

# KORG

F 4

FRANÇAIS  
OS Ver. 2.00  
MAN0001096



# Mode d'emploi

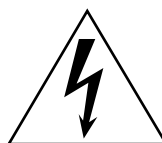
# Informations importantes de sécurité

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



## WARNING:

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



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



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

## ATTENTION

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

Remplacez la pile uniquement avec un modèle identique ou équivalent.

### Marque CE pour les normes européennes harmonisées

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

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

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

### REMARQUE IMPORTANTE POUR LES CLIENTS

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

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

## Sauvegarde des données

L'utilisateur peut involontairement provoquer la perte des données stockées dans la mémoire. On conseille de conserver les données importantes sur disquette. Korg décline toute responsabilité envers des dommages suite à perte de données.

## Nettoyage de l'écran

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

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

## Ecran LCD

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

## Marques enregistrées

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

## Réclamations

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

## Responsabilité

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

## Service d'assistance

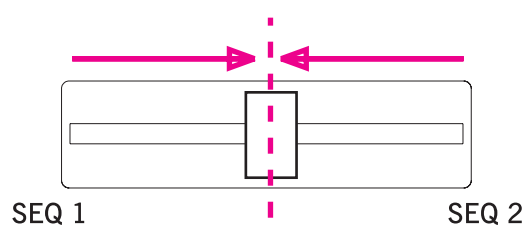
Contactez le Service d'Assistance Agréé KORG le plus proche. Le revendeur Agréé KORG est à votre disposition pour toute ultérieure information concernant les produits, les logiciels et les accessoires pour le clavier.

## Pa1X sur le Web

Consulter notre site web pour des informations détaillées: [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) ou [www.korgfr.net](http://www.korgfr.net).

## Le curseur BALANCE

Lors de la mise sous tension de l'instrument, vérifiez que le curseur BALANCE est réglé à mi-course. Sur cette position, ce curseur règle les deux Séquenceur 1 (SEQ1) et Séquenceur 2 (SEQ2) à leur niveau maximum. Cette opération vous évitera de lancer la reproduction d'un morceau et de ne rien entendre.



# Sommaire

## Introduction

<b>Face avant</b> .....	<b>8</b>
<b>Face arrière</b> .....	<b>16</b>
<b>Bienvenus !</b> .....	<b>19</b>
Exhibitions sur scène .....	19
A savoir .....	19
Qu'y a-t-il dans la boîte ? .....	20
A lire en premier .....	20
Effectuer une copie de sécurité des fichiers de système .....	20
Charger le système opérationnel .....	20
Charger les données d'usine .....	20
<b>Avant de commencer à jouer</b> .....	<b>21</b>
Connecter l'alimentation .....	21
Mettre l'instrument sous et hors tension .....	21
Contrôler le Volume (Master & Acc / Seq) .....	21
Le curseur BALANCE .....	21
Casques .....	21
Sorties du Son .....	21
Entrées du Son .....	22
Connexions MIDI .....	22
Pédale Damper .....	22
Morceaux de démonstration .....	22
Le pupitre .....	22
<b>Glossaire des termes utilisés</b> .....	<b>23</b>
Son (Sound) .....	23
Style .....	23
Pistes clavier (Keyboard) .....	23
Performance .....	24
Séquenceur (Sequencer) .....	24
Le décodeur LOGO .....	24
<b>A lire en premier : Interface</b> .....	<b>25</b>
Color TouchView™ : l'interface graphique de l'utilisateur ..	25
Modes opérationnels .....	26
Paramètres sélectionnés éclairés .....	26
Paramètres non-éditables affichés en gris clair .....	26

## Guide de l'utilisateur

<b>Mettre l'instrument sous et hors tension</b> .....	<b>28</b>
Mettre l'instrument sous tension et familiarisez-vous avec l'écran principal .....	28
Reproduire les Morceaux de démonstration .....	28
<b>Reproduire les Sons</b> .....	<b>29</b>
Sélectionner un Son et le jouer sur le clavier .....	29
Jouer trois sons à la fois .....	31
Jouer des Sons différents à la main gauche et à la main droite .....	33
Modifier le point de partage .....	34
Diminuer ou augmenter l'octave Upper .....	35
Digital Drawbars .....	35
<b>Sélectionner et sauvegarder les Performances</b> .....	<b>38</b>
Sélectionner une Performance .....	38
Sauvegarder les réglages dans une Performance .....	39
<b>Sélectionner et reproduire les Styles</b> .....	<b>42</b>
Sélectionner et reproduire un Style .....	42

Tempo .....	44
Intro, Fill, Variation, Ending .....	45
Single Touch Settings (STS) .....	46
Les Pads .....	47
Egaliser le volume du Style et du clavier .....	47
Régler le volume de chaque piste .....	48
Activer/couper les pistes de Style .....	49
Ajouter des accords à la mélodie jouée à la main droite (fonction ENSEMBLE) .....	49
<b>Song Play</b> .....	<b>51</b>
Sélectionner le Morceau .....	51
Reproduire un Morceau .....	53
Modifier le volume des pistes .....	54
Activer/couper les pistes Song .....	56
Mixer deux Morceaux .....	57
Reproduire un CD .....	58
<b>Le Livre des Morceaux</b> .....	<b>60</b>
Sélectionner une saisie dans la Liste Principale .....	60
Afficher Artist ou Genre .....	61
Organiser les saisies .....	62
Chercher les saisies .....	62
Ajouter des saisies .....	64
Créer une Liste Personnelle .....	65
Sélectionner et utiliser une liste personnelle (Custom List) ..	67
Sélectionner un STS du SongBook .....	68
<b>Brancher un microphone et chanter</b> .....	<b>69</b>
Brancher un microphone .....	69
Harmoniser la voix .....	71
Voix soliste (TalkBack) .....	72
Verrouiller les réglages de Voice Processor .....	72
<b>Enregistrer un nouveau Morceau</b> .....	<b>73</b>
Entrer en mode Backing Sequence (Quick Record) .....	73
Préparer l'enregistrement .....	74
Enregistrer .....	75
Deuxième enregistrement .....	76
Sauvegarder un Morceau .....	76

## Guide de Référence

<b>Modes de Sélection</b> .....	<b>80</b>
Fenêtre Sound Select .....	80
Fenêtre Performance Select .....	80
Fenêtre Style Select .....	81
Fenêtre Pad Select .....	81
STS Select .....	82
Fenêtre Song Select .....	82
<b>Mode opérationnel Style Play</b> .....	<b>85</b>
Réglages de démarrage .....	85
Comment les Styles, les Performances et les STS sont-ils liés ? .....	85
Page principale (Affichage Normal) .....	85
Page d'affichage des pistes de Style .....	87
Afficheur du Volume .....	88
Afficheur du nom du STS .....	89
Afficheur Mic .....	89
Afficheur Sub-Scale .....	90
Afficheur Pad .....	90

Afficheur Split	90
Menu d'édition	91
Structure de la page d'édition	91
Mixer/Tuning: Volume/Pan	92
Mixer/Tuning: FX Send	92
Mixer/Tuning: Tuning	93
Mixer/Tuning: Sub Scale	94
Effects: FX Select	95
Effects: FX A...D	95
Track Controls: Mode	96
Track Controls: Drum Volume	97
Track Controls: Easy Edit	97
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	98
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	99
Keyboard/Ensemble: Ensemble	99
Style Controls: Drum/Fill	100
Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around	101
Pad/Switch: Pad	101
Pad/Switch: Assignable Switch	102
Preferences: Style Preferences	102
Preferences: Global Setup	103
Menu de la page	105
Boîte de dialogue Write Performance	105
Boîte de dialogue Write Single Touch Setting	106
Boîte de dialogue Write Style Performance	106
Boîte de dialogue Write Global-Style Play Setup	106
Fenêtre Style Select	107
La banque DIRECT HD	107
La banque DIRECT FD	108
<b>Mode Style Record</b>	<b>110</b>
Style Import/Export	111
Entrer en mode Style Record	111
Quitter et sauvegarder/annuler les modifications	112
Reproduire le Style en mode Edit	112
Liste des événements enregistrés	112
Page principale - Record 1	113
Page principale - Record 2	116
Procédure Style Record	117
Menu Edit	119
Structure de la page Edit	119
Event Edit: Event Edit	120
Event Edit: Filter	122
Style Edit: Quantize	123
Style Edit: Transpose	124
Style Edit: Velocity	124
Style Edit: Cut	125
Style Edit: Delete	126
Style Edit: Delete All	127
Style Edit: Copy	127
Style Element Track Controls: Sound/Expression	128
Style Element Track Controls: Keyboard Range	129
Chord Table	129
Trigger/Tension	129
Import: Import Groove	130
Import: Import SMF	131
Export SMF	132
Menu de la page	132
Boîte de dialogue Write Style	133
Boîte de dialogue Copy Sounds	133
Boîte de dialogue Copy Expression	134
Boîte de dialogue Copy Key Range	134
Boîte de dialogue Copy Chord Table	134
Fenêtre Overdub Step Recording	134

<b>Mode Pad Record</b>	<b>136</b>
La structure du Pad	136
Afficher le mode Pad Record	136
Quitter en sauvegardant ou en effaçant les modifications	137
Reproduire le Pad en mode Record/Edit	137
La page principale du mode Pad Record	137
Procédure Pad Record	139
Menu Edit	140
Structure de la page Edit	140
Event Edit: Event Edit	141
Pad Edit: Quantize	141
Pad Edit: Transpose	141
Pad Edit: Velocity	142
Pad Edit: Cut	142
Pad Edit: Delete	142
Pad Edit: Delete All	143
Pad Edit: Copy from Style	143
Pad Edit: Copy from Pad	144
Pad Track Controls: Sound/Expression	144
Pad Chord Table	145
Import: Import Groove	146
Import: Import SMF	146
Export: SMF	146
Menu de la page	147
Boîte de dialogue Write Pad	147
<b>Mode opérationnel Song Play</b>	<b>148</b>
Contrôles de transport	148
MIDI Clock	148
Master Volume, Sequencer Volume, Balance	148
Paramètres de la piste	148
Fichiers MIDI Standard et Sons	148
Paramètres NRPN Sound	149
Pistes clavier, Pad et Sequencer	149
Page principale	149
Pages Song Tracks 1-8 et 9-16	153
Afficheur du Volume	153
Afficheur Jukebox	154
Afficheur des textes (Lyrics)	155
Afficheur du nom du STS	156
Afficheur Mic	156
Afficheur Sub-Scale	156
Afficheur Pad	156
Afficheur Split	156
Menu de la page d'édition Edit	157
Structure des pages d'édition	157
Changer de séquenceur pendant une opération d'édition	157
Mixer/Tuning: Volume/Pan	157
Mixer/Tuning: FX Send	158
Mixer/Tuning: Tuning	159
Mixer/Tuning: Sub Scale	159
Effects: FX Select	159
Effects: FX A...D	160
Track Controls: Mode	160
Track Controls: Drum Volume	161
Track Controls: Easy Edit	161
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	161
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	161
Keyboard/Ensemble: Ensemble	161
Pad/Switch: Pad	161
Pad/Switch: Assignable Switch	161
Jukebox Editor	161
Groove Quantize	162
Preferences: Track Settings	163

Preferences: General Control .....	164
Menu de la page .....	165
Boîte de dialogue Write Global-Song Play Setup .....	166
Fenêtre Song Select .....	166
Reproduire les fichiers MP3 .....	168
Reproduire les pistes Audio CD .....	168
<b>Le livre des Morceaux SongBook .....</b>	<b>169</b>
Page Book .....	169
Page Book Edit 1 .....	171
Page Book Edit 2 .....	173
Page Custom List .....	174
Page List Edit .....	174
Page Lyrics/STS .....	175
Page Info .....	176
Menu de la page .....	177
<b>Mode opérationnel Sequencer .....</b>	<b>178</b>
Contrôles de transport .....	178
Format des Morceaux et des Fichiers MIDI Standard .....	178
Morceaux et Voice Processor Presets .....	178
Sequencer Play - Page principale .....	178
Entrer en mode Record .....	180
Mode Record: Page Multitrack Sequencer .....	181
Mode Record: Page Step Record .....	183
Mode Record: Page Backing Sequence (Quick Record) .....	185
Mode Record: page Step Backing Sequence .....	188
Menu Edit .....	190
Structure de la page Edit .....	190
Mixer/Tuning: Volume/Pan .....	191
Mixer/Tuning: FX Send .....	191
Mixer/Tuning: Tuning .....	192
Mixer/Tuning: Sub Scale .....	192
Effects: FX Select .....	192
Effects: FX A...D .....	193
Track Controls: Mode .....	193
Track Controls: Drum Volume .....	193
Track Controls: Easy Edit .....	193
Event Edit: Event Edit .....	193
Event Edit: Filter .....	195
Song Edit: Quantize .....	195
Song Edit: Transpose .....	196
Song Edit: Velocity .....	196
Song Edit: Cut/Insert Measures .....	197
Song Edit: Delete .....	197
Song Edit: Copy .....	198
Song Edit: Move .....	199
Preferences: Global Setup .....	199
Menu de la Page .....	200
Fenêtre Write Global-Sequencer Setup .....	200
Fenêtre Song Select .....	201
Fenêtre Save Song .....	201
<b>Mode opérationnel Sound .....</b>	<b>203</b>
Le canal MIDI .....	203
Comment sélectionner un oscillateur .....	203
Sounds, Drum Sounds, Digital Drawbars .....	203
Page principale .....	203
Page Digital Drawbars .....	205
Menu Edit .....	206
Structure de la page Edit .....	207
Basic: Sound Basic .....	207
Basic: OSC Basic .....	208
Basic: Vel/Key Zone .....	209
DrumKit: Sample Setup (Sons Drum) .....	209
DrumKit: Voice Mixer (Sons Drum) .....	211
Pitch: Pitch Mod .....	211
Pitch: Pitch EG .....	213
Filter: Filter Type .....	214
Filter: Filter Mod .....	215
Filter: Filter LFO .....	217
Filter: Filter EG .....	217
Amp: Amp Level/Pan .....	219
Amp: Amp Mod .....	220
Amp: Amp EG .....	221
LFO: LFO1 .....	223
LFO: LFO2 .....	224
Effects: FX Select .....	225
Effects: FX1 .....	225
Effects: FX2 .....	225
Menu de la page .....	225
Boîte de dialogue Write Sound .....	226
Boîte de dialogue Copy Oscillator .....	226
Boîte de dialogue Copy FX .....	226
Boîte de dialogue Copy Drum Kit .....	227
Liste AMS (Alternate Modulation Source) .....	228
<b>Mode opérationnel Sampling .....</b>	<b>230</b>
Afficher et quitter le mode Sampling .....	230
La procédure Record (Sampling) .....	230
Menu Edit .....	231
Sampling: Record .....	231
Sampling: Edit .....	232
Sampling: Loop Edit .....	233
Sampling: Sampling Info .....	234
Time Slice .....	235
La procédure Time Slice .....	238
La procédure Extend .....	239
Multisample: Edit MS .....	239
Multisample: Key Assign .....	240
Menu de la page .....	240
Boîte de dialogue Write Sample .....	242
Boîte de dialogue Write MultiSample .....	242
Boîte de dialogue Write Slice .....	242
Boîte de dialogue Delete Sample .....	243
Boîte de dialogue Delete Multisample .....	243
Boîte de dialogue Export Sample .....	243
Boîte de dialogue Export Multisample .....	244
<b>Mode d'édition Global .....</b>	<b>245</b>
Le Global, qu'est ce que c'est ? Et sa structure ? .....	245
Page principale .....	245
Menu d'édition .....	245
Structure de la page d'édition .....	246
Page General Controls: Basic .....	246
Page General Controls: Transpose Control .....	247
Page General Controls: Scale .....	248
Page General Controls: Lock .....	249
Page General Controls: Interface .....	250
Page Controllers: Pedal/Switch .....	251
Page Controllers: Assignable Sliders .....	252
Page Controllers: EC5 .....	252
Page MIDI: MIDI Setup / General Controls .....	253
Page MIDI: MIDI In Control .....	254
Page MIDI: MIDI In Channels .....	255
Page MIDI: MIDI Out Channels .....	255
Page MIDI: Filters .....	256
Page Audio Output: Sty/Kbd .....	256
Page Audio Output: Seq1 .....	257
Page Audio Output: Seq2 .....	257

