

**SYNTHÉTISEUR NUMÉRIQUE À ALGORITHMES  
PROGRAMMABLES**

**MANUEL D'UTILISATION**

---

---

# FELICITATIONS!

---

---

Votre synthétiseur numérique à algorithmes programmables DX27/27S Yamaha constitue le nec plus ultra en matière de génération de son FM numérique. Il vous permet de créer des sons d'une richesse et d'une authenticité inégalées et vous offre des possibilités d'exécution prodigieuses. Le DX27/27S possède une mémoire (RAM) programmable de 24 sons, à partir de laquelle vous pouvez sélectionner n'importe quel son simplement en appuyant sur une touche; deux mémoires (ROM) pré-programmées contenant chacune 96 sons (soit un total de 192 sons pré-programmés!); une mémoire BANK de 96 sons, qui permet le stockage des sons dans n'importe quel ordre de manière à ce qu'ils puissent être appelés par une simple pression sur une touche ainsi qu'une interface-cassette grâce à laquelle il est possible de conserver un nombre illimité de sons FM. Naturellement, le DX27/27S est entièrement programmable: vous pouvez l'utiliser pour créer vos propres sons FM et effets acoustiques. Le DX27/27S est aussi compatible MIDI et il peut commander ou être commandé par d'autres appareils de musique numériques à compatibilité MIDI.

En outre, le DX27S possède un amplificateur stéréo et des haut-parleurs intégrés. Il vous suffit de mettre sous tension et de jouer!

Afin de profiter au maximum des nombreuses possibilités offertes par le DX27/27S, nous vous recommandons de lire attentivement ce manuel d'utilisation et d'expérimenter simultanément les différentes fonctions.

---

---

## TABLE DES MATIERES

---

---

<b>CHAPITRE I: INSTALLATION</b> .....	3	2. Entrée de données de fonction .....	11
1. Sorties audio .....	3	3. Les paramètres d'exécution .....	11
2. Commutateur SPEAKER (DX27S uniquement) .....	3	4. Les fonctions d'accord .....	18
3. Commande au pied (option).....	3	5. Les fonctions de gestion de la mémoire.....	18
4. Commande au pied (en option) (DX27S uniquement) .....	3	6. Les fonctions MIDI.....	24
5. Commande de souffie BC-1 (option).....	3	<b>CHAPITRE IV: PROGRAMMATION DE SONS</b> .....	26
6. Casque .....	3	1. Les fondements de la synthèse FM .....	26
7. Bornes MIDI .....	3	2. Les modes EDIT et COMPARE.....	31
8. Cassette .....	4	3. Les paramètres de son .....	32
9. Adaptateur (DX27 uniquement).....	4	4. STOCKAGE des données de son .....	40
10. Installation du porte-partition .....	4	5. Deux méthodes pour créer vos propres sons .....	41
11. Modification du message introductif.....	4	<b>CHAPITRE V: EXEMPLE DE PROGRAMMATION</b> .....	42
<b>CHAPITRE II: EXECUTION</b> .....	6	<b>CARACTERISTIQUES TECHNIQUES</b> .....	46
1. Configuration de la mémoire de sons du DX27/27S.....	7	<b>FORMAT DES DONNEES MIDI</b> .....	47
2. Le mode INTERNAL PLAY.....	7	1. Conditions de transmission .....	47
3. Le mode BANK PLAY .....	8	2. Données transmises .....	48
Le mode SHIFT .....	8	3. Conditions de réception .....	51
4. La mémoire pré-programmée de 192 sons .....	9	4. Données reçues .....	52
PRESET SEARCH.....	10	5. Données du système exclusif .....	55
<b>CHAPITRE III: LE MODE FONCTION</b> .....	11	<b>DONNEES DE SON ET DE FONCTION</b> .....	60
1. Accès au mode FONCTION .....	11	<b>NOMS DES DONNEES</b> .....	61

---

---

# PRECAUTIONS

---

---

---

---

## 1. Emplacement

Evitez d'exposer votre DX27/27S aux rayons du soleil ou de le soumettre à des températures extrêmes, car celles-ci peuvent entraîner des erreurs de stockage et de transmission. Une trop forte humidité ou une trop forte sécheresse sont également néfastes, de même que la poussière et les vibrations.

---

---

## 2. Nettoyage

N'essayez pas de nettoyer l'extérieur avec des solvants car ils pourraient endommager la finition. Utilisez un chiffon doux et sec.

---

---

## 3. Réparations et modifications

N'ouvrez pas le DX27/27S et ne tentez pas de réparer ou de modifier vous-même votre appareil. Vous pourriez recevoir une décharge électrique et vous risquez d'endommager l'appareil. De plus, toute intervention par une personne non qualifiée entraîne automatiquement l'annulation de la garantie du produit. Confiez vos réparations à un centre de dépannage agréé par Yamaha.

---

---

## 4. En cas de déplacement de l'instrument

Avant de déplacer l'instrument, débranchez le cordon d'alimentation ainsi que tous les câbles de connexion.

---

---

## 5. Manipulation

Ne forcez pas sur les interrupteurs et les commandes linéaires, ne laissez pas tomber l'appareil et ne le manipulez pas avec brutalité. Le DX27/27S est solide: il utilise des circuits éprouvés de type "solil-state", mais il s'agit d'un magnifique instrument qui mérite d'être traité avec égard.

---

---

## 6. En cas d'orage (foudre)

Les circuits numériques du DX27/27S sont sensibles aux surtensions. En cas d'orage, nous vous recommandons fortement de ne pas utiliser votre appareil et de débrancher le cordon d'alimentation de la prise secteur.

---

---

## 7. Champs électromagnétiques

Les circuits numériques sont également sensibles aux champs magnétiques tels que ceux produits par les postes de radio et de télévision, les émetteurs-récepteurs, etc. Eloignez votre DX27/27S de quelques mètres afin d'éviter tout risque de fonctionnement erratique.

---

---

# CHAPITRE I: INSTALLATION

---

---

---

## 1. Sorties audio

Le DX27 possède une seule sortie audio. Le signal du niveau pré-ampli sortant de cette prise peut être envoyé à un amplificateur d'instrument, à une table de mixage de renforcement de son ou à une table d'enregistrement.

Le DX27S possède deux sorties audio: OUTPUT I et OUTPUT II. Comme le DX27S possède un véritable effet de chorus stéréo, connectez chaque sortie à un canal de votre amplificateur afin d'obtenir un effet optimal. Vous pouvez aussi utiliser OUTPUT I uniquement, comme sortie mono, si vous le souhaitez. Bien sûr, vous n'avez pas besoin des sorties audio si vous utilisez l'amplificateur et les haut-parleurs intégrés du DX27S.

---

## 2. Commutateur SPEAKER (DX27S uniquement)

Le commutateur SPEAKER situé à l'arrière du DX27S permet d'activer ou de désactiver les haut-parleurs intégrés. Vous pouvez placer ce commutateur sur OFF lorsque vous utilisez une amplification externe, mais assurez-vous qu'il soit sur ON si vous avez l'intention d'utiliser l'amplificateur et les haut-parleurs internes.

---

## 3. Commande au pied (option)

La prise FOOT SW est destinée à recevoir une commande au pied FC-4 ou FC-5 Yamaha (ou équivalent) faisant fonction de pédale de portamento/maintien. Pressez pour enclencher le portamento ou pour maintenir, relâchez pour désenclencher le portamento ou pour étouffer.

---

## 4. Commande au pied (en option) (DX27S uniquement)

Une commande au pied FC7 Yamaha peut être connectée à la prise FOOT VOL du panneau arrière du DX27S peut être utilisée pour contrôler le volume.

---

## 5. Commande de souffle BC-1 (option)

Connectez la commande de souffle BC-1 -une exclusivité Yamaha- à la mini-prise du panneau arrière.

---

## 6. Casque

La prise pour casque PHONES accepte n'importe quel casque stéréo standard. Le signal audio envoyé au casque est mono (DX27) ou stéréo (DX27S). Le volume du casque peut être réglé au moyen de la commande linéaire de volume du panneau de commande.

---

## 7. Bornes MIDI

Ces bornes servent à connecter le DX27/27S à d'autres appareils compatibles MIDI (Interface pour Instruments de Musique Numériques) tels que les enregistreurs de séquences numériques, les générateurs modulaires de son FM, les batteries électroniques, etc. La borne de sortie MIDI OUT transmet les données MIDI du DX27/27S vers un autre appareil MIDI. La borne de sortie MIDI OUT est normalement connectée à la borne d'entrée MIDI IN de l'appareil récepteur. La borne d'entrée MIDI IN reçoit les données MIDI en provenance d'un appareil MIDI externe, par exemple, un enregistreur de séquences numériques, un ordinateur musical ou un générateur modulaire de son FM. La borne d'entrée MIDI IN du DX27/27S est normalement connectée à la borne de sortie MIDI OUT de l'appareil émetteur. La borne MIDI THRU retransmet les données reçues par la borne MIDI IN. Elle

permet d'envoyer simultanément les données reçues par la borne d'entrée MIDI IN à un autre appareil MIDI.

---

## 8. Casette

Le connecteur DIN situé à l'extrémité du câble cassette fourni avec l'appareil se branche au connecteur CASSETTE du DX27/27S. Les trois broches situées à l'autre extrémité du câble se branchent à un enregistreur de données sur cassette (du genre de ceux généralement utilisés avec les ordinateurs personnels) de la manière suivante:

- ROUGE → Entrée micro du magnétocassette
- BLANC → Sortie écouteur du magnétocassette
- NOIR → Entrée de la télécommande du magnétocassette (lorsque cela est possible)

### REMARQUE:

Lorsque vous installez votre système, veillez à mettre sous tension le DX27 et tous les autres appareils avant l'amplificateur principal. Cela évitera que les impulsions initiales de mise sous tension n'endommagent votre amplificateur ou vos enceintes.

---

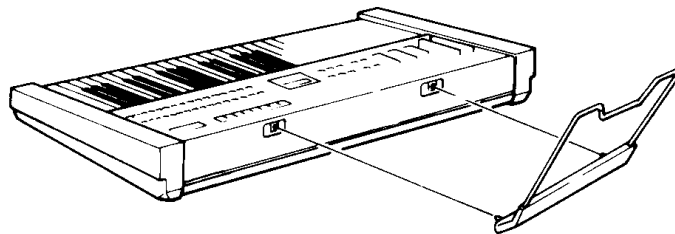
## 9. Adaptateur (DX27 uniquement)

Un adaptateur PA-1210 est fourni avec le DX27. Branchez le cordon (côté courant continu) de l'adaptateur à la prise DC IN, sur le panneau arrière du DX27 et la fiche standard à deux pôles à une prise de courant. Assurez-vous que la tension locale correspond bien à celle indiquée sur le PA-1210.

---

## 10. Installation du porte-partition

Le porte-partition fourni avec le DX27/27S s'insère dans les deux fixations situées sur le panneau arrière.



---

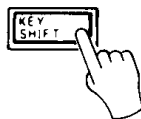
## 11. Modification du message introductif

Il est possible de remplacer le message "<Welcome to DX!>" (DX27) ou "\*YAMAHA DX27\*" (DX27S) qui apparaît lorsque l'appareil est mis sous tension par un autre message de votre choix — votre nom, par exemple. Pour cela, maintenez enfoncée la touche KEY SHIFT lorsque vous mettez l'appareil sous tension. Un curseur clignotant apparaîtra sur le premier caractère du message introductif.

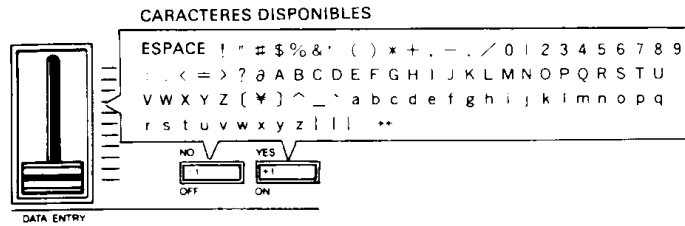
■Welcome to DX!>    no    ■ YAMAHA DX27S ■

Appuyez sur la touche KEY SHIFT pour déplacer le curseur d'une case.

<Welcome to DX! ■    no    ■ YAMAHA DX27S ■



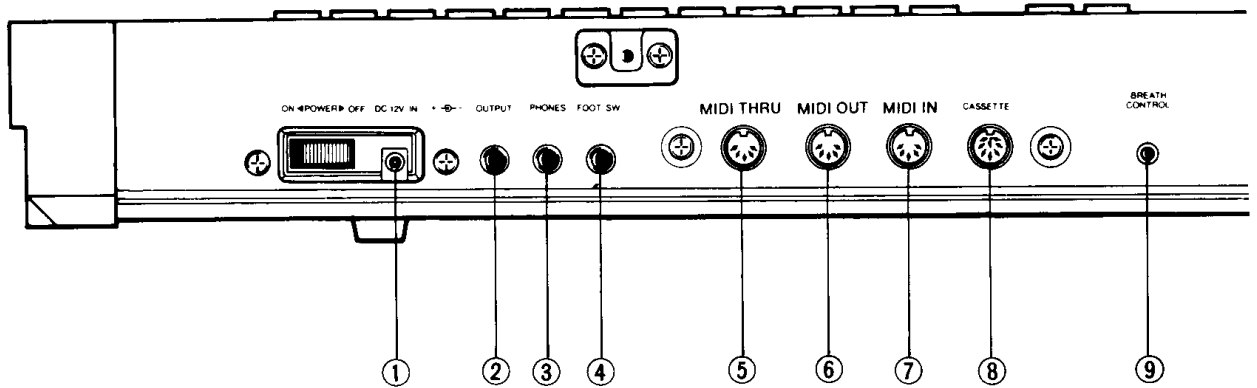
Lorsque vous avez choisi l'endroit où vous désirez introduire le nouveau caractère, sélectionnez celui-ci dans la liste suivante au moyen des touches -1/+1 ou de la commande linéaire d'entrée de données.



