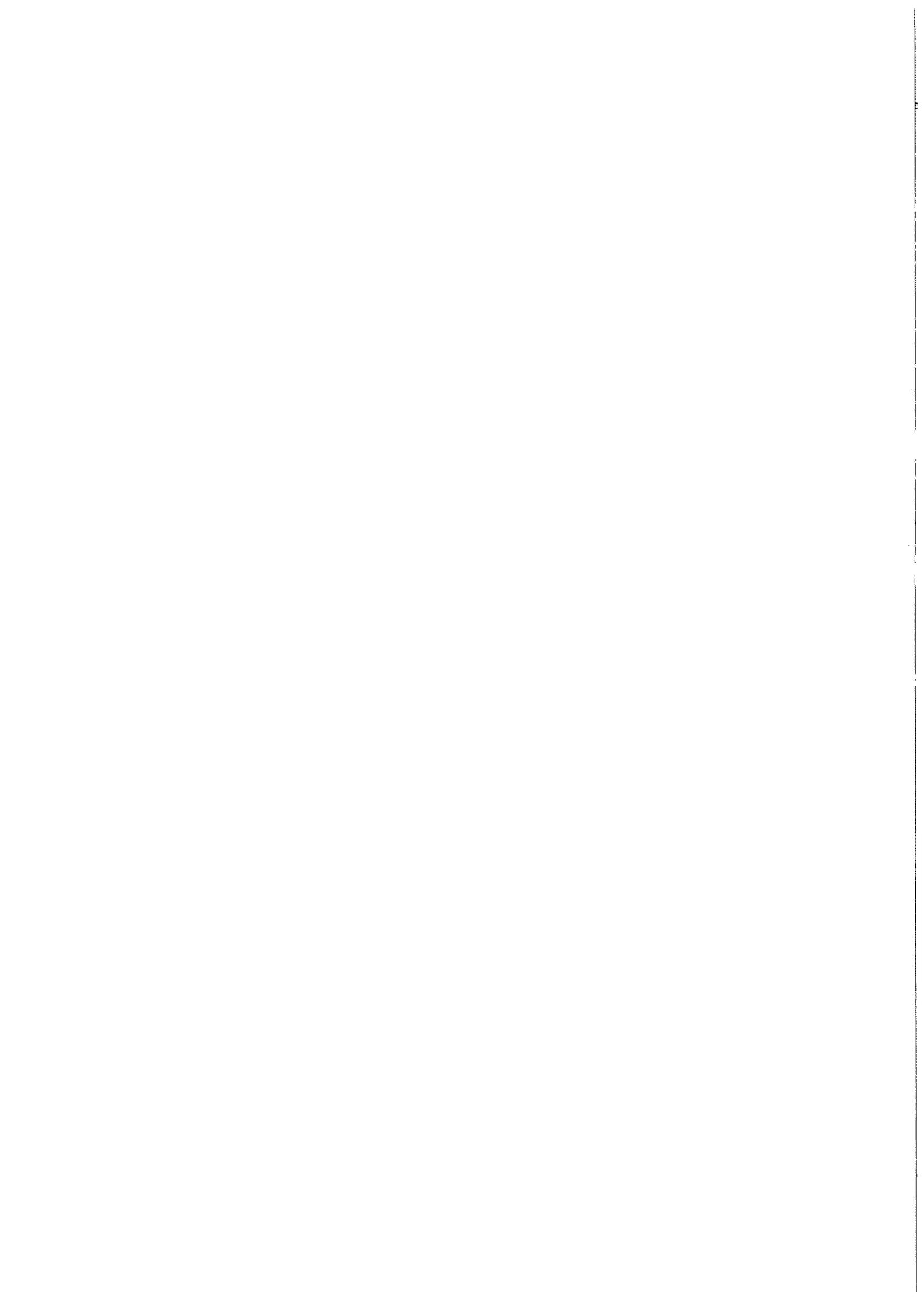


Rhodes

VK-1000

Organ

Mode d'emploi



INTRODUCTION

Merci d'avoir choisi l'orgue VK-1000 Rhodes. Cette première partie décrit les fonctions de base du VK-1000 et est destinée à ceux qui désirent jouer aussi rapidement que possible. Même si vous avez peu ou pas d'expérience des instruments de musique électronique, cette partie vous aidera à obtenir des résultats rapidement. Ceux dont l'expérience est certaine pourront bénéficier de l'approche directe de ce guide, totalement orientée vers l'utilisation.

Cette partie donne des instructions pas à pas pour les fonctions les plus élémentaires de l'instrument et n'est pas destinée à remplacer la partie principale du mode d'emploi. Pour pleinement réaliser le potentiel du VK-1000, nous vous recommandons de lire le mode d'emploi dans sa totalité.

TABLE DES MATIÈRES

1.	Préparation	2
2.	Connexions/Mise sous tension	3
3.	Jouer sur le clavier	4
4.	Changement de Patch	8
5.	Tirettes harmoniques	10
6.	Edition des réglages du multi-effet	12
7.	Edition et création de son	13
8.	Changement des Tones d'un Patch	14
9.	Changement des Zones (zones du clavier)	15
10.	Changer le nom des Patches/Tones	18
11.	Stockage des Patches par procédure d'écriture totale («Write All»)	20
12.	Extinction	22

© Copyright par ROLAND CORPORATION

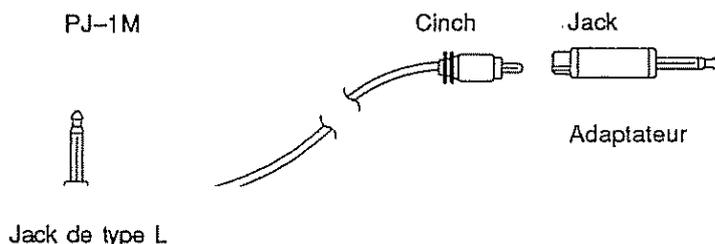
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation de ROLAND CORPORATION

1. Préparation

Simplement allumer le VK-1000 n'est pas suffisant pour produire un son. La préparation suivante est nécessaire (à l'exception de la connexion de la pédale d'expression) pour faire jouer votre VK-1000.

● Câble Audio (PJ-1M)

Le câble audio fourni (PJ-1M) a une fiche RCA (cinch) plus un adaptateur jack



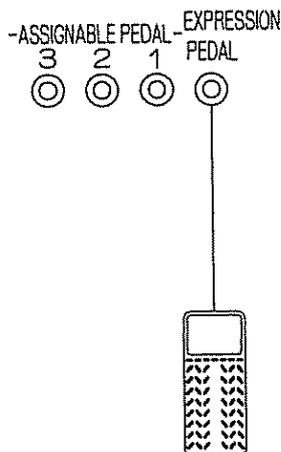
● Equipement Audio

Le VK-1000 n'ayant pas de haut-parleur, vous devez le connecter à un amplificateur. Votre système Hi-Fi stéréo personnel est probablement la meilleure configuration que vous puissiez utiliser. La plupart des systèmes stéréo domestiques sont conçus pour fournir une large réponse en fréquences — ce qui est parfait pour votre VK-1000. Toutefois, vous devez soigneusement contrôler le volume pour éviter d'endommager vos haut-parleurs.

 Si votre chaîne stéréo dispose d'entrées stéréo, il est préférable d'utiliser deux câbles audio pour bénéficier de l'effet stéréo du multi-effet interne du VK-1000.

(Pédale d'expression)

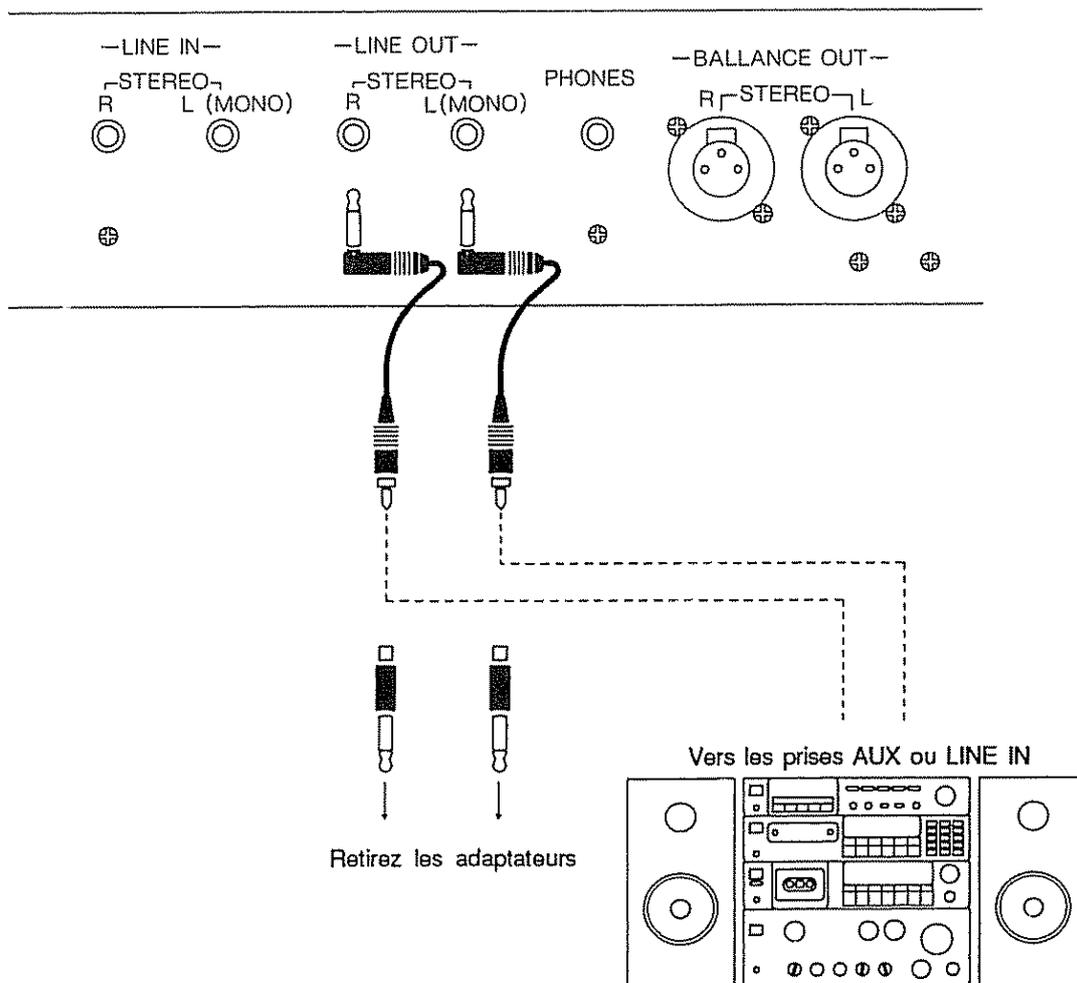
Vous pouvez régler le volume général avec une pédale d'expression (EV-5/10, vendue séparément), si elle est connectée à la prise EXPRESSION PEDAL, permettant ainsi une commande au pied.



2. Connexions / Mise sous tension

Faire les connexions

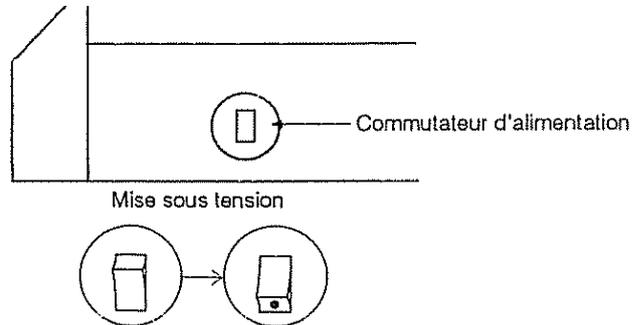
Avant de faire toute connexion, éteignez tous vos instruments. Cela évitera la possibilité de créer des dommages ou des mauvais fonctionnements. Si votre équipement audio à des prises RCA (cinch), retirez l'adaptateur jack du PJ-1M et connectez les câbles aux entrées LINE IN ou AUX IN.



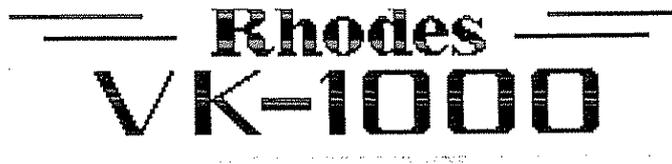
2. Connexions / Mise sous tension

Mise sous tension

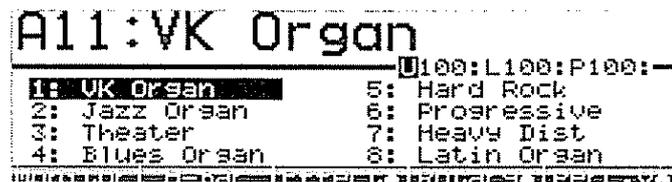
Une fois la connexion terminée, allumez le VK-1000 puis le système d'amplification audio. Le commutateur d'alimentation du VK-1000 se situe en face arrière.



Lorsque vous mettez sous tension, un message de bienvenue apparaît dans l'afficheur.



Peu après, l'écran suivant apparaît:



Cet écran est nommé «Ecran de jeu». Quand il est affiché, le VK-1000 est prêt à faire jouer n'importe quel Patch (un Patch est un son qui peut être reproduit par le VK-1000).

REMARQUE

Dans certains cas, en fonction de l'emplacement ou des conditions d'éclairage, l'affichage peut ne pas être très visible. Vous pouvez alors régler le contraste de l'afficheur LCD. Référez-vous à la page 40 du mode d'emploi.

 Vous pouvez sélectionner l'affichage de l'écran de jeu depuis tout autre écran en suivant cette procédure.

[Comment appeler l'écran de jeu]

① Pressez **PLAY**

Si l'écran de jeu ne peut être sélectionné en pressant **PLAY**, éteignez l'appareil puis rallumez-le.

3. Jouer sur le clavier

Réglage du volume

Vous pouvez maintenant entendre une sonorité d'orgue réaliste (une sonorité d'orgue électrique traditionnelle) Réglez le niveau de volume avec la commande MASTER VOLUME de l'instrument



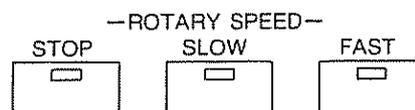
Changement du multi-effets

Ecoutez attentivement le son. Vous vous apercevrez que votre pièce est remplie par une sonorité agréable venant des haut-parleurs (vous ressentirez mieux cet effet avec une amplification stéréophonique). L'effet sonore entendu est créé par le multi-effet interne. Cet effet caractéristique est produit par l'effet rotatif (Revo) du multi-effet.

 L'effet n'est disponible que si la diode **ROTARY** est allumée. Si la diode est éteinte, pressez **ROTARY**.

Le VK-1000 peut utiliser un maximum de quatre autres effets (Wah/Saturation/Egaliseur 3 bandes/Reverb) en plus de l'effet rotatif (5 effets au total).

Des changements radicaux de modulation du son se produisent quand vous changez la vitesse de rotation (vitesse du moteur d'un haut-parleur rotatif) durant le jeu. La vitesse de rotation du VK-1000 peut être changée à l'aide des boutons dédiés situés sur le côté gauche du clavier.



 L'effet Revo du VK-1000 peut simuler une simulation de son encore plus complexe grâce à la combinaison des haut-parleurs d'aigu et de grave.

3. Jouer sur le clavier

SLOW

Quand «le moteur» est coupé, presser ce bouton fera commencer la rotation. La vitesse de celle-ci augmentera progressivement en vitesse jusqu'à ce qu'elle ait atteint la vitesse lente. Quand ce bouton est pressé alors que la vitesse était préalablement rapide, la vitesse descend progressivement jusqu'à la vitesse lente.

FAST

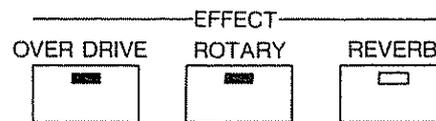
Quand «le moteur» est coupé, presser ce bouton fera commencer la rotation. La vitesse augmentera jusqu'à ce qu'elle atteigne la vitesse rapide.

Quand ce bouton est pressé alors que la vitesse est lente, la vitesse de rotation augmente jusqu'à ce qu'elle atteigne la vitesse rapide.

STOP

Quand **STOP** est pressé alors que vous êtes en vitesse lente ou rapide, la vitesse de rotation ralentit jusqu'à s'arrêter. Si ce bouton est pressé alors que le moteur est coupé, la position du moteur peut être contrôlée (dans une configuration stéréo).

 Si vous pressez **OVERDRIVE** alors que la diode **ROTARY** est allumée, la diode **OVERDRIVE** s'allume et vous entendrez vos sons avec la chaude et authentique distorsion des amplificateurs rotatifs à lampe.



Quand la diode est allumée, l'over drive est en service.

 Quand vous pressez **REVERB** (sa diode s'allume), une ambiance spacieuse est ajoutée au son.

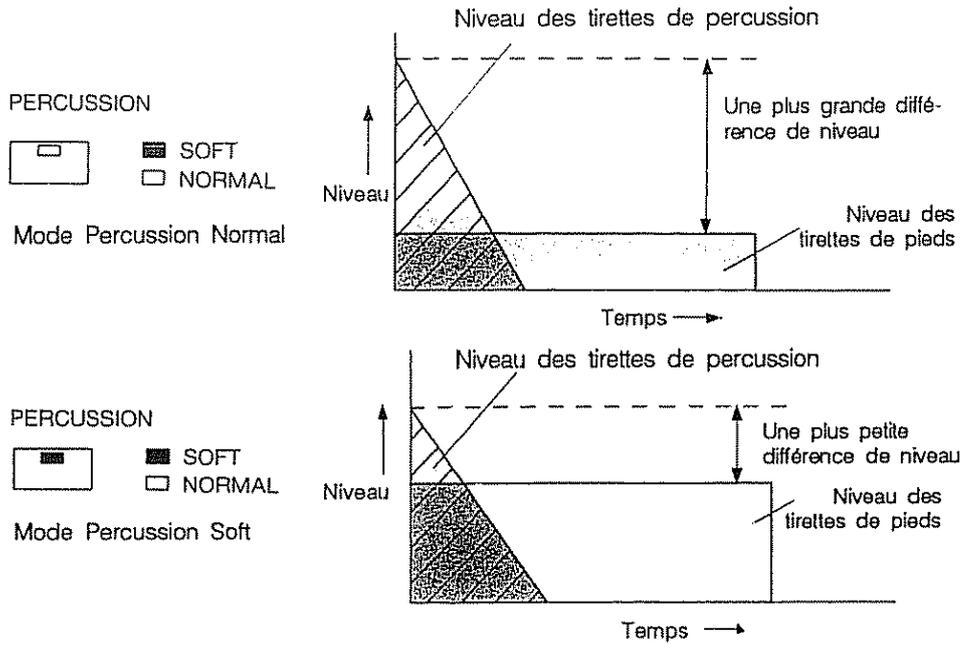


Quand la diode est allumée, la reverb est en service.

Fonction Percussion Normal/Soft

Presser **PERCUSSION** sélectionnera le mode Soft (la diode Soft sera allumée). Ce mode augmente le niveau des tirettes de pieds sans changer le niveau des tirettes de percussion. Presser **PERCUSSION** à nouveau sélectionne le mode Percussion Normal (la diode est éteinte).

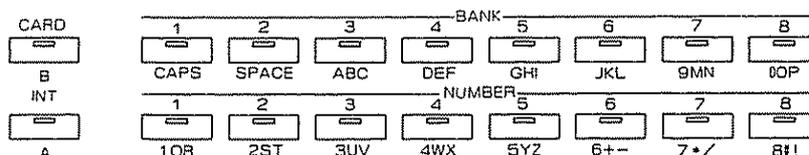
Ce mode fait diminuer le niveau des tirettes de pieds sans changer le niveau des tirettes de percussion et par conséquent peut être utilisé efficacement pour mettre en valeur la Percussion à l'aide d'un simple commutateur.



4. Changement de Patch

Le VK-1000 peut mémoriser jusqu'à 64 Patches. Un Patch est un ensemble de réglages qui comprend les Tones (sons) sélectionnés et les effets qui s'y appliquent. En sélectionnant un autre Patch, tous les paramètres (réglages) de ce dernier sont instantanément rappelés. Les Patches ont été pré-programmés par le fabricant.

Ces 64 Patches peuvent se sélectionner en utilisant les huit boutons Bank et huit boutons Number.



Le clavier LA est situé au-dessous de ce nom donne les Patches appartenant à la même banque (Bank).

A11:VK Organ

```

0100:L100:P100:---
1: VK Organ          5: Hard Rock
2: Jazz Organ       6: Progressive
3: Theater          7: Heavy Dist
4: Blues Organ      8: Latin Organ
Monitor H-Bar Effects Rotary Perc V
  
```

Appréciez les différents Patches pré-programmés en les sélectionnant grâce à la procédure suivante. L'écoute des Patches programmés en usine est le meilleur moyen de vous faire une idée des possibilités de cet instrument.

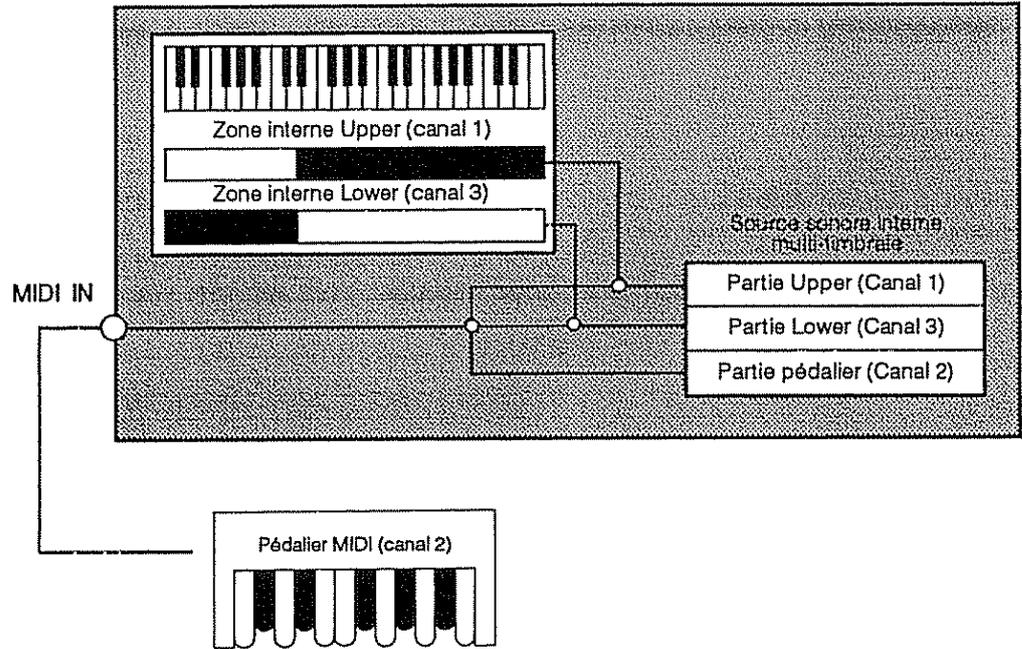
[Comment sélectionner un Patch]

Depuis l'écran de jeu.

- ① Assurez-vous que la diode **[H-BAR LEVEL]** est éteinte (PATCH). Si elle est allumée, pressez **[H-BAR LEVEL]**.
- 🎵 Quand la diode est allumée (Mode MANUAL), le VK-1000 joue en suivant les réglages faits en façade. Si c'est le son du Patch que vous désirez entendre, faites éteindre la diode (Mode PATCH).
- ② Assurez-vous que les diodes de **[PATCH]** et **[PLAY]** sont allumées (elles le sont normalement à la mise sous tension). Pour allumer une diode qui est éteinte, pressez simplement son bouton.
- ③ Assurez-vous que la diode **[INT]** est allumée. Si elle est éteinte, pressez simplement **[INT]**.
- ④ Choisissez un bouton Bank parmi **[1] - [8]**.
- ⑤ Choisissez un bouton Number parmi **[1] - [8]**.
- ⑥ Jouez sur le clavier pour écouter le son.
- ⑦ Pour sélectionner un autre Patch, répétez les étapes 4 à 6.

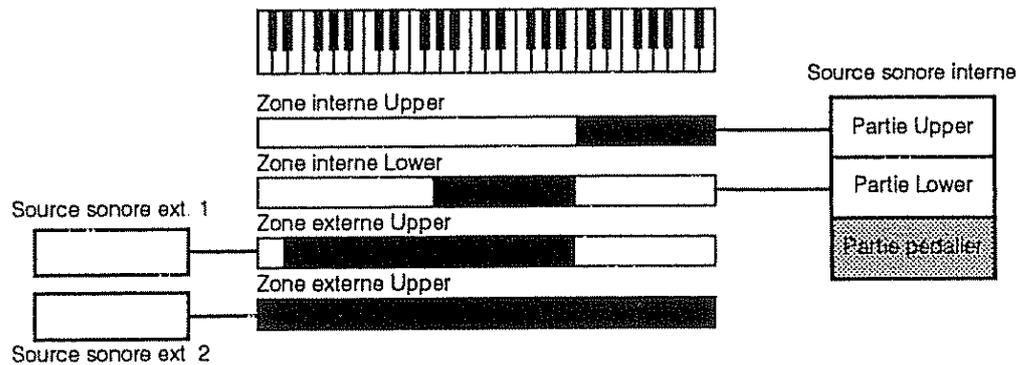
[Multi-timbral et Zone]

 Que signifie multi-timbral?
 Le terme "multi-timbral" signifie simplement plusieurs sons simultanément. Une source sonore multi-timbrale est une unique unité qui peut fonctionner comme plusieurs modules de sons à la fois. Le VK-1000 est multi-timbral à trois Parties. Un Tone (son) différent peut être assigné à chaque Partie et chaque Partie peut se voir réserver une Zone spécifique sur le clavier. Ces trois Parties sont nommées Partie supérieure (Upper Part), Partie inférieure (Lower Part) et Partie pédalier (Pedal Part).



 Qu'est-ce qu'une Zone?
 Une Zone est un segment du clavier du VK-1000. Le VK-1000 est conçu pour piloter un total de 4 sections ou 4 Parties multi-timbrales en délimitant un maximum de quatre Zones sur le clavier; en fait, vous disposez de deux Zones pour piloter la source sonore interne (Zone UPPER interne et Zone LOWER interne) et de deux autres Zones pour piloter des modules de sons externes par le MIDI (Zone UPPER externe et Zone LOWER externe).

Le jeu avec un orgue électronique nécessite les mains et les pieds est dans ce cas retrouvé en pilotant les deux Parties de la source sonore interne à l'aide des Zones Upper et Lower internes du clavier et en pilotant la Partie restant à l'aide d'un pédalier MIDI externe (PK-5 vendu séparément).

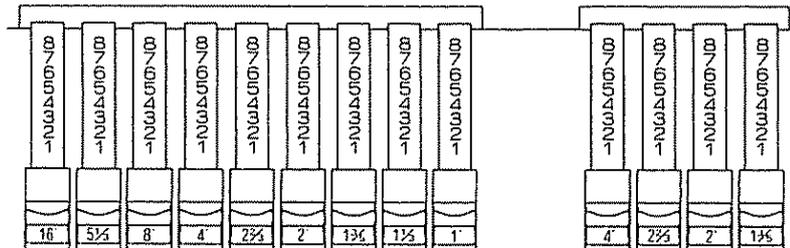


* La Partie pédalier ne peut être pilotée que par des messages MIDI externes.

5. Tirettes harmoniques

Les tirettes harmoniques de cet instrument couvrent neuf plages harmoniques qui constituent le squelette du son d'orgue. Les quatre tirettes de percussion (dont le timbre est atténué) produisent les attaques percussives et tranchantes caractéristiques des orgues électroniques traditionnels.

En déplaçant ces tirettes pendant que vous jouez, différentes formes d'onde peuvent être créées en temps réel.



La diode **H-BAR LEVEL** étant allumée (MANUAL), déplacez une des tirettes harmoniques. Vous remarquerez que seule la valeur de la tirette harmonique déplacée change instantanément.

REMARQUE

Quand la diode **H-BAR LEVEL** est éteinte (mode PATCH), les réglages des tirettes harmoniques que vous pouvez visualiser sur la façade ne correspondent pas aux réglages du Patch sélectionné et donc pas à ce que vous entendez en jouant sur le clavier. Pour connaître le réglage réel de tirettes harmoniques employé par le Patch, il faut vous référer à l'écran de visualisation nommé "Ecran de sélection des tirettes harmoniques".

[Comment visualiser les réglages des tirettes harmoniques de la Partie Upper d'un Patch]

Dans l'écran de sélection des tirettes harmoniques, vous pouvez visualiser ou éditer les réglages des tirettes harmoniques.

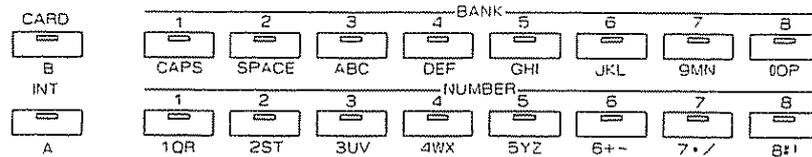
Depuis l'écran de jeu,

- ① Assurez-vous que la diode **H-BAR LEVEL** est éteinte (PATCH). Si elle est allumée, pressez **H-BAR LEVEL**.
- ② Pressez **F2 H-Bar**, et l'afficheur indique le réglage des tirettes harmoniques de la Partie Upper du Patch actuellement sélectionné.



Déplacez une tirette harmonique sur la façade de l'appareil et la tirette harmonique correspondante à l'écran change de même que le son (si toutefois vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un nouveau Patch, cette modification de tirette harmonique sera effacée).

- ③ Pour visualiser le réglage des tirettes harmoniques de la Partie Upper d'un autre Patch, changez simplement de Patch à l'aide des boutons Bank et Number



- 🎵 Si vous pressez **[F2] LH-Bar** ou **[F3] PH-Bar** au lieu de **[F1] UH-Bar**, ce sera le réglage des tirettes harmoniques de la Partie Lower ou de la Partie Pédalier qui s'affichera à l'écran. Toutefois, si seule la Zone Upper interne est affectée à la totalité du clavier, les Parties Lower et Pédalier ne pourront être entendues sauf si un pédalier MIDI dynamique (PK-5 : vendu séparément) ou un clavier externe sont connectés.

- ④ Pour retourner à l'écran de jeu, pressez **[EXIT]**.

6. Edition des réglages du multi-effet

L'écran de réglage d'effet du mode de jeu de Patch vous permet de visualiser et/ou d'éditer les paramètres principaux du multi-effet réglés pour chaque Patch

 L'écran de réglage d'effets peut être utilisé pour afficher ou modifier certains des paramètres principaux du multi-effet, et peut par conséquent être efficacement utilisé pour des éditions modérées ou simplement le contrôle de la façon dont le multi-effet a été réglé. Pour régler tous les paramètres du multi-effet, vous devrez ouvrir l'écran de paramètres d'effets en mode d'édition de Patch.

Maintenant, nous allons éditer l'égaliseur (EQ), dans l'écran des paramètres d'effet en mode de jeu de Patch.

[Edition du niveau des aigus de l'égaliseur]

Depuis l'écran de jeu,

```
A11:UK Organ          <Internal Settings>
U100:L100:P100:
ZONE PART/TONE NAME  RX CH  P.LEG'T
Uffer ▶ [U11:UK Organ] [ 1 ] [off]
Lower ▶ [L11:Accomp]  [ 3 ] [off]
       [P11:Bass]     [ 2 ] [off]
Int.Prm Ext.Prm Effect.d Level Assign.d
```

- ② Appuyez sur **[F3] Effect**  pour ouvrir la première page de l'écran des paramètres d'effets. Cette page comprend des paramètres qui vous permettent de visualiser et/ou d'éditer les effets Wah, Overdrive (saturation) et Egaliseur.

```
A11:UK Organ          <Effects Settings>
U100:L100:P100:
Wah [off] OD [ off ] EQ [ on ]
Mode [Peda] Gain [ 74 ] Hi Lvl [ 0.0]
A.Sens [ 80 ] Level [ 50 ] MidLvl [ 0.0]
A.Rate [ 60 ]           Lo Lvl [ -1.0]
Reso. [ 75 ]           Mid Q [ 1.00]
Int.Prm Ext.Prm Effect.d Level Assign.d
```

-  Puisque que tous les réglages d'effets ne peuvent être affichés en un seul écran, ces paramètres sont répartis sur deux pages.

Pour changer de page, appuyez sur **[F3] Effect**  à nouveau (la deuxième page comprend les paramètres d'effet rotatif et de Reverb).

```
A11:UK Organ          <Effects Settings>
U100:L100:P100:
Rotary [ on ] Reverb [ on ]
Type [ RV0 ] Type [ RV ]
Speed [ slow ] Decay/F.B. [ 100 ]
Tone Cntrl [ 100 ] Tone Cntrl [ 100 ]
Out Level [ 50 ] Out Level [ 50 ]
Int.Prm Ext.Prm Effect.d Level Assign.d
```

- ③ Vérifiez que "EQ" est sur "on". S'il ne l'est pas, amenez le curseur sur EQ et sélectionnez "on" en pressant **[INC]** pour utiliser l'effet égaliseur.
- ④ Amenez le curseur sur "Hi Lvl" (niveau des aigus) à l'aide des boutons curseur.
- ⑤ Réglez le niveau des aigus de l'égaliseur à l'aide des boutons **[INC]** / **[DEC]** ou du curseur "Controller 3".
- ⑥ Une fois l'édition terminée, appuyez sur **[PLAY]** pour retourner en écran de jeu.

-  Si vous désirez écrire les données nouvellement éditées en mémoire interne, suivez la procédure d'écriture totale (voir page 19).

7. Edition et création de son

Le VK-1000 vous permet de changer différents paramètres ou Tones (sons) en sélectionnant le paramètre désiré à l'écran et en modifiant sa valeur. Cette procédure est appelée "Edition". Les données éditées seront toutefois effacées lors de la sélection d'un nouveau Patch ou lors de l'extinction de l'appareil. Si vous désirez conserver les données que vous venez d'éditer, vous devez les écrire en mémoire interne à l'aide de la fonction d'écriture totale (Write All, voir page 20). Les procédures suivantes servent à créer et sauvegarder vos propres sons.

Ouvrez l'écran qui comprend les paramètres que vous désirez éditer.



Appelez le paramètre devant être édité et changez sa valeur.



Changez le Patch ou le nom du Tone.



Ecrivez le nouveau Patch dans la mémoire interne à l'aide de la fonction d'écriture totale (Write All).

Vous pouvez créer de nombreux Patches personnels en répétant les procédures ci-dessus.

[Comment créer un son]

Il y a deux méthodes différentes pour créer des sons. La première est de créer des sons sans base de départ. Avant d'éditer les paramètres, vous devez comprendre ce que chaque paramètre fait (ce n'est pas le but de ce préambule). L'autre façon est d'éditer un Patch existant déjà (pré-programmé) et assez proche du son que vous avez à l'esprit. C'est probablement la méthode la plus facile tant que vous n'êtes pas totalement familiarisé avec l'édition et cette méthode reste simple même pour un débutant.

Vous avez déjà jusqu'à présent sélectionné plusieurs Patches et pouvez avoir repéré quelques uns qui deviendront vos préférés. Les chapitres suivants expliquent la base de la création sonore par édition d'un Patch existant. Tout ce que vous avez à faire est de sélectionner votre Patch favori en mémoire et de l'éditer à votre goût.

Si vous n'aimez pas le Patch (et les Tones) que vous avez édité et désirez retrouver la sonorité d'origine, sélectionnez simplement un autre Patch puis re-sélectionnez le Patch concerné. Si au contraire, vous aimez le Patch (et les Tones) que vous avez édité, sauvegardez-le fréquemment (même en cours de travail) à l'aide de la fonction d'écriture totale (Write All), ce qui vous évitera tout effacement accidentel, comme par exemple en cas de panne de courant.

8. Changement des Tones d'un Patch

Vous pouvez changer les Tones assignés aux Parties d'un Patch

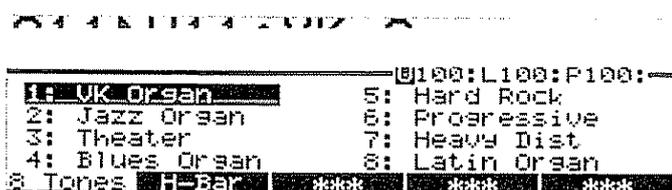
REMARQUE

Le nouveau Tone sélectionné pour un Patch sera remplacé par le Tone d'origine si l'appareil est éteint ou si un autre Patch est sélectionné. Si vous désirez que la sélection de ce nouveau Tone soit permanente, écrivez ce réglage en mémoire à l'aide de la fonction d'écriture totale (Write All, voir page 20).

[Changement de Tone]

Depuis l'écran de jeu,

- ① Sélectionnez la Partie désirée en pressant **[UPPER]**, **[LOWER]** ou **[PEDAL]**.



- ② Pressez un bouton Bank (**[1]** - **[8]**) et un bouton Number (**[1]** - **[8]**) pour sélectionner le nouveau Tone.
 - ③ Si vous devez changer un autre Tone dans une Partie différente, répétez les étapes 1 - 2.
 - ④ Une fois l'édition terminée, pressez **[PLAY]** pour retourner à l'écran de jeu.
-  Pour inscrire définitivement les nouveaux Tones sélectionnés en mémoire interne, suivez la procédure d'écriture totale (Write All, voir page 20).

9. Changement des zones de clavier

Le Zones des Parties du module de sons interne sont modifiables dans l'écran des paramètres de Zone UPPER/LOWER internes. Les réglages de Zone peuvent être visualisés à l'aide de l'affichage Zone Map (tableau des Zones). Avant de changer les Zones, visualisez les Zones du Patch actuellement sélectionné.

[Comment visualiser les Zones d'un Patch]

Depuis l'écran de jeu,

- ① Pressez **[PATCH]** en tenant enfoncé **[EDIT]**. Cela sélectionne l'écran Menu du mode d'édition.

- ② Pressez **[F1] Keybd** pour sélectionner l'écran des paramètres de clavier.

- ③ Pressez **[F5] Zonemap** pour sélectionner l'écran donnant le tableau des Zones.

- ④ Visualisez les réglages de Zone pour les Zones UPPER/LOWER internes et UPPER/LOWER externes.

Lorsque votre contrôle des Zones du Patch est terminé, changez les différents réglages de la Zone interne.

[Comment éditer une Zone interne]

- ① Sélectionnez l'écran des paramètres de Zone Upper interne.

Si vous êtes en affichage Zone Map (tableau des Zones),
pressez **[F1] Int. Upr.**

Si vous êtes en écran de jeu,
pressez **[PATCH]** en tenant enfoncé **[EDIT]**.

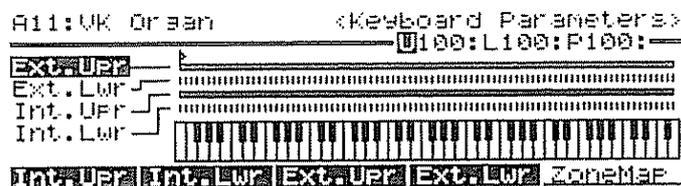
Ensuite, pressez **[F1] Keybd.**

```
All:VK Orban <Keyboard Parameters>
                                [100:L100:P100:
-----
EXT. UPR [ ]
EXT. LWR [ ]
Yst. Up [ ]
-----
Int. Upr Int. Lwr Ext. Upr Ext. Lwr ZONE MAP
```

- ② Amenez le curseur sur le paramètre de zone de jeu (Zone range) et réglez la tessiture (Zone) à l'aide des boutons **[INC]/[DEC]** ou du curseur de commande C3 (Controller).
- 🎵 Réglez la touche droite et la touche gauche (limites supérieure et inférieure de la zone).
- ③ Si vous désirez poursuivre et régler la tessiture (Zone) de la Zone LOWER interne, pressez **[F2] Int. Lwr**, puis répétez l'étape 2.
- 🎵 Si vous avez réglé une nouvelle tessiture pour les deux Zones, pressez **[F5] Zone Map** pour sélectionner l'affichage de tableau de zone et ainsi visualiser le résultat de votre édition.
- ④ Quand vous avez terminé l'édition des Zones, pressez **[PLAY]** pour retourner en écran de jeu.
- 🎵 Si vous désirez inscrire les données éditées en mémoire interne, suivez la procédure d'écriture totale (Write All, voir page 20)

Changement des Zones en écran Zone Map

Vous pouvez changer les Zones dans l'écran Zone Map.



- ① Amenez le curseur sur le nom de Zone que vous désirez éditer à l'aide des touches curseur ▲ et ▼
- ② Pressez ►, puis éditez la note la plus aiguë de cette Zone à l'aide de **INC/DEC** ou du curseur Controller 3
- ③ Pressez ◀, puis éditez la note la plus basse de la Zone à l'aide de **INC/DEC** ou du curseur Controller 3.

10. Changer le nom des Patches/Tones

Lorsque vous avez édité un Tone ou un Patch, vous pouvez changer son nom pour éviter toute confusion avec son prédécesseur. Le nom d'un Tone ou d'un Patch actuellement en utilisation peut être édité à l'aide de l'écran d'édition de nom (Name Edit). Quand ces réglages sont terminés, la procédure d'édition élémentaire de Patch est aussi terminée.

[Comment éditer le nom d'un Patch ou d'un Tone]

Depuis l'écran de jeu,

- 1 Pressez **[PATCH]** en tenant enfoncé **[EDIT]**

```
A11:VK Orban
-----[100:L100:P100:-----
F1 : Keyboard
F2 : Assian
F3 : Part
F4 : Effect
```

- 2 Pressez **[F5] Names** pour sélectionner l'écran d'édition de nom (Name Edit).

```
A11:VK Orban <Name Edit>
-----[100:L100:P100:-----
Patch : A11 : [VK Orban ]
Tone Upper Part : U11 : [VK Orban ]
Tone Lower Part : L11 : [ACCOMP ]
Tone Pedal Part : P11 : [Bass ]
Patch Card *** * * *
```

- 3 Amenez le curseur sur la droite de PATCH et changez le nom du Patch. Pour cela, amenez le curseur sur la lettre que vous désirez changer et programmez un nom ayant jusqu'à douze lettres à l'aide du curseur Controller 3, des boutons **[INC/DEC]** ou Bank/Number. Un nom de Patch ne peut dépasser douze caractères.

- Quand vous utilisez le curseur Controller 3.

Le fait de déplacer le curseur de la position basse à la position haute appellera les caractères selon la séquence suivante: (espace) ! * \$ % & ' () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ; : < = > ? @ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [\] ^ _ ' a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

- Quand vous utilisez **[INC/DEC]**.

le fait de presser **[INC]** répétitivement fera s'afficher des caractères dans l'ordre suivant (si vous utilisez **[DEC]** les caractères s'afficheront dans l'ordre inverse):(espace) ! * \$ % & ' () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ; : < = > ? @ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [\] ^ _ ' a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

- Quand vous utilisez les boutons Bank/Number

10. Changer le nom des Patches/Tones

[CAPS] ... Chaque fois que vous pressez ce bouton, vous alternez entre le mode qui vous permet de programmer des minuscules et celui qui vous permet de programmer des majuscules (cela n'affecte pas l'espace, les chiffres ou les symboles).

[SPACE] ... Presser ce bouton programme un espace.

Les autres boutons Bank/Number ... Le fait de presser un de ces boutons fait s'afficher tour à tour l'un des trois caractères sérigraphiés au dessous du bouton correspondant.

- ④ Amenez le curseur sur la droite de TONE Upper Part pour changer le nom du Tone de la Partie Upper. Choisissez ce nom de la même façon à l'aide du curseur Controller 3, des boutons **[INC]**/**[DEC]**, etc. Le nom du Tone peut comporter un maximum de 12 caractères.
-  Si nécessaire, changez le nom du Tone pour la Partie Lower ou la Partie Pédalier.
- ⑤ Quand vous avez terminé vos appellations de Patch et/ou de Tone, pressez **[EXIT]** pour retourner en écran de jeu.
-  Si vous désirez écrire les données éditées en mémoire interne, utilisez la procédure d'écriture totale (Write All, voir page 20). Si vous sélectionnez un autre Patch ou éteignez l'appareil sans avoir préalablement sauvegardé ces nouveaux noms, les anciens noms revlendront automatiquement.

11. Stockage des Patches par procédure d'écriture totale (Write All)

La procédure d'écriture totale est une procédure grâce à laquelle les données de son éditées sont transférées en mémoire. Cette procédure entraîne le remplacement automatique des données préexistantes dans le Patch choisi comme destination de l'écriture. Vous n'avez pas à craindre de perdre aucun des programmes d'origine du VK-1000 (Patches pré-programmés par le fabricant) car ils peuvent être rappelés à tout instant à l'aide de la fonction d'initialisation douce (qui par contre vous fera perdre vos réglages personnels)

[Comment écrire un Patch en mémoire]

- ① Pressez **[WRITE]** pour sélectionner le menu d'écriture (vous pouvez pressez **[WRITE]** depuis n'importe quel autre écran).

```
F1 : WRITE
F2 : COPY
F3 : INITIALIZE
F4 : BACKUP
WRITE COPY INIT BACKUP ***
```

- ② Pressez **[F1] WRITE** pour sélectionner le menu d'écriture (Write).

```
WRITE : Select Function
F1 : WRITE ALL
F2 : PATCH WRITE
ALL PATCH *** *** ***
```

- ③ Pressez **[F1] (:WRITE ALL)** pour sélectionner l'affichage d'écriture totale.

```
WRITE ALL : Select Patch
PATCH : [A11] : UK Organ
TONE UPPER : U11 : UK Organ
TONE LOWER : L11 : ACCOMP
TONE PEDAL : P11 : Bass
(CENTER/EXIT)
*** *** *** *** ***
```

- ④ Pressez un bouton Bank (**[1] - [8]**) et un bouton Number (**[1] - [8]**) pour sélectionner le Patch de destination.
- ⑤ Pressez **[ENTER]**. Le message de vérification "Are you sure?" (Êtes-vous sûr?) apparaîtra à l'écran.

Chaque tirette harmonique a les caractéristiques suivantes

Blanche (8', 4', 2', 1')

La tirette blanche de l'extrême gauche (8') donne la hauteur de base. La hauteur augmente par paliers d'une octave de la tirette de 8' sur la gauche à la tirette 1' sur la droite. En accentuant le contenu harmonique à l'aide de ces tirettes, vous pouvez rendre le son plus brillant.

Noir (2^{2/3}, 1^{3/5}, 1^{1/3})

Ces harmoniques sont plus élevées que la hauteur standard, respectivement d'une octave plus une quinte, deux octaves plus une quinte, deux octaves plus une tierce et deux octaves plus une quinte.