Page Audio Output: Drums	257
Page Audio Output: Audio In	258
Page Audio Output: Metro / S/PDIF	258
Page Audio Output: MP3 / CD	259
Page Voice Processor Setup: Setup	259
Page Voice Processor Setup: Lead Voice	260
Page Voice Processor Setup: Dynamics / EQ	260
Page Voice Processor Setup: Talk	261
Page Voice Processor Preset: Preset	262
Page Voice Processor Preset: Thicken / Pitch	263
Voice Processor Preset: Voice Modeling	264
Page Voice Processor Preset: Harmony	266
Page Voice Processor Preset: Harmony Voices	267
Page Voice Processor Preset: Effects	268
Page Voice Processor Preset: Controls	269
Voice Processor: Les modules optionnels Pitch	
Correction et Voice Modeling	270
Harmonisation et Accordage avec le Voice Processor	270
Page Video Interface: Video Out	274
Page Touch Panel Calibration	274
Menu de la page	275
Boîte de dialogue Write Global - Global Setup	275
Boîte de dialogue Write Global - Midi Setup	275
Boîte de dialogue Write Global - Talk Configuration	276
Boîte de dialogue Write Global - Voice Processor Setup	276
Boîte de dialogue Write Global - Voice Processor Preset	276
<b>Mode d'édition Disk</b>	<b>277</b>
Dispositifs de sauvegarde et mémoire interne	277
Sélectionner et désélectionner les fichiers	277
Types de fichiers	277
Structure de Disk	278
Page principale	278
Structure de la Page	278
Outils de Navigation	279
Load (charger)	279
Save (sauvegarder)	282
Copy (copier)	286
Erase (supprimer)	287
Format (formater)	287
Utility (utilitaire)	288
Preferences (préférences)	289
USB/CD	290
USB/CD: USB	290
USB/CD: CD	291
Menu de la page	294
Manipuler les dispositifs de sauvegarde	295
Logiciel Bonus	296
<b>MIDI</b>	<b>297</b>
Le MIDI, qu'est-ce que c'est ?	297
Fichiers MIDI standard	297
Le standard General MIDI	298
Le canal Global	298
Les canaux Chord 1 et Chord 2	298
Le canal Control	298
MIDI Setup	298
Connecter le Pa1X à un clavier-maître	299
Connecter le Pa1X à un accordéon MIDI	299
Connecter le Pa1X à un séquenceur externe	300
Piloter un autre instrument via le Pa1X	300

## Appendice

<b>Données d'usine</b>	<b>304</b>
Styles	304
Style Elements	308
Single Touch Settings (STS)	308
Sons	309
Drum Kits	316
Disposition des Drum Kits	317
Multisamples	333
Drum Samples	336
Performances	339
Pads	341
Liste des sons assignables aux Pads dans les versions précédentes au Système d'exploitation 2.0	344
MIDI Setup	345
<b>Effets</b>	<b>346</b>
Diagrammes	346
Sources Dynamic Modulation	346
Filtre/Dynamique	347
Pitch/Phase Mod.	356
Modulation/Pitch Shift	365
ER/Delay	370
Reverb	376
Chaînes d'effets mono	377
<b>Paramètres assignables</b>	<b>393</b>
Liste de l'Interrupteur au pied et fonctions de la pédale EC5	393
Liste des Pédales Assignables et fonctions des Curseurs Assignables	394
Liste des fonctions des Interrupteurs Assignables	395
Liste des fonctions assignables au Contrôles Continus du Voice Processor	396
Liste des fonctions assignables aux Contrôles à Interrupteur du Voice Processor	396
Gammes (Scales)	397
<b>Contrôleurs MIDI</b>	<b>398</b>
MIDI Implementation Chart	399
<b>Paramètres</b>	<b>400</b>
Tableau de bord et paramètres du mode opérationnel	400
Paramètres Style, Pad et Song	406
<b>Accords reconnus</b>	<b>407</b>
<b>Installer le disque dur (uniquement Pa1X)</b>	<b>409</b>
<b>Installer le lecteur/graveur Korg CDRW-1</b>	<b>411</b>
<b>Installer de la mémoire RAM supplémentaire</b>	<b>413</b>
<b>Installer les expansions ROM</b>	<b>415</b>
<b>Installer l'interface Vidéo (VIF3)</b>	<b>417</b>
NTSC, PAL, SECAM	417
Précautions	417
Liste des pièces	417
Installation on the Pa1X Pro	418
Installation on the Pa1X	419
Connexion et programmation	420
<b>Installer une carte MP3 (EXBP-MP3)</b>	<b>421</b>
Précautions	421
Liste des pièces	421
Installation	422
Enregistrer un MP3	424
Notes	425



Raccourcis .....	426
Problèmes et solutions .....	427
Spécifications techniques .....	429
Index .....	431



**PaA1**

professional  
arranger



**PaA1**

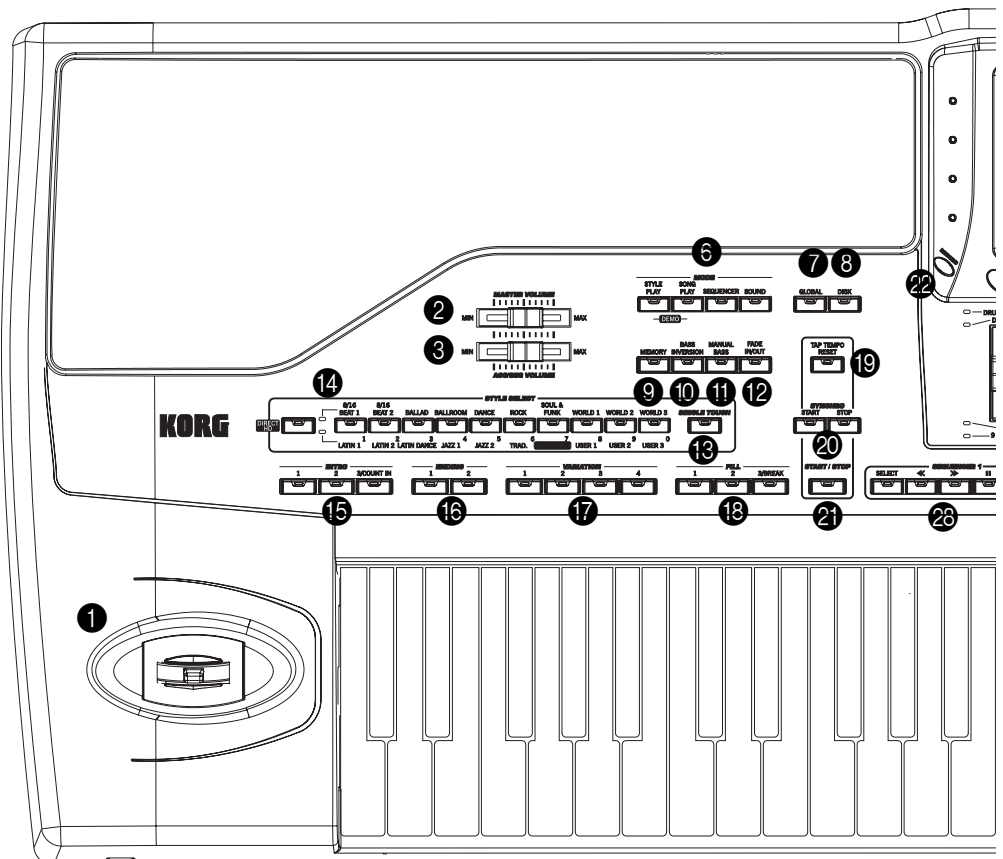
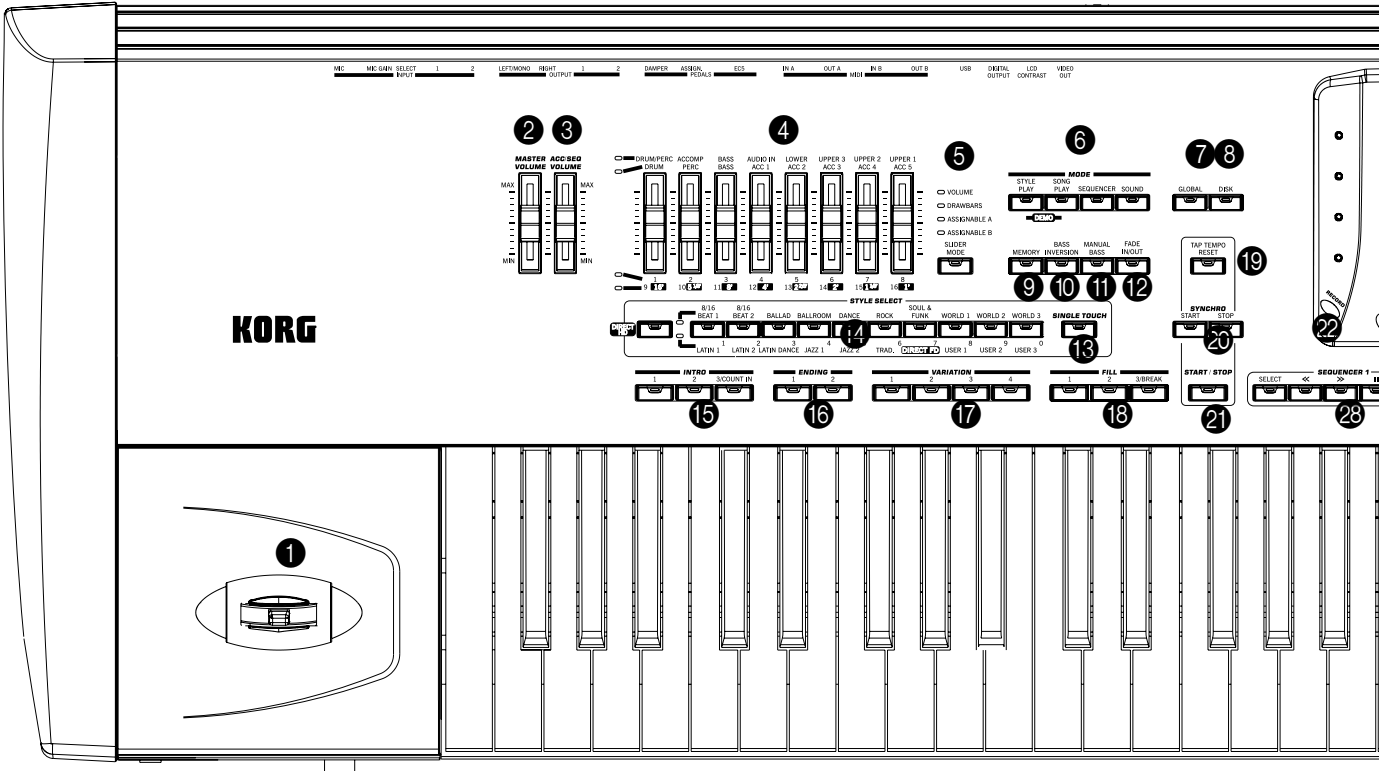
professional  
arranger

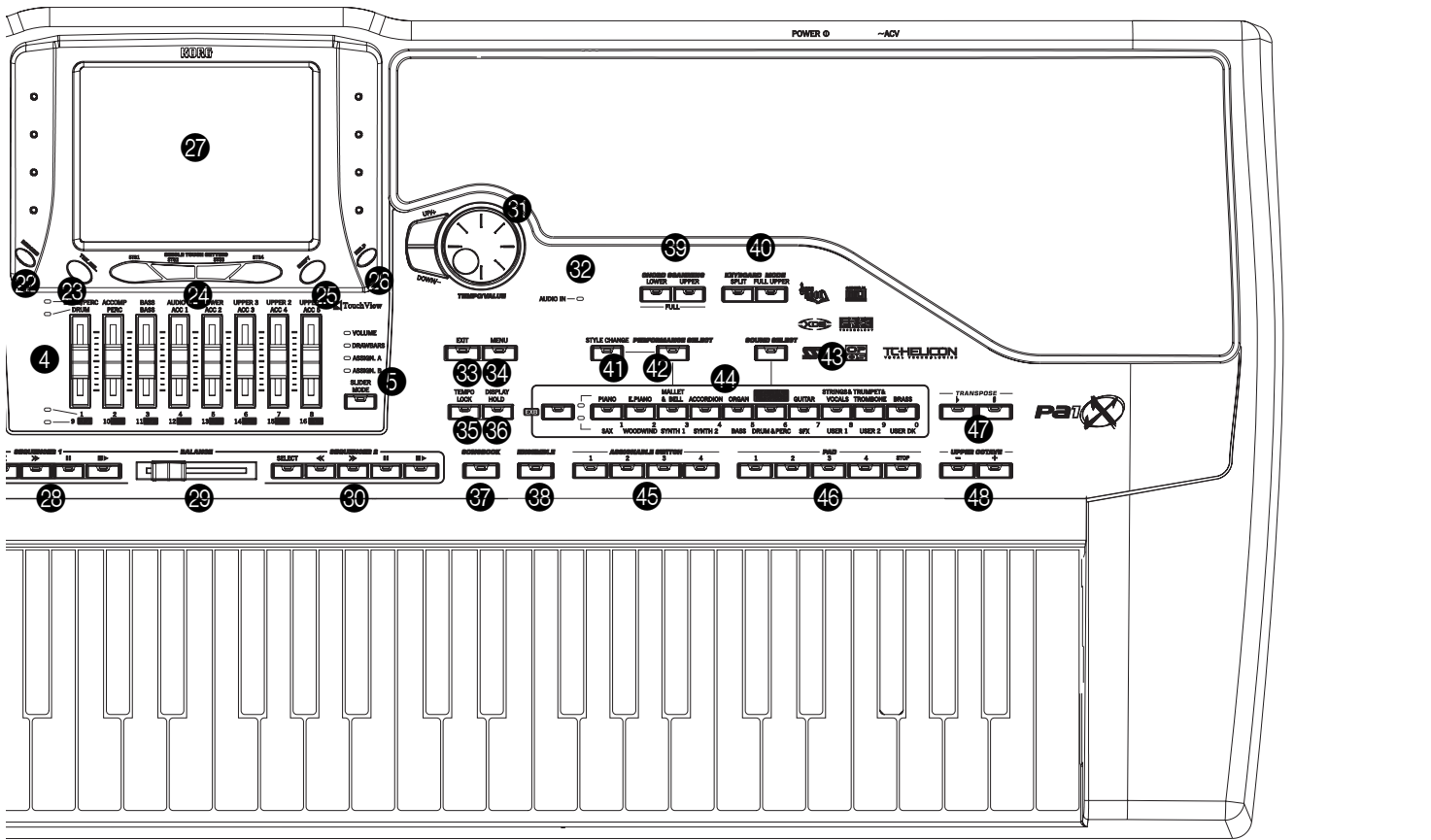
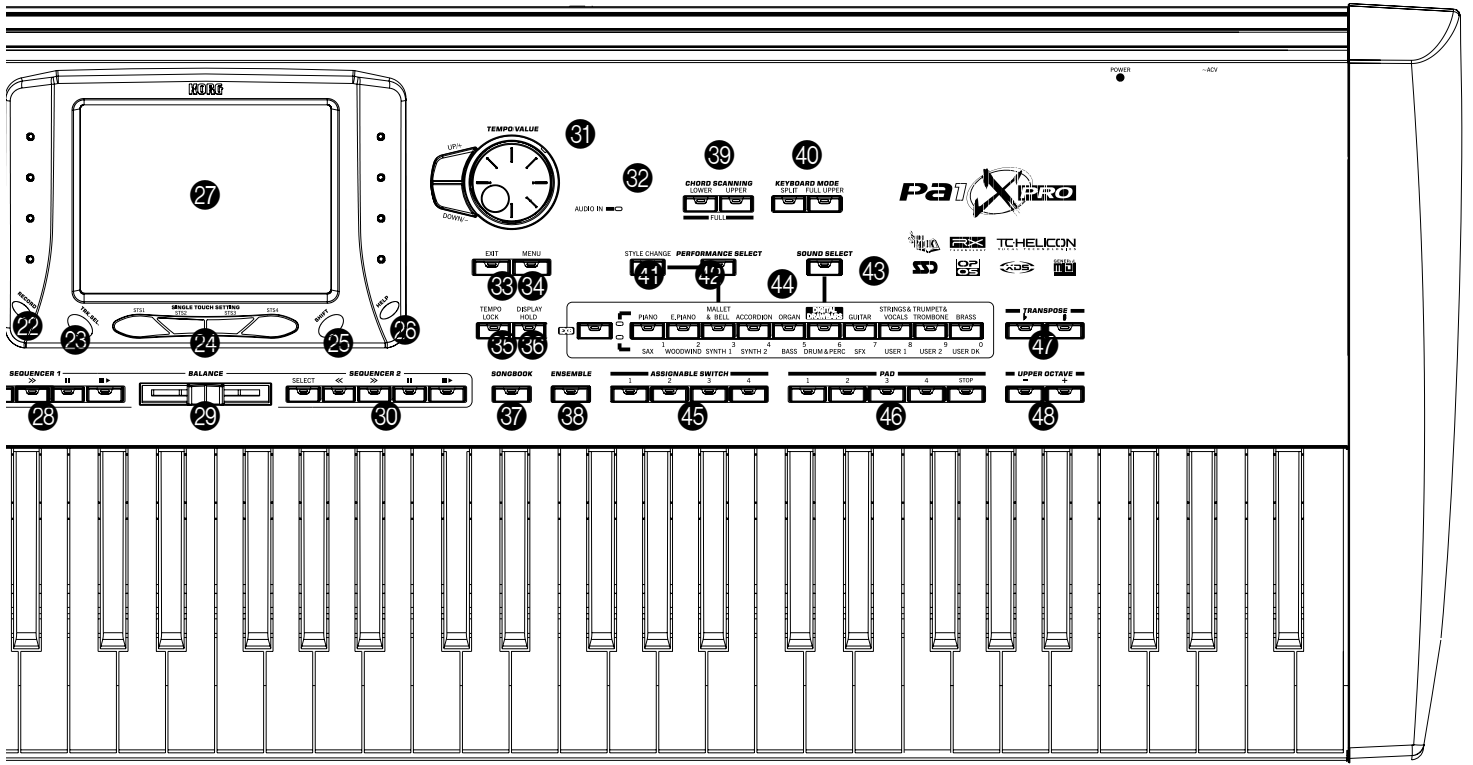


**PRO**

# Introduction

# Face avant





## 1 MANETTE

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

- X (+/-) Déplacez la manette vers la gauche (-) pour diminuer la hauteur ou vers la droite (+) pour l'augmenter. Cette fonction est également dénommée Pitch Bend.
- Y+ Déplacez la manette en avant pour activer la Modulation.
- Y- Déplacez la manette en arrière pour activer la fonction affectée au mode Sound.