Déplacez le curseur d'une case et introduisez le caractère suivant de la même manière. Lorsque votre nouveau message introductif est terminé, mettez le DX27/27S hors tension puis remettez-le sous tension. C'est votre nouveau message introductif qui apparaît désormais.

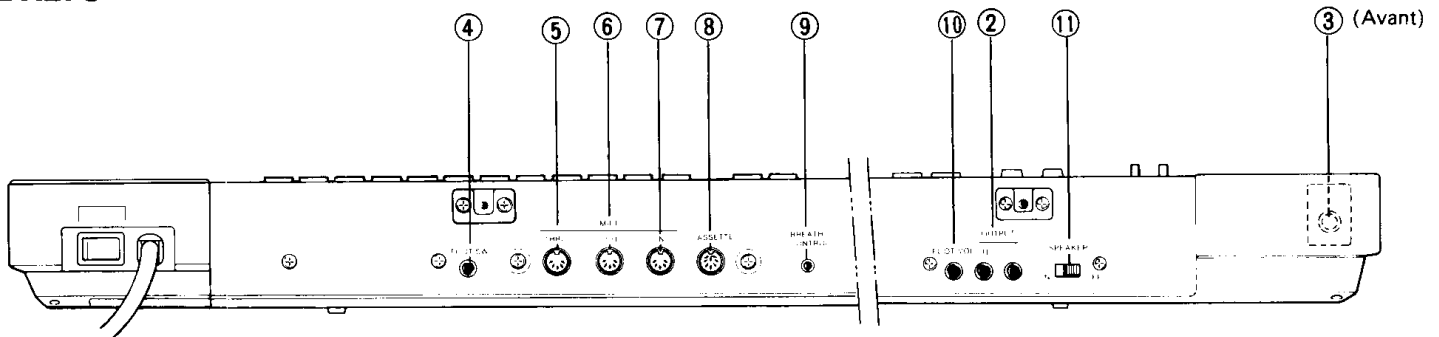
## CONNEXIONS DX27/27S

### DX27

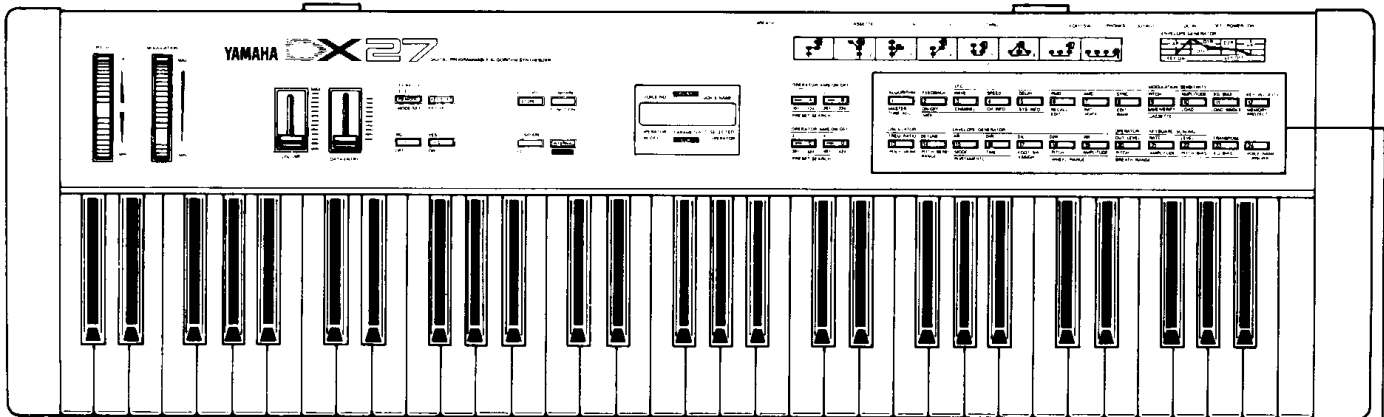


- |                                    |  |  |
|------------------------------------|--|--|
| ① ADAPTATEUR (PA-1210)             | ⑤ SORTIE DIRECTE DU SIGNAL REÇU SUR LA BORNE MIDI IN       | ⑧ NOIR (inutilisé)<br>BLANC (prise pour écouteurs)<br>ROUGE (prise pour micro) |
| ② TABLE DE MIXAGE OU CHAÎNE STEREO | ⑥ SORTIE DU SIGNAL ENVOYE A UN APPAREIL OU INSTRUMENT MIDI | ⑨ COMMANDE DE SOUFFLE BC1  |
| ③ CASQUE D'ECOUTE STEREO OU MONO   | ⑦ ENTREE DU SIGNAL REÇU D'UN APPAREIL OU INSTRUMENT MIDI   | ⑩ COMMANDE AU PIED (VOLUME)  |
| ④ COMMANDE AU PIED                 |  | ⑪ HAUT-PARLEURS  |

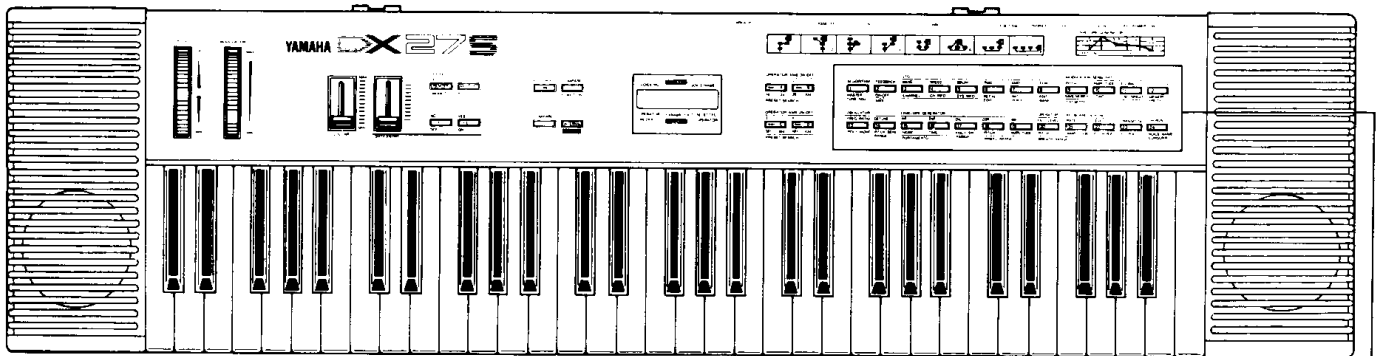
### DX27S



# CHAPITRE II: EXECUTION



ALGORITHM 1 MASTER TUNE ADJ	FEEDBACK 2 ON-OFF MIDI	LFO WAVE 3 CHANNEL	SPEED 4 CH INFO	DELAY 5 SYS INFO	PMD 6 RECALL EDIT	AMD 7 INIT VOICE	SYNC 8 EDIT BANK	MODULATION SENSITIVITY PITCH 9 SAVE/VERIFY CASSETTE	AMPLITUDE 10 LOAD	EG BIAS 11 LOAD SINGLE	KEY VELOCITY 12 MEMORY PROTECT
OSCILLATOR FREQ RATIO 13 POLY/MONO	DETUNE 14 PITCH BEND RANGE	ENVELOPE GENERATOR AR 15 MODE	D1R 16 TIME	D1L 17 FOOT SW ASSIGN	D2R 18 PITCH WHEEL RANGE	RR 19 AMPLITUDE	OPERATOR OUT LEVEL 20 PITCH BREATH RANGE	KEYBOARD SCALING RATE 21 AMPLITUDE	LEVEL 22 PITCH BIAS	TRANPOSE 23 EG BIAS	24 VOICE NAME CURSOR▶



ALGORITHM 1 MASTER TUNE ADJ	FEEDBACK 2 ON-OFF MIDI	LFO WAVE 3 CHANNEL	SPEED 4 CH INFO	DELAY 5 SYS INFO	PMD 6 RECALL EDIT	AMD 7 INIT VOICE	SYNC 8 EDIT BANK	MODULATION SENSITIVITY PITCH 9 SAVE/VERIFY CASSETTE	AMPLITUDE 10 LOAD	EG BIAS 11 LOAD SINGLE	KEY VELOCITY 12 MEMORY PROTECT
OSCILLATOR FREQ RATIO 13 POLY/MONO	DETUNE 14 PITCH BEND RANGE	ENVELOPE GENERATOR AR 15 MODE	D1R 16 TIME	D1L 17 FOOT SW/ FOOT VOL	D2R 18 PITCH WHEEL RANGE	RR 19 AMPLITUDE	OPERATOR OUT LEVEL 20 PITCH BREATH RANGE	KEYBOARD SCALING RATE 21 AMPLITUDE	LEVEL 22 PITCH BIAS	TRANPOSE 23 EG BIAS	CHORUS 24 VOICE NAME CURSOR▶

# 1. Configuration de la mémoire de sons du DX27/27S

Le DX27/27S possède trois mémoires de sons différentes ayant chacune une fonction bien définie. Ce sont:

## La mémoire programmable de 24 sons (INTERNAL memory)

Cette mémoire permet de sélectionner rapidement les sons destinés à être joués. C'est dans cette mémoire que sont initialement stockés les sons originaux que vous avez édités ou programmés. Les opérations Casette LOAD et Casette SAVE (chargement et sauvegarde cassette) s'effectuent également de et vers la mémoire programmable. Il est également possible de stocker dans la mémoire programmable des sons provenant de la mémoire pré-programmée de 192 sons.

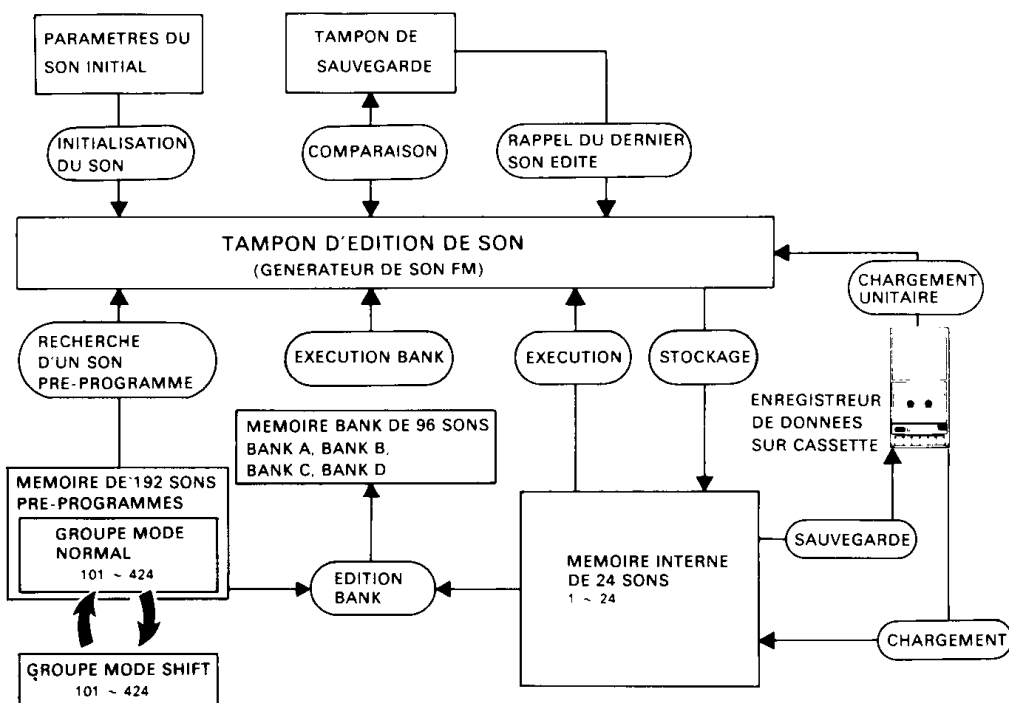
## La mémoire BANK de 96 sons (4 banks de 24 sons chacun)

La mémoire BANK comprend 4 banks de 24 sons — A, B, C et D. Les banks servent à stocker des groupes de sons qui ont été ordonnés à des fins spécifiques. Vous pouvez, par exemple, programmer dans des banks différents des groupes de sons qui interviennent dans des séquences différentes ou arranger vos sons selon leur catégorie: les sons de piano dans un bank, les sons de cuivres dans un autre, etc. Il est possible de charger dans la mémoire BANK des sons provenant de la mémoire pré-programmée de 192 sons (décrite ci-dessous) ou de la mémoire programmable de 24 sons, au moyen de la fonction EDIT BANK.

## La mémoire pré-programmée de 192 sons

Il s'agit d'une mémoire à lecture uniquement qui contient 192 sons FM. Ces sons sont organisés en deux groupes de 96 sons. Le premier groupe est accessible en mode NORMAL et le second en mode SHIFT (ces modes sont décrits plus loin). Ces sons pré-programmés peuvent être chargés dans la mémoire BANK ou dans la mémoire programmable. Il est également possible d'y accéder directement au moyen de la fonction PRESET SEARCH.

Le tableau ci-dessous présente la configuration de la mémoire de sons du DX27/27S dans son intégralité. Le TAMPON D'ÉDITION est une mémoire spéciale dans laquelle le son est chargé lorsque vous le sélectionnez. Que vous sélectionniez un son de la mémoire programmable, de la mémoire BANK ou de la mémoire pré-programmée, il sera toujours chargé dans le tampon d'édition, avant de pouvoir être joué, édité, chargé dans une autre mémoire ou sauvegardé sur cassette.





