	113
Log Drum	121	4	12
Woodblock GM	121	0	115
Castanets	121	1	115
Taiko Drum GM	121	0	116
Concert BassDrum	121	1	116
Melodic Tom GM	121	0	117
Melodic Tom 2	121	1	117
Reverse Tom	121	2	117
Synth Drum GM	121	0	118
Rhythm Box Tom	121	1	118
Electric Drum	121	2	118
Reverse Snare	121	3	118
Reverse CymbalGM	121	0	119
Reverse Cymbal 2	121	2	119
Dragon Gong	121	1	119
<b>Bank: SFX</b>			
Goblins GM	121	0	101
Echo Drops GM	121	0	102
Star Theme GM	121	0	103
Gtr FretNoise GM	121	0	120
Breath Noise GM	121	0	121
Seashore GM	121	0	122
Bird Tweet GM	121	0	123
Ac. Bass String	121	2	120
Telephone GM	121	0	124
Helicopter GM	121	0	125
Applause GM	121	0	126
Gun Shot GM	121	0	127
Synth Mallet	121	1	98
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
Guitar Cut Noise	121	1	120
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Dog	121	1	123
Horse Gallop	121	2	123
Bird Tweet 2	121	3	123
Telephone 2	121	1	124
Door Creak	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125
Jet Plane	121	7	125

Name	CC00	CC32	PC
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Machine Gun	121	1	127
Laser Gun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Ice Rain GM	121	0	96
Jaw Harp	121	3	105
Hit in India	121	5	55
Stadium	121	6	126

## Sounds (ordre des Program Change)

Le tableau suivant liste les Sons d'usine du Pa2X dans l'ordre de leur numéro de Bank Select-Program Change.

**Légende :** le tableau liste également les données MIDI utilisées pour sélectionner les Sons à distance. **CC00:** Control Change 0 ou Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32 ou Bank Select LSB. **PC:** Program Change. **Bank:** bouton Sound/Performance Select.

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	0	0	AcousticPiano GM	Piano	✓
121	1	0	Ac. Piano Wide	Piano	✓
121	2	0	Ac. Piano Dark	Piano	✓
121	3	0	Grand Piano	Piano	
121	4	0	Classic Piano	Piano	
121	5	0	Jazz Piano	Piano	
121	6	0	Piano & Vibes	Piano	
121	7	0	Piano & Strings	Piano	
121	8	0	Rock Piano	Piano	
121	9	0	Grand&MovingPad	Piano	
121	10	0	Grand Piano RX	Piano	
121	11	0	Grand RX DEMO	Piano	
121	0	1	Bright Piano GM	Piano	✓
121	1	1	Bright PianoWide	Piano	✓
121	2	1	Piano Pad 1	Piano	✓
121	3	1	Piano Pad 2	Piano	
121	4	1	Piano & Pad	Piano	
121	5	1	Bright Piano RX	Piano	
121	0	2	E.Grand Piano GM	Piano	✓
121	1	2	E. Grand Wide	Piano	✓
121	2	2	M1 Piano	Piano	
121	3	2	90's Piano	Piano	
121	4	2	2000's Piano	Piano	
121	5	2	Chorus Piano	Piano	
121	6	2	Piano Layers	Piano	
121	7	2	Grand&FM Stack	Piano	
121	0	3	Honky-Tonk GM	Piano	✓
121	1	3	Honky Wide	Piano	✓
121	0	4	E. Piano 1 GM	E.Piano	✓
121	1	4	Detuned EP 1	E.Piano	✓
121	2	4	EP1 Veloc.sw	E.Piano	✓
121	3	4	60's E. Piano	E.Piano	✓
121	4	4	Vintage EP	E.Piano	
121	5	4	Pro Dyno EP	E.Piano	
121	6	4	Pro Stage EP	E.Piano	
121	7	4	Studio EP	E.Piano	
121	8	4	R&B E. Piano	E.Piano	
121	9	4	Thin E. Piano	E.Piano	
121	10	4	Dyno Tine EP 1	E.Piano	
121	11	4	Club E. Piano	E.Piano	
121	12	4	Classic Wurly 2	E.Piano	
121	13	4	Soft Wurly	E.Piano	
121	14	4	Hard Wurly	E.Piano	
121	15	4	Vel. Wurly	E.Piano	
121	16	4	Tremolo Wurly	E.Piano	
121	17	4	Classic Wurly 1	E.Piano	
121	18	4	Tine E.Piano RX	E.Piano	
121	19	4	Tine E.Piano	E.Piano	
121	20	4	Suit E.Piano 1	E.Piano	
121	21	4	Suit E.Piano 2	E.Piano	
121	22	4	Dyno Tine EP 2	E.Piano	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	23	4	Bell E. Piano 1	E.Piano	
121	24	4	Bell E. Piano 2	E.Piano	
121	0	5	E. Piano 2 GM	E.Piano	✓
121	1	5	Detuned EP 2	E.Piano	✓
121	2	5	EP2 Veloc.sw	E.Piano	✓
121	3	5	EP Legend	E.Piano	✓
121	4	5	EP Phase	E.Piano	✓
121	5	5	Syn Piano X	E.Piano	
121	6	5	Stereo Dig. EP	E.Piano	
121	7	5	Classic Dig. EP	E.Piano	
121	8	5	Hybrid EP	E.Piano	
121	9	5	Classic Tines	E.Piano	
121	10	5	Phantom Tine	E.Piano	
121	11	5	DW8000 EP	E.Piano	
121	12	5	Sweeping EP	E.Piano	
121	13	5	White Pad EP	E.Piano	
121	14	5	Dig. E. Piano	E.Piano	
121	15	5	FM Pad E.P.	E.Piano	
121	16	5	FM Stack E.P.	E.Piano	
121	0	6	Harpsichord GM	Piano	✓
121	1	6	Harpsi Octave	Piano	✓
121	2	6	Harpsi Wide	Piano	✓
121	3	6	Harpsi KeyOff RX	Piano	✓
121	4	6	Harpsi Korg	Piano	
121	5	6	Harpsi 16' RX	Piano	
121	0	7	Clav GM	Piano	✓
121	1	7	Pulse Clav	Piano	✓
121	2	7	Clav Wah RX	Piano	
121	3	7	Clav Snap	Piano	
121	4	7	Sticky Clav	Piano	
121	5	7	Clav RX	Piano	
121	6	7	Synth Clav RX	Piano	
121	0	8	Celesta GM	Mallet & Bell	✓
121	0	9	Glockenspiel GM	Mallet & Bell	✓
121	1	9	Sistro	Mallet & Bell	
121	0	10	Music Box GM	Mallet & Bell	✓
121	1	10	Orgel	Mallet & Bell	
121	0	11	Vibraphone 1 GM	Mallet & Bell	✓
121	1	11	Vibrap. Wide	Mallet & Bell	✓
121	2	11	Vibraphone 2	Mallet & Bell	
121	3	11	Vibraphone 3	Mallet & Bell	
121	0	12	Marimba GM	Mallet & Bell	✓
121	1	12	Marimba Wide	Mallet & Bell	✓
121	2	12	Marimba Key Off	Mallet & Bell	
121	3	12	Monkey Skuls	Mallet & Bell	
121	4	12	Log Drum	Drum & Perc.	
121	5	12	Mallet Clock	Mallet & Bell	
121	6	12	Balaphon	Mallet & Bell	
121	0	13	Xylophone GM	Mallet & Bell	✓
121	0	14	Tubular Bell GM	Mallet & Bell	✓
121	1	14	Church Bell 1	Mallet & Bell	✓
121	2	14	Carillon	Mallet & Bell	✓
121	3	14	Church Bell 2	Mallet & Bell	
121	0	15	Dulcimer GM	Mallet & Bell	✓
121	1	15	Santur	Mallet & Bell	
121	0	16	Drawbars Org. GM	Organ	✓
121	1	16	Det.DrawbarsOrg.	Organ	✓
121	2	16	lt. 60's Organ	Organ	✓
121	3	16	Drawbar Org. 2	Organ	✓
121	4	16	Organ Low 1 V.	Organ	
121	5	16	Dark Organ 2 V.	Organ	
121	6	16	BX3 Full V.	Organ	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	7	16	Dark Organ 1 V.	Organ	
121	8	16	Jazz Organ	Organ	
121	9	16	Gospel Organ	Organ	
121	10	16	BX3 Rock 1 V.	Organ	
121	11	16	VOX Legend	Organ	
121	12	16	Arabian Organ	Organ	
121	13	16	Gospel Organ V.	Organ	
121	14	16	Drawbars Organ	Organ	
121	15	16	Organ Low 2 V.	Organ	
121	16	16	Organ Mid V.	Organ	
121	17	16	Organ Hi V.	Organ	
121	18	16	Drawbars Fast V.	Organ	
121	19	16	Drawbars Slow V.	Organ	
121	20	16	BX3 Jazz V.	Organ	
121	21	16	BX3 Gospel V.	Organ	
121	22	16	Theatre Organ 1	Organ	
121	23	16	Theatre Organ 2	Organ	
121	24	16	Theatre Organ 3	Organ	
121	25	16	Theatre Organ 4	Organ	
121	26	16	Tibia	Organ	
121	27	16	Tibia 16/8/4'	Organ	
121	28	16	Tibia & Vox	Organ	
121	29	16	Post Horn Trem.	Organ	
121	30	16	Big Theatre Org.	Organ	
121	31	16	Tibia & Kinura	Organ	
121	32	16	Tibia Vox Glock	Organ	
121	0	17	Perc. Organ GM	Organ	✓
121	1	17	Det. Perc. Organ	Organ	✓
121	2	17	Perc. Organ 2	Organ	✓
121	3	17	Old Wheels	Organ	
121	4	17	Organ Low Pc. V.	Organ	
121	5	17	M1 Organ	Organ	
121	6	17	Techno Org.Bass	Bass	
121	7	17	BX3 Short Decay	Organ	
121	8	17	Rotary Organ	Organ	
121	9	17	Perc. Organ 4 V.	Organ	
121	10	17	Perc. Organ 3	Organ	
121	11	17	Perc. Organ 5 V.	Organ	
121	0	18	Rock Organ GM	Organ	✓
121	1	18	BX3 Rock 2 V.	Organ	
121	2	18	Killer B	Organ	
121	3	18	Dirty B	Organ	
121	4	18	Classic Click	Organ	
121	5	18	BX3 Rock 3 V.	Organ	
121	6	18	Super BX Perc.	Organ	
121	7	18	Dirty Jazz Organ	Organ	
121	8	18	Perc.Short Decay	Organ	
121	9	18	BX3 Jazz Pc. V.	Organ	
121	10	18	Jimmy Organ V.	Organ	
121	11	18	Rock Organ 2	Organ	
121	12	18	BX3 Rock 4 V.	Organ	
121	0	19	Church Organ GM	Organ	✓
121	1	19	Church Oct. Mix	Organ	✓
121	2	19	Detuned Church	Organ	✓
121	3	19	Pipe Mixture	Organ	
121	4	19	Church Pipes	Organ	
121	5	19	Full Pipes	Organ	
121	6	19	Pipe Tutti 1	Organ	
121	7	19	Positive Organ	Organ	
121	8	19	Pipe Tutti 2	Organ	
121	9	19	Pipe Tutti 3	Organ	
121	10	19	Pipe Tutti 4	Organ	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	0	20	Reed Organ GM	Organ	✓
121	1	20	Puff Organ	Organ	✓
121	2	20	Small Pipe	Organ	
121	3	20	Flauto Pipes	Organ	
121	4	20	Pipe Flute 1	Organ	
121	5	20	Pipe Flute 2	Organ	
121	0	21	Accordion GM	Accordion	✓
121	1	21	Accordion 2	Accordion	✓
121	2	21	Akordeon	Accordion	
121	3	21	Musette 1	Accordion	
121	4	21	Musette 2	Accordion	
121	5	21	Musette Clar.	Accordion	
121	6	21	Fisa 16,8'	Accordion	
121	7	21	Fisa 16,4'	Accordion	
121	8	21	Fisa Master	Accordion	
121	9	21	Cassotto	Accordion	
121	10	21	Arabic Accordion	Accordion	
121	11	21	Sweet Musette	Accordion	
121	12	21	Cassotto 16'	Accordion	
121	13	21	Cassotto Or.Tune	Accordion	
121	14	21	Cassotto NorTune	Accordion	
121	15	21	Detune Accordion	Accordion	
121	16	21	2 Voices Musette	Accordion	
121	17	21	3 Voices Musette	Accordion	
121	18	21	French Musette	Accordion	
121	19	21	Acc.Clarinet OT	Accordion	
121	20	21	Acc. Clarinet NT	Accordion	
121	21	21	Acc. Piccolo OT	Accordion	
121	22	21	Acc. Piccolo NT	Accordion	
121	23	21	Master Accordion	Accordion	
121	24	21	Accordion 3	Accordion	
121	25	21	Steirisch.Akk.1	Accordion	
121	26	21	Steirisch.Akk.2	Accordion	
121	27	21	Steirisch.Akk.3	Accordion	
121	28	21	Steirisch.Akk.4	Accordion	
121	0	22	Harmonica GM	Accordion	✓
121	1	22	Sweet Harmonica	Accordion	
121	2	22	Harmonica 2	Accordion	
121	3	22	Harmonica AT 1	Accordion	
121	4	22	Harmonica AT 2	Accordion	
121	0	23	Tango Accord. GM	Accordion	✓
121	1	23	Fisa Tango!	Accordion	
121	2	23	Accordion 16,8'	Accordion	
121	3	23	Accordion16,8,4'	Accordion	
121	4	23	Acc.16,8' & Bass	Accordion	
121	5	23	Accordion Bass	Accordion	
121	6	23	Acc.Voice Change	Accordion	
121	7	23	Accordion 16,4'	Accordion	
121	8	23	Acc.16,8,4' Plus	Accordion	
121	9	23	Acc. & Acc. Bass	Accordion	
121	10	23	Tango Accordion2	Accordion	
121	0	24	Nylon Guitar GM	Guitar	✓
121	1	24	Ukulele	Guitar	✓
121	2	24	Nylon Key Off	Guitar	✓
121	3	24	Nylon Guitar 3	Guitar	✓
121	4	24	Nylon Bossa	Guitar	
121	5	24	Ac.Guitar KeyOff	Guitar	
121	6	24	Spanish Guitar	Guitar	
121	7	24	Guitar Strings	Guitar	
121	8	24	Nylon Gtr Pro1	Guitar	
121	9	24	Brazilian Guitar	Guitar	
121	10	24	Nylon Vel. Harm.	Guitar	



CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	11	24	Nylon Gtr Pro2	Guitar	
121	12	24	Nylon Gtr RX1	Guitar	
121	13	24	Nylon Gtr RX2	Guitar	
121	14	24	Nylon Slide Pro	Guitar	
121	15	24	Nylon Guitar 2	Guitar	
121	16	24	RealNylon Gtr ST	Guitar	
121	17	24	Real Nylon Gtr	Guitar	
121	0	25	Steel Guitar GM	Guitar	√
121	1	25	12 Strings Gtr	Guitar	√
121	2	25	Mandolin	Guitar	√
121	3	25	Steel & Body	Guitar	√
121	4	25	Steel Guitar 2	Guitar	
121	5	25	Steel 12 String	Guitar	
121	6	25	Hackbrett	Guitar	
121	7	25	Finger Key Off	Guitar	
121	8	25	Finger Tips	Guitar	
121	9	25	Steel Folk Gtr	Guitar	
121	10	25	Mandolin Key Off	Guitar	
121	11	25	Mandolin Trem.	Guitar	
121	12	25	Reso. Guitar	Guitar	
121	13	25	Steel Slide Pro1	Guitar	
121	14	25	Steel Slide Pro2	Guitar	
121	15	25	Steel Guitar RX1	Guitar	
121	16	25	Steel Guitar RX2	Guitar	
121	17	25	12 Strings Pro	Guitar	
121	18	25	12 Strings RX	Guitar	
121	19	25	Steel Guitar Pro	Guitar	
121	20	25	Steel Guitar 3	Guitar	
121	21	25	Pop Steel Gtr 1	Guitar	
121	22	25	Pop Steel Gtr 2	Guitar	
121	23	25	Pop Steel Slide	Guitar	
121	24	25	Pop SteelGtr RX1	Guitar	
121	25	25	Pop SteelGtr RX2	Guitar	
121	26	25	Mandolin Ens. 1	Guitar	
121	27	25	Mandolin Ens. 2	Guitar	
121	28	25	RealSteel Gtr ST	Guitar	
121	29	25	RealFolk Gtr ST1	Guitar	
121	30	25	RealFolk Gtr ST2	Guitar	
121	31	25	Real Steel Gtr	Guitar	
121	32	25	Real Folk Gtr	Guitar	
121	33	25	Real 12 Strings	Guitar	
121	0	26	Jazz Guitar GM	Guitar	√
121	1	26	Pedal Steel Gtr1	Guitar	√
121	2	26	Club Jazz Gtr 1	Guitar	
121	3	26	Club Jazz Gtr 2	Guitar	
121	4	26	Pedal Steel Gtr2	Guitar	
121	5	26	Soft Jazz Guitar	Guitar	
121	6	26	JazzGtr SlidePro	Guitar	
121	0	27	Clean Guitar GM	Guitar	√
121	1	27	Det. Clean Gtr	Guitar	√
121	2	27	Mid Tone Gtr	Guitar	√
121	3	27	Chorus Guitar	Guitar	
121	4	27	Vintage S.2	Guitar	
121	5	27	Proces.E.Guitar	Guitar	
121	6	27	Single Coil	Guitar	
121	7	27	New Stra.Guitar	Guitar	
121	8	27	Guitarish	Guitar	
121	9	27	L&R E.Guitar 1	Guitar	
121	10	27	L&R E.Guitar 2	Guitar	
121	11	27	Country Nu	Guitar	
121	12	27	Funky Wah RX	Guitar	
121	13	27	Clean Gtr Pro1	Guitar	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	14	27	Single Coil Pro	Guitar	
121	15	27	Clean Gtr Pro2	Guitar	
121	16	27	Stra. Vel. Pro	Guitar	
121	17	27	Stra. Gtr Slide	Guitar	
121	18	27	Chorus Gtr Pro	Guitar	
121	19	27	Vintage S.1	Guitar	
121	20	27	Clean Guitar 2	Guitar	
121	21	27	Solid Guitar	Guitar	
121	22	27	Clean Jazz 1	Guitar	
121	23	27	Clean Jazz 2	Guitar	
121	24	27	'54 E. Guitar	Guitar	
121	25	27	Clean Guitar 3	Guitar	
121	26	27	Tel. Middle	Guitar	
121	27	27	Tel. Bridge	Guitar	
121	0	28	Muted Guitar GM	Guitar	√
121	1	28	Funky Cut Gtr	Guitar	√
121	2	28	Mute Vel. Gtr	Guitar	√
121	3	28	Jazz Man	Guitar	√
121	4	28	R&R Guitar	Guitar	
121	5	28	Stra. Chime	Guitar	
121	6	28	Clean Mute Gtr	Guitar	
121	7	28	Rhythm E.Guitar	Guitar	
121	8	28	Clean Funk	Guitar	
121	9	28	Disto Mute	Guitar	
121	10	28	Clean Funk RX1	Guitar	
121	11	28	Clean Funk RX2	Guitar	
121	12	28	Funk Stein RX1	Guitar	
121	13	28	Funk Stein RX2	Guitar	
121	14	28	Clean Guitar RX1	Guitar	
121	15	28	Clean Guitar RX2	Guitar	
121	16	28	Clean Guitar RX3	Guitar	
121	17	28	Clean Guitar RX4	Guitar	
121	18	28	Clean Guitar RX5	Guitar	
121	19	28	Muted Guitar 2	Guitar	
121	20	28	Clean Guitar RX6	Guitar	
121	21	28	5th Mute Gtr	Guitar	
121	28	27	Real El. Gtr ST1	Guitar	
121	0	29	Overdrive Gtr GM	Guitar	√
121	1	29	Guitar Pinch	Guitar	√
121	2	29	Soft Overdrive	Guitar	
121	29	27	Real El.Gtr ST2	Guitar	
121	0	30	Distortion GtrGM	Guitar	√
121	1	30	Feedback Guitar	Guitar	√
121	2	30	Dist.Rhythmic Gtr	Guitar	√
121	3	30	Joystick Gtr Y-	Guitar	
121	4	30	Power Chords	Guitar	
121	5	30	Mute Monster	Guitar	
121	6	30	Wet Dist. Guitar	Guitar	
121	7	30	Solo Dist.Guitar	Guitar	
121	8	30	Stereo Dist.Gtr	Guitar	
121	9	30	Dist. Guitar RX1	Guitar	
121	10	30	Dist. Guitar RX2	Guitar	
121	11	30	Dist. Clean Gtr	Guitar	
121	12	30	Dist. Steel Gtr	Guitar	
121	30	27	Real El. Guitar1	Guitar	
121	0	31	Gtr Harmonic GM	Guitar	√
121	1	31	Guitar Feedback	Guitar	√
121	2	31	E.Gtr Harmonics	Guitar	
121	31	27	Real El. Guitar2	Guitar	
121	0	32	Acoustic Bass GM	Bass	√
121	1	32	Ac. Bass Buzz	Bass	
121	2	32	Bass & Ride 2	Bass	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	3	32	Acous. Bass Pro1	Bass	
121	4	32	Acous. Bass Pro2	Bass	
121	5	32	DarkWoody A.Bass	Bass	
121	6	32	Bass & Ride 1	Bass	
121	7	32	Acous. Bass RX	Bass	
121	8	32	Acoustic Bass 2	Bass	
121	9	32	Jazz Bass	Bass	
121	10	32	Organ Pedal 1	Bass	
121	11	32	Organ Pedal 2	Bass	
121	0	33	Finger Bass GM	Bass	✓
121	1	33	Finger Slap 2	Bass	✓
121	2	33	Finger E.Bass1	Bass	
121	3	33	Finger E.Bass2	Bass	
121	4	33	Finger E.Bass3	Bass	
121	5	33	Stick Bass	Bass	
121	6	33	Finger Bass 2	Bass	
121	7	33	Finger Bass 3	Bass	
121	8	33	Chorus Fing.Bass	Bass	
121	9	33	Bright Finger B.	Bass	
121	10	33	Finger Bass 4	Bass	
121	11	33	More mid! Bass	Bass	
121	12	33	Finger Slap 1	Bass	
121	13	33	Finger Bass RX	Bass	
121	14	33	FingerB.& Guitar	Bass	
121	15	33	Finger Bass 5	Bass	
121	0	34	Picked E.Bass GM	Bass	✓
121	1	34	Picked E.Bass 2	Bass	
121	2	34	Picked E.Bass 3	Bass	
121	3	34	Stein Bass	Bass	
121	4	34	Bass & Guitar	Bass	
121	5	34	Bass Mute	Bass	
121	6	34	Bass&Gtr Double	Bass	
121	7	34	Pick Bass 1	Bass	
121	8	34	Pick Bass 2	Bass	
121	9	34	Ticktacing Bass	Bass	
121	10	34	Picked Bass RX	Bass	
121	11	34	Picked E.Bass 4	Bass	
121	0	35	Fretless Bass GM	Bass	✓
121	1	35	Fretless Bass 2	Bass	
121	2	35	Fretless Bass 3	Bass	
121	3	35	Sweet Fretless	Bass	
121	4	35	Dark R&B Bass1	Bass	
121	5	35	Dark R&B Bass2	Bass	
121	6	35	Woofers Pusher B.	Bass	
121	7	35	Fretless Bass 4	Bass	
121	0	36	Slap Bass 1 GM	Bass	✓
121	1	36	Super Bass 1	Bass	
121	2	36	Super Bass 2	Bass	
121	3	36	FunkSlap Bass RX	Bass	
121	4	36	SlapFing Bass RX	Bass	
121	5	36	SlapPick Bass RX	Bass	
121	6	36	Slap Bass 3	Bass	
121	0	37	Slap Bass 2 GM	Bass	✓
121	1	37	Thumb Bass	Bass	
121	2	37	Dyna Bass	Bass	
121	3	37	Dyna Slap Bass	Bass	
121	4	37	Chorus Slap Bass	Bass	
121	5	37	The Other Slap	Bass	
121	6	37	Slap Bass 4	Bass	
121	7	37	Slap Bass 5	Bass	
121	0	38	Synth Bass 1 GM	Bass	✓
121	1	38	Syn Bass Warm	Bass	✓