## 2 MASTER VOLUME

Ce curseur contrôle le volume général de l'instrument, des deux haut-parleurs internes (uniquement Pa1X), des bornes LEFT/MONO et RIGHT et de la borne HEADPHONES. Il ne contrôle pas le volume des sorties secondaires 1 et 2.

Ce curseur règle également le volume du signal en entrée sur la borne MIC. Il ne règle pas le signal des entrées de ligne (1 et 2).

**Attention :** Si réglés au volume maximum, les haut-parleurs internes du Pa1X peuvent distordre des Morceaux particulièrement riches en Styles ou en Sounds (sons) pendant l'écrêtage de signal. Si cela se vérifie, diminuez un peu le volume à l'aide du curseur Master Volume.

## 3 ACC/SEQ VOLUME

Ce curseur règle le volume de l'accompagnement automatique (mode Style Play) ou des pistes du Song (morceau), à l'exception de celui des pistes clavier (modes Song Play et Sequencer). C'est un réglage secondaire dont la valeur maximum effective est déterminée par la position du curseur MASTER VOLUME.

## 4 CURSEURS ASSIGNABLES

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce sont des curseurs librement programmables (voir dans "Page Controllers: Assignable Sliders" à la page 252). Quatre modes opérationnels sont disponibles ; vous les sélectionnez en appuyant sur le bouton SLIDER MODE (voir plus bas).

## 5 MODE SLIDER

►PERF ►STS ►STS<sup>SB</sup>

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner l'un des quatre modes opérationnels disponibles pour les curseurs.

- VOLUME Chaque curseur contrôle le volume de la piste correspondante affichée à l'écran.
- DRAWBARS Chaque curseur contrôle le "drawbar" correspondant du Digital Drawbars Sound sélectionné.
- ASSIGN. A Premier jeu de contrôles que vous pouvez librement affecter.
- ASSIGN. B Deuxième jeu de contrôles que vous pouvez librement affecter.

## 6 Section MODE

Chaque bouton de cette section active les modes opérationnels de l'instrument lors de la sélection. Chaque mode exclut les autres.

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

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

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

**SONG PLAY** Active le mode Song Play qui permet de reproduire directement depuis un dispositif de sauvegarde des morceaux stockés sous format de Fichiers MIDI Standard (SMF) ou (en option) sous format de MP3 et CD Audio. Vous pouvez reproduire deux Morceaux simultanément et les mixer à l'aide du curseur BALANCE car le Pa1X est doté de deux séquenceurs.

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

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

**SOUND** Active le mode Sound qui permet de jouer des Sons individuels sur le clavier. Appuyez sur RECORD pour afficher le mode Sampling, c'est à dire l'échantillonneur intégré du Pa1X.

## DEMO

Appuyez simultanément sur les boutons STYLE PLAY et SONG PLAY pour activer le mode Demo et reproduire ainsi les Morceaux de Démonstration. Vous découvrirez les puissantes performances sonores de votre Pa1X.

## 7 GLOBAL

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

## 8 DISK

Ce bouton active l'environnement d'édition Disk où vous effectuez les diverses opérations sur les fichiers et les dispositifs de sauvegarde (Load/Charger, Save/Sauvegarder, Format/Formater, etc.). Cet environnement se superpose à tous les autres modes

opérationnels car il est toujours activé en tâche de fond. Appuyez sur EXIT pour rétablir le mode opérationnel précédent.

### 9 MEMORY ▶SB

Ce bouton active/désactive les fonctions Lower et Chord Memory. Affichez la page d'édition "Preferences: Style Preferences" (mode Style Play, voir à page 102) pour sélectionner la fonction à affecter à ce bouton : soit seulement Chord Memory, soit Lower/Chord Memory. Lorsque prédisposé en Lower/Chord Memory, ce bouton fonctionne comme suit :

**Note :** Vous pouvez activer automatiquement cette fonction en exerçant une plus forte pression de jeu sur le clavier. Voir "Velocity Control" à la page 103.

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

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

### 10 BASS INVERSION ▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

Ce bouton active/désactive la fonction Bass Inversion.

**Note :** Vous pouvez activer automatiquement cette fonction en exerçant une plus forte pression de jeu sur le clavier. Voir "Velocity Control" à la page 103.

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

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

### 11 MANUAL BASS ▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

Ce bouton active/désactive la fonction Manual Bass.

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

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

OFF La piste Bass est automatiquement jouée par le Style.

### 12 FADE IN/OUT

Si le Style est à l'arrêt, ce bouton lance le Style avec une augmentation progressive (le volume passe progressivement de zéro au maximum).

Si le Style est en reproduction, il l'arrête avec une diminution progressive (le volume passe progressivement du maximum au zéro).

Il ne faut pas appuyer sur START/STOP pour lancer ou arrêter l'accompagnement du Style.

### 13 SINGLE TOUCH

Ce bouton active/désactive la fonction Single Touch.

ON Lorsque vous sélectionnez un nouveau Style (ou de nouveau le même), un Single Touch Setting (STS1) est automatiquement sélectionné, ainsi les pistes clavier et les effets changent quand vous changez de piste de Style et d'effet.

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

### 14 Section STYLE SELECT ▶PERF

Appuyez sur ces boutons pour afficher la fenêtre Style Select où vous sélectionnez un Style. Voir dans "Fenêtre Style Select" à la page 81.

Le dernier bouton de gauche sélectionne la rangée supérieure ou inférieure des banques de Style ou les banques de Style DIRECT HD (uniquement si le disque dur est installé). Appuyez plusieurs fois sur ce bouton pour sélectionner l'une des rangées. (Après avoir allumé les deux témoins, appuyez de nouveau sur le bouton pour les éteindre).

Témoin supérieur allumé

Rangée supérieure de Styles sélectionnée.

Témoin inférieur allumé

Rangée inférieure de Styles sélectionnée.

Les deux témoins allumés

**DIRECT HD** Styles sélectionnés (s'il y en a). Appuyez sur les boutons [1-9] pour accéder aux Styles Direct HD.

**A savoir sur les banques de Style et les noms.** Les Styles de "8BEAT/16 BEAT" à "WORLD 3" et de "LATIN1" à "TRADITIONAL" sont des Styles standard que l'utilisateur peut normalement modifier en les chargeant (à condition d'enlever la protection ; voir dans "Factory Style and Pad Protect" à la page 289).

Les Styles "DIRECT FD" sont des Styles directement accessibles depuis disquette (nul besoin de les charger dans le disque dur). Voir dans "La banque DIRECT FD" à la page 108.

Les Styles "DIRECT HD" sont directement accessibles depuis le disque dur, si installé (comme ci-dessus, pas besoin de les charger). Voir dans "La banque DIRECT HD" à la page 107.

Les Styles de "USER1" à "USER3" sont les emplacements où vous chargez de nouveaux Styles stockés sur des dispositifs de sauvegarde.

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

### 15 Bouton INTRO 1-3/COUNT IN ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶SB

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

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

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

### 16 Boutons ENDING 1-2 ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶SB

Avec le Style en reproduction, appuyez sur ces deux boutons pour introduire un Ending (final) et arrêter le Style. Appuyez sur l'un des deux et le Style s'arrêtera en exécutant un Ending. Si appuyés avec le Style à l'arrêt, ils introduisent une paire d'Intros (introductions).

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

**Note :** *Ending 1 reproduit une séquence courte de différents accords, tandis qu'Ending 2 joue sur la base du dernier accord reconnu.*

### 17 Boutons VARIATION 1-4 ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶SB

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

### 18 Boutons FILL 1-3/BREAK ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶SB

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

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

**Note :** *Vous pouvez activer automatiquement cette fonction en exerçant une plus forte pression de jeu sur le clavier. Voir "Velocity Control" à la page 103.*

### 19 TAP TEMPO/RESET

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

**Tap Tempo :** Avec le Style à l'arrêt, vous pouvez "battre" le tempo sur ce bouton. Ensuite, la reproduction de l'accompagnement commence avec le tempo ainsi prédisposé.

**Reset :** Lorsque vous appuyez sur ce bouton avec le Style en reproduction, le modèle représentatif du Style se rétablit sur le temps précédent.

### 20 Boutons SYNCHRO START / STOP ▶SB

Ces boutons activent/désactivent les fonctions Synchro Start et Synchro Stop.

#### START ON, STOP OFF

Dans cette situation, il suffit de jouer un accord dans la zone de reconnaissance d'accords (généralement en-dessous du point de partage, voir dans "Section CHORD SCANNING" à la page 14) pour lancer automatiquement le Style. Vous pouvez également insérer l'une des introductions INTRO avant de lancer le Style.

#### START ON, STOP ON

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

#### START OFF, STOP OFF

Toutes les fonctions Synchro sont désactivées.

### 21 START/STOP

Ces boutons lancent ou arrêtent la reproduction du Style.

**Note :** *Vous pouvez activer automatiquement cette fonction en exerçant une plus forte pression de jeu sur le clavier. Voir "Velocity Control" à la page 103.*

**[SHIFT]** Vous pouvez rétablir toutes les notes "gelées" et les contrôleurs du Pa1X et de tout instrument connecté au MIDI OUT à l'aide de la combinaison de touches "Panic". Il suffit d'appuyer sur SHIFT + START/STOP pour arrêter toutes les notes et rétablir tous les contrôleurs.

### 22 RECORD

Ces boutons prédisposent l'instrument en mode Record ou Sampling (selon le mode opérationnel en cours de session).

### 23 TRK.SEL. (TRACK SELECT)

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

#### STYLE PLAY MODE

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

#### SONG PLAY MODE

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

#### SEQUENCER MODE

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

### 24 Boutons SINGLE TOUCH SETTING

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

### 25 SHIFT

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

### 26 HELP

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

### 27 COLOR TOUCHVIEW™ DISPLAY

Cet écran vous permet d'interagir avec l'instrument.

### 28 Contrôles de Transport de SEQUENCER 1

Le Pa1X est doté de deux séquenceurs (Séquenceur 1 et Séquenceur 2) ayant chacun leurs propres contrôles de transport. Le



groupe de Sequencer 1 est également utilisé pour le mode Sequencer.

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

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

**(SHIFT)** En mode Jukebox (Sequencer 1), maintenez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur ces boutons pour dérouler le Morceau précédent ou suivant dans la liste Jukebox (voir dans "Jukebox Editor" à la page 161).

Lorsque vous reproduisez des pistes CD, maintenez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur ces boutons pour dérouler la piste précédente ou suivante.

**PAUSE** Arrête le Morceau sur la position en cours. Appuyez sur PAUSE ou sur PLAY/STOP pour relancer la reproduction du Morceau.

**PLAY/STOP** Lance ou arrête le Morceau en reproduction. Lorsque vous arrêtez le Morceau, la Song Position se rétablit sur la mesure 1 (c'est à dire au début du Morceau).

**(SHIFT)** En mode Song Play, appuyez sur ce bouton tout en maintenant enfoncé le bouton SHIFT pour lancer les deux séquenceurs simultanément.

### 29 Curseur BALANCE

En mode Song Play, ce curseur égalise le volume des deux séquenceurs internes. En position totalement déplacée vers la gauche, on entend uniquement le Sequencer 1 ; en position totalement vers la droite, on entend uniquement le Sequencer 2 ; à mi-course, les deux séquenceurs jouent à plein volume.

### 30 Contrôles de Transport de SEQUENCER 2

Contrôles de transport du Séquenceur 2. Voir plus haut les instructions de Sequencer 1.

### 31 Section TEMPO/VALUE ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶SB

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

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

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

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

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

### 32 Témoin de AUDIO IN

Ce témoin indique l'écrêtage du signal sonore en entrée sur les bornes INPUT. Trois couleurs différentes signalent le niveau.

**OFF** Aucun signal en entrée.

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

**Orange** Ecrêtage optimal. Essayez de conserver le gain à ce niveau.

**Rouge** Une distorsion se vérifie parce que le niveau d'entrée est trop élevé. Si ce témoin vire au rouge quelquefois, aucun problème de pic de signal. Tandis que s'il vire au rouge trop souvent, le niveau d'entrée est trop élevé et vous devez le diminuer à l'aide des contrôles de GAIN et/ou du contrôle du volume du dispositif source.

Voir les informations détaillées des bornes INPUT et du contrôle du volume à page 17.

### 33 EXIT

Ce bouton a diverses fonctions :

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

### 34 MENU

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

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

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

### 35 TEMPO LOCK

Ce bouton active/désactive la fonction Tempo Lock.

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

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

### 36 DISPLAY HOLD

Ce bouton active/désactive la fonction Display Hold.

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

**OFF** Toutes les fenêtres temporisées se referment après le délai prévu ou après avoir sélectionné un paramètre de la fenêtre.

### 37 SONGBOOK

Appuyez sur ce bouton pour afficher le mode SongBook. Dans ce mode, vous pouvez parcourir la base de données musicales.

### 38 ENSEMBLE ▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

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

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

### 39 Section CHORD SCANNING ▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

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

**LOWER** Reconnaissance d'accords en-dessous du point de partage. Le nombre de notes que vous devez jouer pour former un accord est déterminé par le paramètre Chord Scanning Mode (voir dans "Chord Recognition Mode" à la page 102).

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

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

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

### 40 Section KEYBOARD MODE ▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

Ces boutons déterminent la disposition des quatre pistes clavier.

**SPLIT** La piste Lower joue en-dessous du point de partage, tandis que les pistes Upper 1, Upper 2 et Upper 3 jouent au-dessus du point de partage. D'usine, lorsque vous sélectionnez ce mode clavier, le mode Lower chord scanning est automatiquement activé (voir dans "Chord Recognition Mode" à la page 102).

### FULL UPPER

Les pistes Upper 1, Upper 2 et/ou Upper 3 jouent sur toute l'étendue du clavier. La piste Lower n'est pas reproduite. D'usine, lorsque vous sélectionnez ce mode clavier, le mode Full chord scanning est automatiquement activé (voir dans "Chord Recognition Mode" à la page 102).

### 41 STYLE CHANGE

Ce bouton active/désactive la fonction Style Change.

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

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

### 42 PERFORMANCE SELECT

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

### 43 SOUND SELECT

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

### 44 Section SOUND/PERFORMANCE SELECT

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

Appuyez sur ces boutons pour afficher la fenêtre Sound Select ou Performance Select où vous sélectionnez un Sound ou une Performance. Voir dans "Fenêtre Sound Select" à la page 80 ou dans "Fenêtre Performance Select" à la page 80. Voir la liste détaillée des Sons disponibles dans "Sons" à la page 309.

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

Témoin supérieur allumé

La rangée supérieure de Sons ou de Performances est sélectionnée.

Témoin inférieur allumé

La rangée inférieure de Sons ou de Performances est sélectionnée.

Sur la face avant, les **Banques de Sons** sont identifiées par les noms de l'instrument, tandis que les **Banques des Performances** sont identifiées par des numéros (1-10; 0=banque 10).

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

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

"USER DK" est l'emplacement où vous pouvez charger des nouveaux Drum Kits.

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

## 45 INTERRUPTEUR ASSIGNABLE (1-4)

▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

Vous pouvez affecter une fonction quelconque à ces interrupteurs. Voir les informations détaillées dans “Pad/Switch: Assignable Switch” à la page 102.

## 46 PAD (1-4, STOP)

▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

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

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

Les séquences sont reproduites jusqu’à la fin. Ensuite, soit elles s’arrêtent, soit elles continuent à jouer, en fonction de leur état “One Shot/Loop” (voir “Pad Type” à la page 144).