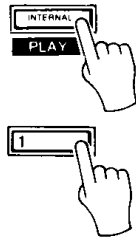
#### REMARQUE:

Les sons de la mémoire pré-programmée sont répartis comme suit: les deux groupes de 96 sons — le groupe NORMAL et le groupe SHIFT — sont subdivisés en quatre sous-groupes de 24 sons chacun (101–124, 201–224, 301–324 et 401–424). Vous disposez donc des sons 101–424 du groupe NORMAL et des sons 101–424 du groupe SHIFT.

---

## 2. Le mode **INTERNAL PLAY** (exécution interne)

Pour accéder à la mémoire programmable de 24 sons, sélectionnez le mode INTERNAL PLAY en appuyant sur la touche correspondante, à gauche du LCD. Ensuite, sélectionnez un son de la mémoire programmable en appuyant sur le sélecteur correspondant (1–24). A ce stade, le LCD donne le numéro du son ainsi que son nom, précédés de P pour indiquer que le mode INTERNAL PLAY a été sélectionné.



**P 1 Ivory Ebony**

Dans ce mode, vous pouvez jouer individuellement n'importe lequel des 24 sons qui se trouvent en ce moment dans la mémoire programmable du DX27/27S.

---

## 3. Le mode **BANK PLAY** (exécution bank)

Le mode BANK PLAY vous permet d'accéder aux 96 emplacements de la mémoire BANK. A l'origine, ces emplacements contiennent le premier groupe de 96 sons de la mémoire pré-programmée. Vous pouvez cependant aussi accéder au second groupe de sons pré-programmés, par l'intermédiaire du mode SHIFT. Par la suite, vous pouvez charger dans ces BANKS n'importe quel son, dans n'importe quel ordre.

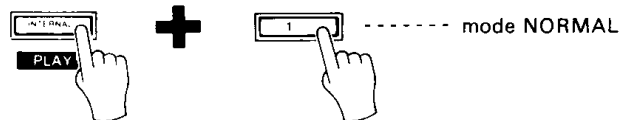
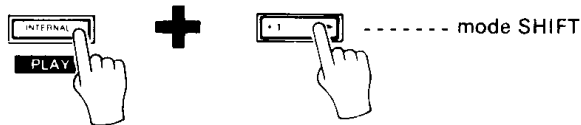
A partir du mode INTERNAL PLAY, appuyez sur l'un des sélecteurs de bank (BANK A à BANK D) situés à droite du LCD pour sélectionner le bank adéquat, puis sélectionnez l'un des 24 sons contenus dans ce bank au moyen des sélecteurs de son.

**PA 2 Up rt piano**

### **Le mode SHIFT**

A partir du mode BANK PLAY, le mode SHIFT permet de sélectionner les sons du second groupe de sons pré-programmés. Remarquez cependant qu'en mode BANK PLAY, cela ne s'applique qu'aux sons qui ont été chargés dans les banks à partir de la mémoire pré-programmée de 192 sons. Les sons chargés dans les banks à partir de la mémoire programmable de 24 sons ne sont pas modifiés lorsque vous passez en mode SHIFT.

Pour sélectionner le mode SHIFT, maintenez enfoncée la touche INTERNAL PLAY et appuyez sur la touche +1. Pour retourner au mode NORMAL, maintenez enfoncée la touche INTERNAL PLAY et appuyez sur la touche -1.



#### 4. La mémoire pré-programmée de 192 sons

Le DX27/27S est livré avec une mémoire pré-programmée (ROM) contenant 192. Ces sons peuvent être chargés individuellement dans la mémoire programmable de 24 sons ou dans n'importe quel emplacement de la mémoire BANK.

#### LES 192 SONS PRE-PROGRAMMES DE LA ROM LES SONS DU MODE NORMAL

Groupe 1		Groupe 2		Groupe 3		Groupe 4	
01 IvoryEbony	Piano	01 Solid Bass	Basses	01 Easy Synth	Comping	01 Glocken	Percussions II
02 Uprt piano		02 SyntheBass		02 Easy Clav		02 Hamarimba	
03 HonkeyTonk		03 Mono Bass		03 >>WOW<<		03 SteelDrums	
04 Elec Grand		04 Elec Bass		04 Metal Keys		04 Tube Bells	
05 Pianobells		05 Fretless		05 PickPluck		05 Templegong	
06 Acous Elec		06 Horns		06 S H Synth		06 Good Vibes	
07 OldElectro	E P	07 Flugelhorn	Cuvivres	07 Heavysynth	Sons de synthétiseurs	07 Racing Car	Effets I
08 NewElectro		08 Hard Brass		08 Harnosolo		08 Helicopter	
09 High Tines		09 PowerBrass		09 Feed Lead		09 Alarm Call	
10 Wood Piano		10 BC1Trumpet		10 Mono Lead		10 Dopplar FX	
11 Vibrabelle	Orgue	11 Strings	Cordes	11 Lyrisyn	Vents	11 Storm Wind	Effets I
12 Pianobrass		12 Silk Cello		12 Schmooh		12 Birds	
13 Jazz Organ		13 Orchestra		13 Claranette		13 Hole in 1	
14 Ham<n>Eggs		14 SoloViolin		14 Pan Floot		14 <<Smash>>	
15 Club Organ		15 Box Cello		15 Lead Reed		15 FM SQUARE	
16 <6 Tease>		16 Richstring		16 Mono Sax		16 FM PULSE	
17 GentlePipe	Cordes pincées	17 5th String	Autres claviers	17 Flutewood	Percussions I	17 FMSAWTOOTH	Effets II
18 Full Ranks		18 Harpsi low		18 <BC1> Sax		18 LFO NOISE	
19 Plukguitar		19 Harpsi Hi		19 BC1 Hrmnca		19 PINK NOISE	
20 Soft Harp		20 Fuzz Clav		20 Timpani		20 Windbells	
21 Jazz Guit		21 Clear Clav		21 Xylosnare		21 Synvox	
22 Old Banjo		22 Squeezebox		22 Synballs		22 Whistling	
23 Kotokoto	23 Celeste	23 Clockwerks	23 Voices				
24 Folk Guit	24 Circustime	24 HeiferBell	24 Mars to ??				

## LES SONS DU MODE SHIFT

Groupe 1		Groupe 2		Groupe 3		Groupe 4	
01	Piano 1	01	Clickorgan	01	Rich Strg 1	01	Snare Bass
02	Piano 2	02	Drawbars	02	Rich Strg 2	02	SnareDrum 1
03	Piano 3	03	Guitar 2	03	Rich Strg 3	03	SnareDrum 2
04	Piano Vel	04	Fuzz Guit	04	Pizzicato	04	Tom Toms
05	Honkeyton 2	05	Brt Guitar	05	Harpsicrd 1	05	SteelDrum 2
06	Deep Grand	06	Zither	06	Harpsicrd 2	06	Synth Perc
07	PhaseGrand	07	Harp 1	07	Clav 1	07	Xylophone 1
08	Left Hand	08	Lute	08	Clav 2	08	Xylophone 2
09	Elec Grnd 2	09	Sitar	09	Mute Clav 1	09	Marimba
10	E Grnd Vel	10	SynthBass 1	10	Mute Clav 2	10	Mamarimba
11	E Piano 1	11	SynthBass 2	11	LeadSynth 1	11	Glocken 2
12	E Piano 2	12	Pluck Bass	12	Cheeky	12	Vibe
13	E Piano 3	13	Flap Bass	13	RubberBand	13	TublarBell
14	E P String	14	Uprt Bass	14	Hollowlead	14	BellsBells
15	Hard Tines	15	Brass 1	15	Huff Talk	15	Wild War !!
16	PercoPiano	16	Brass 2	16	Harmonica 1	16	YS 11
17	Organ 1	17	Brass 3	17	Harmonica 2	17	Wave
18	Organ 2	18	Brass 4	18	Horn	18	Winds
19	Elec organ	19	Brass 5	19	Flute 1	19	Shogakko
20	16 8 4 2 F	20	Brass 6	20	Flute 2	20	Fantasy
21	Theater	21	Brass 7	21	Oboe	21	SpaceChime
22	Small Pipe	22	Strings 1	22	Trombone	22	Ghosties
23	Mid Pipe	23	Strings 2	23	BC1 Horns	23	Space Talk
24	Big Pipe	24	Strings 3	24	Bassoon	24	Zing Plop

Il est possible d'accéder directement aux sons de la mémoire pré-programmée au moyen de la fonction PRESET SEARCH.

### PRESET SEARCH

Cette fonction vous permet d'accéder directement aux sons de la mémoire pré-programmée, dans l'ordre où ils apparaissent dans cette mémoire.

PRESET SEARCH est sélectionné à partir du mode FONCTION. Pour passer en mode FONCTION, appuyez sur la touche FONCTION, à gauche du LCD. Appuyez ensuite sur l'un des sélecteurs PRESET SEARCH pour accéder aux sons correspondants (ce sont les mêmes que les sélecteurs BANK A—D utilisés dans le mode BANK PLAY). En mode NORMAL, les sélecteurs appellent les sous-groupes 101—124, 201—224, 301—324 et 401—424 du groupe de sons NORMAL de la mémoire pré-programmée. En mode SHIFT (cf. supra, "Le mode BANK PLAY"), les sélecteurs appellent les sons correspondants du groupe de sons SHIFT de la mémoire pré-programmée. Pour sélectionner un son dans un sous-groupe, appuyez sur le sélecteur de son correspondant. Si vous sélectionnez PRESET SEARCH 101—124, par exemple, le LCD indiquera ceci:

**F301 Easy Synth**

"F" indique que vous êtes dans la fonction PRESET SEARCH du mode FONCTION. Cette fonction vous permet de passer en revue les sons de la mémoire pré-programmée. Il est également possible de charger un son sélectionné dans ce mode dans l'un des 24 emplacements de la mémoire programmable au moyen de la fonction STORE (Stockage), décrite plus loin.

---

---

## CHAPITRE III: LE MODE FONCTION

---

---

Le mode FONCTION vous permet d'accéder à quatre groupes de fonctions: les fonctions d'accord, les fonctions MIDI, les fonctions de gestion de la mémoire et les fonctions d'exécution. Dans ce chapitre, nous décrivons chacune de ces fonctions en indiquant ce qu'elles font et comment elles se programment.

---

### 1. Accès au mode FONCTION

Pour accéder au mode FONCTION, appuyez sur la touche FUNCTION. Vous pouvez ensuite appeler les paramètres individuels que vous souhaitez programmer en appuyant sur le sélecteur de son adéquat. Lorsque le mode FONCTION est enclenché, les sélecteurs de son appellent les paramètres de fonction correspondants (indiqués en brun en dessous de chaque sélecteur). Deux autres sélecteurs de fonction, MODE SET et KEY SET ne se trouvent pas parmi les sélecteurs de son, ils sont situés juste au-dessus des commutateurs d'entrée de données -1 et +1.

Lorsque vous sélectionnez le mode FONCTION, le LCD doit afficher à peu près ceci:

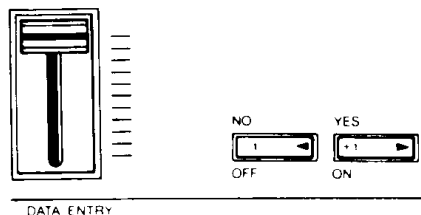
F M. Tune = 0

Le LCD affichera "F.M. Tune = 0". Le "F" indique que le mode FONCTION est enclenché. Le reste du message donne le nom de la fonction sélectionnée et sa valeur actuelle. Dans l'exemple ci-dessus, la fonction MASTER TUNE est appelée (touche 1) et sa valeur est actuellement 0.

---

### 2. Entrée des données de fonction

Lorsque la fonction a été sélectionnée, sa valeur peut être modifiée au moyen de la commande linéaire d'entrée de données DATA ENTRY (sur la gauche du panneau) ou par les touches adjacentes -1 et +1.



Pour augmenter la valeur du paramètre, déplacez le curseur en l'éloignant de vous. Pour diminuer la valeur du paramètre, ramenez le curseur vers vous. En appuyant sur la touche -1, vous décrémente la valeur du paramètre d'une unité et en appuyant sur +1, vous l'incrémentez d'une unité. La commande linéaire d'entrée de données vous permet d'approcher rapidement la valeur souhaitée pour les paramètres qui peuvent prendre de nombreuses valeurs différentes, tandis que les touches +1 et -1 permettent un réglage précis de la valeur. Ces touches sont également utilisées pour les paramètres ayant seulement deux valeurs, c.-à-d. ON (1) ou OFF (0). C'est également au moyen des touches -1/+1 que vous pourrez répondre par OUI (Yes) ou par NON (No) aux questions qui apparaîtront sur le LCD.

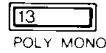
---

### 3. Les paramètres d'exécution

Les "paramètres d'exécution" sont des paramètres programmables permettant des effets d'exécution en temps réel comme, par exemple, la manière dont l'effet de hauteur et la molette de modulation affectent le son. Lorsqu'une fonction est sélectionnée, il est possible de l'incrémenter en continuant à appuyer sur la même touche.

\* REMARQUE: Les paramètres d'exécution 13 à 24 peuvent être programmés pour chaque son individuellement. De ce fait, ils doivent être stockés dans l'emplacement adéquat de la mémoire programmable après édition, au moyen de la fonction STORE (cf. *CHAPITRE IV: PROGRAMMATION DE SONS*, 4. Stockage des données de son).