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	2	38	Syn Bass Reso	Bass	✓
121	3	38	Clav Bass	Bass	✓
121	4	38	Hammer	Bass	✓
121	5	38	30303 Bass	Bass	
121	6	38	30303 Square	Bass	
121	7	38	Bass Square	Bass	
121	8	38	Syn Bass Res	Bass	
121	9	38	Digi Bass 1	Bass	
121	10	38	Digi Bass 2	Bass	
121	11	38	Digi Bass 3	Bass	
121	12	38	Blind as a Bat	Bass	
121	13	38	Jungle Bass	Bass	
121	14	38	Auto Pilot 1	Synth 2	
121	15	38	Hybrid Bass	Bass	
121	16	38	Dr. Octave	Bass	
121	17	38	Drive Bass	Bass	
121	18	38	Synth Bass 3	Bass	
121	0	39	Synth Bass 2 GM	Bass	✓
121	1	39	Attack Bass	Bass	✓
121	2	39	Rubber Bass	Bass	✓
121	3	39	Attack Pulse	Bass	✓
121	4	39	Euro Bass	Bass	
121	5	39	Jungle Rez	Bass	
121	6	39	Nasty Bass	Bass	
121	7	39	Phat Bass	Bass	
121	8	39	Poinker Bass	Bass	
121	9	39	Synth Bass 80ish	Bass	
121	10	39	Autofilter Bass	Bass	
121	11	39	Monofilter Bass	Bass	
121	12	39	Reso Bass	Bass	
121	13	39	Auto Pilot 2	Bass	
121	14	39	Bass4 Da Phunk	Bass	
121	15	39	Synth Bass 4	Bass	
121	0	40	Violin GM	Strings & Vocal	✓
121	1	40	Slow Att.Violin	Strings & Vocal	✓
121	2	40	Violin Expr. 1	Strings & Vocal	
121	3	40	Slow Violin	Strings & Vocal	
121	4	40	Violin Expr. 2	Strings & Vocal	
121	0	41	Viola GM	Strings & Vocal	✓
121	1	41	Viola Expr.	Strings & Vocal	
121	2	41	Violin & Viola	Strings & Vocal	
121	0	42	Cello GM	Strings & Vocal	✓
121	0	43	Contrabass GM	Strings & Vocal	✓
121	0	44	Tremolo Str. GM	Strings & Vocal	✓
121	0	45	Pizzicato Str.GM	Strings & Vocal	✓
121	1	45	Pizz. Ensemble	Strings & Vocal	
121	2	45	Pizz. Section	Strings & Vocal	
121	3	45	Double Strings	Strings & Vocal	
121	0	46	Harp GM	Strings & Vocal	✓
121	1	46	Yang Chin	Strings & Vocal	✓
121	0	47	Timpani GM	Drum & Perc.	✓
121	0	48	Strings Ens.1 GM	Strings & Vocal	✓
121	1	48	Strings & Brass	Strings & Vocal	✓
121	2	48	60's Strings	Strings & Vocal	✓
121	3	48	Stereo Strings	Strings & Vocal	
121	4	48	Legato Strings	Strings & Vocal	
121	5	48	i3 Strings	Strings & Vocal	
121	6	48	N Strings	Strings & Vocal	
121	7	48	Arco Strings	Strings & Vocal	
121	8	48	Octave Strings	Strings & Vocal	
121	9	48	Strings Quartet	Strings & Vocal	
121	10	48	Symphonic Bows	Strings & Vocal	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	11	48	Ensemble & Solo	Strings & Vocal	
121	12	48	Chamber Strings	Strings & Vocal	
121	13	48	Arabic Strings	Strings & Vocal	
121	14	48	Orchestra Tutti1	Strings & Vocal	
121	15	48	Strings & Horns	Strings & Vocal	
121	16	48	Orch. & Oboe 1	Strings & Vocal	
121	17	48	Orch. & Oboe 2	Strings & Vocal	
121	18	48	Strings & Glock.	Strings & Vocal	
121	19	48	Orchestra Tutti2	Strings & Vocal	
121	20	48	Orchestra&Flute	Strings & Vocal	
121	21	48	Strings Ens. 3	Strings & Vocal	
121	22	48	Strings Ens. RX	Strings & Vocal	
121	23	48	Concert Str.RX	Strings & Vocal	
121	0	49	Strings Ens.2 GM	Strings & Vocal	√
121	1	49	Sweeper Strings	Strings & Vocal	
121	2	49	Full Strings	Strings & Vocal	
121	3	49	Strings Ens. 4	Strings & Vocal	
121	4	49	Spiccato Strings	Strings & Vocal	
121	5	49	Movie Strings 1	Strings & Vocal	
121	6	49	Movie Strings 2	Strings & Vocal	
121	0	50	Synth Strings1GM	Strings & Vocal	√
121	1	50	Synth Strings 3	Strings & Vocal	√
121	2	50	Analog Strings 2	Strings & Vocal	
121	3	50	Analog Velve	Strings & Vocal	
121	4	50	Odyssey	Strings & Vocal	
121	5	50	Analog Strings 1	Strings & Vocal	
121	6	50	Synth Strings 4	Strings & Vocal	
121	0	51	Synth Strings2GM	Strings & Vocal	√
121	1	51	Synth Strings 5	Strings & Vocal	
121	0	52	Choir Aahs GM	Strings & Vocal	√
121	1	52	Choir Aahs 2	Strings & Vocal	√
121	2	52	Ooh Voices	Strings & Vocal	
121	3	52	Ooh Slow Voice	Strings & Vocal	
121	4	52	Take Voices 1	Strings & Vocal	
121	5	52	Take Voices 2	Strings & Vocal	
121	6	52	Ooh Choir	Strings & Vocal	
121	7	52	Aah Choir	Strings & Vocal	
121	8	52	Wuuh Choir	Strings & Vocal	
121	9	52	Oh-Ah Voices	Strings & Vocal	
121	10	52	Slow Choir	Strings & Vocal	
121	11	52	Grand Choir	Strings & Vocal	
121	12	52	Choir Light	Strings & Vocal	
121	13	52	Strings Choir	Strings & Vocal	
121	14	52	Femal&Male Scat	Strings & Vocal	
121	15	52	Femal Scat	Strings & Vocal	
121	16	52	Male Scat	Strings & Vocal	
121	17	52	Scat V.& Bass1	Strings & Vocal	
121	18	52	Scat V.& Bass2	Strings & Vocal	
121	19	52	Scat Voices RX	Strings & Vocal	
121	0	53	Voice Oohs GM	Strings & Vocal	√
121	1	53	Humming	Strings & Vocal	√
121	2	53	Doolally	Strings & Vocal	
121	3	53	Airways	Strings & Vocal	
121	0	54	Synth Voice GM	Strings & Vocal	√
121	1	54	Analog Voice	Strings & Vocal	√
121	2	54	Vocalesque	Strings & Vocal	
121	3	54	Vocalscape	Strings & Vocal	
121	4	54	Classic Vox	Strings & Vocal	
121	5	54	Dream Voice	Strings & Vocal	
121	6	54	Synth Voices 2	Strings & Vocal	
121	0	55	Orchestra Hit GM	Brass	√
121	1	55	Bass Hit Plus	Brass	√

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	2	55	6th Hit	Brass	√
121	3	55	Euro Hit	Brass	√
121	4	55	Brass Impact	Brass	
121	5	55	Hit in India	SFX	
121	6	55	Wild Arp	Synth 2	
121	7	55	Flip Blip	Synth 2	
121	8	55	Netherland Hit	Brass	
121	0	56	Trumpet GM	Trumpet & Trbn.	√
121	1	56	Dark Trumpet	Trumpet & Trbn.	√
121	2	56	Trumpet Overb.	Trumpet & Trbn.	
121	3	56	Mono Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	4	56	Trumpet Expr.2	Trumpet & Trbn.	
121	5	56	Trumpet Pitch	Trumpet & Trbn.	
121	6	56	Dual Trumpets	Trumpet & Trbn.	
121	7	56	Flugel Horn	Trumpet & Trbn.	
121	8	56	Warm Flugel	Trumpet & Trbn.	
121	9	56	BeBop Cornet	Trumpet & Trbn.	
121	10	56	Trumpet Pro 1	Trumpet & Trbn.	
121	11	56	Trumpet Pro 2	Trumpet & Trbn.	
121	12	56	Sweet FlugelHorn	Trumpet & Trbn.	
121	13	56	Flugel Horn Pro	Trumpet & Trbn.	
121	14	56	Trumpet 2	Trumpet & Trbn.	
121	15	56	Trumpet Expr.1	Trumpet & Trbn.	
121	16	56	Trumpet Pro 3	Trumpet & Trbn.	
121	17	56	Alp Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	18	56	Trumpet Shake Y+	Trumpet & Trbn.	
121	19	56	Concert Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	20	56	Concert Trp.Pro	Trumpet & Trbn.	
121	21	56	Cornet Expr.	Trumpet & Trbn.	
121	22	56	Cornet Pro 1	Trumpet & Trbn.	
121	23	56	Cornet Pro 2	Trumpet & Trbn.	
121	0	57	Trombone GM	Trumpet & Trbn.	√
121	1	57	Trombone 2	Trumpet & Trbn.	√
121	2	57	Bright Trombone	Trumpet & Trbn.	√
121	3	57	Hard Trombone	Trumpet & Trbn.	
121	4	57	Soft Trombone	Trumpet & Trbn.	
121	5	57	Pitch Trombone	Trumpet & Trbn.	
121	6	57	Trombone Expr. 1	Trumpet & Trbn.	
121	7	57	Trombone Expr. 2	Trumpet & Trbn.	
121	8	57	Trombone Vel. 1	Trumpet & Trbn.	
121	9	57	Trombone Vel. 2	Trumpet & Trbn.	
121	10	57	Trombone Vel. 3	Trumpet & Trbn.	
121	11	57	Trombone Pro Vel	Trumpet & Trbn.	
121	12	57	Trombone 3	Trumpet & Trbn.	
121	0	58	Tuba GM	Trumpet & Trbn.	√
121	1	58	Oberkr. Tuba	Trumpet & Trbn.	
121	2	58	Tuba Gold	Trumpet & Trbn.	
121	3	58	Dynabone	Trumpet & Trbn.	
121	4	58	Ob.Tuba & E.Bass 1	Trumpet & Trbn.	
121	5	58	Ob.Tuba & E.Bass 2	Trumpet & Trbn.	
121	0	59	Mute Trumpet GM	Trumpet & Trbn.	√
121	1	59	Mute Trumpet 2	Trumpet & Trbn.	√
121	2	59	Wah Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	3	59	Mute Ensemble 1	Brass	
121	4	59	Mute Ensemble 2	Brass	
121	0	60	French Horn GM	Brass	√
121	1	60	French Horn 2	Brass	√
121	2	60	French Section	Brass	
121	3	60	Classic Horns	Brass	
121	4	60	Horns & Ensemble	Brass	
121	0	61	Brass Section GM	Brass	√
121	1	61	Brass Section 2	Brass	√

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	2	61	Tight Brass 3	Brass	
121	3	61	Glen & Friends	Brass	
121	4	61	Big Band Brass 2	Brass	
121	5	61	Sax & Brass	Brass	
121	6	61	Glen & Boys	Brass	
121	7	61	Trpts & Brass	Brass	
121	8	61	Attack Brass	Brass	
121	9	61	Trumpet Ens.	Brass	
121	10	61	Trombone Ens.	Brass	
121	11	61	Trombones	Brass	
121	12	61	Tight Brass 4	Brass	
121	13	61	Fat Brass	Brass	
121	14	61	Dyna Brass 1	Brass	
121	15	61	Brass Expr.	Brass	
121	16	61	Brass & Sax	Brass	
121	17	61	Film Brass	Brass	
121	18	61	Brass Slow	Brass	
121	19	61	Fanfare	Brass	
121	20	61	Movie Brass	Brass	
121	21	61	Power Brass	Brass	
121	22	61	Dyna Brass 2	Brass	
121	23	61	Sforzato Brass	Brass	
121	24	61	Double Brass	Brass	
121	25	61	Brass Hit	Brass	
121	26	61	Brass Fall	Brass	
121	27	61	Tight Brass 1	Brass	
121	28	61	Tight Brass Pro	Brass	
121	29	61	Tight Brass 2	Brass	
121	30	61	Brass of Power	Brass	
121	31	61	Brass Section 3	Brass	
121	32	61	Big Band Brass 1	Brass	
121	33	61	Big BandShake Y+	Brass	
121	34	61	Trpts & Trombs	Brass	
121	35	61	Trumpet Ens1 Y+	Brass	
121	36	61	Trumpet Ens2 Y+	Brass	
121	0	62	Synth Brass 1GM	Brass	√
121	1	62	Synth Brass 3	Brass	√
121	2	62	Analog Brass 1	Brass	√
121	3	62	Jump Brass	Brass	√
121	4	62	Electrik Brass	Brass	
121	5	62	Synth Brass 5	Brass	
121	0	63	Synth Brass 2GM	Brass	√
121	1	63	Synth Brass 4	Brass	√
121	2	63	Analog Brass 2	Brass	√
121	3	63	Brass Pad	Brass	
121	4	63	Big Panner	Synth 1	
121	5	63	Synth Brass 6	Brass	
121	0	64	Soprano Sax GM	Sax	√
121	1	64	Sweet Soprano 3	Sax	
121	2	64	Soprano Pro	Sax	
121	3	64	Sweet Soprano 1	Sax	
121	4	64	Sweet Soprano 2	Sax	
121	0	65	Alto Sax GM	Sax	√
121	1	65	Alto Breath	Sax	
121	2	65	Sax Ensemble	Sax	
121	3	65	Breathy Alto Sax	Sax	
121	4	65	Alto Sax Growl	Sax	
121	5	65	Sweet Alto Sax 1	Sax	
121	6	65	Sweet Alto Sax 2	Sax	
121	7	65	Soft Alto Sax	Sax	
121	8	65	Alto Sax Pro	Sax	
121	9	65	Alto Sax Expr.	Sax	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	10	65	Alto Sax RX	Sax	
121	11	65	Cool Sax Ens.	Sax	
121	0	66	Tenor Sax GM	Sax	√
121	1	66	Tenor Sax Noise1	Sax	
121	2	66	Soft Tenor	Sax	
121	3	66	Tenor Breath	Sax	
121	4	66	Tenor Growl	Sax	
121	5	66	Folk Sax	Sax	
121	6	66	Tenor Sax Noise2	Sax	
121	7	66	Tenor Sax Expr.1	Sax	
121	8	66	Tenor Sax Expr.2	Sax	
121	9	66	Jazz Tenor 1	Sax	
121	10	66	Jazz Tenor 2	Sax	
121	11	66	Reed of Power	Sax	
121	0	67	Baritone Sax GM	Sax	√
121	1	67	Baritone Growl	Sax	
121	2	67	Breathy Baritone	Sax	
121	3	67	Baritone Sax Pro	Sax	
121	4	67	Baritone Sax 2	Sax	
121	0	68	Oboe GM	Woodwind	√
121	1	68	Double Reed	Woodwind	
121	0	69	English Horn GM	Woodwind	√
121	1	69	English Horn 2	Woodwind	
121	0	70	Bassoon GM	Woodwind	√
121	0	71	Clarinet GM	Woodwind	√
121	1	71	Jazz Clarinet	Woodwind	
121	2	71	Clarinet G	Woodwind	
121	3	71	Section Winds 1	Woodwind	
121	4	71	Section Winds 2	Woodwind	
121	5	71	Clarinet Ens.	Woodwind	
121	6	71	Woodwinds	Woodwind	
121	7	71	Folk Clarinet	Woodwind	
121	8	71	Clarinet Pro 1	Woodwind	
121	9	71	Clarinet Pro 2	Woodwind	
121	10	71	Reeds & Saxes	Woodwind	
121	11	71	Klarnet 1	Woodwind	
121	12	71	Klarnet 2	Woodwind	
121	0	72	Piccolo GM	Woodwind	√
121	1	72	Small Orchestra	Woodwind	
121	2	72	Nay	Woodwind	
121	0	73	Flute GM	Woodwind	√
121	1	73	Jazz Flute Expr.	Woodwind	
121	2	73	Flute Switch	Woodwind	
121	3	73	Flute Dyn. 5th	Woodwind	
121	4	73	Flute Frullato	Woodwind	
121	5	73	Orchestra Flute	Woodwind	
121	6	73	Flute Muted	Brass	
121	7	73	Wooden Flute	Woodwind	
121	8	73	Bambu Flute	Woodwind	
121	9	73	Flute 2	Woodwind	
121	10	73	Jazz Flute RX	Woodwind	
121	0	74	Recorder GM	Woodwind	√
121	1	74	Recorder 2	Woodwind	
121	0	75	Pan Flute GM	Woodwind	√
121	1	75	Kawala	Woodwind	
121	0	76	Blown Bottle GM	Woodwind	√
121	0	77	Shakuhachi GM	Woodwind	√
121	1	77	Old Shakuhachi	Woodwind	
121	2	77	Shakuhachi 2	Woodwind	
121	0	78	Whistle GM	Woodwind	√
121	1	78	Whistle 2	Woodwind	
121	2	78	Whistle Breathe	Woodwind	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	3	78	Whistle RX1	Woodwind	
121	4	78	Whistle RX2	Woodwind	
121	0	79	Ocarina GM	Woodwind	√
121	0	80	Lead Square GM	Synth 2	√
121	1	80	Lead Square 2	Synth 2	√
121	2	80	Lead Sine	Synth 2	√
121	3	80	Old Portamento	Synth 2	
121	4	80	Dance Lead	Synth 2	
121	5	80	Wave Lead	Synth 2	
121	6	80	Sine Wave	Synth 2	
121	7	80	Analog Lead	Synth 2	
121	8	80	Old & Analog	Synth 2	
121	9	80	Gliding Square	Synth 2	
121	10	80	Sine Switch	Synth 2	
121	11	80	Square Rez	Synth 2	
121	12	80	Port Whine	Synth 2	
121	13	80	2VCO Planet Lead	Synth 2	
121	0	81	Lead Saw GM	Synth 2	√
121	1	81	Lead Saw 2	Synth 2	√
121	2	81	Lead Saw Pulse	Synth 2	√
121	3	81	Lead Double Saw	Synth 2	√
121	4	81	Seq. Analog	Synth 2	√
121	5	81	Power Saw	Synth 2	
121	6	81	Octo Lead	Synth 2	
121	7	81	Seq Lead	Synth 2	
121	8	81	Phat Saw Lead	Synth 2	
121	9	81	Glide Lead	Synth 2	
121	10	81	Fire Wave	Synth 2	
121	11	81	Rezbo	Synth 2	
121	12	81	Synth Pianoid	Synth 2	
121	0	82	Calliope GM	Synth 2	√
121	0	83	Chiff GM	Synth 2	√
121	0	84	Charang GM	Synth 2	√
121	1	84	Wire Lead	Synth 2	√
121	2	84	Synchro City	Synth 2	
121	3	84	Sync Kron	Synth 2	
121	4	84	Metallic Rez	Synth 2	
121	5	84	Brian Sync	Synth 2	
121	6	84	Arp Twins	Synth 2	
121	7	84	LoFi Ethnic	Synth 2	
121	0	85	Voice Lead GM	Strings & Vocal	√
121	1	85	Ether Voices	Strings & Vocal	
121	2	85	Cyber Choir	Strings & Vocal	
121	0	86	Fifths Lead GM	Synth 2	√
121	1	86	Crimson 5ths	Synth 1	
121	0	87	Bass & Lead GM	Synth 2	√
121	1	87	Soft Wrl	Synth 2	√
121	2	87	Electro Lead	Synth 2	
121	3	87	Rich Lead	Synth 2	
121	4	87	Thin Analog Lead	Synth 2	
121	5	87	Express. Lead	Synth 2	
121	6	87	HipHop Lead	Synth 2	
121	7	87	Square Bass	Synth 2	
121	8	87	Big & Raw	Synth 2	
121	9	87	Cat Lead	Synth 2	
121	10	87	OB Lead	Synth 2	
121	11	87	A Leadload	Synth 2	
121	0	88	New Age Pad GM	Synth 2	√
121	1	88	Virtual Traveler	Synth 1	
121	2	88	Arp Angeles	Synth 2	
121	0	89	Warm Pad GM	Synth 1	√
121	1	89	Sine Pad	Synth 1	√