Brun (16', 5^{1/3})

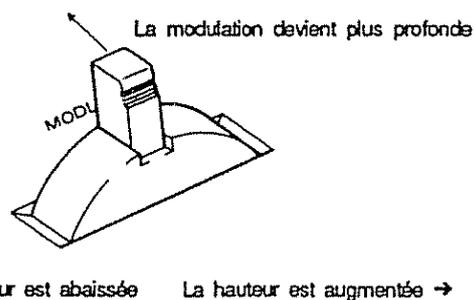
La tirette harmonique de 16' est située une octave au dessous de la hauteur normale alors que la tirette de 5^{1/3} est plus élevée d'une quinte. Ces deux tirettes enrichissent le son.

Remarque:

Chaque tirette est identifiée par un nombre de pieds dont l'explication remonte aux orgues à tuyaux traditionnels. La longueur du tuyau associée à chaque touche est normalement de 8 pieds (quand le tuyau est ouvert). Quand la longueur du tuyau est divisée par deux, la hauteur se situe une octave au-dessus alors que lorsque la longueur du tuyau est multipliée par deux, la hauteur se situe une octave au-dessous. Par conséquent, 16' (seize pieds) donne une octave inférieure, 4' crée une octave supérieure et 2' crée une hauteur située deux octaves au-dessus de la hauteur de 8'.

■ **Levier Pitch Bend/Modulation**

Déplacer le levier Pitch Bend/Modulation change la hauteur dans un sens ou dans l'autre ou permet de créer certains effets. Le levier Pitch Bend retourne toujours à sa position centrale dès qu'il est relâché.



Amener le levier à sa position droite extrême augmente la hauteur et l'amener vers la gauche fait baisser la hauteur. De plus, presser le levier vers l'avant crée un effet de modulation.



L'intensité du changement de hauteur ou de la modulation dépend de la façon dont est réglé chaque Patch.

12. Extinction

- ① Vérifiez les points suivants avant d'éteindre le VK-1000:
 - Avez-vous accompli la procédure d'écriture pour tous les Patches que vous désirez conserver?

Si vous éteignez l'appareil sans avoir sauvegardé les Patches que vous avez édités, vos nouveaux réglages seront perdus.
 - Avez-vous baissé le volume de votre système d'amplification?

Vous risquez d'endommager vos haut-parleurs si vous éteignez l'appareil principal sans avoir baissé le volume.
- ② Eteignez d'abord votre système d'amplification, puis ensuite le VK-1000.

INTRODUCTION

Merci et félicitations pour votre choix du VK-1000 RHODES.

La source sonore multi-timbrale à synthèse SA réglable (Adjustable SA), propriété de RHODES, crée des sonorités d'orgue «classiques» aussi bien que de nouveaux timbres numériques. L'effet REVO, nouvellement conçu, recrée les sonorités d'orgue traditionnelles sans qu'il soit nécessaire de transporter d'encombrantes cabines à haut-parleurs rotatifs. En plus d'un mécanisme de tirettes harmoniques unique qui permet la commande directe pour la synthèse de forme d'onde, l'appareil dispose également de nombreuses commandes assignables qui peuvent servir à piloter la source sonore interne ou les paramètres du multi-effet. Les demandes musicales de l'organiste sont donc bien satisfaites, puisque le son peut être manipulé comme désiré durant le jeu. Plus encore, cet instrument dispose de nombreuses fonctions qui font de lui un clavier maître idéal pour jouer le rôle d'instrument central dans un système MIDI.

Pour vous assurer une utilisation sans faille pour les nombreuses années à venir, veuillez prendre le temps de lire ce manuel dans sa totalité.

COPYRIGHT © 1991 ROLAND CORPORATION

La copie ou le transfert de ce mode d'emploi, en partie ou en totalité, est interdite.

CONCEPT

- La source sonore du VK-1000 emploie le procédé de SA réglable (Adjustable SA ou synthèse adaptative structurée et réglable), développé afin d'obtenir des sonorités plus réalistes. Un nombre impressionnant de possibilités d'édition est apporté grâce à la commande de synthèse de forme d'onde fournie par les tirettes harmoniques. Le VK-1000 vous permet par exemple d'éditer les fluctuations de hauteur et de volume qui se produisent durant les portions d'attaque des sonorités d'orgue électronique; ou encore les changements infimes de volume ou de timbre se produisant dans le temps avec les orgues à tuyaux. Le résultat est que virtuellement toute sonorité de ce type, de la plus dure et plus brillante à la plus chaude peuvent être créées.
- Un grand afficheur rétro-éclairé vous permet la visualisation immédiate et pratique des réglages des multiples paramètres, en un instant. De plus, la représentation graphique des réglages des tirettes harmoniques et des zones de clavier rend l'édition en temps réel plus facile.
- Si nécessaire, le clavier du VK-1000 peut être divisé en quatre zones. Les deux zones adjacentes peuvent se superposer si besoin est (deux zones font jouer la source sonore multi-timbrale interne et les deux autres zones servent à des sources sonores externes). De plus, des réglages indépendants de canal MIDI, changement de programme, courbe de dynamique, etc. peuvent être faits pour chaque zone.
- Après avoir divisé le clavier en zones Upper et Lower et après avoir connecté un pédalier dynamique (optionnel : PK-5), par le MIDI, les trois parties de la source sonore interne multi-timbrale peuvent jouer trois sonorités différentes simultanément. De plus, si vous employez un séquenceur MIDI, un VK-1000 peut servir à créer une orchestration à trois parties.
- Neuf tirettes harmoniques de pieds et quatre tirettes harmoniques de percussion facilitent grandement l'édition des huit formes d'ondes fondamentales, considérées comme des «sources» (deux orgues, un orgue à tuyaux, un orgue basse, un solo, un piano électrique, un vibraphone, un carillon). Vous pouvez apprécier le grand champ de création sonore possible puisque, même avec des tirettes harmoniques restant sur les mêmes réglages, une sonorité totalement différente peut être produite par le changement de la forme d'onde servant de source. Chaque source peut être éditée selon vos désirs et un maximum de 192 sons (Tones) peut être stocké pour usage ultérieur (64 Tones x 3 Parties multi-timbres).
- Le VK-1000 peut stocker un total de 64 Patches. Les Patches contiennent les réglages pour la source sonore interne et le multi-effet interne. De plus, ces données peuvent aussi être sauvegardées sur des cartes mémoire optionnelles ou dans un séquenceur externe (sous la forme de données de système exclusif MIDI).
- Le multi-effet interne comprend : wah-wah, overdrive (saturation), égaliseur trois bandes, effet rotatif (REVO) et réverbération. L'effet «REVO» fourni par l'effet rotatif simule numériquement le son de haut-parleurs rotatifs. En connectant simplement l'appareil à une amplification stéréo ou en l'écoutant au casque, vous pourrez retrouver le son tournant créé par l'effet REVO. De plus, l'effet REVO peut être édité pour créer des effets de type flanger/phaser.
- Alors que les réglages des cinq effets peuvent être stockés à l'intérieur des Patches, l'appareil vous permet également de commuter overdrive, effet rotatif et reverb on/off en temps réel à l'aide des commutateurs de la façade. De plus, le levier de pitch-bend ou une pédale commutateur peuvent servir à changer la vitesse de rotation de l'effet rotatif (lente/rapide/off).
- Doté d'un bon nombre de commandes, auxquelles les changements de commande MIDI ou les paramètres de la source sonore peuvent être assignés. En façade se trouvent les curseurs pour trois commandes et en face arrière sont situées trois prises d'entrée de commande (pour des pédales commutateurs ou des pédales de volume). Ces commandes donnent de larges possibilités de contrôle en temps réel. Plus encore, les réglages de ces commandes peuvent être mémorisés dans un Patch et rappelés à tout instant si nécessaire.

Remarque :

Différentes représentations d'afficheurs sont imprimées dans ce mode d'emploi, mais les données affichées ne correspondent pas nécessairement aux données réglées en usine pour votre appareil.

REMARQUES IMPORTANTES

Veuillez lire et suivre les conseils suivants :

[Alimentation secteur]

- Lors de toute connexion avec d'autres appareils, commencez d'abord par éteindre tout votre équipement, cela évitera dommages et mauvais fonctionnements.
- N'utilisez pas pour cet appareil la même alimentation que celle déjà employée par un appareil générateur de parasites tel qu'un moteur ou un système variateur de lumière.

[Emplacement]

- Utiliser l'appareil près d'amplificateurs de puissance (ou d'autres appareils contenant de gros transformateurs) peut entraîner une "moflette".
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radio et de télévision. N'utilisez pas cet appareil à proximité de tels récepteurs.
- N'exposez pas cet appareil à des températures extrêmes (par exemple une exposition directe au soleil dans un véhicule fermé peut déformer ou décolorer l'appareil) et ne l'installez pas près d'appareils émettant de la chaleur.

[Maintenance]

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'appareil avec un chiffon sec et doux (ou légèrement humidifié avec de l'eau). Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent neutre et doux. Ensuite, veillez à bien essuyer l'appareil avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, de diluant, alcool ou solvant d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

[Précautions additionnelles]

- Protégez l'appareil des chocs violents.
- N'appliquez jamais de fortes pressions sur l'afficheur.
- Une légère chaleur sera émise par l'appareil, et cela doit être considéré comme normal.
- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, consultez un service de maintenance qualifié.
- Un léger bruit peut se faire entendre depuis l'afficheur et cela doit être considéré comme normal.

[Sauvegarde de mémoire]

- L'appareil contient une pile qui maintient le contenu de la mémoire après extinction de l'appareil. La durée de vie espérée de cette pile est de 5 ans ou plus. Toutefois, pour éviter la perte accidentelle des données de la mémoire, il est fortement recommandé de changer cette pile tous les 5 ans.
- Veuillez retenir que la vie réelle de la pile dépendra en fait de son environnement physique (et spécifiquement de la température). Quand il est temps de changer la pile, consultez un service de maintenance qualifié.
- Quand la pile devient trop faible, le message suivant s'affiche :
"Pile faible"
Changez la pile le plus vite possible pour éviter de perdre les données de la mémoire.
- Soyez averti que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu : quand l'appareil est envoyé pour réparation ou si par malchance un mauvais fonctionnement s'est produit. Les données importantes doivent être stockées dans une carte mémoire (M-256E, vendue séparément), ou encore écrites sur papier. Durant la réparation, toute l'attention nécessaire est apportée pour éviter la perte de données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit en relation avec la mémoire elle-même est hors service) nous regrettons qu'il puisse parfois être impossible de recouvrer les données.

GUIDE D'EMPLOI DE CE MANUEL

Ce manuel suit l'organisation décrite ci-dessous :

Chapitre 1 CONNEXIONS AUDIO

Soyez prêt à jouer

Chapitre 2 : SURVOL

Ce chapitre explique comment le VK-1000 est organisé ainsi que les fonctions de base qu'il offre.

Chapitre 3 : INTERFACE UTILISATEUR

Ce chapitre vous guide dans le fonctionnement de l'appareil et l'utilisation de son système de page d'affichage.

* Soyez certain d'avoir lu ce chapitre avant d'allumer l'appareil. De cette façon, vous serez confiant quant à l'obtention des meilleurs résultats que peut offrir le VK-1000 et éviterez la plupart des difficultés.

Chapitre 4 : PROCEDURES DE BASE

Ce chapitre vous amène pas à pas au travers des procédures de base. Lisez-le attentivement.

Chapitre 5 TABLEAU GUIDE

Un index fonctionnel du Chapitre 6 «REFERENCE».

Chapitre 6 REFERENCE

Ici, les fonctions et commandes de chacun des paramètres sont expliquées fenêtre par fenêtre. Référez-vous à ce chapitre si nécessaire.

Chapitre 7 INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

Ce chapitre comprend différentes informations telles que tableaux d'aide, équipement MIDI, etc.

* Un index est fourni à la fin de ce mode d'emploi pour vous permettre de trouver rapidement l'emplacement de toute explication d'une fonction ou d'un terme qui ne vous semble pas clair.

CONVENTIONS EMPLOYEES

Pour plus de clarté et de concision, ce manuel emploie les symboles ci-dessous.

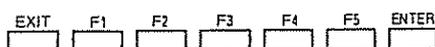
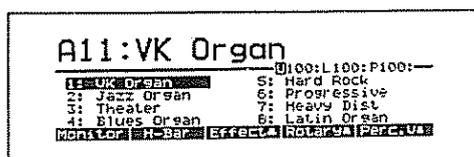
- Les lettres ou symboles entourés d'un rectangle se réfèrent aux noms des boutons de la façade (exemple PLAY : bouton PLAY).



- Quand deux boutons sont inscrits avec un «+» entre eux, cela signifie que vous devez tenir enfoncé le premier pendant que vous pressez le second. Suivez toujours attentivement l'ordre demandé.

Exemple EDIT+PATCH : Tenez enfoncé le bouton EDIT pendant que vous pressez le bouton PATCH.

- Lorsqu'un texte en gras est inscrit (exemple : **Monitor**), il se réfère à une case de sélection apparaissant dans l'afficheur. Pressez le bouton de fonction correspondant à cette case.



Boutons de fonction

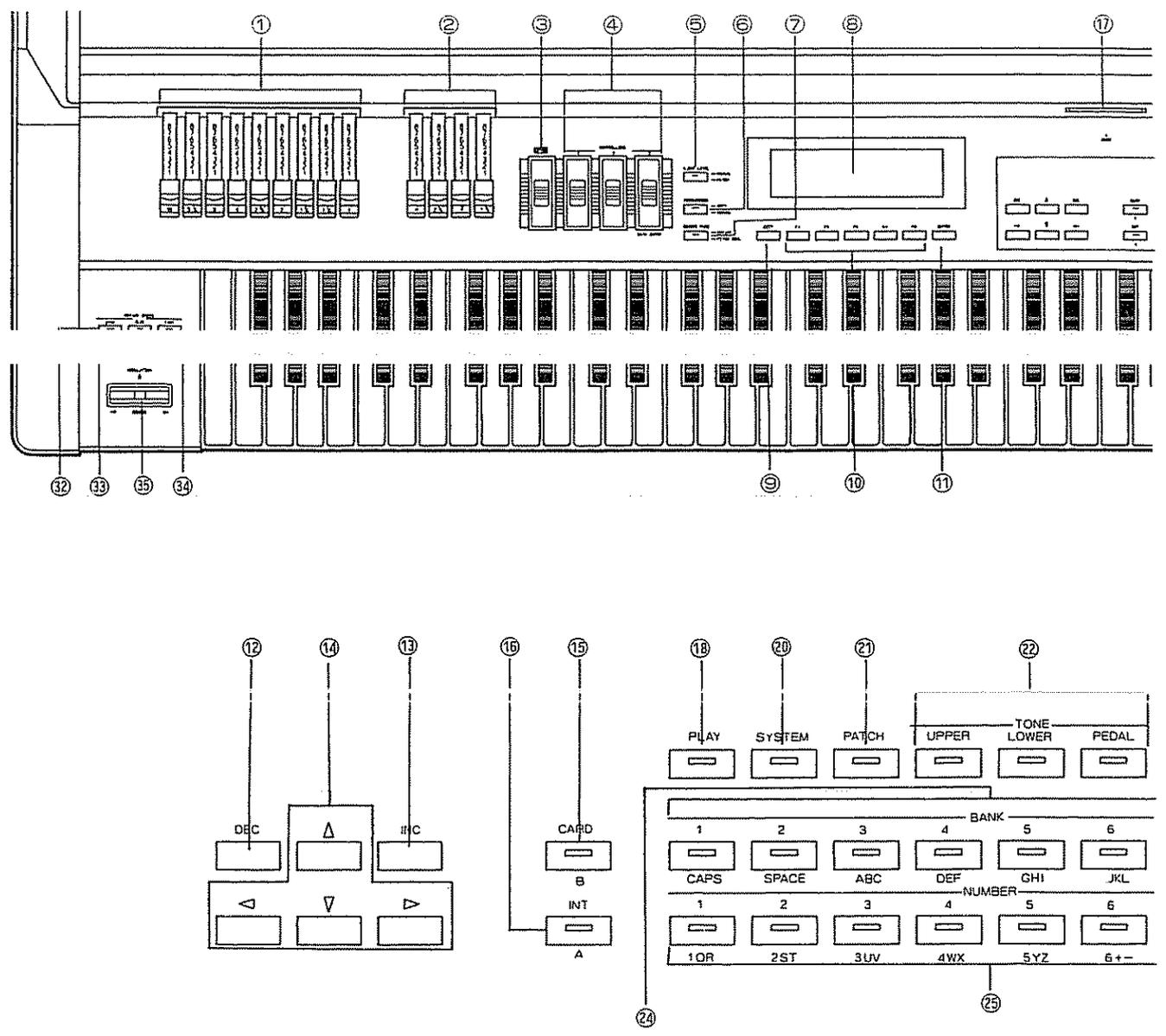
SOMMAIRE

INTRODUCTION	1	4. PROCEDURE DE BASE	34
CONCEPT	1	4-1 Mise sous tension	34
REMARQUES IMPORTANTES	2	4-2 Extinction	34
GUIDE D'EMPLOI DE CE MANUEL	3	4-3 Initialisation vocale (VOC BOOT)	35
CONVENTIONS EMPLOYEES	3	4-4 Sélection de Patch	36
DESCRIPTION EXTERNE	6	4-5 Déplacement des tirettes harmoniques	37
1. FAIRE LES CONNEXIONS	9	4-6 Mise en/hors service des effets	38
1-1 Précautions	9	4-7 Réglage du niveau d'une Partie	39
1-2 Connexion du VK-1000	10	4-8 Changement de sonorité sur un appareil externe	40
2. SURVOL DU VK-1000	13	4-9 Réglage du contraste de l'afficheur	41
2-1 La structure du VK-1000	13	4-10 Accord général (Master Tune)	42
■ Section module de sons	13	5. TABLEAU GUIDE	43
■ Section clavier de commande	13	5-1 Commande de hauteur	43
■ Section multi-effet	14	5-2 Commande de timbre	43
■ Patch	14	5-4 Commande de Zone	43
■ Tone	14	5-5 Commande de Patch	44
■ Source	16	5-6 Commande de son (Tone)	44
■ Tones et Patches	16	5-7 Commande des effets	44
2-3 Mémoire et aire temporaire	16	5-8 Commandes	44
■ Mémoire	16	5-9 Arrangement des paramètres	44
■ Aire temporaire	17	5-10 Commande MIDI	45
■ Une remarque sur l'édition	17	5-11 Autres fonctions utiles	45
2-4 Commandes	18	6. MANUEL DE REFERENCE	46
■ Clavier	18	6-1 Mode de jeu de Patch	46
■ Tirettes harmoniques	19	6-1-1 Comment agissent les boutons de fonction (F1 - F5) en écran de jeu	46
■ Levier Pitch bend/modulation	21	6-1-2 Monitor	47
■ Pédale d'expression	22	6-1-3 H-Bar (Harmonic Bar ou "tirettes harmoniques")	55
■ Commandes assignables	22	6-2 Mode de sortie MIDI	61
■ Boutons d'effet On/Off	23	6-2-1 EXT. UPPER Tx CH (canal de transmission pour la Zone Upper)	61
■ Boutons Stop/Slow/Fast de l'effet rotatif	23	6-2-2 EXT. UPPER Tx Pgm.Chg. (changement de programme transmis par la Zone Upper)	62
■ Boutons de fonction (F1 - F5)	24	6-2-3 EXT. LOWER Tx CH (canal de transmission MIDI de la Zone Lower)	62
3. INTERFACE UTILISATEUR	25	6-2-4 EXT. LOWER Tx Pgm. Chg. (changement de programme transmis par la Zone Lower)	63
3-1 Les 6 modes du VK-1000	25	6-3 Réglages du mode Système	64
3-2 Comment procéder à l'édition	28	6-3-1 Réglages de système (System Setting)	64
3-3 Comment utiliser l'afficheur	28	6-3-2 Réglages MIDI du système (System MIDI Setting)	65
■ Afficheur	28	6-4 Mode d'édition de Patch	67
■ Curseur	29	6-4-1 Keyboard (Paramètres de clavier)	67
■ Boutons curseur	29	6-4-2 Assignment PRM (Paramètres d'assignation)	71
3-4 Edition d'un paramètre	30		
■ Boutons INC/DEC	30		
■ Curseur Controller (curseur d'entrée de donnée ou Data Entry)	30		
■ Bouton Exit	30		
■ Bouton Enter	31		
3-5 Comment changer d'écran	31		
■ Boutons fonction	31		
■ Zones de fonction	31		
■ Ecran de menu	33		
■ Bouton Exit	33		

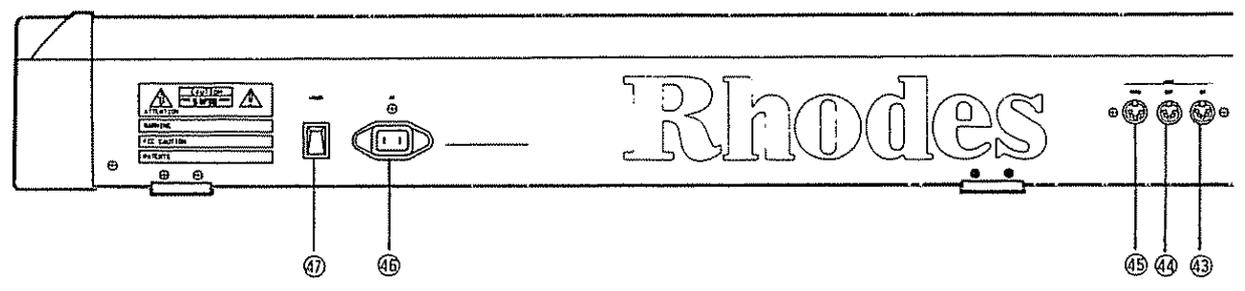
6-4-3 Part (Paramètres de Partie)	74	7. APPENDICE	114
6-4-4 Effect PRM (Paramètres d'effet)	77	7-1 Messages d'erreur	114
6-4-5 Names (Name Edit)	85	7-2 Mauvais fonctionnements	116
6-5 Mode d'édition de Tone	87	7-3 Réglages MIDI	118
6-5-1 Tone (édition de Tone)	88	7-4 Tableau des changements de commande	119
6-6 Mode d'écriture (Write)	94	MESSAGES EXCLUSIFS ROLAND	120
6-6-1 Write (Ecriture)	96	EQUIPEMENT MIDI	122
6-6-2 Copy (copie)	98	TABLEAU D'EQUIPEMENT MIDI	127
6-6-3 Initialize (Initialisation)	104	CARACTERISTIQUES	128
6-6-4 Backup (Sauvegarde)	108	INDEX	129

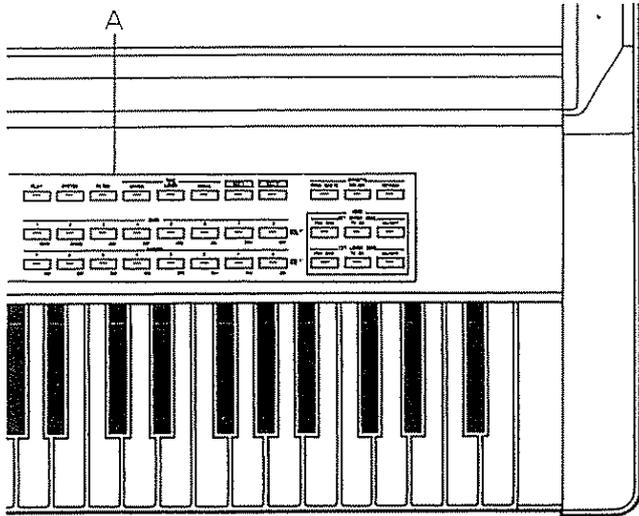
DESCRIPTION EXTERNE

[Face avant]



[Face arrière]





[1] Tirettes harmoniques de pieds
Permet le réglage du son d'orgue et des autres sons, offrant la création d'une grande variété de timbres

[2] Tirettes harmoniques de percussion
Permet le réglage des sonorités percussives. La percussion ajoute une portion d'attaque caractéristique des sonorités d'orgue.

[3] Curseur de volume général
Règle le volume général

[4] Curseurs de commande 1/2/3
Assignés à différentes fonctions, ils pilotent la source sonore interne de l'instrument ou une unité MIDI externe (en mode PLAY).
* En mode EDIT (édition), le curseur de commande 3 est utilisé comme curseur d'entrée de données pour modifier les valeurs assignées aux paramètres

[5] Commutateur de niveau de tirettes harmoniques (H/BAR LEVEL)
Sélectionne la façon dont les Patches sont produits. Quand il est allumé (MANUAL), les Patches sont produits en accord avec les réglages faits à l'aide des tirettes harmoniques de la façade. Quand il est éteint (PATCH), les Patches sont produits en accord avec les réglages stockés en mémoire.

[6] Commutateur Percussion (PERCUSSION)
Sélectionne le niveau des tirettes harmoniques. Quand il est allumé (SOFT), les tirettes harmoniques restent au niveau prévu. Quand il est éteint (NORMAL), le niveau des tirettes harmoniques est abaissé et le son de percussion devient plus présent. Dans les deux cas, le niveau de percussion reste le même.

[7] Commutateur (BENDER FUNC)
Détermine comment fonctionne le Bender. Quand il est allumé, le bender contrôle la vitesse de rotation. Quand il est éteint, il fonctionne comme un levier de pitch bend/modulation.

[8] Afficheur (LCD)
Affiche une grande variété d'informations utiles pour le fonctionnement et le déclenchement de l'unité. Rétro-éclairé. Il est facile à lire même sur les scènes les plus sombres.

[9] Bouton de sortie (EXIT)
Pressez-le lorsque vous désirez retourner au niveau supérieur ou annuler une procédure

[10] Boutons de fonction (F1-F5)
Servent à changer l'écran affiché. En écran de jeu (PLAY), ils fonctionnent comme des commutateurs de commande qui sélectionnent les fonctions qui leur sont assignées (page 46).

[11] Bouton de validation (ENTER)
Ne sert que lors de la procédure d'écriture (WRITE).

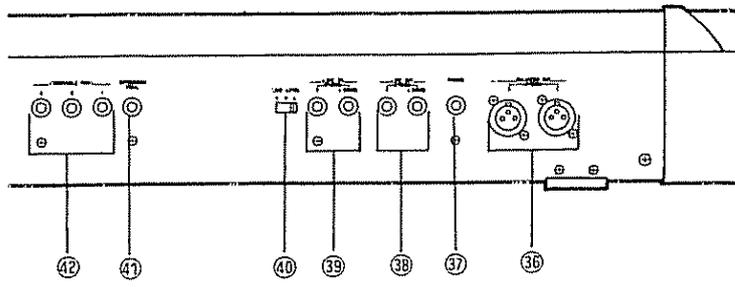
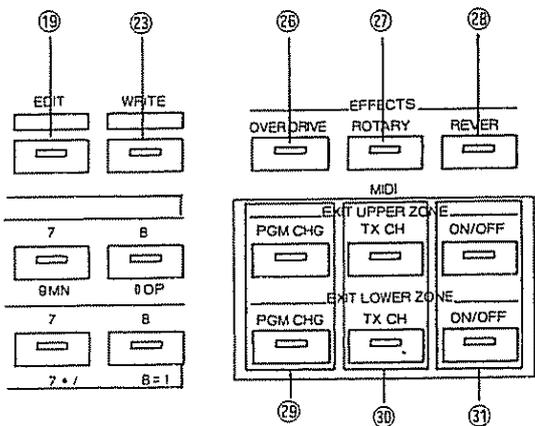
[12] Bouton de diminution (DEC)
Diminue la valeur d'une unité

[13] Bouton d'augmentation (INC)
Augmente la valeur d'une unité.

[14] Boutons du curseur
Déplacent le curseur de l'afficheur vers le haut/bas, gauche/droite.

[15] Bouton de carte (CARD)
Permet la lecture des Patches ou de Tones stockés sur une carte mémoire. De plus, il peut être pressé pour appeler les numéros de programme du groupe B (64-127).

[16] Bouton Interne (INT)
Permet de lire les Patches/Tones de la mémoire de l'instrument. De plus, on le presse pour obtenir les numéros de programme du groupe A (0-64).



DESCRIPTION EXTERNE

[17] Fente pour carte mémoire

Permet l'insertion des cartes mémoire.

[18] Bouton Play

Fait passer l'unité en mode de jeu (Play).

[19] Bouton Edit

Tenez enfoncé ce bouton pendant que vous pressez le bouton désiré pour passer en mode d'édition de l'article choisi.

[20] Bouton System

Permet d'obtenir le mode de réglage de système.

[21] Bouton Patch

Pressez-le pour appeler un Patch.

[22] Boutons de sélection de Tone (Upper/Lower/Pedal)

Lorsque que vous sélectionnez un Tone, vous devez presser le bouton de la Partie correspondante.

[23] BOUTON WRITE

Sert à sélectionner le mode d'écriture (Write).

[24] Boutons Bank

Servent à sélectionner la banque d'un Patch ou d'un Tone (1 - 8) ou à déterminer le canal MIDI ou le numéro de programme.

[25] Boutons Number

Servent à sélectionner le numéro d'un Patch ou d'un Tone (1 - 8) ou le canal MIDI ou encore le numéro de programme.
* Lorsque vous éditez un nom, les boutons Bank/Number permettent de sélectionner les lettres désirées.

[26] Bouton Overdrive On/Off

Met en ou hors service l'effet Overdrive (Saturation).

[27] Bouton Rotary On/Off

Met en ou hors service l'effet rotatif (Rotary).

[28] Bouton Reverb On/Off

Met en ou hors service l'effet Reverb.

[29] Boutons de changement de programme (PGM CHG)

Pressez et allumez le bouton lorsque vous désirez envoyer des changements de programme à un module de son, que ce soit sous le contrôle de la Zone externe Upper ou de la Zone externe Lower.

[30] Canal de transmission MIDI (TX CH)

Lorsque ce bouton est pressé et donc allumé, vous pouvez changer le canal MIDI sur lequel sont émis les messages MIDI.

[31] Boutons On/Off de Zone externe (Lower et Upper)

Sélectionnent la commande ou non de tout module de son externe par les Zones externes (Upper/Lower).
ON (Diode allumée). La Zone externe (Upper/Lower) sera en liaison avec le module de son externe.
OFF (Diode éteinte). La Zone externe (Upper/Lower) n'est pas en liaison avec le module de son externe. Très utile pour supprimer un son produit à l'extérieur pour vérifier ce qui est joué par un instrument en particulier.

[32] Bouton Stop de l'effet rotatif

Stoppe la rotation de l'effet rotatif.

[33] Bouton SLOW de l'effet rotatif

Sélectionne la vitesse de rotation lente.

[34] Bouton FAST de l'effet rotatif

Sélectionne la vitesse rapide de rotation.

[35] Bender (Pitch Bend/Levier de modulation)

Ordinairement, ce levier sert à monter ou baisser la hauteur et à piloter l'intensité de modulation.
Quand à la fois le commutateur Bender et le bouton Rotary sont enfoncés, le Bender sert à changer la vitesse de rotation.

[36] Prise de sortie symétrique (G/D)

Permet la connexion de prises de type XLR (XLR-3-31).

[37] Prise pour écouteur (Phones)

Permet la connexion d'écouteurs stéréo.

[38] Prises de sortie ligne (G(MONO)/D)

Permet une sortie audio asymétrique.

[39] Prise d'entrée audio (G(MONO)/D)

Les signaux audio arrivant à ces prises "Line In" sont mélangés avec les signaux produits par l'instrument puis produits par à la fois les sorties symétriques et asymétriques.

Les niveaux de sortie sont les suivants :

L: -20 dBm (niveau d'entrée audio)
M: -10 dBm (niveau d'entrée instrument)
H: +4 dBm (niveau d'entrée pour équipement audio professionnel)

[41] Prises pour pédales d'expression

Permet la connexion d'une pédale d'expression (EV-5/10, optionnelle). Une pédale d'expression pilotera le volume général du VK-1000.

[42] Prises assignables pour pédale (1/2/3)

Ces trois prises de commande permettent la connexion de pédales commutateurs (DP-2R/5R, FS-5U, optionnelles) ou de pédales d'expression (EV-5/10, optionnelles). Elles peuvent alors servir à piloter au pied une grande variété de fonctions qui peuvent être assignées selon vos désirs.

[43] Prise MIDI IN

Accepte les données MIDI externes.

[44] Prise MIDI OUT

Transmet les données MIDI de l'unité.

[45] Prise MIDI THRU

Transmet une copie de toutes les données arrivant en MIDI IN.

[46] Prise d'alimentation

Pour vous relier au secteur, utilisez le cordon d'alimentation fourni.

[47] Commutateur de mise sous tension

1. FAIRE LES CONNEXIONS

1-1 Précautions

Cet instrument ne peut pas être utilisé en se contentant de mettre l'appareil sous tension. Il doit d'abord être connecté correctement à l'aide des articles référencés ci-dessous

■ Amplificateur et haut-parleurs

Le VK-1000 n'est pas équipé d'amplificateur, ni de haut-parleurs. Pour cette raison, vous devrez utiliser un système d'amplification indépendant tel qu'un amplificateur et haut-parleurs. Si vous désirez un son encore plus imposant, un ampli pour clavier ou une sonorisation seront nécessaires.

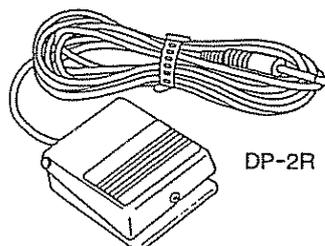
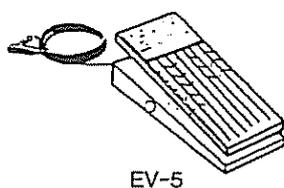
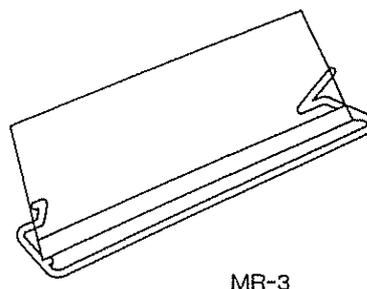
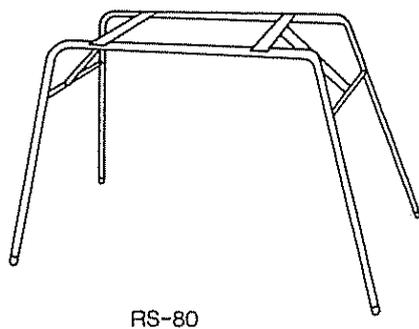
■ Connexion des câbles

Un câble audio (PJ-1M) est fourni avec l'unité, toutefois, pour tirer pleinement partie du VK-1000, nous vous suggérons d'utiliser deux câbles audio (optionnellement disponibles: PJ-1M, etc.), et d'utiliser une sortie stéréo.

Par contre, lors de la connexion avec des appareils employant des entrées symétriques, telles que des tables de mixage, utilisez des câbles symétrisés (optionnels: DRC-5) qui utilisent des prises XLR.

■ Accessoires optionnels pour le VK-1000

Vous pouvez utiliser des accessoires supplémentaires tel qu'un stand (RS-80), un pupitre (MR-3), une pédale d'expression (EV-5/EV-10) ou une pédale commutateur (DP-2R/DP-6R) pour une interprétation encore plus facile.



1. FAIRE LES CONNEXIONS

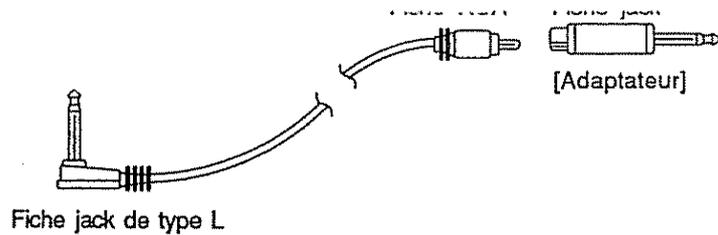
1-2 Connexion du VK-1000

Avant de faire toute connexion, assurez-vous que tous les appareils sont éteints. Si vous faites des connexions alors qu'un des appareils est allumé, les haut-parleurs ou les autres appareils peuvent être endommagés.

 Pour les applications MIDI, voir "Réglages MIDI" (p.118).

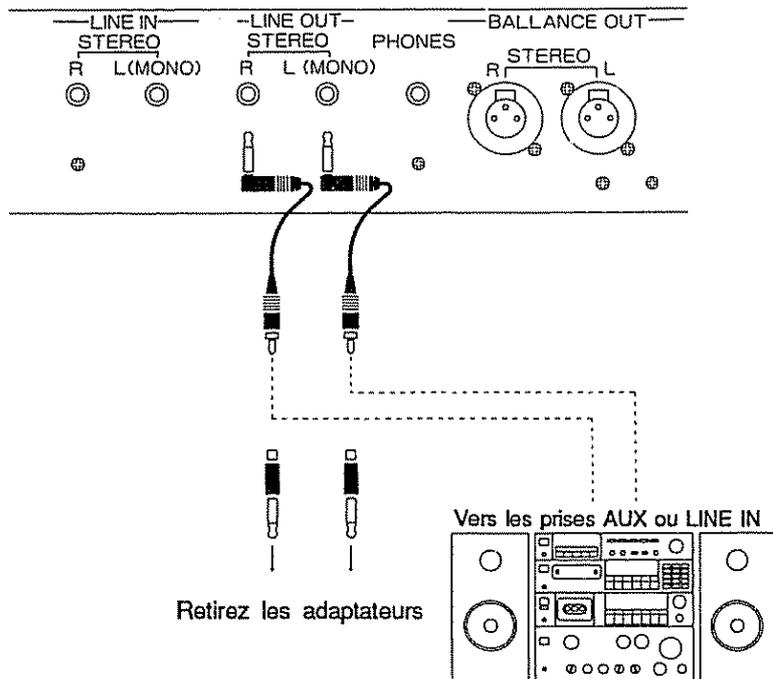
[Équipement audio]

Vous pouvez faire jouer le VK-1000 au travers de votre chaîne stéréo personnelle. Retirez l'adaptateur du câble fourni (PJ-1M) et connectez le VK-1000 aux prises AUX IN ou LINE IN (RCA ou CINCH) servant à l'entrée dans votre amplificateur audio.



- Le câble fourni à la fois une fiche RCA et un adaptateur jack.

Connectez la sortie Line Out à l'arrière du VK-1000 à la prise d'entrée (par exemple AUX IN ou LINE IN) de votre amplificateur ou de votre lecteur radio cassette. Pour une sortie Mono, ne connectez que la prise L (MONO).

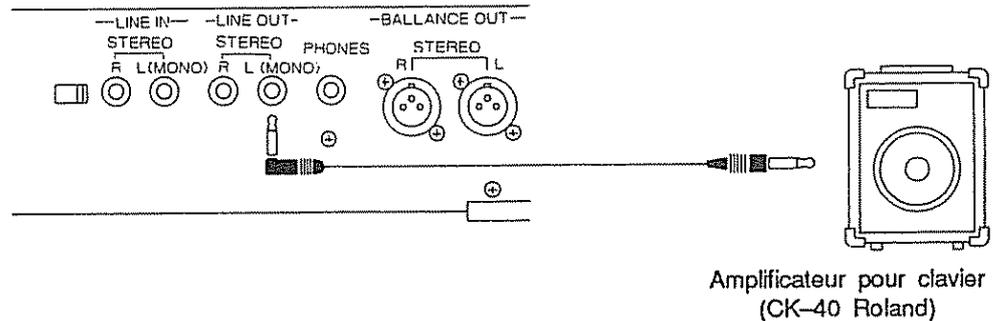


 Quand vous utilisez une chaîne personnelle avec le VK-1000, veillez à ne pas endommager le haut-parleur en employant un niveau de volume excessif.

[Amplificateur pour clavier]

Connectez le VK-1000 à un amplificateur pour clavier à l'aide du câble PJ-1M. Dans ce cas, ne retirez pas l'adaptateur de ce dernier.

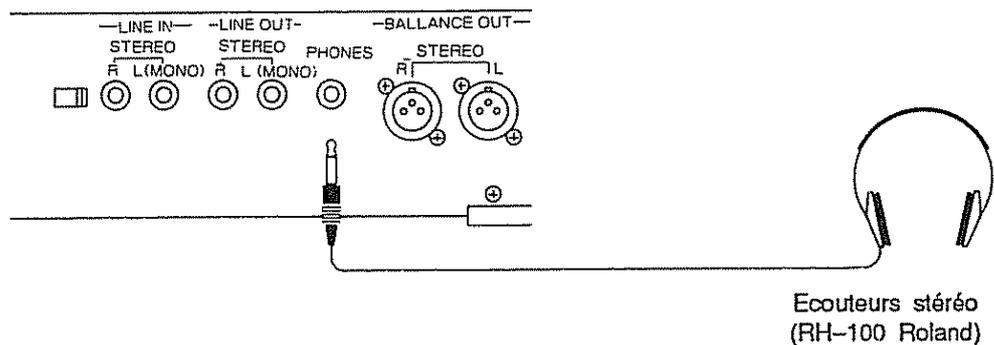
Reliez la prise Line Out (sortie) en face arrière du VK-1000 à la prise d'entrée de l'amplificateur pour clavier. Pour sortir un signal mono, n'employez que la sortie L (MONO).



- * Pour obtenir les meilleurs résultats avec votre appareil, l'utilisation d'un ampli spécifiquement destiné aux claviers (ou de tout autre système large bande) est recommandé.

[Ecouteurs]

Lorsque vous utilisez les écouteurs (RH-12/RH-100: optionnels), connectez-les à la prise Phones en face arrière du VK-1000. Réglez le volume d'écoute au casque avec le volume général.

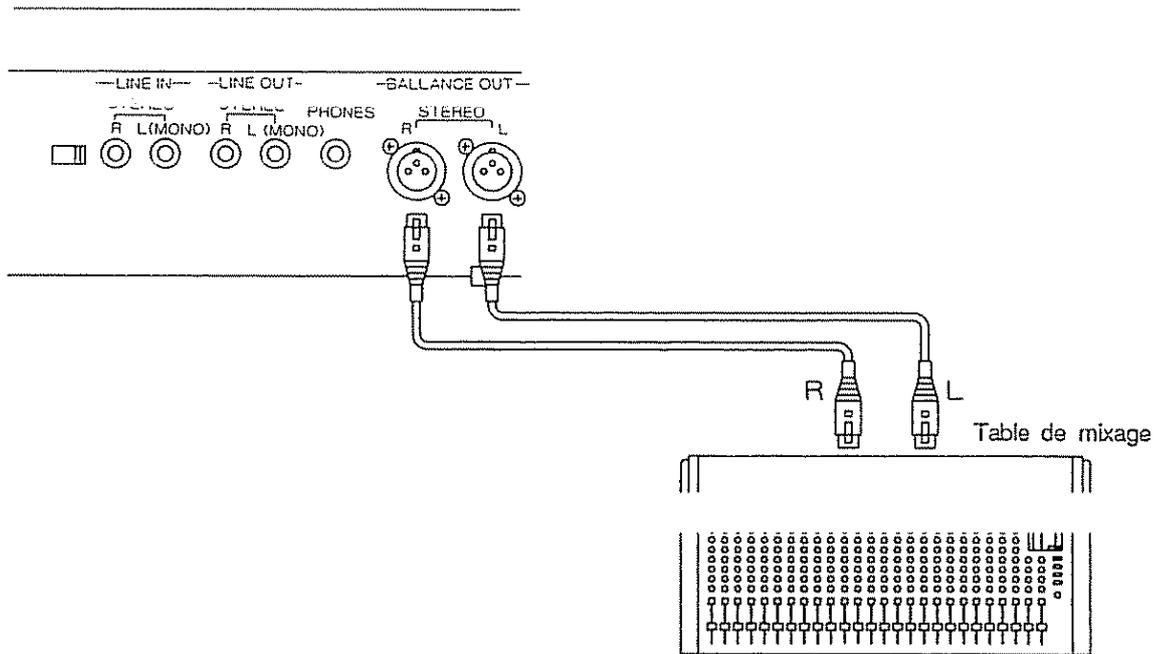


- 🎵 Assurez-vous d'utiliser des écouteurs stéréo. L'utilisation d'écouteurs mono peut endommager l'appareil.

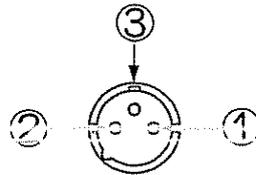
[Sonorisation]

Puisque le VK-1000 dispose de sorties symétriques (type XLR) aussi bien que de sorties ligne standard (asymétriques) en jack, il peut être connecté à un système de sonorisation ayant des entrées symétriques. Le câble symétrique est par nature plus résistant et plus hermétique au bruit externe induit. De plus, ces sorties disposent du mécanisme de blocage verrouillant la fiche lorsqu'elle est insérée.

1. FAIRE LES CONNEXIONS



 L'assignation des broches des prises XLR est la suivante:

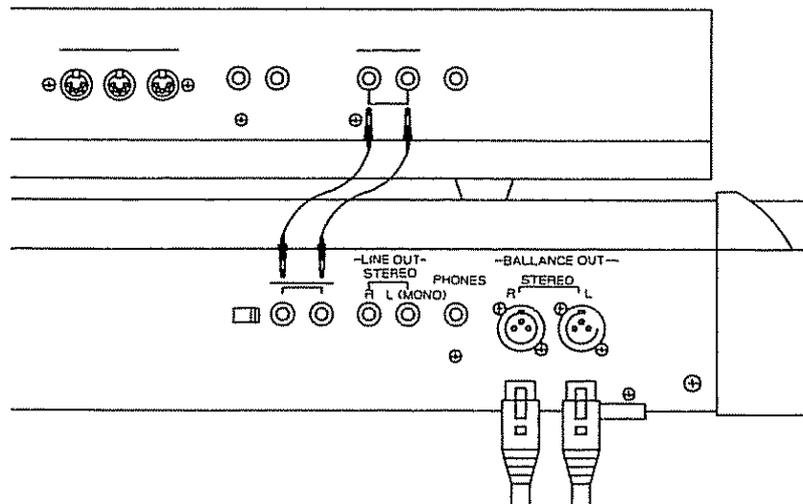


- 1: Terre (Masse)
- 2: Point froid
- 3: Point chaud

Avant de faire toute connexion, vérifiez la compatibilité de l'assignation des broches avec tous les autres appareils.

[Clavier externe]

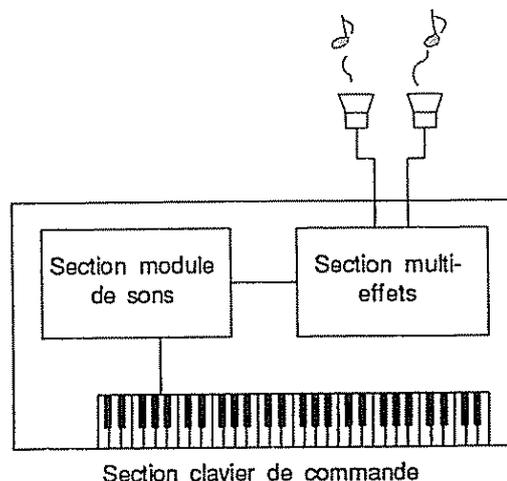
La face supérieure du VK-1000 est conçue pour recevoir un autre clavier (tel qu'un Rhodes model 660 ou model 760). Quand le VK-1000 reçoit un des signaux émis par un clavier connecté grâce aux prises d'entrée Line In, ces signaux sont mélangés avec le propre signal du VK-1000 puis produits par les sorties symétriques (les mêmes signaux sont produits par les jacks de sortie Line Out, par conséquent, la connexion en face arrière sera très simple).