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

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

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

**Synchro des Pads.** En mode Style Play, les Pads jouent en synchro avec le tempo du Style. En mode Song Play, ils jouent en synchro avec le dernier séquenceur sélectionné. Par exemple, supposons que vous appuyez sur SEQ2-PLAY et ensuite sur l’un des boutons PAD, le Pad sera reproduit en synchro avec le Séquenceur 2.

**Note :** Aucune synchro n’est prévue avec les fichiers MP3 et les pistes Audio CD . Les Pads peuvent jouer en synchro uniquement avec les Fichiers Standard MIDI . Par conséquent, lorsqu’un fichier MP3

ou une piste Audio CD sont affectés au dernier Séquenceur sélectionné, les Pads seront reproduits en synchro avec le dernier Fichier Standard MIDI qui a été joué.

**Pads et commande Sequencers’ Play.** Lorsque vous appuyez sur l’un des boutons PLAY pour lancer le Séquenceur correspondant, la reproduction de tous les Pads s’interrompt.

## 47 TRANSPOSE

▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶SB

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

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

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

**Note :** Master Transpose ne fonctionne pas sur les pistes prédisposées en mode Drum (et, même si réglé différemment, sur les pistes Drum et Percussion). Voir dans “Track Controls: Mode” à la page 96 et dans “Track Controls: Mode” à la page 160.

♭ Diminue Master Transpose d’un demi-ton.

♯ Augmente Master Transpose d’un demi-ton.

## 48 OCTAVE

▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

Ces boutons modifient la transposition de la piste sélectionnée par pas d’octave (12 demi-tons ; max ±2 octaves). La valeur de transposition d’octave est toujours affichée (sous forme d’octave) à côté du nom de la piste.

▶ Grand Piano **1**  
B: Piano

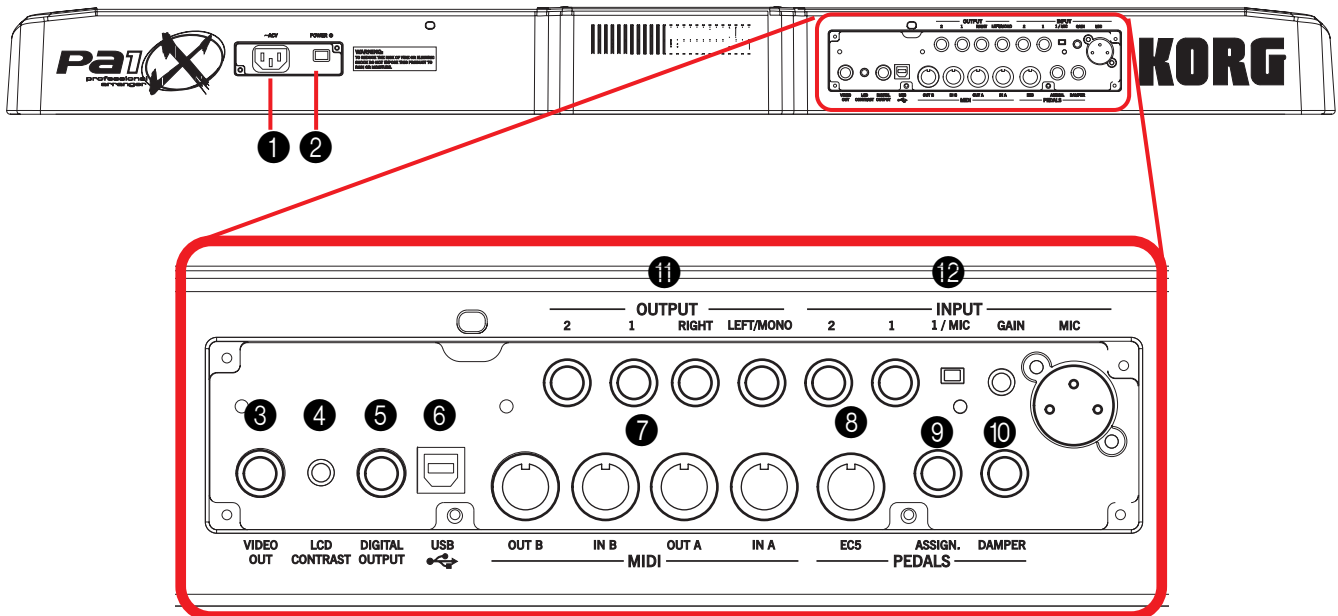
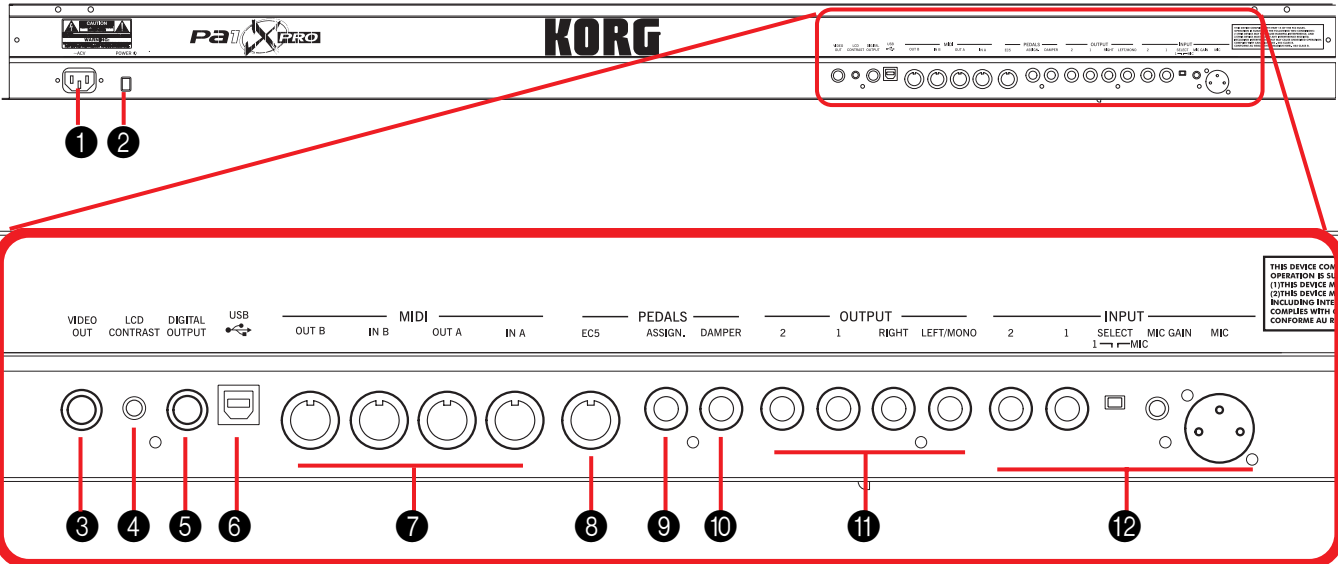
Appuyez sur les deux boutons simultanément pour rétablir Octave Transpose à zéro.

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

– Diminue d’une octave la piste sélectionnée.

+ Augmente d’une octave la piste sélectionnée.

# Face arrière



## 1 BORNE DU CÂBLE D'ALIMENTATION AC

Introduisez dans cette borne le câble AC fourni.

## 2 Interrupteur POWER

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

## 3 VIDEO OUT (en option)

Si vous installez une interface vidéo VIF3 en option, vous pouvez connecter le Pa1X à un appareil de télévision ou à un écran vidéo. La borne RCA est toujours fournie avec l'instrument, même si aucune interface vidéo n'est installée. Voir les informations détaillées dans "Installer l'interface Vidéo (VIF3)" à la page 417.

## 4 LCD CONTRAST

Utilisez ce bouton pour régler le contraste de l'écran.

## 5 DIGITAL OUTPUT

Connectez le Pa1X à la borne d'entrée S/PDIF d'un autre dispositif numérique tel qu'une table de mixage numérique, une carte, un DAT ou enregistreur CD. Le même signal sortant des bornes LEFT/MONO & RIGHT est adressé via cette borne. Voir les informations détaillées dans "S/PDIF On/Off" à la page 258.

## 6 USB

C'est un port USB du Type B (esclave). Utilisez-le pour connecter le Pa1X à un micro-ordinateur et transférer des données aux/depuis les disques durs. Voir les informations détaillées dans "Hard Disk USB Connection" à la page 290.

## 7 INTERFACE MIDI

Avec l'interface MIDI vous connectez votre Pa1X à des contrôleurs externes (clavier-maître, guitare MIDI, wind controller, accordéon MIDI, etc.), à une série d'expandeurs, ou à un ordinateur doté de séquenceur ou d'un éditeur. Il y a deux jeux de bornes IN et OUT. Voir les informations détaillées relatives à l'utilisation de l'interface MIDI dans le chapitre "MIDI".

**IN A/B** Ces bornes reçoivent des données MIDI adressées par un ordinateur ou un contrôleur. Vous les connectez aux bornes MIDI OUT d'un contrôleur ou d'un ordinateur externes.

**OUT A/B** Généralement, ces bornes fonctionnent en tant que MIDI OUT, mais vous pouvez les prédisposer en bornes MIDI THRU. Voir comment changer les réglages de ces bornes dans "MIDI A Out/Thru Mode" and "MIDI B Out/Thru Mode" à la page 254.

Si réglées à OUT, ces bornes adressent les données MIDI générées par le clavier, les contrôleurs et/ou le séquenceur interne du Pa1X. Vous les connectez aux bornes MIDI IN d'un expandeur ou d'un ordinateur.

Si réglées à THRU, ces bornes adressent la copie exacte des données reçues sur la borne IN du même groupe (A ou B). Vous les utilisez pour connecter le Pa1X en cascade avec d'autres instruments MIDI.

## 8 EC5

Borne pour connecter la pédale à interrupteur Korg EC5 qui contrôle plusieurs fonctions en temps réel. Pour programmer la borne EC5, voir dans "EC5-A...E" à la page 252.

## 9 ASSIGN.

Ce port permet de connecter une pédale continue ou au pied, telle que Korg EXP2 ou XVP10. Voir sa programmation dans "Pedal/Footswitch" à la page 251.

## 10 DAMPER

Cette borne permet de connecter une pédale Damper, telle que Korg PS1, PS ou DS1H. Pour modifier sa polarité, voir dans "Damper Polarity" à la page 251.

## 11 OUTPUT

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

Pour régler la sortie de chaque piste ou le routeur des entrées audio, voir dans la section "Audio Output", à partir de la page 256.

LEFT/MONO, RIGHT

Ce sont les principales sorties stéréo. Permettent d'adresser le signal stéréo mixé final à un dispositif externe. Réglez le niveau de sortie à l'aide du curseur MASTER VOLUME.

1, 2

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

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

## 12 INPUT

Utilisez ces bornes pour recevoir un microphone dynamique, un clavier/synthé différent ou un reproducteur CD.

1, 2

Activées uniquement lorsque l'interrupteur 1/MIC est réglé à 1. Utilisez ces bornes non égalisées pour connecter une source d'entrée de ligne telle un reproducteur CD ou un synthé.

1/MIC

Avec cet interrupteur, vous sélectionnez l'entrée. Lorsque "1" est sélectionné, les bornes de ligne 1 & 2 sont les deux activées. Lorsque "MIC" est sélectionné, uniquement la borne d'entrée du microphone est activée. Voir les informations détaillées dans "Page Audio Output: Audio In" à la page 258.

GAIN

Utilisez ces contrôles pour ajuster la sensibilité d'entrée de la borne MIC (de 20 à 55dB).

MIC

Activée uniquement lorsque l'interrupteur 1/MIC est réglé à MIC. Utilisez cette borne égalisée comme entrée d'un microphone dynamique. Pour connecter un microphone condensé, vous avez besoin d'une alimentation fantôme externe

(voir le mode d'emploi du microphone). Le signal d'entrée est adressé au Voice Processor.

Utilisez le bouton GAIN pour ajuster le gain en entrée ; le niveau d'entrée est signalé par le témoin de AUDIO IN sur le tableau de bord.

## Bienvenus !

Bienvenue dans le monde de Korg Pa1X et Korg Pa1X Pro Professional Arranger ! Le Pa1X est l'arrangeur le plus puissant actuellement disponible sur le marché, idéal pour les professionnels et les passionnés.

Ci-dessous, quelques caractéristiques de votre nouvel instrument :

- Système de génération des sons HI (Hyper Integrated) Korg, comme dans nos meilleurs synthétiseurs professionnels.
- OPOS (Objective Portable Operating System) système opérationnel multitâche : vous pouvez jouer de votre instrument et simultanément charger un autre fichier.
- Mises à jour du système opérationnel en chargeant de nouvelles fonctions. Rajeunissez continuellement votre instrument !!
- Expansions des dispositifs, pour ajouter une sortie vidéo supplémentaire, plus de RAM, un CD Player/Writer, max. 2 sons ROM, un dispositif MP3 encodeur/décodeur, un disque dur interne (fourni d'usine avec le Pa1X). Vous en avez toujours plus pour votre argent !
- Solid State Disk (SSD) : c'est à dire comment mettre continuellement à jour votre instrument, en remplaçant facilement la mémoire ROM.
- Accès direct aux Styles soit sur disquette, soit sur disque dur.
- Compatible avec les 2 niveaux de sons du General MIDI.
- Plus de 870 Sons, y inclus plus de 47 Drum Kits.
- Quatre processeurs multieffet pour les pistes internes, chacun contenant 89 types d'effets, plus un Vocoder disponible pour FX D).
- 320 emplacements de Performances et plus de 1.800 Single Touch Settings (STS) pré-programmés, pour programmer rapidement les sons et les effets du clavier.
- Plus de 450 Styles pré-programmés.
- Style Record et Edit
- Double Séquenceur XDS doté de Crossfader.
- Séquenceur à 16 pistes hautement performant.
- Le livre des Morceaux (SongBook) : une formidable base de données musicales complètement modifiables pour retrouver rapidement un morceau.
- Echantillonnage intégré pour créer et éditer de nouveaux sons et des "audio grooves".
- Un Voice Processor très sophistiqué, riche en effets et doté de 4 voix harmonisées avec les caractéristiques technologiques de la voix de TC-Helicon™.
- Un microphone pré-amplifié d'excellente qualité, avec 20 ~ 55dB de gain.
- Convertisseurs d'entrée (ADC) et de sortie (DAC) audio d'excellente qualité.
- Interface Utilisateur Color TouchView™.

- Huit curseurs totalement programmables qui peuvent fonctionner également en tant que "organ drawbars".
- *Uniquement Pa1X* : bi-amplification numérique avec réglage et système Bass Reflex à 4 voies pour une reproduction fidèle du son.
- *Uniquement Pa1X Pro* : Disque dur fourni.

## Exhibitions sur scène

Le design du Pa1X a été attentivement étudié pour les exhibitions sur le vif. L'expression "en temps réel" assume toute sa signification avec cet instrument. Les Performances vous permettent de sélectionner instantanément les pistes du clavier et le Style adapté ; les STS sélectionnent immédiatement les pistes clavier et les Styles sont effectivement les camarades de votre groupe qui jouent avec vous sur le vif ; le SongBook est la manière la plus rapide pour sélectionner un morceau dans une base de données musicales extrêmement sophistiquée.

## A savoir

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

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

- |          |  |
|----------|--|
| France:  | Gaffarel Musique 2 Rue de Milan, Parc d'Activités des Petites Landes, 44470 Thouaré, France<br>Tel. 02.40.18.37.30, Fax 02.4018.37.65<br>Email lcoueron@gaffarel.fr<br>Hot Line 02.40.18.37.55 |
| Suisse:  | Musik Meyer AG, Spitalstr. 74, 8952 Schlieren, Suisse<br>Tel. 01-7305505, Fax 01-7306794   |
| Benelux: | Voerman Amersfoort B.V., Postbus 321, NL-3800 AH Amersfoort, The Netherlands<br>Tel. +31-3346-12908, Fax +31-3346-16441  |
| Canada:  | Jam Industries, 620 McCaffrey, St-Laurent, QC, Canada, H4T 1N1<br>Tel. (514) 738-3000, Fax (514) 737-5069  |

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

[www.korgfr.net](http://www.korgfr.net)

Dans notre page d'accueil, vous trouvez les nouvelles versions du système opérationnel et divers fichiers de système (par exemple, une copie de sécurité complète de toutes les données d'usine) :

[www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)

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

[www.korg.co.jp](http://www.korg.co.jp)

[www.korg.com](http://www.korg.com)

[www.korg.co.uk](http://www.korg.co.uk)

[www.jam-industries.com](http://www.jam-industries.com)

[www.korg.de](http://www.korg.de)

[www.korg.it](http://www.korg.it)

[www.letusa.es](http://www.letusa.es)

## Qu'y a-t-il dans la boîte ?

Lorsque vous achetez votre Pa1X, nous vous prions de contrôler le contenu de l'emballage. S'il manque quelque chose, contactez immédiatement votre revendeur Korg de confiance.