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	2	89	Master Pad	Strings & Vocal	
121	3	89	Power Synth	Synth 2	
121	4	89	The Pad	Synth 1	
121	5	89	Money Pad	Synth 1	
121	6	89	Dark Pad	Synth 1	
121	7	89	Freedom Pad	Synth 1	
121	8	89	Analog Pad 1	Synth 1	
121	9	89	Analog Pad 2	Synth 1	
121	10	89	Analog Pad 3	Synth 1	
121	11	89	Vintage Pad	Synth 1	
121	12	89	OB Pad	Synth 1	
121	13	89	Dark Anna	Synth 1	
121	14	89	Symphonic Ens.	Synth 1	
121	0	90	Polysynth GM	Synth 2	√
121	1	90	Reso Sweep	Synth 2	
121	2	90	Sky Watcher	Synth 1	
121	3	90	Synth Sweeper	Synth 2	
121	4	90	Super Sweep	Synth 1	
121	5	90	Wave Sweep	Synth 1	
121	6	90	Cross Sweep	Synth 1	
121	7	90	Digital PolySix	Synth 2	
121	8	90	Noisy Stabb	Synth 2	
121	9	90	Mega Synth	Synth 2	
121	10	90	Tecno Phonic	Synth 2	
121	11	90	Farluce	Synth 1	
121	12	90	Big Sweep Stab	Synth 1	
121	13	90	Korgmatose	Synth 1	
121	0	91	Choir Pad GM	Strings & Vocal	√
121	1	91	Itopia Pad	Synth 1	√
121	2	91	Fresh Air 1	Synth 1	
121	3	91	Heaven	Strings & Vocal	
121	4	91	Pop Synth Pad 1	Synth 1	
121	5	91	Future Pad	Synth 1	
121	6	91	Tsunami Wave	Synth 1	
121	7	91	Fresh Breath	Strings & Vocal	
121	8	91	Ravelian Pad	Synth 1	
121	9	91	Full Vox Pad	Strings & Vocal	
121	10	91	Dance ReMix	Synth 1	
121	11	91	Fresh Air 2	Synth 1	
121	12	91	Pop Synth Pad 2	Synth 1	
121	0	92	Bowed Glass GM	Synth 2	√
121	0	93	Metallic Pad GM	Synth 2	√
121	1	93	Cosmic	Synth 2	
121	2	93	80's Pop Synth	Synth 1	
121	0	94	Halo Pad GM	Strings & Vocal	√
121	0	95	Sweep Pad GM	Synth 1	√
121	1	95	Astral Dream	Synth 1	
121	2	95	Meditate	Synth 1	
121	3	95	Dark Element	Synth 2	
121	4	95	Mellow Pad	Synth 1	
121	5	95	Cinema Pad	Synth 1	
121	6	95	Reoccurring Astra	Synth 1	
121	7	95	Vintage Sweep	Synth 1	
121	8	95	You Decide	Synth 1	
121	0	96	Ice Rain GM	SFX	√
121	1	96	Motion Ocean	Synth 1	
121	2	96	Caribbean	Synth 2	
121	0	97	Soundtrack GM	Synth 1	√
121	1	97	Air Clouds	Synth 1	
121	2	97	Reso Down	Synth 1	
121	3	97	Tinklin Pad	Synth 1	
121	4	97	Pods In Pad	Synth 1	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	5	97	Noble Pad	Synth 1	
121	6	97	Rave	Synth 1	
121	7	97	Elastick Pad	Synth 1	
121	0	98	Crystal GM	Synth 2	✓
121	1	98	Synth Mallet	SFX	✓
121	2	98	Vs Bell Boy	Mallet & Bell	
121	3	98	Krystal Bell	Mallet & Bell	
121	4	98	Digi Bell	Mallet & Bell	
121	5	98	Moving Bell	Synth 1	
121	6	98	Bell Pad	Synth 1	
121	7	98	Bell Choir	Synth 1	
121	0	99	Atmosphere GM	Synth 2	✓
121	0	100	Brightness GM	Synth 2	✓
121	1	100	Lonely Spin	Synth 1	
121	2	100	Synth Ghostly	Synth 1	
121	0	101	Goblins GM	SFX	✓
121	1	101	Motion Raver	Synth 2	
121	2	101	Digi Ice Pad	Synth 1	
121	3	101	VCF Modulation	Synth 2	
121	0	102	Echo Drops GM	SFX	✓
121	1	102	Echo Bell	SFX	✓
121	2	102	Echo Pan	SFX	✓
121	3	102	Band Passed	Synth 2	
121	4	102	Pan Reso	Synth 2	
121	5	102	Moon Cycles	Synth 1	
121	0	103	Star Theme GM	SFX	✓
121	0	104	Sitar GM	Guitar	✓
121	1	104	Sitar 2	Guitar	✓
121	2	104	Sitar Tambou	Guitar	
121	3	104	Indian Stars	Guitar	
121	4	104	Indian Frets	Guitar	
121	5	104	Bouzouki	Guitar	
121	6	104	Tambra	Guitar	
121	7	104	Sitar Sitar	Guitar	
121	0	105	Banjo GM	Guitar	✓
121	1	105	Banjo Key Off	Guitar	
121	2	105	Oud 2	Guitar	
121	3	105	Jaw Harp	SFX	
121	4	105	Banjo RX	Guitar	
121	5	105	Oud 1	Guitar	
121	0	106	Shamisen GM	Guitar	✓
121	0	107	Koto GM	Guitar	✓
121	1	107	Taisho Koto	Guitar	✓
121	2	107	Kanoun 2	Guitar	
121	3	107	Kanoun Trem. 2	Guitar	
121	4	107	Kanoun Mix	Guitar	
121	5	107	Kanoun 1	Guitar	
121	6	107	Kanoun Trem. 1	Guitar	
121	7	107	Ac. Baglama 1	Guitar	
121	8	107	Ac. Baglama 2	Guitar	
121	9	107	Ac. Baglama Grp.	Guitar	
121	0	108	Kalimba GM	Mallet & Bell	✓
121	1	108	Kalimba 2	Mallet & Bell	
121	0	109	Bag Pipes GM	Woodwind	✓
121	1	109	War Pipes	Woodwind	
121	2	109	Uilleann BagPipes	Woodwind	
121	3	109	HighlandBagPipes	Woodwind	
121	0	110	Fiddle GM	Strings & Vocal	✓
121	0	111	Shanai GM	Woodwind	✓
121	1	111	Zurna 2	Woodwind	
121	2	111	Hichiriki	Woodwind	
121	3	111	Zurna 1	Woodwind	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	0	112	Tinkle Bell GM	Mallet & Bell	✓
121	1	112	Gamelan	Mallet & Bell	
121	2	112	Bali Gamelan	Mallet & Bell	
121	3	112	Garbage Mall	Mallet & Bell	
121	0	113	Agogo GM	Drum & Perc.	✓
121	0	114	Steel Drums GM	Mallet & Bell	✓
121	1	114	Warm Steel	Mallet & Bell	
121	0	115	Woodblock GM	Drum & Perc.	✓
121	1	115	Castanets	Drum & Perc.	✓
121	0	116	Taiko Drum GM	Drum & Perc.	✓
121	1	116	Concert BassDrum	Drum & Perc.	✓
121	0	117	Melodic Tom GM	Drum & Perc.	✓
121	1	117	Melodic Tom 2	Drum & Perc.	✓
121	2	117	Reverse Tom	Drum & Perc.	
121	0	118	Synth Drum GM	Drum & Perc.	✓
121	1	118	Rhythm Box Tom	Drum & Perc.	✓
121	2	118	Electric Drum	Drum & Perc.	✓
121	3	118	Reverse Snare	Drum & Perc.	
121	0	119	Reverse CymbalGM	Drum & Perc.	✓
121	1	119	Dragon Gong	Drum & Perc.	
121	2	119	Reverse Cymbal 2	Drum & Perc.	
121	0	120	Gtr FretNoise GM	SFX	✓
121	1	120	Guitar Cut Noise	SFX	✓
121	2	120	Ac. Bass String	SFX	✓
121	3	120	Vox Wah Chick RX	Guitar	
121	0	121	Breath Noise GM	SFX	✓
121	1	121	Flute Click	Woodwind	✓
121	0	122	Seashore GM	SFX	✓
121	1	122	Rain	SFX	✓
121	2	122	Thunder	SFX	✓
121	3	122	Wind	SFX	✓
121	4	122	Stream	SFX	✓
121	5	122	Bubble	SFX	✓
121	0	123	Bird Tweet GM	SFX	✓
121	1	123	Dog	SFX	✓
121	2	123	Horse Gallop	SFX	✓
121	3	123	Bird Tweet 2	SFX	✓
121	0	124	Telephone GM	SFX	✓
121	1	124	Telephone 2	SFX	✓
121	2	124	Door Creak	SFX	✓
121	3	124	Door	SFX	✓
121	4	124	Scratch	SFX	✓
121	5	124	Wind Chime	SFX	✓
121	0	125	Helicopter GM	SFX	✓
121	1	125	Car Engine	SFX	✓
121	2	125	Car Stop	SFX	✓
121	3	125	Car Pass	SFX	✓
121	4	125	Car Crash	SFX	✓
121	5	125	Siren	SFX	✓
121	6	125	Train	SFX	✓
121	7	125	Jet Plane	SFX	✓
121	8	125	Starship	SFX	✓
121	9	125	Burst Noise	SFX	✓
121	0	126	Applause GM	SFX	✓
121	1	126	Laughing	SFX	✓
121	2	126	Screaming	SFX	✓
121	3	126	Punch	SFX	✓
121	4	126	Heart Beat	SFX	✓
121	5	126	Footsteps	SFX	✓
121	6	126	Stadium	SFX	
121	0	127	Gun Shot GM	SFX	✓
121	1	127	Machine Gun	SFX	✓



CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	2	127	Laser Gun	SFX	√
121	3	127	Explosion	SFX	√
123	7	16	Digital Drawbars	Digit.Drawbars	
121	64	0-127	...	User 1	
121	65	0-127	...	User 2	

## Sons DNC

Le tableau suivant décrit les sons DNC. **Remarque:** Quand une Performance contient des sons exploitant les contrôleurs de son 1 & 2 (SC1, SC2), ces contrôleurs sont assignés aux boutons assignables.

Nom du son	CC00	CC32	PC	Legato	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Cycle 1	Cycle 2	Random	AT Trg	Y+ Trg	Y- Trg	Res/Halo	
EP+Damper1 DNC (Electric Piano – P6)	121	25	4													•
	Piano électrique classique mais une pression de la pédale Damper ajoute deux oscillateurs supplémentaires (OSC 4 et 5) ainsi que des sons totalement différents (tirés de la banque SFX). L'effet "Damper" d'un piano électrique classique est également audible grâce à un principe similaire à la simulation de la résonance sympathique.															
EP+Damper2 DNC (Electric Piano – P6)	121	26	4													•
	Appuyez sur la pédale Damper pour ajouter de la résonance, selon un principe similaire à la simulation de la résonance sympathique du son de piano à queue RX.															
Harmonica DNC (Accordion – P6)	121	5	22		•	•	•	•	•			•				
	Cycle à nouveau en action. Le timbre change avec fluidité d'une note à l'autre. Utilisez le Sound Controller 1 pour effectuer un changement de hauteur (Bend). Utilisez le Sound Controller 2 pour ajouter des harmoniques avec une attaque plus douce, se prêtant bien à un jeu lié. Poussez le joystick vers l'avant pour produire une attaque d'une ampleur croissante. Tirez le joystick vers l'arrière pour filtrer légèrement le son et l'enrichir quand le joystick est à bout de course vers l'arrière. Plusieurs bruits RX sont inclus. Enfoncez la pédale Damper pour entendre un bruit de souffle.															
Jimmy Organ DNC (Organ – P10)	121	13	18	•												
	Comme avec les monstres authentiques d'antan, un jeu lié (legato) ou détaché (staccato) produit un son différent. La percussion n'est audible qu'avec un jeu staccato. L'effet "Overdrive" ajoute une touche agréablement moderne.															
Nylon Guitar DNC (Guitar – P20)	121	18	24	•	•	•							•			
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Les Sound Controllers 1 et 2 activent respectivement le son de guitare slide et les harmoniques. Tirez progressivement le joystick vers l'arrière pour piloter la résonance de la caisse. Quand vous relâchez une touche, vous entendez clairement le son du relâchement et parfois le son de frette.															
Natural Nylon DNC (Guitar – P20)	121	19	24								•					
	Douze oscillateurs jouent à tour de rôle selon un ordre aléatoire. Comme chaque oscillateur est assigné à un multi-échantillon différent ou à une version différente du même multi-échantillon (avec différents réglages "Filter", "Attack" et "Second Start"), il en résulte un son de guitare vivant, restituant les nuances les plus subtiles du jeu sur la guitare.															
RealFolk Gtr DNC (Guitar – P20)	121	34	25	•	•	•							•			
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Utilisez les Sound Controllers 1 et 2 pour activer les sons de guitare slide et les harmoniques. Appuyez sur les touches pour activer l'effet vibrato. Tirez le joystick vers l'arrière pour ajouter le son de la caisse. Un son typique de note coupée est audible quand les touches sont relâchées. Il est parfois accompagné d'un son de frette.															
Steel Gtr DNC (Guitar – P21)	121	35	25	•												
	Ce son ressemble fort au son "Steel Gtr RX1". Un son très complexe est créé par plusieurs changements de dynamique. Ce type de son est idéal pour les pistes d'accompagnement grâce aux nombreuses nuances disponibles (harmoniques, étouffement, slide...). Le jeu lié ainsi que d'autres contrôleurs produisent des variations de timbres intéressantes.															
Jazz Guitar DNC (Guitar – P21)	121	7	26	•	•	•	•									
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Utilisez les Sound Controllers 1 et 2 pour activer les sons de guitare slide et les harmoniques. Poussez le joystick vers l'avant pour activer l'effet "Auto Bending". Avec un jeu staccato, le son de note coupée est audible lorsque vous relâchez les touches.															
Crunch Gtr DNC (Guitar – P21)	121	3	29	•	•	•	•	•								
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Utilisez les Sound Controllers 1 et 2 pour activer les sons de guitare slide et l'étouffement des cordes. Poussez le joystick vers l'avant pour déclencher un son d'harmoniques de guitare saturée. Tirez le joystick vers l'arrière pour déclencher un effet larsen ("Feedback"). Il est parfois accompagné d'un son de frette.															
Movie Str.1 DNC (Strings/Vocals – P13)	121	7	49		•	•	•	•				•				
	Ce riche son de cordes orchestrales utilise des commandes DNC pour restituer une vaste palette de situations de jeu. Poussez le joystick vers l'avant pour entendre le son trémolo d'un ensemble de cordes. Appuyez sur le Sound Controller 1 ou 2 pour activer les sons d'alto ou de cordes pincées. Pour souligner un climax orchestral, appuyez sur les touches pour activer l'aftertouch et faire jouer les timbales. Et, si la note précédente a été jouée avec une valeur de dynamique ("Velocity") supérieure à "70", le son de cymbales d'orchestre accompagne les timbales. Pour les passages plus doux, tirez le joystick vers l'arrière afin de produire un son de violon.															
Movie Str.2 DNC (Strings/Vocals – P13)	121	8	49		•	•	•	•				•				
	Comme ci-dessus mais, ici, le Sound Controller 1 active le son d'un ensemble de cordes doux.															

Nom du son	CC00	CC32	PC	Legato	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Cycle 1	Cycle 2	Random	AT Trg	Y+ Trg	Y- Trg	Res/Halo
Scat Voices DNC ( <i>Strings/Vocals – P13</i> )	121	20	52	•	•	•	•	•							
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Les Sound Controllers 1 et 2 génèrent des voix scat ou des chœurs à l'attaque douce. Poussez le joystick vers l'avant pour produire différentes voix scat. Tirez le joystick vers l'arrière pour filtrer légèrement le son. La partie basse du clavier joue un son de scat grave.														
Trumpet DNC ( <i>Trump/Trbn – P6</i> )	121	24	56	•	•	•	•							Filtre	
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Vous entendez également les sons typiques de notes enclenchées et de notes coupées. Utilisez les Sound Controller 1 et 2 pour activer les effets DNC de trompette "doit" et de chute ("fall off"). Poussez le joystick vers l'avant pour générer un effet Pitch Bend. L'effet DNC de souffle est produit lorsque vous enfoncez la pédale Damper.														
Cornet DNC ( <i>Trump/Trbn – P6</i> )	121	25	56	•	•	•	•							Filtre	
	Programmation très similaire au son DNC de trompette.														
Trombone DNC ( <i>Trump/Trbn – P7</i> )	121	13	57	•	•	•	•							Filtre	
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Un son de note coupée est audible quand les touches sont relâchées. Utilisez les Sound Controllers 1 et 2 pour activer les effets de trombone "doit" et de chute ("fall off"). Poussez le joystick vers l'avant pour un effet Pitch Bend. Enfoncez la pédale Damper pour entendre le souffle.														
Alto Sax DNC ( <i>Sax – P5</i> )	121	12	65	•	•	•	•							Filtre	
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Les sons de note enclenchée et de note coupée peuvent également être audibles. Utilisez les Sound Controllers 1 et 2 pour activer les sons de saxo respectivement doux et grondant. Poussez le joystick vers l'avant pour un effet de chute. Enfoncez la pédale Damper pour entendre le souffle.														
Tenor Sax DNC ( <i>Sax – P5</i> )	121	12	66	•	•	•	•							Filtre	
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Les sons de note enclenchée et de note coupée peuvent être audibles. Utilisez les Sound Controllers 1 et 2 pour activer les sons de saxophone respectivement doux et droit. Poussez le joystick vers l'avant pour un effet de chute. Enfoncez la pédale Damper pour entendre le souffle.														
Clarinet DNC ( <i>Woodwinds – P7</i> )	121	13	71	•	•	•	•	•							
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Les Sound Controllers 1 et 2 génèrent différents types de Pitch Bend. Poussez le joystick vers l'avant pour produire un son de clarinette avec une attaque crescendo. Tirez le joystick vers l'arrière pour filtrer légèrement le son et l'enrichir quand le joystick est à bout de course vers l'arrière. Un son RX est audible quand les touches sont enfoncées et relâchées. Enfoncez la pédale Damper pour entendre le souffle.														
Flute DNC ( <i>Woodwinds – P7</i> )	121	11	73	•	•	•	•	•							
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Les Sound Controllers 1 et 2 activent les sons "Voice Flute" et "Frullato Flute". Poussez le joystick vers l'avant pour obtenir le son "Flute 5th". Tirez le joystick vers l'arrière pour produire le son "Octave Voice Flute". Un son RX est audible quand les touches sont enfoncées et relâchées. Enfoncez la pédale Damper pour entendre le souffle.														
Whistle DNC ( <i>Woodwinds – P8</i> )	121	5	78		•	•	•								
	Vous pouvez utiliser les Sound Controllers 1 et 2 pour activer respectivement les effets DNC "Gliss Whistle" et "Sforzando Whistle". Poussez le joystick vers l'avant quand une note résonne pour obtenir un effet de chute. Le souffle du sifflet est audible sporadiquement et aléatoirement. Vous pouvez également le produire d'une pression sur la pédale Damper.														
Wave Cycle DNC ( <i>Synth 1 Pad – P8</i> )	121	3	96							•					
	Cycle en action! Seize oscillateurs génèrent 16 sons de synthé différents de façon cyclique – une belle simulation de notre grand classique, la Wavestation.														
Finger Bass DNC ( <i>Bass – P13</i> )	121	16	33	•	•	•	•	•							
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Utilisez les Sound Controllers 1 et 2 pour activer le son "Slap Bass" et les harmoniques. Poussez le joystick vers l'avant pour obtenir un son "Gliss Bass". Tirez le joystick vers l'arrière pour piloter des notes "Bass Stop". Un son typique de note coupée est audible quand les touches sont relâchées.														
Synth Kit ( <i>Drum/Perc – P8</i> )	120	0	58												
	Drum Kit amusant utilisant des sons de synthèse.														

## Drum Kits

Le tableau suivant liste les Drum Kit Programs d'usine du Pa2X dans l'ordre de leur numéro de Bank Select-Program Change.

**Légende :** Le tableau liste également les données MIDI utilisées pour sélectionner les Drum Kit à distance. **CC00:** Control Change 0 ou Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32 ou Bank Select LSB. **PC:** Program Change.

CC00	CC32	PC	Name	GM2
120	0	0	Standard Kit GM	√
120	0	1	Standard Kit RX2	
120	0	2	Standard Kit RX3	
120	0	3	Ambient Kit RX	
120	0	4	Pop Std. Kit RX	
120	0	5	Standard Kit RX1	
120	0	6	Standard Kit RX4	
120	0	7	Standard Kit 1	
120	0	8	Room Kit GM	√
120	0	9	HipHop Kit 1	
120	0	10	Jungle Kit	
120	0	11	Techno Kit 1	
120	0	12	Room Kit 2	
120	0	13	HipHop Kit 2	
120	0	14	Techno Kit 2	
120	0	15	Techno Kit 3	
120	0	16	Power Kit GM	√
120	0	17	Power Kit 2	
120	0	18	Power Kit RX1	
120	0	19	Power Kit RX2	
120	0	20-23 (remap to 16)		
120	0	24	Electro Kit GM	√
120	0	25	Analog Kit GM	√
120	0	26	House Kit 1	
120	0	27	House Kit 2	
120	0	28	House Kit 3	
120	0	29 (remap to 28)		
120	0	30	House Kit RX1	
120	0	31	House Kit RX2	
120	0	32	Jazz Kit GM	√
120	0	33	Jazz Kit RX1	
120	0	34	Jazz Kit RX2	
120	0	35	Jazz Kit RX3	
120	0	36-39 (remap to 32)		
120	0	40	Brush Kit GM	√
120	0	41	Brush Kit 2	
120	0	42	Brush Kit RX1	
120	0	43	Brush Kit RX2	
120	0	44	Brush Kit RX3	

CC00	CC32	PC	Name	GM2	
120	0	45-47 (remap to 40)			
120	0	48	Orchestra Kit GM	√	
120	0	49	Orchestra Kit GM		
120	0	50	Bdrum&Sdrum Kit		
120	0	51	Arabian Kit 1		
120	0	52-55 (remap to 48)			
120	0	56	SFX Kit GM	√	
120	0	57	SFX Kit 2		
120	0	58-63 (remap to 56)			
120	0	64	Percussion Kit		
120	0	65	Latin Perc. Kit1		
120	0	66	Trinity Perc.Kit		
120	0	67	i30 Perc. Kit		
120	0	68	Latin Perc. Kit2		
120	0	69-71 (remap to 64)			
120	0	72	Hip Hop Kit RX		
120	0	73	Techno Kit RX		
120	0	74	Dance Kit RX		
120	0	75	Electro Kit RX1		
120	0	76	Electro Kit RX2		
120	0	77-88 (remap to 1)			
120	0	89	Pop Std. Kit 1		
120	0	90	Pop Std. Kit 2		
120	0	91 (remap to 3)			
120	0	92 (remap to 6)			
120	0	93-95 (remap to 1)			
120	0	96	Elektro Kit 1		
120	0	97	Elektro Kit 2		
120	0	98-115 (remap to 1)			
120	0	116 (remap to 51)			
120	0	117	Arabian Kit 2		
120	0	118	Turkish Kit		
120	0	119	Oriental PercKit		
120	0	120	Room Kit 1		
120	0	121	Power Kit 1		
120	0	122	Electro Kit		
120	0	123	Analog Kit		
120	0	124 (remap to 1)			
120	0	125	Brush Kit 1		
120	0	126-127 (remap to 1)			
		...			
120	64	0-63	User DrumKits (1-64)		

## Multisamples

Le tableau suivant liste tous les Multisamples d'usine du Pa2X.

\* **OrigTune** : Tonalité originale, par exemple les échantillons qui utilisent la tonalité originale de l'instrument au lieu de la tonalité égale. Un battement peut se vérifier à une hauteur extrême, lorsque le son est utilisé en combinaison avec d'autres sons.