2. SURVOL DU VK-1000

2-1 La structure du VK-1000

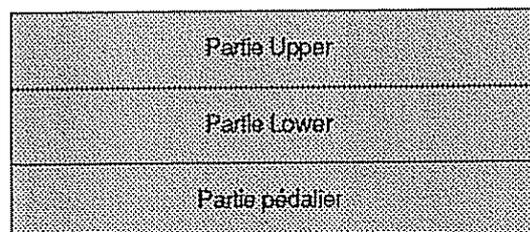
Le VK-1000 est composé des trois sections suivantes:



■ Section module de sons

C'est un module de sons multi-timbral à trois parties qui utilise le système de SA réglable (Adjustable SA). Le fait de disposer de ces parties en mode multi-timbral vous permet d'utiliser le module de sons comme trois modules de son indépendants.

Les trois Parties sont nommées Upper, Lower et Pedal, et peuvent être pilotées indépendamment en réglant pour chacune d'elle un canal MIDI différent pour que chaque Partie reçoive des messages MIDI spécifiques.



Module de sons multi-timbral

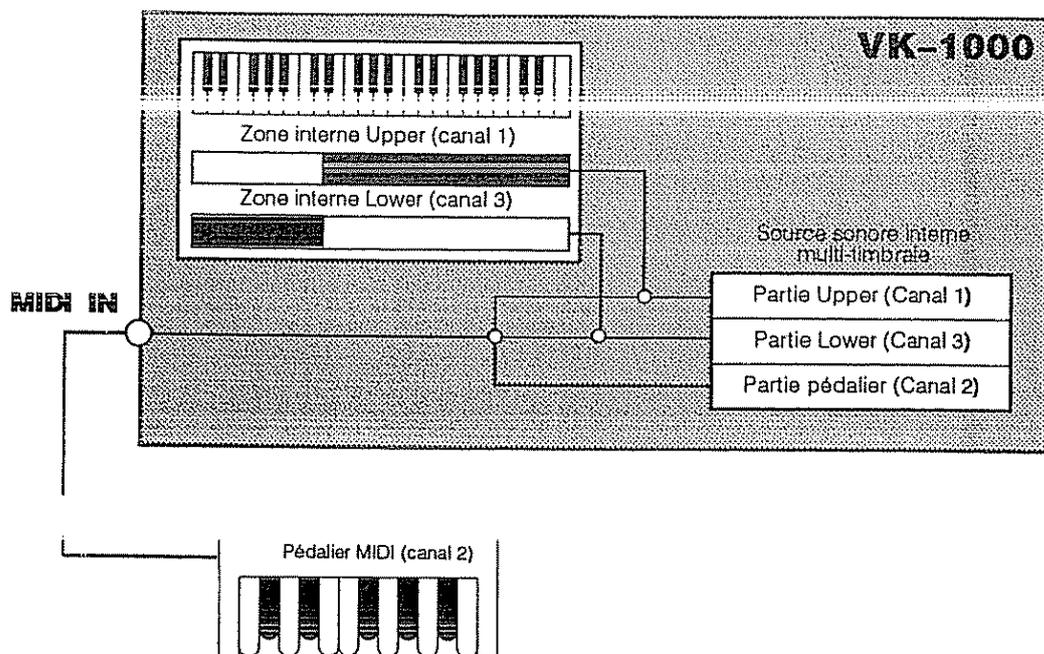
La section module de sons du VK-1000 peut être utilisée comme trois modules de son indépendants. Comme un module de sons autonome, chaque Partie peut jouer un sonorité indépendamment pendant que l'autre joue d'une autre sonorité, exactement comme avec trois modules de son indépendants.

■ Section clavier de commande

Cette section vous permet de fixer différentes tessitures (Zones) pour piloter non seulement les Parties du module de sons interne mais également des modules de sons externe.

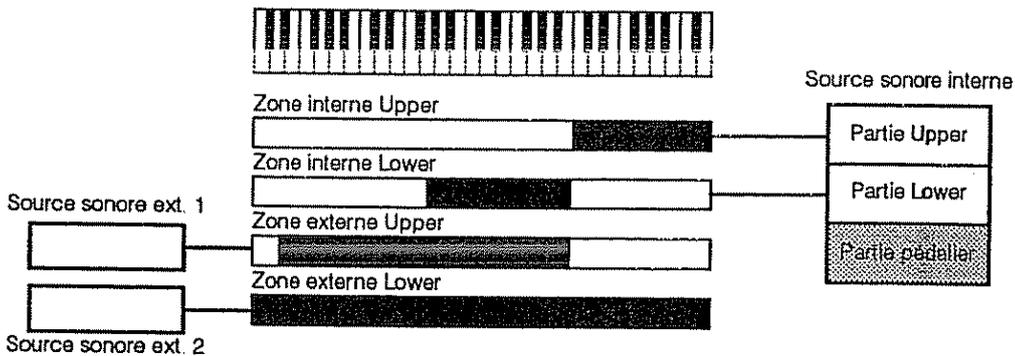


Jusqu'à quatre Zones différentes peuvent être réglées sur le clavier de commande. Deux d'entre elles (Zone Upper interne et Zone Lower interne) servent au module de sons interne.



La Partie pédalier ne peut être pilotée que par des messages MIDI externes (qui ne peuvent être émis par les Zones Internes du clavier du VK-1000).

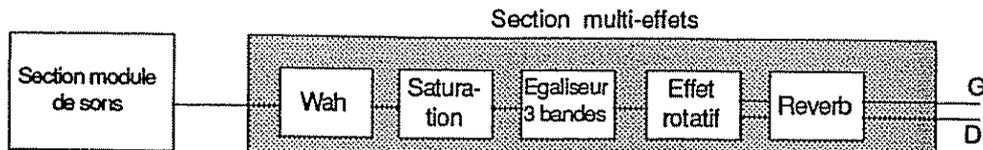
Les deux autres Zones (Zone Upper externe et Zone Lower externe) servent à la commande de modules de sons externes.



La Partie pédalier ne peut être pilotée que par des messages MIDI externes.

■ Section multi-effet

Le VK-1000 comprend cinq processeurs d'effets indépendants contrôlés numériquement: Wah Wah, Overdrive (saturation), Egaliseur trois bandes, Effet rotatif et Reverb. Ces effets ne peuvent être utilisés qu'avec la source sonore interne. L'effet rotatif comprend plusieurs autres types en plus de l'effet Revo, tels que Phaser et Flanger. La Reverb peut servir également de Delay à retards stéréo multiples. Toutefois, vous ne pouvez pas utiliser deux types d'effet appartenant au même groupe simultanément, comme par exemple Revo et Phaser. Les paramètres de la section Multi-effet peuvent être réglés indépendamment pour chaque Patch et par conséquent peuvent être stockés comme paramètres de son du Patch.



2-2 Structure du son

■ Patch

Un Patch est la combinaison des paramètres de chaque section – Section source de son, Section clavier de commande et Section multi-effet

64 Patches différents peuvent être stockés en mémoire interne et sur une carte mémoire. Avec une carte mémoire insérée dans la fente Memory Card, vous pouvez accéder à 128 Patches depuis la façade du VK-1000.

Un ensemble de 64 Patches est appelé un Groupe. Un Patch peut être sélectionné soit dans le Groupe interne (Group A) soit dans le Groupe de la Carte (Group B). Les Patches de chaque groupe sont organisés en huit banques (Bank), chacune ayant huit numéros (Number) pour un total de 64 Patches (8x8).

Groupe interne (Groupe A)

Number \ Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	9	10	11	12	13	14	15	16
3	17	18	19	20	21	22	23	24
4	25	26	27	28	29	30	31	32
5	33	34	35	36	37	38	39	40
6	41	42	43	44	45	46	47	48
7	49	50	51	52	53	54	55	56
8	57	58	59	60	61	62	63	64

+

Groupe carte (groupe B)

Number \ Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
1	65	66	67	68	69	70	71	72
2	73	74	75	76	77	78	79	80
3	81	82	83	84	85	86	87	88
4	89	90	91	92	93	94	95	96
5	97	98	99	100	101	102	103	104
6	105	106	107	108	109	110	111	112
7	113	114	115	116	117	118	119	120
8	121	122	123	124	125	126	127	128



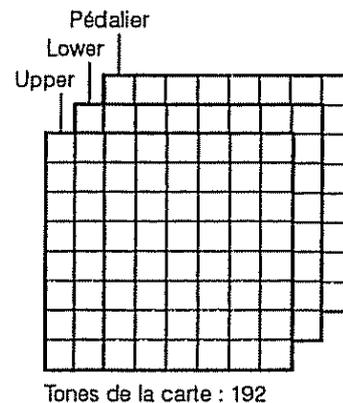
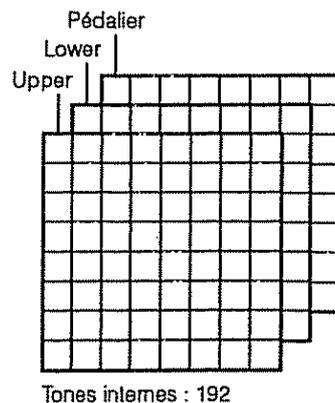
Dans l'afficheur, les Patches de la mémoire interne et de la carte mémoire peuvent être distingués par les lettres A et B (respectivement).

Pour sélectionner un Patch, pressez d'abord INT ou CARD puis le bouton Bank 1-8 approprié et ensuite le bouton Number 1-8 voulu.

Group... Interne (A)/Carte (B)
Bank... 1-8
Number... 1-8

■ Tone

Un Tone est le bloc dans lequel vous réglez les paramètres concernant le son de chaque Partie afin de déterminer le timbre. Jusqu'à 64 Tones différents peuvent être stockés dans chaque Partie pour un total de 192 Tones en mémoire interne et de 192 sur carte mémoire.



2 SURVOL DU VK-1000

 Dans l'afficheur, les Tones de la mémoire interne et de la Carte mémoire peuvent être distingués respectivement par les lettres A et B. Les Tones de chaque Partie peuvent être distingués par U (Upper)/L(Lower)/P(Pedal).

Par exemple: "B: L 24" correspond au Tone numéro 24 de la Partie Lower sur la carte mémoire.

■ Source

La Source est une des 8 formes d'onde différentes servant de base à la création de Tones. C'est donc la sélection de Source qui est la décision la plus importante lors de la création.

ORGAN 1	(Orgue électrique de type mécanique)
ORGAN 2	(Orgue électrique de type mécanique)
PIPE ORGAN	(Orgue à tuyaux de type positif)
.....
SOLO	(son de synthétiseur pour une interprétation solo)
E PIANO	(Piano électrique Rhodes)
VIBRAPHONE	
CHIME	(Carillon)

■ Tones et Patches

Un Tone est l'unité de base du son. Un Patch est fait de Tones et de paramètres pilotant le jeu et déterminant comment un Tone devra être reproduit, par exemple, la tessiture désirée, comment utiliser le processeur multi-effet, etc.. En d'autres termes, en sélectionnant un Patch, vous pouvez faire jouer les Tones inclus dans ce patch dans les meilleures conditions de jeu possibles. Lorsque vous copiez un Patch, les trois Tones qui le composent et les fonctions de commande de jeu déterminées pour chaque Tone seront également copiés.

- * **Le Tone de chaque Partie tel qu'il est écrit dans un Patch n'est pas un nom ou un numéro, mais tout simplement les données de programmation de ce Tone.**

Un Tone peut être assigné à la fois à la Partie Upper, à la Partie Lower ou la Partie pédalier. Il est possible de copier un Tone dans le groupe d'une même Partie et de l'utiliser dans plus d'un Patch. Par exemple, vous pouvez utiliser un son de basse seul ou avec une sonorité d'orgue à tuyaux simultanément dans des Zones de clavier différentes, ou bien vous pouvez encore mélanger (mixer) ce son avec un son solo, par exemple.

2-3 Mémoire et aire temporaire

Le VK-1000 a deux types de mémoire différents – la mémoire permanente qui retient les données même après que l'appareil ait été éteint et la mémoire temporaire, qui ne retient les données que tant que l'appareil est allumé. Cela étant, la mémoire est l'emplacement dans lesquels les données sont écrites alors que l'aire temporaire est celle dans laquelle sont appelées les données depuis la mémoire pour être reproduites ou éditées.

■ Mémoire

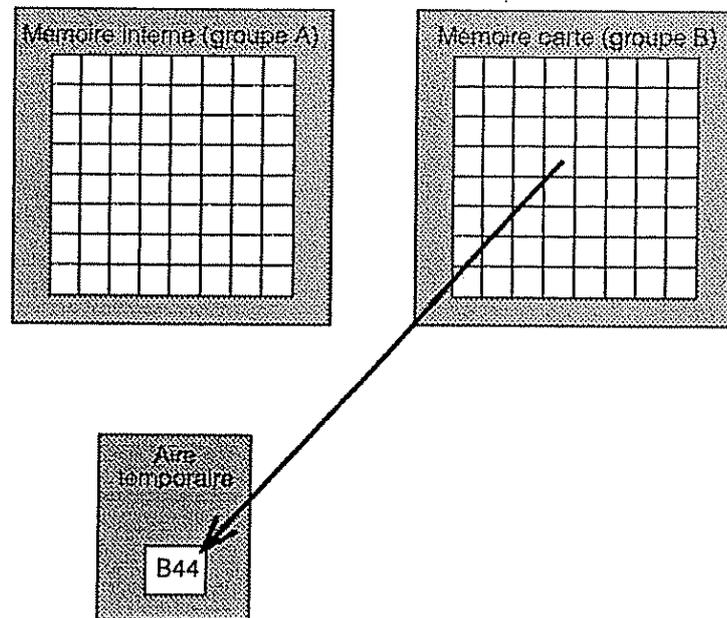
La mémoire est l'emplacement dans lequel les données sont préservées même après que l'appareil ait été éteint. Le VK-1000 a deux aires mémoire, la mémoire interne (INT) et la mémoire de carte (CARD).

- * **Quand il n'y a pas de carte mémoire connectée à la fente prévue à cet effet, seule la mémoire interne est disponible et par conséquent, vous avez à votre disposition 64 Patches.**

■ Aire temporaire

Le VK-1000 ne vous permet pas d'éditer ou de faire jouer directement les données de Patch écrites (stockées) dans la mémoire interne ou la mémoire de carte. Pour éditer ou faire jouer un Patch, une copie de ces données doit être appelée dans l'aire temporaire.

Le fait de sélectionner un Patch fait se copier les données de la mémoire dans l'aire temporaire d'une façon totalement transparente. L'aire temporaire, toutefois, ne peut conserver qu'un seul patch à la fois. Par conséquent, le Patch actuellement présent dans l'aire temporaire sera effacé lorsqu'un nouveau Patch sera sélectionné. Le fait de changer les Patches les uns après les autres lors du jeu consiste en fait à copier de nouvelles données à la place de données précédentes et ainsi de suite d'aussi nombreuses fois que vous changez de son.



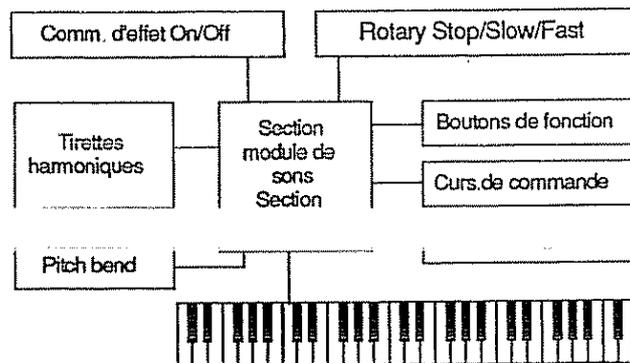
■ Une remarque sur l'édition

L'édition de données dans l'aire temporaire n'affecte pas les données source de la mémoire. Ce que nous devons retenir est que les données de l'aire temporaire sont remplacées chaque fois que vous appelez un nouveau Patch. Par conséquent, même si vous créez un Patch que vous aimez beaucoup, il sera effacé au moment où vous éteindrez l'appareil ou lorsque vous sélectionnerez un autre Patch. Pour éviter d'effacer des données que vous avez réglées à votre goût, prenez pour habitude d'utiliser la procédure d'écriture totale chaque fois que vous créez de nouvelles données.

- * **Les paramètres de mode système (voir page 64) ont été directement écrits dans le logiciel système du VK-1000. Par conséquent, vous n'avez pas besoin de les écrire (elles sont retenues même après extinction de l'appareil).**

2-4 Commandes

Une commande est un appareil qui envoie en temps réel au module de sons les informations de jeu créées par l'interprète, augmentant ainsi les possibilités d'interprétation. Vous pouvez régler la façon dont chaque commande fonctionnera avec les paramètres de fonction. Les commandes peuvent non seulement piloter le module de sons interne mais également tout module de sons MIDI externe. Vous pouvez écrire les réglages des paramètres de fonction dans un Patch.



Remarque

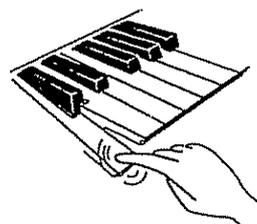
L'assignation des commandes de chaque Patch a été pré-programmée en usine. La fonction de chaque commande (et l'effet qui en résulte) est réglée différemment en fonction du type de son et par conséquent peut varier selon le Patch sélectionné ou même n'avoir aucun effet.

■ Clavier

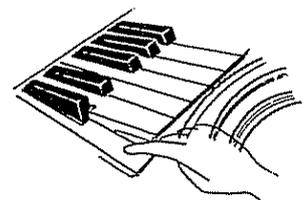
Le clavier de 76 notes peut être divisé en différentes Zones vous permettant de déclencher différents sons, à l'aide de notes différentes sur le clavier.

● Dynamique

La dynamique de jeu change le volume ou le timbre du son en fonction de la force avec laquelle vous enfoncez les touches du clavier.



Pressez doucement pour obtenir un son faible



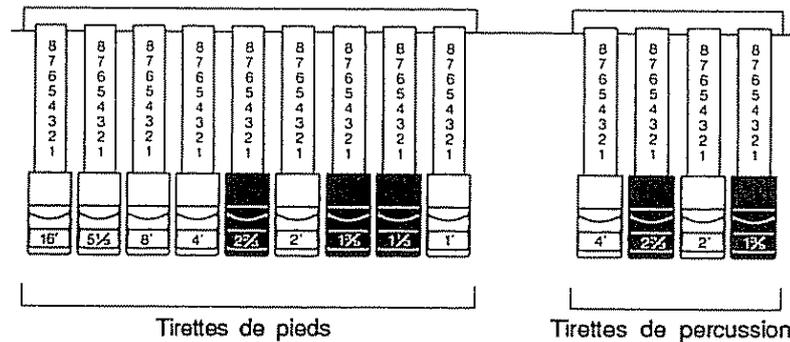
Pressez fortement pour obtenir un son fort

Une courbe de dynamique différente peut être assignée à chaque Zone. En mélangeant deux Zones ayant des réglages de courbe dynamique différents, deux sonorités peuvent être au choix appelées en fonction de la force de votre jeu

■ Tirettes harmoniques

Ces tirettes fonctionnent de façon similaire aux pistons d'un orgue à tuyaux. En tirant et en poussant chaque tirette, différentes sonorités peuvent être produites. Il y a deux types de tirettes harmoniques, les tirettes de pieds et les tirettes de percussion.

Les tirettes sont numérotées de 1 à 8, chiffres qui représentent les réglages possibles pour chaque tirette.

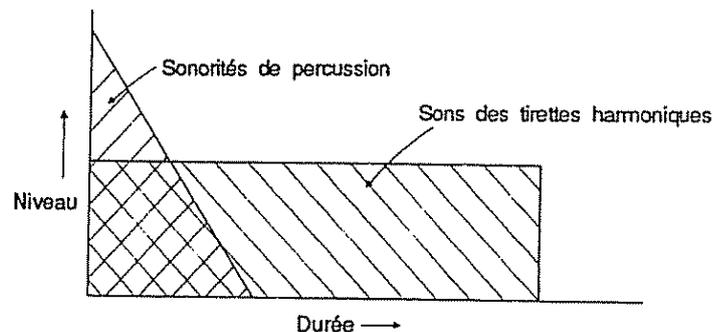


Tirettes de pieds

Chacune des 9 tirettes de pieds représente une hauteur différente. En poussant et tirant ces tirettes vous pouvez créer la sonorité de base.

Tirettes de percussion

Les sonorités de percussion sont entendues très tôt dans le son et disparaissent rapidement alors que le son des tirettes harmoniques reste tant que les touches sont enfoncées.

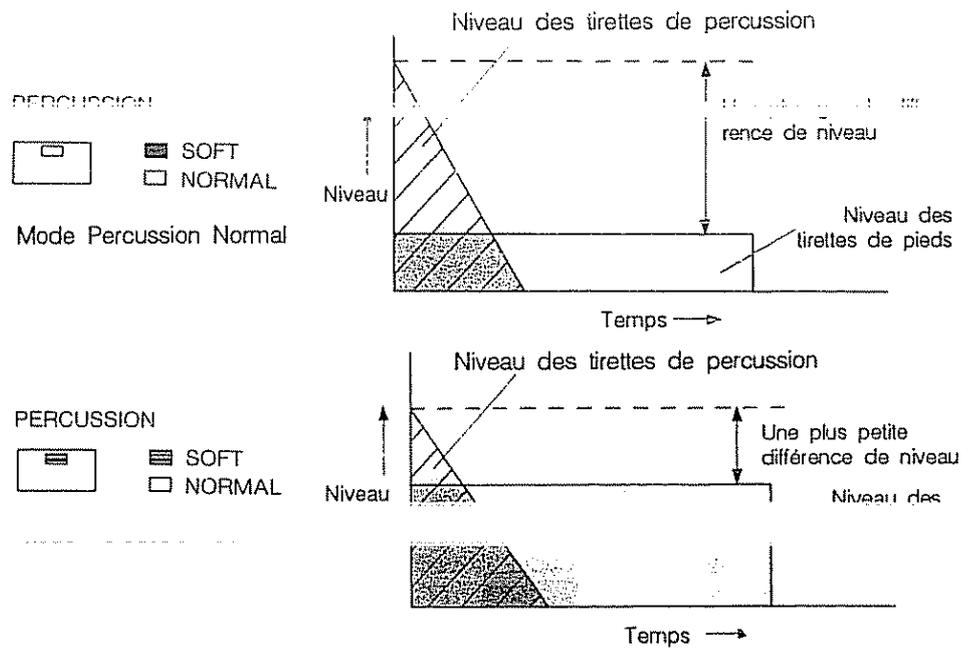


En ajoutant des sonorités des tirettes de percussion aux sonorités de tirettes harmoniques, un son plus claquant peut être obtenu.

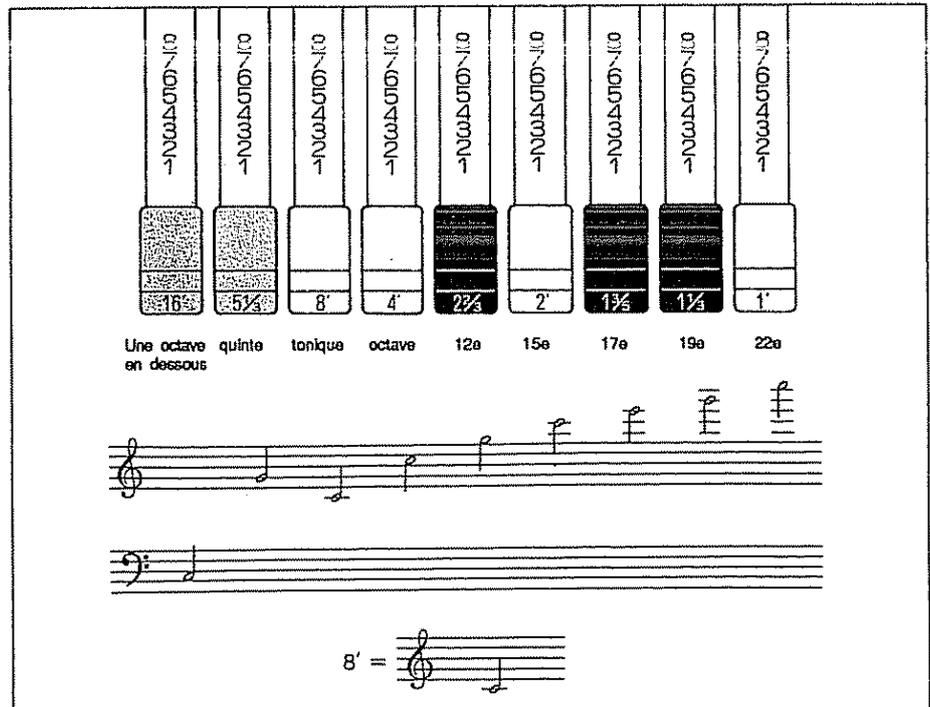
 Presser **PERCUSSION** passera le VK-1000 en mode de percussion douce ou "Soft" (la diode sera allumée). Ce mode augmente le niveau produit par les tirettes harmoniques de pieds.

Presser **PERCUSSION** à nouveau fera passer le VK-1000 en mode Percussion normal (la diode sera éteinte ce qui correspond au mode "Normal"). Ce mode diminue le niveau de production des tirettes harmoniques de pieds sans changer le niveau des tirettes de percussion. Dans ce mode, la composante percussive de la sonorité totale est accentuée.

2. SURVOL DU VK-1000



Ce qui suit donne la relation de hauteur entre les têtes harmoniques (cette relation de hauteur s'applique aux sonorités Organ 1 et Organ 2).



- * La relation de hauteur peut être aisément identifiée en déplaçant chaque tige harmonique pendant que vous tenez enfoncé le do médian.

Chaque tirette harmonique a les caractéristiques suivantes

Blanche (8', 4', 2', 1')

La tirette blanche de l'extrême gauche (8') donne la hauteur de base. La hauteur augmente par paliers d'une octave de la tirette de 8' sur la gauche à la tirette 1' sur la droite. En accentuant le contenu harmonique à l'aide de ces tirettes, vous pouvez rendre le son plus brillant.

Noir (2^{23'}, 1^{35'}, 1^{13'})

Ces harmoniques sont plus élevées que la hauteur standard, respectivement d'une octave plus une quinte, deux octaves plus une quinte, deux octaves plus une tierce et deux octaves plus une quinte.

Brun (16', 5^{13'})

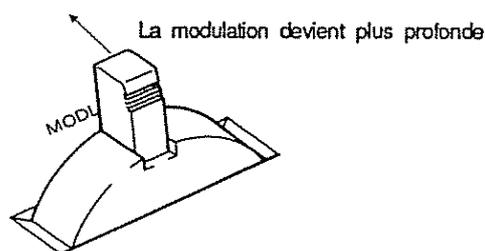
La tirette harmonique de 16' est située une octave au dessous de la hauteur normale alors que la tirette de 5^{13'} est plus élevée d'une quinte. Ces deux tirettes enrichissent le son.

Remarque:

Chaque tirette est identifiée par un nombre de pieds dont l'explication remonte aux orgues à tuyaux traditionnels. La longueur du tuyau associée à chaque touche est normalement de 8 pieds (quand le tuyau est ouvert). Quand la longueur du tuyau est divisée par deux, la hauteur se situe une octave au-dessus alors que lorsque la longueur du tuyau est multipliée par deux, la hauteur se situe une octave au-dessous. Par conséquent, 16' (seize pieds) donne une octave inférieure, 4' crée une octave supérieure et 2' crée une hauteur située deux octaves au-dessus de la hauteur de 8'.

■ Levier Pitch Bend/Modulation

Déplacer le levier Pitch Bend/Modulation change la hauteur dans un sens ou dans l'autre ou permet de créer certains effets. Le levier Pitch Bend retourne toujours à sa position centrale dès qu'il est relâché.



← La hauteur est abaissée La hauteur est augmentée →

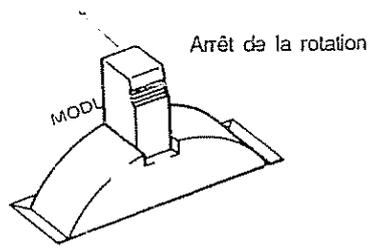
Amener le levier à sa position droite extrême augmente la hauteur et l'amener vers la gauche fait baisser la hauteur. De plus, presser le levier vers l'avant crée un effet de modulation.



L'intensité du changement de hauteur ou de la modulation dépend de la façon dont est réglé chaque Patch.

2 SURVOL DU VK-1000

Si vous pressez BENDER FUNC (l'indicateur s'allume), le levier Pitch Bend/Modulation peut servir à changer la vitesse de l'effet rotatif

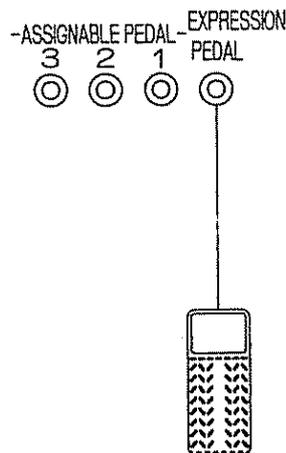


← La vitesse est abaissée La vitesse est augmentée →

Le levier incliné à l'extrême droite sélectionne la vitesse élevée et le levier incliné à l'extrême gauche sélectionne la vitesse basse. Le fait de pousser le levier vers l'avant stoppe l'effet rotatif.

■ Pédale d'expression

En connectant une pédale d'expression (EV-5 ou EV-10: optionnelle) à la prise Expression Pedal à l'arrière de l'appareil, le volume général peut être piloté.

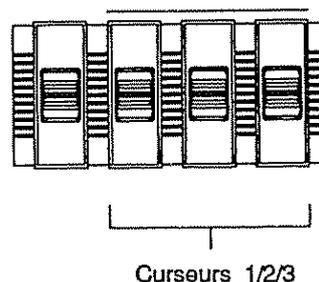


■ Commandes assignables

Le VK-1000 dispose de 6 commandes assignables: 3 de type pédale et 3 de type Curseur. En assignant les paramètres du VK-1000 ou des numéros de commande MIDI à ces différentes commandes, de nombreuses nuances peuvent être obtenues. Chaque Patch peut avoir une assignation différente de ces commandes.

Curseurs 1/2/3

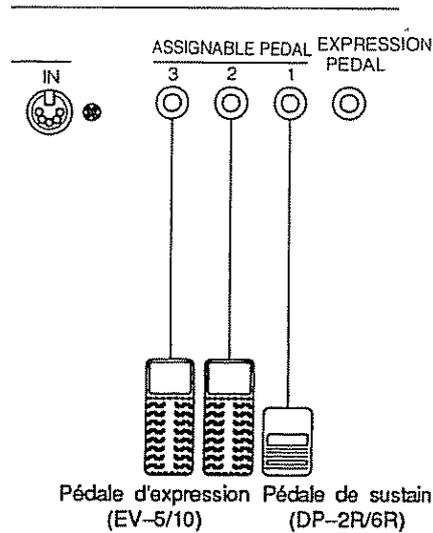
Ce sont des commandes à variation continue.



-  Un curseur commande l'accès aux Informations numériques et par conséquent peut ne pas changer la valeur lorsque l'on ne le déplace que légèrement. Si c'est le cas, déplacez le curseur à fond vers le haut et le bas une fois puis réglez la valeur.
-  Quand le mode d'édition est sélectionné, la fonction que vous avez assignée au curseur en mode de jeu (Play) est effacée.

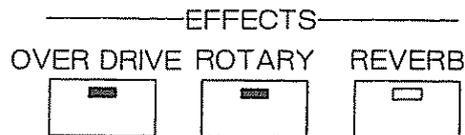
Pédales assignables (Commandes par pédale)

En fonction de la commande assignée à une pédale, vous pouvez connecter une pédale de type volume (pour des variations continues) ou une pédale commutateur (pour une sélection on/off). Cela vous permet de commander une fonction au pied, laissant ainsi vos mains libres pour le jeu.



■ Boutons d'effet On/Off

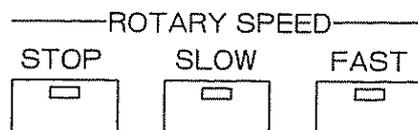
Ces trois boutons mettent en ou hors service ces trois effets.



Quand l'indicateur est allumé, l'effet est en service.

■ Boutons Stop/Slow/Fast de l'effet rotatif

Ces commutateurs pilotent la vitesse de rotation quand l'effet rotatif est en service (l'indicateur du bouton Rotary est allumé).

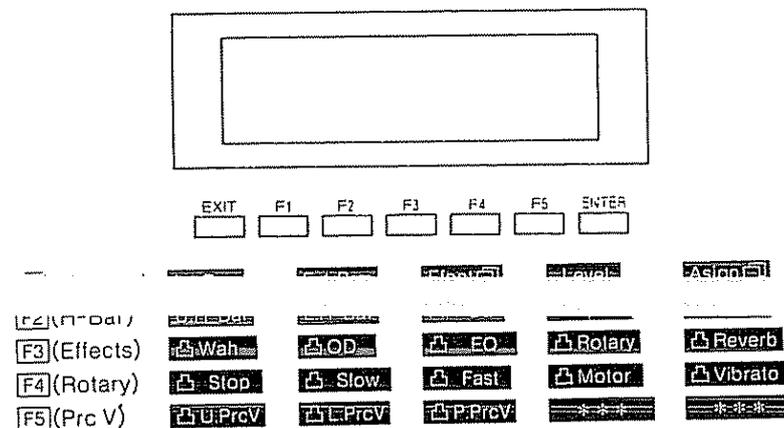


2. SURVOL DU VK-1000

■ Boutons de fonction (F1 - F5)

Ces boutons de fonction servent normalement à changer les affichages. Dans l'écran de jeu (voir page 34), toutefois, ils peuvent servir comme commandes de type commutateur pour changer des fonctions préalablement programmées.

Pour une explication détaillée, voir page 46.



🎵 **Vous pouvez contrôler le statut on/off d'une commande de type commutateur à l'aide de son affichage.**

Par exemple : égaliseur en service ... EQ
 égaliseur hors service ... EQ

3. INTERFACE UTILISATEUR

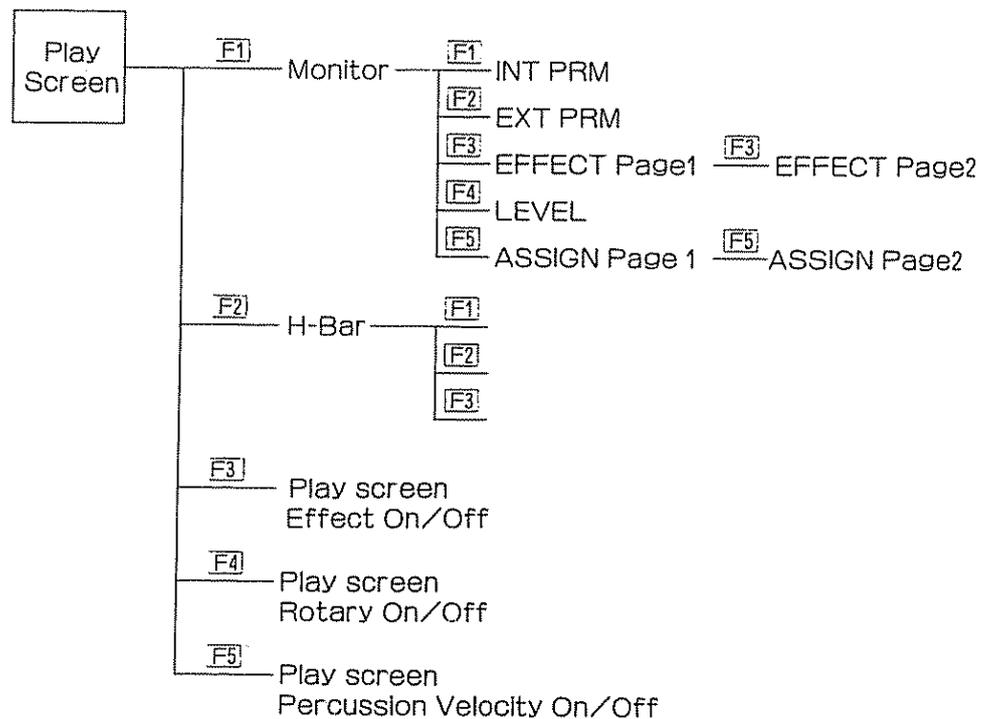
Ce qui suit décrit les structures opérationnelles du VK-1000.

3-1 Les 6 modes du VK-1000

Les paramètres du VK-1000 sont divisés en 6 modes (conditions de fonctionnement) Chaque mode comprend différents groupes de paramètres assemblés selon un arrangement systématique. Ce type de programmation est nommée "structure en arbre" et est idéale pour une création de sons spontanée.

○ Mode de jeu de Patch (Patch Play)

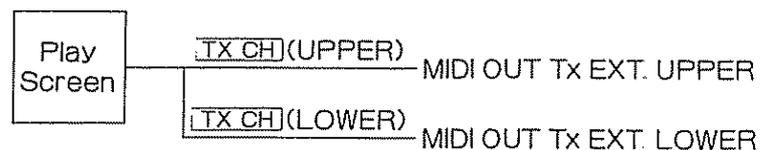
Ce mode sert à contrôler ou à éditer les paramètres avant le jeu. Il est automatiquement sélectionné à la mise sous tension de l'appareil. Il est comparable aux modes de réglage des registrations sur un orgue.



PLAY SCREEN : écran de jeu

○ Mode de sortie MIDI (MIDI OUT)

Dans ce mode, le VK-1000 peut changer le timbre ou les réglages d'effet d'un module de sons externe.

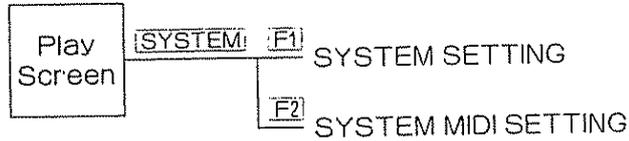


PLAY SCREEN : écran de jeu

3. INTERFACE UTILISATEUR

○ Mode de réglage du système

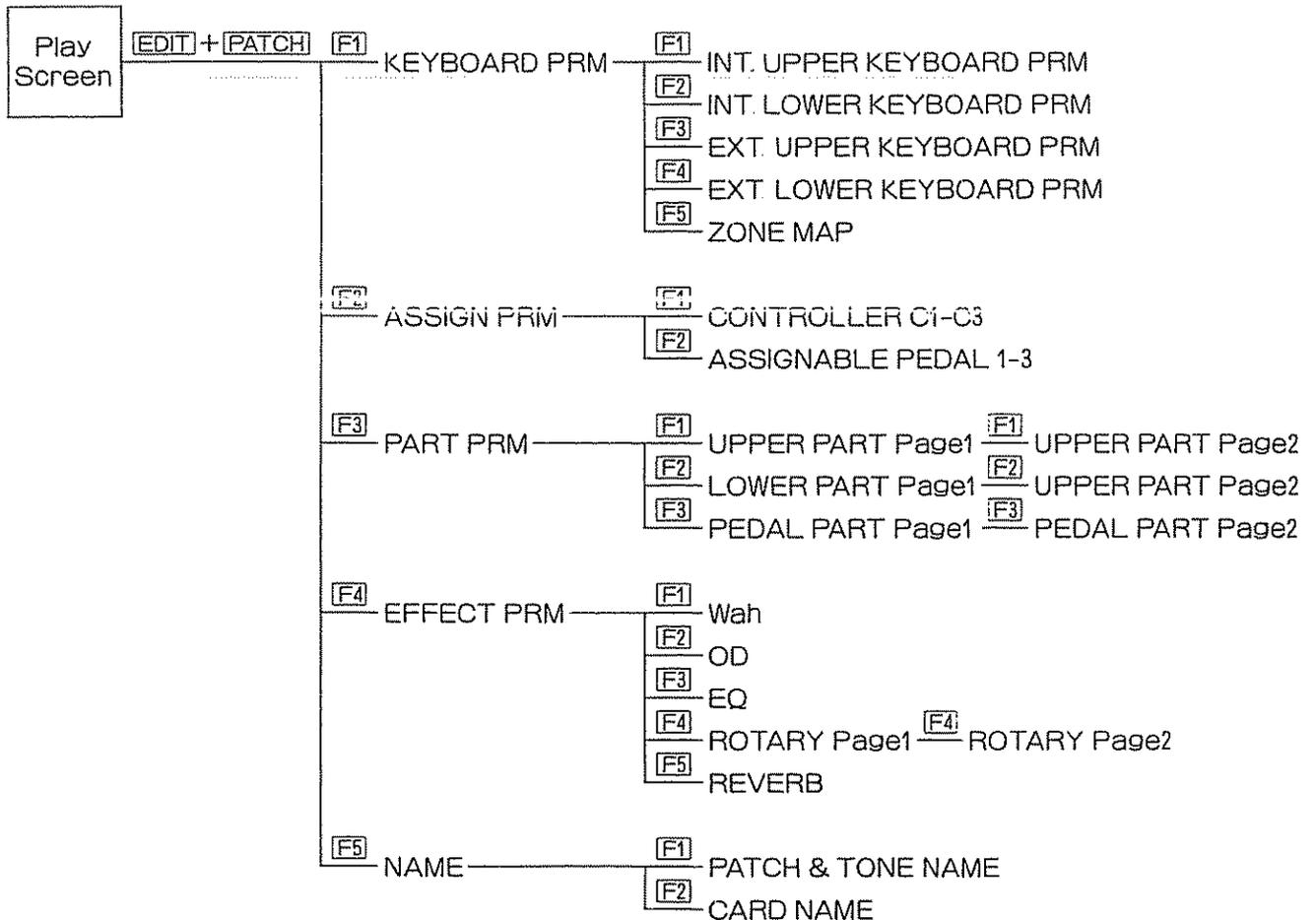
Ce mode vous permet de régler les paramètres concernant la totalité du système du VK-1000 ainsi que les paramètres MIDI système. Ces paramètres de système sont retenus en mémoire même si vous éteignez l'appareil sans avoir suivi la procédure d'écriture de Patch.



PLAY SCREEN : écran de jeu

○ Mode d'édition de Patch (Patch Edit)

Ce mode vous permet d'éditer un Patch.

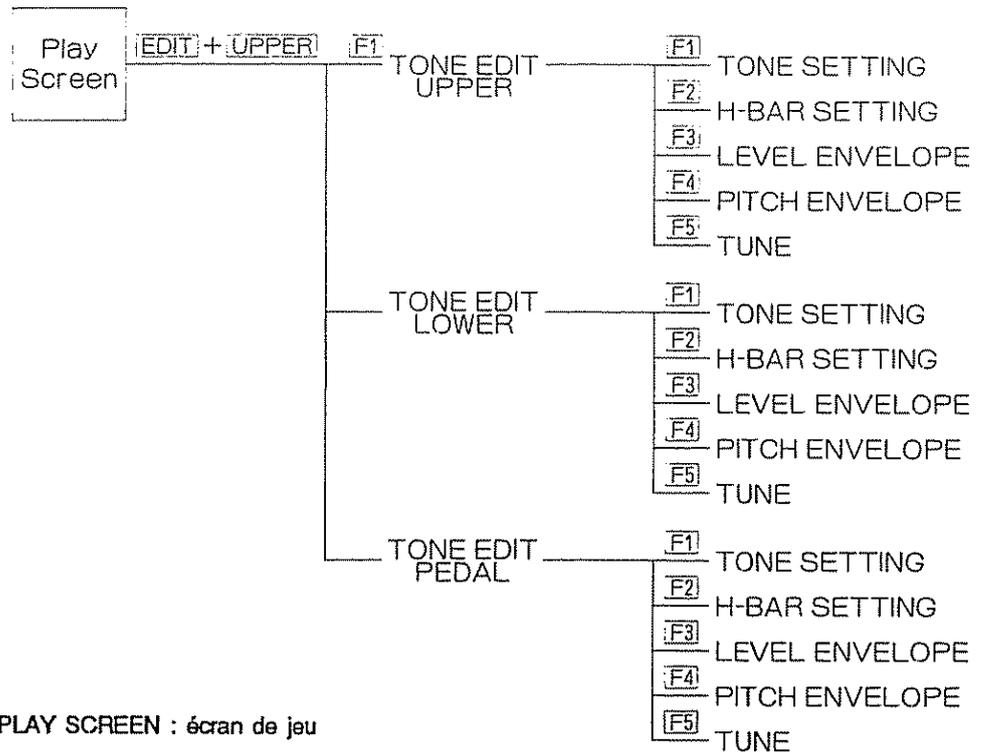


PLAY SCREEN : écran de jeu



Quand le mode d'édition de Patch est sélectionné, l'assignation de commande au curseur, qui aurait été préalablement faite en mode Play, sera effacée.