- Pa1X ou Pa1X Pro
- Pupitre
- Câble d'alimentation
- Mode d'emploi
- Gabarit pour le CD, y incluses cinq vis

## A lire en premier

Ce mode d'emploi est divisé en quatre parties :

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

Glossaire des abréviations de ce mode d'emploi :

- ▶ **PERF** Le paramètre peut être sauvegardé dans une Performance en sélectionnant la commande Write Performance dans le menu de la page.
- ▶ **PERF<sup>Sty</sup>** Le paramètre peut être sauvegardé dans une Style Performance en sélectionnant la commande Write Style Performance dans le menu de la page.
- ▶ **STS** Le paramètre peut être sauvegardé dans un Single Touch Settings du Style en cours de session en sélectionnant la commande Write STS dans le menu de la page.
- ▶ **STS<sup>SB</sup>** Le paramètre peut être sauvegardé dans l'un des Single Touch Settings d'une saisie SongBook en cochant l'option Write STS dans la page Book Edit du mode SongBook.
- ▶ **GBL** Le paramètre peut être sauvegardé dans le Global en sélectionnant l'une des commandes Write

Global disponibles dans le menu de la page. Il y a plusieurs secteurs de Global et un petit symbole à côté de l'abréviation GBL sera affiché pour chaque paramètre correspondant. Voir les informations détaillées dans chaque chapitre du Guide de Référence.

## Effectuer une copie de sécurité des fichiers de système

Le Pa1X Pro doté de disque dur est fourni avec une copie de sécurité de toutes les données. Ainsi, si vous modifiez des données, vous pouvez faire une nouvelle copie de sécurité afin d'éviter la perte accidentelle de vos données.

Si vous possédez un Pa1X normal, qui n'a pas de disque dur, on conseille d'effectuer une copie de sécurité de toutes les données de système, y inclus les Sons, les Performances et les Styles, et de les stocker sur des disquettes, au cas où elles s'endommageraient.

Pour effectuer une copie de sécurité du système opérationnel, voir dans "Save OS to Floppy Disk (sauvegarder OS sur disquette)" à la page 288.

Pour effectuer une copie de sécurité des données d'usine (Styles, Sounds, etc.), voir dans "Backup Resources" à la page 288.

## Charger le système opérationnel

Le Pa1X peut continuellement être mis à jour avec de nouvelles versions délivrées par Korg. Téléchargez ces nouvelles versions en contactant notre page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) ou [www.korgfr.net](http://www.korgfr.net). Attention, lisez le fichier Readme fourni avec le système opérationnel.

Vous ne savez pas quelle version du système opérationnel est installée dans votre Pa1X ? Affichez la page "Utility" du mode Disk (voir dans "OS Version Number (numéro de la version OS)" à la page 289).

## Charger les données d'usine

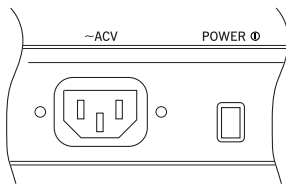
Vous avez perdu vos données d'usine ? Une copie de sécurité est disponible dans le disque dur (dans le Pa1X Pro). Pour le Pa1X, créez des disquettes de sécurité (voir dans "Backup Resources" à la page 288).

Pour restaurer des données, voir dans "Restore Resources" à la page 289.



## Avant de commencer à jouer

### Connecter l'alimentation



Connectez le cordon d'alimentation fourni à la borne prévue sur la face arrière de l'instrument. Connectez ensuite la fiche à la prise secteur. Le Pa1X étant doté d'un adaptateur universel, nul besoin de vérifier la tension

### Mettre l'instrument sous et hors tension

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

**Note :** Lors de la mise sous tension de l'instrument, les RAM PCM Samples utilisés par certains Sons Utilisateur (User Sounds) sont automatiquement chargés, selon l'état du paramètre "PCM Autoload" (voir page 290) : cela peut prendre un certain temps.

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

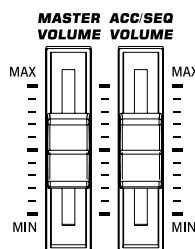
**Attention :** Lors de la mise hors tension de l'instrument, toutes les données stockées dans la mémoire RAM (les morceaux enregistrés ou modifiés en mode Sequencer, les échantillons modifiés et non sauvegardés) seront perdues. De même pour les MIDI Grooves générées par le biais de la fonction Time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

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

Les données sauvegardées dans la mémoire SSD (données d'usine, Sons Utilisateur, Performances, Styles et Multiéchantillon) sont conservées. Les Echantillons (Samples) sauvegardés aussi sont conservés dans le dossier PCM du disque dur.

### Contrôler le Volume (Master & Acc / Seq)

- Utilisez le curseur MASTER VOLUME pour régler le volume général de l'instrument. Ce curseur règle le volume du son sur les haut-parleurs internes (uniquement Pa1X), sur les bornes principales OUTPUT (LEFT/MONO & RIGHT) et sur la borne HEADPHONES.



Ce curseur n'affecte pas les bornes 1 & 2 OUTPUT. Il faut donc régler le volume, dans ce cas,

par le biais des commandes de la table de mixage ou des haut-parleurs.

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

- Utilisez le curseur ACC/SEQ VOLUME pour régler le volume des pistes de Style (drums, percussions, bass, etc.). Ce curseur règle également les pistes des deux Séquenceurs, à l'exception des pistes clavier.

### Le curseur BALANCE

Le curseur BALANCE règle le volume des deux séquenceurs internes (Séquenceur 1 et Séquenceur 2).

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

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

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

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

### Casques

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

### Sorties du Son

Avec les sorties du son vous pouvez connecter votre Pa1X à un système d'amplification externe. Soit vous utilisez les casques, soit vous vous connectez à un système d'amplification externe car le Pa1X Pro n'intègre pas des haut-parleurs internes.

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

**Mono.** Connectez un câble mono à la borne LEFT/MONO OUTPUT. Connectez l'autre extrémité du câble au canal mono de votre table de mixage, à un retour de scène amplifié ou à un canal d'entrée TAPE/AUX de votre système hi-fi (vous n'enten-

drez que ce canal, même si votre ampli est prédisposé en mode Mono).

**Multipiste.** Vous pouvez connecter votre Pa1X à quatre canaux d'une table de mixage. Cette fonction est particulièrement pratique lors d'un enregistrement, ou si vous désirez transmettre une piste du séquenceur ou une piste backing sur un canal séparé. Par exemple, en utilisant des sorties séparées, vous pouvez adresser les pistes Drum ou Bass à un compresseur externe ou à un dispositif de réverbération ou mixer les pistes séparées sur une table de mixage externe.

Connectez quatre câbles mono à chacune des bornes principales (LEFT/MONO, RIGHT) et 1, 2 OUTPUT. Pour alimenter les sorties secondaires (1, 2), vous devez régler la(les) piste(s) que vous voulez leur adresser (voir dans la section "Audio Output" de Global, à partir de page 256).

**Note :** *Lorsqu'une piste est adressée aux bornes OUTPUT 1 et 2, elle est supprimée du mixage principal adressé aux haut-parleurs internes et aux bornes LEFT/MONO & RIGHT OUTPUTS.*

**Note :** *les sorties OUTPUT 1 & 2 ne sont pas affectées.*

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

---

## Entrées du Son

---

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

En fonction du(des) dispositif(s) connecté(s), vous devez choisir le juste signal d'acheminement à l'aide de l'interrupteur 1/MIC dans la section INPUT. Sélectionnez la position "MIC" pour connecter un microphone à l'entrée MIC ou la position "1" pour connecter une source de niveau de ligne en mono ou en stéréo (tel un synthé ou un reproducteur CD externe) aux bornes 1 & 2 INPUT.

Voir dans le chapitre "Brancher un microphone et chanter" on page 69 et dans la section "Page Audio Output: Audio In" on page 258, les informations détaillées relatives à la connexion et au réglage des entrées et à la source du son.

---

## Connexions MIDI

---

Vous pouvez reproduire les sons internes de votre Pa1X en le pilotant via un contrôleur externe tel qu'un clavier-maître, une guitare MIDI, un Wind Controller, un accordéon MIDI ou un piano numérique.

De même, avec votre Pa1X vous pilotez des dispositifs MIDI externes ou vous le connectez à un ordinateur pour l'utiliser avec un séquenceur externe.

Voir les informations détaillées des connexions MIDI dans le chapitre "MIDI".

---

## Pédale Damper

---

Connectez une Pédale Damper (Sustain) à la borne DAMPER sur la face arrière. Utilisez un interrupteur à pédale Korg PS1, PS2 ou DS1H ou compatible. Pour modifier la polarité de la pédale Damper, voir dans "Damper Polarity" on page 251

---

## Morceaux de démonstration

---

Ecoutez la reproduction des Morceaux de démonstration intégrés pour découvrir les formidables performances de votre Pa1X. Il y a le choix entre plusieurs Morceaux de démonstration.

1. Appuyez simultanément sur les boutons STYLE PLAY et SONG PLAY. Leurs témoins commencent à clignoter.  
*N'appuyez sur aucun autre bouton, les Morceaux de démonstration sont reproduits en succession.*
2. Sélectionnez l'une des options disponibles pour reproduire un Morceau de démonstration spécifique.
3. Appuyez sur le bouton STOP à l'écran pour arrêter la reproduction ou quittez le mode Demo en appuyant sur le bouton MODE.

---

## Le pupitre

---

Le Pa1X est équipé d'usine d'un pupitre. Insérez celui-ci dans les deux perçages prévus sur la face arrière.

## Glossaire des termes utilisés

Avant de commencer, familiarisez-vous avec les noms et les termes que nous détaillerons à propos du Pa1X.

Cette section fournit une brève description des divers éléments clés de votre Pa1X. Un arrangeur professionnel (Pa) utilise une terminologie différente de celle des synthés traditionnels ou des stations de travail. En vous familiarisant avec les noms et les fonctions détaillés dans cette section, vous comprendrez parfaitement comment les diverses parties du Pa1X travaillent ensemble pour créer une musique vraiment réelle et sensationnelle. Le mode d'emploi n'en sera que plus facile à lire !

### Son (Sound)

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

### Style

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

### Batterie (Drums)

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

### Percussion

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

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

### Basse & Accompagnement (Bass & Accompaniment)

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

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

### Variation

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

### Passage (Fill-in)

Les batteurs aiment souvent introduire un passage (fill) dans un morceau - pour marquer une transition entre un verset et un chœur, par exemple - et ajouter ainsi du mouvement, en évitant d'être trop répétitif. Votre Pa1X vous permet de reproduire trois types de Fill-in, spécialement programmés pour chaque Style. Un Fill-in avec seulement la batterie, la batterie avec une instrumentation ou même un "break" silencieux.

### Introduction et Final (Intro & Ending)

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

### Pistes clavier (Keyboard)

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

### STS (Single Touch Settings)

En appuyant sur un bouton, les Single Touch Settings vous permettent de modifier instantanément les sons affectés aux pistes clavier et donc d'introduire d'énormes variations de sons pendant une session de travail. Vous pouvez sauvegarder quatre STS (Single Touch Settings) dans chaque Style ou dans chaque saisie du Livre des Morceaux ( SongBook).

### Ensemble

En activant la fonction Ensemble, la note jouée par les pistes clavier sera enrichie de notes supplémentaires en créant une harmonisation complète d'accord. "Ensemble" reconnaît les notes à ajouter en vérifiant l'accord que le Style est en train de jouer. Avec les paramètres de la fonction Ensemble, vous sélectionnez

le type d'harmonisation à ajouter - rien qu'une note d'harmonie ou toute une section "Brass" - ou une marimba peut-être !

## Performance

La Performance est le réglage le plus "global" du Pa1X - un réglage individuel qui se rappelle du Style (et des justes sons), des pistes clavier (avec tous les sons reliés), ainsi que de tous leurs Single Touch Settings, leur Tempo, leur transposition, etc... Vous sauvegardez une Performance dans l'une des Banques de Performances (Performance Banks) ou sous forme de base de données à l'aide de la fonction SongBook.

## Séquenceur (Sequencer)

Le séquenceur fonctionne comme un magnétophone, vous permettant de saisir et de reproduire vos performances. Le séquenceur du Pa1X fonctionne de plusieurs manières différentes. En mode Backing Sequence, chaque élément de Style et chaque élément en temps réel (Real-Time Keyboard et Pads) peut être enregistré en une seule fois sur une piste individuelle. C'est très pratique pour enregistrer rapidement un morceau. Le séquenceur peut également fonctionner de manière traditionnelle avec 16 pistes où chaque piste est enregistrée individuellement, une à la fois.

## Le décodeur LOGO

Vous avez peut-être remarqué que sept logos sont affichés en façade de votre Pa1X. Voici une brève explication de chacun :



Le livre des Morceaux (SongBook) est une base de données qui vous permet de rappeler instantanément tous les réglages (Style, Performance, Sounds, Tempo, etc.) nécessaires pour optimiser un morceau spécifique. Le SongBook présente une série de saisies que vous pouvez librement modifier et effacer ou en ajouter des personnelles. Le principal avantage du SongBook est que vous pouvez chercher un morceau en fonction de son titre, de son auteur, du genre musical, etc.



La Technologie RX est la pointe de diamant du dispositif qui pilote tous les aspects du Pa1X - du synthé à l'écran et leur manière de travailler ensemble.



Le Pa1X vous offre aussi une grande variété d'effets vocaux professionnels tels que la réverbération, le retard (delay), la compression et même quatre voix harmonisées ! La correction de la hauteur (Pitch correction) et la modélisation vocale sont fournies en option dans la

version avancée. Tous les effets vocaux sont fournis par TC Helicon, le leader de la technologie du traitement vocal.



La Solid State Disk (SSD) est une mémoire numérique protégée qui sauvegarde le système opérationnel, ainsi que toutes les ressources du Pa1X (Sons, Styles, Performances, etc.) lors de sa mise hors tension. La mémoire SSD vous permet également de mettre facilement à jour le système opérationnel à l'aide du lecteur de disquettes.



X-fade Dual Sequencer. Et oui ! Le Pa1X actuel est doté de DEUX séquenceurs. Un DJ-style Cross-fader (X-fader) vous permet de passer d'un morceau à un autre sans transition, de mettre sous silence un morceau, de passer à un autre morceau et ensuite de retourner et terminer celui original. Fantastique pour vos exhibitions en "live" !



Object Portable Operating System est un système qui optimise le Pa1X qui peut ainsi travailler en multitâches, c'est à dire qu'il peut, par exemple, charger un fichier sauvegardé sur disquette dans un séquenceur pendant que l'autre séquenceur continue à jouer.



General MIDI (GM) est un standard qui garantit la compatibilité des sons et des messages entre des instruments compatibles GM, même de marques différentes. Par exemple, des morceaux séquencés créés avec un dispositif quelconque doté de GM et sauvegardés sous format GM sont correctement reproduits par le Pa1X.

# A lire en premier : Interface

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

Le Pa1X est doté d'une interface graphique très facile à utiliser, brevetée Korg : l'interface Color TouchView™. Voici les caractéristiques de base de cette interface de l'utilisateur.

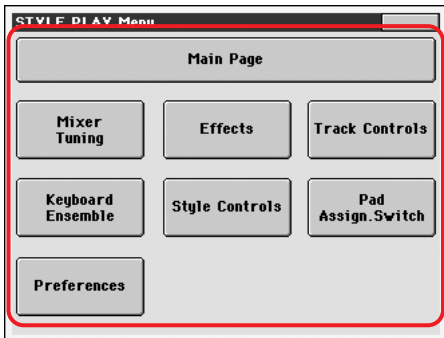
### Pages

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



### Menus et sections

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



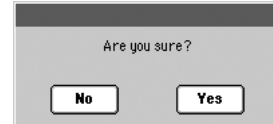
### Fenêtres superposées

Lorsque vous appuyez sur le nom d'un Son, d'un Style ou d'un Morceau, la fenêtre sélectionnée se superpose à la page couramment affichée. Après avoir sélectionné un paramètre dans cette fenêtre ou après avoir appuyé sur le bouton EXIT, la fenêtre se ferme et la page en tâche de fond est de nouveau affichée.



### Boîtes de dialogue

Les boîtes de dialogue, similaires aux fenêtres de sélection, se superposent à la page en tâche de fond. Appuyez sur l'un des boutons à l'écran pour répondre à la question formulée par le Pa1X et la boîte de dialogue se refermera.