0	GrandPiano_L	42	Gospel Organ Slow_L	84	E.Organ Full	126	FM Bell
1	GrandPiano_R	43	Gospel Organ Slow_R	85	E.Organ Dist	127	Flute
2	GrandPiano_L OrigTune	44	Gospel Organ Fast_L	86	Rotary Organ 1	128	Flute Frull
3	GrandPiano_R OrigTune	45	Gospel Organ Fast_R	87	Rotary Organ 1LP	129	Voice Flute
4	Tailpiece_L	46	16' 8' LF_L	88	Rotary Organ 2	130	Jazz Flute
5	Tailpiece_R	47	16' 8' LF_R	89	Super BX3	131	Flute Vibrato
6	Tailpiece_L OrigTune	48	16' 8' LS_L	90	Super BX3LP	132	Flute Attack p
7	Tailpiece_R OrigTune	49	16' 8' LS_R	91	LeslieNoise LF_L	133	Flute Attack f
8	AcousticPiano_L	50	16' 8' 51/3 LF_L	92	LeslieNoise LF_R	134	Piccolo
9	AcousticPiano_R	51	16' 8' 51/3 LF_R	93	LeslieNoise LS_L	135	Pan Flute
10	FX Pedal On_L	52	16' 8' 51/3 LS_L	94	LeslieNoise LS_R	136	Pan Flute Attack
11	FX Pedal On_R	53	16' 8' 51/3 LS_R	95	ON-Click (Organ)	137	Tin Whistle
12	FX Pedal Off_L	54	4' 22/3' 2' LF_L	96	OFF-Click (Organ)	138	Tin Whistle Voice
13	FX Pedal Off_R	55	4' 22/3' 2' LF_R	97	Pipe Flute_L	139	Tin Whistle Attack
14	FX Key Off_L	56	4' 22/3' 2' LS_L	98	Pipe Flute_R	140	Whistle Gliss
15	FX Key Off_R	57	4' 22/3' 2' LS_R	99	Pipe Positive	141	Whistle No Vibr
16	M1 Piano	58	11/3' 13/5' 1' LF_L	100	Pipe Mixture	142	Whistle Sforz Vibr
17	E.GrandPiano	59	11/3' 13/5' 1' LF_R	101	Pipe Full 1_L	143	Whistle Sforz No Vibr
18	E.Piano FM 1	60	11/3' 13/5' 1' LS_L	102	Pipe Full 1_R	144	Whistle Slow Atk Vibr
19	E.Piano FM 1LP	61	11/3' 13/5' 1' LS_R	103	Pipe Full 2	145	Whistle Breath
20	E.Piano FM 2	62	16' 8' 51/3' Perc LF_L	104	E.Organ Church	146	Shakuhachi
21	E.Piano Suit Bright mp	63	16' 8' 51/3' Perc LF_R	105	Pipe Organ Tuentiana	147	Shakuhachi Atk
22	E.Piano Suit Bright mf	64	16' 8' 51/3' Perc LS_L	106	Pipe Organ Reed	148	Bottle
23	E.Piano Suit Bright f	65	16' 8' 51/3' Perc LS_R	107	Music Box	149	Bottleizer
24	E.Piano Dyno mf	66	Theater Organ1	108	Music BoxLP	150	Recorder
25	E.Piano Dyno f	67	Theater Org2	109	Kalimba	151	Ocarina
26	E.Piano Dyno ff	68	E.Organ CX 3	110	Marimba	152	Solo Clarinet
27	E.Piano Dyno Soft	69	E.Organ Perc. O1W	111	MarimbaLP	153	Clarinet
28	E.Piano Dyno SoftLP	70	E.Organ Fast Click	112	Xylophone	154	Bass Clarinet
29	E.Piano Stage Hard	71	E.Organ Perc. 1	113	Balaphone	155	M1 DoubleReed
30	E.Piano Stage HardLP	72	E.Organ Perc. 2	114	Vibraphone1	156	Oboe
31	E.Piano Wurly Soft	73	E.Organ Perc. 3	115	Vibraphone1LP	157	English Horn
32	E.Piano Wurly Hard	74	E.Organ Perc. 4	116	Vibraphone2	158	Bassoon
33	E.Piano Pad 1	75	M1 Organ1	117	Celesta	159	Woodwind Ensemble
34	E.Piano Pad 1LP	76	M1 Organ2	118	CelestaLP	160	Baritone Sax mf
35	E.Piano Pad 2	77	Organ1	119	Glockenspiel	161	Baritone Sax f
36	Clavi 1	78	Organ2	120	GlockenspielLP	162	Baritone Sax Growl
37	Clavi 2	79	Organ2LP	121	Tubular Bell	163	Tenor Sax Vibrato
38	Clavi 3	80	Organ3 Jazz	122	Log Drum	164	Tenor Sax Expressive
39	Clavi 4	81	BX3 & Perc. 3rd	123	Steel Drum Hard	165	Tenor Sax mp
40	Harpsichord	82	E.Organ Vox	124	Steel Drum HardLP	166	Tenor Sax mf
41	Harpsichord Key off	83	E.Organ Soft	125	Gamelan	167	Tenor Sax Straight

168	Tenor Sax M1	217	2 Trombones f_L	263	Doo Voice	310	El. Guitar Tel Bridge p
169	Alto Sax Vibrato1	218	2 Trombones f_R	264	Doo VoiceLP	311	El. Guitar Tel Bridge mf
170	Alto Sax Vibrato2	219	Trombone SlurUp	265	Solo Violin Vibrato	312	El. Guitar Tel Bridge f
171	Alto Sax Vibrato2 Drive	220	Trombone Fall	266	Violin	313	El. Guitar Fend. Slide
172	Alto Sax p	221	Classic Trumpet p	267	Viola Expressive mf	314	Clean Guitar Str p
173	Alto Sax mf	222	Classic Trumpet mf	268	Viola Expressive ff	315	Clean Guitar Str f
174	Alto Sax Growl	223	Pop Trumpet mf	269	Viola	316	Clean Guitar Mute
175	Soprano Sax Vibrato	224	Pop Trumpet f	270	Cello&Contrabass	317	Clean Guitar Dead
176	Soprano Sax Straight	225	Trumpet Expr.	271	Violin & Cello	318	Clean Guitar Slap
177	Sax Family Vibrato	226	Trumpet Slow mp	272	Strings Quartet	319	Clean Guitar Slide
178	French Musette	227	Trumpet Slow f	273	Strings Quartet Vibrato1	320	El. Guitar Le Neck
179	Musette1	228	Trumpet Tonguing mp	274	Strings Quartet Vibrato2	321	El. Guitar Le Bridge
180	Musette1LP	229	Trumpet Tonguing f	275	Pizzicato	322	El. Guitar Le Mute p
181	Accordion 16'	230	Trumpet Medium	276	StereoStrings Ensemble_L	323	El. Guitar Le Mute mf
182	Accordion 16' OrigTune	231	Trumpet Overblown	277	StereoStrings Ensemble_R	324	El. Guitar Le Ghost1
183	Accordion 8'	232	Trumpet Muted	278	Strings Ensemble	325	El. Guitar Le Ghost2
184	Accordion 8' OrigTune	233	Trumpet Wah wah	279	Strings Ensemble Tremolo	326	Tele Mute 5th pp
185	Accordion 4'	234	2 Trumpets mp_L	280	Pizzicato Ensemble	327	Tele Mute 5th p
186	Accordion 4' OrigTune	235	2 Trumpets mp_R	281	Harp	328	Tele Mute 5th mf
187	Accordion1	236	2 Trumpets f_L	282	Steel Guitar1 Pick p	329	Tele Mute 5th f
188	Accordion2	237	2 Trumpets f_R	283	Steel Guitar1 Pick mf	330	Tele Mute 5th ff
189	Fisa Bassoon	238	Trumpet Doit	284	Steel Guitar1 Pick f	331	Tele Mute 5th Key off
190	Fisa Clarinet	239	Trumpet Fall	285	Steel Guitar1 Mute	332	El. Guitar Harmonics
191	Bandoneon	240	Stereo Brass Ensemble1_L	286	Steel Guitar1 Slide	333	El. Guitar Gliss Down
192	Volkst. Accordion	241	Stereo Brass Ensemble1_R	287	Steel Guitar2 p	334	El. Guitar Gliss Up
193	Accordion Bass	242	Stereo Brass Ensemble2_L	288	Steel Guitar2 mf	335	El. Guitar Noise
194	Accordion Noise KeyOn	243	Stereo Brass Ensemble2_R	289	Steel Guitar2 f	336	El. Guitar Short Noise
195	Accordion Noise KeyOff	244	Brass Ensemble1	290	Steel Guitar2 Slap	337	El. Guitar Fret Noise
196	Accordion Change Voice	245	Brass Ensemble2	291	Steel Guitar2 Slide	338	Jazz Guitar1
197	Harmonica	246	Brass Ensemble2LP	292	Nylon Guitar mp	339	Jazz Guitar2
198	Harmonica Wah	247	Voice Female Wuuh	293	Nylon Guitar mf	340	Jazz Gib mellow p
199	Highland Bag Pipes	248	Voice Female Woh	294	Nylon Guitar ff	341	Jazz Gib mellow mf
200	Highland Drones	249	Voice Female Wah	295	Nylon GuitarAtk	342	Jazz Gib mellow f
201	Uilleann Pipes	250	Voice Female Dah	296	Ac. Guitar 12 Strings	343	Pedal Steel Guitar
202	Bag Pipes	251	Voice Male Wuh	297	Ac. Guitar Harmonics1	344	Resonator Guitar
203	French Horn T1	252	Voice Male Woh	298	Ac. Guitar Harmonics2	345	Dist. Guitar
204	French Horn Ensemble	253	Voice Male Wah	299	Ac. Guitar Noise	346	Dist. Guitar1 Harmo.
205	Flugel Horn Vibrato	254	Voice Male Dah	300	Guitar Fret Noise Off	347	Dist. Guitar2 Harmo.
206	Flugel Horn M1	255	Voice Scat Buh	301	Guitar Noise Off	348	Dist. Guitar2 Mute1
207	Tuba f	256	Voice Scat Duh	302	Guitar Body	349	Dist. Guitar2 Mute2
208	Tuba ff	257	Voice Scat Bah	303	Guitar Noise Attack Off	350	El. Guitar DistMuted p
209	Trombone Vibrato	258	Voice Scat Dah	304	El. Guitar Stra 54 p	351	El. Guitar DistMuted mp
210	Trombone1 mf	259	Voice Choir	305	El. Guitar Stra 54 mf	352	El. Guitar PowerChord1
211	Trombone1 ff	260	Voice Hoo	306	El. Guitar Stra 54 f	353	El. Guitar PowerChord2
212	Trombone2 Soft	261	Voice Pop Ooh	307	El. Guitar Tel Mid p	354	El. Guitar PowerChord3
213	Trombone2 Bright	262	Voice Pop Ah	308	El. Guitar Tel Mid mf	355	Acoustic Bass1
214	Trombone Muted			309	El. Guitar Tel Mid f	356	Acoustic Bass2 mf
215	2 Trombones mf_L					357	Acoustic Bass2 f
216	2 Trombones mf_R					358	Acoustic Bass3 mp



359	Acoustic Bass3 mp VAR	407	MandolinLP	456	Wave Sweep3	505	Brass Fall
360	Acoustic Bass3 mf	408	Mandolin Tremolo	457	Syn Ghostly	506	Vox Wah Gtr
361	Acoustic Bass3 mf VAR	409	Mandolin Ensemble	458	Ghost	507	Vibe Chord
362	Acoustic Bass3 f	410	Banjo	459	Syn Air Pad	508	Zap1
363	Acoustic Bass3 f VAR	411	BanjoLP	460	Dream Str	509	Zap2
364	E.Bass1 Finger	412	Ukulele	461	Syn AirVortex	510	Stadium
365	E.Bass2 P.B.1	413	Shamisen	462	Syn Palawan	511	Applause
366	E.Bass2 P.B.2	414	Koto	463	Syn Clicker	512	Birds1
367	E.Bass2 LH Stop	415	M.E. Oud	464	Cricket Spectrum	513	Birds2
368	E.Bass2 RH Stop	416	M.E. Oud Tek	465	Noise1	514	Crickets
369	E.Bass2 Harmo.	417	M.E. Kanun1	466	Noise2	515	Church Bell
370	E.Bass3 p	418	M.E. Kanun2	467	Noise Pad	516	Thunder
371	E.Bass3 mf	419	M.E. Kanun Tremolo	468	Swish Terra	517	Stream
372	E.Bass3 f Slap	420	M.E. Baglama1	469	Gamelan XEQ	518	Bubble
373	E.Bass4 Pick	421	M.E. Baglama2	470	Saw1	519	Dog
374	E.Bass4 Harmo.	422	M.E. Zurna	471	Saw2	520	Gallop
375	E.Bass4 Slap	423	M.E. Clarinet Tek	472	Saw3	521	Laughing
376	E.Bass4 SlapHar	424	M.E. Clarinet	473	Pulse 02%	522	Telephone Ring
377	E.Bass4 LH Mute	425	M.E. Nay	474	Pulse 05%	523	Scream
378	E.Bass4 RH Mute	426	Mouth Harp1	475	Pulse 08%	524	Punch
379	E.Bass Gliss	427	Mouth Harp2	476	Pulse 16%	525	Heart Beat
380	E.Bass Noise1	428	Mouth Harp3	477	Pulse 33%	526	Footstep1
381	E.Bass Noise2	429	Mouth Harp4	478	Pulse 40%	527	Footstep2
382	E.Bass5 Finger	430	Mouth Harp5	479	Square	528	Door Creak
383	E.Bass6 Finger	431	Syn Flute Pad	480	Square MG	529	Door Slam
384	E.Bass6 FingerLP	432	Syn Bass Reso1	481	Square JP	530	Car Engine
385	E.Bass7 Finger	433	Syn Bass FM1	482	Triangle MG	531	Car EngineLP
386	E.Bass8 Pick	434	Syn Bass FM1LP	483	Ramp	532	Car Stop
387	E.Bass9 Pick Muted1	435	Syn Bass FM2	484	Ramp MG	533	Car Pass
388	E.Bass9 Pick Muted2	436	Syn Bass FM2LP	485	Sine	534	Car Crash
389	E.Bass10 Pick	437	Syn Bass TB	486	DWGS Syn Sine1	535	Train
390	E.Bass10 PickLP	438	RB Saw Bass	487	DWGS Syn Sine2	536	Helicopter
391	E.Bass11 Thumb Bass	439	RB Square Bass	488	DWGS Organ1	537	Gun Shot
392	E.Bass12 SlapBassThumb	440	Chrom Res	489	DWGS Organ2	538	Machine Gun
393	E.Bass12 SlapBassThumbLP	441	Detuned Super	490	DWGS Bell1	539	Laser Gun
394	Fretless Bass 1	442	Detuned PWM	491	DWGS Bell2	540	Explosion
395	Bass Harmonics	443	Synth Brass	492	DWGS Bell3	541	Wind
396	Bass HarmonicsLP	444	An.Strings1	493	DWGS Bell4	542	Timpani
397	Sitar1	445	An.Strings2	494	DWGS Clav.	543	Crash
398	Sitar2	446	Analog Vintage	495	DWGS Digi1	544	Crash Reverse
399	Sitar & Tambura	447	White Pad	496	DWGS Digi2	545	Orchestra Crash
400	Santur	448	N1 Air Vox	497	DWGS Wire1	546	Ride Jazz
401	SanturLP	449	Ether Bell	498	DWGS Wire2	547	Ride Edge1
402	Tambura	450	Ether BellLP	499	DWGS Sync1	548	Ride Edge2
403	TamburaLP	451	Lore	500	DWGS Sync2	549	HiHat Closed
404	Bouzouki	452	Lore NT	501	DWGS Sync3	550	88 HiHat Open
405	BouzoukiLP	453	Space Lore	502	Orchestra Hit	551	88 Cowbell
406	Mandolin	454	Wave Sweep1	503	Band Hit	552	88 Tom
		455	Wave Sweep2	504	Impact Hit	553	88 Conga

554	88 Crash	567	Temple Blocks	580	Cowbell & Claves	593	Stereo Snare1_L
555	Tom	568	Orchestra BD	581	Cabasa	594	Stereo Snare1_R
556	Tom Brush	569	Castanet	582	Shaker	595	Stereo Snare2_L
557	Tom Process	570	Taiko	583	Cabasa & Shaker	596	Stereo Snare2_R
558	Electric Tom	571	Djembe Open	584	Dumbek - Djembe - Udu	597	Large1_L
559	Flexatone	572	Djembe Mute	585	Caxixi	598	Large1_R
560	Tambourine	573	Chinese Gong	586	Tabla & Baya	599	Large2_L
561	Agogo Bell	574	Snare Ghost	587	WoodBlock & Castanet	600	Large2_R
562	Meditation Tree	575	Rain Stick	588	Mix Latin Perc	601	Large3_L
563	Marc Tree	576	Congas	589	Kangaroo	602	Large3_R
564	Marc TreeLP	577	Quinto & Bongos	590	DJ Eddie Set	603	Large4_L
565	Cowbell	578	Okonkolo	591	Stereo Snares1&2_L	604	Large4_R
566	Click	579	Timbales	592	Stereo Snares1&2_R	605	Empty

## Drum Samples

Le tableau suivant liste tous les Drum Samples d'usine du Pa2X.

#	Sample	Family
0	BD Acoustic1 p	1
1	BD Acoustic1 mf	1
2	BD Acoustic1 f	1
3	BD Acoustic2 mf	1
4	BD Acoustic2 f	1
5	BD open p	1
6	BD open mf	1
7	BD open f	1
8	BD Peak	1
9	BD Dry 1	1
10	BD Dry 2	1
11	BD Dry 3	1
12	BD Normal	1
13	BD SoftRoom	1
14	BD Jazz	1
15	BD Pillow	1
16	BD Woofer	1
17	BD MondoKill	1
18	BD Terminator	1
19	BD Tubby	1
20	BD Gated	1
21	BD Tight	1
22	BD Squash	1
23	BD Black&Soul 1	1
24	BD Black&Soul 2	1
25	BD Black&Soul 3 dist	1
26	BD Black&Soul 4 noise	1
27	BD Black&Soul 5 Long	1
28	BD Black&Soul 6	1
29	BD Dance 1	1
30	BD Dance 2	1
31	BD Dance 3	1
32	BD House 1	1
33	BD House 2	1
34	BD House 3	1
35	BD House 4	1
36	BD House 5	1
37	BD Liquid	1
38	BD Techno 1	1
39	BD Techno 2	1
40	BD Hip 1	1
41	BD Hip 2	1
42	BD Hip 3	1
43	BD Hip 4	1
44	BD Kick1	1
45	BD Kick2	1
46	BD Ambient	1
47	BD Ambient Crackle	1
48	BD Ambient Rocker	1
49	BD Pop	1
50	BD Deep	1
51	BD Klanger	1
52	BD Electribe01	1
53	BD Electribe02	1
54	BD Electribe03	1

#	Sample	Family
55	BD Electribe04	1
56	BD Electribe05	1
57	BD Electribe06	1
58	BD Electribe07	1
59	BD Electribe08	1
60	BD Electribe09	1
61	BD Electribe10	1
62	BD Electribe11	1
63	BD Electribe12	1
64	BD Electribe13	1
65	BD Electribe14	1
66	BD Electribe15	1
67	BD Electribe16	1
68	BD Electribe17	1
69	Syn. BD1	1
70	Syn. BD2	1
71	Syn. BD3	1
72	Syn. BD4	1
73	Syn. BD Buzz	1
74	88 BD	1
75	BD Orchestra	1
76	SD Wood1 p	2
77	SD Wood1 mf	2
78	SD Wood1 f	2
79	SD Wood2 pp	2
80	SD Wood2 p	2
81	SD Wood2 mf	2
82	SD Wood2 f	2
83	SD Piccolo1 pp	2
84	SD Piccolo1 p	2
85	SD Piccolo1 mf	2
86	SD Piccolo1 f	2
87	SD Piccolo2 pp	2
88	SD Piccolo2 p	2
89	SD Piccolo2 mf	2
90	SD Piccolo2 f	2
91	SD Solid1 p	2
92	SD Solid1 mf	2
93	SD Solid1 f	2
94	SD Solid2 p	2
95	SD Solid2 mf	2
96	SD Solid2 f	2
97	SD Maple1 pp	2
98	SD Maple1 p	2
99	SD Maple1 mp	2
100	SD Maple1 mf	2
101	SD Maple1 f	2
102	SD Maple1 ff	2
103	SD Maple2 pp	2
104	SD Maple2 p	2
105	SD Maple2 mp	2
106	SD Maple2 mf	2
107	SD Maple2 f	2
108	SD Maple2 ff	2
109	SD Brass1 p	2
110	SD Brass1 mf	2
111	SD Brass1 f	2
112	SD Brass2 p	2

#	Sample	Family
113	SD Brass2 mf	2
114	SD Brass2 f	2
115	SD Roll	2
116	SD Ghost Roll	2
117	SD Ghost p	2
118	SD Ghost f	2
119	SD Snr Ghost1 a	2
120	SD Snr Ghost1 b	2
121	SD Snr Ghost2 a	2
122	SD Snr Ghost2 b	2
123	SD Snr Ghost2 c	2
124	SD Snr Signature p	2
125	SD Snr Signature mf	2
126	SD Snr Signature f	2
127	SD Snr Signature Rim mf	2
128	SD Snr Signature Rim f	2
129	SD Snr Signature Rim1	2
130	SD Snr Signature Rim2	2
131	Brush SD1 (swirl1)	2
132	Brush SD1 (swirl2)	2
133	Brush SD1 (swirl3)	2
134	Brush SD1 (swirl4)	2
135	Brush SD1	2
136	Brush SD2 (ghost1)	2
137	Brush SD2 (ghost2)	2
138	Brush SD2 (ghost3)	2
139	Brush SD2	2
140	Brush SD2 (fill) 4 shots	2
141	Brush SD2 (fill) 3 shots	2
142	Brush SD2 (fill) 2 shots	2
143	Brush SD3 Hit	2
144	Brush SD3 Tap1	2
145	Brush SD3 Tap2	2
146	Brush SD3 Swirl	2
147	SD Dry 1	2
148	SD Dry 2	2
149	SD Dry 3	2
150	SD Full Room	2
151	SD Off Center	2
152	SD Jazz Ring	2
153	SD Amb.Piccolo	2
154	SD Paper	2
155	SD Big Rock	2
156	SD Yowie	2
157	SD Trinity1	2
158	SD Trinity2	2
159	SD Stereo Gate	2
160	SD Processed	2
161	SD Cracker Room	2
162	SD Dance01	2
163	SD Dance02	2
164	SD Dance03	2
165	SD Dance04	2
166	SD Dance05	2
167	SD Dance06	2
168	SD Dance07	2
169	SD Dance08	2
170	SD Dance09	2

#	Sample	Family
171	SD Dance10	2
172	SD Dance11	2
173	SD Dance12	2
174	SD Dance13	2
175	SD Dance14	2
176	SD Dance15	2
177	SD Dance16	2
178	SD Dance17	2
179	SD Dance18	2
180	SD Dance19	2
181	SD Dance20	2
182	SD Dance21	2
183	SD Dance22	2
184	SD Dance23	2
185	SD Dance24	2
186	SD House1	2
187	SD House2	2
188	SD House3	2
189	SD House4	2
190	SD (BeatBox)	2
191	SD El. Funk1	2
192	SD El. Funk2	2
193	SD El. Funk3	2
194	SD Small	2
195	SD Rap	2
196	SD Noise	2
197	SD Reverse	2
198	SD Hip1	2
199	SD Hip2	2
200	SD Hip3	2
201	SD Hip4	2
202	SD Hip5	2
203	SD Hip6	2
204	SD Ringy	2
205	SD Tiny	2
206	SD Vintage1	2
207	SD Vintage2	2
208	SD Vintage3	2
209	SD Vintage4	2
210	SD Vintage5	2
211	SD Vintage6	2
212	SD AmbiHop	2
213	SD Brasser	2
214	SD Chili	2
215	SD Whopper	2
216	Syn. SD1	2
217	Syn. SD2	2
218	Syn. SD3	2
219	Syn. SD4	2
220	88 SD	2
221	99 SD	2
222	SD Orchestra	2
223	SD Orch. Roll	2
224	Rim Snr Signature Hi	2
225	Rim Snr Signature Mid	2
226	Rim Snr Signature Low	2
227	Rim Shot p	2
228	Rim Shot f	2
229	Rim House1	2
230	Rim House2	2
231	Rim Synth	2
232	RimTamb Synth	2

#	Sample	Family
233	Syn. Rim Click	2
234	88 Rim Shot	2
235	Sidestick mf	2
236	Sidestick f	2
237	Sidestick Dance	2
238	SideStick Dry	2
239	SideStick Amb	2
240	DrumStick Hit	2
241	FX SD Large Hall1	2
242	FX SD Large Hall2	2
243	FX Rim Large Hall1	2
244	FX Rim Large Hall2	2
245	Tom1 Open Hi p	4
246	Tom1 Open Hi p flam	4
247	Tom1 Open Hi f	4
248	Tom1 Open Hi f flam	4
249	Tom1 Open Mid p	4
250	Tom1 Open Mid p flam	4
251	Tom1 Open Mid f	4
252	Tom1 Open Mid f flam	4
253	Tom1 Open Low p	4
254	Tom1 Open Low p flam	4
255	Tom1 Open Low f	4
256	Tom1 Open Low f flam	4
257	Tom1 Open Floor p	4
258	Tom1 Open Floor p flam	4
259	Tom1 Open Floor f	4
260	Tom1 Open Floor f flam	4
261	Tom2 Hi p	4
262	Tom2 Hi f	4
263	Tom2 Mid p	4
264	Tom2 Mid f	4
265	Tom2 Low p	4
266	Tom2 Low f	4
267	Tom2 Floor p	4
268	Tom2 Floor f	4
269	Tom3 Hi	4
270	Tom3 Floor	4
271	Tom4 Hi	4
272	Tom4 Low	4
273	Tom4 Floor	4
274	Tom5 Hi	4
275	Tom5 Low	4
276	Tom6 Vintage Hi mp	4
277	Tom6 Vintage Hi mf	4
278	Tom6 Vintage Hi ff	4
279	Tom6 Vintage Mid mp	4
280	Tom6 Vintage Mid mf	4
281	Tom6 Vintage Mid ff	4
282	Tom6 Vintage Lo mp	4
283	Tom6 Vintage Lo mf	4
284	Tom6 Vintage Lo ff	4
285	Tom Processed	4
286	Tom Jazz Hi	4
287	Tom Jazz Floor	4
288	Tom Brush1 (sd open)	4
289	Tom Brush1 (sd close)	4
290	Tom Brush2 (sd open)	4
291	Tom Brush2 (sd close)	4
292	Tom Brush3 Hi mf	4
293	Tom Brush3 Hi ff	4
294	Tom Brush3 Mid mf	4