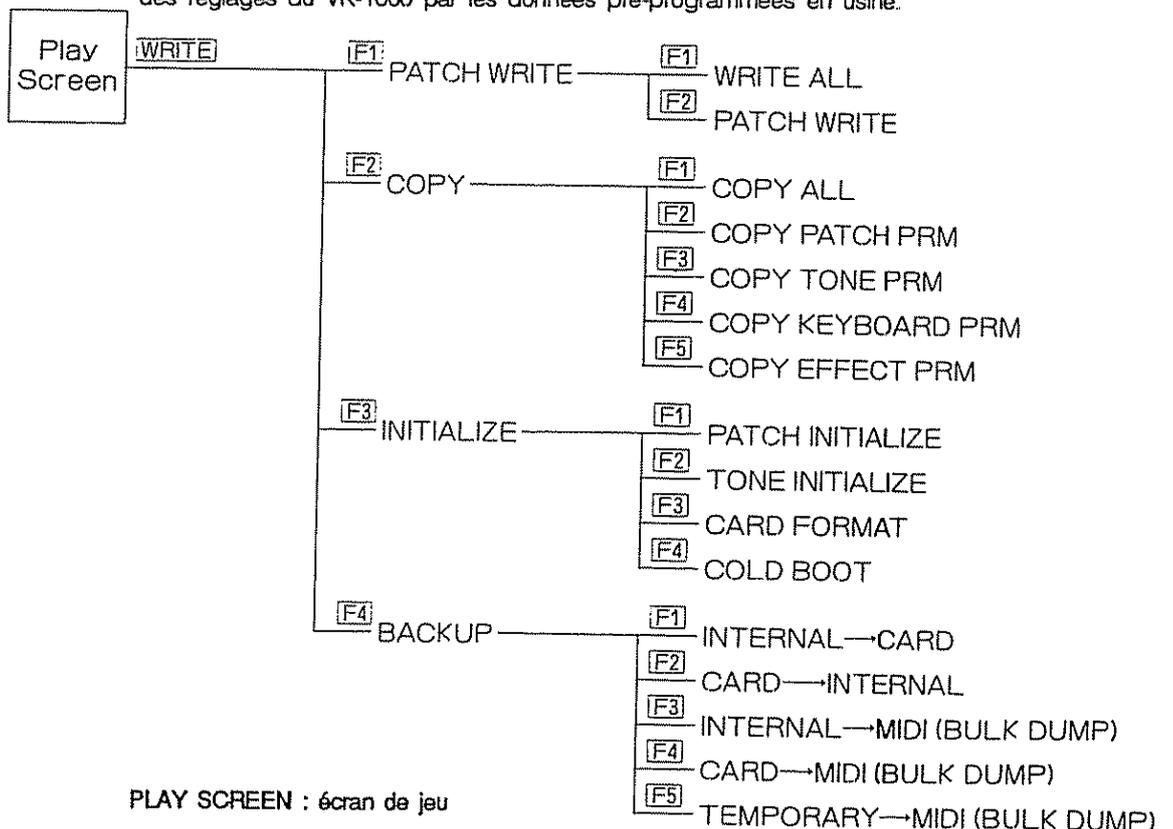
○ Mode d'édition de Tone (Tone Edit)



PLAY SCREEN : écran de jeu

○ Mode d'écriture (Write)

Le mode d'écriture comprend la procédure d'écriture globale (Write All) qui vous permet de stocker les données en mémoire interne (INT) ou sur carte mémoire (CARD). La procédure de sauvegarde (Backup) vous permet de transférer les données d'un VK-1000 à une carte ou un appareil MIDI externe, la procédure de copie (Copy) vous permet de copier les données de Patch ou de Tone et la procédure d'initialisation (Initialize) vous permet de remplacer la totalité des réglages du VK-1000 par les données pré-programmées en usine.



PLAY SCREEN : écran de jeu

3. INTERFACE UTILISATEUR

3-2 Comment procéder à l'édition

Le VK-1000 vous permet d'appeler un paramètre à l'écran et de l'éditer en changeant sa valeur. Vous pouvez éditer différents types de paramètres, tels que les paramètres de commande de jeu, d'effet ou de timbre. La valeur du paramètre édité est effacée lorsqu'un autre Patch est sélectionné ou que l'appareil est éteint. Si vous désirez conserver cette nouvelle valeur, vous devez l'écrire en mémoire interne (INT) ou sur carte mémoire (CARD) à l'aide de la fonction écriture globale (Write All) dans le mode d'écriture.

Ce qui suit vous donne la séquence nécessaire à l'édition et à l'écriture des données de Patch.

Sélectionnez le mode Play ou Edit selon vos besoins



Appelez l'affichage désiré dans le mode sélectionné



Appuyez le paramètre à éditer



Changez le nom du Patch ou du Tone pour correspondre aux nouvelles données



Ecrivez les nouvelles données en mémoire interne ou sur carte à l'aide de la fonction d'écriture globale

En répétant la procédure ci-dessus, vous pouvez accroître votre librairie sonore personnelle.

3-3 Comment utiliser l'afficheur

L'afficheur peut être utilisé efficacement pour appeler une visualisation particulière ou éditer un paramètre.

■ Afficheur

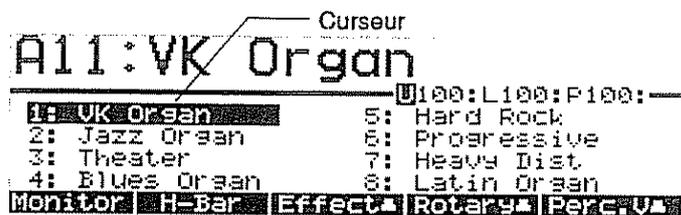
Chaque écran donne des paramètres spécifiques de l'information de jeu. L'afficheur est rétro-éclairé pour rester lisible même sur les scènes les plus sombres.

L'écran est divisé en deux parties : "la zone de procédure" et "les zones de fonction".



■ Curseur

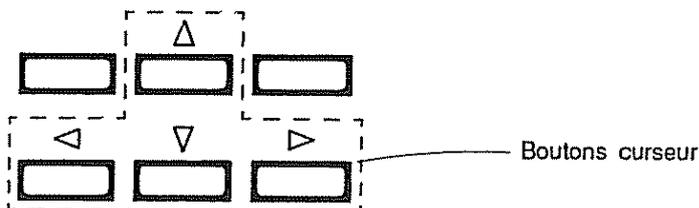
En général, la zone de l'afficheur dont les caractères ou numéros sont représentés en couleur inversée est appelée le curseur et représente l'emplacement dans lequel vous pouvez écrire des données. Chacune des zones de fonction situées au bas de l'afficheur est également inversée, toutefois, il ne s'agit pas de la position du curseur.



Pour modifier les réglages et données du VK-1000, amenez le curseur sur le paramètre à changer et modifiez la valeur de la donnée.

■ Boutons curseur

Les quatre boutons situés à droite de l'afficheur servent à déplacer le curseur.



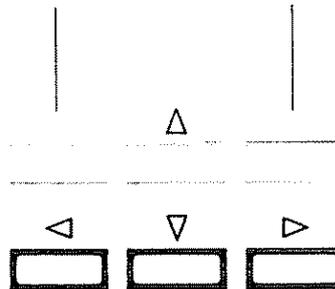
3. INTERFACE UTILISATEUR

3-4 Edition d'un paramètre

■ Boutons INC/DEC

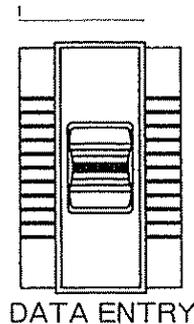
Vous pouvez utiliser ces boutons pour changer la valeur du paramètre identifié par le curseur. Presser **INC** augmente la valeur d'une unité et tenir le bouton enfoncé augmente la valeur de façon continue. Presser **DEC** diminue la valeur de façon comparable à l'augmentation obtenue par **INC**.

Bouton de diminution Bouton d'augmentation



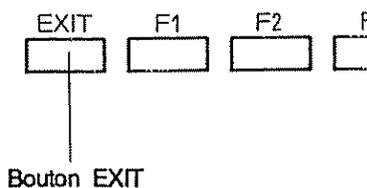
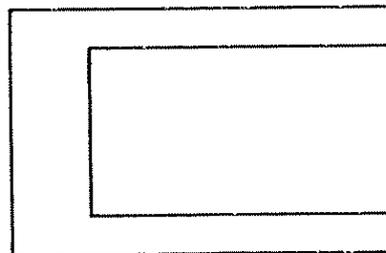
■ Curseur Controller 3 (curseur d'entrée de donnée ou "Data Entry")

En mode d'édition, vous pouvez utiliser le curseur Controller 3 pour changer la valeur d'un paramètre en plus d'utiliser **INC** et **DEC**. Ce curseur vous permet de changer plus rapidement une valeur.



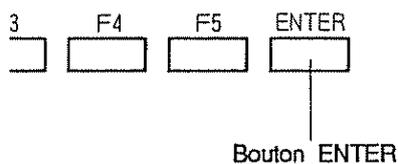
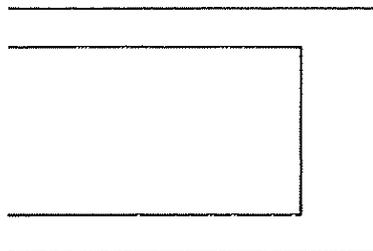
■ Bouton Exit

Pressez ce bouton lorsque vous désirez annuler une procédure (avant qu'elle n'ait été lancée).



■ Bouton Enter

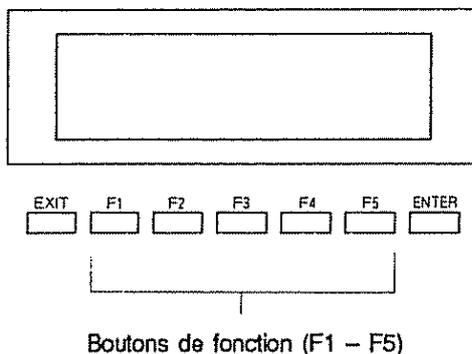
Pressez ce bouton pour exécuter la procédure sélectionnée.



3-5 Comment changer d'écran

■ Boutons de fonction

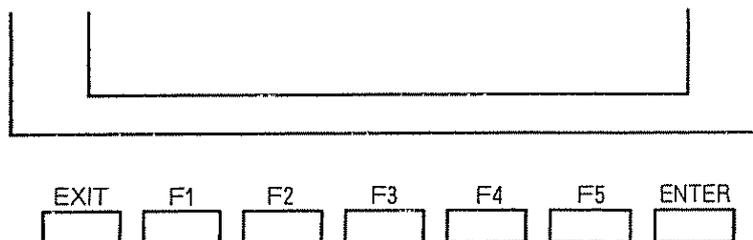
Les cinq boutons situés au bas de l'afficheur sont les boutons de fonction qui peuvent servir à changer d'écran.



■ Zones de fonction

Les boutons de fonction **F1** - **F5** de la façade dupliquent les zones de fonction situées dans l'afficheur (au bas de celui-ci).

Vous pouvez sélectionner un écran particulier en pressant le bouton de fonction correspondant à la zone de fonction voulue.



3. INTERFACE UTILISATEUR

Lorsque vous appelez un écran particulier en pressant le bouton de fonction correspondant, la zone de fonction sélectionnée voit sa couleur s'inverser. Le nom de l'écran inscrit dans chaque zone est une abréviation alors que le nom complet est indiqué dans le coin supérieur droit de l'écran affiché.

```

                                Nom entier
                                ┌───────────┐
A11:UK Organ                    <Internal Settings>
                                ┌───────────┐
                                │0100:L100:P100:─┘
ZONE  PART/TONE NAME          RX CH  F.LEG'T
Upper ▶ [U11:UK Organ]       ]C  1]  [off]
Lower ▶ [L11:Accomp          ]C  3]  [off]
      [P11:Bass              ]C  2]  [off]

Int.Prm | Ext.Prm | Effect.0 | Level | Assign0
└──────────┘
    Abréviation
  
```

Dans certains écrans, il y a moins de cinq zones de fonction. Même si vous pressez un bouton de fonction n'ayant pas de zone assignée, l'écran ne change pas.

```

                                A11
                                UP Tone:U11
                                UK Organ
                                Tone L. [100]
                                NoiseType[C]
                                NoiseL. [100]
U.H-Bar | L.H-Bar | P.H-Bar | *** | ***
  
```

Certains écrans nécessitent deux pages pour visualiser les paramètres. Les zones de fonction contenant de tels écrans sont marquées avec  après le nom de l'écran.

```

A11:UK Organ                    <Effects Settings>
                                ┌───────────┐
                                │0100:L100:P100:─┘
Wah  [off]  OD [off]  EQ [on]
Mode [Pedal] Gain [ 74 ] Hi Lvl [ 0.0]
A.Sens [ 80 ] Level [ 50 ] MidLvl [ 0.0]
A.Rate [ 60 ]                               Lo Lvl [ -1.0]
Reso. [ 75 ]                               Mid Q [ 1.00]
Int.Prm | Ext.Prm | Effect.0 | Level | Assign0
    
```

- * Presser le bouton de fonction qui correspond à la zone de fonction à multiples pages fera changer la page.

```

A11:UK Organ                    <Effects Settings>
                                ┌───────────┐
                                │0100:L100:P100:─┘
Rotary [on]  Reverb [on]
Type   [RVO] Type   [RV]
Speed  [slow] Decay/F.B. [100]
Tone Cntrl [100] Tone Cntrl [100]
Out Level [ 50 ] Out Level [ 50 ]
Int.Prm | Ext.Prm | Effect.0 | Level | Assign0
    
```

Presser un bouton de fonction appellera la page suivante.

```

A11:UK Organ                    <Effects Settings>
                                ┌───────────┐
                                │0100:L100:P100:─┘
Wah  [off]  OD [off]  EQ [on]
Mode [Pedal] Gain [ 74 ] Hi Lvl [ 0.0]
A.Sens [ 80 ] Level [ 50 ] MidLvl [ 0.0]
A.Rate [ 60 ]                               Lo Lvl [ -1.0]
Reso. [ 75 ]                               Mid Q [ 1.00]
Int.Prm | Ext.Prm | Effect.0 | Level | Assign0
    
```

Remarque

Dans le mode de jeu (Play), des fonctions spécifiques sont assignées aux boutons de fonction et par conséquent, ces derniers peuvent servir de commandes. En pressant simplement un bouton de fonction durant une interprétation en direct, vous pouvez activer la fonction assignée (voir pages 57-60).

■ Ecran de menu

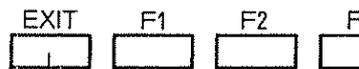
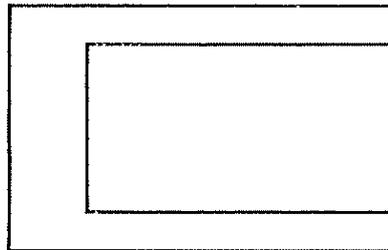
Lorsque vous pressez **EDIT** + **PATCH** ou **WRITE**, un menu apparaît pour vous permettre de sélectionner un des écrans disponibles. Vous pouvez sélectionner un écran voulu en pressant le bouton de fonction correspondant. Ce type d'écran est appelé écran de menu.

```

A11:UK Orban                               U100:L100:P100:—
      F1 : Keyboard
      F2 : Assign
      F3 : Part
      F4 : Effect
      F5 : Names
Keybd. Assign Part Effect Names
    
```

■ Bouton Exit

Presser le bouton Exit en mode d'édition vous ramènera à l'écran précédent.



Bouton Exit

 **Pressez ce bouton lorsque vous désirez annuler une procédure (avant qu'elle ne soit lancée).**

4. PROCEDURE DE BASE

4-1 Mise sous tension

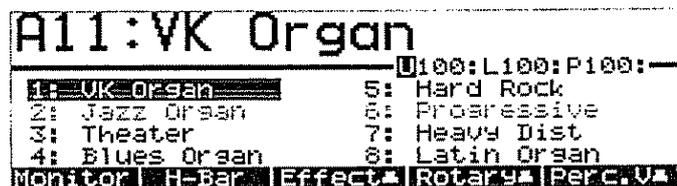
Pour protéger toutes vos unités d'un quelconque dommage, ralliez d'abord vos appareils dans l'ordre suivant :

- ① Vérifiez d'abord ces deux points avant la mise sous tension du VK-1000.
 - Toutes les unités sont-elles correctement configurées ?
 - L'amplificateur est-il baissé ?
- ② Allumez le VK-1000.

Durant quelques secondes après la mise sous tension, l'afficheur présentera un message de bienvenue.



Lorsque le système est lancé, l'affichage change, indiquant en cela que l'appareil est prêt à jouer.



Cet écran est appelé écran de jeu dans ce mode d'emploi.

- ③ Quand l'écran de jeu apparaît, allumez votre système audio ou votre sonorisation.
- ④ Réglez le volume pendant que vous jouez sur le clavier.

Le volume du VK-1000 peut être modifié grâce au curseur de volume général (Master Volume).

-  Cet appareil est équipé d'un système de protection de ses circuits. Un bref intervalle après la mise sous tension est donc nécessaire avant que l'instrument ne soit fonctionnel.

4-2 Extinction

Eteignez tous les appareils dans l'ordre inverse (système audio/sonorisation en premier, puis VK-1000). Quand vous avez édité des données que vous désirez sauvegarder, n'oubliez pas de les stocker en mémoire interne ou sur carte mémoire à l'aide de la procédure d'écriture appropriée (voir page 96). Si vous éteignez l'appareil avant d'avoir écrit les données éditées, ces dernières seront automatiquement remplacées par celles dernièrement inscrites en mémoire avant l'édition.

- ① Baissez le volume du système d'amplification du VK-1000.
- ② Eteignez le système audio.
- ③ Eteignez le VK-1000.

4-3 Initialisation douce (Cold Boot)

Le VK-1000 contient 64 Patches différents qui ont été pré-programmés par le fabricant. Ces données pré-programmées peuvent être éditées ou effacées si vous le désirez, mais elles peuvent aisément être rappelées car elles sont conservées de façon permanente dans une mémoire morte (ROM) interne. Rappeler les Patches créés en usine est appelé procédure d'initialisation douce (Cold Boot).

Ce manuel explique la totalité des procédures en se basant sur les réglages d'usine. Par conséquent, lorsque vous utilisez le VK-1000 pour la première fois, veuillez bien à l'initialiser à l'aide de la procédure d'initialisation douce.

Remarque :

L'initialisation douce remplace automatiquement les données de Patch que vous avez éditées par les données pré-programmées en usine. Sauvegardez donc toutes les données importantes sur une carte mémoire (voir page 110) avant de faire l'initialisation douce.

[Procédure d'initialisation douce]

- ① Pressez **WRITE**.

```
WRITE : Select Function
      F1 : WRITE
      F2 : COPY
      F3 : INITIALIZE
      F4 : BACKUP
WRITE COPY INIT BACKUP ***
```

- ② Pressez **F3 Init.**

```
INITIALIZE : Select Function
      F1 : PATCH PRM. INITIALIZE
      F2 : TONE PRM. INITIALIZE
      F3 : CARD FORMAT
      F4 : COLD BOOT
PATCH TONE CARD BOOT ***
```

- ③ Pressez **F4 Boot.**

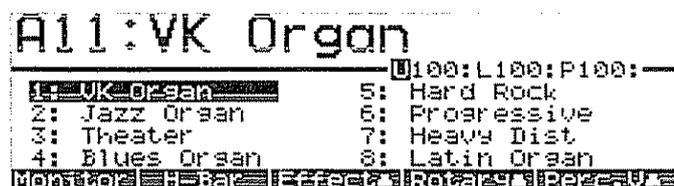
- ④ Pour exécuter l'initialisation douce, pressez **ENTER** et pour annuler, pressez **EXIT**. Presser **ENTER** fait s'afficher le message de bienvenue et la réinitialisation douce commence.

```
————— Rhodes —————
VK-1000
```

Lorsqu'elle est terminée, l'afficheur retourne à l'écran de jeu.

4.4 Sélection de Patch

Maintenant, un jeu peut enfin écouter les sons réels du VK-1000. Le VK-1000 se place par défaut sur l'écran de jeu en mode de jeu de Patch (Patch Play), vous permettant de faire jouer le Patch A11.



- b** Le Patch affiché en écran de jeu est celui actuellement sélectionné et prêt à être joué sur même banque.

Vous pouvez sélectionner n'importe quel Patch en utilisant les boutons **[INT]** (A) et **[CARD]** (B), les boutons BANK **[1] - [8]** et les boutons NUMBER **[1] - [8]**. 64 Patches différents sont pré-programmés et numérotés à l'aide des 8 boutons Bank et des 8 boutons Number.

Le Patch est l'unité de son qui peut être jouée sur le VK-1000. Différentes parties pouvant être simultanément jouées dans différentes sections du clavier (Zones), des interprétations multi-timbrales sophistiquées peuvent être obtenues avec le VK-1000. Aussi, un Patch dispose d'autres paramètres relatifs aux effets internes et aux appareils MIDI externes.

[Comment sélectionner un Patch interne]

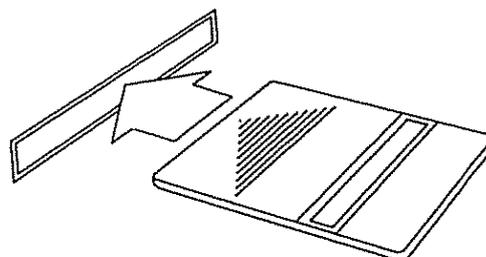
En écran de jeu,

- 1 Pressez **[PATCH]** et assurez-vous que l'indicateur s'allume.
- 2 Vérifiez que l'indicateur **[INT]** est allumé. Si ce n'est pas le cas, pressez **[INT]**.
- 3 Pressez un bouton BANK **[1] - [8]** et un bouton NUMBER **[1] - [8]** pour choisir un Patch à appeler.

Par exemple, si vous pressez le bouton BANK 2 et le bouton NUMBER 5, le Patch 25 sera appelé.

[Comment sélectionner un Patch sur une carte]

- 1 Insérez la carte mémoire contenant les données désirées dans la fente prévue à cet effet.



- 2 Pressez **[PATCH]** et assurez-vous que l'indicateur s'allume.
- 3 Pressez **[CARD]** et assurez-vous que l'indicateur s'allume.
- 4 Sélectionnez un patch en utilisant un bouton BANK **[1] - [8]** et un bouton NUMBER **[1] - [8]**.

4-5 Déplacement des tirettes harmoniques

En changeant la position des tirettes harmoniques, le timbre peut être changé en temps réel. Cela peut être particulièrement utile durant les interprétations en direct.

Commutateur de niveau des tirettes harmoniques

Lorsqu'il est allumé (MANUAL), les patches sont produits en accord avec les réglages des tirettes harmoniques de la façade. Lorsqu'il n'est pas allumé (PATCH), les Patches sont produits selon les réglages stockés en mémoire.

[Comment changer un timbre à l'aide des tirettes harmoniques]

Dans l'écran de jeu,

- ① Assurez-vous que l'indicateur **[H-BAR LEVEL]** est éteint, (si ce n'est pas le cas, pressez **[H-BAR LEVEL]**).
- ② Pressez **[F2] H-BAR**. Ainsi, vous pouvez visualiser le réglage actuel des tirettes harmoniques pour le Tone Upper du Patch sélectionné.



- ③ Déplacez les tirettes harmoniques de la façade. L'affichage graphique des tirettes harmoniques et le son actuellement entendu changeront simultanément (les données éditées, toutefois, seront effacées, si un autre Patch est sélectionné ou si l'appareil est éteint).
- ④ Si vous désirez visualiser les réglages de tirettes harmoniques du Tone Upper d'un autre Patch, changez de Patch pour sélectionner celui désiré à l'aide des boutons Bank et Number.
- 🎵 En pressant **[F2] L.H-Bar** ou **[F3] P.H-Bar**, le réglage des tirettes harmoniques de la Partie Lower ou de la Partie pédalier peut être affiché à l'écran. Toutefois, si vous avez réglé l'appareil sur le mode qui ne fait jouer que le son Upper sur la totalité du clavier, vous ne pourrez pas entendre la Partie Lower ni la Partie pédalier à moins qu'un clavier MIDI ou un pédalier MIDI ne soit connecté à l'instrument.
- ⑤ Lorsque vous avez terminé la procédure, pressez **[EXIT]** pour retourner à l'écran de jeu.

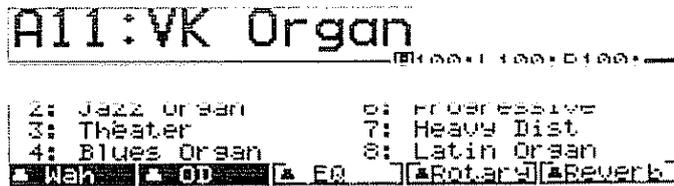
4-6 Mise en/hors service des effets

Vous pouvez mettre en/hors service les effets intégrés à l'aide des boutons de fonction de l'écran de jeu.

[Comment mettre en/hors service chaque effet]

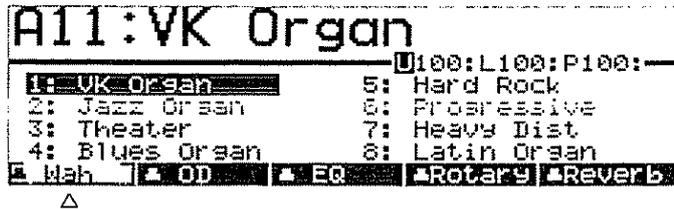
Dans l'écran de jeu,

- 1 Pressez **[F3] Effect**. L'indication donnée par les zones de fonction au bas de l'afficheur changera comme ci-dessous.

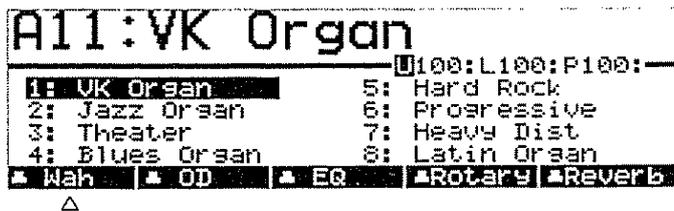


- 2 Mettez chaque effet en ou hors service en pressant le bouton de fonction correspondant.

L'effet est hors service quand la zone est inversée.



L'effet est en service quand la zone est éclairée.



- 3 Pressez **[EXIT]** pour retourner à l'écran de jeu.

4-7 Réglage du niveau d'une Partie

Le module de sons interne a trois Parties. Les Parties Upper et Lower peuvent être jouées depuis le clavier du VK-1000 alors que la Partie pédalier ne peut l'être que par messages MIDI externes

Maintenant, changeons le niveau de volume de chaque Partie

[Comment régler le niveau de la Partie]

Dans l'écran de jeu,

- ① Pressez **[F1] Monitor**.
- ② Pressez **[F4] Level** pour ouvrir l'écran Level Map (tableau des niveaux).

Cet écran vous permet de contrôler et d'éditer le niveau des Tones et des Parties du Patch actuellement sélectionné.

A11:VK Organ		<Level Map>	
Part	Tone Name	Tone	Part
Upper	U11:VK Organ	[100]	[100]
Lower	L11:ACCOMP	[100]	[100]
Pedal	P11:Bass	[100]	[100]

Int.Prm Ext.Prm EffectOn Level AssignOn

- ③ Amenez le curseur sur le paramètre voulu et changez sa valeur avec **[INC]** ou **[DEC]**.
- ④ Quand vous avez terminé le réglage des valeurs, pressez **[EXIT]** pour retourner à l'écran de jeu.

L'écran de jeu affiche maintenant chaque niveau de Partie tel que réglé à l'étape ③, dans le coin supérieur droit.

A11:VK Organ		U100:L100:P100:—	
1: VK Organ	5: Hard Rock		
2: Jazz Organ	6: Progressive		
3: Theater	7: Heavy Dist		
4: Blues Organ	8: Latin Organ		

Monitor H-Bar EffectOn Rotary Perc.V

-  Les données éditées retournent à leur valeur d'origine si vous changez de Patch ou éteignez l'appareil. Si vous désirez retenir les modifications effectuées, utilisez la procédure d'écriture appropriée (voir page 96).

4-8 Changement de sonorité sur un appareil externe

Des messages de changement de programme peuvent être envoyés à des appareils externes grâce à la Zone Upper externe et la Zone Lower externe.

 Comme les Patches, les numéros de programme du VK-1000 sont identifiés par Group A/B, Bank 1-8 et Number 1-8 (cette méthode est appelée G.B.N). Les valeurs G.B.N. et les numéros de programme réels correspondent comme suit:

Groupe interne (groupe A)

Number \ Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	9	10	11	12	13	14	15	16
3	17	18	19	20	21	22	23	24
4	25	26	27	28	29	30	31	32

Groupe carte (groupe B)

Number \ Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
1	65	66	67	68	69	70	71	72
2	73	74	75	76	77	78	79	80
3	81	82	83	84	85	86	87	88
4	89	90	91	92	93	94	95	96

+

6	41	42	43	44	45	46	47	48
7	49	50	51	52	53	54	55	56
8	57	58	59	60	61	62	63	64

6	105	106	107	108	109	110	111	112
7	113	114	115	116	117	118	119	120
8	121	122	123	124	125	126	127	128

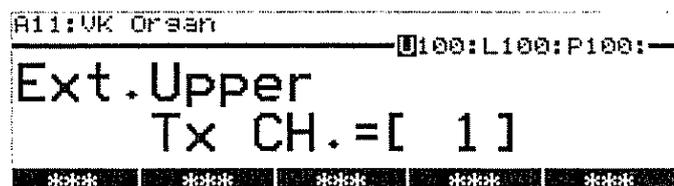
[Transmission de changement de programme depuis une Zone externe]

- Assurez-vous que l'indicateur **ON/OFF** correspondant à la zone qui doit transmettre le changement de programme est sur on. S'il est sur off, pressez-le.

 Les messages de changement de programme ne sont pas émis par le VK-1000 si l'indicateur **ON/OFF** est sur off.

- Déterminez le canal de transmission s'appliquant à la Zone externe.

Pressez **TX CH** correspondant à la Zone qui doit transmettre le changement de programme. L'indicateur s'allumera pour visualiser le canal MIDI de transmission.



 Pour changer le canal MIDI de transmission, pressez les boutons Bank/Number correspondant au canal voulu.

- Vérifiez si le canal de transmission est correctement réglé et pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de jeu.

- Pressez **PGM CHG** correspondant à la Zone qui doit transmettre le changement de programme (l'indicateur s'allume). L'écran de transmission MIDI de changement de programme apparaît.

```

R11:UK Orban
-----|100:L100:F100:---
Ext.Upper:CH.= 1
Tx Pgm.Chg.=[ 1 ]
-----|-----|-----|-----|-----

```

- ⑤ Déterminez le numéro de programme devant être transmis.

Pressez **[A]** ou **[B]** pour déterminer le Groupe, puis réglez Bank et Number à l'aide des boutons Bank 1-8 et Number 1-8. Le numéro de programme choisi sera transmis sur le canal MIDI fixé à l'étape ②.

4-9 Réglage du contraste de l'afficheur

Si vous ne pouvez pas correctement visualiser l'affichage, réglez le contraste de l'afficheur à l'aide de la fonction LCD Contrast.

[Comment régler le contraste de l'afficheur]

Dans l'écran de jeu,

- ① Pressez **[SYSTEM]**.

```

SYSTEM SETTING
-----|-----|-----|-----|-----
Master Tune [440.0] H-Bar Select [Upper]
LCD Contrast[ 5 ] H-Bar Level [Patch]
Local Ontr1 [ on ] Bender Func. [Bend ]
-----|-----|-----|-----|-----
System | MIDI | *** | *** | ***

```

- ② Amenez le curseur sur "LCD Contrast" et réglez ce paramètre avec **[INC]** et **[DEC]**.

1 - 8 sont les valeurs permises.

-  **Le contraste de l'afficheur réglé ici sera retenu en mémoire même après extinction de l'appareil.**

4. PROCEDURE DE BASE

4-10 Accord général (Master Tune)

Le MK-1000 peut être accordé à un autre instrument de musique à l'aide de la fonction d'accord général (Master Tune). L'appareil est pré-réglé en usine pour que le *la* médian soit à 440 Hz.

Dans l'écran de jeu,

1. Pressez **[SYSTEM]**.

```
SYSTEM SETTING
-----
Master Tune [440.0] H-Bar Select [Upper]
LCD Contrast[ 6 ] H-Bar Level [Patch]
Local Cntrl [ on ] Bender Func. [Bend ]

System [M60] [440] [440] [440]
```

2. Amenez le curseur sur "M. Tune" puis réglez la valeur par paliers de 0,1 Hz à l'aide de **[INC]** et **[DEC]**.

L'accord peut être réglé dans une plage allant de 425 Hz à 450 Hz.

-  L'accord général réglé ici restera conservé en mémoire même après extinction de l'appareil.

5. TABLEAU GUIDE

Ci-dessous se trouve un index des fonctions du VK-1000 les plus fréquemment utilisées.

5-1 Commande de hauteur

- Commande de la hauteur générale (Master Tune) p. 64
- Changement de la hauteur d'un Tone par paliers d'un demi-ton (Transpose) p. 68
- Changement de la hauteur d'un Tone par paliers d'une octave (Octave Shift) p. 68
- Réglage fin de la hauteur d'un Tone (Tone Tuning) p. 92
- Changement léger de hauteur à l'enfoncement de la touche (Analog-feel) p. 88
- Réglage de la courbe d'accord d'un Tone (Stretch Type) p. 92
- Réglage d'un tempérament classique p. 93
- Réglage de l'effet vibrato (Vibrato/Vibrato Type) p. 59, 76

5-2 Commande de timbre

- Changement du timbre d'un Tone (Paramètres de réglage de tirettes harmoniques) p. 55, 89
- Réglage de l'enveloppe de hauteur d'un son (Paramètres de l'enveloppe de hauteur) p. 90
- Changement de la source sonore servant de base à un Tone (Source Select) p. 88
- Changement de l'enveloppe de niveau d'un Tone en fonction de la hauteur de note demandée (Time Key Follow) p. 90
- Réglage du timbre général à l'aide de l'égaliseur (Paramètres d'égalisation) p. 79
- Ajout d'un effet Wah Wah p. 77

5-3 Commande de volume

- Réglage du niveau du Tone (Tone Level) p. 53, 88
- Réglage du niveau de Partie (Part Level) p. 53, 74
- Sensibilité des tirettes harmoniques à la dynamique (Feet Velocity) p. 75
- Sensibilité des tirettes de percussion à la dynamique (Perc. Velocity) p. 75
- Réglage de la courbe d'enveloppe de niveau d'un Tone (Paramètres d'enveloppe de niveau) p. 89
- Changement de l'enveloppe de niveau d'un Tone en fonction de la note demandée (Time Key follow) p. 90

5-4 Commande de Zone

- Réglage de la tessiture du clavier pour le module de sons interne (Zone range) p. 68
- Réglage de la tessiture du clavier pour un module de sons externe (Zone range) p. 48
- Changement de la courbe de dynamique du module de sons interne (Velocity Curve Type) p. 68
- Changement de la courbe de dynamique d'un module de sons externe (Velocity Curve type) p. 48, 69
- Réglage de la Zone pour le module de sons interne (Paramètres de Zone interne) p. 68
- Réglage de la Zone pour un module de sons externe (Paramètres de Zone externe) p. 69
- Réglage du canal de transmission MIDI de la zone externe (TxCH) p. 48, 69
- Réglage du numéro de changement de programme transmis pour la Zone externe (TxPRG. CHG) p. 48, 69
- Contrôle ou édition de la tessiture de chaque Zone dans l'afficheur (Zone Map) p. 70

5-5 Commande de Patch

- Assignation des Tones à un Patch (Tone select) p. 47, 74
- Sélection d'un type de courbe de dynamique pour une Zone (velocity Curve type) p. 68, 69
- Appellation d'un Patch (Patch Name Edit) p. 85
- Copie d'un Patch (Patch Parameter Copy) p. 99
- Ecriture d'un Patch en mémoire interne (Write All) p. 96
- Ecriture d'un Patch sur carte mémoire (Write All) p. 97
- Production d'un Patch avec les réglages de tirettes harmoniques (H-Bar Level: Patch) p. 65

5-6 Commande de Tone

- Réglage du niveau de Tone (Tone Level) p. 88
- Changement des réglages de tirettes harmoniques d'un Tone

- Changement de la source sonore employée pour un Tone p. 47, 88
- Copie d'un Tone (Copie des paramètres de Tone) p. 101
- Appelation d'un Tone (Tone Name Edit) p. 86

5-7 Commande des effets

- L'effet Wah Wah p. 77
- L'égaliseur p. 79
- L'overdrive (saturation) p. 78
- L'effet revo (effet rotatif) p. 80
- Le phaser (effet rotatif) p. 80
- Le flanger (effet rotatif) p. 80
- La reverb p. 82
- Le delay à retards multiples (effet rotatif) p. 83

5-8 Commandes

- Assignation d'une fonction à un curseur de commande p. 71
- Assignation d'une fonction à une pédale programmable p. 73
- Réglage de la plage d'action du bender (Bender Range) p. 76
- Réglage de l'intensité d'action du levier modulation (Mod depth) p. 76
- Changement de vitesse de rotation à l'aide du bender (Bender Func.: Rotary) p. 65

5-9 Arrangement des paramètres

- Ecriture d'un Patch en mémoire interne (Write All) p. 96
- Ecriture d'un Patch sur carte mémoire (Write All) p. 97
- Copie d'un Patch (Copie des paramètres de Patch) p. 99
- Copie d'un Tone (Copie des paramètres de Tone) p. 101

5-10 Commande MIDI

- Changement du son d'un module de sons externe (Tx PRG CHG) p. 69
- Changement du canal MIDI de transmission vers un module de sons externe (Tx CH) p. 69
- Déconnexion du module de sons interne de la Zone interne (Zone: off) p. 68
- Déconnexion de la Zone externe d'un module de sons externe (Tx MIDI) p. 69
- Déconnexion du module de sons interne du clavier (Commande Local) p. 64
- Absence d'émission des messages MIDI produits par le Patch sélectionné (MIDI Link: off) p. 66
- Réglage du canal de transmission des messages de changement de commande (Control CH) p. 65
- Sélection de l'émission ou non des messages de changement de commande (Tx Ctrl Chg On/Off) p. 66
- Sélection de l'émission ou non des messages de changement de programme (Tx Pgm. Chg On/Off) p. 65
- Sélection de l'émission ou non des messages exclusifs (Tx Exclusive On/Off) p. 66
- Sélection de la réception ou non messages exclusifs (Rx Exclusive On/Off) p. 66
- Sélection de la réception ou non des messages de changement de programme (Rx Pgm. Chg On/Off) p. 66
- Sélection de la réception ou non des messages de volume (Rx Volume On/Off) p. 66
- Réglage du numéro d'unité pour message exclusif (Unit Number) p. 66
- Transfert des données du VK-1000 dans un appareil externe (Backup: I → MIDI) p. 111
- Transfert des données temporaires vers un appareil externe (Backup: T → MIDI) p. 113
- Transfert des données de carte vers un appareil externe (Backup: C → MIDI) p. 112

5-11 Autres fonctions utiles

- Réglage du contraste de l'afficheur (LCD Contrast) p. 64
- Appelation d'un Patch ou d'un Tone p. 85
- Appelation d'une carte mémoire p. 86
- Accentuation des sonorités de percussion p. 75
- Remplacement de la totalité des réglages du VK-1000 par les réglages pré-programmés (initialisation ou Cold Boot) p. 107
- Formatage de la carte mémoire p. 107

6. MANUEL DE REFERENCE

6-1 Mode de jeu de Patch

Le VK-1000 vous permet de visualiser ou d'éditer les réglages actuels d'un Patch même pendant que vous jouez. Les valeurs nouvellement modifiées (entrées) des paramètres seront effacées lors de l'extinction de l'appareil à moins que vous n'ayez suivi la procédure d'écriture appropriée (page 96).

6-1-1 Comment agissent les boutons de fonction (F1-F5) en écran de jeu.

Différentes fonctions ont été assignées aux boutons du même nom dans l'écran de jeu et vous pouvez ainsi les utiliser comme des commandes commutateurs durant le jeu.

A11:VK Organ

U100:L100:F100:—

3: Theater 7: Heavy Dist
4: Blues Organ 8: Latin Organ

Wah OD EQ Rotary Reverb

F1(Monitor)	Int Prm	Ext Prm	Elect	Level	Assign
F2(H-Bar)	U.H-Bar	L.H-Bar	P.H-Bar	***	***
F3(Effects)	Wah	OD	EQ	Rotary	Reverb
F4(Rotary)	Stop	Slow	Fast	Motor	Vibrato
F5(Prc V)	U.PrcV	L.PrcV	P.PrcV	***	***

F1

Ce bouton peut servir à changer les écrans dans le mode de jeu.

F2

C'est le bouton de sélection des tirettes harmoniques (sélectionne la Partie pour laquelle le réglage des tirettes harmoniques sera édité). La sélection des tirettes harmoniques est un paramètre de système (page 64).

F3

Ce bouton peut mettre en/hors service tous les effets.

F4

Ce bouton vous permet de changer la vitesse de rotation de l'effet de rotation de l'effet rotatif et de mettre en/hors service le vibrato et la simulation d'arrêt du moteur.



Simulation d'arrêt du moteur

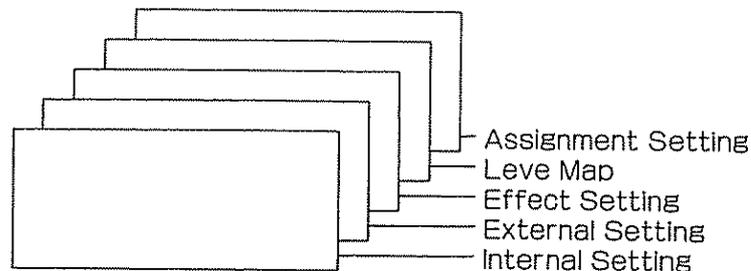
Sur un orgue électrique de type mécanique, parfois, la hauteur et le volume du son diminuent progressivement si l'instrument est éteint alors qu'il produit du son. Cela se produit parce que le moteur continue de tourner même après que l'instrument ait été coupé. Le VK-1000 peut simuler cet effet.

F5

Ce bouton peut mettre en/hors service la sensibilité de percussion à la dynamique pour chaque Partie individuelle.

6-1-2 Monitor

Dans ce mode, vous pouvez visualiser ou éditer les réglages généraux. Il y a cinq écrans d'affichage de paramètres dans ce mode.



■ Ecran des paramètres de réglage interne (Internal Setting)

PLAY → **F1 Monitor** → **F1 Int. Prm**

Cet affichage vous permet de visualiser ou d'éditer les réglages du module de sons interne pour chaque partie.

```

All:VK Organ <Internal Settings>
U100:L100:P100:
ZONE PART/TONE NAME Rx CH P.LEG'T
Upper ▶ [U11:VK Organ] [1] [Off]
Lower ▶ [L11:Accomp] [3] [Off]
[P11:Bass] [2] [Off]
Int.Prm Ext.Prm Effect Level Assign
    
```



Les paramètres de cet écran peuvent également être modifiés depuis l'écran des paramètres de Partie dans le mode d'édition de Patch.

Sélection de Tone : U11-U88 (Upper)/L11-L88 (Lower)/P11-P88 (Pédalier)

Cet affichage vous permet de visualiser ou d'éditer le Tone assigné à chaque Partie. Le nom du Tone change avec le numéro de Tone.

- * Seuls les Tones de la mémoire interne peuvent être sélectionnés pour un Patch interne. Si vous désirez utiliser un Tone présent sur une carte à l'intérieur d'un Patch interne, copiez le Tone de la carte dans la mémoire interne à l'aide de la fonction de copie de Tone (page 101). Puis, sélectionnez le Tone désiré.

Rx.CH (canal de réception) : 1-16 (Upper/Lower/Pédalier)

Ce paramètre vous permet de visualiser ou d'éditer le canal de réception du module de sons interne pour chaque Partie.

P.LEG'T (Percussion Legato On/Off) : On/Off

(Upper/Lower/Pédalier)

Ce paramètre vous permet de visualiser ou d'éditer le réglage Legato de percussion pour chaque Partie.

■ Ecran des paramètres de réglage externe

[PLAY] → [F1] Monitor → [F2] Ext.Prm

Le virtuo vous permet de piloter un module de zone MIDI externe par ordinateur (Appa externe/Lower externe). Ce mode vous permet de visualiser ou éditer les réglages de Zone pour les appareils MIDI externes.

 Les paramètres de cet écran peuvent être également être modifiés depuis l'écran des paramètres de clavier en mode d'édition de Patch.

```

R11:OK Orban          <External Settings>
                        0100:L100:F100:—
EXT.UPPER ZONE        EXT.LOWER ZONE
Zone Range[E1-G7 ]   Zone Range[E1-G7 ]
Tx Channel [ 1 ]     Tx Channel [ 3 ]
Tx Pgm.Change [ 1 ]  Tx Pgm.Change [ 1 ]
Tx Velo.Curve [A /]  Tx Velo.Curve [A /]
    
```

Les paramètres suivants peuvent être réglés à la fois pour la Zone externe Upper et la Zone externe Lower :

Zone Range : E1-G7

Ce paramètre fixe la tessiture de la Zone (E1 (mi1) - G7(sol7) : 76 touches)

* C4 (Note numéro 60) correspondant au do médian.

Tx Channel (canal de transmission) : 1-16

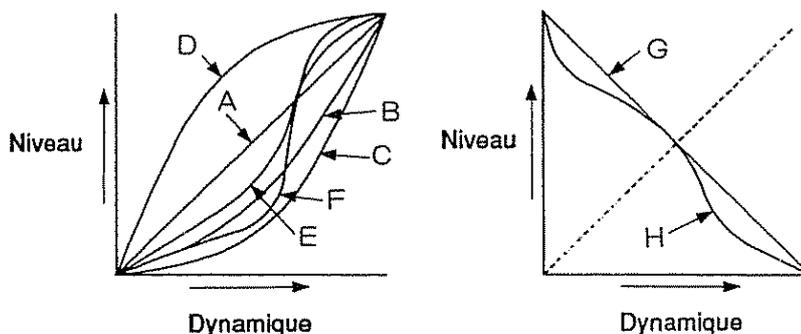
Ce paramètre vous permet de visualiser ou d'éditer le canal MIDI de la Zone.

Tx Pgm.Change (Changement de programme transmis) : 1-128

Ce paramètre vous permet de visualiser ou de modifier le numéro de programme associé à la Zone. Le changement de programme choisi ici est transmis sur le canal de transmission (Tx Channel) de la Zone lorsque vous sélectionnez le Patch comprenant cette Zone.

Tx Velo.Curve (Courbe de dynamique de transmission) : A - H

Ce paramètre vous permet de visualiser ou d'éditer la courbe de dynamique associée à cette Zone.



■ Ecran de paramètre de réglage d'effet

PLAY → **F1** Monitor → **F3** Effect 

Dans cet écran, vous pouvez visualiser ou éditer les réglages du multi-effet interne. Cet écran contient deux pages.

 Les paramètres de cet écran peuvent également être modifiés depuis les écrans de paramètre d'effet en mode d'édition de Patch.

● Première page

Cette page comprend les paramètres qui vous permettent de visualiser ou d'éditer les effets wah—wah, overdrive et égaliseur.

```

R11:UK Orban                <Effects Settings>
                             0100:L100:P100:—
Wah [ off ] OD [ off ] EQ [ on ]
Mode [ Pedal ] Gain [ 74 ] Hi Lvl [ 0.0 ]
A.Sens [ 50 ] Level [ 50 ] MidLvl [ 0.0 ]
A.Rate [ 50 ]              Lo Lvl [ -1.0 ]
Reso. [ 75 ]                Mid Q [ 1.00 ]
Int.Prm Ext.Prm Effect.n Level Assign
  
```

 Pour changer les pages, pressez **F3** Effect .

(Wah)

Wah (réglage de wah-wah on/off) : On/Off

Ce paramètre vous permet de mettre en/hors service l'effet wah-wah.

Mode : Auto/Pedal

Ce paramètre contrôle le mode d'effet wah-wah :

Auto ... Mode automatique

Pedal ... Mode de type pédale

A.Sens (Sensibilité de l'effet automatique) : ± 50

Ce paramètre vous permet d'éditer l'intensité de l'effet.

Choisir une valeur positive (+) ouvrira le filtre plus largement pour un fort niveau d'entrée. Au contraire, choisir une valeur négative (-) fermera le filtre pour un niveau d'entrée plus élevé.