### 13: POLY/MONO



Cette fonction permet de sélectionner le mode de sortie des notes: POLY ou MONO. Le mode POLY permet de jouer jusqu'à 8 notes simultanément. En mode MONO, le DX27/27S fonctionne comme un clavier monophonique, avec priorité à la dernière touche enfoncée.

Lorsque la fonction POLY/MONO a été sélectionnée, des pressions successives sur la touche 13 font alterner POLY et MONO. Les touches d'entrée de données peuvent également être utilisées: -1 pour POLY et +1 pour MONO.

### 14: PITCH BEND RANGE (Intervalle de l'effet de hauteur)



Cette fonction permet de fixer la plage de réglage de la molette d'effet de hauteur située sur la gauche du panneau du DX27/27S. La molette d'effet de hauteur est automatiquement centrée sur la hauteur normale. Déplacez-la vers le haut (éloignez-la de vous) pour augmenter la hauteur et vers le bas (ramenez-la vers vous) pour l'abaisser. La direction de cette commande peut être inversée (cela peut être utile au cours d'une représentation. Pour cela, maintenez la touche PB MODE SET enfoncée lorsque vous mettez le DX27/27S sous tension. La profondeur de l'effet est la même, mais le sens est inversé.

La plage de réglage de la fonction PITCH BEND RANGE va de 0 à 12. A la valeur 0, l'effet de hauteur est inexistant et chaque incrément entre 1 et 12 représente un demi-ton, c'est-à-dire l'écart de hauteur qui existe entre une touche blanche et la touche noire qui la suit immédiatement. De ce fait, lorsque cette fonction est réglée sur 12 (valeur maximale), la molette d'effet de hauteur produit une variation de hauteur d'une octave au dessus ou en dessous de la valeur centrale.

La commande linéaire d'entrée de données et les touches -1/+1 peuvent être utilisées pour entrer les valeurs. Lorsque la fonction PITCH BEND RANGE a été appelée, des pressions successives sur la touche 14 incrémentent (augmentent) la valeur de la donnée.

### PB MODE/ MODE SET



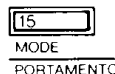
Cette touche de fonction, située juste au-dessus de la touche d'entrée de données -1, permet de choisir entre trois modes pour la molette d'effet de hauteur: High, Low et Kon. En mode Low, la molette d'effet de hauteur n'affecte que la note la plus basse jouée sur le clavier. En d'autres termes, si vous jouez un accord, seule la hauteur de la note la plus basse sera affectée (cela permet de produire quelques effets intéressants). En mode High, c'est le contraire: seule la note la plus haute est affectée par la molette d'effet de hauteur. En mode Kon, toutes les notes jouées sont affectées simultanément par la molette d'effet de hauteur.

La commande linéaire d'entrée de données et les touches -1/+1 peuvent être utilisées pour sélectionner le mode souhaité.

**REMARQUE:**

Le paramètre PB MODE n'est pas programmable pour chaque son individuellement.

### 15: MODE PORTAMENTO



Vous disposez de deux modes PORTAMENTO différents: FULL TIME (en permanence) et FINGERED (touche enfoncée). Lorsque la fonction POLY/MONO est réglée sur POLY (touche 13), seul le mode portamento FULL TIME est accessible. En mode MONO, vous pouvez accéder aux deux modes PORTAMENTO.

- (1) Le mode "Full Time Porta" (POLY et MONO) produit un effet de portamento conventionnel, chaque fois qu'une nouvelle note est jouée.
- (2) En mode "Fingered Porta" (MONO seulement), l'effet de portamento n'est produit que si la note précédente est maintenue au moment où la nouvelle note est jouée. Ce mode est très utile pour reproduire les effets de distorsions obtenus sur une guitare, une basse, etc. Si vous retirez vos doigts du clavier entre les notes, il n'y aura aucun effet de portamento.

Lorsque la fonction PORTAMENTO MODE a été appelée, des pressions successives sur la touche 15 font alterner les deux modes disponibles, à condition que le mode de sortie des notes sélectionné soit MONO. Les touches d'entrée de données peuvent également être utilisées pour sélectionner le mode portamento désiré.

### 16: PORTAMENTO TIME (Durée du portamento)



Cette fonction permet de régler la durée de l'effet de portamento. La plage de réglage va de 0 à 99. A 0, l'effet de portamento est inexistant. La valeur 99 produit l'effet de portamento le plus long. Les valeurs peuvent être entrées au moyen de la commande linéaire d'entrée de données ou des touches -1/+1. Lorsque la fonction PORTAMENTO TIME a été appelée, des pressions successives sur la touche PORTAMENTO TIME permettent d'incrémenter la valeur de la donnée.

### 17: FOOT SWITCH ASSIGN (DX27)



Remarquez que la touche n°17 fonctionne de manière légèrement différente sur le DX27 et le DX27S. Sur le DX27, elle détermine si la commande au pied FC4 ou FC5 YAMAHA branchée à la prise FOOT SW du panneau arrière fera fonction de pédale de maintien ou de pédale de portamento. Utilisez les touches -1/+1 pour sélectionner le mode souhaité.

Lorsque PORTAMENTO est sélectionné, la commande au pied peut être utilisée pour enclencher (enfoncer la pédale) ou désenclencher (relâcher la pédale) l'effet. Les paramètres de l'effet de portamento doivent être réglés au moyen des touches PORTAMENTO MODE ET PORTAMENTO TIME (touches n°15 et 16). En mode SUSTAIN, la commande au pied aura pour effet de maintenir les notes jusqu'à la

limite fixée par le paramètre D2R du générateur d'enveloppe (voir chapitre IV: GENERATEUR D'ENVELOPPE, 18: D2R) lorsque celui-ci a une valeur différente de 0 (même si les touches ont été relâchées). Si le paramètre D2R du générateur d'enveloppe a la valeur 0, alors le niveau D1L sera maintenu jusqu'à ce que la commande au pied soit relâchée.

### **17: FOOT SWIFOOT VOL (DX27S)**



FOOT SW/  
FOOT VOL

Cette fonction détermine le mode de fonctionnement de la commande au pied FC4 ou FC5 connectée à la prise FOOT SW et de la commande au pied FC7 connectée à la prise FOOT VOL. Des pressions successives sur la touches n 17 permettent de sélectionner alternativement FOOT SW ou FOOT VOL. En mode FOOT SW, vous pouvez sélectionner soit SUSTAIN soit PORTAMENTO et utiliser la commande au pied pour activer ou désactiver l'effet sélectionné. Les paramètres de la fonction PORTAMENTO peuvent être réglés au moyen des touches PORTAMENTO MODE et PORTAMENTO TIME (n°15 et 16). Lorsque SUSTAIN est sélectionné, la durée de maintien des notes est déterminée par la valeur du paramètre D2R du générateur d'enveloppe (voir chapitre IV: Générateur d'enveloppe, 18:D2R) lorsque la valeur de ce paramètre est différente de 0. Lorsque le paramètre D2R est réglé sur 0, le niveau D1L est maintenu jusqu'à ce que la commande au pied soit relâchée. En mode FOOT VOL, les commandes d'entrée de données peuvent être utilisées pour sélectionner une valeur entre 0 et 99. La valeur sélectionnée fixe le niveau de volume minimum qui pourra être produit au moyen de la commande au pied FC7 connectée à la prise FOOT VOL. Lorsque la valeur sélectionnée est 0, la commande au pied ne produit aucun changement de volume (le volume est toujours maximum). La valeur 99 permet d'obtenir une variation de volume maximum: pas de son lorsque la commande au pied est en position minimale et volume maximal lorsqu'elle est en position maximale.

de ce paramètre est différente de 0. Lorsque le paramètre D2R est réglé sur 0, le niveau D1L est maintenu jusqu'à ce que la commande au pied soit relâchée. En mode FOOT VOL, les commandes d'entrée de données peuvent être utilisées pour sélectionner une valeur entre 0 et 99. La valeur sélectionnée fixe le niveau de volume minimum qui pourra être produit au moyen de la commande au pied FC7 connectée à la prise FOOT VOL. Lorsque la valeur sélectionnée est 0, la commande au pied ne produit aucun changement de volume (le volume est toujours maximum). La valeur 99 permet d'obtenir une variation de volume maximum: pas de son lorsque la commande au pied est en position minimale et volume maximal lorsqu'elle est en position maximale.

### **18: MODULATION WHEEL RANGE, PITCH (profondeur de la molette de modulation, hauteur)**



PITCH  
WHEEL RANGE

Lorsque vous actionnez la molette de modulation en l'éloignant de vous, un effet croissant de modulation LFO (oscillateur basse fréquence) est appliqué au son sélectionné. La modulation LFO est appliquée pour moduler la hauteur du son et produire toute une gamme d'effets de type vibrato. Cette fonction est utilisée pour fixer la profondeur maximale de modulation de hauteur qui pourra être appliquée au moyen de la molette de modulation. L'effet réellement produit dépendra des valeurs données aux paramètres LFO (cf. *CHAPITRE IV: PROGRAMMATION DE SONS*). Remarquez cependant que le paramètre de son PITCH MODULATION SENSITIVITY (Sensibilité à la modulation de hauteur) approprié doit être fixé à

une valeur supérieure à 0 pour que la modulation soit effective. Le paramètre de son PITCH MODULATION SENSITIVITY est, lui aussi, décrit au *CHAPITRE IV*. La plage de réglage de la fonction va de 0 à 99. A la valeur 0, la modulation de hauteur est inexistante: aucune modulation de hauteur n'est appliquée lorsque l'on fait tourner la molette de modulation. La valeur 99 permet une modulation de hauteur maximale.

Pour entrer les valeurs, utilisez la commande linéaire d'entrée de données ou les touches -1/+1. Lorsque cette fonction a été appelée, des pressions successives sur la touche 18 permettent d'incrémenter la valeur de la donnée.

**REMARQUE:**

Le fonctionnement de la molette de modulation est inversé en même temps que celui de la molette d'effet de hauteur, lorsque l'on met le DX27/27S sous tension tout en maintenant enfoncée la touche PB MODE SET.

**19: MODULATION WHEEL RANGE, AMPLITUDE (profondeur de la molette de modulation, amplitude)**



La modulation LFO peut être appliquée pour moduler l'amplitude (niveau) de certains éléments du son (opérateurs) et produire toute une gamme d'effets de type trémolo ou modulation de timbre (wa-wa). Cette fonction est utilisée pour fixer la profondeur maximale de modulation d'amplitude qui pourra être appliquée au moyen de la molette de modulation. L'effet réellement produit dépendra des valeurs données aux paramètres LFO (voir *CHAPITRE IV: PROGRAMMATION DE SONS*). Remarquez cependant que le paramètre de son AMPLITUDE MODULATION SENSITIVITY (Sensibilité à la modulation d'amplitude) doit être fixé à une valeur supérieure à 0 pour que la modulation soit effective. Le paramètre de son AMPLITUDE MODULATION SENSITIVITY est également décrit au *CHAPITRE IV*. La plage de réglage de la fonction va de 0 à 99. A la valeur 0, la modulation d'amplitude est inexistante: aucune modulation d'amplitude n'est appliquée au son lorsque l'on actionne la molette de modulation. La valeur 99 produit une modulation d'amplitude maximale.

Pour entrer les valeurs, utilisez la commande linéaire d'entrée de données ou les touches -1/+1. Lorsque cette fonction a été appelée, des pressions successives sur la touche 19 permettent d'incrémenter la valeur de la donnée.

**La commande de souffle Yamaha**

La commande de souffle BC-1 Yamaha (en option) constitue un moyen unique d'ajouter de l'expression aux sons que vous jouez sur le clavier du DX27/27S. La BC-1 se tient dans la bouche, comme l'embouchure d'un instrument à vent. L'effet produit dépend de la force avec laquelle vous soufflez dans l'embouchure de la BC-1. La commande de souffle s'utilise pour appliquer une quantité variable de modulation de hauteur ou d'amplitude, de la même manière qu'avec la molette de modulation. De plus, vous pouvez la régler de façon à ce qu'elle affecte directement la hauteur, l'amplitude ou le timbre en fonction du souffle. Si vous l'utilisez pour affecter directement l'amplitude (EG BIAS), par exemple, elle permet d'appliquer des "coups de langue" très réalistes aux sonorités de cuivres ou d'instrument à vent.

Les quatre paramètres décrits ci-dessous déterminent la manière dont la commande de souffle affectera les sons. Ces paramètres peuvent être fixés individuellement ou être combinés de manière à produire des effets plus complexes.



## **20: BREATH RANGE, PITCH (profondeur de la commande de souffle, hauteur)**



Cette fonction permet de déterminer la profondeur maximale de modulation de hauteur LFO qu'il sera possible d'appliquer au moyen de la commande de souffle. L'effet réellement produit dépendra des valeurs données aux paramètres LFO (voir *CHAPITRE IV: PROGRAMMATION DE SONS*). Remarquez cependant que le paramètre PITCH MODULATION SENSITIVITY du son en question doit être fixé à une valeur supérieure à 0 pour que la modulation de hauteur soit effective. Le paramètre de son PITCH MODULATION SENSITIVITY est également décrit au *CHAPITRE IV: PROGRAMMATION DE SONS*.

La plage de réglage de la fonction va de 0 à 99. A la valeur 0, la modulation de hauteur est inexistante et aucune modulation de hauteur ne sera appliquée au son en soufflant dans la commande de souffle. La valeur 99 permet une modulation de hauteur maximale.

Pour entrer les valeurs, utilisez la commande linéaire d'entrée de données et les touches -1/+1. Lorsque la fonction a été appelée, des pressions successives sur la touche 20 permettent d'incrémenter la valeur de la donnée.