### Menus de la Page

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



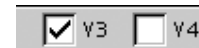
### Menus à sous-menus

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



### Cases

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



## Secteurs numériques

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

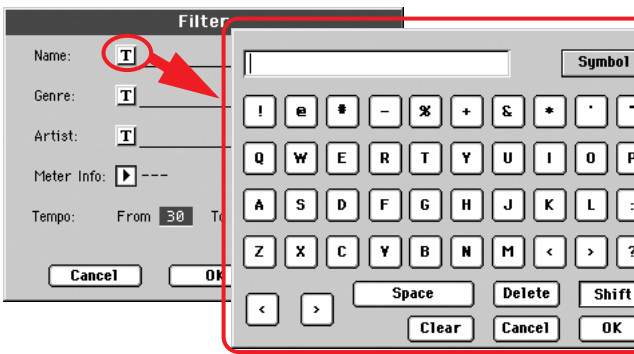


## Secteurs alphabétiques

Lorsqu'une option de texte est soulignée, appuyez-la une deuxième fois pour afficher une liste d'options.

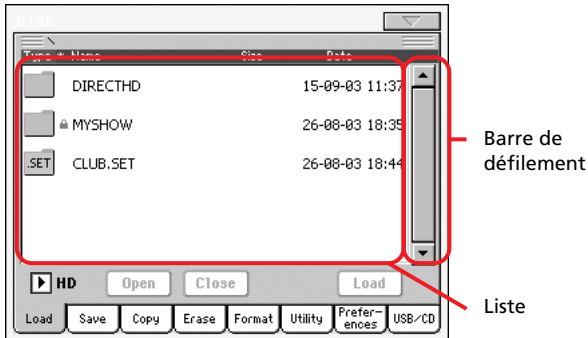
### Noms éditables

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



## Listes et barres de défilement

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



## Icônes

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

## Modes opérationnels

Les pages du Pa1X sont réparties selon les modes opérationnels. Vous affichez un mode opérationnel en appuyant sur le bouton correspondant dans la section MODE du tableau de bord.

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

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

## Paramètres sélectionnés éclairés

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

♪ = **71**

## Paramètres non-éditables affichés en gris clair

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



**Pa1**

professional  
arranger



**Pa1**

professional  
arranger

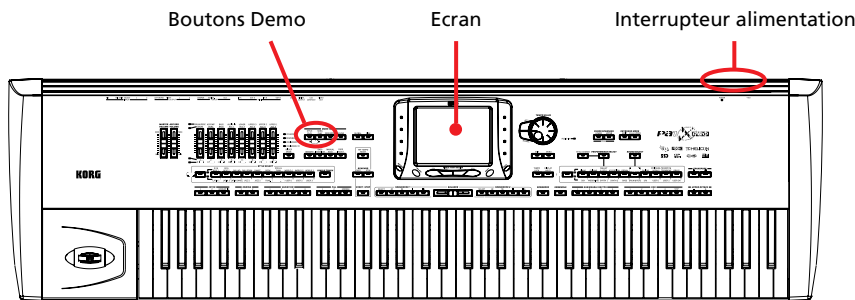


**PRO**

# Guide de l'utilisateur

## Mettre l'instrument sous et hors tension

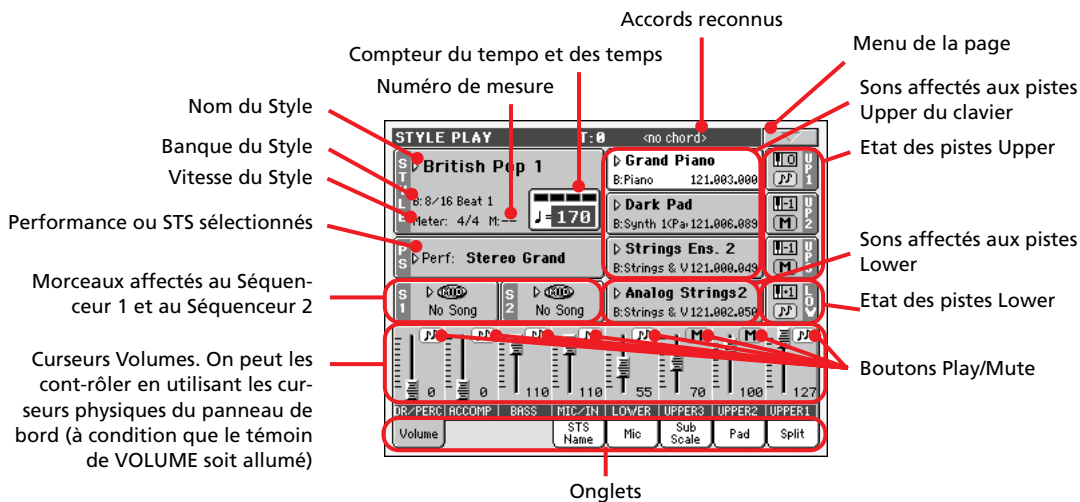
Premièrement, mettre l'instrument sous tension et familiarisez-vous avec l'écran principal. Ecouter les morceaux de démonstration.



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

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

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



## Reproduire les Morceaux de démonstration

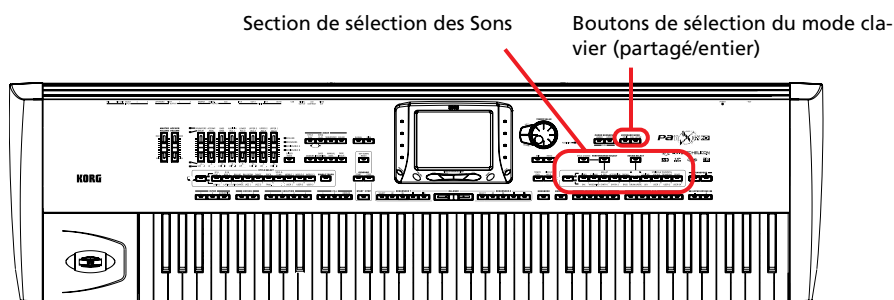
Ecoutez la reproduction des Morceaux de démonstration pour découvrir les formidables performances sonores de votre Pa1X.

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



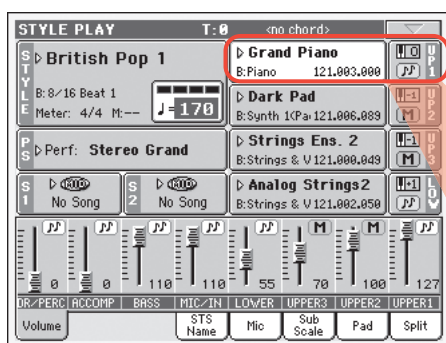
# Reproduire les Sons

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



## Sélectionner un Son et le jouer sur le clavier

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



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



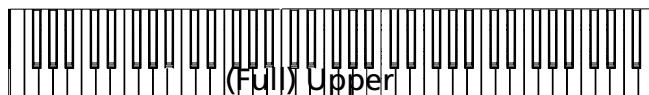
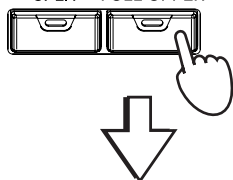
L'icône d'état signale que la piste Upper 1 est en mode Play. Si elle est coupée, appuyez une fois pour l'activer.

**i Note :** Vérifiez que les pistes Upper 2 et Upper 3 sont coupées et ne jouent pas. Si plus d'un son est reproduit, voir à page 31 comment couper les pistes.

Utilisateur

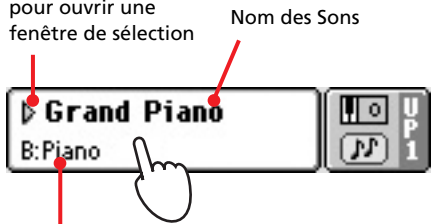
- 2 Pour jouer un Son sur toute l'étendue du clavier, celui-ci doit être prédisposé en mode Full Upper. Si le clavier est partagé en deux, appuyez sur le bouton FULL UPPER dans la section KEYBOARD MODE du tableau de bord.

KEYBOARD MODE  
SPLIT FULL UPPER



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

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



Banque du Son

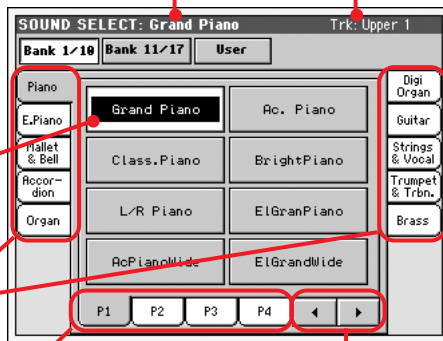
Nom des Sons

Le Son sélectionné est affiché en vidéo inversée. Pour sélectionner un Son, appuyez sur le nom du Son.

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

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

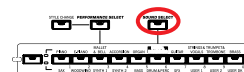
Piste cible du Son sélectionné



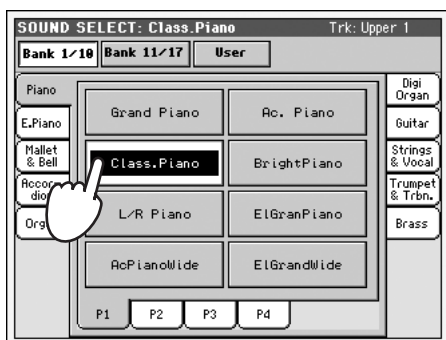
Pour sélectionner une page de Sons différente, appuyez sur les onglets de la marge inférieure.

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

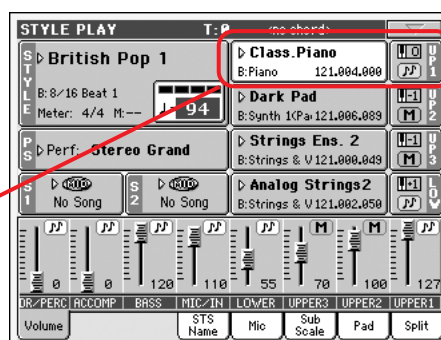
**i Note :** Vous pouvez également ouvrir une fenêtre de sélection d'un Son en appuyant sur l'un des boutons de la section PERFORMANCE/SOUND SELECT – à condition que le témoin de SOUND SELECT soit allumé. Cette opération vous permet d'afficher directement la banque du Son désiré.



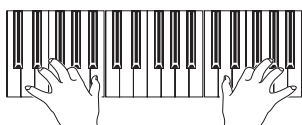
### 4 Sélectionnez un Son dans la fenêtre de Sélection du Son (Sound Select).



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



### 5 Jouez sur le clavier.

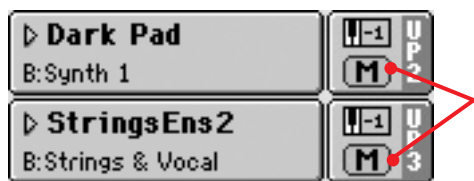


**i Note :** Après avoir sélectionné un Son, vous pouvez garder la fenêtre de Sound Select ouverte à l'écran en appuyant sur le bouton DISPLAY HOLD pour allumer son témoin.



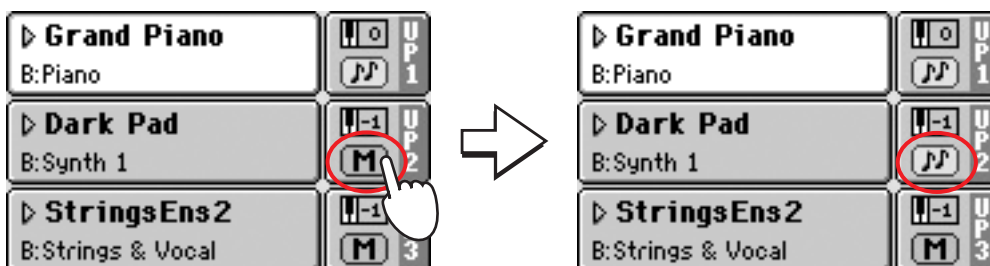
## Jouer trois sons à la fois

Vous pouvez jouer trois Sons simultanément sur le clavier.

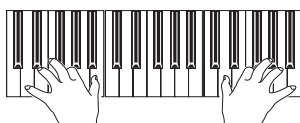


Observez l'icône de la lettre 'M' (Mute) affichée dans les cases des pistes Upper 2 et Upper 3. Ces pistes sont coupées et ne peuvent pas être reproduites.

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

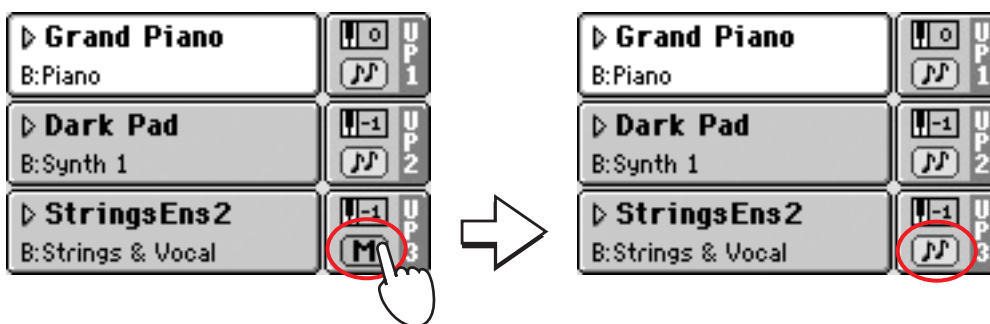


- 2 Jouez sur le clavier.

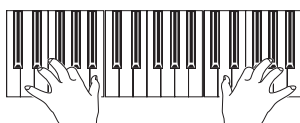


Maintenant, le son 'Dark Pad' (affecté à la piste Upper) a été ajouté à 'Grand Piano' (affecté à la piste Upper 1).

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

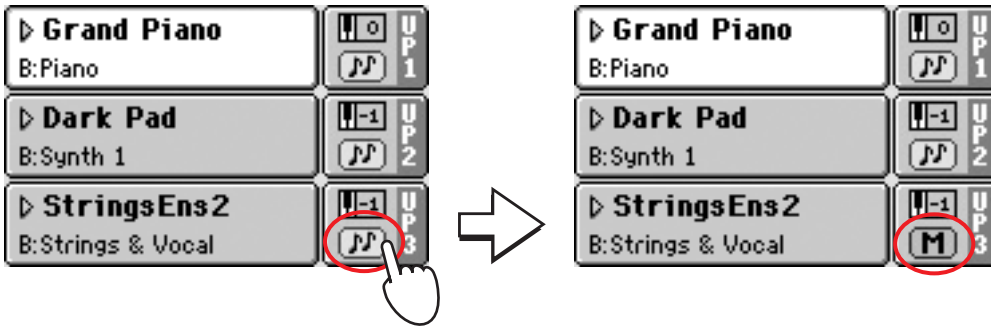


- 4 Jouez sur le clavier.

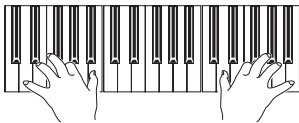


Maintenant, le son 'StringEns2' (affecté à la piste Upper 3) a été ajouté à 'Dark Pad' (affecté à la piste Upper 2) et à 'Grand Piano' (affecté à la piste Upper 1).

5 Dans la case de Upper 3, appuyez sur l'icône  (Play) pour couper de nouveau la piste Upper 3.

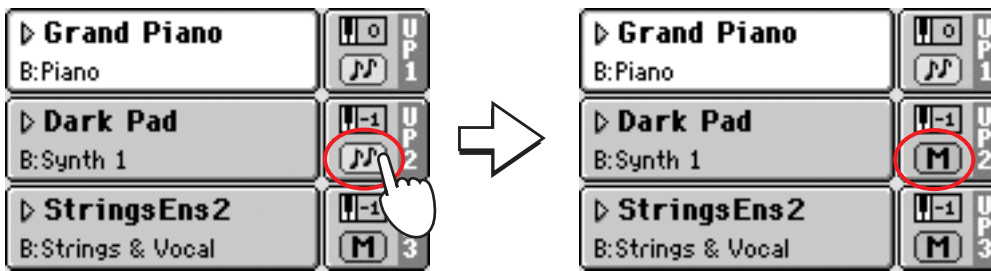


6 Jouez sur le clavier.

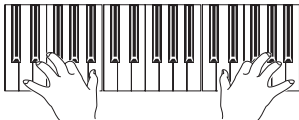


Maintenant, le son 'StringEns2' (affecté à la piste Upper 3) est de nouveau coupé. Uniquement les pistes Upper 1 et Upper 2 sont reproduites.

7 Dans la case de Upper 2, appuyez sur l'icône  (Play) pour couper de nouveau la piste Upper 2.



8 Jouez sur le clavier.

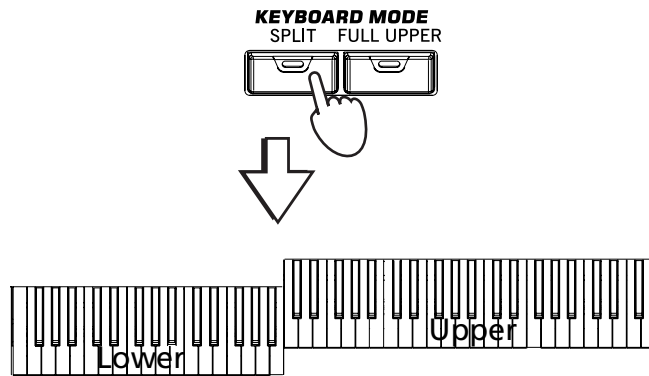


Maintenant, le son 'Dark Pad' (affecté à la piste Upper 2) est de nouveau coupé. Uniquement la piste Upper 1 est reproduite.