#	Sample	Family
295	Tom Brush3 Mid ff	4
296	Tom Brush3 Low mf	4
297	Tom Brush3 Low ff	4
298	Tom Brush4	4
299	88 Tom	4
300	E.Tom FM	4
301	E.Tom Real	4
302	HH1 Closed pp	3
303	HH1 Closed p	3
304	HH1 Closed mf	3
305	HH1 Closed f	3
306	HH1 Foot mp	3
307	HH1 Foot mf	3
308	HH1 Open mp	3
309	HH1 Open mf	3
310	HH2 Closed pp	3
311	HH2 Closed p	3
312	HH2 Closed mp	3
313	HH2 Closed mf	3
314	HH2 Closed f	3
315	HH2 Closed ff	3
316	HH2 Foot p	3
317	HH2 Foot f	3
318	HH2 Open p	3
319	HH2 Open f	3
320	HH3 Closed1	3
321	HH3 Closed2	3
322	HH3 Foot	3
323	HH3 Open1	3
324	HH3 Open2	3
325	HH3 Sizzle	3
326	HH4 Closed1	3
327	HH4 Closed2	3
328	HH4 Foot	3
329	HH4 FootOpen	3
330	HH4 Open	3
331	HH Old Close1	3
332	HH Old Open1	3
333	HH Old TiteClose	3
334	HH Old Close2	3
335	HH Old Open2	3
336	HH House Open1	3
337	HH House Open2	3
338	HH Hip	3
339	HH Alpo Close	3
340	HH Dance1	3
341	HH Dance2	3
342	88 HH Close	3
343	88 HH Open	3
344	99 HH Close	3
345	99 HH Open	3
346	Syn. HH Closed	3
347	Syn. HH Open	3
348	Crash 15'edge1	5
349	Crash 15'edge2	5
350	Crash 17'edge1	5
351	Crash 17'edge2	5
352	Crash 19'open1	5
353	Crash 19'open2	5
354	Crash 1	5
355	Crash 2	5
356	Crash Reverse	5

#	Sample	Family
357	Crash Dance 99	5
358	Crash DDD-1	5
359	88 Crash	5
360	Splash 8'edge1	5
361	Splash 8'edge2	5
362	Splash	5
363	China	5
364	Ride 20' mp1	5
365	Ride 20' mp2	5
366	Ride 20' mf1	5
367	Ride 20' mf2	5
368	Ride Edge1	5
369	Ride Edge2	5
370	Ride Cup	5
371	Ride Jazz	5
372	Ride Brush1	5
373	Ride Brush2	5
374	Ride Brush3	5
375	Ride Rivet	5
376	99 Ride Dance	5
377	Orchestra Cymbal	5
378	Finger Snaps	6
379	Claps1	6
380	Claps2	6
381	Claps3	6
382	Claps4	6
383	88 Claps	6
384	Dance Claps1	6
385	Dance Claps2	6
386	Dance Claps3	6
387	Dance Claps4	6
388	Dance Claps5	6
389	Dance Claps6	6
390	Dance Conga1 Lo-Open	6
391	Dance Conga1 Hi-Open	6
392	Dance Tambourine	7
393	88 Conga	6
394	88 Claves	6
395	88 Cowbell	7
396	88 Maracas	7
397	Syn. Bongo1	6
398	Syn. Bongo2	6
399	Syn. Castanet	6
400	Syn. Shaker	7
401	Syn. Noise	8
402	Syn. FX1	8
403	Syn. FX2	8
404	Syn. FX3	8
405	Syn. FX4	8
406	Syn. FX5	8
407	Syn. Perc. Ahh	8
408	Boom	8
409	Zap1	8
410	Zap2	8
411	Vinyl Hit	8
412	DJ Vinyl Sliced 01	8
413	DJ Vinyl Sliced 02	8
414	DJ Vinyl Sliced 03	8
415	DJ Vinyl Sliced 04	8
416	DJ Vinyl Sliced 05	8
417	DJ Vinyl Sliced 06	8
418	DJ Vinyl Sliced 07	8

#	Sample	Family
419	DJ Vinyl Sliced 08	8
420	DJ Vinyl Sliced 09	8
421	DJ Vinyl Sliced 10	8
422	DJ Vinyl Sliced 11	8
423	DJ Vinyl Sliced 12	8
424	DJ Vinyl Sliced 13	8
425	DJ Vinyl Sliced 14	8
426	DJ Vinyl Sliced 15	8
427	DJ Vinyl Sliced 16	8
428	DJ Vinyl Sliced 17	8
429	DJ Vinyl Sliced 18	8
430	DJ Vinyl Sliced 19	8
431	DJ Vinyl Sliced 20	8
432	DJ Vinyl Sliced 21	8
433	DJ Vinyl Sliced 22	8
434	DJ Vinyl Sliced 23	8
435	DJ Vinyl Sliced 24	8
436	DJ Scratch 01	8
437	DJ Scratch 02	8
438	DJ Scratch 03	8
439	DJ Scratch 04	8
440	DJ Scratch 05	8
441	DJ Scratch 06	8
442	DJ Hit Rub	8
443	DJ Vocal Rub1	8
444	DJ Vocal Rub2	8
445	DJ BD Rub	8
446	DJ SD Rub	8
447	Guiro Long	6
448	Guiro Short	6
449	Vibraslap	7
450	Samba Whistle	7
451	Cuica Hi	6
452	Cuica Lo	6
453	Tumba Open1 mf	6
454	Tumba Open1 f	6
455	Tumba Open2 mf	6
456	Tumba Open2 f	6
457	Tumba Open Flam	6
458	Tumba Glissando	6
459	Tumba Basstone	6
460	Tumba O.Slap Flam mf	6
461	Tumba O.Slap Flam f	6
462	Tumba Muffled	6
463	Conga1 Lo Basstone	6
464	Conga1 Lo Open mf	6
465	Conga1 Lo Open Slap	6
466	Conga1 Lo Glissando	6
467	Conga1 Lo Muffled	6
468	Conga1 Lo Closed	6
469	Conga1 Lo Closed Slap	6
470	Conga1 Lo Heel	6
471	Conga1 Lo Toe	6
472	Conga1 Hi Basstone mf	6
473	Conga1 Hi Basstone f	6
474	Conga1 Hi Open mf	6
475	Conga1 Hi Open Slap	6
476	Conga1 Hi Muffled	6
477	Conga1 Hi Closed	6
478	Conga1 Hi Closed Slap	6
479	Conga1 Hi Heel	6
480	Conga1 Hi Toe	6

#	Sample	Family
481	Conga2 Lo Open	6
482	Conga2 Lo Mt Slap	6
483	Conga2 Lo Slap	6
484	Conga2 Hi Open	6
485	Conga2 Hi Mute	6
486	Conga2 Hi Mt Slap	6
487	Conga2 Hi Slap1	6
488	Conga2 Hi Slap2	6
489	Conga2 Heel	6
490	Conga2 Toe	6
491	Quinto1 Open	6
492	Quinto1 Closed	6
493	Quinto1 Closed Slap	6
494	Quinto1 Toe	6
495	Quinto2 Basstone	6
496	Quinto2 Open mp	6
497	Quinto2 Open Flam	6
498	Quinto2 Open Slap	6
499	Quinto2 Muffled	6
500	Quinto2 C.Slap Flam p	6
501	Quinto2 C.Slap Flam f	6
502	Quinto2 Heel	6
503	Bongo1 Lo Muffled mp	6
504	Bongo1 Lo Muffled f	6
505	Bongo1 Lo Closed	6
506	Bongo1 Lo Flam	6
507	Bongo1 Lo MuffledFlam	6
508	Bongo1 Lo Stick	6
509	Bongo1 Lo StickEdge mf	6
510	Bongo1 Lo StickEdge f	6
511	Bongo1 Lo StickBounce	6
512	Bongo1 Lo Fingernail	6
513	Bongo1 Lo Cuptone	6
514	Bongo1 Lo Slap	6
515	Bongo1 Hi Open mf	6
516	Bongo1 Hi Open f	6
517	Bongo1 Hi Pops	6
518	Bongo1 Hi Hightone	6
519	Bongo1 Hi OpenFlam	6
520	Bongo1 Hi Fingernail	6
521	Bongo1 Hi Stick	6
522	Bongo1 Hi StickEdge mf	6
523	Bongo1 Hi StickEdge f	6
524	Bongo1 Hi StickBounce	6
525	Bongo1 Hi Cuptone	6
526	Bongo1 Hi Slap	6
527	Bongo2 Lo Open a	6
528	Bongo2 Lo Open b	6
529	Bongo2 Lo Mute	6
530	Bongo2 Hi Open a	6
531	Bongo2 Hi Open b	6
532	Bongo2 Hi Muffled	6
533	Bongo2 Hi Slap	6
534	Bongo2 Lo Heel	6
535	Bongo2 Lo Muffled	6
536	Bongo3 Lo Open	6
537	Bongo3 Lo Slap	6
538	Bongo3 Lo Stick	6
539	Bongo3 Hi Open	6
540	Bongo3 Hi Slap	6
541	Bongo3 Hi Stick1	6
542	Bongo3 Hi Stick2	6

#	Sample	Family
543	Okonkolo Boca Open mp	6
544	Okonkolo Boca Open mf	6
545	Okonkolo Boca Open f	6
546	Okonkolo Boca Open ff	6
547	Okonkolo Chacha Open mp	6
548	Okonkolo Chacha Open mf	6
549	Okonkolo Chacha Open f	6
550	Okonkolo Chacha Open ff	6
551	Okonkolo Chacha Slap mp	6
552	Okonkolo Chacha Slap mf	6
553	Okonkolo Chacha Slap f	6
554	Baya Open	6
555	Baya Ghe	6
556	Baya GheUp a	6
557	Baya GheUp b	6
558	Baya KaPalm	6
559	Baya KaToe a	6
560	Baya KaToe b	6
561	Baya Nail a	6
562	Baya Nail b	6
563	Baya Nail c	6
564	Baya Ge	6
565	Baya Up	6
566	Baya UpDown a	6
567	Baya UpDown b	6
568	Baya Mute1	6
569	Baya Mute2	6
570	Baya Mute3	6
571	Tabla1 Na	6
572	Tabla1 Open	6
573	Tabla1 Tin	6
574	Tabla1 Mute1	6
575	Tabla1 Mute2	6
576	Tabla1 Mute3	6
577	Tabla2 Tin a	6
578	Tabla2 Tin b	6
579	Tabla2 Na a	6
580	Tabla2 Na b	6
581	Tabla2 Na c	6
582	Tabla2 Tun a	6
583	Tabla2 Tun b	6
584	Tabla2 Tele a	6
585	Tabla2 Tele b	6
586	Tabla2 Tele c	6
587	Tabla2 Ti a	6
588	Tabla2 Ti b	6
589	Tabla2 Ti c	6
590	Tabla2 Tera	6
591	Taiko Open	6
592	Taiko Rim	6
593	Timbales1 Lo Open mp	6
594	Timbales1 Lo Open mf	6
595	Timbales1 Lo Edge mf	6
596	Timbales1 Lo Edge f	6
597	Timbales1 Lo RimShot	6
598	Timbales1 Lo Abanico	6
599	Timbales1 Lo Roll	6
600	Timbales1 Lo Mute mf	6
601	Timbales1 Lo Mute f	6
602	Timbales1 Lo Paila mf	7
603	Timbales1 Lo Paila f	7
604	Timbales1 Hi Open	6

#	Sample	Family
605	Timbales1 Hi Edge	6
606	Timbales1 Hi RimShot mf	6
607	Timbales1 Hi RimShot f	6
608	Timbales1 Hi RimShot ff	6
609	Timbales1 Hi Abanico1	6
610	Timbales1 Hi Abanico2	6
611	Timbales1 Hi Mute	6
612	Timbales1 Hi Paila mf	7
613	Timbales1 Hi Paila f	7
614	Timbales2 Lo Open	6
615	Timbales2 Lo Mute	6
616	Timbales2 Lo Rim	6
617	Timbales2 Hi Edge	6
618	Timbales2 Hi Rim1	6
619	Timbales2 Hi Rim2	6
620	Timbales2 Paila	7
621	Cowbell1	7
622	Cowbell2	7
623	Cowbell3	7
624	Cowbell4 Open	7
625	Cowbell4 Mute	7
626	Cowbell5 Open a	7
627	Cowbell5 Open b	7
628	Cowbell5 Mute	7
629	Cowbell6	7
630	Agogo Bell	7
631	Chacha Bell	7
632	Mambo Bell	7
633	Triangle Open	7
634	Triangle Mute	7
635	Sleigh Bell	7
636	Rap Sleigh Bell	7
637	Jingle Bell	7
638	Bells Open	7
639	Finger Cymbal	7
640	Marc Tree	7
641	Marc TreeLP	7
642	Flexatone	7
643	Chinese Gong	5
644	Claves1 Lo a	6
645	Claves1 Lo b	6
646	Claves1 Hi a	6
647	Claves1 Hi b	6
648	Claves2	6
649	Wood Block 1 a	6
650	Wood Block 1 b	6
651	Wood Block 2 a	6
652	Wood Block 2 b	6
653	Wood Block 3 a	6
654	Wood Block 3 b	6
655	Wood Block 4 a	6
656	Wood Block 4 b	6
657	Wood Block 5 a	6
658	Wood Block 5 b	6
659	Wood Block 6 a	6
660	Wood Block 6 b	6
661	Wood Block 7	6
662	Wood Block 8	6
663	Castanet 1 a	6
664	Castanet 1 b	6
665	Castanet 1 c	6
666	Castanet 2	6

#	Sample	Family
667	Castanet Single	6
668	Castanet Double	6
669	Timpani	1
670	Tsuzumi	6
671	Cabasa 1 L a Down	7
672	Cabasa 1 L a Up	7
673	Cabasa 1 L b Down	7
674	Cabasa 1 L b Up	7
675	Cabasa 1 S a Down	7
676	Cabasa 1 S a Up	7
677	Cabasa 1 S b Down	7
678	Cabasa 1 S b up	7
679	Cabasa 2 L Stack b	7
680	Cabasa 2 L Stack a	7
681	Cabasa 2 L Roll	7
682	Cabasa 2 S Stack a	7
683	Cabasa 2 S Stack b	7
684	Cabasa 2 S Roll	7
685	Cabasa 3 WS	7
686	Cabasa 3 Up	7
687	Cabasa 3 Down	7
688	Cabasa 3 Tap	7
689	Caxixi1 a	7
690	Caxixi1 b	7
691	Caxixi1 c	7
692	Caxixi2 a	7
693	Caxixi2 b	7
694	Caxixi2 c	7
695	Caxixi3 Hard	7
696	Caxixi3 Soft	7
697	Shaker1 Push a	7
698	Shaker1 Push b	7
699	Shaker1 Pull a	7
700	Shaker1 Pull b	7
701	Shaker1 Accent a	7
702	Shaker1 Accent b	7
703	Shaker1 Slow a	7
704	Shaker1 Slow b	7
705	Shaker1 Slow c	7
706	Shaker1 Roll a	7
707	Shaker1 Roll b	7
708	Shaker1 Roll c	7
709	Shaker2	7
710	Shaker3	7
711	Maracas Push	7
712	Maracas Pull	7
713	Dumbek a	6
714	Dumbek b	6
715	Dumbek c	6
716	Dumbek d	6
717	Dumbek e	6
718	Dumbek f	6
719	Dumbek g	6
720	Dumbek h	6
721	Dumbek i	6
722	Dumbek j	6
723	Dumbek k	6
724	Djembe L Basstone a	6
725	Djembe L Basstone b	6
726	Djembe L Basstone c	6
727	Djembe L Open	6
728	Djembe L OpenSlap	6



#	Sample	Family
729	Djembe L ClosedSlap	6
730	Djembe S Basstone a	6
731	Djembe S Basstone b	6
732	Djembe S Basstone c	6
733	Djembe Open	6
734	Djembe Mute	6
735	Djembe Slap	6
736	Djembe S Open	6
737	Djembe S Open Slap a	6
738	Djembe S Open Slap b	6
739	Djembe S Closed Slap a	6
740	Djembe S Closed Slap b	6
741	Djembe S Closed Slap c	6
742	Djembe Bass	6
743	Udu Open a	6
744	Udu Open b	6
745	Udu Open c	6
746	Udu Open d	6
747	Udu Slide a	7
748	Udu Slide b	7
749	Udu Half Open a	6
750	Udu Half Open b	6
751	Udu Half Open c	6
752	Udu Bell a	6
753	Udu Bell b	6
754	WD Brazillia1	2
755	WD Brazillia2	2
756	WD Ethno SD1	2
757	WD Ethno SD2	2
758	WD Ethno SD3	2
759	WD Ethno SD4	2
760	WD Ethno SD5	2
761	WD Ethno SD6	2
762	WD Kangaroo1	2
763	WD Kangaroo2	8
764	WD Kangaroo3	8
765	WD Kangaroo4	8
766	WD Kangaroo5	8
767	WD Kangaroo6	8
768	WD Kangaroo7	8
769	WD Kangaroo8	8
770	Tambourine Push	7
771	Tambourine Pull	7
772	Tambourine Acc1	7
773	Tambourine Acc2	7
774	Tambourine Mute1	6
775	Tambourine Mute2	6
776	Tambourine Open	6
777	M.E.1 Douf Rim Ak	6
778	M.E.1 Douf Tek Ak1	6
779	M.E.1 Douf Tek Ak2	6
780	M.E.1 Pand Open	6
781	M.E.1 Pand Pattern1	6
782	M.E.1 Pand Pattern2	6
783	M.E.1 Pand Pattern3	6
784	M.E.1 Pand Pattern4	6
785	M.E.1 Rek Dom Ak	7
786	M.E.1 Rek Jingle	7
787	M.E.1 Rik1	6
788	M.E.1 Rik2	6
789	M.E.1 Rik3	6
790	M.E.1 Sagat Half Open	7

#	Sample	Family
791	M.E.1 Sagat Close	7
792	M.E.1 Surdo L Mute	6
793	M.E.1 Surdo L Open	6
794	M.E.1 Tabla Medium	6
795	M.E.1 Tabla Dom	6
796	M.E.1 Tabla Flam	6
797	M.E.1 Tabla Rim	6
798	M.E.1 Tabla Tak	6
799	M.E.1 Timbales	7
800	M.E.1 Udu f Open	6
801	M.E.1 Alkis	6
802	M.E.1 Bandir Open	6
803	M.E.1 Bandir Closed	6
804	M.E.1 Bongo Roll	6
805	M.E.1 Darbuka1 Tek1	6
806	M.E.1 Darbuka1 Tek2	6
807	M.E.1 Darbuka1 Open	6
808	M.E.1 Darbuka1 Closed	6
809	M.E.1 Darbuka2	6
810	M.E.1 Darbuka3	6
811	M.E.1 Darbuka4	6
812	M.E.1 Darbuka D1	6
813	M.E.1 Darbuka D2	6
814	M.E.1 Darbuka D3	6
815	M.E.1 Darbuka5 D1	6
816	M.E.1 Darbuka5 D2	6
817	M.E.1 Darbuka5 D3	6
818	M.E.1 Darbuka6 Mute	6
819	M.E.1 Darbuka6 Open	7
820	M.E.1 Darbuka6 Rim	6
821	M.E.1 Darbuka6 Dom Ak	6
822	M.E.1 Kup1	6
823	M.E.1 Kup2	6
824	M.E.1 Ramadan Davul1	6
825	M.E.1 Ramadan Davul2	6
826	M.E.1 Ramadan Davul3	6
827	M.E.1 Tef1	7
828	M.E.1 Tef2	7
829	M.E.1 Tef3	7
830	M.E.2 BD Kick	1
831	M.E.2 SD	2
832	M.E.2 Asagum	6
833	M.E.2 Asmatek	6
834	M.E.2 Bendirgum	6
835	M.E.2 Bendirtek1	6
836	M.E.2 Bendirtek2	6
837	M.E.2 Dm1	6
838	M.E.2 Findik	6
839	M.E.2 Gum	6
840	M.E.2 Hollotokat	6
841	M.E.2 Islik1	8
842	M.E.2 Islik2	8
843	M.E.2 Kapital	6
844	M.E.2 Kasik1	6
845	M.E.2 Kasik2	6
846	M.E.2 Kasik3	6
847	M.E.2 Kasik4	6
848	M.E.2 Kemik	6
849	M.E.2 Kenar1	6
850	M.E.2 Kenartek	6
851	M.E.2 Ramazangum	6
852	M.E.2 Ramazantek	6

#	Sample	Family
853	M.E.2 Renk	6
854	M.E.2 Renkbir	6
855	M.E.2 Renkiki	6
856	M.E.2 Tefacik	6
857	M.E.2 Tefgum	6
858	M.E.2 Teftek1	6
859	M.E.2 Teftokat	6
860	M.E.2 Teftrill	6
861	M.E.2 Tefzil	6
862	M.E.2 Tek1	6
863	M.E.2 Tek2	6
864	M.E.2 Tekbir	6
865	M.E.2 Tokat	6
866	M.E.2 Toprgum	6
867	M.E.2 Toprtek1	6
868	M.E.2 Toprtek2	6
869	M.E.2 Toprtokat	6
870	M.E.2 TRILL1	6
871	M.E.2 Zil1	7
872	M.E.2 Zil2	7
873	M.E.2 Zil3	7
874	M.E.2 Zilgit	8
875	Orchestra Hit	8
876	Band Hit	8
877	Impact Hit	8
878	Metal Hit	8
879	Yeah!	8
880	Yeah! Solo	8
881	Uhh	8
882	Hit It	8
883	Uhhhh Solo	8
884	Comp Voice Noise	8
885	Stadium	8
886	Applause	8
887	Scream	8
888	Laughing	8
889	Footsteps1	8
890	Footsteps2	8
891	Click	8
892	Bird1	8
893	Bird2	8
894	Dog	8
895	Gallop	8
896	Crickets	8
897	Cat	8
898	Growl	8
899	Heart Beat	8
900	Punch	8
901	Tribe	8
902	Rainstick	8
903	Door Creak	8
904	Door Slam	8
905	Car Engine	8
906	Car Stop	8
907	Car Pass	8
908	Car Crash	8
909	Train	8
910	Helicopter	8
911	Gun Shot1	8
912	Gun Shot2	8
913	Machine Gun	8
914	Laser Gun	8

#	Sample	Family
915	Explosion	8
916	Thunder	8
917	Wind	8
918	Stream	8
919	Bubble	8
920	Church Bell	8
921	Telephone Ring	8
922	Xylophone Spectr	8
923	Cricket Spectrum	8
924	Air Vortex	8
925	Noise White	8
926	Noise FM Mod	8
927	Tubular	7
928	Gamelan	7
929	Tambura	7
930	Gtr Cut Noise1	8
931	Gtr Cut Noise2	8
932	Power Chord	8
933	Fret Noise	8
934	Dist. Slide1	8
935	Dist. Slide2	8
936	E.Gtr Pick1	8
937	E.Gtr Pick2	8
938	Gtr Scratch1	8
939	Gtr Scratch2	8
940	Amp Noise	8
941	Space Lore	8
942	Swish Terra	8
943	Hand Drill	8
944	Mouth Harp	8
945	Empty	1

## Performances

Toutes les Performances sont éditables par l'utilisateur. Utilisez le tableau suivant en tant que modèle pour vos listes personnelles de Performances.