## **21: BREATH RANGE, AMPLITUDE (profondeur de la commande de souffle, amplitude)**



Cette fonction permet de déterminer la profondeur maximale de modulation d'amplitude LFO qu'il sera possible d'appliquer au moyen de la commande de souffle. Elle se règle de la même façon que la fonction précédente (20: BREATH RANGE, PITCH) mais affecte l'amplitude.

## **22: BREATH RANGE, PITCH BIAS (profondeur de la commande de souffle, effet sur la hauteur)**

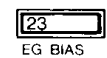


Cette fonction permet de commander directement la hauteur du son en soufflant dans la commande de souffle BC-1. En d'autres termes, le LFO n'a aucun effet. Seul votre souffle affecte la hauteur du son.

La plage de réglage de cette fonction va de 0 à 99. A la valeur 50, il n'y a aucun effet sur la hauteur. La valeur 99 permet d'élever la hauteur de quatre octaves et la valeur 0 de l'abaisser de quatre octaves.

Pour entrer les valeurs, utilisez la commande linéaire d'entrée de données et les touches -1/+1. Lorsque la fonction a été appelée, des pressions successives sur la touche 22 permettent d'incrémenter la valeur de la donnée.

## **23: BREATH RANGE, EG BIAS (profondeur de la commande de souffle, effet sur l'EG)**



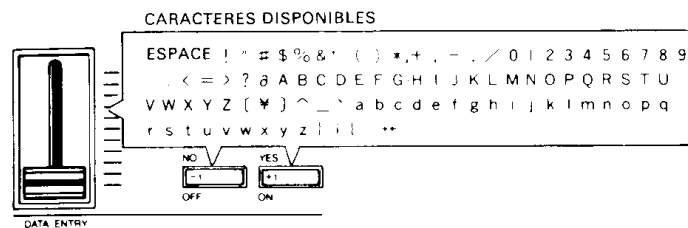
Cette fonction permet de commander directement l'amplitude ou le timbre du son en soufflant dans la commande de souffle BC-1. L'effet réellement produit dépendra des valeurs données aux paramètres de son correspondants (cf. *CHAPITRE IV*). Le LFO n'a aucun effet: seul votre souffle affecte l'amplitude ou le timbre du son.

La plage de réglage de la fonction va de 0 à 99. A la valeur 0, l'effet sur l'EG est inexistant. La valeur 99 permet une variation d'amplitude ou de timbre maximale. Pour entrer les valeurs, utilisez la commande linéaire d'entrée de données et les touches -1/+1. Lorsque cette fonction a été appelée, des pressions successives sur la touche 23 incrémentent la valeur de la donnée.

## 24: VOICE NAME (nom du son)



Cette fonction déplace le curseur du LCD de gauche à droite et vous permet de donner un nom au son que vous venez de créer avant de le stocker. Lorsque vous appuyez sur la touche 24, le curseur clignote sur la première lettre du nom du son occupant actuellement un emplacement dans la mémoire programmable de 24 sons. La commande linéaire d'entrée de données et les touches -1/+1 permettent de sélectionner les lettres et symboles ci-dessous:



## KEY SET



En mode PLAY, la touche KEY SHIFT permet de décaler instantanément la hauteur du clavier tout entier à partir de ou jusqu'à une touche spécifiée. Lorsque la touche KEY SHIFT est enfoncée, la lettre "K" apparaît sur la gauche du LCD. Elle ne disparaît que lorsque la touche KEY SHIFT est à nouveau enfoncée pour rétablir la hauteur normale du clavier.

En mode FONCTION, la touche KEY SHIFT permet de programmer l'importance du décalage de hauteur qui sera appliqué lorsqu'on la pressera en mode PLAY. Le décalage maximal est de plus ou moins deux octaves. et la plage de réglage de la fonction va de -24 à +24, 0 correspondant à la hauteur standard du clavier. Chaque incrément correspond à un décalage de hauteur de ton. La valeur 2 augmente donc la hauteur du clavier de 1 ton.

Immédiatement après avoir appelé la fonction KEY SET, vous pouvez entrer la valeur, simplement en enfonçant une touche du clavier. La touche que vous avez enfoncée prend la valeur de Do3 et la hauteur des autres touches est modifiée en conséquence. Si, par exemple, vous enfonchez la touche La2, le décalage sera de -3. Si vous enfonchez une touche plus haute que Do5, le décalage sera de +24 et si vous enfonchez une touche plus basse que Do1, le décalage sera de -24. Cette méthode d'entrée de données ne peut cependant être utilisée qu'une seule fois après que la fonction a été appelée. Les modifications suivantes doivent être effectuées au moyen de la commande linéaire d'entrée de données (DATA ENTRY) et des touches -1/+1. Vous pouvez également sélectionner une nouvelle touche sur le clavier à condition que vous appuyiez sur la touche KEY SET auparavant.

### REMARQUE:

La fonction KEY SET ne peut être programmée pour chaque son individuellement.

## 4. LES FONCTIONS D'ACCORD

### 1: MASTER TUNE ADJ



Cette fonction affecte tous les sons simultanément.

Sa plage de réglage va de -64 à +63. Lorsqu'elle est réglée sur 0, la hauteur de la touche La3 correspond à la fréquence standard de 440 Hz. Lorsqu'elle est réglée sur -64, la hauteur générale du clavier est de 100 cents (un demi-ton) inférieure à la hauteur standard.

Pour entrer la valeur de ce paramètre, utilisez la commande linéaire d'entrée de données ou les touches -1/+1. Lorsque la fonction MASTER TUNE a été appelée, des pressions successives sur la touche 1 incrémentent la valeur de la donnée.

## 5. LES FONCTIONS DE GESTION DE LA MEMOIRE

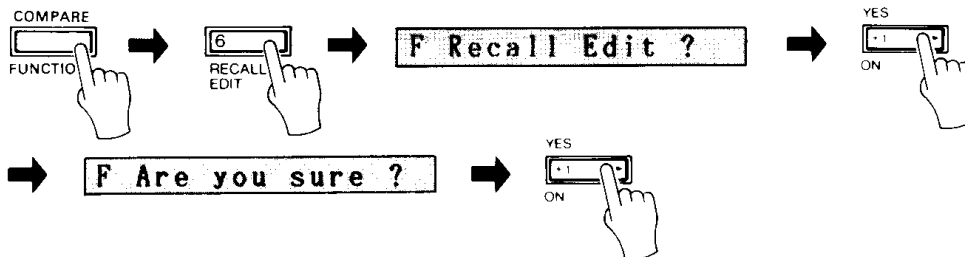
Les fonctions de gestion de la mémoire sont celles qui permettent de charger les sons pré-programmés dans la mémoire programmable de 24 sons, de sauvegarder les sons de la mémoire programmable sur une cassette ou de charger des sons dans la mémoire programmable à partir d'une cassette, d'initialiser la mémoire de sons, de rappeler des données de son à partir d'une mémoire tampon spéciale "de sécurité" et d'enclencher ou de désenclencher la fonction MEMORY PROTECT du DX27/27S.

### 6: RECALL EDIT (Rappel dans le tampon d'édition)



En plus du tampon d'édition de son, le DX27/27S possède une mémoire tampon spéciale qui conserve les données de son éditées en dernier lieu. Si, après avoir édité ou créé un nouveau son, vous appelez par inadvertance de nouvelles données dans le tampon d'édition en appuyant sur l'un des sélecteurs de son avant d'avoir stocké les données de son que vous venez d'éditer, le son que vous avez mis tant de temps à éditer sera effacé du tampon d'édition. Cependant, si vous n'avez commis qu'une seule erreur de ce genre, les données éditées se trouvent toujours dans le tampon de sécurité (Edit recall buffer) et vous pouvez les rappeler dans le tampon d'édition au moyen de la fonction RECALL EDIT.

Pressez tout d'abord la touche FUNCTION puis la touche RECALL EDIT. Le LCD vous demandera "Recall Edit?" Confirmez votre intention de rappeler les données dans le tampon d'édition en appuyant sur la touche +1. Le DX27/27S vous demandera de reconfirmer en affichant cette fois "Are you sure?". Pressez à nouveau la touche +1 pour rappeler effectivement les dernières données éditées. Le DX27/27S passera alors en mode EDITION et les données rappelées se trouveront dans le tampon d'édition. Pour annuler la fonction de rappel, pressez une autre touche de fonction, la touche PLAY ou la touche EDIT.



## 7: INIT VOICE (Initialisation de sons)

7

INIT  
VOICE

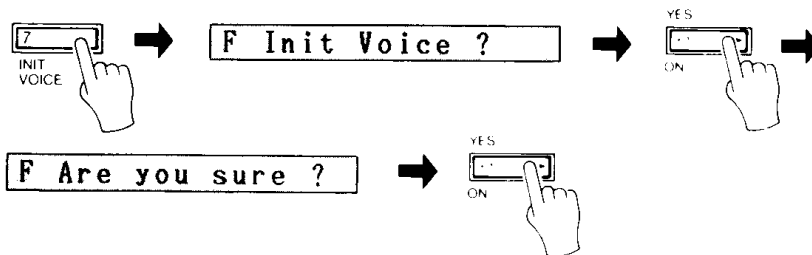
Cette fonction permet de rendre leur valeur initiale à tous les paramètres de son contenus dans le tampon d'édition et de programmer des sons à partir d'une situation standard.

										AME		OP	
	1	0	triangl	35	0	0	0	off	6	0	0	0	4
											0	0	3
											0	0	2
											0	0	1
ALGORITHM	FEEDBACK	WAVE	SPEED	DELAY	PMD	AMD	SYNC	PITCH	AMPLITUDE	EG BIAS	KEY	VELOCITY	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		

OP													
4	1.00	0	31	31	15	0	15	0	0	0			
3	1.00	0	31	31	15	0	15	0	0	0			
2	1.00	0	31	31	15	0	15	0	0	0			
1	1.00	0	31	31	15	0	15	90	0	0			
	FREQ RATIO	DETUNE	AR	DIR	DIL	D2R	RR	OUT LEVEL	RATE	LEVEL	TRANSPOSE	(CHORUS)	
	OSCILLATOR		ENVELOPE GENERATOR				OPERATOR		KEYBOARD SCALING				
	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
	POLY/MONO	PITCH BEND RANGE	PORTAMENTO		FOOT SW ASSIGN/ (VOL)		WHEEL RANGE		BREATH RANGE				
			MODE	TIME			PITCH	AMPLITUDE	PITCH	AMPLITUDE	PITCH BIAS	EG BIAS	
	Poly	4	Full T. Porta	0	Sus/(w)	50	0	0	0	0	50	0	

( ) = DX27S uniquement

intention d'initialiser le son en appuyant sur la touche +1. Le DX27/27S vous demandera de reconfirmer votre intention d'initialiser le son en affichant "Are you sure?". Pressez à nouveau la touche +1 pour exécuter effectivement l'opération d'initialisation. Lorsque celle-ci sera terminée, le DX27/27S passera automatiquement en mode EDIT, prêt pour la programmation de nouveaux sons. Si vous pressez une autre touche de fonction, la touche PLAY ou la touche EDIT avant la dernière étape décrite ci-dessus, la fonction d'initialisation sera annulée.



## 8: EDIT BANK

8

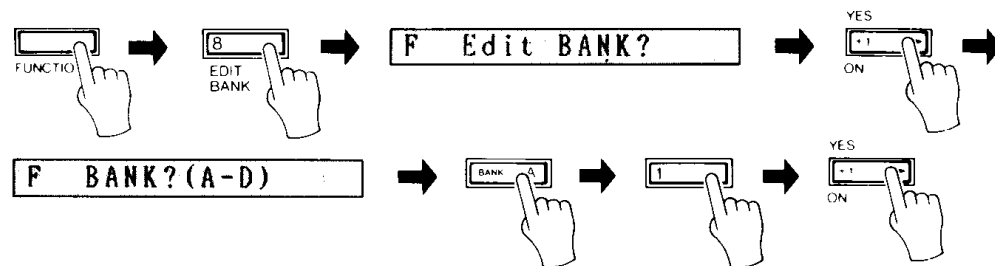
EDIT  
BANK

La fonction EDIT BANK vous permet de charger des sons pré-programmés ou des sons de la mémoire programmable de 24 sons dans n'importe quel ordre, dans les 96 emplacements de la mémoire BANK. Dans la mémoire pré-programmée, ils sont inamovibles. Si, par exemple, vous souhaitez avoir 10 sons particuliers dans des

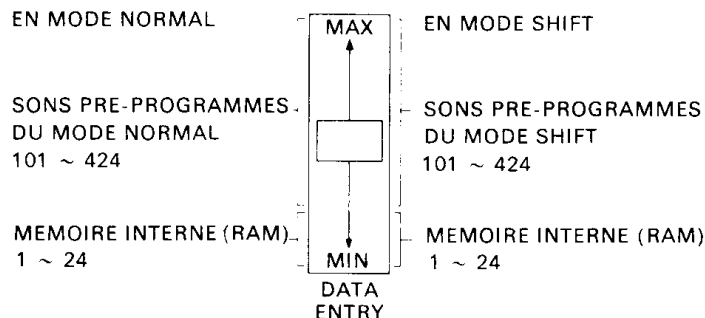
emplacements de mémoire consécutifs afin de pouvoir les sélectionner plus facilement au cours d'une représentation, utilisez la fonction BANK EDIT pour placer ces dix sons, par exemple, dans les emplacements 1-10 du BANK A.

La mémoire BANK comporte quatre banks entiers. Cela signifie que vous pouvez ordonner à votre manière quatre groupes de 24 sons.