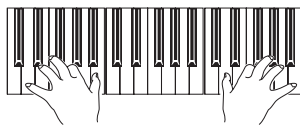
## Jouer des Sons différents à la main gauche et à la main droite

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

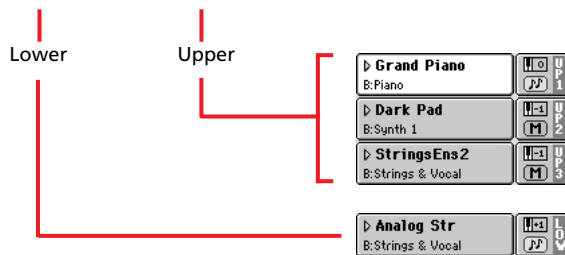
- 1 Appuyez sur le bouton **SPLIT** dans la section **KEYBOARD MODE** du tableau de bord pour partager le clavier en deux parties : Lower (main gauche) et Upper (main droite).



- 2 Jouez sur le clavier.

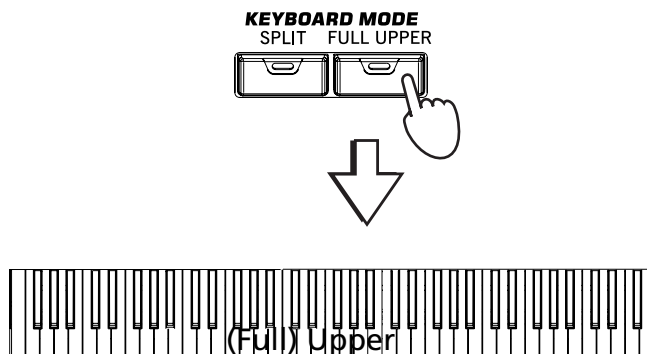


Le clavier est partagé en deux parties, chacune reproduisant des sons différents.



**i Astuce :** Vous pouvez sélectionner un Son différent pour Lower en appliquant la même procédure que celle de la piste Upper 1. Voir "Sélectionner un Son et le jouer sur le clavier" à la page 29.

- 3 Rétablissez le jeu sur toute l'extension du clavier en appuyant sur le bouton **FULL UPPER** dans la section **KEYBOARD MODE** du tableau de bord.

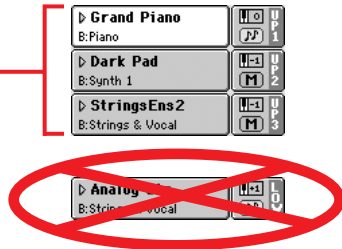


4 Jouez sur le clavier.



Maintenant, l'étendue du clavier est complète.

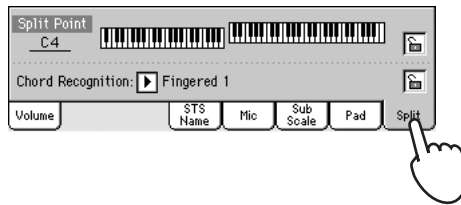
Upper



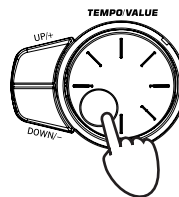
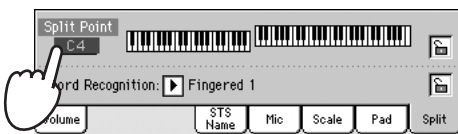
## Modifier le point de partage

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

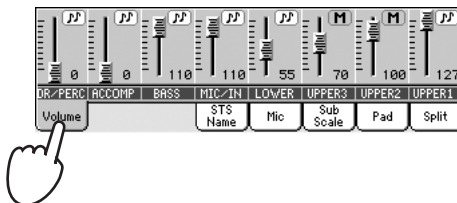
1 Appuyez sur l'onglet Split pour visualiser l'affichage du point de partage (Split Point).



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



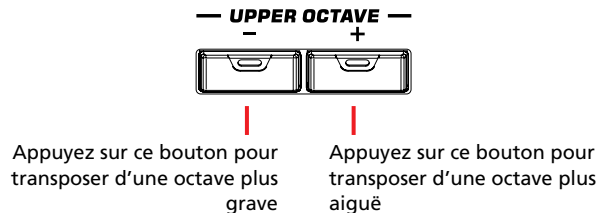
3 Appuyez sur l'onglet Volume pour rétablir l'affichage de Volume.



## Diminuer ou augmenter l'octave Upper

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

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

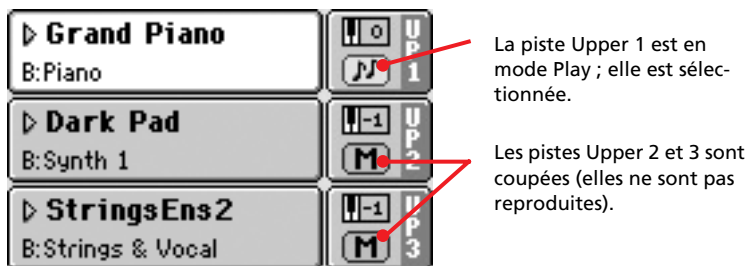


- 2 Pour rétablir l'octave à sa valeur originale, appuyez simultanément sur les deux boutons UPPER OCTAVE.

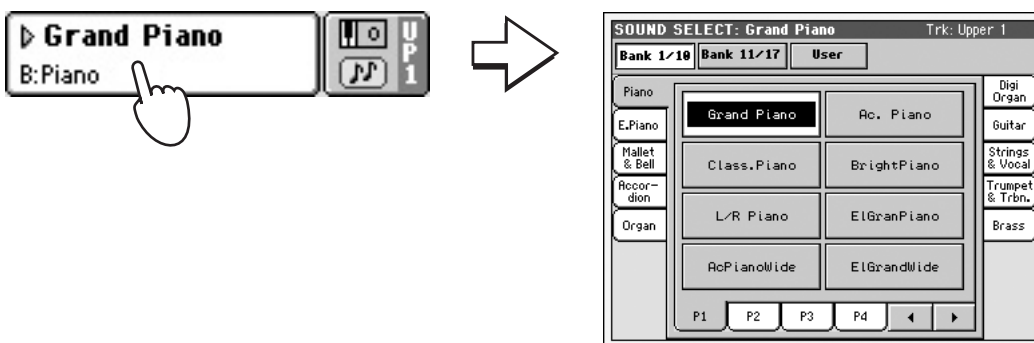
## Digital Drawbars

Le Pa1X est doté d'une famille spéciale de Sons dénommée "Digital Drawbar Organ". Ce sont des simulations très réalistes des orgues rock classiques. Utilisez les curseurs assignables (Assignable Sliders) du Pa1X pour modifier le réglage de chaque Drawbar ; sauvegardez ces réglages dans la Performance (voir "Sauvegarder les réglages dans une Performance" à la page 39).

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



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

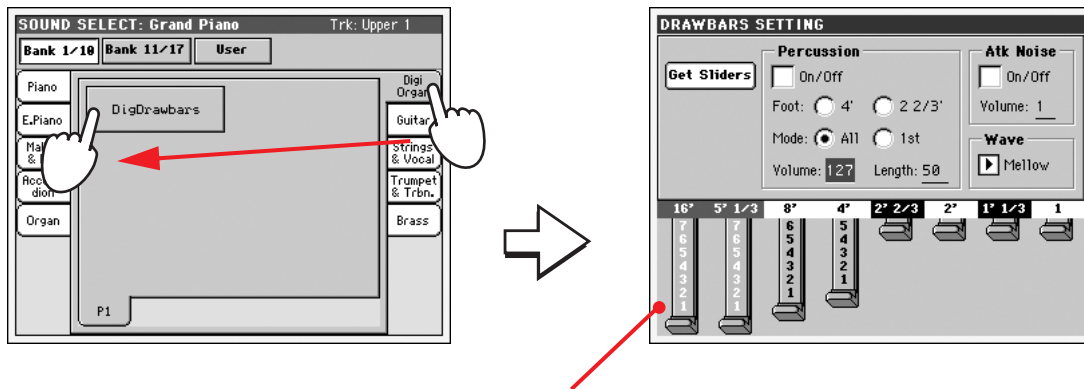


**i Note :** Vous pouvez sélectionner un Son Digital Drawbar également en appuyant sur le bouton DIGITAL DRAWBAR dans la section PERFORMANCE/SOUND SELECT.

- 3 Sélectionnez la banque Digi Organ et le seul Son disponible dans cette banque.

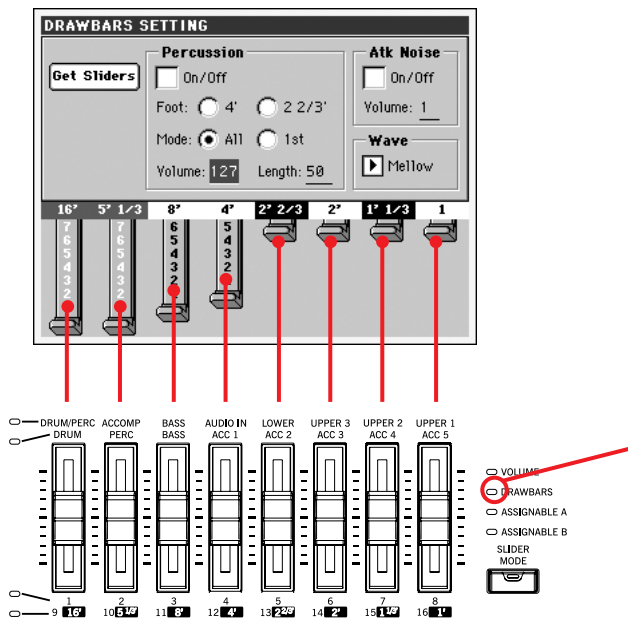
A cause de la nature particulière de ces Sons, il y a un seul Son Digital Drawbar Organ. Tous les autres réglages des Drawbars sont sauvegardés dans les diverses Performances. Par conséquent,

lorsque vous sélectionnez une nouvelle Performance, vous sélectionnez également des réglages différents de Digital Drawbar Organ.



Lorsque vous sélectionnez le Son Digital Drawbar Organ, la page Drawbar Setting est affichée.

4 Dès que la page Drawbar Setting est affichée à l'écran, les curseurs assignables (Assignable Sliders) fonctionnent comme des "organ drawbars" (le témoin des curseurs DRAWBAR s'allume). Avec les curseurs physiques, vous pouvez modifier les réglages de chaque pied.



Pour modifier les réglages de Digital Drawbar Organ avec les curseurs physiques, le témoin de DRAWBARS doit être allumé.

**i Note :** Pour modifier le son, vous ne devez pas forcément afficher la page Digital Drawbars pour utiliser les curseurs physiques. Lorsqu'un son Drawbar Organ est affecté à une piste clavier, vous pouvez également le modifier dans la page principale, à condition que le témoin de DRAWBARS soit allumé.

5 Dans cette page, sélectionnez des paramètres différents et modifiez leurs réglages ; écoutez comment chaque réglage affecte le son.

6 Lorsque vous avez trouvé les réglages désirés, vous pouvez les sauvegarder dans une Performance. Voir chapitre suivant.

**i Astuce :** Au lieu d'utiliser les curseurs physiques pour modifier les réglages des pieds, vous pouvez sélectionner un pied à l'écran et appuyer sur les contrôles TEMPO/VALUE pour le modifier.





# Sélectionner et sauvegarder les Performances

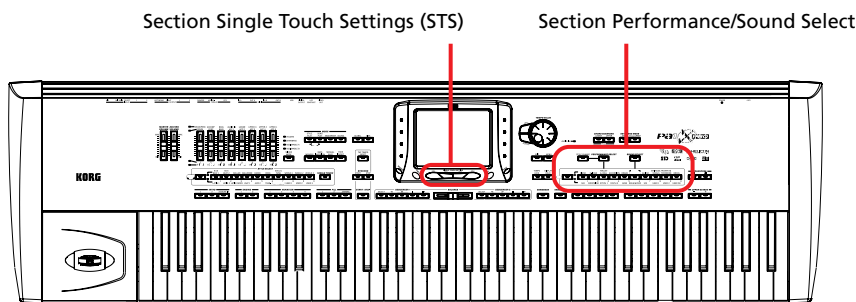
Bien plus que les Sons individuels dont nous avons parlé au chapitre précédent, la **Performance est la base du Pa1X**. Au lieu de sélectionner des Sons individuels, vous pouvez toujours sélectionner des Performances qui rappellent plusieurs Sons simultanément ; de même, la Performance rappelle les effets afférents et les transpositions, un Voice Processor adapté, ainsi que plusieurs autres paramètres nécessaires pour reproduire le Son.

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

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

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

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



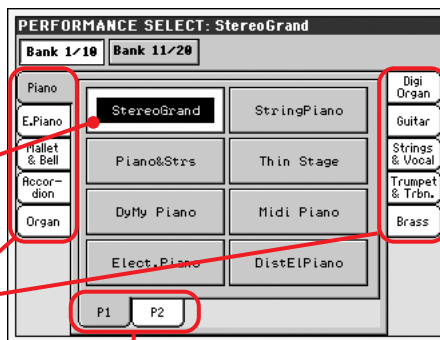
## Sélectionner une Performance

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



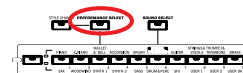
La Performance sélectionnée est affichée en vidéo inversée. Appuyez sur le nom d'une Performance pour la sélectionner.

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

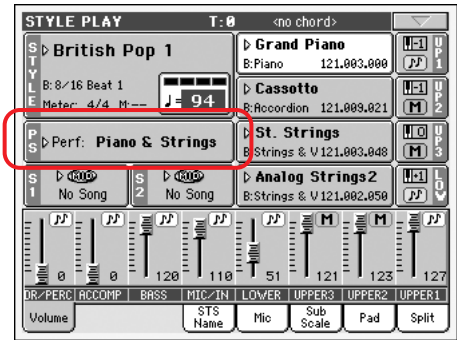
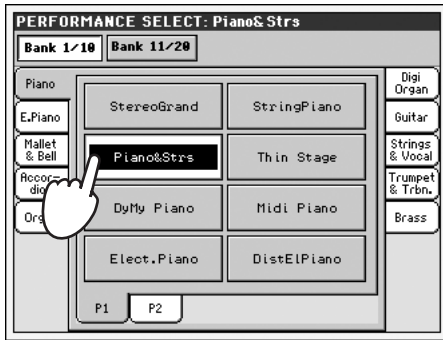


Appuyez sur l'une des barres de défilement dans la marge inférieure pour sélectionner une page de Performances différente.

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

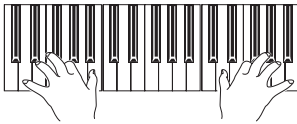


## 2 Sélectionnez une Performance dans la fenêtre Performance Select.



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

## 3 Jouez sur le clavier.



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

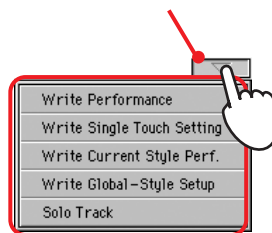
**Note :** Si le témoin du bouton **STYLE CHANGE** est allumé, lorsque vous sélectionnez une Performance, vous sélectionnez automatiquement un Style différent, ainsi que d'autres réglages (sons, effets, réglages des Drawbars pour les pistes de Style, etc.)

## Sauvegarder les réglages dans une Performance

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

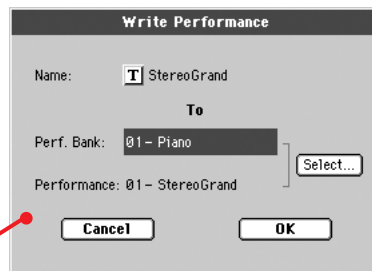
### 1 Appuyez sur l'icône du menu de la Page pour ouvrir le menu de la page.

icône du menu de la Page



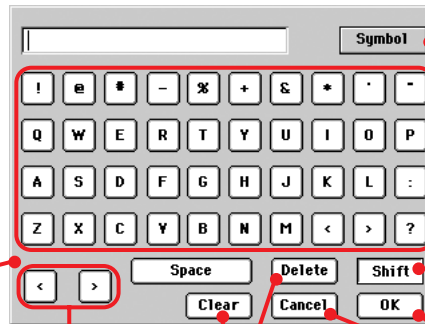
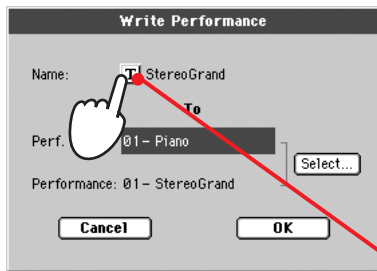
Menu de la page

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



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

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



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

Appuyez sur Symbol pour saisir un caractère spécial.