A.Rate (Vitesse d'attaque en mode automatique) : 0 - 100

Ce paramètre vous permet de régler la vitesse à laquelle le filtre automatique s'ouvre. Avec une valeur plus élevée, le filtre s'ouvre à une vitesse plus lente.

Reso. (Resonance) : 0 - 100

Ce paramètre commande ou édite l'effet résonance. Il sert à changer les caractéristiques du filtre wah-wah pour créer des sonorités inhabituelles. Avec une valeur élevée, le son devient plus inhabituel.

6. MANUEL DE REFERENCE

[Overdrive]

OD(Overdrive on/off) : On/Off

Ce paramètre vous permet de mettre en/hors service l'effet overdrive.



Le statut on/off de l'effet overdrive peut également être modifié à l'aide du commutateur correspondant en façade de l'unité.

Gain (Gain de l'overdrive) : 0 - 100

Ce paramètre commande l'intensité de l'effet de distorsion. Avec une valeur élevée, la distorsion est plus accentuée.

Level (Niveau) : 0 - 100



Lorsque vous avez changé le gain, vous pouvez avoir besoin d'éditer le niveau pour qu'aucune différence de niveau ne se ressente lorsque vous mettez en/hors service l'effet overdrive.

(Equalizer)

EQ (Egaliseur on/off) : On/Off

Ce paramètre permet de visualiser ou d'éditer le statut on/off de l'égaliseur.

Hi Lvl (Niveau des aigus) : ± 12

Ce paramètre permet de visualiser ou d'éditer l'amplification/atténuation des hautes fréquences dans une plage de ± 12 dB.

Mid Lvl (Niveau des médiums) : ± 12

Ce paramètre permet de visualiser ou d'éditer l'amplification/atténuation des fréquences moyennes dans une plage de ± 12 dB.

Low Lvl (Niveau des graves) : ± 12

Ce paramètre permet de visualiser ou d'éditer l'amplification/atténuation des basse fréquences de ± 12 dB.

Mid Q (Bande Q) : 0 - 100

Ce paramètre permet de visualiser ou d'éditer le réglage de la bande Q des médiums. Le paramètre Mid Q change les caractéristiques de la plage d'action de l'égaliseur sur les médiums. Avec un réglage élevé, l'action du filtre devient plus fine, permettant une amplification ou une atténuation plus précise au niveau des médiums.

■ Deuxième page

Cette page affiche les paramètres vous permettant de visualiser ou d'éditer l'effet rotatif et la reverb.

```

A11:UK Orban                               <Effets Settings>
-----|-----|-----|-----|-----|-----|
Rotary [ On ]   Reverb [ on ]
Type   [ RVO ] Type   [ RV ]
Speed  [ slow] Decay/F.B. [ 100 ]
Tone Cntrl [ 100 ] Tone Cntrl [ 100 ]
Out Level [ 50 ] Out Level [ 50 ]
Int. P.M Ext. P.M Effect. L Level Assign

```

 Pour changer les pages, pressez **[F3] Effect** .

Rotary (Effet rotatif) On/Off : On/Off

Ce paramètre met en/hors service l'effet rotatif.

 Le statut on/off de l'effet rotatif peut également être changé à l'aide du bouton correspondant en façade de l'appareil.

Type (Type de l'effet rotatif) : RVO/FL/PH

Ce paramètre sélectionne le type d'effet rotatif utilisé.

RVO ... Revo

FL ... Flanger

PH ... Phaser

Speed (vitesse de rotation) : Stop/Fast/Slow

Ce paramètre commande la vitesse de l'effet rotatif.

Stop ... l'effet rotatif est arrêté.

Fast ... l'effet rotatif s'effectue à vitesse élevée.

Slow ... l'effet rotatif s'effectue à vitesse basse.

 La vitesse de l'effet rotatif peut également être changée à l'aide des trois commutateurs situés en façade de l'appareil.

Tone Cntrl : 0 - 100

Ce paramètre commande le réglage de tonalité. Quand l'effet rotatif de type «RVO» est sélectionné, ce paramètre change le contenu fréquentiel de l'effet Revo dans la plage des hautes fréquences (haut-parleur tournant). Avec une haute valeur, les fréquences aiguës sont accentuées. Cela ne s'applique pas aux effets de type «FL» ou «PH».

Out Level (Niveau de sortie) : 0 - 100

Ce paramètre commande de niveau du signal traité par l'effet.

 Réglez le niveau de sortie pour qu'il n'y ait pas de différence de volume entre le son avec effet et le son sans effet.

6. MANUEL DE REFERENCE

Reverb: On/Off

Ce paramètre met en/hors service la reverb.

 **Le statut on/off de la reverb peut également être changé à l'aide du bouton correspondant en façade de l'appareil.**

Type (type de Reverb): RV/MDL

Ce paramètre sélectionne le type de reverb utilisé.

RV ... Reverb

MDL ... Multi Tap Delay (retard multiple)

Decay/F. B. (Decay/Feedback): 0 – 100

Ce paramètre fonctionne différemment selon le type de reverb sélectionné.

Quand "MDL" a été sélectionné ... ce paramètre commande le nombre de répétitions du retard.

 **Decay est un paramètre de reverb qui pilote le temps de chute de la réverbération. Avec une valeur élevée, la réverbération dure plus longtemps.**

 **Feedback est un paramètre de Delay qui fait se réinjecter le signal retardé dans l'unité de retard. Avec une valeur de Feedback élevée, le nombre de répétitions est augmenté.**

Out Lvl (Output Level ou niveau de sortie): 0 – 100

Ce paramètre commande le niveau du signal qui a été traité par un effet. Il devra être réglé pour qu'il n'y ait pas de différence de volume entre le son avec Reverb et le son sans Reverb.

Tone Cntrl (Tone Control ou commande de tonalité): 0 – 100

Ce paramètre commande le réglage de tonalité.

Quand le type de reverb "RV" est sélectionné, ce paramètre change les composantes aiguës de la réverbération. Avec une haute valeur, les fréquences élevées sont amplifiées.

■ Ecran des paramètres de niveau

[PLAY] → [F1] Monitor → [F4] Level

Ces paramètres commandent le niveau des Tones et des Parties pour le Patch actuellement employé

```

A11:UK Oragan                                <Level MSP>
-----U100:L100:P100:-----
Part      Tone Name      Tone      Part
Upper ▶ U11:UK Oragan   [100]    [100]
Lower ▶ L11:Accomp     [100]    [100]
Pedal ▶ P11:Bass      [100]    [100]

[Int.Pan] [Ext.Pan] [Effects] Level [Assign]

```

Tone (Niveau de Tone): 0 – 100 (Upper/Lower/Pédalier)

Ce paramètre commande le niveau assigné à chaque Partie.

Part (Niveau de Partie): 0 – 100 (Upper/Lower/Pédalier)

Ce paramètre commande le niveau de chaque Partie.



Le niveau de Partie peut également être changé à l'aide de messages MIDI de volume (Changement de commande N°7) émis depuis un appareil de commande externe.

■ Ecran des paramètres d'assignation

[PLAY] → [F1] Monitor → [F5] Assign

Cet écran vous permet de visualiser ou d'éditer les fonctions assignées aux pédales ou au curseur de la façade. Il comprend deux pages.

6. MANUEL DE REFERENCE

● Première page

Dans cette page, vous pouvez fixer la fonction assignée à chaque commande.

```
R11:VK Organ <Assignment Settings>
          [100:L100:P100:—]
Controller Assignment
Controller C1 [INT][Rot. Tone Control ]
Controller C2 [INT][Upper Noise Level ]
Controller C3 [INT][RV Level          ]
Int.Prm | Ext.Prm | EffectOn | Level | Assign
```

Sélectionnez ce que vous désirez commander: la source sonore interne (INT) ou un module de sons externe (EXT)

↓

```
Controller C2 [  ] [          ]
Controller C3 [  ] [          ]
```

↑

Réglez la fonction à assigner

Les paramètres choisis diffèrent en fonction du choix de destination (interne ou externe). Voir page 71.

● Deuxième page

Dans cette page, vous pouvez régler la fonction assignée à chaque pédale

```
R11:VK Organ <Assignment Settings>
          [100:L100:P100:—]
Pedal Assignment
Assign.Pedal 1 [INT][Hold          ]
Assign.Pedal 2 [INT][Rotary Speed  ]
Assign.Pedal 3 [INT][Wah Pedal     ]
Int.Prm | Ext.Prm | EffectOn | Level | Assign
```

Sélectionnez ce que vous désirez commander: le module de sons interne (INT) ou un module de sons externe (EXT).

↓

```
Assign. Pedal 1 [  ] [          ]
Assign. Pedal 2 [  ] [          ]
Assign. Pedal 3 [  ] [          ]
```

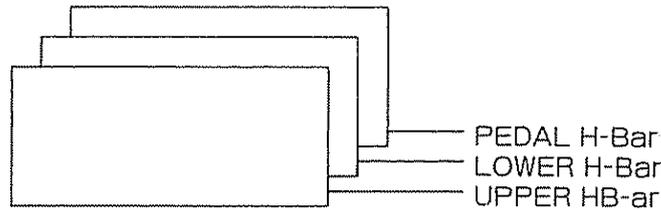
↑

Réglez la fonction à assigner

Les paramètres qui peuvent être choisis dépendent de la destination de la fonction, module de sons interne ou externe. Voir page 73.

6-1-3 H-Bar (Harmonic Bar ou Tirettes harmoniques)

Dans ce mode, vous pouvez régler les tirettes harmoniques pour chaque Partie
Il y a trois écrans de paramètres dans ce mode



■ U.H-Bar (Tirettes harmoniques pour la Partie Upper)

■ L. H-Bar (Tirettes harmoniques pour la Partie Lower)

■ P. H-Bar (Tirettes harmoniques pour le Pédalier)

PLAY → F2 H-Bar → F1 U.H-Bar

PLAY → F2 H-Bar → F2 L.H-Bar

PLAY → F2 H-Bar → F3 P.H-Bar

Cet écran vous permet de visualiser ou d'éditer les réglages des tirettes harmoniques pour la Partie sélectionnée.



Tone L. (Tone Level ou niveau du Tone): 0 – 100

Ce paramètre commande le volume du Tone actuellement sélectionné dans la Partie.

Noise Type: A/B/C

Ce paramètre commande le type de bruit (la dynamique de la portion d'attaque du bruit).

A ... l'attaque du bruit est plus rapide.

B ... l'attaque du bruit est normale.

C ... l'attaque du bruit est plus lente.

Noise L. (Noise Level ou niveau du bruit): 0 – 100

Ce paramètre commande le niveau du bruit.

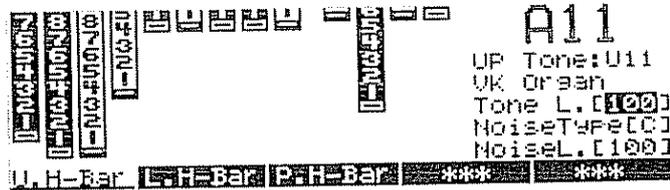


Déplacer une tirette harmonique fera changer la représentation correspondante de cette tirette dans l'afficheur. Lorsque le VK-1000 reçoit un message exclusif faisant se déplacer une tirette harmonique, la représentation graphique de la tirette harmonique concernée change également pour vous permettre de visualiser les réglages de tirettes harmoniques du son actuellement joué.

6. MANUEL DE REFERENCE

Remarque:

Cela vous permet de visualiser ou d'éditer les réglages des paramètres de têtes harmoniques pour le Tone sélectionné dans chaque Partie.



NOTE:

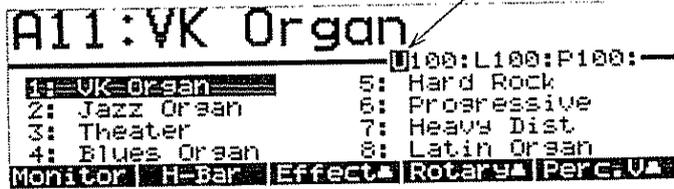
Si vous appelez un Patch alors que l'indicateur **[H-BAR LEVEL]** est allumé, vous entendrez le Tone de la Partie sélectionnée avec les réglages de têtes harmoniques tels qu'ils sont

tel qu'il est écrit dans le Patch. Pour entendre le son dans chaque arrangement de têtes harmoniques, veillez à ce que l'indicateur **[H-BAR LEVEL]** soit éteint.

Curseur de sélection de têtes harmoniques

La sélection de Partie à l'aide des touches de fonction F1 – F3 en affichage de têtes harmoniques s'effectue en relation avec le paramètre de sélection de têtes harmoniques du système et est écrite en mémoire interne de l'appareil même après extinction. La Partie dont le réglage de têtes harmoniques peut être visualisée est identifiée par le curseur de sélection de têtes harmoniques affiché en haut à droite de différents écrans tels que l'écran de jeu.

Curseur de sélection de têtes harmoniques



<Commutateur d'effet>

Ce mode vous permet de visualiser ou d'éditer le statut on/off des 5 effets du processeur interne

■ Effet (Commutateur d'effet en jeu de Patch)

PLAY → **F3** **Effect**

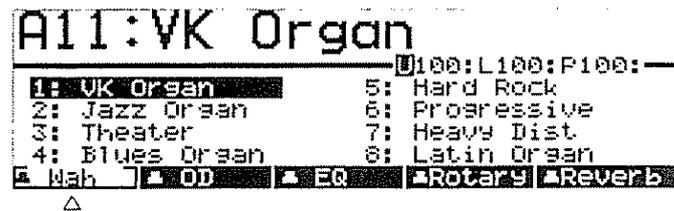
Le commutateur d'effet peut être utilisé en pressant les boutons de fonction correspondant aux zones de fonction dans le menu (la dernière ligne de l'afficheur) au lieu d'utiliser la zone de fonctionnement habituelle de l'écran

Si vous pressez **F3** **Effect** en écran de jeu, les zones de fonction seront remplacées par les affichages de commutateur d'effet, avec toujours l'indication du nom du Patch dans la zone de fonctionnement habituelle.

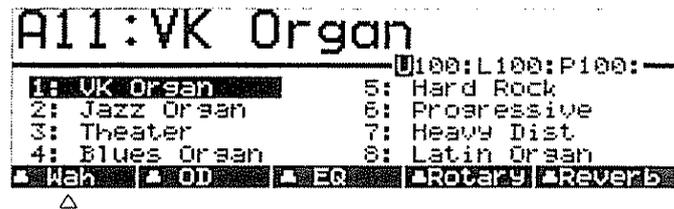


En pressant le bouton de fonction **F1** – **F5** qui correspond à l'effet voulu, le statut on/off de l'effet peut être changé. La représentation graphique dans la zone de fonction change selon que l'effet est en ou hors service:

Quand il est en service (la zone de fonction est normale)



Quand il est hors service (la zone de fonction est inversée)



- Wah Wah ... On/Off pour l'effet Wah Wah
- OD ... On/Off pour l'effet Overdrive
- EQ ... On/Off pour l'effet Egaliseur
- Rotary ... On/Off pour l'effet rotatif
- Reverb ... On/Off pour la Reverb

* Pour retourner à l'écran de jeu, pressez **EXIT**

<Commutateur Rotary>

La fonction de commutateur Rotary peut être utilisée en pressant les boutons de fonction correspondant aux zones de fonction dans le menu (la dernière ligne de l'afficheur) au lieu d'utiliser la zone de fonctionnement de l'afficheur. De plus, vous pouvez non seulement changer la vitesse de rotation avec les commutateurs Stop/Slow/Fast mais également contrôler ou éditer le statut On/Off du moteur ou du vibrato.

■ Rotary (Commutateur Rotary)

[PLAY] → [F4] **Rotary**

Le commutateur Rotary peut être utilisé en pressant les boutons de fonction correspondant aux zones de fonction du menu (la dernière ligne de l'afficheur) au lieu de vous servir comme d'habitude de la zone de fonctionnement de l'afficheur.

Si vous pressez [F4] **Rotary** en affichage de jeu, les zones de fonction se rempliront des commutateurs de l'effet Rotary, l'indication du nom du Patch restant inchangé dans la zone de fonctionnement habituelle.

```
A11:VK Organ
-----
1: VK Organ      5: Hard Rock
2: Jazz Organ   6: Progressive
3: Theater      7: Heavy Dist
4: Blues Organ  8: Latin Organ
┌ STOP ─┘ ┌ SLOW ─┘ ┌ Fast ─┘ ┌ Motor ─┘ ┌ Vibrat. ─┘
```

Pour changer la vitesse de rotation, pressez les boutons [F1], [F2] ou [F3] (ces trois boutons fonctionnent exactement de la même façon que les trois boutons de la façade). Un seul d'entre eux peut être utilisé à la fois). La fonction assignée à la touche pressée et l'indication donnée change comme suit:

Le moteur et le vibrato peuvent être mis en/hors service en pressant les boutons de fonction [F4] ou [F5] correspondant respectivement à chaque zone.

Quand la fonction est en service (la zone de fonction est normale).

```
A11:VK Organ
-----
1: VK Organ      5: Hard Rock
2: Jazz Organ   6: Progressive
3: Theater      7: Heavy Dist
4: Blues Organ  8: Latin Organ
┌ STOP ─┘ ┌ SLOW ─┘ ┌ Fast ─┘ ┌ Motor ─┘ ┌ Vibrat. ─┘
```

Quand la fonction est hors service (la zone de fonction est inversée)

A11:VK Organ

```

100:L100:P100:—
1: VK Organ      5: Hard Rock
2: Jazz Organ   6: Progressive
3: Theater      7: Heavy Dist.
4: Blues Organ  8: Latin Organ
[STOP] [Slow] [Fast] [Motor] [Vibrato]
    
```

Stop }
 Slow } Changement de la vitesse de rotation
 Fast }

Motor Moteur on/off

Vibrat Vibrato on/off de la partie actuellement ouverte

-  En mettant le moteur en fonction, vous pouvez obtenir l'effet de diminution progressive de hauteur et de volume caractéristique des orgues électriques mécaniques lors de leur extinction.
-  Contrairement aux cinq effets internes, le statut on/off du vibrato peut être réglé individuellement pour chaque Partie.
- Pour retourner à l'écran de jeu, pressez **[EXIT]**.

<Commutateur Percussion/Velocity>

Cette fonction vous permet de commuter (à l'aide de la touche **PrV**) la fonction Percussion/Velocity (action de la dynamique sur la percussion) pour chaque Partie.

■ Perc. V (Commutateur Percussion/Velocity)

PLAY → **F5** **PrV**

Cette fonction peut être utilisée en pressant les boutons de fonction correspondant aux zones de fonction dans le menu (la dernière ligne de l'afficheur) au lieu d'utiliser la zone de fonctionnement habituelle.

Si vous pressez **F5** **PrV** dans l'affichage de jeu, les indications des zones de fonction seront inversées par les commutateurs d'activation de la percussion à la dynamique alors que le jeu continue.

```

A11:VK Organ
-----|100:L100:P100:---
1: VK Organ      5: Hard Rock
2: Jazz Organ    6: Progressive
3: Theater       7: Heavy Dist
4: Blues Organ   8: Latin Organ
U.PrCV L.PrCV P.PrCV ***
    
```

L'action de la dynamique sur la percussion de chaque Partie peut être mise en ou hors service en pressant les boutons de fonction **F1** - **F3** correspondant à chaque zone. L'indication donnée par chaque zone change selon que cette fonction est en ou hors service comme suit:

Quand elle est en service (l'indication donnée par la zone de fonction est normale)

```

A11:VK Organ
-----|100:L100:P100:---
1: VK Organ      5: Hard Rock
2: Jazz Organ    6: Progressive
3: Theater       7: Heavy Dist
4: Blues Organ   8: Latin Organ
U.PrCV L.PrCV P.PrCV ***
    
```

△

Quand elle est hors service (l'indication donnée par la zone de fonction est inversée)

```

A11:VK Organ
-----|100:L100:P100:---
1: VK Organ      5: Hard Rock
2: Jazz Organ    6: Progressive
3: Theater       7: Heavy Dist
4: Blues Organ   8: Latin Organ
U.PrCV L.PrCV P.PrCV ***
    
```

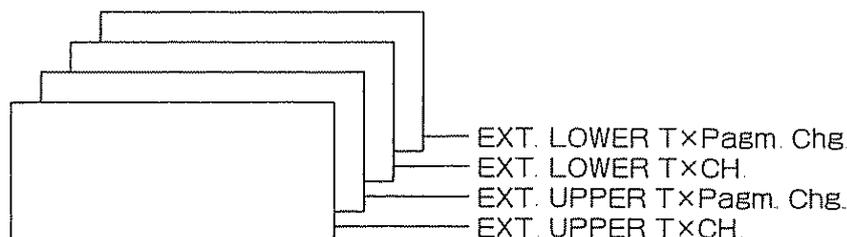
△

U.PrCV ... Réglage On/Off de l'action de la dynamique sur la percussion pour la Partie Upper.
 L.PrCV ... Réglage On/Off de l'action de la dynamique sur la percussion pour la Partie Lower.
 P.PrCV ... Statut On/Off de l'action de la dynamique sur la percussion pour la Partie pédalier.

* Pour retourner à l'écran de jeu, pressez **EXIT**.

6-2 Mode de sortie MIDI

Ce mode vous permet de transmettre des messages de changement de programme depuis la zone externe pendant que des données sont jouées. Pour régler les paramètres de ce mode, seuls les boutons de la façade de l'unité peuvent être utilisés. Le mode de sortie MIDI contient 4 pages de paramètres.



[PGM CHG] dans la Zone Upper externe (EXT UPPER ZONE)

... Pressez ce bouton pour éditer le changement de programme de la Zone Upper externe.

[TX CH] dans la Zone Upper externe

... Pressez ce bouton pour éditer le canal de transmission dans la Zone Upper externe.

[PGM CHG] dans la Zone Lower externe

... Pressez ce bouton pour éditer le changement de programme dans la Zone Lower externe.

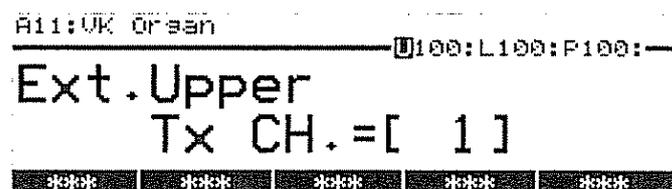
[TX CH] dans la Zone Lower externe

... Pressez ce bouton pour éditer le canal de transmission dans la Zone Lower externe.

- * Pour quitter ce mode et retourner à l'écran de jeu, pressez **[EXIT]** ou **[PLAY]**.

6-2-1 EXT. UPPER Tx CH (Canal de transmission pour la Zone Upper)

Presser **[TX CH]** dans la Zone Upper externe (situé sur le côté droit de la façade) permettra d'obtenir l'affichage du canal de transmission MIDI (pour la Zone Upper).



Tx CH (canal de transmission MIDI): 1 – 16

Ce paramètre règle le canal de transmission MIDI de la Zone Upper externe. Pour choisir un numéro de canal, pressez **[TX CH]** puis le bouton Bank/Number correspondant.

- * Si vous utilisez la procédure ci-dessus avec l'indicateur éteint (en pressant **[ON/OFF]** de la Zone Upper externe), les données ne sont pas transmises par la prise MIDI OUT. Les données ne peuvent être transmises que si l'indicateur est allumé.

6. MANUEL DE REFERENCE

6-2-2 EXT. UPPER Tx Pgm.Chg. (Changement de programme transmis par la Zone Upper)

Presser **PGMCHG** dans la zone Upper externe (situé sur le côté droit de la façade) fera s'afficher le changement de programme transmis en MIDI (par la zone Upper).

```
R11:UK Orban
-----U100:L100:P100:-----
Ext.Upper:CH.= 1
Tx Pgm.Chg.=[ 1 ]
*** **
```

Ce paramètre règle le numéro de programme transmis par la zone Upper externe. Pour fixer un numéro de programme, pressez **PGMCHG** puis utilisez **INC** / **DEC**.

* Si vous utilisez la procédure ci-dessus alors que l'indicateur est éteint (en pressant **ON/OFF** de la Zone Upper externe), les données ne sont pas transmises par la sortie MIDI. Les données ne peuvent être transmises que si l'indicateur est allumé.

6-2-3 EXT. LOWER Tx CH (Canal de transmission MIDI de la Partie Lower)

Presser **TXCH** dans la zone Lower externe (situé sur le côté droit de la façade) fera s'afficher le canal de transmission MIDI (pour la Partie Lower).

```
R11:UK Orban
-----U100:L100:P100:-----
Ext.Lower
Tx CH.=[ 3 ]
*** **
```

Tx CH (Canal de transmission MIDI): 1 – 16

Ce paramètre règle le canal de transmission MIDI de la zone Lower externe. Pour choisir un numéro de canal, pressez **TXCH** puis le bouton Bank/Number correspondant.

* Si vous utilisez la procédure ci-dessus, alors que l'indicateur est éteint (en pressant **ON/OFF** de la Zone Lower externe), les données ne sont pas transmises par la sortie MIDI. Les données ne peuvent être transmises que si l'indicateur est allumé.

6-2-4 EXT. LOWER Tx Pgm. Chg. (Changement de programme transmis par la Partie Lower)

Presser **PGM CHG** dans la Zone Lower externe (situé sur la côté droit de la façade) fera s'afficher le changement de programme transmis en MIDI (par la Partie Lower).

```

A11:UK Or 9ah
-----U100:L100:P100:—
Ext. Lower:CH. = 3
Tx Pgm. Chg. = [ 1 ]
***   ***   ***   ***   ***

```

Tx Pgm Chg. (Changement de programme transmis): 1 – 128

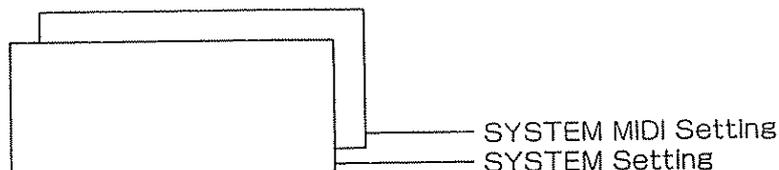
Ce paramètre règle le numéro de programme transmis par la zone Lower externe. Pour déterminer un numéro de programme, pressez **PGM CHG** puis utilisez **INC/DEC**.

- * **Si vous utilisez la procédure ci-dessus alors que l'indicateur est éteint (en pressant **ON/OFF** de la zone Lower externe), les données ne sont pas transmises par la MIDI OUT. Les données ne peuvent être transmises que si l'indicateur est allumé.**

6-3 Réglages du mode Système

Le VK-1000 vous permet de passer en mode de réglage de système, depuis n'importe quelle page d'écran, en pressant simplement **[SYSTEM]**.

Dans ce mode, vous pouvez régler les paramètres relatifs à la totalité du système du VK-1000 et concernant également les appareils MIDI externes. Ce mode dispose de deux pages de paramètres.



6-3-1 Réglages de système (SYSTEM Setting)

[SYSTEM] → **[F1] System**

Les réglages de système sont automatiquement mémorisés même après que l'appareil ait été éteint. Il est par conséquent inutile d'accomplir une procédure de sauvegarde pour les réglages de Système.

```

SYSTEM SETTING
Master Tune [440.0] H-Bar Select [Upper]
LCD Contrast [ 6 ] H-Bar Level [Patch]
Local Cntrl [ on ] Bender Func. [Bend ]

System  MIDI  ***  ***  ***
    
```

Master Tune: 425Hz – 455Hz

Ce paramètre commande la hauteur générale du VK-1000. Vous pouvez l'utiliser pour accorder le VK-1000 avec un autre instrument de musique.

LCD Contrast: 1 – 8

Ce paramètre commande le contraste de l'afficheur. Plus la valeur est élevée, plus l'afficheur est net.

Local Cntrl: On/Off

Ce paramètre détermine la relation entre le clavier et la source sonore interne.

On ... C'est le fonctionnement normal dans lequel le clavier et le module de son interne sont connectés.

Off ... Dans ce cas, le clavier est déconnecté du module de sons interne.

Jouer sur le clavier ne fait produire aucun son, mais les informations de jeu ainsi créées par le clavier sont cependant transmises par la MIDI OUT. De plus, les informations de jeu reçues en MIDI IN font jouer le module de sons interne.

Ce paramètre doit être ainsi réglé lorsque vous utilisez le VK-1000 avec un séquenceur, etc.

H-BAR Select: Upper/Lower/Pedal

Pour régler ce paramètre, choisissez la Partie dans laquelle vous désirez changer la sonorité d'un Tone à l'aide des tirettes harmoniques de la façade.

- * Cette fonction peut également être sélectionnée à l'aide du bouton de fonction dédié en mode de jeu de Patch.

H-BAR Level (Niveau des tirettes harmoniques): Patch/Manual

Ce paramètre sélectionne le mode Manual ou le mode Patch pour que le réglage des tirettes harmoniques soit celui de la façade ou celui mémorisé dans le Patch. Vous pouvez régler le niveau des tirettes harmoniques de la Partie sélectionnée à l'aide de la fonction de sélection de tirettes harmoniques.

Patch ... Quand un Patch est appelé, il sera reproduit avec les réglages de tirettes harmoniques qui ont été stockés dans sa mémoire (les réglages de la façade de l'instrument sont ignorés).

Manual ... Quand un Patch est appelé, il est ensuite reproduit avec les réglages de tirettes harmoniques tels qu'ils apparaissent en façade de l'instrument (les réglages internes du Patch sont ignorés)

Bender Func. (Fonction Bender): Bend/Rotary

Ce paramètre détermine la fonction du bender.

Bend ... Le bender fonctionne comme un levier Pitch Bend/Modulation normal.

Rotary ... Le bender commande la vitesse de rotation de l'effet rotary.



La fonction du levier de changement de vitesse de l'effet Rotary est affecté par la sélection de vitesse (**F1** Stop / **F2** Slow / **F3** Fast), etc.

6-3-2 Réglages MIDI du système (System MIDI Setting)

SYSTEM → **F2** **MIDI**

Ce mode vous permet de commander la transmission et la réception des données MIDI.

```

SYSTEM SETTING : MIDI
-----
Control CH [ 16 ] MIDI Link [ on ]
Tx Pgm.Chg. [ on ] Rx Pgm.Chg. [ on ]
Tx Ctrl.Chg. [ on ] Rx Volume [ on ]
Tx Exclusive [ off ] Rx Exclusive [ on ]
Unit Number [ 17 ]
System MIDI *** **

```

Control CH (Canal de commande pour la transmission): 1 – 16

Ce paramètre règle le canal sur lequel les messages de changement de commande seront transmis à un appareil MIDI externe.

Tx Pgm.Chg (Transmission On/Off de changement de programme): On/Off

Ce paramètre détermine si les messages de changement de programme seront transmis ou non.

On ... Les messages de changement de programme seront transmis.

Off ... Les messages de changement de programme ne seront pas transmis.

Si vous ne désirez pas changer les sons ou les réglages d'un appareil MIDI externe, réglez ce paramètre sur Off.

6. MANUEL DE REFERENCE

Tx Ctrl.Chg (Transmission des changements de commandes) : On/Off

Ce paramètre détermine si les messages de changement de commande sont transmis ou non.

On ... les messages de changement de commande sont transmis.

Off ... les messages de changement de commande ne sont pas transmis.

Tx Exclusive (Transmission des messages exclusifs) : On/Off

Ce paramètre détermine si les messages exclusifs sont transmis ou non.

On ... les messages exclusifs sont transmis.

Off ... les messages exclusifs ne sont pas transmis.

MIDI Link : On/Off

Ce paramètre détermine comment sont produites les données MIDI incluses dans un Patch

On ... c'est le fonctionnement normal dans lequel les données MIDI du nouveau Patch sont produites au moment où ce Patch est sélectionné. Sélectionnez cette valeur si vous désirez changer les réglages du module de sons externe pour chaque Patch.

Off ... les paramètres MIDI du nouveau Patch ne sont pas transmis, même lorsque ce nouveau Patch est sélectionné et par conséquent, les réglages MIDI précédents restent valables. Cette possibilité peut être utile en direct sur scène ou en enregistrement dans un studio (où vous pouvez faire face à différentes circonstances) car vous pouvez ainsi changer de Patch sans changer les réglages MIDI effectués.



Veillez noter que si vous changez de Patch et éditez ou écrivez un nouveau Patch alors que le paramètre MIDI Link est sur off, ce sont les paramètres de transmission MIDI du patch précédent qui seront inscrits en mémoire avec le nouveau Patch.

Rx Pgm.Chg (Réception des changements de programme) : On/Off

Ce paramètre détermine si les messages de changement de programme sont reçus ou non.

On ... les messages de changement de programme sont reçus.

Off ... les messages de changement de programme ne sont pas reçus.

Rx Volume (Réception des messages de volume) On/Off

Ce paramètre détermine si les messages de volume (N°7) parmi les messages de changement de commande sont reçus ou non.

On ... les messages de volume sont reçus sur le canal de réception de chaque partie.

Off ... les messages de volume ne sont pas reçus.

Rx Exclusive (Réception des messages exclusifs) : On/Off

Ce paramètre détermine si les messages exclusifs sont ou non reçus (comme notamment les messages de déplacement des tirettes harmoniques, etc).

Pour le transfert global de données (Bulk-Load, page 108), réglez ce paramètre sur On.

On ... les messages exclusifs sont reçus.

Off ... les messages exclusifs ne sont pas reçus.

Unit Number : 17-32

Ce paramètre fixe le numéro d'unité. Les messages exclusifs sont différents des autres messages MIDI (tels que ceux de note) car ils sont spécifiques d'un modèle. Les numéros d'unité (qui sont des numéros d'identification) et permettent l'échange de messages exclusifs entre appareils partageant le même numéro d'unité (le réglage initial du numéro d'unité est 17).

6-4 MODE D'EDITION DE PATCH

Ce mode vous permet d'éditer le Patch appelé en aire temporaire

Survol du mode d'édition de Patch :

- ⊙ Pour changer des données, utilisez le bouton curseur, le curseur de commande C3 (entrée de données) et les boutons **[INC]** et **[DEC]**.
- ⊙ Les fonctions que vous avez assignées au curseur de commande en mode d'édition de Patch sont annulées et remplacées par les fonctions suivantes :

Controler (curseur) 1 : le niveau de la partie actuellement éditée

Controler (curseur) 2 : niveau du bruit de clic

Controler (curseur) 3 : entrée de données

- ⊙ Lorsque vous passez en mode d'édition de Patch, les indicateurs des boutons **[EDIT]** et **[PATCH]** s'allument.

■ Menu d'édition de Patch

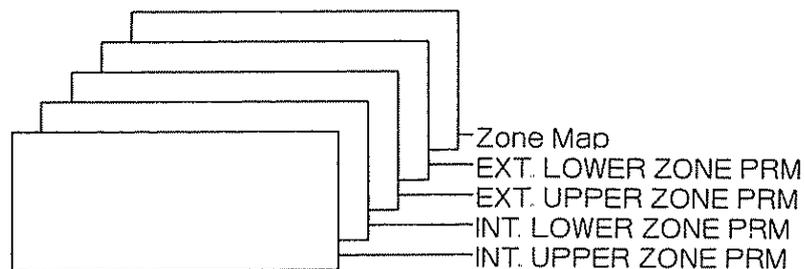
[EDIT] + **[PATCH]**

Cela vous permet de sélectionner le mode d'édition approprié.

- [F1]** Keyboard ... pour régler les Zones.
- [F2]** Assign ... pour régler les commandes.
- [F3]** Part ... pour régler une Partie d'un module de sons.
- [F4]** Effect ... pour régler le multi-effet interne.
- [F5]** Names ... pour donner un nom à un Patch, un Tone ou une carte.

6-4-1 Keyboard (Paramètres de clavier)

Ce mode vous permet de fixer une Zone dans un Patch. Il dispose de 5 pages de paramètres.



- Int. Upper Zone (paramètres de la Zone Upper interne)
- Int. Lower zone (paramètres de la Zone Lower interne)

[EDIT] + [PATCH] → [F1] Keybd → [F1] Int.Upr
 [EDIT] + [PATCH] → [F1] Keybd → [F2] Int.Lwr

Ces paramètres commandent les Zones Upper/Lower internes.

```

R11:UK Orsan      <Keyboard Parameters>
-----B100:L100:P100:-----
Int.Upper Zone
Zone Range[E1-G7] Zone      [ on ]
Octave Shift[Norm.]
Xpose      [C Nrm]
V.Curve Type[A / ]
Int.Upr. Ext.Upr Ext.Lwr ZoneMap
    
```

```

-----B100:L100:P100:-----
Int.Lower Zone
Zone Range[E1-G7] Zone      [ off ]
Octave Shift[Norm.]
Xpose      [C Nrm]
V.Curve Type[A / ]
Int.Upr Int.Lwr Ext.Upr Ext.Lwr ZoneMap
    
```

Zone Range: E1-G7

Ce paramètre détermine le nombre maximal de notes pouvant être jouées dans la Zone interne.

 C4 (nota n°60) représente le do médian.

Oct Shift (octave shift) : -2oct/-1oct/normal/+1oct/+2oct

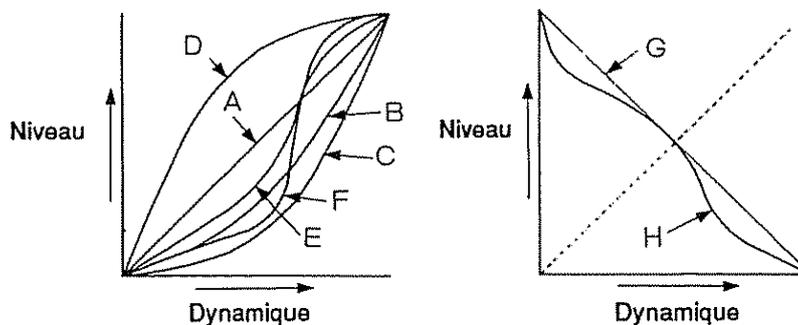
Ce paramètre détermine la hauteur de la Zone par paliers d'une octave (-2 à +2 octaves).

XPOSE (transpose) : -6/-5/-4/-3/-2/-1/C Nrm/+1/+2/+3/+4/+5

Ce paramètre transpose la Zone Upper par paliers d'un demi-ton. A l'aide de cette fonction, vous pouvez transposer la Zone sans changer votre doigté de jeu.

V-Curve Type (Velocity Curve Type) : A/B/C/D/E/F/G/H

Ce paramètre vous permet de sélectionner une des huit courbes de dynamique possibles.



Zone : On/Off

Ce paramètre détermine si la Partie est connectée ou non à la Zone interne.

On ... la Partie Upper/Lower est connectée à la Zone interne.

Off ... la Partie Upper/Lower est déconnectée de la Zone interne et ne produit donc aucun son si vous jouez sur le clavier dans cette Zone.

- EXT UPPER ZONE PRM (paramètres de la Zone Upper externe)
- EXT LOWER ZONE PRM (paramètres de la zone Lower externe)

[EDIT] + [PATCH] → [F1] Keybd → [F3] Ext. Upr

[EDIT] + [PATCH] → [F1] Keybd → [F4] Ext. Lwr

Ces paramètres commandent la Zone dédiée à un module de sons externe. La Zone réglée ici est appelée Zone Upper externe.

```
R11:VK Orban <Keyboard Parameters>
-----D100:L100:P100:-----
Ext. Upper Zone
Zone Range[E1]-G7 ] Tx MIDI [ on ]
Octave Shift[Norm.] Tx Channel [ 3 ]
Xpose [C Nrm] Tx Pgm.Chg. [ 1 ]
U.Curve Type[A / ]
Int.Upr Int.Lwr Ext.Upr Ext.Lwr ZoneMap
```

```
R11:VK Orban <Keyboard Parameters>
-----D100:L100:P100:-----
Ext. Lower Zone
Zone Range[E1]-G7 ] Tx MIDI [ off ]
Octave Shift[Norm.] Tx Channel [ 3 ]
Xpose [C Nrm] Tx Pgm.Chg. [ 1 ]
U.Curve Type[A / ]
Int.Upr Int.Lwr Ext.Upr Ext.Lwr ZoneMap
```

Zone Range: E1-G7

Détermine la plage de notes pouvant être jouées avec un module de sons externe.



C4 (note numéro 60) représente le do médian.

Octave Shift (Octave Shift): -2oct/-1oct/Norm/+1oct/+2oct

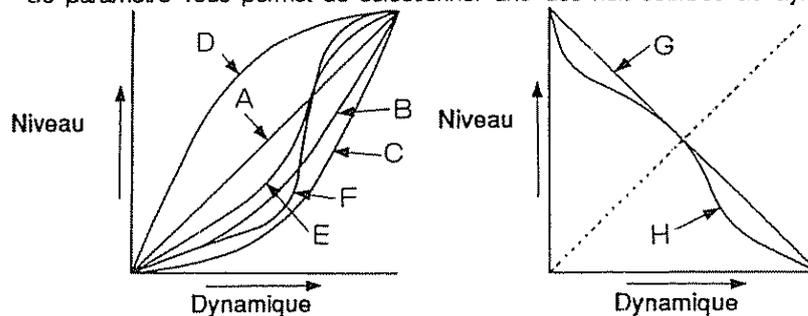
Ce paramètre décale la hauteur de la Zone par paliers d'une octave.

X Pose (Transpose): -6 – normal – +5

Ce paramètre transpose la hauteur de la Zone par paliers d'un demi-ton.

V-Curve Type (Velocity Curve Type): A/B/C/D/E/F/G/H

Ce paramètre vous permet de sélectionner une des huit courbes de dynamique possibles.



Tx MIDI (Transmission des messages MIDI): On/Off

Ce paramètre détermine si les messages MIDI de ces Zones sont ou non transmis à l'instrument externe.

On ... Les messages MIDI de la Zone sont transmis.

Off ... Les messages MIDI de la Zone ne sont pas transmis.

Ce réglage peut être changé à l'aide du bouton External Upper On/Off ou du bouton External Lower On/Off dans le coin droit de la façade.

Tx channel (Canal MIDI de transmission): 1 – 16

Ce paramètre règle le canal MIDI de la Zone pour qu'il corresponde au canal MIDI du module de sons externe.

Tx Pgm. Chg (Transmission de changement de programme): Off, 0 – 127

Ce paramètre détermine le changement de programme devant être transmis au module de sons externe.

■ Zone Map (Tableau des Zones)

[F01] + [F02] → [F1] Keyset → [F2] Zone Map

Dans cette page, vous pouvez visualiser ou éditer la taille des Zones du Patch sélectionné. Toutes les Zones réglées dans le Patch sont représentées sur le clavier de 76 notes.



En affichage Zone Map vous pouvez visualiser chacune des tessitures de Zone interne Upper,

[Comment changer une Zone]

- ① Amenez le curseur sur le nom de la zone que vous désirez éditer à l'aide des touches curseur [▲] et [▼].
- ② Pressez [▶], puis éditez la note plus élevée de la Zone à l'aide de [INC] et [DEC] ou du curseur C3.
- ③ Pressez [◀], puis éditez la plus basse note de la Zone à l'aide de [INC] et [DEC] ou du curseur C3.

Remarque

Si vous déconnectez une Zone du module de sons interne ou externe à l'aide du bouton Zone On/Off ou Tx MIDI On/Off (ou du bouton External Upper On/Off ou External Lower On/Off), la ligne continue indiquant la tessiture de la Zone se changera en une ligne pointillée (p.69).

Par exemple: déconnexion de la Zone Upper externe de la source sonore externe.

Ext. Upr ——— [Barre continue]



Lorsque le bouton External Upper On/Off est pressé et que l'indicateur s'éteint, la représentation de la Zone change comme ci-dessous.

Ext. Upr ——— [Barre pointillée]

6-4-2 Assignment PRM (Paramètres d'assignation)

Ces paramètres assignent une fonction à une commande programmable (curseur ou pédale).

■ Controller Assignment (Assignation de commande)

[EDIT] + [PATCH] → [F2] **Assign**

Dans cet écran, vous pouvez assigner une fonction à chacun des trois curseurs programmables.

```

All:UK Orash          (Assign. Parameters)
-----|-----|100:L100:P100:---
Controller Assignment
Controller C1 [INT][Rot Tone Control ]
Controller C2 [INT][Upper Noise Level ]
Controller C3 [INT][RV Level          ]
-----|-----|
| Ctrl1 | Pedal | *** | *** | *** |
    
```

Sélectionnez ce que vous désirez piloter: le module de sons interne (INT) ou le module de sons externe (EXT).

```

      ↓
Controller C1 [  ][          ]
Controller C2 [  ][          ]
Controller C3 [  ][          ]
      ↑
    Règle la fonction à assigner
    
```

Controller C1 (Curseur C1): *

Ce paramètre assigne une fonction au curseur C1.

Controller C2 (Curseur C2): *

Ce paramètre assigne une fonction au curseur C2.

Controller C3 (Curseur C3): *

Ce paramètre assigne une fonction au curseur C3.

- * **Les paramètres pouvant être assignés à chacun des curseurs différent comme suit;**

Lorsque vous pilotez le module de sons interne (INT)

Upper Part level (Niveau de la Partie Upper)
 Lower Part level (Niveau de la Partie Lower)
 Pedal Part Level (Niveau de la Partie pédalier)
 Upper Noise Level (Niveau du bruit en Upper)
 Lower Noise Level (Niveau du bruit en Lower)
 Pedal Part Noise Level (Niveau du bruit en Partie pédalier)
 Total Exp. Level (Niveau d'expression général)

Auto Wah Sens (Sensibilité de l'effet Wah Wah automatique)
 Auto Wah Time (Durée de l'effet Wah Wah automatique)
 Wah Resonance (Résonance de l'effet Wah Wah)
 Wah Output level (Niveau de sortie de l'effet Wah Wah)

6. MANUEL DE REFERENCE

OD Gain (Gain d'Overdrive)
OD Output level (Niveau de sortie de l'Overdrive)
EQ High level (Niveau des aigus de l'égaliseur)
EQ Mid level (Niveau des médium de l'égaliseur)
EQ Low Level (Niveau des graves de l'égaliseur)
EQ Mid Q (Bande Q de l'égaliseur)
EQ Mid Freq (Fréquence centrale de l'égaliseur)
EQ Total Level (Niveau général de l'égaliseur)

Rot Tone Control (Commande de tonalité de l'effet rotatif)
Rot Output Level (Niveau de sortie de l'effet rotatif)
Rotary Fast Rate (Vitesse rapide de l'effet rotatif)
Rotary Slow Rate (Vitesse lente de l'effet rotatif)
Rot. Rise Time High (Temps de montée des aigus dans l'effet rotatif)
Rot. Rise Time Low (Temps de montée des graves dans l'effet rotatif)
Rotary Depth High (Profondeur des aigus dans l'effet rotatif)
Rotary Depth Low (Profondeur des graves dans l'effet rotatif)
Rotary High Level (Niveau des aigus dans l'effet rotatif)
Rotary Low Level (Niveau des graves dans l'effet rotatif)
Rotary High Mix (Mélange des aigus dans l'effet rotatif)
Rotary Low Mix (Mélange des graves dans l'effet rotatif)
PH/FL Depth (Intensité de Phaser/Flanger)
PH/FL Feedback (Réinjection de Phaser/Flanger)

RV Pre Delay (Pré-retard de la Reverb)
RV Decay (Chute de la Reverb)
RV Level (Niveau de la Reverb)
RV Tone Control (Commande de tonalité de la Reverb)
M. DL Left Level (Niveau gauche du retard)
M. DL Left Time (Retard gauche du retard)
M. Center Level (Niveau central du retard)
M. DL Center Time (Retard central du retard)
M. DL Right Level (Niveau droit du retard)
M. DL Right Time (Retard droit du retard)
M. DL Feedback (Réinjection du retard)

Lorsque vous pilotez un module de sons externe (EXT)

Les numéros de commande 0 à 95 peuvent être assignés.