**Note :** Sur votre Pa2X, vous pouvez sélectionner à distance les Performances en lui envoyant les messages de Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) et Program Change sur le canal Control (voir dans le chapitre "Page MIDI: MIDI In Channels" on page 248).

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 2	CC#0	CC#32	PC	Bank: 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: 4
1	1	0	0		1	1	0		1	2	0		1	3	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 5	CC#0	CC#32	PC	Bank: 6	CC#0	CC#32	PC	Bank: 7	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8
1	1	4	0		1	5	0		1	6	0		1	7	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	

	CC#0	CC#32	PC	Bank: 9	CC#0	CC#32	PC	Bank: 10	CC#0	CC#32	PC	Bank: 11	CC#0	CC#32	PC	Bank: 12
1	1	8	0		1	9	0		1	10	0		1	11	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 13	CC#0	CC#32	PC	Bank: 14	CC#0	CC#32	PC	Bank: 15	CC#0	CC#32	PC	Bank: 16
1	1	12	0		1	13	0		1	14	0		1	15	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 17	CC#0	CC#32	PC	Bank: 18	CC#0	CC#32	PC	Bank: 19	CC#0	CC#32	PC	Bank: 20
1	1	16	0		1	17	0		1	18	0		1	19	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	



#	SEQ - Groove	#	SEQ - Bass	#	SEQ - Piano	#	SEQ - Guitar	#	SEQ - Orchestral	#	SEQ - Solo
1	Grv Drum 1	1	Bass Pick Easy	1	Piano Accomp 1	1	Gtr Steel Strum1	1	Timpani Roll 1	1	Solo Marimba
2	Grv Drum 2	2	Bass Pick Med.	2	Piano Accomp 2	2	Gtr Steel Strum2	2	Timpani Roll 2	2	Solo Kalimba 1
3	Grv Brush	3	Bass Pick Busy	3	Piano Accomp 3	3	Gtr Steel Strum3	3	Orch. Tutti 1	3	Solo Kalimba 2
4	Grv Jazzy	4	Bass Finger Easy	4	Piano Accomp 4	4	Gtr Steel Strum4	4	Orch. Tutti 2	4	Solo Steel Drums
5	Grv Latin	5	Bass Finger Med.	5	Piano Accomp 5	5	Gtr Steel Strum5	5	Orch. Tutti 3	5	Solo Vibes
6	Grv HipHop 1	6	Bass Finger Walk	6	Piano Accomp 6	6	Gtr Steel Strum6	6	Orch. Tutti 4	6	Solo Gtr Dist.
7	Grv HipHop 2	7	Bass Latin	7	Piano Accomp 7	7	GtSteelStrum 3/4	7	Orch. Harp 1	7	Solo Slide Steel
8	Grv HipHop 3	8	Bass Slap	8	Piano Accomp 8	8	Gtr Steel Arp 1	8	Orch. Harp 2	8	Solo Banjo
9	Grv HipHop 4	9	Bass Digital	9	Piano Accomp 9	9	Gtr Steel Arp 2	9	Orch. Harp 3	9	Solo Violin
10	Grv HipHop 5	10	Bass Synth	10	Piano Arpeg. 1	10	Gtr Steel Arp 3	10	Orch. Harp 4	10	Solo Harpsi 3/4
11	Grv HipHop 6	11	Bass DigiFilter1	11	Piano Arpeg. 2	11	GtrSteel Arp 6/8	11	Orch. Harp 5	11	Solo Harpsi 4/4
12	Grv Funk 1	12	Bass DigiFilter2	12	Piano Arp 1 3/4	12	Gtr Steel Mute 1	12	French Horns 1	12	Solo Gtr Funk
13	Grv Funk 2	13	Bass DigiFilter3	13	Piano Arp 2 3/4	13	Gtr Steel Mute 2	13	French Horns 2	13	Solo Piano 1
14	Grv Funk 3	14		14	Piano Arp Down	14	Guitar Country	14	Strings 1	14	Solo Piano 2
15	Grv House 1	15		15	Piano Arp Up	15	Gtr Nylon Strum1	15	Strings 2	15	Solo Piano 3
16	Grv House 2	16		16	Piano Rhythm 1/8	16	Gtr Nylon Strum2	16	Strings 3	16	Solo Piano 4
17	Grv Analog	17		17	Piano Rhythm1/8T	17	Gtr Nylon Strum3	17	Strings 4	17	Solo Synth 1
18	Grv Garage 1	18		18	Piano Latin Rock	18	Gtr Nylon Strum4	18	Strings 5	18	Solo Synth 2
19	Grv Garage 2	19		19	Piano Salsa 1	19	Gtr Nylon Strum5	19	Strings 6	19	Solo Synth 3
20	Grv Dance 1	20		20	Piano Salsa 2	20	Gtr Nylon Strum6	20	Strings 7	20	Solo Synth 4
21	Grv Dance 2	21		21	Pno GlissDwnWhit	21	Gtr Nylon Arp 1	21		21	Solo Synth 5
22	Grv Techno 1	22		22	Pno GlissUpWhite	22	Gtr Nylon Arp 2	22		22	Solo Synth 6
23	Grv Techno 2	23		23	Pno GlissDwnBlak	23	Gtr Nylon Arp 3	23		23	Solo Guitar 1
24		24		24	Pno GlissUpBlack	24	GtrNylon Arp 3/4	24		24	Solo Guitar 2
25		25		25	Honky End	25		25		25	Solo Guitar 3
26		26		26				26		26	
27		27		27				27		27	
28		28		28				28		28	
29		29		29				29		29	
30		30		30				30		30	
31		31		31				31		31	
32		32		32				32		32	
#	SEQ - Synth&Pad	#	SEQ - Misc&SFX	#		#		#		#	
1	Synth Seq 1	1	Military 1	1		1		1		1	
2	Synth Seq 2	2	Military 2	2		2		2		2	
3	Synth Seq 3	3	Military 3	3		3		3		3	
4	Synth Seq 4	4	Military 4	4		4		4		4	
5	Synth Seq 5	5	Horror 1	5		5		5		5	
6	Synth Seq 6	6	Horror 2	6		6		6		6	
7	Synth Seq 7	7	Horror 3	7		7		7		7	
8	Synth Seq 8	8	Horror 4	8		8		8		8	
9	Synth Seq 9	9	Lullaby 1	9		9		9		9	
10	Synth Seq 10	10	Lullaby 2	10		10		10		10	
11	Synth Seq 11	11	Nature - River	11		11		11		11	
12	Synth Portam. 1	12	Nature - Storm	12		12		12		12	
13	Synth Portam. 2	13	Metronome 3/4	13		13		13		13	
14	Synth Portam. 3	14	PreCount 3/4	14		14		14		14	
15	Synth Portam. 4	15	Metronome 4/4	15		15		15		15	
16	Synth Filter 1	16	PreCount 4/4	16		16		16		16	
17	Synth Filter 2	17	PreCount 4/4 Dbl	17		17		17		17	
18	Synth Pad Panned	18	Toccata	18		18		18		18	
19	Synth Master Pad	19	5th Intro	19		19		19		19	
20	Synth Dark Pad	20	Primavera	20		20		20		20	
21		21	Circus 1	21		21		21		21	
22		22	Circus 2	22		22		22		22	
23		23		23		23		23		23	
24		24		24		24		24		24	
25		25		25		25		25		25	
26		26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32		32	



## Effects

Le tableau suivant liste tous les Effets d'usine du Pa2X. Voir les informations détaillées de tous les paramètres des effets dans l'addenda "Advanced Edit" disponible dans le CD fourni.

### FX assignables aux processeurs FX de A à D

1: Stereo Compressor	39: St. Auto Fade Mod.
2: Stereo Limiter	40: 2Voice Resonator
3: Multiband Limiter	41: Doppler
4: St.MasteringLimtr	42: Scratch
5: Stereo Gate	43: Grain Shifter
6: St.Parametric4EQ	44: Stereo Tremolo
7: St. Graphic 7EQ	45: St. Env. Tremolo
8: St.Exciter/Enhncr	46: Stereo Auto Pan
9: Stereo Isolator	47: St. Phaser + Trml
10: St. Wah/Auto Wah	48: St. Ring Modulator
11: St. Vintage Wah	49: Detune
12: St. Random Filter	50: Pitch Shifter
13: Multi Mode Filter	51: Pitch Shifter BPM
14: St. Sub Oscillator	52: Pitch Shift Mod.
15: Talking Modulator	53: Organ Vib/Chorus
16: Stereo Decimator	54: Rotary Speaker
17: St. Analog Record	55: L/C/R Delay
18: OD/Hi.Gain Wah	56: Stereo/CrossDelay
19: St. Guitar Cabinet	57: St. Multitap Delay
20: St. Bass Cabinet	58: St. Mod Delay
21: Bass Amp Model	59: St. Dynamic Delay
22: Bass Amp+Cabinet	60: St. AutoPanningDly
23: Tube PreAmp Model	61: Tape Echo
24: St. Tube PreAmp	62: Auto Reverse
25: MicModel+PreAmp	63: Sequence BPM Dly
26: Stereo Chorus	64: L/C/R BPM Delay
27: St.HarmonicChorus	65: Stereo BPM Delay
28: St. Biphase Mod.	66: St.BPM Mtap Delay
29: Multitap Cho/Delay	67: St.BPM Mod. Delay
30: Ensemble	68: St.BPMAutoPanDly
31: Polysix Ensemble	69: Tape Echo BPM
32: Stereo Flanger	70: Reverb Hall
33: St. Random Flanger	71: Reverb SmoothHall
34: St. Env. Flanger	72: Reverb Wet Plate
35: Stereo Phaser	73: Reverb Dry Plate
36: St. Random Phaser	74: Reverb Room
37: St. Env. Phaser	75: ReverbBrightRoom
38: Stereo Vibrato	76: Early Reflections
	77: P4EQ - Exciter
	78: P4EQ - Wah

79: P4EQ - Cho/Flng  
80: P4EQ - Phaser  
81: P4EQ - Mt. Delay  
82: Comp - Wah  
83: Comp - Amp Sim  
84: Comp - OD/HiGain  
85: Comp - P4EQ  
86: Comp - Cho/Flng  
87: Comp - Phaser  
88: Comp - Mt. Delay  
89: Limiter - P4EQ  
90: Limiter-Cho/Flng  
91: Limiter - Phaser  
92: Limiter - Mt.Delay  
93: Exciter - Comp  
94: Exciter - Limiter  
95: Exciter-Cho/Flng  
96: Exciter - Phaser  
97: Exciter - Mt.Delay  
98: OD/HG - Amp Sim  
99: OD/HG - Cho/Flng  
100: OD/HG - Phaser  
101: OD/HG - Mt.Delay  
102: Wah - Amp Sim  
103: Decimator - Amp  
104: Decimator - Comp  
105: AmpSim - Tremolo  
106: Cho/Flng - Mt.Dly  
107: Phaser - Cho/Flng  
108: Reverb - Gate

## FX assignables aux processeurs FX B et D seulement

109: St.Mltband Limiter  
110: PianoBody/Damper  
111: OD/HyperGain Wah  
112: GuitarAmp + P4EQ  
113: BassTubeAmp+Cab.  
114: St. Mic + PreAmp  
115: Multitap Cho/Delay  
116: St. Pitch Shifter  
117: St. PitchShift BPM  
118: Rotary SpeakerOD  
119: L/C/R Long Delay  
120: St/Cross Long Dly  
121: Hold Delay  
122: LCR BPM Long Dly  
123: St. BPM Long Dly  
124: Early Reflections

## FX assignable uniquement au processeur FX D

125 : Vocoder



## Paramètres assignables

### Liste de l'Interrupteur au pied et fonctions de la pédale EC5

Les fonctions suivantes peuvent être affectées à un interrupteur au pied ou à la pédale-interrupteur Korg EC5.

Fonction	Signification	
Off	Aucune fonction affectée	
Style Start/Stop	Mêmes fonctions des boutons du tableau de bord ayant le même nom	
Play Stop Player 1		
Play Stop Player 2		
Home Player 1		
Home Player 2		
Synchro Start		
Synchro Stop		
Tap Tempo/Reset		
Tempo Lock		
Ritardando		Augmente progressivement la valeur du Tempo
Accelerando		Diminue progressivement la valeur du Tempo
Tempo Up	Augmente la valeur du Tempo	
Tempo Down	Diminue la valeur du Tempo	
Intro 1	Mêmes fonctions des boutons du tableau de bord ayant le même nom	
Intro 2		
Intro 3 / Count In		
Ending 1		
Ending 2		
Fill 1		
Fill 2		
Fill 3 / Break		
Variation 1		
Variation 2		
Variation 3		
Variation 4		
Variation Up	Sélectionne la Variation suivante	
Variation Down	Sélectionne la Variation précédente	
Fade In/Out	Mêmes fonctions des boutons du tableau de bord ayant le même nom	
Memory		
Bass Inversion		
Manual Bass		
Style Up	Sélectionne le Style suivant	
Style Down	Sélectionne le Style précédent	
Single Touch	Mêmes fonctions des boutons du tableau de bord ayant le même nom	
STS1		
STS2		
STS3		
STS4		
STS Up	Sélectionne le STS suivant	

Fonction	Signification
STS Down	Sélectionne le STS précédent
Perform. Up	Sélectionne la Performance suivante
Perform. Down	Sélectionne la Performance précédente
Style Change	Numéro du Style
Sound Up	Sélectionne le Son suivant
Sound Down	Sélectionne le Son précédent
Transpose Down	Mêmes fonctions des boutons du tableau de bord ayant le même nom
Transpose Up	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	Active/coupe la fonction Punch Recording
FX A Mute	
FX B Mute	
FX C Mute	
FX D Mute	
FX All Mute	
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc1-5 Mute	
Song-Melody Mute	Coupe la piste Song 4 (généralement la piste de la Mélodie). <i>Ne fonctionne pas avec les fichiers MP3.</i>
Song-Drum&Bass Mode	Coupe toutes les pistes, à l'exception de la 2 (généralement piste Bass) et la 10 (généralement piste Drum). <i>Ne fonctionne pas avec les fichiers MP3.</i>
Solo Selected Track	
Damper Pedal	
Soft Pedal	
Sostenuto Pedal	
Bass&Lower Backing	En mode Split, avec le Style à l'arrêt, vous pouvez jouer la piste Lower à la main gauche, tandis que Bass continue à jouer la fondamentale. Voir dans le chapitre "Bass & Lower Backing" à la page 117.
Ensemble On/Off	
Quarter Tone	Active/coupe la fonction Quarter Tone
Global-Scale	En actionnant le bouton ou le commutateur au pied, vous ouvrez la page d'écran "Global > General Controls > Scale".
SubScale Preset 1 (SC1)...4 (SC4)	Mêmes fonctions que les boutons [SC] à l'écran.

Fonction	Signification
Chord Latch	Maintient l'accord reconnu tant que l'on ne relâche pas la pédale.
Chord Latch + Damper	Maintient l'accord reconnu tant que l'on ne relâche pas la pédale et soutient les pistes dont le Damper a été activé.
Glide	Lorsque vous appuyez sur la pédale, les notes affectées à la piste Upper sont diminuées conformément aux réglages de Pitch Bend prédisposés sur ces mêmes pistes. Lorsque vous relâchez la pédale, les notes se rétablissent à leur hauteur normale, à la vitesse définie par le paramètre "Time" (voir dans "Glide" à la page 205).
Audio In Mute	
Microphone Talk	Diminue le volume de tous les effets du Voice Processor afin de pouvoir vous adresser à votre public. Voir dans "Voice Processor Setup: Talk" à la page 216.
Mic Lead On/Off	Contrôles d'interruption affectés au Voice Processor. Appuyez pour les activer, relâchez pour les désactiver.
Mic Harmony On/Off	
Mic Effects On/Off	
Mic Latch On/Off	
FX CC12 Switch	Contrôleurs FX standards.
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	
Drawbar Noise On/Off	
Text Page Up	Avec ces options vous affichez la page précédente ou suivante lorsque vous lisez un texte chargé avec un morceau (voir dans "Fichiers de texte chargés avec les Fichiers Standard MIDI" à la page 177) ou une saisie Song Book (voir dans "Les textes (Lyrics) sont affectés à une saisie SongBook sous forme de fichier de texte" à la page 204).
Text Page Down	
SongBook Next	Se déplace sur la saisie suivante dans le SongBook, dans la liste personnalisée (Custom List) sélectionnée.
Pad 1	Mêmes fonctions des boutons du tableau de bord ayant le même nom.
Pad 2	
Pad 3	
Pad 4	
Pad Stop	

## Liste de la Pédale Assignable et fonctions des Curseurs Assignables

Les fonctions suivantes peuvent être affectées à une pédale continue ou à des Curseurs Assignables (en mode ASSIGNABLE).

Fonction	Signification
Off	Aucune fonction affectée.
Master Volume	
Acc. Volume	Volume de l'Accompagnement.
Keyboard Expression	
Joystick +X	Joystick droit.
Joystick -X	Joystick gauche.
Joystick +Y	Joystick en avant.
Joystick -Y	Joystick en arrière.
Upper VDF Cutoff	Filtre de coupure (pour les Sons affectés aux pistes Upper).
Upper VDF Resonance	Filtre de résonance (pour les Sons affectés aux pistes Upper).
Mic In Volume	
Mic Lead Voice Volume	Contrôles continus affectés au Voice Processor.
Mic Harmony Output Volume	
Mic Lead to Delay	
Mic Harmony to Delay	
Mic Reverb Level	
Mic FX Level	
Mic EQ Gain Low	Mic EQ Gain Low.
Mic EQ Gain Med	Mic EQ Gain Med.
Mic EQ Gain High	Mic EQ Gain High.
FX CC12 Ctl	Contrôleurs FX standards
FX CC13 Ctl	
Pad Volume	Lorsque cette fonction est affectée, vous contrôlez simultanément le pourcentage de volume des quatre Pads. Rappelez-vous que l'état du volume de la fonction Pad, lorsque vous l'avez modifié, devient permanent et sera sauvegardé dans une Performance ou dans un STS en fonction de la procédure Write que vous choisirez.

## Liste des fonctions du Curseur Assignable (Mic)

Les fonctions suivantes peuvent être affectées aux Curseurs Assignables (en mode Mic)

Fonction	Signification
Off	Aucune fonction affectée.
Mic In Volume	
Mic Lead Voice Volume	Contrôles continus affectés au Voice Processor.
Mic Harmony Output Level	
Mic Lead to Delay	
Mic Harmony to Delay	
Mic Reverb Level	
Mic FX Level	
Mic EQ Gain Low	
Mic EQ Gain Med	
Mic EQ Gain High	
Mic EQ Gain Low	

## Liste des fonctions de l'Interrupteur Assignable

Les fonctions suivantes peuvent être affectées à des interrupteurs assignables (Assignable Switches).

Fonction	Signification
Off	Aucune fonction affectée.
Ritardando	Augmente progressivement la valeur du Tempo
Accelerando	Diminue progressivement la valeur du Tempo
Style Up	Sélectionne le Style suivant.
Style Down	Sélectionne le Style précédent.
Perform. Up	Sélectionne la Performance suivante.
Perform. Down	Sélectionne la Performance précédente.
FX A Mute	
FX B Mute	
FX C Mute	
FX D Mute	
FX All Mute	
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc1-5 Mute	
Song-Melody Mute	Coupe la piste Song 4 (généralement la piste de la Mélodie)
Song-Drum&Bass Mode	Coupe toutes les pistes, à l'exception de la 2 (généralement piste Bass) et la 10 (généralement piste Drum)
Solo Selected Track	
Bass&Lower Backing	Coupe toutes les pistes, à l'exception des pistes Bass et Lower.
QuarterTone	Active/coupe la fonction Quarter Tone.
Global-Scale	En actionnant le bouton ou le commutateur au pied, vous ouvrez la page d'écran "Global > General Controls > Scale".
SubScale Preset 1 (SC1)...4 (SC4)	Mêmes fonctions que les boutons [SC] à l'écran.
Audio In Mute	
Microphone Talk	Diminue le volume de tous les effets du Voice Processor afin de pouvoir vous adresser à votre public. Voir dans "Voice Processor Setup: Talk" à la page 216.
Mic Lead On/Off	Contrôles d'interruption affectés au Voice Processor. Appuyez pour les activer, relâchez pour les désactiver.
Mic Latch On/Off	



Fonction	Signification
FX CC12 Switch	Contrôleurs FX standards.
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	
Drawbar Noise On/Off	
Text Page Up	Avec ces options vous affichez la page précédente ou suivante lorsque vous lisez un texte chargé avec un morceau (voir dans "Fichiers de texte chargés avec les Fichiers Standard MIDI" à la page 177) ou une saisie Song Book (voir dans "Les textes (Lyrics) sont affectés à une saisie SongBook sous forme de fichier de texte" à la page 204).
Text Page Down	
SongBook Next	Se déplace sur la saisie suivante dans le SongBook, dans la liste personnalisée (Custom List) sélectionnée.

## Gammes (Scales)

Voici la liste des gammes (ou accordages) que vous pouvez sélectionner dans les divers modes opérationnels.

- Equal**      Correspond à la tonalité standard de la musique occidentale moderne. Cette gamme est composée de 12 demi-tons identiques.
- Pure Major**      Les accords majeurs sont parfaitement accordés dans la tonalité sélectionnée.
- Pure Minor**      Les accords mineurs sont parfaitement accordés dans la tonalité sélectionnée.
- Arabic**      Simule la gamme à quart de ton de la musique arabe. Réglez le paramètre Key comme suit :
  - C (Do) - pour la gamme "rast C/bayati D"
  - D (Ré) - pour la gamme "rast D/bayati E"
  - F (Fa) - pour la gamme "rast F/bayati G"
  - G (Sol) - pour la gamme "rast G/bayati A"
  - A# (La#) - pour la gamme "rast Bb/bayati C"
- Pythagorean**      Gamme de Pythagore, basée sur les théories musicales du grand philosophe et mathématicien Grec. Particulièrement adaptée pour jouer les mélodies.
- Werckmeister**      Gamme du tard Baroque et de l'Ere Classique. Accord tempéré très adapté pour la musique du XVIII<sup>ème</sup> siècle.
- Kirnberger**      Gamme adaptée au clavecin, développée au XVIII<sup>ème</sup> siècle.
- Slendro**      Gamme simulant l'accord gamelan indonésien. L'octave est divisée en 5 notes (Do, Ré, Fa, Sol, La). Les notes restantes sont basées sur l'accord standard.
- Pelog**      Gamme simulant l'accord gamelan indonésien. L'octave est divisée en 7 notes (toutes touches blanches avec la clé = Do). Les touches noires sont accordées selon la tonalité standard.
- Stretch**      Simule la tonalité "stretched" d'un piano acoustique, c'est à dire une clé standard où les notes les plus basses jouent légèrement plus grave et les notes les plus hautes légèrement plus aigu que la tonalité standard.
- User**      Gamme de l'utilisateur, par ex. une gamme programmée par l'utilisateur pour les modes Style Play, Backing Sequence et Song Play. Vous pouvez sauvegarder la gamme utilisateur dans une Performance, une Style Performance, un STS ou un Song. Vous ne pouvez pas sélectionner une gamme utilisateur en mode Global.

## Contrôleurs MIDI

Le tableau suivant liste les messages de Control Change (Changement de Contrôle) et leur effet sur les diverses fonctions du Pa2X. Tous les contrôleurs sont disponibles dans tous les modes opérationnels.