Pour sélectionner la fonction EDIT BANK, pressez la touche FUNCTION puis la touche EDIT BANK. Le LCD vous demandera "Edit Bank?". Confirmez votre intention en appuyant sur la touche +1. Le LCD vous demandera alors BANK ? (A-D)". Sélectionnez un bank puis appuyez sur le sélecteur correspondant au son que vous voulez changer et sélectionnez un nouveau son à cet emplacement au moyen de la commande linéaire d'entrée de données ou des touches -1/+1. Ensuite, vous pouvez changer un autre son ou sortir de la fonction EDIT BANK en appuyant sur la touche INTERNAL PLAY.



Le schéma ci-dessous indique approximativement où les sons de la mémoire programmable et de la mémoire pré-programmée sont situés sur la commande linéaire d'entrée de données.



**REMARQUE:**

Les banks ne contiennent pas les données des sons, mais uniquement leur numéro. Lorsqu'un emplacement de la mémoire BANK est sélectionné, le son correspondant au numéro de son stocké dans cet emplacement est appelé des mémoires programmable ou pré-programmée.

**9: CASSETTE SAVE/VERIFY (Sauvegarde sur cassette et vérification)**



Cette fonction comprend deux sous-fonctions: SAVE et VERIFY. Lorsque cette fonction a été appelée, des pressions successives sur la touche 9 font commuter les sous-fonctions SAVE et VERIFY. En général, cependant, vous commencerez par appeler la fonction SAVE (sauvegarde), qui permet de sauvegarder tout le contenu de la mémoire programmable du DX27/27S sur une cassette. La fonction VERIFY est ensuite utilisée pour comparer les données sauvegardées avec celles qui se trouvent dans la mémoire programmable et s'assurer ainsi qu'aucune erreur ne s'est produite au cours de l'opération de sauvegarde.

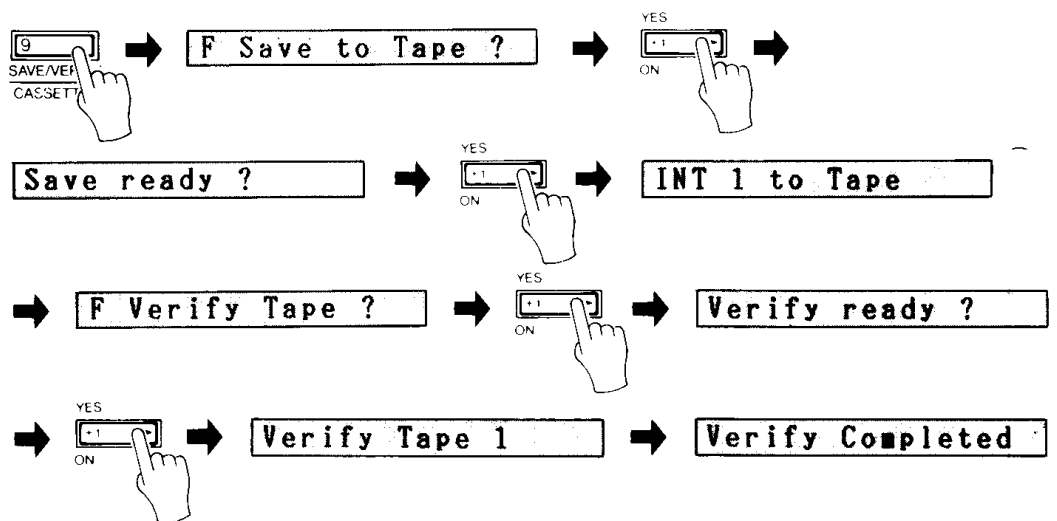
Avant d'utiliser cette fonction, assurez-vous qu'un enregistreur à cassette approprié est correctement connecté au DX27/27S, comme décrit au CHAPITRE I: INSTALLATION.

Lorsque vous appelez cette fonction, le message "Save to Tape?" (Sauvegarde sur cassette apparaît sur le LCD. Confirmez votre intention de sauvegarder le contenu des 24 emplacements de la mémoire programmable sur cassette en pressant la touche +1. Le message "Save ready?" apparaîtra alors sur le LCD. A ce moment, reconfirmez que l'enregistreur à cassette est correctement connecté, assurez-vous qu'une cassette vierge se trouve dans l'appareil et enclenchez celui-ci en mode ENREGISTREMENT. Pour commencer l'opération de sauvegarde proprement dite, pressez la touche +1. Si vous pressez la touche -1 avant la dernière étape ci-dessus, l'opération de sauvegarde sera annulée. Pendant l'opération de sauvegarde, le LCD indique le numéro de chacun des sons en cours de sauvegarde.

Lorsque les 24 sons ont été sauvegardés, le DX27/27S passe automatiquement en mode TAPE VERIFY pour vous permettre de vérifier si les données ont été correctement chargées.

Arrêtez l'enregistreur à cassette. Le LCD doit indiquer "Verify Tape?". Pour vérifier, rembobinez la cassette jusqu'au début de l'enregistrement et pressez la touche +1 en réponse à l'affichage de "Verify Tape?". Le LCD indiquera alors "Verify ready?". Pressez sur la touche +1 puis enclenchez l'enregistreur en mode REPRODUCTION. Le DX27/27S lira alors chacun des sons sauvegardés et le comparera avec les données de son correspondantes dans la mémoire programmable. Si les données de la cassette et de la mémoire programmable correspondent, le LCD affichera "Verify completed" et vous pourrez passer en mode PLAY en appuyant simplement sur le sélecteur de mode correspondant.

Si une erreur a été rencontrée, elle sera indiquée sur le LCD. Le cas échéant, retournez en arrière et recommencez les opérations de sauvegarde et de vérification. Si l'erreur persiste, il vous faudra probablement régler le niveau d'enregistrement et/ou de lecture de votre enregistreur ou utiliser un enregistreur ou une cassette de meilleure qualité. Vérifiez également que toutes les connexions cassette ont été correctement effectuées.



## 10: LOAD (chargement)



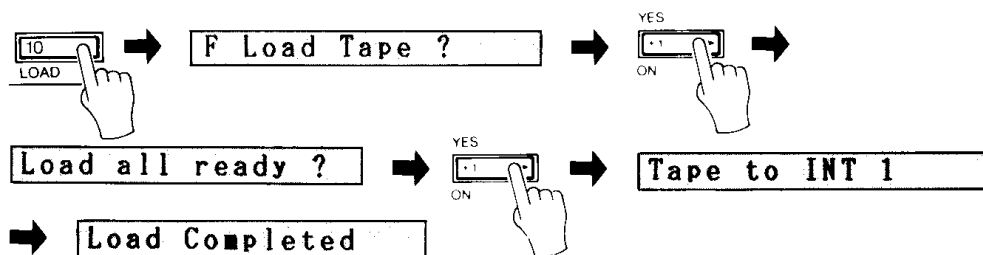
Cette fonction permet de charger un ensemble de 24 sons dans la mémoire programmable du DX27/27S à partir d'une cassette. Avant d'utiliser cette fonction, assurez-vous que toutes les connexions cassette ont été correctement effectuées, comme décrit au *CHAPITRE I: INSTALLATION*. Assurez-vous également que la fonction MEMORY ROTECT (protection mémoire) (12) du DX27/27S est dés-enclenchée (OFF).

Lorsque cette fonction est appelée, le LCD indique "Load Tape ?" (Chargement cassette). Confirmez votre intention de charger un ensemble de 24 sons dans la mémoire programmable à partir d'une cassette (souvenez-vous que tous les sons qui se trouvent dans la mémoire programmable seront effacés) en appuyant sur la touche +1. Le LCD indiquera alors "Load all ready ?" (tout est prêt pour le chargement). Assurez-vous que la cassette appropriée est chargée dans l'appareil et qu'elle est rembobinée au début du fichier de sons approprié. Pour exécuter l'opération de chargement, appuyez à nouveau sur la touche +1 et enclenchez l'enregistreur en mode REPRODUCTION. Pour annuler l'opération de chargement, appuyez sur la touche -1 au lieu de la touche +1. Le DX27/27S indiquera le numéro de chaque son à mesure qu'il est chargé. Une fois l'opération de chargement terminée, le LCD indiquera "Load completed" (Chargement terminé).

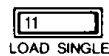
Arrêtez l'enregistreur et réenclenchez la fonction MEMORY PROTECT (protection mémoire) du DX27/27S. Vous pouvez interrompre l'opération de chargement à tout moment en appuyant sur la touche -1. Cela peut cependant entraîner un chargement incomplet et faire apparaître des données altérées dans l'un des emplacements de la mémoire.

### REMARQUE:

Assurez-vous de bien réenclencher la fonction MEMORY PROTECT (protection mémoire) après avoir effectué l'opération de chargement.



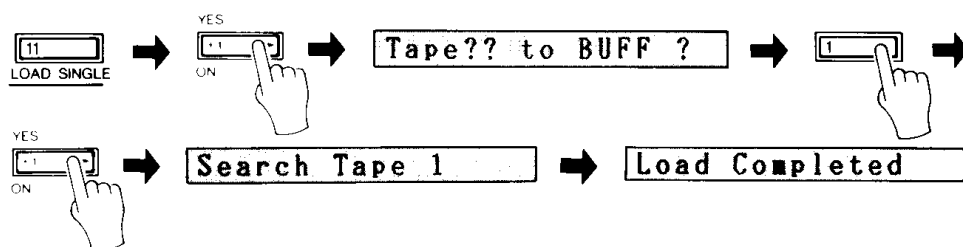
## 11: LOAD SINGLE (chargement unitaire)



Cette fonction vous permet de ne charger dans le tampon d'édition du DX27/27S qu'un seul son d'un ensemble de 24 sons préalablement sauvegardé sur cassette. Vous pouvez ensuite stocker ce son dans n'importe quelle mémoire de sons au moyen de la fonction STORE (stockage). Lorsque cette fonction a été appelée, le LCD indique "Load Single?". Appuyez sur la touche +1 pour passer à l'étape suivante.

Le LCD indiquera alors "Tape ?? to BUFF?" (N sur la bande ?? vers tampon. Entrez alors le numéro du son que vous souhaitez charger à partir de la cassette en appuyant sur le sélecteur de son correspondant. Le numéro du son sélectionné apparaît sur le LCD. Assurez-vous ensuite que la cassette appropriée se trouve dans l'enregistreur et qu'elle est rembobinée au début du fichier contenant le son désiré puis appuyez sur la touche +1 et enclenchez l'enregistreur en mode REPRODUCTION. Le DX27/27S repérera automatiquement le son sélectionné et le chargera dans le tampon d'édition de son. Lorsque cette opération sera terminée, le LCD indiquera "Load completed" (chargement terminé). Vous pouvez interrompre l'opération de chargement à tout moment en appuyant sur la touche -1. Cela peut cependant entraîner le chargement de données altérées dans le tampon d'édition.

Le son ainsi chargé peut ensuite être stocké dans n'importe quel emplacement de mémoire en maintenant la touche STORE enfoncée et en pressant le sélecteur de son correspondant à l'emplacement de destination. Vous devez effectuer cette opération avant de sélectionner un autre son si vous désirez conserver en mémoire les données du son nouvellement chargé. Dans le cas contraire, les données de ce son seront remplacées par celles du son appelé au moyen du sélecteur de son.



## CHARGEMENT CASSETTE DX21

### REMARQUE:

Si vous disposez d'un ensemble de sons programmés sur un synthétiseur numérique à algorithmes programmables DX21 Yamaha, vous pouvez transférer ces sons dans le DX27/27S à partir d'une cassette. Naturellement, comme la mémoire programmable du DX27/27S ne contient que 24 sons alors que celle du DX21 en contient 32, seuls les 24 premiers sons d'un ensemble de 32 sons du DX21 pourront être chargés dans la mémoire programmable au moyen de l'opération CASSETTE LOAD du DX27/27S. Les autres sons (25-32) peuvent être chargés au moyen de la fonction LOAD SINGLE. Pour accéder aux sons 25 à 32, utilisez respectivement les touches STORE, FUNCTION, EDIT, INTERNAL PLAY et BANK A-D.

## 12: MEMORY PROTECT (protection mémoire)

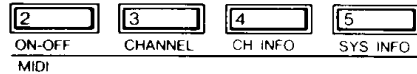


Cette fonction permet d'enclencher ou de désenclencher (ON ou OFF) la protection mémoire du DX27/27S. Lorsque la protection mémoire est enclenchée, la mémoire programmable ne peut être modifiée au moyen des fonctions STORE et CASSETTE LOAD. La fonction MEMORY PROTECT n'affecte pas le tampon d'édition de son. Vous pouvez donc utiliser les fonctions INIT VOICE, EDIT RECALL et CASSETTE LOAD SINGLE, que la protection mémoire soit enclenchée ou non.

Lorsque cette fonction a été appelée, le LCD affiche soit "M. Protect on" soit "M. Protect off", selon le statut de la fonction MEMORY PROTECT (la protection mémoire est automatiquement enclenchée chaque fois que le DX27/27S est mis sous tension). Pour enclencher et désenclencher la protection mémoire, utilisez les touches +1 et -1 ou la commande linéaire d'entrée de données.

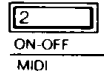


## 6. Fonctions MIDI



Ce groupe de fonctions concerne les paramètres qui commandent la transmission et la réception des données MIDI via les bornes d'entrée et de sortie MIDI du DX27/27S. Cette section décrit la manière dont chaque paramètre est programmé. Quant aux détails d'utilisation proprement dits, ils dépendent entièrement du type d'appareils MIDI avec lesquels le DX27/27S est utilisé.