Pour les détails sur les numéros de commande, référez-vous au tableau des changements de commande (p.119) dans l'appendice.

■ Pedal Assignment (Paramètres de commande au pied)

[EDIT] + [PATCH] → [F2] Assign → [F2] Pedal

Dans cet écran, vous pouvez assigner une fonction à chacune des trois prises jack pour les pédales. Il y a deux types de pédales de commande: le type continu (EV-5: optionnelle) qui nécessite une variation continue de la fonction assignée et le type commutateur (DP-2/6: optionnel) qui nécessite une sélection On/Off.

```

R11:UK Organ          (Assign. Parameters)
                    0100:L100:P100:—
Pedal Assignment
Assign.Pedal 1 [INT][Hold          ]
Assign.Pedal 2 [INT][Rotary Speed  ]
Assign.Pedal 3 [INT][Wah Pedal     ]
[EXIT] Pedal [EXT] [EXT] [EXT]

```

Sélectionnez ce que vous désirez commander: le module de sons interne (INT) ou le module de sons externe (EXT).

↓

```

Assign. Pedal 1 [ ] [          ]
Assign. Pedal 2 [ ] [          ]
Assign. Pedal 3 [ ] [          ]

```

↑

Réglez la fonction à assigner

Assign. Pedal 1 (Pédale programmable 1): *

Ce paramètre assigne une fonction à la pédale 1.

Assign. Pedal 2 (Pédale programmable 2): *

Ce paramètre assigne une fonction à la pédale 2.

Assign. Pedal 3 (Pédale programmable 3): *

Ce paramètre assigne une fonction à la pédale 3.

* **Les paramètres pouvant être assigné à chacune de ces pédales sont les suivants:**

Lorsque vous pilotez le module de sons interne (INT)

Hold ou Sustain *

Soft ou Sourdine*

Mute (Coupure du son)

Rotary Speed (Vitesse de l'effet rotatif)

OD On/Off (Overdrive On/Off)

Rotary On/Off (Effet rotatif On/Off)

Reverb On/Off

H-Bar PATCH/MANUAL (Réglage des tirettes harmoniques mémorisé ou en façade)

Perc. NORMAL/SOFT

Bender PITCH/ROT.

Wah Pedal

 Lorsque Hold (Sustain) ou Soft (Sourdine) est sélectionné pour le module de sons interne (INT), les messages de changement de commande correspondants (numéro 64 pour Hold et 67 pour Soft) seront transmis à un éventuel séquenceur par la MIDI OUT pour accentuer la fidélité de reproduction par le séquenceur.

Lorsque vous pilotez un module de sons externe (EXT)

Les commandes de numéro 0 à 95 peuvent être assignées.

 Pour des détails sur les numéros de commande, référez-vous à "Tableau des changements de commande (page 119)" dans l'appendice.

6-4-3 Part (Paramètres de Partie)

Les paramètres de Partie vous permettent d'éditer les Parties multi-timbrales internes (Upper/Lower/Pédalier).

- Upper Part  (Paramètres de la Partie Upper) Pages 1/2
- Lower Part  (Paramètres de la Partie Lower) Pages 1/2
- Pedal Part  (Paramètres de la Partie pédalier) Pages 1/2

[EDIT] + [PATCH] → [F3] Part → [F1] Upper 
 [EDIT] + [PATCH] → [F3] Part → [F2] Lower 
 [EDIT] + [PATCH] → [F3] Part → [F3] Pedal 

Faites les réglages pour chaque Partie du module de sons multi-timbral interne.

Chaque écran de réglage des paramètres de Partie est composé de 3 pages.

● Première page

```
A11:UK Organ <Part Parameters>
-----[100:L100:P100:-----
Upper Part
Tone name [U11:UK Organ]
Part Level [ 100 ] Rx Channel [ 1 ]
Perc.Type [Norm.] Perc.Veloc. [ off ]
Perc.Lesato [ off ] Feet.Veloc. [ off ]
Upper  Lower  Pedal  ZoneMap ***
```

```
A11:UK Organ <Part Parameters>
-----[100:L100:P100:-----
Lower Part
Tone name [L11:ACCOMP]
Part Level [ 100 ] Rx Channel [ 3 ]
Perc.Type [Norm.] Perc.Veloc. [ off ]
Perc.Lesato [ off ] Feet.Veloc. [ off ]
Upper  Lower  Pedal  ZoneMap ***
```

```
A11:UK Organ <Part Parameters>
-----[100:L100:P100:-----
Pedal Part
Tone name [P11:BASS]
Part Level [ 100 ] Rx Channel [ 2 ]
Perc.Type [Norm.] Perc.Veloc. [ off ]
Perc.Lesato [ off ] Feet.Veloc. [ off ]
Upper  Lower  Pedal  ZoneMap ***
```

Tone Name : U11 – U88

Ce paramètre sélectionne le Tone devant être assigné à la Partie.

Chaque Partie contient 64 Tones et un Tone peut être édité à l'aide de la fonction d'édition de Tone (Tone Edit).

- * Un Patch interne vous permet de sélectionner des Tones parmi ceux de la mémoire interne. Cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser dans un Patch interne des Tones présents sur une carte. Pour cette raison, vous pouvez avoir à copier des Tones de la carte dans la mémoire interne avant de pouvoir les utiliser au coeur d'un Patch interne.

Part Level (Niveau de Partie): 0 – 100

Ce paramètre commande le niveau de volume de chaque Partie



Il peut être utile de créer une balance de niveau appropriée entre les sons lorsque l'appareil joue en Split ou en superposition (Layer).

Perc. Type (Type de percussion): Norm/Soft

Ce paramètre sélectionne le type de percussion pour chaque Partie.

Norm... Le niveau de sortie des têtes de pieds diminue sans que ne change le niveau de la percussion. En d'autres termes, le statut Normal met plus en évidence les sonorités de percussion.

Soft... Le niveau de sortie des têtes de pieds augmente et par conséquent la différence de volume entre têtes harmoniques et percussion devient plus faible.

Perc. Legato: On/Off

Ce paramètre met en ou hors service l'effet percussion Legato pour chaque Partie.

On... L'effet de percussion n'est obtenu qu'en jouant d'une façon détachée, non Legato. Cela étant, vous pouvez choisir d'appliquer ou non de la percussion en changeant votre mode de jeu.

Off... L'effet de percussion est toujours obtenu.

Rx CH (Canal de réception de la Partie): 1 – 16

Règle le canal MIDI de réception de la Partie.

Perc. Veloc. (Percussion velocity): On/Off

Ce paramètre permet de mettre en ou hors service la sensibilité des têtes de percussion à la dynamique (ce qui change leur volume en fonction de votre force de jeu sur le clavier)

On... Vous pouvez ajouter les accents voulus en jouant avec plus de force (cela s'applique à la sonorité de percussion).

Off... Il n'y a pas d'effet supplémentaire en fonction de la dynamique.

Feat Veloc. On/Off

Ce paramètre permet de faire ou non changer la tonalité ou le volume des têtes harmoniques en fonction de la force de jeu sur le clavier.

On... Vous pouvez ajouter les accents voulus en jouant avec plus de force (cela s'applique aux sonorités de têtes harmoniques).

Off... La dynamique n'agit pas.

6. MANUEL DE REFERENCE

■ Deuxième page

Cette page contient les paramètres qui commandent le bender, la modulation et le vibrato de la Partie.

 Pour ouvrir la deuxième page, pressez **[F1] Upper**  **[F2] Lower**  / **[F3] Pedal**  à nouveau alors que la première page est encore ouverte.

```
All:UK Orash <Part Parameters>
-----|100:L100:P100:-----
Upper Part
Mod. Rate [ 60 ] Bend Range [ 2 ]
Mod. Depth [ 2 ]
Vibrato [ off ]
Vibrato Type [ A ]
-----|100:L100:P100:-----
Upper|Lower|Pedal|ZoneMap|:~::~
```

```
-----|100:L100:P100:-----
Lower Part
Mod. Rate [ 60 ] Bend Range [ 2 ]
Mod. Depth [ 2 ]
Vibrato [ off ]
Vibrato Type [ A ]
-----|100:L100:P100:-----
Upper|Lower|Pedal|ZoneMap|:~::~
```

```
All:UK Orash <Part Parameters>
-----|100:L100:P100:-----
Pedal Part
Mod. Rate [ 60 ] Bend Range [ 2 ]
Mod. Depth [ 2 ]
Vibrato [ off ]
Vibrato Type [ A ]
-----|100:L100:P100:-----
Upper|Lower|Pedal|ZoneMap|:~::~
```

Mod. Rate (Vitesse de modulation) : 0 – 100

Ce paramètre règle la vitesse de la modulation. Avec une valeur élevée, la modulation est plus rapide.

Mod. Depth (Intensité de la modulation) : 0 – 100

Règle l'intensité de la modulation. Avec une valeur élevée, la modulation est plus intense.

Vibrato (Vibrato On/Off) : On/Off

Ce paramètre détermine si l'effet vibrato est utilisé ou non (effet qui change la hauteur périodiquement).

On ... l'effet vibrato est obtenu

Off ... l'effet vibrato n'est pas obtenu

Vibrato Type : A/B/C

Ce paramètre sélectionne le type de vibrato.

A ... vibrato léger

B ... vibrato naturel, ordinaire

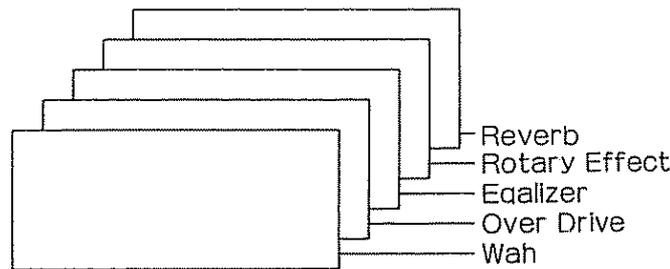
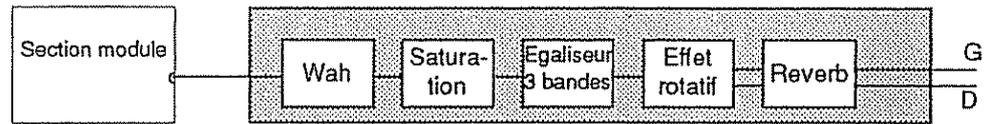
C ... vibrato prononcé

Bender Range : 0 – 48

Ce paramètre détermine la plage d'action maximum du pitch bend par paliers d'un demi-ton.

6-4-4 Effect PRM (Paramètres d'effet)

Le VK-1000 vous permet d'utiliser les 5 effets suivants en même temps. L'ordre des effets, toutefois, ne peut être changé.



■ Wah (Paramètres de Wah)

EDIT + **PATCH** → **F4 Effect** → **F1 Wah**

Vous pouvez sélectionner Auto Wah ou Pedal Wah qui commande le filtre par une pédale.

```

P11:UK Organ <Effect Parameters>
  [100:L100:P100:—]
Wah      [Off] Output Level [ 50 ]
Mode     [Pedal] Resonance  [ 75 ]
AutoWah Sens [ +30 ]
AutoWah Rate [ 60 ]

  Wah  OD  EQ  Rotary  Reverb
  
```

Wah (Wah On/Off) : On/Off

Ce paramètre met l'effet Wah en ou hors service.

On ... l'effet Wah est en service

Off ... l'effet Wah est hors service.

Mode (mode Wah) : Auto/pedal

Ce paramètre détermine comment l'effet Wah est commandé. Vous pouvez sélectionner Auto Wah qui commande le filtre Wah en fonction du niveau du signal d'entrée ou Pedal Wah qui fait commander le filtre par une pédale.



Pedal Wah

Lorsque le mode Pedal Wah est sélectionné, vous pouvez commander la fréquence de coupure du filtre Wah en enfonçant une pédale d'expression (de type EV-5, optionnelle) connectée à la prise assignable pour pédale. Cela fait, toutefois, vous devez auparavant assigner la fonction de la pédale utilisée au mode Wah Pedal avec les paramètres d'assignation de commande au pied (voir page 73).

Pedal ... le filtre Wah est commandé par la pédale assignable.

Auto ... le filtre Wah est commandé par le niveau du signal d'entrée.

Auto Wah (Sensibilité de l'effet wah-wah automatique) -50 - +50

Cela détermine la profondeur de l'effet auto-wah. Quand une valeur positive (+) est choisie, le filtre s'ouvre plus amplement pour un niveau d'entrée élevé. Quand une valeur négative (-) est réglée, le filtre se ferme pour un niveau d'entrée élevé.

Auto Wah Rate (Vitesse d'attaque de l'auto-wah) : 0 - 100

Quand le mode wah-wah est réglé sur AUTO, ce paramètre détermine le temps nécessaire au filtre pour réagir. Une valeur plus élevée allonge le temps de réaction.

Output Level : 0 - 100

Ce paramètre contrôle le volume du son traité par le filtre wah-wah. Vous pouvez avoir besoin de régler le volume pour qu'il n'y ait pas de différence de volume entre le son avec effet et le son sans effet.

Resonance : 0 - 100

Cela règle la résonance du filtre wah-wah. Avec une valeur plus élevée, le son devient plus original.

■ OD (Paramètres d'Overdrive ou saturation)

EDIT + **PATCH** → **F4** **Effect** → **F2** **OD**

Les paramètres d'overdrive vous permettent d'obtenir des sonorités comparables aux sonorités avec distorsion obtenues par des amplificateurs à lampes.

```
A11:UK Orban          <Effect Parameters>
                    [ 100:L100:P100:— ]
OD      [ off ]      Output Level [ 50 ]
Gain    [ 74 ]
Wah     [ 00 ]      EQ      Rotary [ 0 ] Reverb
```

OD (Overdrive) : On/Off

Ce paramètre met en ou hors service l'effet overdrive.

On ... l'overdrive est en service.

Off ... l'overdrive n'est pas utilisé.

Quand l'overdrive est en service, l'indicateur **OD** est allumé.

Gain : 0 - 100

Ce paramètre commande l'intensité de la distorsion. Une valeur plus élevée augmente le niveau de distorsion.

Output Level : 0 - 100

Ce paramètre commande le volume du son traité par l'overdrive. Vous pouvez avoir à régler ce paramètre pour qu'il n'y ait pas de différence de volume entre le son avec effet et le son sans effet.

■ EQ (Paramètres d'égalisation)

EDIT + **PATCH** → **F4** Effet → **F3** EQ

C'est un égaliseur trois bandes et les sections hautes et basses sont de type à plateau. La section médium est de type paramétrique vous permettant de fixer la fréquence centrale d'action.

```

A11:UK Organ          <Effect Parameters>
                    0100:L100:P100:—
EQ      [Off] Total Level [ 0.0]
High Level [ 0.0] Mid Freq. [2.00k]
Mid Level [ 0.0] Mid Q    [ 1.00]
Low Level [- 1.0]

```

Wah OD EQ Rotary Reverb

EQ (Egaliseur) : On/Off

Ce paramètre met l'égaliseur en/hors service.

On ... l'égaliseur est en service.

Off ... l'égaliseur est hors service.

High Level : -12 - 0 - +12

Ce paramètre amplifie ou atténue les hautes fréquences (± 12 dB).

Mid Level : -12 - 0 - +12

Ce paramètre amplifie ou atténue les fréquences moyennes (± 12 dB). La section de réglage des fréquences moyennes est un égaliseur paramétrique vous permettant de sélectionner la fréquence centrale autour de laquelle les niveaux sont amplifiés ou coupés.

Low Level : -12 - 0 - +12

Ce paramètre amplifie ou atténue les fréquences basses (± 12 dB).

Total Level : 0 - 100

Ce paramètre règle le volume du son traité par l'égaliseur. Réglez-le pour qu'il n'y ait pas de différence de volume entre le son avec ou sans égalisation.

Mid Freq : 0.71 - 5.66

Ce paramètre fixe la fréquence centrale (en kHz) de la section des fréquences moyenne s

Mid Q : 1.00 - 5.00

Ce paramètre détermine l'intensité de l'amplification ou de l'atténuation des fréquences moyennes. Avec une valeur plus élevée, la courbe sera plus étroite, permettant une action plus radicale sur les fréquences choisies.

■ ROTARY (Paramètres de l'effet rotatif)

[Wah] [OD] [EQ] [Rotary] [Reverb] pour changer les pages.

C'est un effet stéréo de type à modulation. Différentes modulations de phase s'appliquent aux signaux gauche et droit et par conséquent le résultat obtenu est comparable à celui d'un champ sonore se déplaçant dans la stéréo (cet effet n'est obtenu qu'avec une amplification stéréo). L'écran de réglage des paramètres de l'effet rotatif est en fait constitué de deux pages.

 Le contenu de l'affichage des paramètres en seconde page diffère selon le type d'effet rotatif choisi (Revo ou Phaser/Flanger).

● La première page

```

A11:UK Orsan          <Effect Parameters>
                      [ 0000000000000000 ]

Mod.Type   [ RVO ]
Speed      [ slow ]
Tone Control [ 100 ]

[Wah] [OD] [EQ] [Rotary] [Reverb]
    
```

Rotary (effet rotatif) : On/Off

Ce paramètre met l'effet rotatif en/hors service. Quand il est en service, l'indicateur **ROTARY** est allumé.

Rot. Type (type d'effet rotatif) : Revo/Phaser/Flanger

Ce paramètre sélectionne un des trois types d'effet rotatif
 RVO ... cet effet simule une sonorité produite par haut-parleur rotatif (Révolution)
 PH ... cela crée une impression de rotation unique et d'apport d'espace (Phaser)
 FL ... cela produit une grande variété de sonorités allant des plus métalliques jusqu'aux sonorités de chorus (Flanger)

Speed (Vitesse de rotation) : Stop/Slow/Fast

Ce paramètre détermine la vitesse de rotation de l'effet rotatif.
 Stop ... si vous sélectionnez cette option alors que vous êtes à cet instant en Slow ou Fast, la vitesse de l'effet rotatif diminue jusqu'à ce que l'effet s'arrête.
 Slow ... si vous sélectionnez cette valeur alors que vous êtes en statut Stop, l'effet rotatif entre en fonction jusqu'à l'obtention de la vitesse Slow. Si cette option est sélectionnée alors que vous êtes en statut Fast, la vitesse de l'effet rotatif diminue jusqu'à atteindre la vitesse Slow.
 Fast ... si vous sélectionnez cette option alors que vous êtes en statut Stop, l'effet rotatif entre en action et atteint la vitesse la plus rapide. Si cette option est sélectionnée alors que vous êtes en statut Slow, la vitesse de l'effet rotatif augmente jusqu'à atteindre la vitesse Fast.

Tone Control : 0 - 100

Ce paramètre commande les caractéristiques des hautes fréquences de l'effet Revo. Des valeurs élevées accentuent les hautes fréquences.

 Le paramètre ci-dessus ne peut être réglé que si le type d'effet rotatif est Revo. Quand un type Phaser ou Flanger est sélectionné, des astérisques " * * * " apparaissent en lieu et place de la valeur du paramètre et vous ne pouvez donc fixer cette dernière.

Output Level : 0 - 100

Ce paramètre commande le volume du son qui a été filtré par l'effet rotatif. Réglez-le pour qu'il n'y ait pas de différence de volume entre le son avec effet et le son sans effet.

● La deuxième page

- Pour ouvrir la deuxième page, pressez [F4] Rotary alors que la première page est affichée.

[Quand Revo est sélectionné comme type d'effet rotatif]

En réglant les paramètres High et Low séparément, vous pouvez simuler la sonorité complexe créée par des moteurs d'aigus et de graves indépendants.

```

R11:UK Orban          <Effect Parameters>
                    U100:L100:P100:
Slow Rate [ 50 ] Fast Rate [ 50 ]
Rise Time Lo [ 50 ] Rise Time Hi [ 50 ]
Depth Lo [ 50 ] Depth Hi [ 50 ]
Lo Level [ 50 ] Hi Level [ 50 ]
Lo Mix [ 50 ] Hi Mix [ 50 ]
Wah [ 00 ] EQ [ 00 ] Reverb [ 00 ]

```

Slow Rate : 0 - 100

Ce paramètre règle la vitesse de rotation en mode lent.

Fast Rate : 0 - 100

Ce paramètre règle la vitesse de rotation en mode rapide.

Rise Time Lo (Temps d'accélération/décélération des graves) : 0 - 100

Ce paramètre détermine le temps nécessaire au moteur dédié aux basse fréquences pour atteindre la vitesse choisie.

Rise Time Hi (Temps d'accélération/décélération des aigus) : 0 - 100

Ce paramètre détermine le temps nécessaire au moteur des hautes fréquences pour atteindre la vitesse choisie.

Depth Lo (Intensité d'effet sur les graves) : 0 - 100

Ce paramètre règle l'intensité de l'effet pour les basses fréquences.

Depth Hi (Intensité de l'effet sur les aigus) : 0 - 100

Ce paramètre règle l'intensité de l'effet pour les hautes fréquences.

Low Level (Niveau des graves) : 0 - 100

Cela règle le niveau général (son direct + son avec effet) pour les basses fréquences.

Hi Level (Niveau des aigus) : 0 - 100

Cela règle le niveau général (son direct + son avec effet) pour les hautes fréquences.

Lo Mix (Mixage des graves) : 0 - 100

Ce paramètre règle la proportion entre son direct et son avec effet pour les basses fréquences.

Hi Mix (Mixage des aigus) : 0 - 100

Ce paramètre commande la proportion entre son direct et son avec effet pour les hautes fréquences.

[Quand Phaser ou Flanger est sélectionné comme type d'effet rotatif]

```

R11:UK Organ          <Effect Parameters>
                    [0]100:L100:P100:
Slow Rate [ 50 ] Fast Rate [ 50 ]
Rise Time [ 50 ]
Depth [ 50 ]
Feed Back [ 50 ]

 Wah  OD  EQ  Rotary  Reverb
    
```

Slow Rate : 0 - 100

Ce paramètre règle la vitesse de rotation du moteur pour la faible vitesse.

Rise Time : 0 - 100

Depth : 0 - 100

Ce paramètre règle l'intensité de l'effet.

Feedback : 0 - 100

Ce paramètre règle la quantité de signal réinjectée. En ramenant le son avec effet au niveau précédant le filtrage, vous pouvez créer une sonorité originale.

Fast Rate : 0 - 100

Ce paramètre règle la vitesse de rotation pour la vitesse rapide.

■ Reverb (Paramètres de Reverb)

```

[EDIT] + [PATCH] → [F4] Effect → [F5] Reverb
    
```

Cet un effet de reverbération stéréo.



Le contenu affiché dans ces pages de paramètres diffère selon que le type de reverb est RV ou MDL.

[Quand RV est sélectionné comme type de reverb]

```

R11:UK Organ          <Effect Parameters>
                    [0]100:L100:P100:
Reverb [ on ] Reverb Level [ 50 ]
Reverb Type [ RV ] Tone Control [ 100 ]
Pre Delay [ 50 ]
Reverb Decay [ 100 ]

 Wah  OD  EQ  Rotary  Reverb
    
```

Reverb : On/Off

Ce paramètre met en/hors service l'effet reverb. Quand il est en service, l'indicateur REVERB est allumé.

On ... l'effet reverb est en service.

Off ... l'effet reverb est hors service.

Reverb Type : RVM DL

Ce paramètre sélectionne l'effet reverb ou l'effet Multi Tap Delay (retard multiple).

RV ... Reverb

MDL ... Multi Tap Delay

 **Si vous sélectionnez MDL, l'affichage change immédiatement pour l'écran de réglage de Multi Tap Delay.**

Pre Delay : 0 - 100

Ce paramètre peut retarder l'instant de sortie du signal réverbéré par rapport au moment de sortie du son direct. De cette façon, les sons directs et réverbérés peuvent être disjoints et générer par conséquent des sonorités spacieuses et claires.

Reverb Decay : 0 - 100

Ce paramètre commande le temps de chute de la réverbération. Des valeurs élevées allongent le temps de reverb.

Reverb Level : 0 - 100

Ce paramètre règle le volume du son réverbéré.

Tone Control (Commande de tonalité de la reverb) : 0 - 100

Ce paramètre commande la tonalité de la sonorité réverbérée. Des valeurs basses atténuent plus les hautes fréquences.

[Quand M.DL est sélectionné comme type de reverb]

```

All:UK Orsan          <Effect Parameters>
                    [0]100:L100:P100:—
Reverb [ on ] Feed Back [ 50 ]
Reverb Type [ M.DL ] Tone Control [ 100 ]
Left Level [ 50 ] Left Time [ 10 ]
Center Level [ 50 ] Center Time [ 31 ]
Right Level [ 50 ] Right Time [ 20 ]
Wah [ 00 ] EG [ 00 ] Rotary [ 00 ] Reverb
  
```

M.DL (Multi Tap Delay)

Multi Tap Delay est une fonction de retard dans laquelle des valeurs de retard peuvent être réglées indépendamment pour les signaux gauche, droit et central. L'effet Multi Tap Delay ne peut s'obtenir qu'avec une sortie stéréo.

Reverb : On/Off

Ce paramètre met l'effet reverb en/hors service.

On ... l'effet reverb est en service.

Off ... l'effet reverb n'est pas utilisé.

Reverb Type : RVM.DL

Ce paramètre sélectionne Reverb ou Multi Tap Delay comme effet.

RV ... reverb est sélectionné.

MDL ... Multi Tap Delay est sélectionné.

 **Si vous sélectionnez RV, l'affichage change immédiatement pour l'écran de réglage des paramètres de reverb.**

6. MANUEL DE REFERENCE

Left Level : 0 - 100

Ce paramètre règle le niveau de retard du signal gauche. Des valeurs élevées augmentent le volume du son retardé.

Center Level : 0 - 100

Ce paramètre règle le niveau du retard du signal central. Des valeurs plus élevées augmentent le niveau du son retardé.

Right Level : 0 - 100

Ce paramètre règle le niveau du retard du signal droit. Des valeurs plus élevées augmentent le volume du son retardé.

Feedback : 0 - 100

Feedback est le paramètre qui permet le retour du signal retardé central à l'entrée de l'unité de retard. Le paramètre de Feedback règle donc la quantité de réinjection. Des valeurs plus élevées augmentent le nombre de répétitions du retard.

Tone Control (Commande de la tonalité du retard) : 0 - 100

Ce paramètre commande la tonalité du son retardé. Des valeurs plus élevées accentuent la coupure des hautes fréquences.

Left Time : 0 - 100

Ce paramètre règle le retard du signal gauche.

Center Time : 0 - 100

Ce paramètre règle le retard du signal central.

Right Time : 0 - 100

Ce paramètre règle le retard du signal droit.

6-4-5 Names (Name Edit)

Ces paramètres vous permettent de nommer un Patch, un Tone ou une carte. Les écrans porteurs des paramètres de nom sont au nombre de deux.

■ Edition de nom de Patch

[EDIT] + [PATCH] → [F5] Names → [F1] Patch

Ce mode vous permet de nommer un Patch, ou les Tones assignés à un Patch.

```

A11:VK Organ                                <Name Edit>
-----U100:L100:P100:-----
Patch : A11 : [VK Organ ]
Tone Upper Part : U11 : [VK Organ ]
Tone Lower Part : L11 : [Accomp ]
Tone Pedal Part : P11 : [Bass ]
Patch Card * * * * *
    
```

Patch (Nom du Patch)

Ce paramètre vous permet de nommer un Patch à l'aide de douze caractères.

Amenez le curseur jusqu'à l'endroit où vous désirez écrire une lettre. Ecrivez cette lettre à l'aide du curseur Controller3, [INC] et [DEC] ou des boutons Bank et Number.

- Utilisation du curseur Controller 3.

Faire glisser le curseur de bas en haut fera apparaître la séquence de caractères suivante.
(espace) !"#%&'()*+,-./0123456789 : ; <=>?@ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

- Utilisation des boutons [INC] et [DEC]

Tenir enfoncé [INC] fera s'afficher les caractères selon la séquence suivante (presser [DEC] fera s'afficher la séquence en ordre inverse).
(espace) !"#%&'()*+,-./0123456789 : ; <=>?@ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

- Utilisation des boutons Bank et Number

BANK							
1	2	3	4	5	6	7	8
[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
CAPS	SPACE	ABC	DEF	GHI	JKL	9MN	0OP
NUMBER							
1	2	3	4	5	6	7	8
[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
1QR	2ST	3UV	4WX	5YZ	6+-	7•/	8!!

6. MANUEL DE REFERENCE

[CAPS] ... chaque fois que vous pressez ce bouton, vous alternez entre deux modes : le mode qui vous permet d'écrire des minuscules et celui qui vous permet d'écrire des majuscules

[SPACE] ... chaque fois que vous pressez ce bouton, un espace s'inscrit.

Presser les autres boutons Bank/Number fait s'afficher une des trois caractères inscrits en façade sous chacun de ces boutons

Par exemple : Presser ABC (Bank 3) répétitivement fera s'inscrire cycliquement ces trois caractères : A → B → C → A ...

Tone Upper Part

Ce paramètre vous permet de nommer le Tone de la Partie Upper à l'aide de douze caractères

Tone Lower Part

Ce paramètre vous permet de nommer le Tone de la Partie Lower à l'aide de douze caractères.

Tone Pedal Part

Ce paramètre vous permet de nommer le Tone du pédalier à l'aide de douze caractères.

 Amenez le curseur jusqu'à l'endroit où une lettre doit être écrite. Inscrivez la lettre à l'aide du curseur de commande 3, des boutons **[INC]** et **[DEC]** ou des boutons Bank et Number. Pour la procédure à suivre, référez-vous à l'explication donnée préalablement pour l'édition de nom de Patch.

■ Edition de nom de carte

[EDIT] + **[PATCH]** → **[F5] Names** → **[F2] Card**

En nommant vos cartes mémoire, vous pourrez aisément trouver celle désirée lors d'un tri ultérieur.

```
R11:UK Orsan                                <Name Edit>
-----U100:L100:P100:-----
Memory Card Name
[Rhodes UK-1000 ]
                                [CENTER/EXIT]
Patch  Card  ***  ***  ***
```

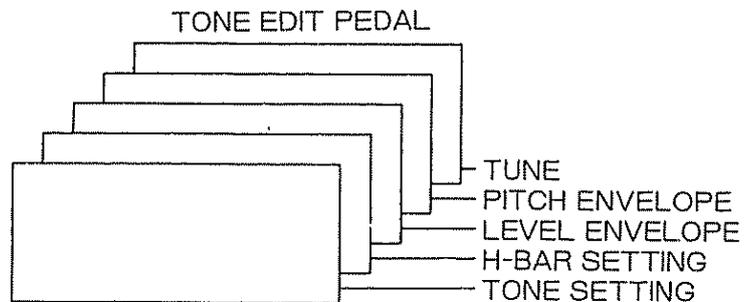
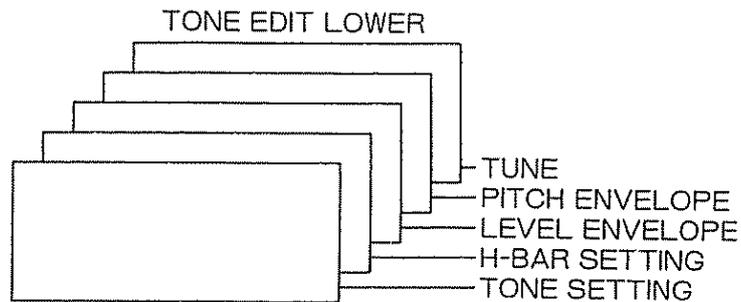
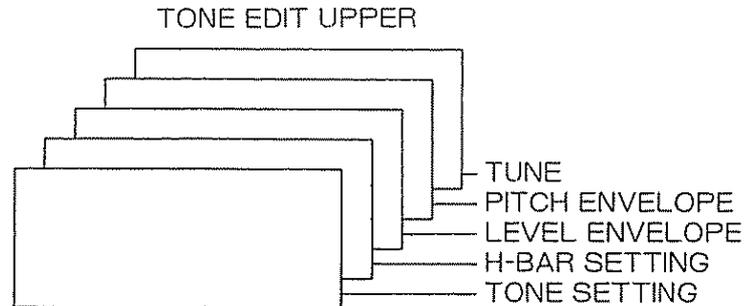
Memory Card Name

Ce paramètre vous permet de nommer une carte mémoire à l'aide de dix caractères.

 Amenez le curseur jusqu'à l'endroit où une lettre doit être écrite. Ecrivez la lettre du curseur de commande 3, des boutons **[INC]** et **[DEC]** ou des boutons Bank et Number. Pour la procédure, référez-vous à l'explication donnée pour l'édition de nom de Patch.

6-5 MODE D'EDITION DE TONE

Ce mode vous permet d'éditer le Tone dans l'aire temporaire. Pour éditer le Tone assigné à une des Parties d'un Patch, pressez **[UPPER]**, **[LOWER]** ou **[PEDAL]** en tenant enfoncé **[EDIT]** en façade de l'appareil. Chaque Partie dispose de cinq écrans de paramètre (15 écrans au total).



Survol du mode d'édition de Tone :

- Pour programmer des données, vous pouvez utiliser les boutons curseur, le curseur de commande 3 (entrée de données), les boutons **[INC]** et **[DEC]**.
- Les fonctions que vous avez assignées aux curseurs de commande sont annulées. Les assignations suivantes sont automatiquement faites.

Controlleur 1 : le niveau de la Partie actuellement éditée.

Controlleur 2 : le niveau du bruit de clic de la Partie actuellement éditée.

Controlleur 3 : entrée de données.

- L'indicateur **[EDIT]** et l'indicateur de la Partie correspondante (**[UPPER]**, **[LOWER]**, **[PEDAL]**) seront allumés.

6-5-1 Tone (Edition de Tone)

Le clavier VK 1000 dispose de trois Tones répartis entre les trois Parties, ces trois Tones pouvant être édités individuellement. En mode de Tone, vous pouvez créer le Tone voulu depuis une source sonore servant d'origine. Jusqu'à 64 Tones différents pour chaque Partie (soit un total de 192 tones) peuvent être stockés dans la mémoire interne.

■ Tone S (Paramètres de réglage de Tone)

[EDIT] + [UPPER] [LOWER] OU [PEDAL] → [F1] **Tone S**

```

A11:VK Organ          Tone Edit:UPPER
M100:L100:P100:—

Source : [ORGAN]
Tone Level : [100]
A.Feel : [20]

Tone S: H-Bar S L.Env P.Env Tune
    
```

Source : 1 - 8

Ce paramètre sélectionne une des huit sources suivantes (formes d'onde de base) :

- S1 : ORGAN 1 (orgue électrique de type mécanique 1)
- S2 : ORGAN 2 (orgue électronique de type mécanique 2)
- S3 : PIPE ORGAN (petit orgue à tuyaux)
- S4 : ORGAN BASS (basse d'un orgue électrique)
- S5 : LEAD (son de synthé solo)
- S6 : E.PIANO (piano électrique)
- S7 : VIBRAPHONE (vibraphone)
- S8 : CHIME (carillon)

Tone Level : 0 - 100

Ce paramètre règle le volume d'un Tone. Réglez-le pour qu'il n'y ait pas de différence de volume lorsque vous passez d'un Tone à un autre.

A-Feel (Analog Feel) : 1 - 100

Ce paramètre vous permet de faire légèrement fluctuer le Tone joué au clavier pour créer des gros sons d'orgues analogiques.

■ H-BARS (Paramètres de réglage des tirettes harmoniques)

En déplaçant les treize tirettes (harmoniques de pieds ou de percussion) et le curseur de commande 2 (Clic, Wind ou Thump), vous pouvez créer le tone désiré.

[EDIT] + [UPPER] [LOWER] OU [PEDAL] → [F2] **H-Bar S**

```

A11
UP Tone:U11
VK Organ
Tone L:[100]
NoiseType[0]
NoiseL:[100]

Tone S: H-Bar S L.Env P.Env Tune
    
```

H-Bar (Harmonic Bar ou tirette harmonique) : 0 - 8 (par paliers de 0,5)

Ce paramètre change la position des tirettes harmoniques de la façade pour modifier le timbre du Tone. L'affichage graphique des tirettes harmoniques change de façon concordante.

Noise Type : A/B/C

Ce paramètre sélectionne un des types de bruit suivants (la dynamique de la portion d'attaque du bruit) à l'enfoncement de la touche.

- A ... l'attaque du bruit est plus rapide
- B ... l'attaque du bruit est normale
- C ... l'attaque du bruit est plus lente

Vous pouvez penser qu'un bruit est une sonorité non musicale n'ayant rien à voir avec cet instrument. En réalité, toutefois, la portion d'attaque d'une sonorité instrumentale contient beaucoup de bruits qui composent ce que l'on appelle les formants et donnent la caractéristique d'un instrument en particulier. Par exemple, le bruit de clic créé à l'enfoncement d'un orgue électrique de type mécanique, le bruit de percussion présent dans l'attaque d'une sonorité de piano et le souffle entendu lorsque l'air est envoyé à un tuyau d'un orgue à tuyaux. Le VK-1000 reproduit une sonorité réaliste en ajoutant du bruit en début de Tone et en vous permettant de sélectionner le niveau et le type de ce bruit.

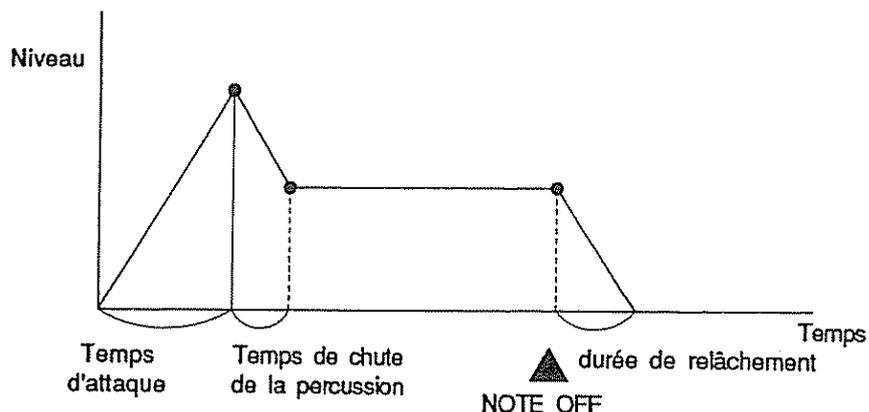
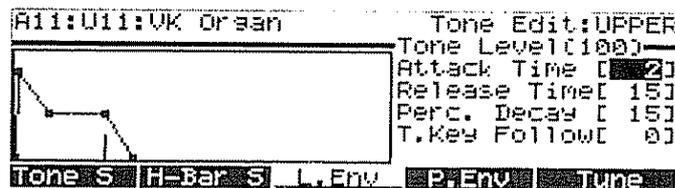
Noise L (Noise Level) : 0 - 100

Ce paramètre commande le niveau du bruit. Des valeurs élevées augmentent le volume du bruit.

■ L.ENV (Paramètres d'enveloppe de niveau)

EDIT + **UPPER** **LOWER** ou **PEDAL** → **F3** **L.Env**

Ces paramètres vous permettent de déterminer comment un son sera reproduit (en ce qui concerne ces changements de volume). L'affichage vous permet de visualiser une enveloppe graphique que vous pouvez contrôler et éditer.



Attack Time: 0 – 100

Ce paramètre détermine le temps nécessaire au volume pour atteindre le maximum à partir de l'instant où vous enfoncez la touche (durée d'attaque).

Release Time: 0 – 100

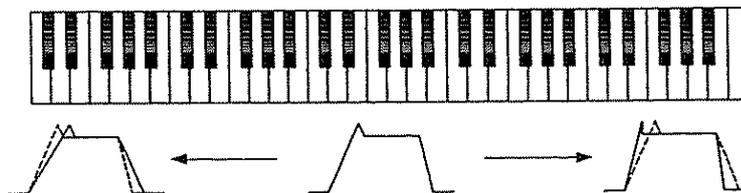
Ce paramètre détermine le temps nécessaire au volume pour revenir à zéro à partir du moment où vous avez relâché une touche.

Perc. Decay (Percussion Decay): 0 – 100

Ce paramètre règle le temps de chute d'une sonorité de percussion.

T. KeyFollow (Time Key Follow): 0 – 100

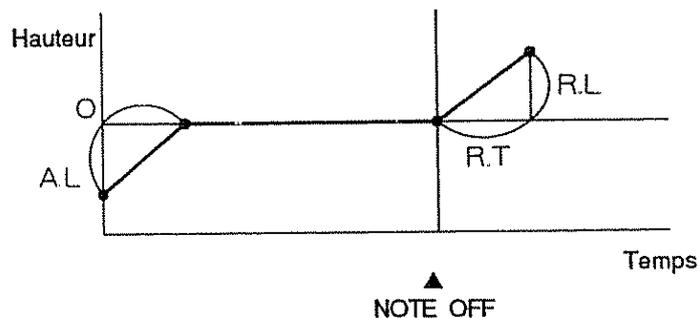
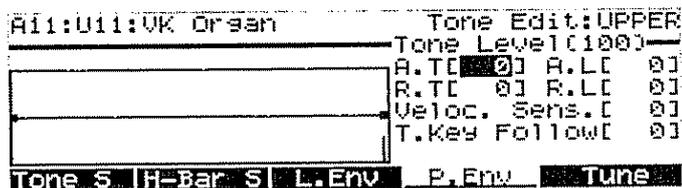
jouée sur le clavier. Dans la section basse du clavier, le volume change lentement alors qu'il change rapidement dans la section haute du clavier.



■ P. ENV. (Paramètres d'enveloppe de hauteur ou Pitch Envelope)

EDIT + **UPPER** **LOWER** ou **PEDAL** → **F4** **P.Env**

Ces paramètres vous permettent de déterminer comment un son verra sa hauteur changer au cours du temps. L'affichage représente une enveloppe graphique que vous pouvez visualiser et éditer. En programmant une enveloppe de hauteur, vous pouvez recréer l'instabilité de hauteur rencontrée à l'enfoncement d'une touche sur un orgue à tuyaux ou un orgue électrique de type mécanique (qui utilise un système d'oscillation à roue phonique).



A.T. (Attack Time): 0 – 100

Ce paramètre détermine le temps nécessaire à la hauteur pour atteindre le niveau de hauteur réglé grâce au paramètre Attack Level au moment où vous enfoncez la touche du clavier.

A.L. (Attack Level): -50 – +50

Ce paramètre règle la hauteur vers la haut ou vers le bas. Quand Attack Level est réglé sur une valeur positive (+), la hauteur est augmentée par rapport à la hauteur initiale. Quand il est réglé sur une valeur négative (-), la hauteur est diminuée par rapport à la hauteur initiale.

R.T. (Release Time): 0 – 100

Ce paramètre détermine le temps nécessaire à la hauteur pour atteindre le niveau de relâchement (Release Level) à partir du moment où vous avez relâché la touche.

R.L. (Release Level): -50 – +50

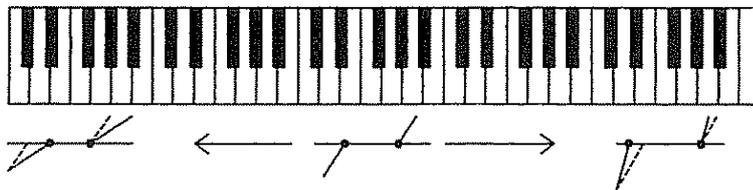
Ce paramètre règle la hauteur atteinte au relâchement par rapport à la hauteur d'origine. Quand Release level est réglé sur une valeur positive (+), la hauteur est plus grande que la hauteur d'origine. Quand il est réglé sur une valeur négative (-), la hauteur est plus basse que celle d'origine.

Veloc. Sens. (Velocity Sensitivity): 0 – 100

Ce paramètre vous permet de faire changer l'enveloppe de hauteur en fonction de votre dynamique de jeu. Quand ce paramètre est réglé sur une valeur élevée, l'effet est plus intense. Lorsqu'il est réglé sur zéro, il n'y a pas de changement de hauteur suite à des changements de dynamique de jeu au clavier.

T. KeyFollow (Time Key Follow): 0 – 100

Ce paramètre change le temps d'attaque ou de relâchement en fonction de la hauteur de la note jouée sur le clavier. Dans la partie basse du clavier, le volume change doucement alors qu'il change rapidement dans la partie haute du clavier.



■ Tune (Paramètre d'accord)

[EDIT] [UPPER] [LOWER] ou [EQUAL] [TUNE]

Ces paramètres vous permettent de régler la hauteur, la courbe d'accord et le tempérament de la Partie sélectionnée

```

All:U11:UK Organ      Tone Edit:UPPER
Tone Level(100)-----
Tone Tuning [ 0 ]
Stretch Type [ A ]
Temperament [ Equal ]

Tone=S [H-Bar=S] [L-Env] [P-Env] TUNE
    
```

Tone Tuning: -50 – +50

des accords précis entre Tones à l'aide de ce paramètre.

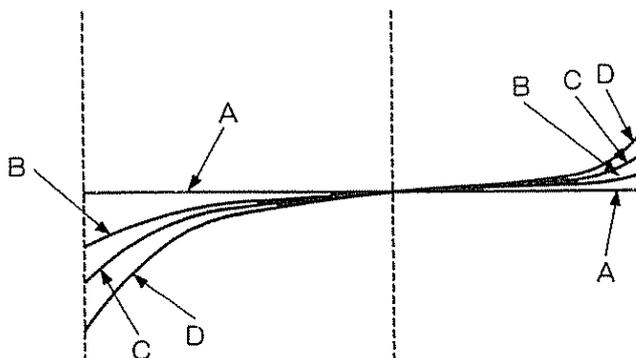
🎵 L'humain a tendance à estimer les sons graves plus élevés en hauteur qu'ils ne le sont réellement. Pour cela, il peut être utile de diminuer légèrement la hauteur des sons de basse d'orgue par rapport à la hauteur réelle. Aussi, si vous désaccordez très légèrement deux Tones et les faites jouer simultanément, vous pouvez obtenir des sonorités très riches.

Stretch Type (Type de courbe d'accord): A/B/C/D

Ce paramètre sélectionne un des quatre types de courbe d'accord.