CC#	Nom du CC	Fonction du Pa1X
0	Bank Select	Sélection de Program
1	Mod1 (Y+)	Joystick en avant
2	Mod2 (Y-)	Joystick en arrière
3	Undef. ctl	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	Volume de la piste
8	Balance	
9	Undef. ctl	
10	Pan Pot	"Panning" de la piste
11	Expression	Expression
12	Fx Ctl 1	
13	Fx Ctl 2	
14-15	Undef. ctl	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undef. ctl	
Les Control Change #32-63 sont les LSB (Least Significant Byte) des Control Change #0-31, par ex., le MSB (Most Significant Byte) et sont modifiés conformément à leur contrepartie MSB.		
64	Damper	Pédale Damper
65	Portamento	
66	Sostenuto	Pédale de soutien "Sostenuto"
67	Soft pedal	Pédale "Soft"
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustin level	
71	F.Res.Hp	Filtre de résonance
72	Release	Temps de relâchement
73	Attack	Temps d'attaque
74	F.CutOff	Filtre de coupure (Brilliance)
75	Decay T.	Temps de chute
76	Lfo1 Sp.	Vitesse du Vibrato
77	Lfo1 Dpt	Intensité du Vibrato
78	Lfo1 Dly	Délai initial du Vibrato
79	FilterEg	
80	Gen.pc.5	
81	Gen.pc.6	
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85-90	Undef. ctl	
91	Fx A/C	Niveau d'envoi A/C (réverbération)
92	Fx 2 ctl	

CC#	Nom du CC	Fonction du Pa1X
93	Fx B/D	Niveau d'envoi B/D (modul.)
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	Voir tableau plus bas <sup>(*)</sup>
99	NRPN Msb	Voir tableau plus bas <sup>(*)</sup>
100	RPN Lsb	
101	RPN Msb	
102-119	Undefined ctl	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	Rétablit tous les Contrôleurs à leurs valeurs originales
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

(\*) Les suivants messages NRPN sont reconnus par le Pa2X uniquement dans les modes Song Play et Sequencer :

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127 <sup>(a)</sup>
Vibrato Depth	1	9	0...127 <sup>(a)</sup>
Vibrato Decay	1	10	0...127 <sup>(a)</sup>
Filter Cutoff	1	32	0...127 <sup>(a)</sup>
Resonance	1	33	0...127 <sup>(a)</sup>
EG Attack Time	1	99	0...127 <sup>(a)</sup>
EG Decay Time	1	100	0...127 <sup>(a)</sup>
EG Release Time	1	102	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Filter Cutoff	20	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Filter Resonance	21	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum EG Attack Time	22	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum EG Decay Time	23	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Coarse Tune	24	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Fine Tune	25	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Volume	26	dd <sup>(b)</sup>	0...127
Drum Panpot	28	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>

(a). 64 = Aucun changement des valeurs originales du paramètre  
 (b). dd = Instruments Drum (batterie) N°. 0...127 (C0...C8)

**Note :** Ces contrôles sont rétablis à zéro lorsque vous arrêtez le morceau ou que vous sélectionnez un nouveau morceau.

## Messages de Program Change utilisés pour piloter à distance

Le tableau suivant liste les messages de Program Change utilisés pour piloter à distance les contrôles Style et Player. Ces messages sont adressés sur le canal Control (voir dans le chapitre “Page MIDI: MIDI In Channels” on page 248).

PC	Fonction	PC	Fonction	PC	Fonction	PC	Fonction	PC	Fonction
<b>Éléments de Style</b>									
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1	84	Variation 2
85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1	88	Fill 2	89	Fill 3/Break
90	Ending 1	91	Ending 2	92	Ending 3				
<b>Contrôle de Style et de Player</b>									
93	Fade In/Out	94	Memory	95	Bass Inversion	96	Manual Bass	97	Tempo Lock
98	Single Touch	99	Style Change	100	Start/Stop (Style)	101	Play/Stop (Seq 1)	102	Play/Stop (Seq 2)

*Note : Les numéros de Program Change listés plus haut sont conformes au système de numérotation 0-127.*

## Messages de Control Change et de Program Change utilisés pour piloter à distance

Le tableau suivant inclut tous les messages de Control Change + Program Change utilisés en tant que contrôles des Styles et du Player pour piloter à distance. Ces messages doivent être adressés au canal Control (voir dans le chapitre “Page MIDI: MIDI In Channels” on page 248). Si un Style est déjà sélectionné, il suffit d’envoyer le message de Program Change.

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
Le même du Style auquel le STS appartient		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	67	STS 4

## MIDI Implementation Chart

KORG Pa2X  
OS Version 2.0 - Nov. 04, 2008

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Basic Channel	Default	1-16	1-16	Mémemorisé
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default		3	
	Messages	X	X	
	Altered	*****		
Note Number:		0-127	0-127	
	True Voice	*****	0-127	
Velocity	Note On	O 9n, V=1-127	O 9n, V=1-127	
	Note Off	X V=64	X	
Aftertouch	Poly (Key)	O	O	Uniquement données du Séquenceur *1
	Mono (Channel)	O	O	*1
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *1
	1, 2	O	O	Modulations *1
	64, 66, 67	O	O	Damper, Sostenuto, Soft *1
	6	O	O	Data Entry MSB *1
	38	X	O	Data Entry LSB *1
	7, 11	O	O	Volume, Expression *1
	10, 91, 93	O	O	Panpot, A/B or C/D FX Block Send *1
	71, 72, 73	O	O	Harmonic Content, EG time (Release, Attack) *1
	74, 75	O	O	Brightness, Decay Time *1
	76, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay *1
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB) *1, 2
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB) *1, 3
120, 121	X	O	Tous les sons coupés, Rétablit tous les Contrôleurs *1	
Program Change		O 0-127	O 0-127	*1
	True #	*****	0-127	
System Exclusive		X	X	*4
System Common	Song Position	X	X	
	Song Select	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	*5
	Commands	O	O	*5
Aux Messages	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	O (125)	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Notes	*1: Envoyé et reçu lorsque les Filtres MIDI In et Out sont réglés à Off en mode Global. *2: Réglages de Drawbars, des paramètres des Sons, Sélection des saisies SongBook. *3: LSB, MSB = 00,00: plage de Pitch Bend, =01,00: Fine Tune, =02,00: Course Tune. *4: Inclut les messages Inquiry et Master Volume, réglages FX, réglages Quarter Tone. Mode GM On. *5: Transmis uniquement lorsque le paramètre Clock Send (mode Global) est réglé à On.			

Mode 1: OMNI ON, POLY  
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO  
Mode 4: OMNI OFF, MONO

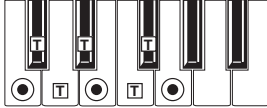
O: Yes (Oui)  
X: No (Non)

# Accords reconnus

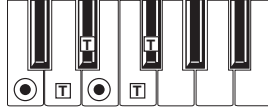
Les pages suivantes détaillent les accords les plus importants reconnus par le Pa2X Korg lorsque le mode Chord Recognition est réglé sur Fingered 2 (voir dans le chapitre "Chord Recognition Mode" on page 115). Les accords reconnus peuvent varier en fonction des différents modes Chord Recognition.

## Major

3-note

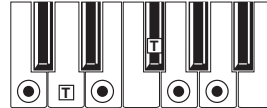


2-note



## Major 6th

4-note

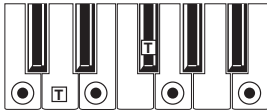


2-note



## Major 7th

4-note



3-note

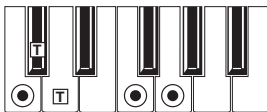


2-note

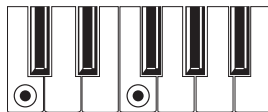


## Sus 4

3-note



2-note



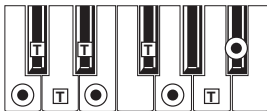
## Sus 2

3-note



## Dominant 7th

4-note



3-note

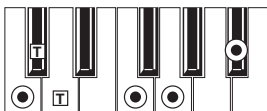


2-note

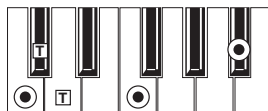


## Dominant 7th Sus 4

4-note

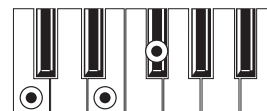


3-note



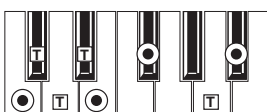
## Flat 5th

3-note



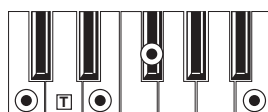
## Dominant 7th b5

4-note



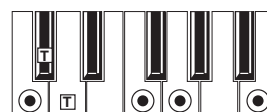
## Major 7th b5

4-note



## Major 7th Sus 4

4-note

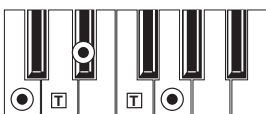


● = constituent notes of the chord

▭ = can be used as tension

**Minor**

3-note

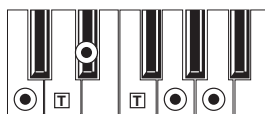


2-note



**Minor 6th**

4-note



**Minor 7th**

4-note

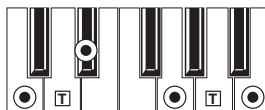


3-note



**Minor-Major 7th**

4-note

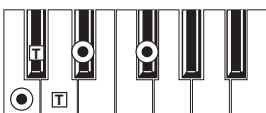


3-note



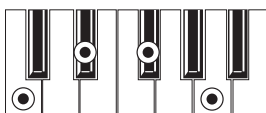
**Diminished**

3-note



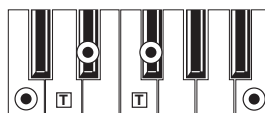
**Diminished 7th**

4-note



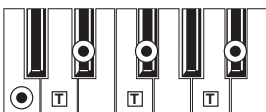
**Diminished Major 7th**

4-note



**Minor 7th <sup>b</sup>5**

4-note



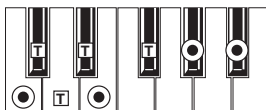
**Augmented**

3-note



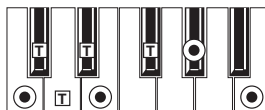
**Augmented 7th**

4-note



**Augmented Major 7th**

4-note



**No 3rd**

2-note



**No 3rd, no 5th**

1-note



● = constituent notes of the chord

⊠ = can be used as tension



## Installer l'interface Vidéo (VIF4)

Vous pouvez installer une interface Vidéo Korg VIF4 dans votre Pa2X. Avec cette interface vous êtes en mesure de brancher un moniteur vidéo, un appareil de télévision, un graveur vidéo ou un vidéo-projecteur pour lire les textes sur un dispositif externe. La carte peut être installée par l'utilisateur. **Korg décline toutes responsabilités envers des dommages aux personnes ou aux choses provoqués par l'installation de la carte de la part de personnes non autorisées.**

### NTSC, PAL, SECAM

La carte VIF4 est compatible avec les standards de télévision NTSC, PAL et SECAM. Si vous connectez un appareil SECAM, sélectionnez le standard PAL. Toutefois, dans ce cas, l'image est affichée en noir et blanc.

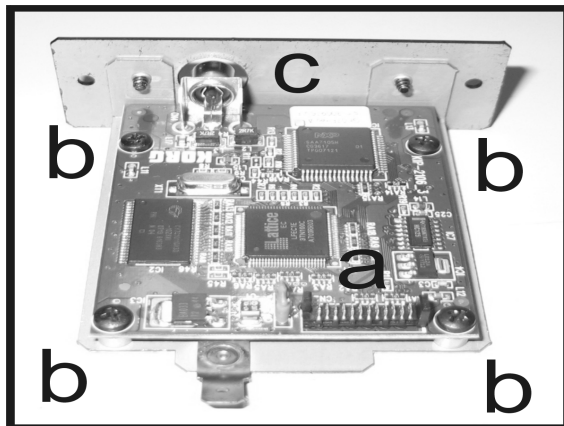
### Précautions

- L'installation de la carte est aux risques de l'utilisateur. Korg décline toutes responsabilités envers tous dommages ou blessures provoqués par une installation ou une utilisation incorrectes.
- Avant d'ouvrir l'instrument, enlever la fiche du Pa2X de la prise secteur.
- Avant de procéder à l'installation, touchez un élément métallique non peint, afin de décharger l'éventuelle électricité statique dont vous êtes porteur, car celle-ci est en mesure d'endommager les composants de la carte.

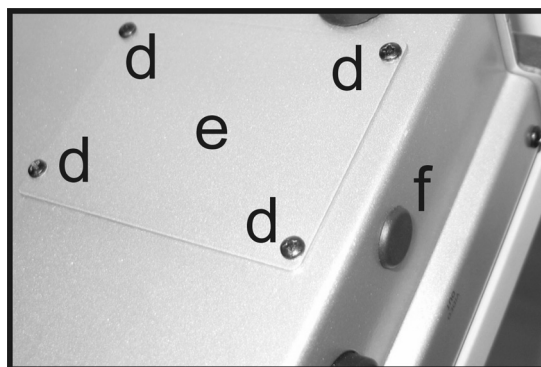
### Installation

Pour l'installation, munissez-vous d'un tournevis cruciforme (non fourni).

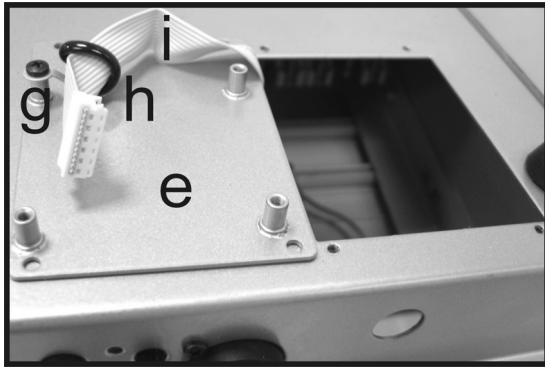
1. Prélevez la carte vidéo (a) de son emballage : faites très attention à ne pas toucher avec vos doigts les composants installés en surface. Enlevez les quatre vis (b) et mettez-les de côté. Détachez la carte (a) de son support métallique (c).



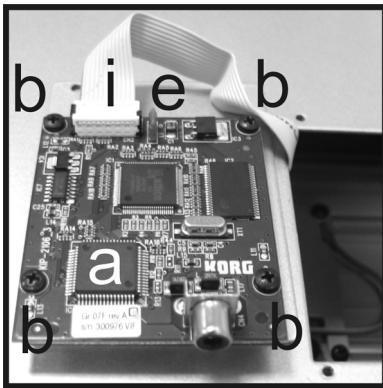
2. Sur la partie supérieure de l'instrument, enlevez les quatre vis de fixation (d) et mettez-les de côté. Ouvrez le couvercle (e) pour accéder à l'intérieur de la fente de la carte vidéo. Enlevez le stoppeur de protection (f) en exerçant une pression à l'intérieur de la fente pour le pousser vers l'extérieur.



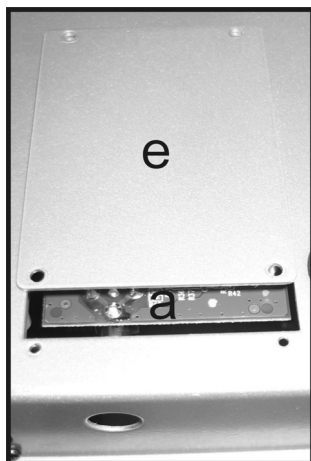
- Le couvercle (e) étant ainsi ouvert, enlevez le câble d'alimentation (i) en dévissant la vis (g) et la clip (h). **Attention à ne pas faire tomber le câble d'alimentation (i) dans l'instrument.**



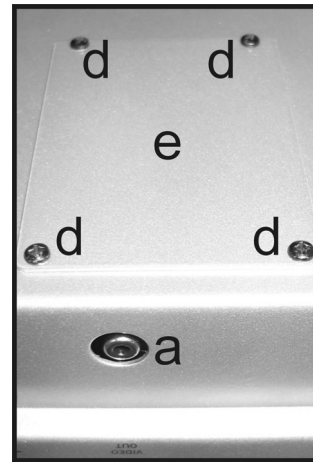
- Vissez le couvercle (e) à la carte (a) à l'aide des quatre vis (b) précédemment mises de côté. Connectez le câble d'alimentation (i) à la carte (a) tel qu'illustré ci-contre.



- Refermer le couvercle (e) en le positionnant sur sa position initiale ; le côté saillant de la carte (a) doit être enfilé avant les autres.

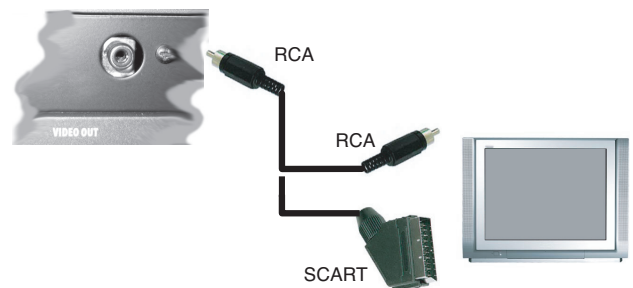


- Glissez le couvercle (e) sur sa position originale. La borne de la carte vidéo (a) qui fait saillie s'enfile dans le trou correspondant prévu en face arrière de l'instrument. Fixez le couvercle (e) sur la partie supérieure de l'instrument à l'aide des quatre vis (d) précédemment mises de côté.



## Connexions et réglages

- Connecter la sortie vidéo de l'instrument à l'entrée vidéo du poste de télévision. Selon le type de poste de télévision, on peut utiliser un câble du type "de RCA à RCA" (si le poste est doté d'entrée Vidéo Composite) ou "de RCA à SCART" (si le poste est doté de prise SCART). Voir chez les revendeurs d'appareils TV les câbles nécessaires.
- Mettre l'instrument sous tension et appuyer sur GLOBAL pour accéder à l'environnement Global. Afficher la page "Video Interface: Video Out" et sélectionner le standard vidéo PAL ou NTSC.
- Dans le menu de la page, sélectionner la commande "Write Global-Global Setup" pour sauvegarder les réglages dans la mémoire. L'écran affiche la boîte de dialogue Write Global-Global Setup. Appuyer sur OK pour confirmer.
- Allumer le poste de télévision et le régler sur les entrées AV1 ou AV2.
- Toujours dans la page Global, utiliser le paramètre Colors pour sélectionner les couleurs préférées pour le texte et le fond.



## Installer une mémoire supplémentaire Sampling RAM (EXB-M256)

Le Pa2X est fourni avec une mémoire Sampling RAM de 128Mo. Vous pouvez remplacer la RAM interne avec une carte RAM (fournie en option) de 256Mo pour augmenter la taille de mémoire. **Korg décline toutes responsabilités envers les dommages ou les blessures provoqués par une installation incorrecte de cette carte par du personnel non autorisé.**

### Précautions

- L'installation de la carte est aux risques de l'utilisateur. Korg décline toutes responsabilités envers tous dommages ou blessures provoqués par une installation ou une utilisation incorrectes.
- Avant d'ouvrir l'instrument, enlever la fiche de l'instrument de la prise secteur.
- Avant de procéder à l'installation, touchez un élément métallique non peint, afin de décharger l'éventuelle électricité statique dont vous êtes porteur, car celle-ci est en mesure d'endommager les composants de la carte.

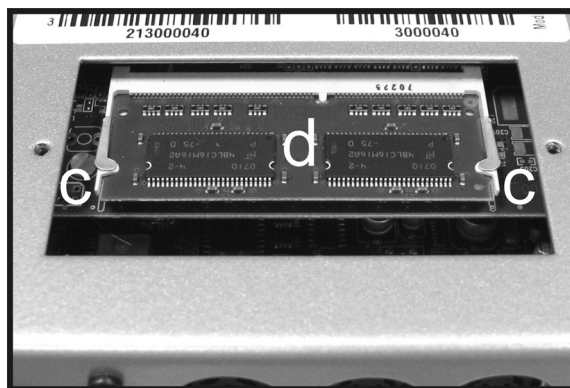
### Installation

Pour l'installation, munissez-vous d'un tournevis cruciforme (non fourni).

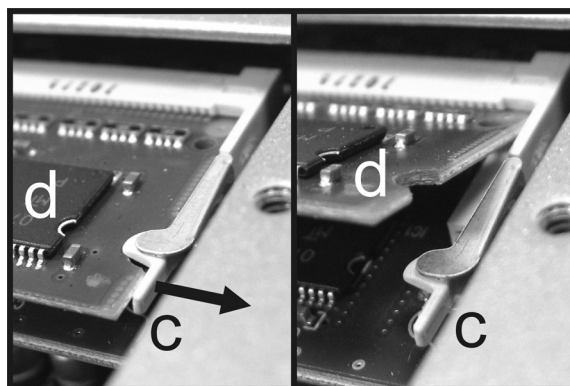
1. Sur le fond de l'instrument, enlevez les deux vis de fixation (b) et mettez-les de côté. Ouvrez le couvercle (a) pour accéder à l'intérieur de la fente de la RAM.



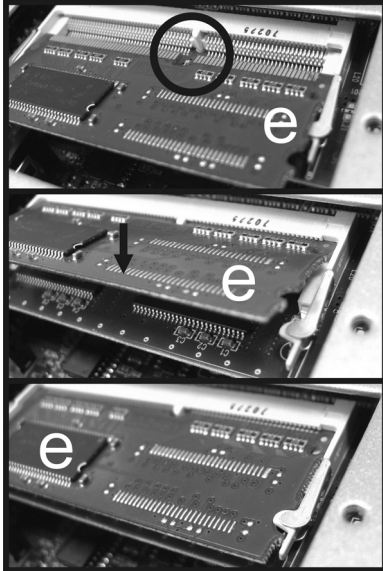
2. Lorsque le module RAM est visible (d), enlevez-le en exerçant une légère pression sur les deux clips de serrage (c) (une à chaque extrémité).



3. Exercez une légère pression sur les clips de serrage (c), l'une après l'autre. Après avoir appuyé sur la dernière clip, le module RAM (d) est libre et sortira automatiquement.



4. Insérez le nouveau module RAM (e) dans la fente qui maintenant est libre (voir le schéma ci-contre). Alignez le côté connecteur du module avec la base de la fente, à l'aide de la dent entre les connecteurs en tant que guide. Ensuite pivotez le module et introduisez-le délicatement jusqu'à entendre le déclic des clips de serrage, signifiant que celles-ci ont atteint leur position verrouillée, et que le module RAM est bien inséré à sa place.
5. Vérifiez que le module est correctement inséré. Sinon, l'extraire et répéter l'opération.
6. Fermer le couvercle en fixant de nouveau les deux vis préalablement mises de côté (b) (voir poste 1).



## Installer le port Korg USB MIDI Driver

Le port USB vous permet de transférer des données MIDI entre votre Pa2X et un ordinateur (cette fonction est dénommée **MIDI Over USB**). Cette fonction est particulièrement utile si votre ordinateur n'est pas équipé d'interface MIDI.

Le port USB peut être utilisé en parallèle avec les autres ports MIDI. Cela signifie que vous pouvez brancher votre Pa2X à un séquenceur qui tourne sur votre ordinateur et en même temps piloter un autre instrument MIDI branché aux ports MIDI de votre Pa2X.

Avec ce type de branchement, votre Pa2X devient simultanément un dispositif d'entrée MIDI, un contrôleur et un générateur de sons.

### Brancher le Pa2X à un ordinateur

Vous devez installer le KORG USB-MIDI Driver avant de connecter votre Pa2X à un ordinateur. Vérifiez que votre ordinateur est compatible avec les caractéristiques de système nécessaires à l'installation de cet équipement en lisant le chapitre "KORG USB-MIDI Driver : systèmes compatibles" suivant.

### KORG USB-MIDI Driver : systèmes compatibles

#### Windows

**Ordinateur** : Un ordinateur avec un port USB, compatible Microsoft Windows XP ou Vista.

**Systèmes d'exploitation** : Microsoft Windows XP Home Edition / Professional / x64 Edition (le drive pour x64 Edition est une version bêta), Vista.