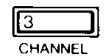
### 2: MIDI ON-OFF(en fonction/hors fonction)



Cette fonction enclenche ou désenclenche la transmission et la réception de données MIDI via les bornes d'entrée et de sortie du DX27/27S. Lorsque cette fonction est enclenchée, le DX27/27S peut transmettre et recevoir des données MIDI vers et depuis un appareil MIDI externe. Lorsque la fonction est désenclenchée, aucun échange de données MIDI n'est possible.

Pour enclencher ou désenclencher cette fonction, utilisez les touches +1 et -1 ou la commande linéaire d'entrée de données.

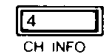
### 3: CHANNEL (canal)



Le DX27/27S peut émettre et recevoir des données sur n'importe lequel des 16 canaux MIDI disponibles ou recevoir des données en mode OMNI, qui permet la réception sur tous les canaux simultanément. Cette fonction sert à sélectionner le canal MIDI de transmission ou de réception ou à enclencher le mode de réception OMNI. Le canal de réception ou de transmission correspond normalement au canal de transmission ou de réception de l'appareil MIDI auquel le DX27/27S est connecté.

Les données sont entrées au moyen de la commande linéaire d'entrée de données (DATA ENTRY) ou des touches -1/+1. Des pressions successives sur la touche CHANNEL appellent les modes de sélection "Omni on/off", "Midi R Ch=1-16", et "Midi T ch=1-16".

### 4: CH INFO



Il s'agit de l'"interrupteur" des informations relatives aux canaux MIDI. Il autorise ou interdit (ON/OFF) la communication des données de base MIDI et des autres informations MIDI (à l'exception des informations mentionnées ci-dessous). Les touches -1/+1 permettent de commuter les positions ON et OFF.

Informations pouvant être transmises ou reçues que cette fonction soit enclenchée ou désenclenchée:

- \* KEY ON/OFF (touche on/off)
- \* SUSTAIN FOOTSWITCH ON/OFF (pédale de maintien on/off)
- \* PITCH BEND WHEEL POSITION (position de la molette d'effet de hauteur)
- \* MONO/POLY MODE SWITCH (commutateur MONO/POLY)

Informations pouvant être reçues que cette fonction soit enclenchée ou désenclenchée:

- \* ALL KEYS OFF (toutes les touches relâchées)

Informations ne pouvant être transmises si cette fonction est désenclenchée:

- \* MODULATION WHEEL POSITION (position de la molette de modulation)
- \* BREATH CONTROLLER DATA (données de la commande de souffle)
- \* DATA ENTRY SLIDER AND SWITCH DATA (données des commandes d'entrée de données)
- \* VOLUME (FOOT VOLUME (DX27S) and DATA ENTRY slider in PLAY mode) (données de la commande de volume en mode PLAY)
- \* PORTAMENTO FOOTSWITCH ON/OFF (pédale de portamento on/off)
- \* CHORUS SWITCH ON/OFF (DX27S) (statut ON/OFF de l'effet de chorus)
- \* PROGRAM CHANGE (VOICE NUMBER) DATA (données de changement de programme - numéro de son)

Informations ne pouvant être reçues si cette fonction est désenclenchée:

- \* Toutes les informations ci-dessus
- \* PORTAMENTO TIME (durée du portamento)

**REMARQUE:**

Les données MIDI ci-dessus sont en général communes à tous les claviers et appareils compatibles MIDI. En raison de différences entre certains fabricants, la compatibilité totale ne peut cependant être garantie.

## 5: SYS INFO



Cette fonction autorise ou interdit (ON/OFF) la communication des informations exclusives du système. Les touches -1/+1 permettent de commuter les positions ON et OFF. Lorsque cette fonction est enclenchée (ON), les modifications de paramètres de son effectuées dans les modes EDIT ou FONCTION du DX27/27S sont transmises en temps réel.

Si vous appuyez à nouveau sur la touche SYS INFO, le message "Midi Transmit?" apparaîtra et si vous appuyez ensuite sur la touche +1, le DX27/27S effectuera un vidage de toutes les données de son contenues dans la mémoire programmable (sons 1 à 24). les sons 25 à 32 seront vidés en tant que paramètres INIT VOICE (données de son initialisées).

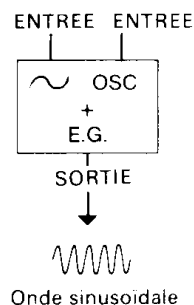
# CHAPITRE IV: PROGRAMMATION DE SONS

## 1. Les fondements de la synthèse FM

Avant que vous ne commenciez à programmer ou à éditer vos propres sons, il vous faut connaître les bases de la synthèse FM. Les explications qui suivent vous permettront de comprendre comment le générateur de son FM du DX27/27S peut produire des sons complexes. Ces informations vous seront utiles pour créer et éditer vos propres sons.

### OPERATEURS

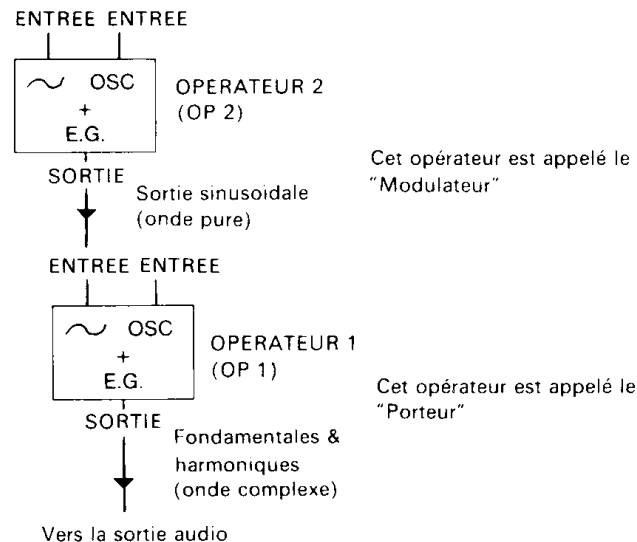
Les synthétiseurs numériques FM Yamaha de la série DX utilisent des ondes sinusoïdales pures dont l'interaction permet de créer l'ensemble du spectre harmonique de tous sons. Chaque oscillateur sinusoïdal numérique est combiné avec son propre générateur d'enveloppe (EG) pour former un "opérateur".



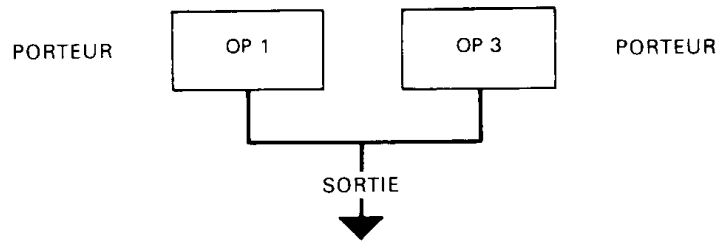
Remarquez que l'oscillateur de l'opérateur possède deux entrées: une pour la donnée de hauteur et l'autre pour la donnée de modulation.

### PORTEURS ET MODULATEURS

Le générateur de son DX27/27S possède quatre opérateurs. Lorsque la sortie d'un opérateur alimente l'entrée de modulation d'un second opérateur, c.-à-d. lorsque le premier opérateur module le second, un spectre d'harmoniques complet est créé, qui peut produire toute une série de formes d'onde complexes (y compris les formes d'ondes traditionnelles triangulaires, en dent de scie et rectangulaires). Et ceci, avec deux opérateurs seulement!

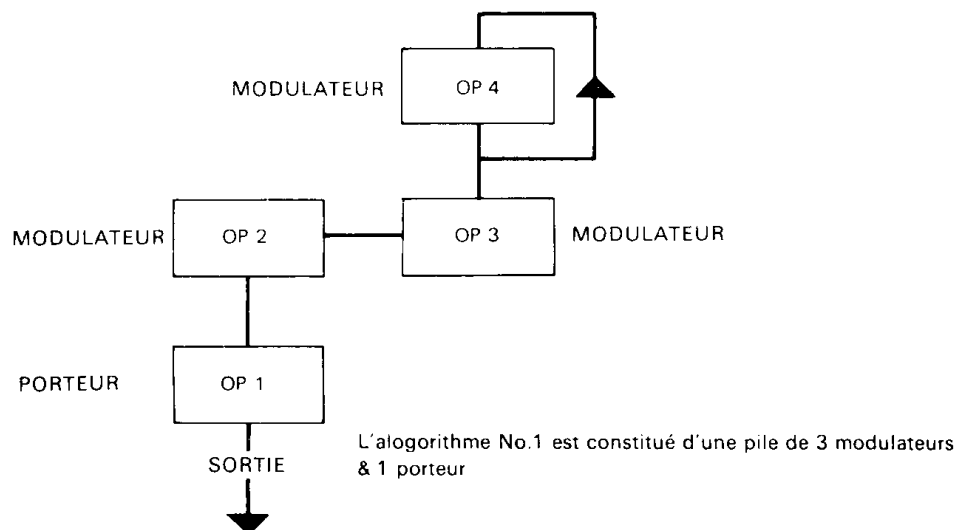


Les opérateurs ne doivent pas nécessairement être connectés "verticalement" dans un rapport modulateur-porteur, comme dans la figure précédente. Les sorties des deux opérateurs peuvent être combinées — de la même façon que les registres d'un orgue sont combinés. Dans ce cas, les sons s'additionnent, sans effet de modulation.



### ALGORITHMES

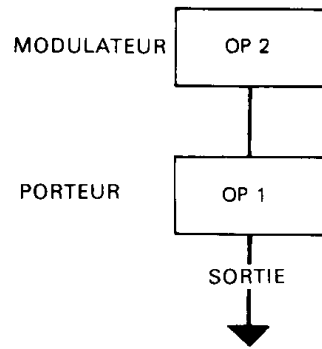
Nous venons de voir deux manières différentes de combiner deux opérateurs. Le DX27/27S utilise quatre opérateurs, ce qui permet plusieurs possibilités de connexions. Ces différentes combinaisons d'opérateurs sont appelées "algorithmes". Le DX27/27S vous offre le choix entre 8 algorithmes. Ils sont représentés dans le haut du panneau de commande du DX27/27S. Sur le schéma des algorithmes, les petits rectangles numérotés de 1 à 4 sont les opérateurs.



### COMMENT LES ALGORITHMES AFFECTENT LES SONS

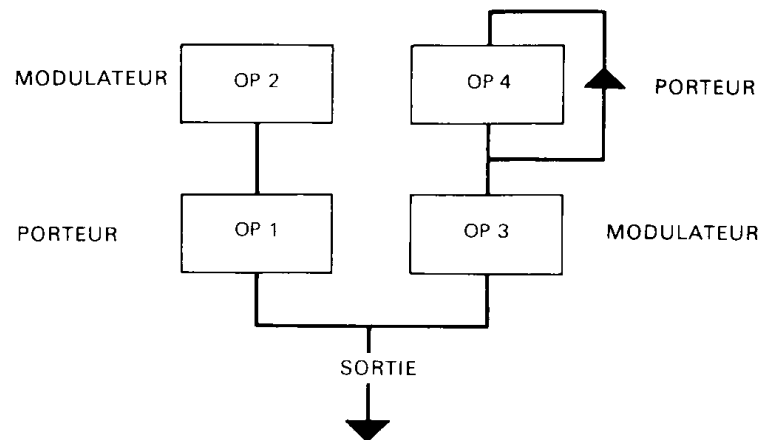
En modifiant les fréquences relatives entre les opérateurs dans une relation modulateur-porteur, vous modifiez non seulement la hauteur fondamentale de la note, mais aussi les fréquences présentes dans la structure harmonique. De ce fait, le timbre du son peut être contrôlé avec précision. De plus, comme chaque opérateur possède son propre générateur d'enveloppe (particulièrement élaboré!), la structure harmonique d'une note peut être programmée pour changer au cours du temps, tout comme les harmoniques d'une corde pincée varient lorsque la note décroît. Selon l'algorithme sélectionné, les opérateurs sont empilés verticalement, connectés horizontalement ou les deux à la fois. Dans la disposition verticale, lorsque la sortie d'un opérateur est connectée à l'entrée d'un autre opérateur, il en résulte une modulation. Par convention, l'opérateur situé au bas de la pile d'opérateurs est appelé "porteur" et les opérateurs situés au dessus du porteur sont appelés "modulateurs". Si l'on augmente le niveau de sortie d'un ou de plusieurs modulateurs alimentant un porteur, le nombre d'harmoniques du son produit augmente

(sa "largeur de bande" est augmentée), ce qui le rend plus brillant.



La plupart des algorithmes possèdent plusieurs modulateurs et porteurs. Un opérateur peut être porteur dans un algorithme donné et modulateur dans un autre —la seule différence est la manière dont il est connecté. Dans l'algorithme numéro 5, par exemple, il y a deux piles verticales de deux opérateurs et les sorties des porteurs de ces piles sont connectées en parallèle (horizontalement). L'algorithme numéro 5 possède un nombre égal de modulateurs et de porteurs—deux modulateurs et deux porteurs.