🎵 De façon générale, un piano est accordé plus bas dans les graves et plus haut dans les aigus. Cette courbe artificielle donne un son plus stable. Sur un orgue électrique, il n'y a pas de variation de ce type. Les courbes d'accord rencontrées ici donnent un accès instantané à différents types d'accord de clavier. Les harmonies jouées sonneront d'une façon légèrement différentes selon le type de courbe d'accord sélectionné.

- A: Pas de courbe d'accord.
- B: Une courbe d'accord naturelle qui minimise les "frottements".
- C: La plage de graves est légèrement abaissée pour atténuer la sensation de hauteur plus importante des graves.
- D: Les plages haute et basse sont toutes deux modifiées par la courbe.



Remarque:
 Normalement, vous devrez sélectionner la même courbe d'accord pour les trois Tones employés. Si vous choisissez des courbes différentes et faites se superposer les trois Zones, la différence de hauteur (des accords) sera plus importante dans les zones haute et basse. Vous pouvez trouver cela étrange, mais cela élargit encore vos possibilités de création sonore.

Tempérament: Equal/Werckmeister/Kirnberger/Rameau/Zalzal

Ce paramètre sélectionne un des cinq types de tempérament.



Une des limitations des instruments à clavier électrique anciens est de ne pas permettre l'accord indépendant de chaque touche. Virtuellement toute la musique actuelle a été composée pour des instruments dont le tempérament est égal et reproduite sur des instruments à tempérament égal. Il est donc souhaitable que les instruments électroniques contemporains utilisent ce type de tempérament. Le VK-1000, toutefois, dispose de cinq tempéraments différents comprenant bien sûr le tempérament égal pour que vous puissiez apprécier vos interprétations de musique classique avec un système d'accord pour lequel la musique jouée a été écrite. Vous pouvez sélectionner n'importe lequel de ces tempéraments en pressant simplement le bouton correspondant.

Tempérament égal (Equal)

C'est le tempérament le plus fréquemment utilisé aujourd'hui

Werckmeister

Ce tempérament est idéal pour jouer des accords dans des tonalités ayant peu d'accident, et pour jouer des mélodies dans des tonalités en ayant au contraire beaucoup. Les mélodies en ré bémol majeur sont ainsi particulièrement bien rendues.

Kirnberger

C'est une version améliorée du tempérament moyen (le type d'accord qui accentue la liberté de transposition en modifiant de façon partielle le tempérament pur) qui accentue la souplesse de transposition permettant des interprétations dans toutes les tonalités. Particulièrement, ce tempérament restitue parfaitement bien les accords en do majeur.

Rameau

Dans ce tempérament, la tierce majeure sera la plus remarquable. Les accords de quinte entre sol dièse et mi bémol donneront un son plus confus.

Zalzal

C'est le tempérament dans lequel mi et si sont situés un 1/2 demi-ton plus bas, et ré b, sol b et la b un 1/2 demi-ton plus haut. Cela donne une tierce neutre (entre la tierce majeure et la tierce mineure) pour sol-si, do-mi, fa-la b, si b-ré b et mi b-sol b. Cela vous permet de jouer des morceaux utilisant une gamme arabe dans les tonalités de sol, do et fa.

Remarque:

Normalement, vous sélectionnerez le même tempérament pour chacun des trois tones employés. Sélectionner différents tempéraments pour chaque Tone pourrait donner des résultats peu musicaux. Cela peut être cependant utilisé pour créer des effets inhabituels.

Remarque:

Si vous désirez jouer selon un accord classique, vous devrez diminuer autant que possible le paramètre A-Feel (Analog Feel, page 88). Si ce paramètre est réglé sur une valeur élevée, l'accord classique sera altéré.

Remarque:

Si la reverb est en service, les accords et mélodies peuvent sembler confus si vous jouez sur le clavier juste après avoir changé le tempérament. Cela est dû au fait que les notes jouées juste avant le changement de tempérament restent audibles. Attendez quelques secondes avant de reprendre ou diminuez le niveau de la Reverb ou encore mettez la Reverb hors service.

6-6 MODE D'ECRITURE (WRITE)

vous pouvez ouvrir l'écran de menu d'écriture en pressant **[WRITE]** depuis n'importe quel mode. Le mode d'écriture vous permet d'écrire des données de Patch nouvellement créées dans la mémoire interne ou sur une carte (Write), de copier ces données (Copy), d'initialiser la mémoire interne ou une carte (Initialize), de sauvegarder les données en mémoire interne ou sur carte ou de les transférer vers un appareil externe par messages exclusifs MIDI (Backup).

A l'aide du menu d'écriture, vous pouvez sélectionner l'un des quatre écrans suivants.

- [F1] WRITE** L'écran Write est appelé (écran d'écriture)
- [F2] COPY** L'écran Copy est appelé (écran de copie).
- [F3] INIT** L'écran Initialize est appelé (écran d'initialisation)
- [F4] BACKUP** L'écran Backup est appelé (écran de transfert de données)

```
WRITE : Select Function
-----
F1 : WRITE
F2 : COPY
F3 : INITIALIZE
F4 : BACKUP
WRITE COPY INIT BACKUP ***
```

Write

Cet écran vous permet d'écrire des données de Patch ou une partie d'entre elles dans la mémoire interne ou sur une carte mémoire.

Copy

Cet écran vous permet de copier les données de paramètres stockées en mémoire interne ou sur carte.

Initialize

Cet écran vous permet de ramener la mémoire interne aux réglages pré-programmés ou d'initialiser une carte mémoire.

Backup

Cet écran vous permet de transférer des données entre mémoire interne et carte mémoire ou entre différents appareils par messages exclusifs (Bulk dump).



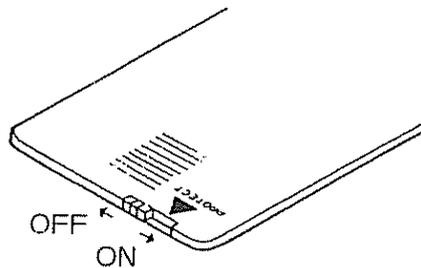
Carte mémoire (M-256E)

Comment utiliser une carte mémoire

Une carte mémoire (M-256E: optionnelle) est un moyen de stockage pour le VK-1000. En utilisant une carte mémoire, vous pouvez recopier vos données personnelles de Tone ou de Patch et créer ainsi votre propre librairie sonore.

Veillez noter les points suivants lorsque vous utilisez une carte mémoire.

- Quand vous utilisez une carte mémoire neuve, vous devez d'abord l'initialiser. De même, une carte qui a été préalablement utilisée avec un autre appareil que le VK-1000 doit être préalablement initialisée pour pouvoir être employée par le VK-1000. L'initialisation, toutefois, efface toute donnée préexistante sur la carte.
- Une carte mémoire a besoin d'une pile pour accomplir son stockage en mémoire. Lorsque des données disparaissent de votre carte mémoire, vérifiez que la pile est correctement connectée et n'est pas périmée.
- Lorsque vous remplacez la pile par une nouvelle pile, veillez à ce que la carte soit connectée dans la fente prévue à cet effet sur le VK-1000. Si vous remplacez la pile alors que la carte n'est pas connectée à l'appareil, toutes les données de cette carte seront effacées lors du retrait de l'ancienne pile. Faites une sauvegarde de vos données importantes (dans un séquenceur ou sur une autre carte mémoire) si vous désirez ôter la carte de la fente pendant que vous changez la pile.
- Une carte mémoire dispose d'un commutateur de protection qui évite l'effacement accidentel des données de cette carte. Habituellement, ce commutateur doit être en position ON, mais pour écrire des données sur la carte (pour faire une sauvegarde), placez ce commutateur sur OFF. Lorsque vous changez la position du commutateur, veillez bien à ce que la carte soit insérée dans la fente prévue à cet effet sur l'appareil.



- Une carte mémoire peut contenir jusqu'à 64 Patches. Les Patches d'une carte sont référencés B11 à B88 à l'écran et les numéros de changement de programme 65 à 128 y correspondent (il est possible de faire changer de Patch sur une carte en transmettant le message de changement de programme correspondant depuis un appareil MIDI externe). Quand un numéro de changement de programme inférieur à 65 est reçu, c'est un des Patches de la mémoire interne qui est appelé.

Groupe interne (Groupe A)

Number \ Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	9	10	11	12	13	14	15	16
3	17	18	19	20	21	22	23	24
4	25	26	27	28	29	30	31	32
5	33	34	35	36	37	38	39	40
6	41	42	43	44	45	46	47	48
7	49	50	51	52	53	54	55	56
8	57	58	59	60	61	62	63	64

+

Groupe carte (groupe B)

Number \ Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
1	65	66	67	68	69	70	71	72
2	73	74	75	76	77	78	79	80
3	81	82	83	84	85	86	87	88
4	89	90	91	92	93	94	95	96
5	97	98	99	100	101	102	103	104
6	105	106	107	108	109	110	111	112
7	113	114	115	116	117	118	119	120
8	121	122	123	124	125	126	127	128

6-6-1 WRITE (Ecriture)

WRITE **PATCH**

Les données éditées en aire temporaire seront automatiquement effacées si l'appareil est éteint. En écran d'écriture de Patch (Patch Write), vous pouvez écrire la totalité ou une partie d'un Patch de l'aire temporaire dans la mémoire interne ou sur une carte.

```
WRITE : Select Function
-----
F1 : WRITE ALL
F2 : PATCH WRITE
-----
ALL PATCH *** **
```

- F1 ALL** L'écran Write All est appelé.
- F2 PATCH** L'écran Patch Write est appelé.

WRITE ALL

Cet écran vous permet d'écrire les paramètres de Patch et de Tone en mémoire interne ou sur carte mémoire.

PATCH WRITE

Cet écran vous permet d'écrire les paramètres de Patch en mémoire interne ou sur une carte mémoire.

[Comment écrire un Patch en mémoire interne]

- ① Pressez **WRITE** pour appeler l'écran de menu d'écriture (Presser **WRITE** appelle l'écran de menu d'écriture depuis n'importe quel écran).
- ② Pressez **F1 PATCH** pour ouvrir l'écran d'écriture de Patch.
- ③ Pressez **F1 ALL** lorsque vous désirez écrire les paramètres de Patch et de Tone.

```
WRITE ALL : Select Patch
-----
PATCH      : [A11]:
TONE UPPER  : U11 : UK Organ
TONE LOWER  : L11 : ACCOMP
TONE PEDAL  : P11 : Bass
-----
(ENTER/EXIT)
*** **
```

- ou -

- ③ Pressez **F2 PATCH** lorsque vous désirez écrire les paramètres de Patch.

```
PATCH WRITE : Select Patch
-----
PATCH      : [A11]:
-----
(ENTER/EXIT)
*** **
```

- ④ Déterminez le Patch de destination à l'aide du bouton **INT** et des boutons Bank et Number.
-  Si vous sélectionnez un Patch entre B11 et B88 à l'aide du bouton **CARD** et des boutons Bank et Number, les données seront écrites sur la carte.

- ⑤ Assurez-vous que ce sont bien les données que vous désirez écrire puis pressez **[ENTER]**. Le message "Are you sure?" (Etes-vous sûr?) apparaîtra à l'écran.
- ⑥ Pour écrire les données, pressez **[ENTER]**. Au contraire, pour annuler l'écriture, pressez **[EXIT]**.
- 🎵 Quelques secondes après avoir pressé **[ENTER]**, le message "WRITE COMPLETE" apparaît à l'écran indiquant que la procédure d'écriture est terminée.

[Comment écrire un Patch sur carte mémoire]

- ① Insérez correctement la carte mémoire dans la fente prévue à cet effet.
- ② Réglez le commutateur de protection de la carte mémoire sur la position OFF.
- ③ Pressez **[WRITE]** pour appeler l'écran de menu d'écriture (Presser **[WRITE]** appelle l'écran de menu d'écriture depuis n'importe quel autre écran).
- ④ Pressez **[F1] WRITE** pour ouvrir l'écran d'écriture de Patch.
- ⑤ Pressez **[F1] ALL** lorsque vous désirez écrire les paramètres de Patch et de Tone.

```
WRITE ALL : Select Patch
-----
PATCH      : [B11]:
TONE UPPER  : U11 : UK Organ
TONE LOWER  : L11 : ACCOMP
TONE PEDAL  : P11 : Bass
(CENTER/EXIT)
***      ***      ***      ***      ***
```

- ou -

- ⑤ Pressez **[F2] PATCH** lorsque vous désirez écrire les paramètres de Patch.

```
PATCH WRITE : Select Patch
-----
PATCH      : [B11]:
(CENTER/EXIT)
***      ***      ***      ***      ***
```

- ⑥ Déterminez le Patch de destination à l'aide du bouton EXT et des boutons Bank et Number.
- 🎵 Si vous sélectionnez un Patch entre A11 et A8 à l'aide du bouton **[INT]** et des boutons Bank et Number, les données seront inscrites en mémoire interne.
- ⑦ Assurez-vous que ce sont bien les données que vous désirez écrire puis pressez **[ENTER]**. Le message "Are you sure?" (Etes-vous sûr?) apparaît alors à l'écran.
- 🎵 Un message d'erreur concernant la carte mémoire peut apparaître juste après que vous ayez pressé **[ENTER]**. Si cela se produit, vous ne pouvez pas poursuivre la procédure d'écriture. Référez-vous au tableau des messages d'erreur de la page 109.

- ⑧ Pour écrire les données, pressez **[ENTER]**. Au contraire, pour annuler l'écriture, pressez **[EXIT]**.

Quelques secondes après avoir pressé **[ENTER]**, le message "WRITE COMPLETE" apparaît à l'écran pour indiquer que la procédure d'écriture est terminée.

6-6-2 COPY (Copie)

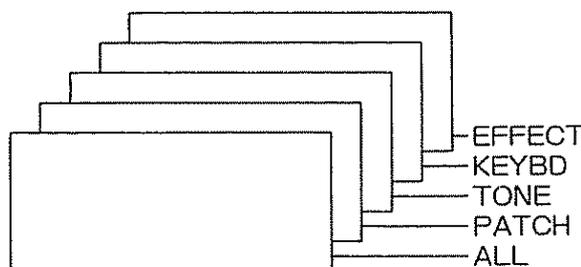
La fonction Copy est utile pour faire des copies de données ou pour changer l'ordre des données; cette fonction vous permet également de copier les données de son (ou une partie des paramètres) de la mémoire interne dans une carte mémoire ou au contraire d'une carte mémoire dans la mémoire interne. Pour ouvrir l'écran de menu Copy, pressez **[F2] COPY** dans l'écran de menu d'écriture.

[WRITE] → **[F2] COPY**

```
COPY : Select Function
-----
F1 : COPY ALL
F2 : COPY PATCH PRM.
F3 : COPY TONE PRM.
F4 : COPY KEYBOARD PRM.
F5 : COPY EFFECT PRM.
ALL  PATCH  TONE  KEYBD  EFFECT
```

A l'aide du menu Copy, vous pouvez sélectionner un des quatre écrans suivants.

- [F1] PATCH** L'écran de copie des paramètres de Patch.
- [F2] TONE** L'écran de copie des paramètres de Tone.
- [F3] KEYBD** L'écran de copie des paramètres de clavier.
- [F4] EFFECT** L'écran de copie des paramètres d'effet.



COPY ALL

Cet écran vous permet de copier à la fois les paramètres de Patch et ceux de Tone.

COPY PATCH PRM (Copie des paramètres de Patch)

Cet écran vous permet de copier tous les paramètres de Patch.

COPY TONE PRM (Copie des paramètres de Tone)

Cet écran vous permet de copier tous les paramètres de Tone.

COPY KEYBOARD PRM (Copie des paramètres de clavier)

Cet écran vous permet de ne copier que les paramètres de clavier d'un Patch.

COPY EFFECT PRM (Copie des paramètres d'effet)

Cet écran vous permet de ne copier que les paramètres d'effet d'un Patch.

[Comment tout copier]

Pour effectuer une copie de Patch entre carte mémoire et mémoire interne, insérez la carte dans la fente prévue à cet effet et réglez son commutateur de protection sur OFF.

- ① Pressez **[WRITE]** pour appeler l'écran de menu d'écriture (Presser **[WRITE]** appelle l'écran de menu d'écriture depuis n'importe quel autre écran).
- ② Pressez **[F2] COPY** pour ouvrir l'écran de menu de Copy.
- ③ Pressez **[F1] ALL** pour ouvrir l'écran de copie complète (Copy All).

```

COPY ALL : Select Patch
-----
                Source      Destination
                [A11]----->[A11]
                                (ENTER/EXIT)
***|***|***|***|***

```

- ④ Amenez le curseur sur "Source" et choisissez le Patch source de la copie à l'aide des boutons **[INT]** ou **[CARD]** et des boutons Bank et Number.
- ⑤ Amenez le curseur sur "Destination" et choisissez le Patch de destination à l'aide des boutons **[INT]** ou **[CARD]** et des boutons Bank et Number.
- ⑥ Pressez **[ENTER]**. Le message "Are you sure?" (Etes-vous sûr?) apparaîtra à l'écran.
- ⑦ Pour copier les données, pressez **[ENTER]**. Au contraire, pour annuler la copie, pressez **[EXIT]**.
- 🎵 **Quelques secondes après avoir pressé **[ENTER]**, le message "COPY COMPLETE" apparaît à l'écran pour indiquer que la procédure de copie est terminée.**
- ⑧ Si vous avez copié des données sur une carte mémoire, ramenez le commutateur de protection de la carte sur la position ON.

[Comment copier un Patch]

Pour effectuer une copie de Patch entre carte mémoire et mémoire interne, insérez la carte dans la fente prévue à cet effet et réglez son commutateur de protection en position OFF.

- ① Pressez **[WRITE]** pour appeler l'écran de menu d'écriture (Presser **[WRITE]** appelle l'écran de menu d'écriture depuis n'importe quel autre écran).
- ② Pressez **[F2] COPY** pour ouvrir l'écran de menu Copy.
- ③ Pressez **[F2] PATCH** pour ouvrir l'écran de copie de Patch.

```
COPY PATCH PRM. : Select Patch
-----
Source          Destination
-----
ENTER/EXIT
```

- ④ Amenez le curseur sur "Source".
- ⑤ Déterminez le Patch source de la copie à l'aide des boutons **[INT]** ou **[CARD]** et des boutons Bank et Number.
- ⑥ Amenez le curseur sur "Destination".
- ⑦ Déterminez le Patch de destination à l'aide des boutons **[INT]** ou **[CARD]** et des boutons Bank et Number.

🎵 Si vous sélectionnez un Patch entre A11 et A88 à l'aide du bouton **[INT]** et des boutons Bank et Number, les données sont écrites en mémoire interne. Si vous sélectionnez un Patch entre B11 et B88 à l'aide du bouton **[CARD]** et des boutons Bank et Number, les données seront inscrites sur la carte.

- ⑧ Pressez **[ENTER]**. Le message "Are you sure?" (Etes-vous sûr?) apparaîtra à l'écran.
- ⑨ Pour copier les données, pressez **[ENTER]**. Au contraire, pour annuler la copie, pressez **[EXIT]**.

Quelques secondes après avoir pressé **[ENTER]**, le message "COPY COMPLETE" apparaît à l'écran pour indiquer que la procédure de copie est terminée.

- ⑩ Si vous avez copié des données sur une carte mémoire, ramenez le commutateur de protection de cette carte sur la position ON.

[Comment copier un Tone]

Pour effectuer une copie de Tone entre mémoire de carte et mémoire interne, insérez la carte dans la fente prévue à cet effet et réglez son commutateur de protection sur la position OFF.

- ① Pressez **[WRITE]** pour appeler l'écran de menu d'écriture (Presser **[WRITE]** appelle l'écran de menu d'écriture depuis n'importe quel autre l'écran).
- ② Pressez **[F2] COPY** pour ouvrir l'écran de menu de copie.
- ③ Pressez **[F3] TONE** pour ouvrir l'écran de copie de Tone.

```

COPY TONE PRM. : Select Tone
-----
          Source          Destination
[AR]: [UPPER:U11]----->[CARD:UPPER:U11]
                                     (ENTER/EXIT)
***      ***      ***      ***      ***
    
```

- ④ Amenez le curseur sur "Source".
- ⑤ Pressez soit **[INT]** soit **[CARD]** pour sélectionner l'aire mémoire dans laquelle se trouve le Tone source.
- ⑥ Sélectionnez le Tone à l'aide des boutons **[UPPER]**, **[LOWER]**, **[PEDAL]**, Bank et Number.
- ⑦ Amenez le curseur sur "Destination".
- ⑧ Pressez **[INT]** ou **[CARD]** pour sélectionner l'aire mémoire où se trouve le Tone destination.
- ⑨ Sélectionnez le Tone à l'aide de **[UPPER]**, **[LOWER]**, **[PEDAL]**, Bank et Number.
- ⑩ Pressez **[ENTER]**. Le message "Are you sure?"(Etes-vous sûr?) apparaîtra à l'écran.
- ⑪ Pour copier les données, pressez **[ENTER]**. Au contraire, pour annuler la copie, pressez **[EXIT]**.
- 🎵 Quelques secondes après avoir pressé **[ENTER]**, le message "COPY COMPLETE" apparaît à l'écran pour indiquer que la procédure de copie est terminée.
- ⑫ Si vous avez copié des données sur carte mémoire, ramenez le commutateur de protection de cette dernière en position ON.

[Comment copier les paramètres d'effet]

Pour effectuer une copie des paramètres d'effet d'un Patch entre carte mémoire et mémoire interne, insérez la carte dans la fente prévue à cet effet et réglez son commutateur de protection en position OFF.

- ① Pressez **[WRITE]** pour appeler l'écran de menu d'écriture (Presser **[WRITE]** appelle l'écran de menu d'écriture depuis n'importe quel autre écran).
- ② Pressez **[F2] COPY** pour ouvrir l'écran de menu de copie.
- ③ Pressez **[F4] EFFECT** pour ouvrir l'écran de copie des paramètres d'effet.

COPY EFFECT PRM. : Select Patch

Source Destination
[A11]----->[A11]

[ENTER/EXIT]

*** *** *** *** ***

- ④ Amenez le curseur sur "Source" et choisissez le Patch source à l'aide des boutons **[INT]** ou **[CARD]** et des boutons Bank et Number.
 - ⑤ Amenez le curseur sur "Destination" et déterminez le Patch de destination à l'aide des boutons **[INT]** ou **[CARD]** et des boutons Bank et Number.
-  Si vous sélectionnez un Patch entre A11 et A64, les données seront copiées en mémoire interne. Si vous sélectionnez un Patch entre B11 et B64, les données seront inscrites sur carte mémoire.
- ⑥ Pressez **[ENTER]**. Le message "Are you sure?" (Etes-vous sûr) apparaîtra à l'écran.
 - ⑦ Pour copier les données, pressez **[ENTER]**. Au contraire, pour annuler la copie, pressez **[EXIT]**.
-  Quelques secondes après avoir pressé **[ENTER]**, le message "COPY COMPLETE" apparaît à l'écran pour indiquer que la procédure de copie est terminée.
- ⑧ Si vous avez copié les données sur une carte mémoire, ramenez le commutateur de protection de cette dernière en position ON.

6-6-3 Initialize (Initialisation)

INITIALIZE

Cette fonction vous permet de ramener les données de la mémoire interne du VK-1000 ou une partie d'entre elles aux valeurs d'origine pré-programmées en usine ou encore de formater une carte mémoire. Pressez **[F3] INIT** dans l'écran de menu d'écriture pour ouvrir l'écran de menu d'initialisation (Initialize).

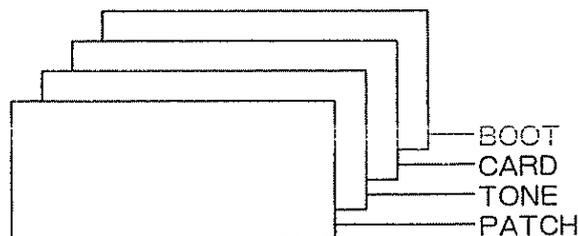
INITIALIZE : select Function

```
F1 : PATCH PRM. INITIALIZE
F2 : TONE PRM. INITIALIZE
F3 : CARD FORMAT
F4 : COLD BOOT
```

[PATCH] [TONE] [CARD] [BOOT] [ESC]

A l'aide de l'écran de menu d'initialisation, vous pouvez sélectionner un des quatre écrans suivants:

- [F1] PATCH** L'écran d'initialisation des paramètres de Patch.
- [F2] TONE** L'écran d'initialisation des paramètres de Tone.
- [F3] CARD** L'écran de formatage d'une carte.
- [F4] BOOT** L'écran d'initialisation douce (Cold Boot).



PATCH PRM. INITIALIZE (initialisation des paramètres de Patch)

Cette fonction vous permet d'initialiser chaque Patch et donc de ramener tous ses paramètres à leur valeur pré-programmée en usine. L'initialisation efface les données de Patch que vous aviez créées.

TONE PRM. INITIALIZE (initialisation des paramètres de Tone)

Cette fonction vous permet d'initialiser chaque Tone (ramener tous les paramètres d'un Tone à leur réglage pré-programmé en usine). L'initialisation efface les données de Tone que vous aviez créées.

CARD FORMAT

Cette fonction vous permet de formater une carte neuve (ou une carte préalablement utilisée par un autre appareil) pour que cette carte puisse être utilisée par le VK-1000.

COLD BOOT

Cette fonction vous permet de ramener les données de la mémoire interne du VK-1000 aux valeurs pré-programmées en usine. Cette fonction remplace les 64 Patches et les 192 Tones par leurs équivalents programmés en usine à la livraison de l'appareil.

[Comment ramener chaque Patch à ses réglages pré-programmés en usine (initialisation des paramètres de Patch)]

Pour initialiser un Patch d'une carte mémoire, insérez la carte dans la fente prévue à cet effet et réglez son commutateur de protection en position OFF

- ① Pressez **[WRITE]** pour appeler l'écran de menu d'écriture (Presser **[WRITE]** appelle l'écran de menu d'écriture depuis n'importe quel autre écran).
- ② Pressez **[F3] INIT** pour ouvrir l'écran d'initialisation.
- ③ Pressez **[F1] PATCH** pour ouvrir l'écran d'initialisation des paramètres de Patch.

```
PATCH PRM. INITIALIZE : Select Patch
```

```
Initialize Patch : [A11]
```

```
[ENTER/EXIT]
```

```
***|***|***|***|***
```

- ④ Sélectionnez le Patch à initialiser à l'aide des boutons **[INT]** ou **[CARD]** et des boutons Bank et Number.
- 🎵 **SI vous sélectionnez un Patch entre A11 et A64, le Patch sera dans la mémoire interne. SI vous sélectionnez un Patch entre B11 et B64, le Patch sera sur la carte mémoire.**
- ⑤ Pressez **[ENTER]**. Le message "Are you sure?" (Etes-vous sûr) apparaîtra à l'écran.
- ⑥ Pour initialiser le Patch, pressez **[ENTER]**. Pour au contraire annuler l'initialisation, pressez **[EXIT]**.

Quelques secondes après avoir pressé **[ENTER]**, le message "COMPLETE!" apparaît à l'écran pour indiquer que la procédure d'initialisation est terminée.

- ⑦ Si vous avez initialisé un Patch de la carte mémoire, ramenez le commutateur protection de cette dernière en position ON.

[Comment ramener chaque Tone à ses réglages pré-programmés en usine (initialisation des paramètres de Tone)]

Pour initialiser un Tone de carte mémoire, insérez la carte dans la fente prévue à cet effet et réglez son commutateur de protection en position OFF.

- ① Pressez **[WRITE]** pour appeler l'écran de menu d'écriture (Presser **[WRITE]** appelle l'écran d'écriture depuis n'importe quel autre écran).
- ② Pressez **[F3] INIT** pour ouvrir l'écran d'initialisation.
- ③ Pressez **[F2] TONE** pour ouvrir l'écran d'initialisation des paramètres de Tone.



- ④ Sélectionnez le Tone à initialiser à l'aide des boutons **[INT]** ou **[CARD]**, **[UPPER]**, **[LOWER]** ou **[PEDAL]** et Bank et Number.

 Si vous sélectionnez un Tone de A: U11 à U88, un Tone Upper de la mémoire interne sera initialisé. Si un Tone de A: L11 à L88 est sélectionné, un Tone Lower de la mémoire interne sera initialisé. Si un Tone de A: P11 à P88 est sélectionné, un Tone de pédalier de la mémoire interne sera initialisé. Si vous sélectionnez un Tone de B: U11 à U88, un Tone Upper de la carte sera initialisé. Si B: L11 à L88 est sélectionné, un Tone Lower de la carte sera initialisé et si B: P11 à P88 est sélectionné, un Tone de pédalier de la carte sera initialisé.

- ⑤ Pressez **[ENTER]**. Le message "Are you sure?" (Etes-vous sûr?) apparaîtra dans l'écran.
- ⑥ Pour initialiser le Tone, pressez **[ENTER]**. Pour au contraire annuler l'initialisation, pressez **[EXIT]**.

Quelques secondes après avoir pressé **[ENTER]**, le message "COMPLETE!" apparaît à l'écran pour indiquer que la procédure d'initialisation est terminée.

- ⑦ Si vous avez initialisé un Tone de la carte mémoire, ramenez le commutateur de protection de cette dernière en position ON.

[Comment formater une carte mémoire]

- ① Insérez la carte mémoire dans la fente prévue à cet effet avec le côté où est inscrit ROLAND vers le haut et en insérant la carte selon la direction indiquée par la flèche.
- ② Réglez le commutateur de protection de la carte mémoire en position OFF.
- ③ Pressez **[WRITE]** pour appeler l'écran de menu d'écriture (Presser **[WRITE]** appelle l'écran de menu d'écriture depuis n'importe quel autre écran).
- ④ Pressez **[F3] INIT**, puis pressez **[F3] CARD** pour ouvrir l'écran de formatage de carte.

```

MEMORY CARD FORMAT : Are you sure ?

Memory Card Name : Rhodes VK-1000

                                (CENTER/EXIT)
***|***|***|***|***

```

- ⑤ Pressez **[ENTER]**. Le message "Are you sure?" (Etes-vous sûr?) apparaîtra à l'écran.
- ⑥ Pour formater la carte, pressez **[ENTER]**. Pour annuler au contraire le formatage, pressez **[EXIT]**.
- 🎵 Quelques secondes après avoir pressé **[ENTER]**, le message "COMPLETE" apparaît à l'écran pour indiquer que la procédure de formatage est terminée.
- ⑦ Ramenez le commutateur de protection de la carte en position ON et retirez la carte de la fente.

Remarque

Toutes les cartes nouvellement formatées se voient automatiquement assigner le nom "Rhodes VK-1000". Le VK-1000, toutefois, vous permet de nommer chaque carte (CARD NAME) comme vous le désirez. Pour identifier une carte parmi les autres, changez le nom "Rhodes VK-1000" et donnez à la carte un autre nom à l'aide de la fonction permettant de nommer les cartes (voir page 86) dans les paramètres de Patch.

[Comment retrouver les données pré-programmées par le fabricant (initialisation douce ou "Cold Boot")]

- ① Pressez **[WRITE]** pour appeler l'écran de menu d'écriture (Presser **[WRITE]** appelle l'écran de menu d'écriture depuis n'importe quel autre écran).
- ② Pressez **[F3] INIT** pour ouvrir l'écran de menu d'initialisation.
- ③ Pressez **[F4] BOOT** pour ouvrir l'écran d'initialisation douce (Cold Boot).

```

COLD BOOT : Are you sure ?

                                (CENTER/EXIT)
***|***|***|***|***

```


Qu'est ce qu'une procédure Bulk Dump?

Le Bulk Dump est le transfert de données entre le VK-1000 et un autre VK-1000 ou un appareil de sauvegarde externe, le transfert s'effectuant par messages exclusifs MIDI. La fonction Bulk Dump permet le transfert de données entre deux VK-1000 ou entre le VK-1000 et un appareil de sauvegarde (tel qu'un séquenceur qui peut traiter les messages exclusifs.) A l'aide de cette fonction, vous pouvez sauvegarder des données de son créées dans un VK-1000 sur une disquette de séquenceur ou dans un autre VK-1000 (dans sa mémoire interne) pour stockage.



Messages exclusifs

Les messages exclusifs servent à transmettre et recevoir des informations MIDI spécifiques (par exemple: des réglages de paramètre) entre deux appareils identiques – dans ce cas, deux VK-1000. Les messages exclusifs peuvent également être stockés dans un séquenceur externe. Le VK-1000 n'accepte que le transfert unidirectionnel ou "One way" (transfert de données n'employant qu'un seul câble MIDI).

[Que peut faire la fonction Bulk Dump?]

La capacité de stockage des disquettes de séquenceur étant bien plus importante que celle d'une carte mémoire de VK-1000, vous pouvez stocker bien plus de données à la fois. De plus en transférant les données d'un VK-1000 dans un autre VK-1000, vous pouvez utiliser ensuite le VK-1000 récepteur qui aura dès lors exactement les mêmes réglages. Lorsque vous faites jouer le VK-1000 par les données de jeu venant d'un séquenceur, vous changez normalement les Patches du VK-1000 à l'aide de messages de changement de programme. Toutefois, le son obtenu sur un VK-1000 (en fonction des changements de programme reçus du séquenceur) peut différer de celui offert par un autre VK-1000 car les Patches risquent de différer entre les deux instruments. Pour solutionner cette situation, vous pouvez enregistrer les réglages de Patch sous forme de messages exclusifs au lieu de vous contenter de changement de programme. De cette façon, le même son sera appelé par le même changement de programme venant du séquenceur quel que soit le VK-1000 utilisé. Il vous suffit simplement de transférer les données de Patch de l'aire temporaire du VK-1000 durant l'enregistrement à l'aide de la fonction "TEMP → MIDI".

[Comment sauvegarder toutes les données de la mémoire interne sur carte mémoire]

- ① Insérez une carte mémoire dans la fente prévue à cet effet (MEMORY CARD).
- ② Réglez le commutateur de protection de la carte mémoire en position OFF.
- ③ Pressez **[WRITE]** pour appeler l'écran de menu d'écriture (Presser **[WRITE]** appelle l'écran de menu d'écriture depuis n'importe quel autre écran).
- ④ Pressez **[F4] BACKUP** pour ouvrir l'écran de menu de sauvegarde.
- ⑤ Pressez **[F1] I → C** pour ouvrir l'écran Mémoire interne → Carte.

```
Source          Destination
INTERNAL  ---->  CARD
(CENTER/EXIT)
```

- ⑥ Pour transférer les données, pressez **[ENTER]**. Pour annuler le transfert, pressez **[EXIT]**.
- 🎵 Quelques secondes après avoir pressé **[ENTER]**, le message "COMPLETE!" apparaîtra à l'écran pour indiquer que la procédure de sauvegarde sur carte est terminée.
- ⑦ Ramenez le commutateur de protection de la carte mémoire en position ON, puis retirez la carte de la fente.

[Comment charger toutes les données d'une carte dans la mémoire interne]

- ① Insérez une carte mémoire dans la fente prévue à cet effet (MEMORY CARD).
- ② Pressez **[WRITE]** pour appeler l'écran de menu d'écriture (Presser **[WRITE]** appelle l'écran de menu d'écriture depuis n'importe quel autre écran).
- ③ Pressez **[F4] BACKUP** pour ouvrir l'écran de menu de sauvegarde (Backup).
- ④ Pressez **[F2] C → I** pour ouvrir l'écran Carte → Mémoire interne.

```

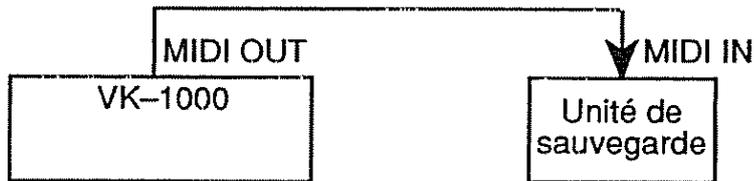
BACKUP : Are you sure ?
-----
Source      Destination
CARD      ----> INTERNAL

                                (ENTER/EXIT)
████████ ██████████ ██████████ ██████████ ██████████
    
```

- ⑤ Pour transférer les données, pressez **[ENTER]**. Pour annuler le transfert, pressez **[EXIT]**.
- 🎵 Quelques secondes après avoir pressé **[ENTER]**, le message "COMPLETE!" apparaîtra à l'écran pour indiquer que les données de la carte ont été chargées en mémoire interne.
- ⑥ Retirez la carte de la fente.

[Comment transférer toutes les données de la mémoire interne dans un appareil de stockage externe]

- ① Reliez la MIDI OUT du VK-1000 à la MIDI IN de l'appareil de sauvegarde externe à l'aide d'un câble MIDI (cette connexion est appelée connexion unidirectionnelle ou "One-way").



- 🎵 Pour transférer toutes les données de la mémoire interne dans un autre VK-1000, réglez les numéros d'unités (Unit Number) des deux instruments sur la même valeur. Même si le paramètre Tx Exclusive (transmission de messages exclusifs) du VK-10000 transmetteur est réglé sur OFF, les données de sauvegarde seront transférées.
- ② Pressez **[WRITE]** pour appeler l'écran de menu d'écriture (Presser **[WRITE]** appelle l'écran de menu d'écriture depuis n'importe quel autre écran).
- ③ Pressez **[F4] BACKUP** pour ouvrir l'écran de menu de sauvegarde (Backup).
- ④ Pressez **[F3] I → MIDI** pour ouvrir l'écran Mémoire interne → MIDI

```

BACKUP : Are you sure ?
-----
BULK DUMP (Mode : One Way)
INTERNAL ----> MIDI

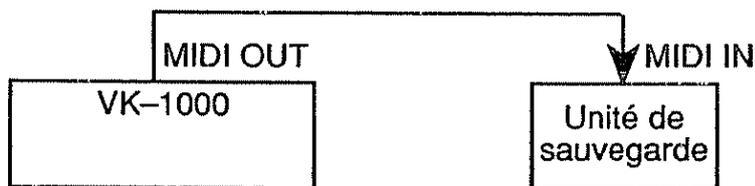
                                (ENTER/EXIT)
████████ ██████████ ██████████ ██████████ ██████████
    
```

- ⑤ Commencez la réception sur l'appareil de sauvegarde externe (commencez l'enregistrement sur le séquenceur).

- ♪ Si vous utilisez deux VK-1000, aucun réglage spécial n'est nécessaire.
- h Si vous utilisez un séquenceur disposant d'un filtre MIDI, veillez à ce que les messages exclusifs soient bien reçus (sur le MC-50 Roland, réglez MIDI 2 RCV STATUS sur ON).
- 6 Pour transférer les données, pressez ENTER. Pour annuler le transfert, pressez EXIT.
- ♪ Quelques secondes après avoir pressé ENTER, le message "COMPLETE!" apparaîtra à l'écran pour indiquer que la procédure de sauvegarde est terminée.
- 7 Stoppez l'appareil de sauvegarde externe (stoppez l'enregistrement sur le séquenceur).

[Comment transférer toutes les données d'une carte dans un appareil de sauvegarde externe]

- 1 Reliez la MIDI OUT du VK-1000 à la MIDI IN de l'appareil de sauvegarde externe à l'aide d'un câble MIDI (c'est une connexion unidirectionnelle ou "One Way").



- ♪ Pour transférer la totalité des données d'une carte dans un autre VK-1000, réglez le paramètre Rx Exclusive (Réception de messages exclusifs) du VK-1000 sur ON et faites coïncider les numéros d'unité (Unit Number) des deux VK-1000.
- 2 Insérez la carte mémoire à transférer dans la fente prévue à cet effet (Memory Card).
- 3 Pressez WRITE pour appeler l'écran de menu d'écriture (Presser WRITE appelle l'écran de menu d'écriture depuis n'importe quel autre écran).
- 4 Pressez F4 **BACKUP** pour ouvrir l'écran de menu de sauvegarde (Backup).
- 5 Pressez F4 **C** → **MIDI** pour ouvrir l'écran Carte → MIDI

```

BACKUP : Are you sure ?
-----
          BULK DUMP (Mode : One Way)
          CARD ----> MIDI
                                     (CENTER/EXIT)
    ****      ****      ****      ****      ****
  
```

- ⑥ Commencez la réception sur l'appareil de sauvegarde externe (commencez l'enregistrement sur le séquenceur).
- 🎵 Si vous utilisez un séquenceur disposant d'un filtre MIDI, veillez à ce que les messages exclusifs soient bien reçus (sur le MC-50 Roland, réglez MIDI 2 RCV STATUS sur ON).
- ⑦ Pour transférer les données, pressez **[ENTER]**. Pour annuler le transfert, pressez **[EXIT]**.
- 🎵 Quelques secondes après avoir pressé **[ENTER]**, le message "COMPLETE!" apparaîtra à l'écran pour indiquer que la procédure de sauvegarde est terminée.
- ⑧ Stoppez l'appareil de sauvegarde externe (stoppez l'enregistrement sur le séquenceur).
- ⑨ Retirez la carte de la fente.

[Comment transférer les données de Patch de l'aire temporaire dans un appareil de stockage externe]

- ① Pressez **[WRITE]** pour appeler l'écran de menu d'écriture (Presser **[WRITE]** appelle l'écran de menu d'écriture depuis n'importe quel autre écran).
- ② Pressez **[F4] BACKUP** pour ouvrir l'écran de menu de sauvegarde (Backup).
- ③ Pressez **[F5] T → MIDI** pour ouvrir l'écran Aire temporaire → Carte.

```

BACKUP : Are you sure ?
-----
          BULK DUMP (Mode : One Way)
          TEMPORARY ---> MIDI
                                     [ENTER/EXIT]
***      ***      ***      ***      ***
    
```

- ④ Commencez la réception sur l'appareil de sauvegarde externe (commencez l'enregistrement sur le séquenceur).
- 🎵 Si vous utilisez un séquenceur disposant d'un filtre MIDI, veillez à ce que les messages exclusifs soient bien reçus (sur le MC-50 Roland, réglez MIDI 2 RCV STATUS sur ON).
- ⑤ Pour transférer les données, pressez **[ENTER]**. Pour annuler le transfert, pressez **[EXIT]**.
- 🎵 Quelques secondes après avoir pressé **[ENTER]**, le message "COMPLETE!" apparaîtra à l'écran pour indiquer que la procédure de sauvegarde est terminée.
- ⑥ Stoppez l'appareil de sauvegarde externe (stoppez l'enregistrement sur le séquenceur).

7. APPENDICE

7-1 Messages d'erreur

Si vous utilisez incorrectement le VK-1000 ou si une procédure ne peut s'exécuter correctement, un message d'erreur apparaît sur l'afficheur. Référez-vous à cette section et suivez l'action conseillée.

⊖ Messages apparaissant à la mise sous tension

Battery Low!

Raison: La pile de sauvegarde interne est trop faible.

Action: L'affichage disparaîtra dans un court instant. Contactez le service après-vente Roland le plus proche.

⊖ Messages apparaissant durant les procédures d'écriture

No Memory Card!

Raison: Il n'y a pas de carte mémoire insérée dans la fente ou il y en a une mal insérée.

Action: Insérez correctement la carte mémoire dans la fente (Pressez **[EXIT]** pour revenir à l'écran précédent).

Memory Card Battery Low!

Raison: La pile de sauvegarde de la carte mémoire est trop faible.

Action: Référez-vous aux instructions fournies avec la carte mémoire et remplacez la pile (CR 2016).

Memory Card protected!

Raison: Le commutateur de protection de la carte mémoire est en position ON.

Action: Pressez **[EXIT]** pour retourner à l'écran précédent (Ecriture (Write) ou Copy (Copie)). Placez le commutateur de protection de la carte mémoire en position OFF et ré-essayez la procédure.

Improper Memory Card!

Raison: Une carte mémoire non formatée ou une carte mémoire formatée pour un autre appareil a été insérée dans la fente.

Action: Si vous avez inséré la carte par erreur, retirez-la immédiatement (Pressez **[EXIT]** pour retourner à l'affichage précédent). Si vous désirez utiliser une carte mémoire neuve ou une carte mémoire déjà employée par un autre appareil, vous devez la formater avant tout emploi. Veuillez utiliser des cartes mémoire de type M-256E.

Memory Card Format Error!

Raison: La procédure de formatage n'a pas été correctement exécutée.

Action: Contrôlez la carte mémoire et ré-essayez la procédure.

Unformatted Card!

Raison: Une carte mémoire non-formatée ou formatée pour un autre appareil a été ré-insérée dans la fente.

Action: Formatez la carte mémoire.

Memory Card Data Error!

Raison: La procédure d'écriture ou de copie n'a pas été correctement exécutée.

Action: Pressez **EXIT** pour retourner à l'écran précédent, vérifiez si la carte mémoire est correctement insérée dans la fente et recommencez la procédure.

● **Autre cas**

MIDI Check Sum Error!

Raison: En raison d'un octet de vérification incorrect (Checksum), des données de message exclusif n'ont pu être correctement reçues.

Action: Pressez **EXIT** pour retourner à l'écran précédent. Vérifiez les câbles MIDI et les données transmises, puis reprenez la procédure.

7-2 Mauvais fonctionnements

■ Aucun son n'est entendu / le son est trop bas

- Vérifiez si le VK-1000 et les autres éléments de la chaîne, tels que table de mixage ou amplificateur, sont en service.
- Vérifiez si l'alimentation est correctement effectuée. Si l'alimentation s'effectue depuis une prise déjà employée par de nombreux autres appareils ou par des appareils consommant beaucoup de puissance, le VK-1000 peut mal fonctionner.
- Vérifiez si les unités sont correctement configurées.
Vérifiez si le son est entendu grâce à des écouteurs. Si c'est le cas, c'est qu'il y a quelque chose d'anormal dans les unités connectées ou les câbles utilisés.
- Vérifiez si les paramètres suivants sont à des niveaux appropriés:
Master Volume (Volume général)
Tone Level (Niveau du Tone)
Part Level (Niveau de Partie)

Réglez le niveau des tirettes harmoniques sur PATCH. S'il est réglé sur MANUAL et que la position des tirettes harmoniques est à zéro, aucun son n'est produit.
- Vérifiez si la Zone est correctement fixée.
- Vérifiez si vous avez bien inséré une carte contenant les données de son demandées par le Patch.
- Contrôlez que le commutateur Local est réglé sur on.
Si ce commutateur est sur off, le module de sons interne n'est pas relié à la Zone et par conséquent aucun son ne sera entendu lorsque vous jouerez sur le clavier.
- Vérifiez si le VK-10000 reçoit des messages exclusifs.
Lorsque les données internes sont changées par message exclusif, le VK-1000 ne peut durant le transfert produire aucun son. Les messages exclusifs inutiles peuvent être ignorés en réglant la réception de messages exclusifs sur off dans le système.
- Vérifiez si le niveau d'un des effets est à zéro.