#### Macintosh

**Ordinateur** : Un Apple Macintosh avec un port USB, compatible Mac OS X.

**Systèmes d'exploitation** : Mac OS X, version 10.3 ou successives.

### A lire avant de commencer

Le Copyright de tous les logiciels fournis avec ce produit sont de propriété de Korg Inc.

La licence de ce logiciel est fournie séparément. Avant d'installer le logiciel, veuillez lire les conditions de la licence. L'installation de ce logiciel indique l'acceptation des conditions de la licence de votre part.

### Windows : Installer le KORG USB-MIDI Driver

Attention : branchez votre Pa2X à un ordinateur via un câble USB uniquement après avoir installé KORG USB-MIDI Driver Tools.

**Attention** : le Pa2X ne peut pas utiliser en même temps le KORG MIDI Data Filer.

**Note** : Vous devez installer autant de "drives" séparés que de ports USB que vous voulez utiliser.

1. Insérez le CD fourni dans le lecteur CD-ROM.
2. Normalement, l'ordinateur lance automatiquement l'application "Digital Piano Application Installer".

Si votre ordinateur n'est pas prédisposé à lancer automatiquement les programmes, double-cliquez "KorgSetup.exe" sur le CD.

3. Maintenant, suivez pas à pas les instructions fournies à l'écran.
4. Lorsque l'installation est terminée, mettez hors tension l'ordinateur et sous tension votre Pa2X. Branchez votre Pa2X à l'ordinateur via un câble USB.
5. Sur la barre des outils, sélectionnez les commandes suivantes pour afficher à l'écran les instructions nécessaires à l'installation :

*Start > all programs > KORG > KORG USB-MIDI Driver Tools > Installation manual*

6. Sur la barre des outils, sélectionnez les commandes suivantes pour lancer le programme d'installation :

*Start > all programs > KORG > KORG USB-MIDI Driver Tools > Install KORG USB-MIDI Device*

7. Suivez pas à pas les instructions fournies à l'écran pour installer le KORG USB-MIDI Driver.

#### Ports des drives

Lorsque l'installation est terminée, votre application MIDI (par ex. séquenceur) affiche, parmi les autres dispositifs MIDI, les ports suivants :

**Pa2X KEYBOARD**: Cette fonction active la réception de messages MIDI du Pa2X (clavier et contrôleur de données) de la part de l'application MIDI qui tourne sur l'ordinateur.

**Pa2X SOUND**: Cette fonction active la transmission de messages MIDI de l'application MIDI qui tourne sur l'ordinateur au générateur de tonalité interne du Pa2X.

---

## Mac OS X : Installer le KORG USB-MIDI Driver

---

1. Insérez le CD fourni dans le lecteur CD-ROM.
2. Double-cliquez sur “KORG USB-MIDI Driver.pkg” dans le répertoire “KORG USB-MIDI Driver” du CD-ROM pour lancer le programme d’installation. Suivez pas à pas les instructions fournies à l’écran.

### Ports des drives

Lorsque l’installation est terminée, votre application MIDI (par ex. séquenceur) affiche, parmi les autres dispositifs MIDI, les ports suivants :

**Pa2X KEYBOARD:** Cette fonction active la réception de messages MIDI du Pa2X (clavier et contrôleur de données) de la part de l’application MIDI qui tourne sur l’ordinateur.

**Pa2X SOUND:** Cette fonction active la transmission de messages MIDI de l’application MIDI qui tourne sur l’ordinateur au générateur de tonalité interne du Pa2X.



## Raccourcis

Gardez le bouton SHIFT enfoncé et appuyez sur un bouton du tableau de bord pour afficher directement une page d'édition. Ci-dessous, une liste de "raccourcis".

Shift +	Fonction
<b>Tous les modes opérationnels</b>	
Dial	Tempo Change
Flèches de défilement ou En haut/En bas	Avec une liste de Songs ou de saisies Song-Book affichée : section alphabétique Précédente/Suivante. Fonctionne également en mode Media, lorsque le Nom est sélectionné.
Sound	Adresse le Son affecté à la piste sélectionnée en mode Sound.
Global	Sélectionne la page Setup/General Controls, section MIDI, du mode Global. C'est très pratique pour afficher rapidement les pages d'édition du MIDI.
Media	Sélectionne la page Preferences en mode Media.
Start/Stop	Panic
Slider Mode	Sélectionne la page Assignable Sliders, section Controllers, du mode Global.
Fade In/Out	Sélectionne le paramètre Fade In/Out dans la page Basic, section Preferences, du mode Global.
Single Touch	Change l'état du paramètre Variation/STS Link dans la page Style Setup, section Preferences, du mode Style Play. La page contenant le paramètre n'est pas sélectionnée.
Synchro (les deux)	Sélectionne le paramètre MIDI Setup dans la page Setup/General Controls, section MIDI, du mode Global.
Tempo Lock	Sélectionne la page Lock, section, General Controls, du mode Global.
Display Hold	Sélectionne la page Interface, section General Controls, du mode Global.
Transpose (les deux)	Sélectionne la page Transpose Control, section General Controls, du mode Global.
Mic	Sélectionne la page Voice Processor Setup du mode Global.
Harmony	Sélectionne la page Voice Processor Preset du mode Global.
Effects	Sélectionne la page Voice Processor Effects du mode Global.
<b>Mode Style Play</b>	
Style Play	Sélectionne la page Style Setup (section Preferences).
Memory	Sélectionne les Style Preferences (section Preferences).
Var ou Fill	Sélectionne le Style Element correspondant dans la page Drum/Fill (section Style Controls).
Chord Scanning (les deux)	Sélectionne le paramètre Chord Recognition dans l'affichage Split, Page principale.
Split	Sélectionne la page Key Velocity (section Keyboard/Ensemble).
Ensemble	Sélectionne le paramètre Ensemble Type dans la page Ensemble (section Keyboard/Ensemble).

Shift +	Fonction
Pad (tous)	Sélectionne la page Pad (section Pad/Assignnable Switches).
Assignnable Switch (tous)	Sélectionne la page Switch (section Pad/Assignnable Switches).
Upper Octave (les deux)	Sélectionne la page Tuning (section Mixer/Tuning).
Style	Ouvre la fenêtre "Write Current Style Performance".
Sound/Performance	Ouvre la fenêtre "Write Performance".
STS	Ouvre la fenêtre "Write STS".
<b>Mode Song Play</b>	
Song Play	Sélectionne la page General Control (section Preferences).
Play/Stop-Ply 1 ou 2	Sync Start des deux Players.
Upper Octave (les deux)	Sélectionne la page Tuning (section Mixer/Tuning).
Split	Sélectionne la page Key Velocity (section Keyboard/Ensemble).
Pad (tous)	Sélectionne la page Pad (section Pad/Assignnable Switches).
Assignnable Switch (tous)	Sélectionne la page Switch (section Pad/Assignnable Switches).
Style	Ouvre la fenêtre "Write Current Style Performance".
Sound/Performance	Ouvre la fenêtre "Write Performance".
STS	Ouvre la fenêtre "Write STS".
<b>Mode JukeBox</b>	
>>	Reproduit le Morceau suivant dans la liste JukeBox.
<<	Reproduit le Morceau précédent dans la liste JukeBox.
<b>Mode Sequencer</b>	
Sequencer	Sélectionne la page Sequencer Setup (section Preferences).
Upper Octave (les deux)	Sélectionne la page Tuning (section Mixer/Tuning).

Un autre raccourci valable est le suivant où toutefois il ne faut pas garder enfoncé le bouton SHIFT.

<b>Mode Style Play</b>	
En haut/En bas (ensemble)	Original Tempo
<b>Mode Global mode</b>	
Global (gardez-le enfoncé)	Calibrage de l'écran tactile (Touch Panel Calibration)

# Problèmes et solutions

Problème	Solution	Page
<b>Problème principal</b>		
L'instrument ne se met pas sous tension	Vérifiez (1) si le câble d'alimentation est connecté au secteur, (2) si le câble d'alimentation est connecté à la borne prévue en face arrière, (3) s'il n'est pas endommagé, (4) s'il n'y a pas de panne de courant.	
	L'interrupteur est-il positionné à ON ?	
	Si après ces contrôles l'instrument ne fonctionne toujours pas, contactez votre revendeur de confiance ou le Service d'assistance Agréé KORG le plus proche.	
L'instrument reste muet	Vérifiez les connexions de votre ampli ou de votre table de mixage.	21
	Vérifiez que tous les composants du système d'amplification sont sous tension.	
	Le réglage du curseur MASTER VOLUME du Pa2X est-il différent de "0" ?	20
	Le paramètre Local est-il réglé à Off ? Le réglez à On.	246
	Est-ce que la valeur du paramètre Attack est trop élevée ? Réglez-la à une valeur inférieure pour que le son démarre plus vite. Est-ce que la valeur du paramètre Volume est trop faible ? Réglez-la à une valeur supérieure.	101, 110
Les notes graves ne jouent pas	Lorsque le témoin du bouton SPLIT est allumé, le clavier est partagé en deux : Lower (notes graves, en-dessous du point de partage) et Upper (notes aiguës, au-dessus du point de partage). La piste Lower est-elle coupée ? Activez-la.	39
Les Sons sont incorrects	Avez-vous modifier des données dans les banques USER ? Chargez les données correctes pour le Morceau ou le Style que vous désirez reproduire.	271
	Avez-vous modifié l'un des Drum Kits USER ? Chargez les Drum Kits appropriés.	271
	Avez-vous modifié les Styles ou les Performances ? Chargez les données appropriées (Styles ou Performances).	271
Les notes jouées ne s'arrêtent plus	Vérifiez le réglage de l'interrupteur Damper.	245
Le Style ou le Morceau sélectionné ne démarre pas	Est-ce que le paramètre Clock est réglé à Internal ? Si vous utilisez le MIDI Clock d'un autre dispositif, le paramètre MIDI Clock doit être réglé à MIDI ou à USB (en fonction de la connexion du port du Pa2X connecté à l'autre dispositif) et vérifiez que le dispositif externe transmet des données de MIDI Clock.	246
L'instrument n'exécute pas les données reçues via MIDI	Vérifiez la connexion de tous les câbles MIDI ou USB.	288
	Vérifiez si le dispositif externe transmet sur des canaux MIDI que le Pa2X est en mesure de recevoir.	248
	Vérifiez si les Filtres MIDI IN du Pa2X empêchent la réception des messages.	249
Certains sons de batterie ne jouent pas correctement	Vérifiez si la piste Drum est réglée à Drum Mode et si une transposition est appliquée sur le dispositif externe.	108, 225
Lors de la reproduction de certains instruments de batterie, on entend des "clicks"	Cela fait partie du son, aucun problème.	
Après avoir sélectionné une Performance, un Style ou un STS, on entend un bruit de fond	La Performance, le Style ou le STS rappelés prévoient l'effet "17 Analog Record" qui simule le bruit des vieux disques en vinyle.	
Le Voice Processor est muet	L'effet Vocoder a été affecté au processeur FX D. Ceci désactive le Voice Processor.	335
	Les effets du Voice Processor peuvent être affectés uniquement à l'entrée microphone	

Problème	Solution	Page
<b>Problèmes des dispositifs de sauvegarde</b>		
Impossible de formater le dispositif de sauvegarde	Est-ce que le câble USB est correctement connecté ?	
	Est-ce que le dispositif de sauvegarde est correctement mis sous tension ?	
	Est-ce que le dispositif est correctement inséré ?	
	Le volet de sécurité en écriture de la disquette est-il correctement ouvert ?	
Impossible de sauvegarder des données sur la disquette	La disquette est-elle formatée ?	280
	La disquette est-elle correctement insérée dans le lecteur ?	
	Le volet de sécurité en écriture de la disquette est-il correctement ouvert ?	
Impossible de charger des données depuis le dispositif de sauvegarde	La disquette est-elle correctement insérée dans le lecteur ?	
	Le Pa2X est-il en mesure de lire le format des données du dispositif de sauvegarde ?	269
L'écran affiche le message "Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media" (conditions incorrectes détectées sur le port USB: déconnecter le dispositif USB)	Probablement, le dispositif USB est défectueux et ne peut pas être utilisé. Bien que ceci ne puisse pas endommager le Pa2X, on conseille de déconnecter le dispositif USB.	

# Spécifications techniques

Caractéristiques	KORG Pa2X
<b>CLAVIER</b>	
Clavier	76 touches avec dynamique et Aftertouch
<b>SONS</b>	
Générateur de tonalité	120 voix, 120 oscillateurs - EQ pour chaque piste - Filtres avec résonance.
Multitimbre	Interne: 40 pistes - Midi: 16 canaux
Sons d'usine	950 (y inclus Stereo Piano et compatibilité avec les Programs GM2) + 63 Kits de batterie
Sons utilisateur	256 Sons - 64 Kits de batterie
Digital Drawbars	9 Registres de jeu
Edition des Sons	Edition complète intégrée des Sons et des Kits de batterie
Mémoire PCM RAM	128 Mo standard (256 Mo avec la carte d'expansion EXB-M256 Korg)
Echantillonnage	Record, Edit, Time Slice, Load/Import, Export - Mémoire PCM RAM: 128 Mo standard, 256 Mo avec la carte d'expansion EXB-M256 Korg
Effets	4 Stéreo Master - Traitement de la voix FX de TC Helicon, Final Master EQ Semi-paramétrique à 3 bandes
Pistes clavier	4 (Upper 1/2/3, Lower) - 4 pistes Pad
Performances	320 programmables par l'utilisateur
<b>STYLES</b>	
Styles d'usine	544 emplacements - Styles préchargés: 409
Styles Utilisateur	96 User + 320 Favorite (les 960 styles sont remplaçables)
Pistes de l'Arrangeur	8
Edition des Styles	Fonctions d'enregistrement et de Modification (Record & Edit), Mode Guitar
Patterns/Chord Variations	42 modèles pour chaque style, y inclu 3 Introductions (Intros), 3 Finaux (Endings), 3 Remplissages (Fills)
Style Performance (STS)	960 x 4 (Pistes Real time + pistes Acc.) tous programmables
PCM Style Grooves	Utilisent la mémoire interne PCM RAM
<b>PLAYER/SEQUENCEUR</b>	
Double Player XDS	Contrôles de transport séparés pour chaque Player - Curseur X-Fader
4 STS sauvegardés dans le Morceau	En mode SongBook
Pistes	16 + 16
Edition du Séquenceur	Fonctions d'enregistrement et de Modification (Record & Edit)
Backing Sequence (ou enregistrement rapide Quick Record)	Real Time Record - Step Record & Edit
Textes et accords (Lyrics/Chords)	A l'écran (compatible avec les formats les plus utilisés)
<b>CARACTERISTIQUES DIVERSES</b>	
MP3	Dual MP3 Player avec X-fader. Pour graver les fichiers MP3 et reproduire deux fichiers MP3 en même temps. Tempo change $\pm 30\%$ . Transpose -5~+6 demi-tons.
Voice Processor	Traitement de la voix avec technologie TC Helicon: 3 Parts Harmony, Reverb, Delay, Compressor, Eq.
SongBook et SongBook List	Totalement Programmables
Gamme Arabe	Programmable
Pads	4 + bouton Stop
Compatibilité	i-Series: Styles - Pa-series: Style, Perf., Sound, Song, Song Book
Système d'exploitation	Système OPOS Multitâches - Chargé en cours de jeu - Ajournable
Mémoire Interne SSD Flash	256 Mo pour Système d'exploitation, PCM et toutes les Ressources
USB pour Dispositifs de Sauvegarde	Oui (2 ports - 1 Host en face arrière, 1 Host en façade)
Disque dur	> 30 Go
<b>INTERFACE UTILISATEUR</b>	
Afficheur	320 x 240 Ecran tactile couleur graphique avec Système Lift Motorisé
Contrôleurs en temps réel	Manette - Dial - En haut/+, En bas/-
Contrôleurs Programmables	2 Interrupteurs - 8 Curseurs - Curseur MP3/Drawbar
Curseurs	Real Time: Master Volume - Accompaniment/Player/Real Time Volume Balance - X-Fader
Interrupteurs	Transp. - Memory - Bass Inv. - Man.Bass - Fade - Tap - Synchro - Ensemble
Système d'aide	Hypertexte multilingues - En ligne
<b>CONNEXIONS</b>	
MIDI	IN - OUT - THRU
USB	USB: 2 Host (Vitesse 2.0 Hi) et 1 Device (1.1 Full Speed)
Sorties audio	4 Analogues égalisées/non égalisées (Left/Right/Out1/Out2), 1 Numérique (S/PDIF 48kHz)
Entrées audio	3 entrées :1 borne combinée Mic XLR avec contrôle du gain et +48V Alimentation Fantôme - 2 bornes de ligne égalisée/non égalisée

<b>Caractéristiques</b>	<b>KORG Pa2X</b>
Casque	1 Borne en façade
Pédales	1 Damper - 1 Assignable (continue/au pied) - EC5
Alimentation	Alimentation universelle AC
<b>OPTIONS</b>	
Mémoire USB	Oui
CD - FD	Via USB Host
Sampling RAM	256 Mo Carte de mémoire EXB-M256 d'échantillons
Interface Vidéo	Nouvelle Interface Vidéo Graphique VIF4 - plateforme NTSC/PAL
Pédale Expression/Volume	Korg EXP-2 - Korg XVP-10
Contrôleur Multi-Switch	Korg EC5
Pédale Damper	Korg DS-1H (supporte la mi-pédale)
Interrupteur au pied	Korg PS-1
<b>DONNEES PHYSIQUES</b>	
Consommation	30 Watt
Dimensions (L x P x H)	1207 x 365 x 136 mm sans pupitre et avec l'écran complètement rabattu
Poids	18 kg

*Les spécifications techniques sont sujettes à modifications, sans préavis.*

# Index

## A

Aftershow Curve 237  
 Arabic Scale 100, 105  
 Assignable Footswitch 244  
 Assignable Pedal 244  
 Assignable Sliders 6, 245  
 Assignable Switches 115  
 Audio Inputs 13, 15, 21, 251  
 Audio Outputs 16, 21, 251
 

- Audio Inputs 251
- Drums 250
- Metronome 252
- S/PDIF 252
- Sequencer 1 250
- Sequencer 2 250
- Style/Keyboard 249

 Auto Style/Perf/Sound Select
 

- Write 255

## B

Backup 19, 281  
 Balance (Keyboard/Style or Seq) 6, 20  
 Balance (Sequencer) 20  
 Bank Select 291

## C

Chord Recognition Mode 115  
 Chord Scanning 12
 

- Lock 241

 Contrast 10

## D

Damper 21, 111  
 Demo 22  
 Disk 267–287
 

- Backup 281
- Format 280

 Display contrast 10  
 Display Hold 12  
 Double Sequencer 11, 181  
 Drum tracks 108, 250

## E

EC5 245  
 Effects
 

- Copy 118, 193, 232
- Sequencer mode 221, 224
- Song Play mode 183, 186
- Style Play mode 102, 107, 224

Ending 10  
 Ensemble 112

## F

Favorite Styles 120  
 Fill 9  
 Footswitch 244  
 Format 280

## G

General MIDI 289  
 Global 236–256
 

- Write
  - MIDI Setup 256

 Global channel 289  
 Groove Quantize 189

## H

Harmony track 190, 231, 264  
 Harmony track (Voice Processor)
 

- in SongBook entries 202
- Note Input Source 260

## I

Inputs 13, 15, 21, 251  
 Intro 9

## J

Jukebox 175, 188

## K

Keyboard Mode
 

- Lock 241

 Keyboard Mode (Split) 12

## L

Local Off 246, 291  
 Lower Lock 241  
 Lyrics 175, 204

## M

Markers 177  
 Master Transpose 14, 238  
 Master Tune 237  
 Master Volume 6, 20  
 Menu 12, 133  
 MIDI
 

- Clock 168, 246
- General MIDI 289
- Global channel 289
- IN channels 248
- Interface 16, 291



- OUT channels 248
- Setup 290
- Setup, Global 246
- Setup, Sequencer 231
- Setup, Song Play 190
- Setup, Style Play 116
- Setup, Writing 255
- Standard MIDI File 168, 207
- MIDI interface 16, 291
- MIDI Setup 290
  - Global 246
  - Sequencer 231
  - Song Play 190
  - Style Play 116
  - Write 256
  - Writing
    - Global 255
- Midifile 168, 207, 289
- Mode
  - Pad Record 153–167
  - Sequencer 207–235
  - Song Play 168–194
  - SongBook 197–206
  - Style Play 92–120
- MP3 94, 170, 175

## O

- Octave Transpose 14
- Operating Modes 7
- OS (Operating System)
  - Backup 19, 281
  - Update 19
- Outputs 16, 21, 249, 250, 251, 252

## P

- Pads 14, 114
- PANIC (SHIFT+START/STOP) 10
- PCM Autoload 283
- Pedal 244
- Performance 13, 92
  - Selecting 13, 86
- Pitch Bend 103, 104, 184, 223
- Program Change 291

## Q

- Quarter Tone 100, 105

## R

- RX 231

## S

- Scale
  - Main scale 239
  - Sub-scale, Lock 240
  - Sub-scale, Song 180
  - Sub-scale, Style 100, 105
- Sequencer
  - Link mode 191
  - Sequencer 2 FX mode 191

- Transport controls 11
- Sequencer mode 207–235
- Shift 11
- Single Touch 9, 11
- Single Touch Setting (STS) 11
  - Selecting 11
- Single Touch Settings (STS)
  - Selecting 88
- Song
  - Markers 177
  - Playback from disk 88, 233
  - Recording 215–220
  - Selecting 88, 233
  - Standard MIDI File 289
- Song Play mode 168–194
- Sound
  - Editing 110, 187, 224
  - Selecting 13, 86
- Split (Keyboard Mode) 12
- Split Point 289
- Standard MIDI File 168, 207, 289
- STS, *See* Single Touch Setting
- Style
  - Ending 10
  - Fill 9
  - Intro 9
  - Recording 121–152
  - Selecting 9, 87
  - Style Performance 92
  - Variation 9
- Style Play mode 92–120
- Switches 115
- Synchro Start/Stop 10

## T

- Tap Tempo 10
- Tempo/Value section 11
- Touch Panel
  - Calibration 254
- Track Select 11
- Tracks
  - Drum/Percussion 108, 250
  - Keyboard tracks 13, 92
  - Octave Transpose 14
  - Sounds 13
  - Volume 101, 182, 221
- Transpose 14

## U

- Upper Volume Link 101, 117

## V

- Variation 9
- Variation/STS Link 117
- Velocity Curve 237
- Video Interface 15, 253, 346
- Voice Processor 99
  - Harmony Track 202
  - Note Input Source 260
- Voice Processor Preset
  - Editing 259

- Voice Processor Setup
  - Editing 253, 257
- Volume
  - Acc/Seq 168
  - Balance 92
  - Balance (Keyboard/Style or Seq) 6, 20
  - Balance (Sequencer) 20
  - Individual tracks (Sequencer) 221
  - Individual tracks (Song Play) 182
  - Individual tracks (Style Play) 101
  - Master 6, 20, 92, 168

## **W**

- Write
  - Global Setup 255
  - Midi Setup 255
  - Performance 118
  - Song Play Setup 194
  - Style Performance 119
  - Style Play mode 119
  - Talk Configuration 255
  - Voice Processor Preset 256
  - Voice Processor Setup 256





# KORG

## Address

KORG ITALY SpA  
Via Cagiata, 85  
I-60027 Osimo (An)  
Italy

## Web

[www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)  
[www.korg.co.jp](http://www.korg.co.jp)  
[www.korg.com](http://www.korg.com)  
[www.korg.co.uk](http://www.korg.co.uk)



PART NUMBER: MAN0010022

© KORG Italy 2008. Tous les droits réservés