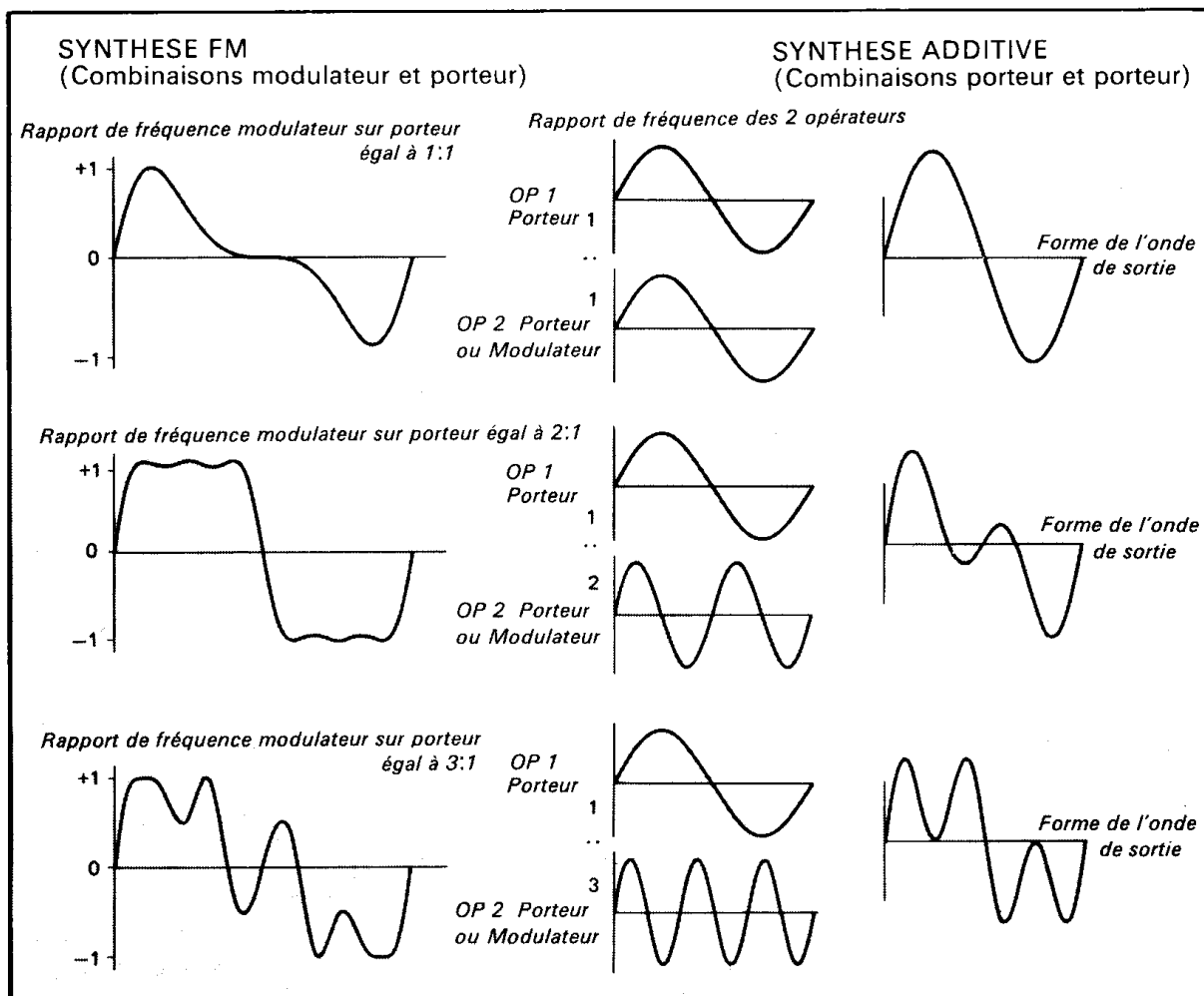
ALGORITHME No. 5



Par contre, tous les opérateurs de l'algorithme numéro 8 font fonction de porteurs. Remarquez qu'aucune modulation ne peut avoir lieu dans cet algorithme (si l'on fait abstraction de la boucle de rétroaction de l'opérateur 4 —dont nous parlerons ultérieurement). Cependant, l'algorithme 8 est idéal pour recréer toute la richesse des sons d'orgue. Chaque opérateur représente en effet un registre différent qui peut être combiné à souhait avec les autres!

L'algorithme ne détermine cependant pas à lui seul le timbre d'un son. Les caractéristiques essentielles du son que vous créez dépendent principalement des fréquences et des niveaux que vous fixez pour chaque opérateur. Les 8 algorithmes du DX27/27S ont été spécialement choisis parce qu'ils offrent le plus grand nombre de possibilités de programmation.

Les résultats obtenus en utilisant différents rapports de fréquence ainsi que différents algorithmes sont représentés sous forme graphique dans l'illustration ci-dessous. Dans la colonne de gauche sont représentées les formes d'onde créées par les rapports 1:1, 2:1 et 3:1 entre un modulateur et un porteur. Dans la colonne de droite, vous pouvez voir le résultat obtenu avec les mêmes rapports, mais lorsque les deux opérateurs sont utilisés comme porteurs, c.-à-d. lorsqu'ils sont connectés horizontalement (synthèse additive).



Il est possible d'obtenir encore plus de variantes en modifiant les niveaux de sortie relatifs des opérateurs: plus le niveau de l'opérateur de modulation est élevé, plus il y a d'harmoniques.

### FEEDBACK (rétroaction)

Vous remarquerez que dans chaque algorithme, se trouve un opérateur qui possède une "boucle de rétroaction" —représentée par une ligne qui part de la sortie de l'opérateur et qui alimente l'entrée du même opérateur. En fait, cette "boucle de rétroaction" signifie que l'opérateur se module lui-même. Chaque algorithme possède une boucle de rétroaction, mais la rétroaction n'est pas nécessairement utilisée pour chaque son. Une des fonctions d'édition du DX27/27S permet de fixer le niveau de rétroaction entre 0 (pas de rétroaction) et 7 (rétroaction maximale).

### GENERATEURS D'ENVELOPPE (EG)

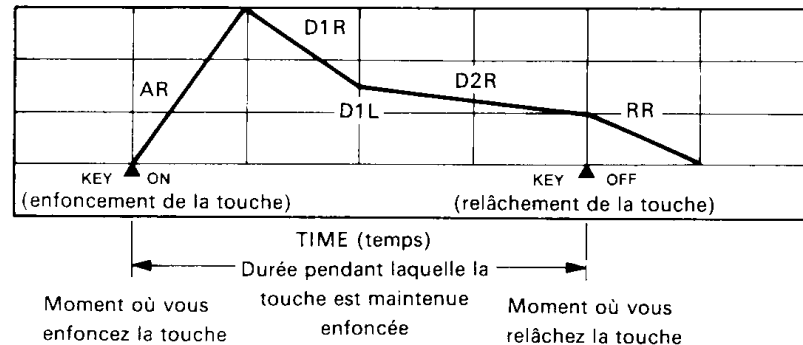
Examinons ce qui se produit lorsque vous jouez une note sur un instrument acoustique. Le niveau du son augmente d'abord jusqu'à une certaine valeur, puis retombe à un niveau nul, en suivant une courbe caractéristique, propre à l'instrument sur lequel la note a été jouée. Par exemple, une note basse sur un orgue démarre lentement lorsque vous enfoncez la touche, parce qu'il faut un certain temps pour que la colonne d'air qui se trouve dans le tuyau atteigne son niveau d'oscillation maximum et il lui faut un certain temps avant de s'arrêter, une fois que vous avez relâché la touche. Par contre, une note jouée sur un bloc de bois démarre vite au moment où le maillet frappe le bloc et s'arrête tout aussi vite, lorsque le bloc s'arrête de résonner. La courbe caractéristique de volume de toute note jouée sur un

instrument quelconque est appelée "enveloppe de volume" de cette note. La plupart des instruments acoustiques ont également une "enveloppe de timbre": le contenu harmonique de la note change (le timbre change) entre le moment où la note est jouée et le moment où elle est amortie.

Chacun des quatre opérateurs du DX27/27S peut être programmé avec sa propre enveloppe. L'enveloppe d'un porteur déterminera généralement l'enveloppe de volume générale de la note, tandis que l'enveloppe d'un modulateur déterminera plutôt l'enveloppe de timbre de la note.

Voici la copie du diagramme d'enveloppe qui figure à droite des algorithmes, sur le panneau de commande du DX27/27S.

#### ENVELOPE GENERATOR



Vous pouvez vous servir de ce diagramme d'enveloppe comme guide pour visualiser les valeurs d'enveloppe que vous fixez lorsque vous programmez ou éditez un son. Chaque générateur d'enveloppe est programmé au moyen de cinq paramètres différents:

**ATTACK RATE (AR)** — vitesse à l'attaque

**DECAY 1 RATE (D1R)** — vitesse d'amortissement 1

**DECAY 1 LEVEL (D1L)** — niveau d'amortissement 1

**DECAY 2 RATE (D2R)** — vitesse d'amortissement 2

**RELEASE RATE (RR)** — vitesse de relâchement

Les paramètres de VITESSE déterminent la vitesse avec laquelle l'enveloppe passe d'un niveau au suivant. Le terme "niveau" est utilisé plutôt que "volume" car l'opérateur peut affecter aussi bien le volume que le timbre, selon qu'il est porteur ou modulateur.

Toute note commence au niveau zéro lorsque vous enfoncez la touche et se dirige vers le niveau EG maximum à une vitesse déterminée par AR (vitesse à l'attaque). L'enveloppe peut atteindre son niveau maximal instantanément ou après 9 secondes selon la valeur de AR.

Dès que l'enveloppe a atteint le niveau maximum, elle se dirige vers le niveau suivant -D1L (niveau d'amortissement 1) à une vitesse déterminée par la valeur de D1R (vitesse d'amortissement 1).

La différence entre le niveau EG maximum et D1L peut être soit une augmentation, soit une diminution de niveau, selon la valeur que vous avez choisie pour D1L.

Après avoir atteint D1L, l'enveloppe commence à se diriger vers le niveau zéro à une vitesse déterminée par la valeur de D2R (vitesse d'amortissement 2). Si la valeur de D2R est 0 (pas d'amortissement), la note est soutenue au niveau D1L aussi longtemps que la touche est maintenue enfoncée. Lorsque la touche est relâchée, l'enveloppe commence à se diriger vers le niveau 0 à une vitesse déterminée par RR (vitesse de relâchement). En fait, quel que soit le niveau auquel elle se trouve, l'enveloppe se dirigera immédiatement vers le niveau 0 à la vitesse RR, lorsque la touche est relâchée. Lorsque la valeur de AR, D1R et D2R est 0, le niveau initial est maintenu et lorsque RR a la valeur 0, le niveau de la note décroît lentement.

## 2. Les modes **EDIT** et **COMPARE** (édition et comparaison)

Pour pouvoir programmer ou éditer un son, il vous faut passer en mode EDIT (appuyez sur la touche EDIT/COMPARE).



**E1111 ALG= 5**

Lorsque le mode EDIT est enclenché, le LCD indique le statut ON/OFF des opérateurs (le groupe de quatre 0 ou 1) ainsi que le paramètre de son et l'opérateur actuellement sélectionné (ce dernier, uniquement pour les paramètres qui peuvent être programmés pour chaque opérateur individuellement). Le "E" majuscule sur la gauche du LCD indique que vous vous trouvez en mode EDIT mais que le son n'a pas encore été modifié (édité). Le dernier son sélectionné en mode PLAY sera sélectionné pour l'édition. Pour sélectionner les différents paramètres d'édition, appuyez sur les sélecteurs de son correspondants —les paramètres d'édition sont inscrits en violet au dessus des sélecteurs de son. Programmez ensuite le paramètre sélectionné au moyen de la commande linéaire d'entrée de données ou des touches -1/+1. Les différents paramètres sont décrits à la section suivante.

Lorsque vous avez appelé le mode EDIT et effectué une modification de paramètre, la lettre minuscule "e" apparaît sur la gauche du LCD pour indiquer que l'édition a débuté. Vous pouvez jouer sur le DX27/27S et écouter le résultat de la modification des paramètres sur le son que vous êtes en train d'éditer. Il vous arrivera d'éditer un son existant et de vouloir comparer le son édité avec le son original. Pour cela, il vous suffit tout simplement d'appuyer une nouvelle fois sur la touche EDIT/COMPARE. La lettre "e" située sur la gauche du LCD sera remplacée par un "C" pour indiquer que le mode COMPARE a été enclenché et que le son que vous entendez à présent est le son original (les paramètres affichés sur le LCD seront, eux aussi, remplacés par ceux du son original). Pour obtenir à nouveau le son en cours d'édition, appuyez une nouvelle fois sur la touche EDIT/COMPARE. Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que vous le souhaitez pendant l'édition. Le mode COMPARE ne peut être appelé qu'à partir des modes EDIT et FONCTION et seulement après qu'une modification de paramètre au moins a été effectuée.

Pour quitter le mode EDIT/COMPARE, il vous suffit de passer au mode FONCTION ou d'appuyer sur la touche INTERNAL PLAY et de sélectionner un autre son. Remarquez, cependant, que si vous quittez le mode EDIT/COMPARE et sélectionnez un autre son, **TOUTES LES DONNEES QUE VOUS AVEZ EDITEES SERONT EFFACEES!!!** Ceci, parce que l'édition s'effectue dans le tampon d'édition et que c'est dans le tampon d'édition également que le nouveau son est appelé lorsque vous appuyez sur un sélecteur de son. La lettre minuscule "p" sur la gauche du LCD indique que le son édité n'a pas été stocké et qu'il sera effacé si vous appelez un nouveau son. Pour sauvegarder les données éditées, vous devez les stocker dans l'un des 24 emplacements de la mémoire programmable du DX27/27S au moyen de la fonction STORE (stockage). Si vous faites une erreur et perdez les données éditées, le DX27/27S possède une mémoire tampon spéciale dans laquelle les données perdues peuvent être "repêchées" (à condition, cependant, que vous n'ayez commis qu'une seule erreur!) au moyen de la fonction RECALL EDIT (rappel du tampon d'édition). La fonction RECALL EDIT a été abordée au *CHAPITRE III: 5. Les fonctions de gestion de la mémoire.*