■ La hauteur du son est incorrecte

- Vérifiez si la hauteur du Tone est correctement réglée.
Si la hauteur d'un certain Tone semble étrange, la cause peut en être son réglage de hauteur.
- Vérifiez si les paramètres Octave Shift (Transposition par octave) et Transpose (Transposition par demi-ton) sont réglés correctement.
Si la hauteur d'une certaine Zone semble étrange, la cause peut en être le réglage Octave Shift ou Transpose.
- Vérifiez si l'enveloppe de hauteur (Pitch Envelope) est correctement réglée.

■ Le Pitch Bend n'a pas d'effet

- Vérifiez si le Bender est réglé pour servir à changer la vitesse de rotation.
- Vérifiez si la plage d'action du Bender pour la Partie (Bend Range) est à zéro.

■ Une commande n'a pas d'effet

- Vérifiez si l'appareil MIDI externe peut recevoir les messages de commande transmis.

■ La dynamique ne peut pas être pilotée comme souhaitée.

- Vérifiez si la courbe de dynamique correcte est sélectionnée.
- Vérifiez que le paramètre de dynamique associé aux tirettes harmoniques et aux tirettes de percussion n'est pas réglé sur OFF.

■ Certaines notes ne sont pas reproduites

- Vérifiez les réglages de Zone du Patch.
Si vous pressez une touche pour laquelle les Zones Upper et Lower se superposent, deux sons seront joués simultanément et par conséquent le nombre maximum de notes disponibles est réduit.
- Vérifiez que la polyphonie maximale de la Partie n'a pas été dépassée.
Le nombre maximal de notes pouvant être jouées dépend de la Partie (7 voix pour les Parties Upper et Lower et 2 voix pour la Partie pédalier).
Aucun autre son ne peut être joué simultanément; les notes préalablement jouées seront remplacées par les dernières notes jouées en cas de dépassement de polyphonie (priorité à la dernière note).

■ Les effets ne fonctionnent pas

- Vérifiez le statut on/off et le niveau de chaque effet.
Si le niveau est réglé à zéro, aucun effet ne peut être obtenu même si l'effet est en service.

■ Le son d'un module de sons MIDI connecté ne s'interrompt pas

Cela peut se produire lorsqu'un câble est déconnecté alors que l'instrument est en train de jouer. Eteignez le module de sons MIDI et vérifiez la connexion du câble MIDI.

■ La configuration de votre système MIDI ne change pas même lorsque vous changez de Patch

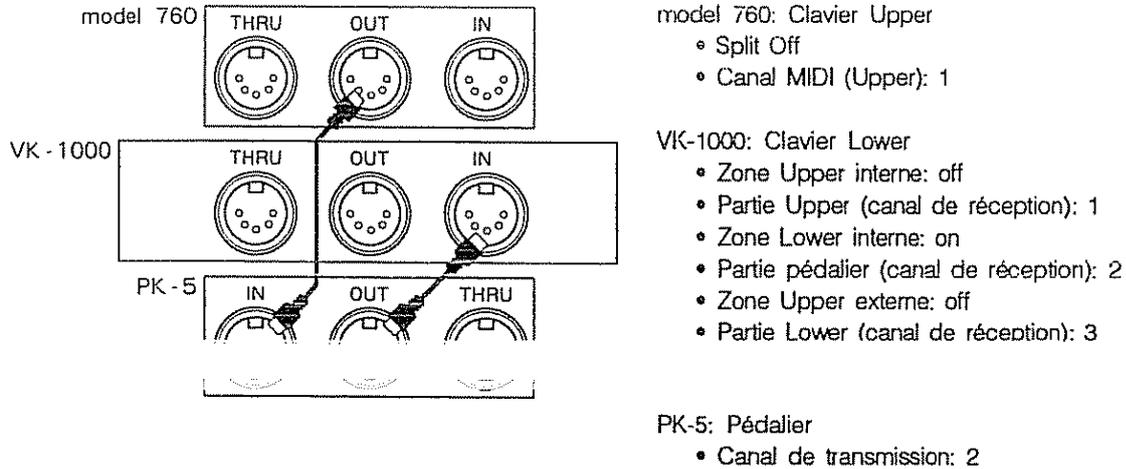
Vérifiez si le paramètre MIDI Link de la configuration du système est sur OFF. Si vous désirez changer la programmation de votre système MIDI lorsque vous changez de Patch, réglez MIDI Link sur ON.

■ Lorsque vous faites reproduire des données enregistrées sur un séquenceur, elles ne le sont pas correctement

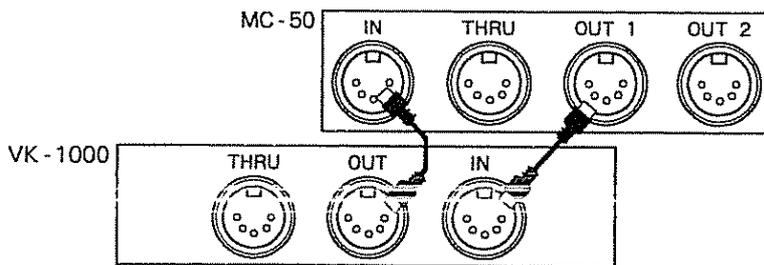
Si vous faites beaucoup de changements de réglages en façade (par exemple, si vous déplacez les tirettes harmoniques) durant l'enregistrement, chaque changement est enregistré sous forme de messages exclusifs. Quand le VK-1000 reçoit un nombre excessif de messages exclusifs durant la reproduction, il peut ne pas répondre correctement au séquenceur. Cela est cependant normal.

7-3 Réglages MIDI

Exemple 1: utilisation des modules de sons des trois Parties du VK-1000 avec le model 760 et le PK-5



Exemple 2: enregistrement/reproduction d'une interprétation sur le VK-1000



* Vous pouvez envoyer des changements de programme ou des messages exclusifs (pour l'aire temporaire) au séquenceur avant d'enregistrer votre interprétation.

Exemple 3: enregistrement/reproduction d'une interprétation avec les trois Parties (A-50 et PK-5)

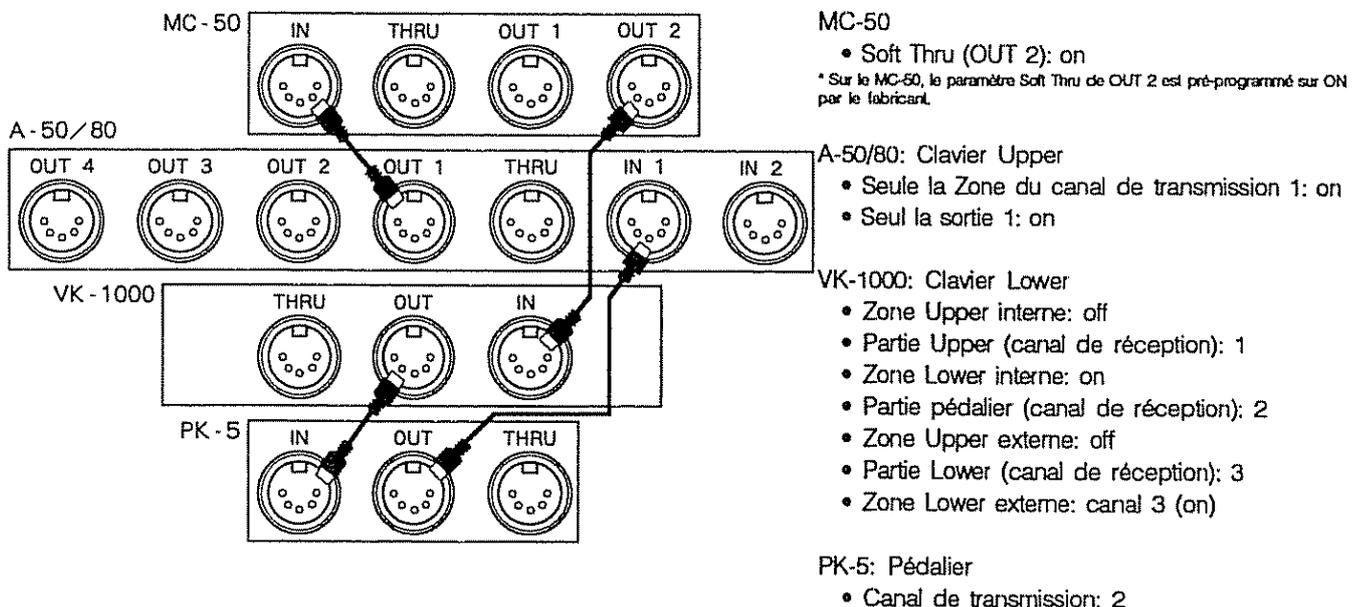


TABLEAU DE CHANGEMENT DE COMMANDE

Numéro de commande	Fonctions	Numéro de commande	Fonctions
0	Sélection de banque	64	Hold 1 (pédale de sustain)
1	Intensité de modulation	65	Portamento
2	Commande par souffle	66	Sostenuto
4	Commande au pied	67	Pédale de sourdine
5	Durée du portamento	69	Hold 2 (blocage)
6	Entrée de données (RPN/NRPN)	91	Intensité de l'effet 1
7	Volume général	92	Intensité de l'effet 2
8	Commande de balance	93	Intensité de l'effet 3
10	Panoramique	94	Intensité de l'effet 4
11	Commande d'expression	95	Intensité de l'effet 5
12	Commande d'effet n°1		
13	Commande d'effet n°2		
32	} LSB de 0 à 31		
:			
63			

Trois nouveaux changements de commande ont été ajoutés au standard MIDI, 0: Bank Select ou sélection de banque, 12: Effect Control 1 ou Commande d'effet 1 et 13: Effect Control 2 ou Commande d'effet 2. De plus, 91: External Effect Depth (intensité d'effet externe) s'est transformé en Effect 1 Depth (intensité de l'effet 1) et 92: Tremolo Depth (intensité de trémolo) s'est changé en Effect 2 Depth (intensité de l'effet 2) et 93: Chorus Depth (intensité de Chorus) s'est changé en Effect 3 Depth (intensité de l'effet 3) et 94: Celeste Depth (intensité de Céleste) s'est transformé en Effect 4 Depth (intensité d'effet 4) et 95: Phaser Depth (intensité de Phaser) s'est changé en Effect 5 Depth (intensité de l'effet 5).

Messages exclusifs Roland

Format des données de message exclusif

Les messages exclusifs Roland utilisent le format de données suivant (type IV):

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro du fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
CMD	Numéro de commande
[Corps]	Données
F7H	Octet de fin de message exclusif

Statut MIDI: F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut, l'octet F0H étant immédiatement suivi du numéro du fabricant (MIDI version 1.0).

Numéro de fabricant: 41H

Le numéro de fabricant identifie le fabricant de l'instrument qui émet le message exclusif. L'octet 41H est le numéro d'identification de Roland.

Numéro d'unité: UNT

C'est une valeur identifiant un instrument particulier dans un système à plusieurs instruments. Usuellement compris entre 00H et 0FH (sa valeur est alors égale à celle du canal MIDI moins une unité), ce numéro peut être choisi entre 00H et 1FH pour les appareils multi-timbraux (à multiples canaux MIDI).

Numéro de modèle: MDL

C'est une valeur qui différencie les modèles d'un même fabricant. Toutefois, différents modèles peuvent partager le même numéro d'identification s'ils sont organisés de façon similaire et traitent les mêmes données.

Le format du numéro de modèle peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de modèles acceptables, chacun étant propre à un modèle spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Numéro de commande: CMD

Le numéro de commande identifie la fonction d'un message exclusif. Le format du numéro de commande peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de commandes acceptables, chacun étant propre à fonction spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Données: corps du message

Cette zone est le contenu du message à transmettre par l'interface MIDI. La taille et le contenu exacts varient avec les numéros de modèle et de commande.

2 Transfert de données par carte d'adressage

La carte d'adressage est une technique de transfert se conformant au format de données décrit en section 1. Elle assigne les paramètres, commutateurs, données de tone et formes d'onde internes (par exemple) de la mémoire à des emplacements spécifiques caractérisés par une adresse dépendant de l'appareil. Cette "cartographie" permet l'accès aux données résidant à l'adresse spécifiée par le message.

Le transfert de données par carte d'adressage est par conséquent indépendant des catégories de modèles et des données. Cette technique permet l'emploi de deux différentes procédures de transfert de données: transfert uni-directionnel (One-way) et transfert bi-directionnel (handshake).

Procédure de transfert uni-directionnel (One-Way, voir section 3 pour plus de détails)

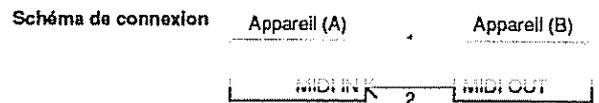
Cette procédure est souhaitable pour le transfert de petites quantités de données. Elle entraîne l'émission d'un message exclusif d'une façon totalement indépendante du statut de l'appareil récepteur.



La connexion 2 est nécessaire pour les procédures de demande de données ("Request Data", voir section 3)

Procédure de transfert bi-directionnel (Handshake; cet appareil ne l'utilise pas)

Cette procédure donne une séquence de transfert bi-directionnelle pré-déterminée (Handshake = "poignée de mains") entre les interfaces avant que le transfert de données ne s'effectue. Cette communication assure une fiabilité et une vitesse suffisantes pour le traitement de grandes quantités de données.



Les connexions 1 et 2 sont indispensables.

Remarque sur les deux procédures ci-dessus

- * Il existe un numéro de commande propre à chacune.
- * Les appareils A et B ne peuvent pas échanger de données s'ils n'emploient pas la même procédure de transfert, s'ils n'ont pas le même numéro d'unité et le même numéro de modèle et s'ils ne sont pas prêts pour la communication.

3 Procédure de transfert uni-directionnel

Cette procédure entraîne l'émission de toutes les données jusqu'à leur fin et sert aux messages suffisamment courts pour qu'il ne soit pas nécessaire d'attendre un message de confirmation de bonne réception.

Pour les messages longs, toutefois, l'appareil récepteur doit assimiler les messages au rythme de la séquence de transfert, c'est-à-dire avec un intervalle d'au moins 20 ms entre les messages.

Types de messages

Message	Numéro de commande
Demande de données 1 "Request Data 1"	RQ1 (11H)
Envoi de données 1 "Data Set 1"	DT1 (12H)

Request data 1 : RQ1 (11H)

Ce message est émis par un appareil désirant obtenir des données d'un autre appareil relié par l'interface MIDI. Il contient des informations sur l'adresse et la taille des données qu'il demande.

À réception d'un message RQ1, l'appareil interrogé cherche dans sa mémoire l'adresse et la taille indiquées par le message.

S'il les trouve et s'il est prêt pour la communication, il transmet un message "Data Set 1 (DT1)" contenant les données demandées. Autrement, il n'émet rien.

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
11H	Numéro de commande (RQ1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
⋮	⋮
ttH	Taille (octet de poids faible)
⋮	⋮
	(octet de poids fort)
⋮	⋮
	(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)

- * La taille de données demandées ne correspond pas au nombre d'octets qui composeront le message DT1 mais à la zone mémoire dans laquelle résident les données voulues.
- * Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leur transfert.
- * Le même nombre d'octets détermine adresse et taille mais ce nombre peut varier avec le modèle d'appareil.
- * La procédure de vérification utilise un octet de vérification (Checksum) qui, additionné aux octets d'adresse et de taille, donne un résultat dans lequel les 7 bits les plus faibles doivent être égaux à 0.

Data Set 1 1 : DT1 (12H)

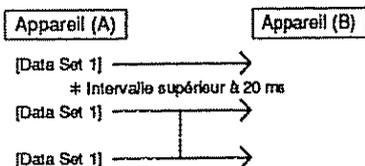
Ce message correspond au réel procédé de transfert. Chaque octet de données n'étant assigné qu'à une adresse, un message DT1 porte l'adresse de départ d'une donnée comme d'une série de données classées selon l'ordre de leurs adresses. Le standard MIDI interdit aux messages autres que ceux en temps réel d'interrompre un message exclusif. C'est un problème pour les appareils ayant un système "Soft Thru". Pour conserver une compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité les messages DT1 à 256 octets pour que des messages trop longs soient fragmentés en plusieurs messages.

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
12H	Numéro de commande (DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
⋮	⋮
ttH	Taille (octet de poids faible)
⋮	⋮
	(octet de poids fort)
	⋮
	(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)

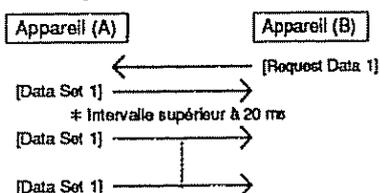
- * Un message DT1 peut ne fournir que les données "valides" parmi celles demandées par un message RQ1.
- * Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leur transfert.
- * Le nombre d'octets d'adresse et taille varie avec le modèle.
- * La procédure de vérification utilise un octet (Checksum) qui, additionné à ceux d'adresse et de taille, donne un résultat dont les 7 bits les plus faibles doivent être 0.

Exemples d'échanges de messages

- L'appareil A envoie des données à l'appareil B
Seul le transfert de messages DT1 s'effectue.



- L'appareil B demande des données à l'appareil A
B envoie un message RQ1 à A.
Après contrôle, A envoie un message DT1 à B.



Equipement MIDI

1. DONNEES TRANSMISES

Messages de voix par canal

Note Off (relâchement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can 16
 kk = N° de note : 0FH - 71H (15 - 113)

Note On (enfoncelement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1; 15 = can. 16
 kk = N° de note : 0FH - 71H (15 - 113)
 vv = Dynamique : 01H - 7FH (1 - 127)

Changement de commande

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	01H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1; 15 = can. 16
 vv = modulation : 00H - 7FH (0 - 127)

Expression

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0BH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1; 15 = can. 16
 vv = expression : 00H - 7FH (0 - 127)

Transmis sur le canal de commande (Control Channel).

Commande continue

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	mmH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1; 15 = can 16
 mm = N° de commande : 00H - 5FH (0 - 95)
 vv = Valeur : 00H - 7FH (0 - 127) ou 00H, 7FH (0, 127)

Tout numéro de commande peut être assigné à trois curseurs et trois pédales.
 Valeur de commande :

Curseur - 00H - 7FH (0 - 127)

Pédale - 00H - 7FH (0 - 127) ou 00H, 7FH (0, 127)

Changement de programme

Statut	Deuxième
CnH	ppH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1; 15 = can 16
 pp = N° de programme : 00H - 7FH (0 - 127)

Quand la fonction MIDI IX Program Change est sur On, ce message est transmis. Quand on change de Patch en mode de jeu, le changement de programme stocké dans le Patch sélectionné est émis.

La transmission des numéros de changement de programme Upper et Lower s'effectue sur les canaux de transmission des Zones externes Upper et Lower alors que le numéro de changement de programme correspondant au Patch est émis sur le canal de commande (Control Channel).

Pitch bend

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	iiH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can. 16
 mm, ii = Valeur : 00H, 00H - 7FH, 7FH (-8192 - +8191)

Messages de système en temps réel

Active sensing

Statut
FFH

Transmis approximativement toutes les 250 ms

Messages de système exclusif

Statut	Octets de données
FOH	iiH, ddH, ..., eeH
F7H	

FOH : Système exclusif
 ii = n° d'identification : 41H (65)
 dd, ..., ee = données : 00H - 7FH (0 - 127)
 F7H : Fin de message exclusif

Pour des détails, référez-vous aux "Messages exclusifs Roland" et aux sections 3 et suivantes.

2. DONNEES REÇUES ET RECONNUES

Messages de voix par canal

Note Off (relâchement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1; 15 = can. 16
 kk = N° de note : 00H - 7FH (0 - 127)
 vv = Dynamique : 00H - 7FH (0 - 127)

La dynamique est ignorée.

Note On (enfoncelement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1; 15 = can. 16
 kk = N° de note : 00H - 7FH (0 - 127)
 vv = Dynamique : 01H - 7FH (1 - 127)

Les numéros de note extérieurs à la plage 0FH - 71H sont transposés à l'octave la plus proche appartenant à cette plage.

Changement de commande

Modulation

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	01H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1; 15 = can. 16
 vv = modulation : 00H - 7FH (0 - 127)

Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can. 16
 vv = volume : 00H - 7FH (0 - 127)

Ce message est reçu quand la fonction MIDI Rx volume est sur On.

Expression

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0BH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1; 15 = can. 16
 vv = expression : 00H - 7FH (0 - 127)

Reçu sur le canal de commande (Control Channel).

○ Hold 1 (custain)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	40H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can. 1; 15 = can. 16
 vv = valeur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF 64 - 127 = ON

○ Soft (sourdine)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	40H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can. 1; 15 = can. 16
 vv = valeur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF 64 - 127 = ON

○ Changement de programme

Statut	Deuxième
CnH	ppH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can. 1; 15 = can. 16
 pp = N° de programme : 00H - 7FH (0 - 127)

Ce message est reçu quand la fonction MIDI Rx Program change est sur On. Quand ce message est reçu sur le canal de base d'une Partie, le numéro de Tonic de la Partie est changé.

● Pitch bend

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	llH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can. 1; 15 = can. 16
 mm, ll = valeur : 00H, 00H - 7FH, 7FH (-8192 - +8191)

■ Messages de mode par canal

● Réinitialisation de toutes les commandes

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	79H	00H

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can. 1; 15 = can. 16

Ce message force le VK-1000 à régler les commandes sur les valeurs suivantes.

Commande	Valeur réglée
Modulation	0 (minimum)
Volume	127 (max)
Hold 1 (sustain)	0 (off)
Soft (sourdine)	0 (off)
Pitch Bend	0 (centre)

● Commande "local"

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7AH	vvH

vv = valeur : 00H, 7FH (0, 127) 0 = OFF 127 = ON

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can. 1; 15 = can. 16

Reçu sur le canal de commande (control channel).

● All notes off (relâchement de toutes les notes)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7BH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can. 1; 15 = can. 16

Fait se relâcher toutes les notes en cours déclenchées par MIDI sur le canal correspondant.

■ Messages de système en temps réel

● Active sensing (test de liaison)

Statut
FEH

Quand le VK-1000 reçoit de l'active sensing, il mesure le temps qui s'écoule entre deux messages successifs. Si plus de 450 ms s'écoulent sans nouveau message, le VK-1000 relâche toutes les notes en cours déclenchées par le MIDI et cesse de mesurer les intervalles de temps.

■ Messages de système exclusif

Statut	Octets de données
F0H	iiH, ddH, ..., eeH
F7H	

F0H	Système exclusif
ii = n° d'identification	41H (65)
dd, . . . , ee = données	00H - 7FH (0 - 127)
F7H	Fin de message exclusif

Pour des détails, référez-vous aux "Messages exclusifs Roland" et aux sections 3 et suivantes.

3. COMMUNICATIONS EXCLUSIVES

Le VK-1000 peut transmettre/recevoir des paramètres de Patch, etc. à l'aide de messages exclusifs.

Le code du modèle VK-1000 est 48H. Le numéro d'unité est déterminé par la fonction MIDI du même nom.

■ Envoi de données (Data Set, One-Way) DT1 12H

Octet	Description
F0H	Statut de message exclusif
41H	Numéro d'identification du fabricant (Roland)
UNH	Numéro d'unité (en fait le numéro d'unité moins un)
48H	Numéro de modèle (VK-1000)
12H	Numéro de commande (envoi ou DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort ou MSB)
bbH	Adresse
ccH	Adresse (octet de poids faible ou LSB)
ddH	Taille
:	:
eeH	Taille
VERF	Octet de vérification (Checksum)
F7H	Fin de message exclusif

4. ADRESSES DES PARAMETRES (Ident. modèle = 48H)

L'adresse est exprimée en notation hexadécimale sur 7 bits

Adresse	MSB	LSB	
Hexa 7bits	AA	BB	CC
Binaire	0aaa_aaaa	0bbb_bbbb	0ccc_cccc

☞ Adresse de base des paramètres

Identification du modèle = 48H

Adresse de base	Description
00 00 00	Aire temporaire de Patch
01 00 00	Aire temporaire de Tone Upper
02 00 00	Aire temporaire de Tone Lower
03 00 00	Aire temporaire de Tone du pédalier
04 00 00	Patch n°1 de la mémoire interne
04 02 00	Patch n°2 de la mémoire interne
:	:
04 7C 00	Patch n°63 de la mémoire interne
05 00 00	Tone Upper n°1 de la mémoire interne
05 00 40	Tone Upper n°2 de la mémoire interne
:	:
05 1F 00	Tone Upper n°63 de la mémoire interne
05 1F 40	Tone Upper n°64 de la mémoire interne
06 00 00	Tone Lower n°1 de la mémoire interne
06 00 40	Tone Lower n°2 de la mémoire interne
:	:
06 1F 00	Tone Lower n°63 de la mémoire interne
06 1F 40	Tone Lower n°64 de la mémoire interne
07 00 00	Tone de pédalier n°1 de la mémoire interne
07 00 40	Tone de pédalier n°2 de la mémoire interne
:	:
07 1F 00	Tone de pédalier n°63 de la mémoire interne
07 1F 40	Tone de pédalier n°64 de la mémoire interne
08 00 00	Patch n°1 de la carte
08 02 00	Patch n°2 de la carte
:	:
08 7C 00	Patch n°63 de la carte
08 7E 00	Patch n°64 de la carte
09 00 00	Tone Upper n°1 de la carte
09 00 40	Tone Upper n°2 de la carte
:	:
09 1F 00	Tone Upper n°63 de la carte
09 1F 40	Tone Upper n°64 de la carte
0A 00 00	Tone Lower n°1 de la carte
0A 00 40	Tone Lower n°2 de la carte
:	:
0A 1F 00	Tone Lower n°63 de la carte
0A 1F 40	Tone Lower n°64 de la carte
0B 00 00	Tone de pédalier n°1 de la carte
0B 00 40	Tone de pédalier n°2 de la carte
:	:
0B 1F 00	Tone de pédalier n°63 de la carte
0B 1F 40	Tone de pédalier n°64 de la carte

* Aire temporaire de Patch

Adresse de base	Description	
00 00	0aaa aaaa	Nom du Patch (12 caractères ASCII)
00 0C	00aa aaaa	Tone Upper sélectionné 0 - 63 (U11 - U88)
00 0D	00aa aaaa	Tone Lower sélectionné 0 - 63 (L11 - L88)

00 0E	00aa aaaa	Tone de pédalier sélectionné 0 - 63 (P11 - P66)
00 0F	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
00 10	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
00 11	0aaa aaaa	Niveau Upper 0 - 100
00 12	0aaa aaaa	Niveau Lower 0 - 100
00 13	0aaa aaaa	Niveau du pédalier 0 - 100
00 14	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
00 15	0000 000a	Commutateur Percussion Upper 0 - 1 (OFF, ON)
00 16	0000 000a	Commutateur Percussion Lower 0 - 1 (OFF, ON)
00 17	0000 000a	Commutateur Percussion pédalier 0 - 1 (OFF, ON)
00 18	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
00 19	0000 000a	Comm. Percussion Legato Upper 0 - 1 (OFF, ON)
00 1A	0000 000a	Comm. Percussion Legato Lower 0 - 1 (OFF, ON)
00 1B	0000 000a	Comm. Percussion Legato Pédalier 0 - 1 (OFF, ON)
00 1C	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
00 1D	0000 000a	Comm. Percussion Velocity Upper 0 - 1 (OFF, ON)
00 1E	0000 000a	Comm. Percussion Velocity Lower 0 - 1 (OFF, ON)
00 20	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
00 21	0000 000a	Comm. Feet Velocity Upper 0 - 1 (OFF, ON)
00 22	0000 000a	Comm. Feet Velocity Lower 0 - 1 (OFF, ON)
00 23	0000 000a	Comm. Feet Velocity Pédalier 0 - 1 (OFF, ON)
00 24	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
00 25	0000 aaaa	Canal MIDI de réception Upper 0 - 15
00 26	0000 aaaa	Canal MIDI de réception Lower 0 - 15
00 27	0000 aaaa	Canal MIDI de réception pédalier 0 - 15
00 28	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
00 29	00aa aaaa	Intensité du bender Upper 0 - 48
00 2A	00aa aaaa	Intensité du bender Lower 0 - 48
00 2B	00aa aaaa	Intensité du bender pédalier 0 - 48
00 2C	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
00 2D	00aa aaaa	Intensité de modulation Upper 0 - 48
00 2E	00aa aaaa	Intensité de modulation Lower 0 - 48
00 2F	00aa aaaa	Intensité de modulation pédalier 0 - 48
00 30	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
00 31	0aaa aaaa	Vitesse de modulation Upper 0 - 100
00 32	0aaa aaaa	Vitesse de modulation Lower 0 - 100
00 33	0aaa aaaa	Vitesse de modulation pédalier 0 - 100
00 34	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
00 35	0000 000a	Commutateur vibrato Upper 0 - 1 (OFF, ON)
00 36	0000 000a	Commutateur vibrato Lower 0 - 1 (OFF, ON)
00 37	0000 000a	Commutateur vibrato pédalier 0 - 1 (OFF, ON)
00 38	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
00 39	0000 00aa	Type de vibrato Upper 0 - 2 (V1 - V3)
00 3A	0000 00aa	Type de vibrato Lower 0 - 2 (V1 - V3)
00 3B	0000 00aa	Type de vibrato pédalier 0 - 2 (V1 - V3)
00 3C	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
:	:	:
:	:	:
00 4B	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
00 4C	0000 000a	Wah On/Off 0 - 1 (OFF, ON)
00 4D	0000 000a	Wah Mode 0 - 1 (Auto, Pedal)
00 4E	0aaa aaaa	Sensibilité de Wah automatique 0 - 100
00 4F	0aaa aaaa	Vitesse de Wah automatique 0 - 100
00 50	0aaa aaaa	Niveau de sortie de l'effet Wah 0 - 100
00 51	0aaa aaaa	Résonance de Wah 0 - 100
00 52	0aaa aaaa	Wah piloté par pédale 0 - 100
00 53	0000 000a	Egaliseur On/Off 0 - 1 (OFF, ON)
00 54	0aaa aaaa	Egaliseur-niveau des aigus 0 - 100 (-12.0dB - +12.0dB)

00 55	0aaa aaaa	Egaliseur-niveau des médiums 0 - 100 (-12.0dB - +12.0dB)
00 56	0aaa aaaa	Egaliseur-niveau des graves 0 - 100 (-12.0dB - +12.0dB)
00 57	0aaa aaaa	Egaliseur-bande Q 0 - 100 (1.00 - 5.00)
00 58	0aaa aaaa	Egaliseur-fréquence moyenne 0 - 100 (0.71kHz - 5.65kHz)
00 59	0aaa aaaa	Egaliseur-niveau général 0 - 100 (-12.0dB - +12.0dB)
00 5A	0000 000a	Effet rotatif On/Off 0 - 1 (OFF, ON)
00 5B	0000 00aa	Type d'effet rotatif 0 - 2 (RVO, PH, FL)
00 5C	0000 00aa	Vitesse d'effet rotatif 0 - 2 (Stop, Slow, Fast)
00 5D	0aaa aaaa	Ef. rotatif-commande de tonalité 0 - 100
00 5E	0aaa aaaa	Ef. rotatif-niveau de sortie 0 - 100
00 5F	0aaa aaaa	Ef. rotatif-vitesse rapide (Fast) 0 - 100
00 60	0aaa aaaa	Ef. rotatif-vitesse lente (Slow) 0 - 100
00 61	0aaa aaaa	Temps d'accél./décoll. des aigus 0 - 100
00 62	0aaa aaaa	Temps d'accél./décoll. des graves 0 - 100
00 63	0aaa aaaa	Intensité d'effet pour htes fréq. 0 - 100
00 64	0aaa aaaa	Intensité d'effet pour basses fréq. 0 - 100
00 65	0aaa aaaa	Mixage des aigus 0 - 100
00 66	0aaa aaaa	Mixage des graves 0 - 100
00 67	0aaa aaaa	Niveau des aigus 0 - 100
00 68	0aaa aaaa	Niveau des graves 0 - 100
00 69	0aaa aaaa	Réinjection du Phaser/Flanger 0 - 100
00 6A	0aaa aaaa	Intensité du Phaser/Flanger 0 - 100
00 6B	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
00 6C	0000 000a	Reverb On/Off 0 - 1 (OFF, ON)
00 6D	0000 000a	Type de reverb 0 - 1 (RV, M, DL)
00 6E	0aaa aaaa	Reverb-pré-retard 0 - 100
00 6F	0aaa aaaa	Reverb-chute 0 - 100
00 70	0aaa aaaa	Reverb-niveau 0 - 100
00 71	0aaa aaaa	Reverb-tonalité 0 - 100
00 72	0aaa aaaa	Multi Delay-niveau gauche 0 - 100
00 73	0aaa aaaa	Multi Delay-niveau central 0 - 100
00 74	0aaa aaaa	Multi Delay-niveau droit 0 - 100
00 75	0aaa aaaa	Multi Delay-réinjection 0 - 100
00 76	0aaa aaaa	Multi Delay-retard gauche 0 - 100
00 77	0aaa aaaa	Multi Delay-retard central 0 - 100
00 78	0aaa aaaa	Multi Delay-retard droit 0 - 100
00 79	0000 000a	Overdrive On/Off 0 - 1 (OFF, ON)
00 7A	0aaa aaaa	Overdrive-Gain 0 - 100
00 7B	0aaa aaaa	Overdrive-niveau 0 - 100
00 7C	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
:	:	:
00 7F	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
01 00	00aa aaaa	curseur 1 Int 0 - 45 (Niveau de Partie Upper - Commande de tonalité de reverb)
01 01	0aaa aaaa	curseur 1 Ext 0 - 95 (Chgt de commande 0 - 95)
01 02	0000 000a	curseur 1 Int/Ext 0 - 1 (Int - Ext)
01 03	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
01 04	00aa aaaa	curseur 2 Int 0 - 45 (Niveau de Partie Upper - Commande de tonalité de reverb)
01 05	0aaa aaaa	curseur 2 Ext 0 - 95 (Chgt de commande 0 - 95)
01 06	0000 000a	curseur 3 Int/Ext 0 - 1 (Int - Ext)
01 07	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
01 08	00aa aaaa	curseur 3 Int 0 - 45 (Niveau de Partie Upper - Commande de tonalité de reverb)
01 09	0aaa aaaa	curseur 3 Ext 0 - 95 (Chgt de commande 0 - 95)
01 0A	0000 000a	curseur 3 Int/Ext 0 - 1 (Int - Ext)
01 0B	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
01 0C	0000 aaaa	Pédale 1 Int 0 - 8 (Sustain - Pédale Wah-Wah)
01 0D	0aaa aaaa	Pédale 1 Ext 0 - 95 (Chgt de commande 0 - 95)

01 0E	0000 000a	Pédale 1 Int/Ext 0 - 1 (Int - Ext)
01 0F	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
01 10	0000 aaaa	Pédale 2 Int 0 - 8 (Sustain - Pédale Wah-Wah)
01 11	0aaa aaaa	Pédale 2 Ext 0 - 95 (Chgt de commande 0 - 95)
01 12	0000 000a	Pédale 2 Int/Ext 0 - 1 (Int - Ext)
01 13	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
01 14	0000 aaaa	Pédale 3 Int 0 - 8 (Sustain - Pédale Wah-Wah)
01 15	0aaa aaaa	Pédale 3 Ext 0 - 95 (Chgt de commande 0 - 95)
01 16	0000 000a	Pédale 3 Int/Ext 0 - 1 (Int - Ext)
01 17	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
01 18	0aaa aaaa	Zone Upper int. limite inf. 0 - 75 (E1 - G7)
01 19	0aaa aaaa	Zone Upper int. limite sup. 0 - 75 (E1 - G7)
01 1A	00aa aaaa	Zone Upper int. Octave Shift 0 - 48 (-2 Oct. - +2 Oct.)
01 1B	0000 aaaa	Zone Upper int. Transposition 0 - 11 (-6 - +5)
01 1C	0000 0aaa	Zone Upper int. courbe de dyn. 0 - 7 (1 - 8)
01 1D	0000 000a	Commutat. de Zone Upper int. 0 - 1 (OFF, ON)
01 1E	0aaa aaaa	Zone Lower int. limite inf. 0 - 75 (E1 - G7)
01 1F	0aaa aaaa	Zone Lower int. limite sup. 0 - 75 (E1 - G7)
01 20	00aa aaaa	Zone Lower int. Octave Shift 0 - 48 (-2 Oct. - +2 Oct.)
01 21	0000 aaaa	Zone Lower int. Transposition 0 - 11 (-6 - +5)
01 22	0000 0aaa	Zone Lower int. courbe de dyn. 0 - 7 (1 - 8)
01 23	0000 000a	Commutat. de Zone Lower int. 0 - 1 (OFF, ON)
01 24	0aaa aaaa	Zone Upper Ext. limite inf. 0 - 75 (E1 - G7)
01 25	0aaa aaaa	Zone Upper Ext. limite sup. 0 - 75 (E1 - G7)
01 26	00aa aaaa	Zone Upper Ext. Octave Shift 0 - 48 (-2 Oct. - +2 Oct.)
01 27	0000 aaaa	Zone Upper Ext. Transposition 0 - 11 (-6 - +5)
01 28	0000 0aaa	Zone Upper Ext. courbe de dyn. 0 - 7 (1 - 8)
01 29	0000 000a	Commutat. de Zone Upper Ext. 0 - 1 (OFF, ON)
01 2A	0000 aaaa	Zone Upper ext. Can. de transm. 0 - 15
01 2B	0aaa aaaa	Zone Upper ext. n° de prg trans. 0 - 127
01 2C	0aaa aaaa	Zone Lower Ext. limite inf. 0 - 75 (E1 - G7)
01 2D	0aaa aaaa	Zone Lower Ext. limite sup. 0 - 75 (E1 - G7)
01 2E	00aa aaaa	Zone Lower Ext. Octave Shift 0 - 48 (-2 Oct. - +2 Oct.)
01 2F	0000 aaaa	Zone Lower Ext. Transposition 0 - 11 (-6 - +5)
01 30	0000 0aaa	Zone Lower Ext. courbe de dyn. 0 - 7 (1 - 8)
01 31	0000 000a	Commutat. de Zone Lower Ext. 0 - 1 (OFF, ON)
01 32	0000 aaaa	Zone Lower ext. Can. de transm. 0 - 15
01 33	0aaa aaaa	Zone Lower ext. n° de prg trans. 0 - 127
01 34	0000 000a	Moteur arrêté 0 - 1 (OFF, ON)
01 35	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
:	:	:
01 7F	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
Taille totale		00 01 7F

* Aire temporaire de Tone

Adresse de base	Description	
00 00	0aaa aaaa	Nom du Tone (12 caractères ASCII)
00 0C	0000 0aaa	Numéro de source du Tone 0 - 7 (-1 - 00)
00 0D	0aaa aaaa	Niveau du Tone 0 - 100
00 0E	0aaa aaaa	Analog feel 0 - 100
00 0F	0aaa aaaa	Tirette harmonique 1 - niveau 0 - 100
00 10	0aaa aaaa	Tirette harmonique 2 - niveau 0 - 100
00 11	0aaa aaaa	Tirette harmonique 3 - niveau 0 - 100
00 12	0aaa aaaa	Tirette harmonique 4 - niveau 0 - 100
00 13	0aaa aaaa	Tirette harmonique 5 - niveau 0 - 100
00 14	0aaa aaaa	Tirette harmonique 6 - niveau 0 - 100
00 15	0aaa aaaa	Tirette harmonique 7 - niveau 0 - 100
00 16	0aaa aaaa	Tirette harmonique 8 - niveau 0 - 100
00 17	0aaa aaaa	Tirette harmonique 9 - niveau 0 - 100
00 18	0aaa aaaa	Tirette de percussion 1 - niveau 0 - 100
00 19	0aaa aaaa	Tirette de percussion 2 - niveau 0 - 100
00 1A	0aaa aaaa	Tirette de percussion 3 - niveau 0 - 100
00 1B	0aaa aaaa	Tirette de percussion 4 - niveau 0 - 100
00 1C	0aaa aaaa	Niveau de base 0 - 100
(A - C)		
00 1E	0aaa aaaa	Attaque de l'enveloppe de niveau 0 - 100
00 1F	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
00 20	0aaa aaaa	Relâchement de l'env. de niveau 0 - 100
00 21	0aaa aaaa	Chute de la perc. d'env. de niv. 0 - 100
00 22	0aaa aaaa	Env. de niveau - Key follow 0 - 100
00 23	0aaa aaaa	Attaque de l'env. de hauteur 0 - 100
00 24	0aaa aaaa	Niveau d'attaque d'env. de haut. 0 - 100
00 25	0aaa aaaa	Relâchement de l'env. de hauteur 0 - 100
00 26	0aaa aaaa	Int. de relâch. de l'env. de haut. 0 - 100
00 27	0aaa aaaa	Sens. à la dyn. de l'env. de haut. 0 - 100
00 28	0aaa aaaa	Env. de hauteur - Key follow 0 - 100
00 29	0aaa aaaa	Accord fin 0 - 100 (-50 - +50)
00 2A	0000 00aa	Type de stretch 0 - 3 (A - D)
00 2B	0000 00aa	Type de tempérament 0 - 4 (égal - Zalzal)
00 2C	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
:	:	:
00 3F	0xxx xxxx	Inutilisé (Ignoré si reçu)
Taille totale		00 00 3F

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1, 2, 3	1, 2, 3	Mémorisé
	Modifié	1-16	1-16	
Mode	Par défaut	Mode 3	Mode 3	
	Modifié	X	X	
	Altéré	* * * * *		
N° de note	Vraiment jouées	15-113	0-127	
		* * * * *	15-113	
Dynamique	Enfoncement	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	Relâchement	X 9n dyn. = 0	X 9n dyn. = 0	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	X	X	
	Par canal	X	X	
Pitch bend		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Changement de commande	1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Modulation Volume Expression
	7	X	* 1	
	11	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	64	X	<input type="radio"/>	Hold 1 (sustain) Soft (sourdine)
	67	X	<input type="radio"/>	
0-95	* 1	X	Commande continue	
121	X	<input type="radio"/>	Initialisation des commandes	
Changement de programme	N° réels	* 1 (0-127)	* 1 (0-127)	
		* * * * *	0-127	
Système exclusif		* 1	* 1	
Système commun	Position ds le morceau	X	X	
	Sélection du morceau	X	X	
	Accord	X	X	
Système en temps réel	Horloge	X	X	
	Commandes	X	X	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	X	<input type="radio"/>	
	All Notes OFF	X	<input type="radio"/> (123)	
	Active sensing	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	Ré-initialisation	X	X	
Notes	* 1 Sélectionnable <input type="radio"/> ou X manuellement.			

CARACTERISTIQUES

VK-1000 : Orgue Rhodes

☉ Clavier

76 touches (avec dynamique)

● Source sonore

Synthèse SA (Structured Adaptive) réglable

● Polyphonie maximale

16 voix (Partie Upper : 7 voix, Partie Lower : 7 voix,
Partie pédalier : 2 voix)

64 Patches

192 Tones (Partie Upper : 64 Tones, Partie Lower : 64 Tones,
Partie pédalier : 64 Tones)

8 Sources

● Carte mémoire

64 Patches

192 Tones (Partie Upper : 64 Tones, Partie Lower : 64 Tones,
Partie pédalier : 64 Tones)

● Effets

Wah

Egaliseur 3 bandes

Over Drive

Effet rotatif (Revo/Flanger/Phaser)

Reverb (reverb/delay à retard multiple)

● Afficheur

64 x 240 points (rétro-éclairé)

● Commandes

Tirettes harmoniques

(tirettes de pieds x 9 / tirettes de percussion x 4)

Volume général

Curseur de commande x 3

Levier de pitch bend/modulation

Commutateur de percussion (Normal/Soft)

Commutateur Bender (Patch/Manual)

Commutateur de niveau de tirettes harmoniques
(Patch/Manual)

Boutons de vitesse de l'effet rotatif (Stop/Slow/Fast)

Boutons d'effet (Over Drive/Rotary/Reverb)

Commandes par pédale : pédale assignable x 3

Pédale d'expression

● Prises

Prises d'entrée audio L(MONO)R

Prises de sortie audio L(MONO)R

Prises de sortie symétriques L/R

Prises MIDI (IN/OUT/THRU)

Prise pour pédale assignable x 3

● Alimentation

CA 117 V, CA 230 V ou CA 240 V

● Consommation électrique

20 W (CA 117 V)

25 W (CA 230/240 V)

☉ Dimensions

1255 (L) x 520 (P) x 115 (H) mm

● Poids

22 kg

● Accessoires fournis

Mode d'emploi

Câble de connexion (PJ-1M) x 1

Câble d'alimentation

● Options

Carte mémoire (M-256 E)

Pied : RS-80

* Dans l'intérêt de l'amélioration de ce produit, les caractéristiques sont sujettes à modification sans préavis.

INDEX

[A]			
Accord général	64	Multi-timbralité	13
Aire temporaire	17	Multi Tap Delay	83
Analog Feel	88		
[B]		[N]	
Bender	22	Niveau de pitch bend/modulation	21
Boutons curseur	29	Nom	85
Boutons de fonction	31	Numéro d'unité	66
Bouton Exit	30		
Boutons Program Change	62	[O]	
Bruit de clic	89	Octave Shift	68
Bruit de percussion	89	Over Drive	78
[C]		[P]	
Canal de transmission MIDI	61, 69	Partie	13
Carte mémoire	95	Patch	15
Cold Boot	35, 107	Pédalier	22
Commandes	22	Percussion (dynamique)	68, 75
Commutateur de niveau des tirettes harmoniques	37	Percussion legato	75
Copy (Copie)	98	Phaser	80
Courbe dynamique	68	Prises de sortie symétriques	11
Curseur d'entrée de données	30	Prises MIDI	118
Curseurs de commande 1/2/3	71	Prises pour pédale assignable	23, 73
		Prise pour pédale d'expression	22
[D]		[R]	
DEC	30	Réglages de système	64
Destination	99	Revo	80
[E]		[S]	
Écouteurs	11	Source	16
Ecran de jeu	34	Stretch	92
Ecran des paramètres de niveau	53	Synthèse SA réglable	1
Écriture	96		
Effet rotatif	80	[T]	
Egaliseur	79	Tableau des Zones	70
Enveloppe de hauteur	90	Tempérament	93
Enveloppe de niveau	89	Tirettes de percussion	19
		Tirettes de pieds	19
		Tirettes harmoniques	19
		Tone	15
		Transposition	68
[F]		[U]	
Flanger	80	Upper	13
[I]		[V]	
INC	30	Vibrato	59, 76
Initialisation	104		
		[W]	
		Wah	77
[L]		[Z]	
LCD	28	Zone	68
Local	64	Zones de fonction	31
Lower	13	Zone Lower externe	69
		Zone Lower interne	68
		Zone Upper externe	69
		Zone Upper interne	68
[M]			
Mémoire interne	16		
Messages exclusifs	109		
Mode d'écriture	94		
Mode d'édition de Patch	67		
Mode Percussion Normal/Soft	20		
Moteur on/off	59		