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

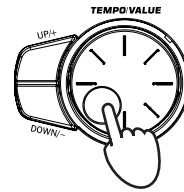
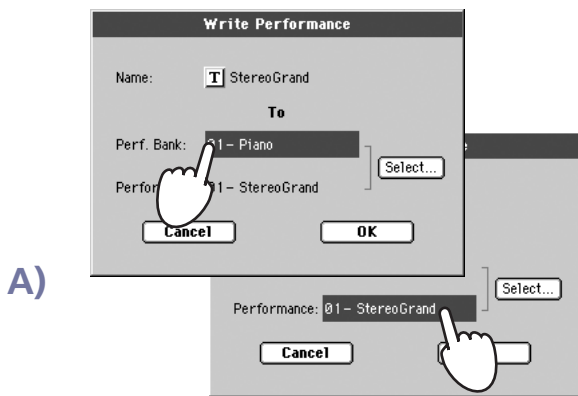
Appuyez sur SHIFT pour écrire en majuscules ou en minuscules.

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

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

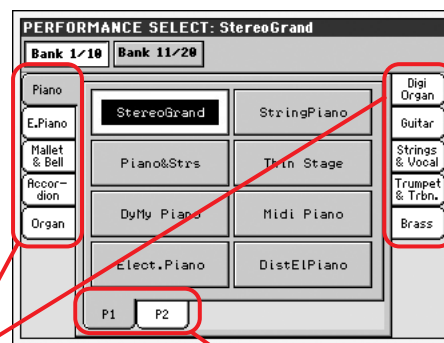
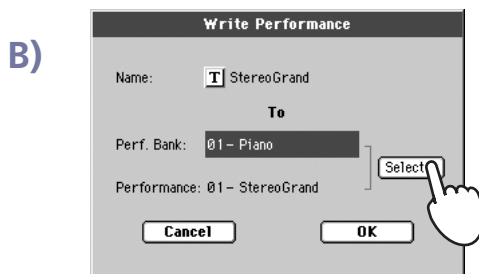
Lorsque la saisie est terminée, appuyez sur OK pour confirmer le nouveau nom ou sur Cancel pour quitter et ne pas saisir les modifications.

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



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

ou...



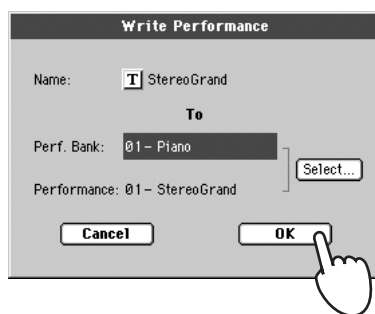
L'emplacement sélectionné pour la Performance est affiché en vidéo inversée. Appuyez sur le nom d'une Performance pour la sélectionner.

**Note :** Les emplacements 'Empty' sont vides. Ils ne contiennent aucune donnée.

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

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

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



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

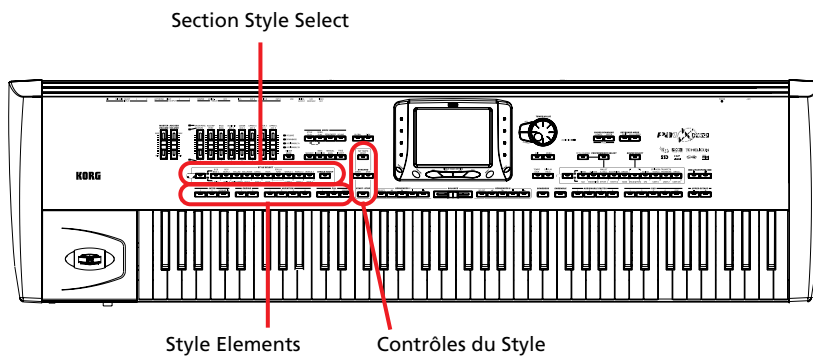
## Sélectionner et reproduire les Styles

Votre Pa1X est un *arrangeur*, c'est à dire un instrument musical doté d'accompagnements automatiques, ou *arrangements*. Chaque arrangement de style est dénommé "Style".

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

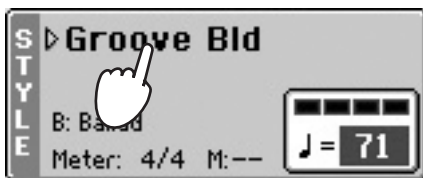
Lorsque vous sélectionnez un Style, une Style Performance avec des réglages pour les pistes de Style est également sélectionnée. Si le témoin de SINGLE TOUCH est allumé, le premier des quatre Single Touch Settings (STS) associé au Style est également sélectionné ; les pistes clavier, les pads, les effets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

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



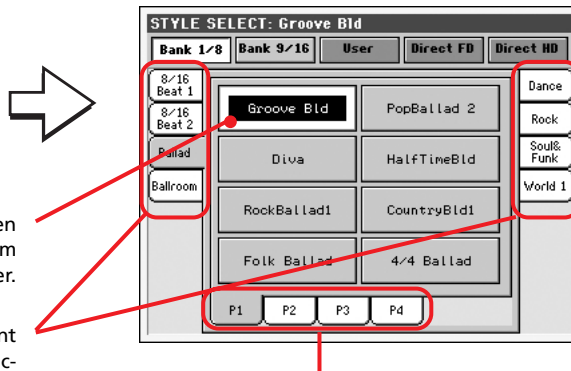
### Sélectionner et reproduire un Style

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



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

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



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

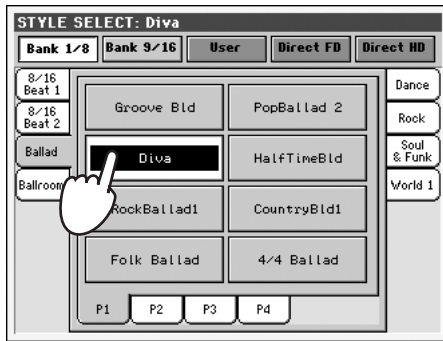
**i Note :** Vous pouvez également afficher la fenêtre Style Select en appuyant sur l'un des boutons de la section STYLE SELECT. Cette opération vous permet d'afficher directement la banque de Styles désirée.



**i Note :** La fenêtre Style Select peut rester ouverte à l'écran même après avoir sélectionné un Style. Appuyez sur DISPLAY HOLD : son témoin s'allume.



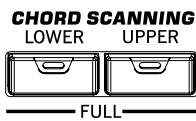
2 Sélectionnez un Style dans la fenêtre Style Select.



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

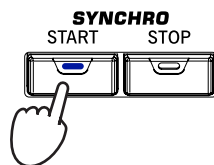


3 Vérifiez que le mode Chord Scanning est sélectionné.



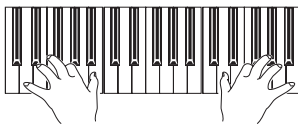
Pour que la reconnaissance des accords fonctionne, un ou les deux témoins doivent être allumés. Lower : les accords sont reconnus à gauche du point de partage ; Upper : les accords sont reconnus à droite du point de partage ; Full : les accords sont reconnus sur toute l'étendue du clavier.

4 Appuyez sur le bouton SYNCHRO-START ; son témoin s'allume.



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

5 Jouez sur le clavier.



Lorsque la fonction Syncho-Start est activée, le Style est reproduit dès que vous jouez une note ou un accord dans la zone de reconnaissance des accords (voir "Section CHORD SCANNING" à la page 14). Jouez les accords à la main gauche et la mélodie à la main droite. L'arrangeur suivra votre jeu.

6 Appuyez sur START/STOP pour arrêter le Style.



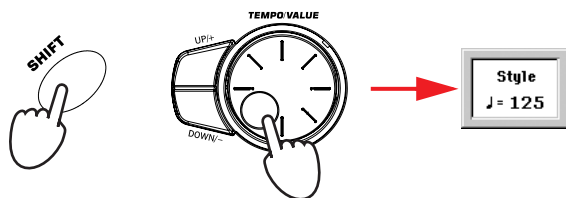
### Tempo

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

- Avec le paramètre Tempo sélectionné, utilisez les contrôles de la section TEMPO/VALUE pour modifier sa valeur.



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



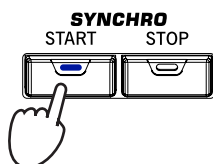
- Appuyez simultanément sur les deux boutons UP et DOWN pour rétablir le Tempo sauvegardé.



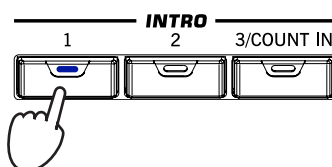
## Intro, Fill, Variation, Ending

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

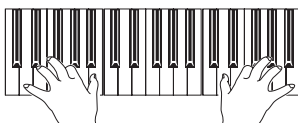
- 1 Vérifiez que le témoin de SYNCHRO-START est allumé (sinon, pressez-le pour l'allumer).



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

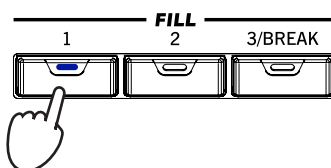


- 3 Jouez sur le clavier.

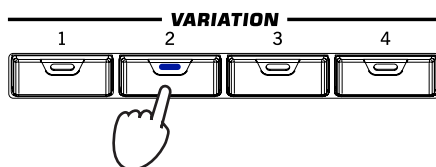


Le Style démarre avec l'Intro sélectionnée. Lorsque l'Intro est terminée, le modèle de jeu de base (la Variation sélectionnée) commence à jouer.

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



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

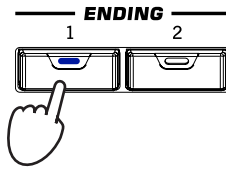


Lorsque le Fill termine, la Variation sélectionnée commence à jouer.

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

**i** Note : Nul besoin de sélectionner une Variation pendant un Fill, car une Variation peut automatiquement être rappelée à la fin du Fill. Voir "Fill Mode (1...3)" à la page 100.

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



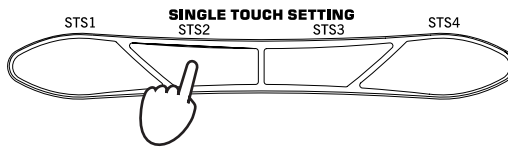
Lorsque l'Ending est terminé, le Style s'arrête automatiquement.

## Single Touch Settings (STS)

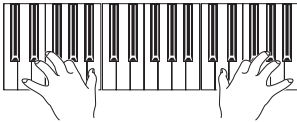
Chaque Style contient quatre réglages des pistes clavier dénommés STS (abréviation de "Single Touch Settings"). Le STS #1 est automatiquement sélectionné lorsque vous choisissez un Style, à condition que le témoin de SINGLE TOUCH soit allumé. Le STS#1 est également rappelé lorsque vous sélectionnez une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

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

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



- 2** Jouez sur le clavier.



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

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

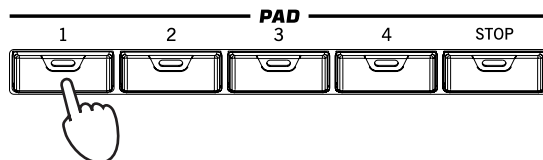
**i** *Note : Les STS ressemblent beaucoup aux Performances, mais ils sont finement accordés au Style auquel ils sont associés.*

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

## Les Pads

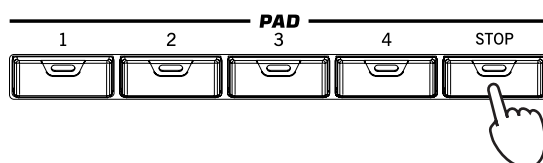
Chaque Performance et STS peut affecter plusieurs sons ou patterns aux quatre PADS. Ces sons ou patterns peuvent être reproduits sur le clavier et dans les pistes de Style.

### 1 Appuyez sur l'un des quatre PADS.



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

### 2 Si le PAD sélectionné reproduit un son ou pattern répétitif (par ex. des applaudissements), appuyez sur STOP pour l'arrêter.



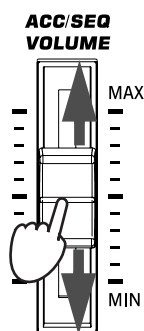
### 3 Sélectionnez une Performance différente : observez comment les sons ou patterns affectés aux PADS changent.

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

## Egaliser le volume du Style et du clavier

Parfois, il faut régler le volume des pistes de Style pour les reproduire de manière atténuée pendant que les pistes clavier continuent à jouer avec un volume normal.

- Pendant la reproduction du Style, déplacez le curseur ACC/SEQ VOLUME pour régler le volume de Style. Le volume des pistes clavier ne change pas lorsque vous déplacez ce curseur.



## Régler le volume de chaque piste

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

- 1 Utilisez les curseurs physiques (à condition que le témoin de VOLUME soit allumé) pour régler le volume de chaque piste clavier, ainsi que celui des pistes de Style groupées.

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

Pour contrôler le volume, le témoin de VOLUME doit être allumé. Si éteint, appuyez plusieurs fois sur le bouton SLIDER MODE pour l'allumer. Remarque : l'état de SLIDER MODE est sauvegardé dans chaque Performance.

Le témoin de l'indicateur des pistes de Style "groupées" et des pistes clavier s'allume.

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

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

Le témoin de l'indicateur de chaque piste de Style s'allume.

**i Astuce :** Vous pouvez également modifier le volume de chaque piste en touchant la case d'une piste pour la sélectionner et ensuite utiliser les contrôles de la section TEMPO/VALUE pour modifier le volume.

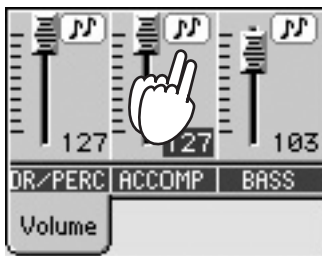
- 3 Pour rétablir l'affichage Normal, appuyez de nouveau sur le bouton TRK. SEL.

Le témoin de TRK. SEL. s'éteint.

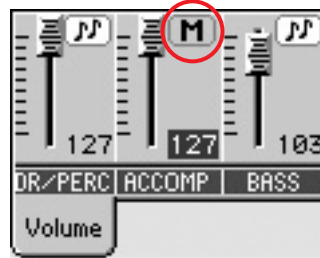
## Activer/couper les pistes de Style

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

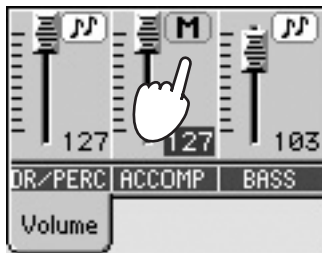
- 1 Pendant la reproduction du Style, appuyez sur un point quelconque du champ de la piste ACCOMP pour sélectionner la piste (la valeur du volume est allumée) et ensuite touchez-la de nouveau pour la régler en Mute.



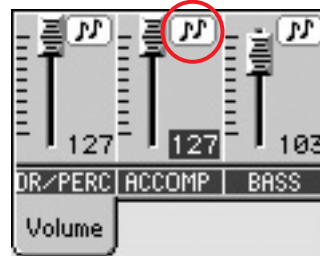
Coupe la piste ACCOMP. Toutes les pistes d'accompagnement sont coupées (à l'exception des pistes Drum, Percussion et Bass).



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

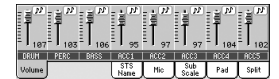
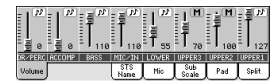


Règle la piste ACCOMP en Play. Toutes les pistes d'accompagnement sont rétablies à leur volume original.



- 3 Pour couper/activer chaque piste de Style, appuyez sur TRK. SEL. pour passer d'un affichage à l'autre.
- 4 Appuyez de nouveau sur TRK. SEL. pour rétablir l'affichage Normal. Le témoin de TRK. SEL. s'éteint.

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

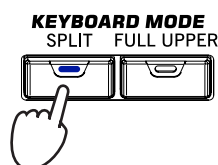


## Ajouter des accords à la mélodie jouée à la main droite (fonction ENSEMBLE)

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

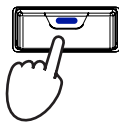
- 1 Appuyez sur le bouton SPLIT dans la section KEYBOARD MODE pour partager le clavier.

La fonction Ensemble fonctionne uniquement en mode Split.

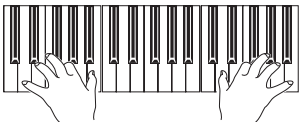


2 Appuyez sur le bouton ENSEMBLE : son témoin s'allume.

ENSEMBLE



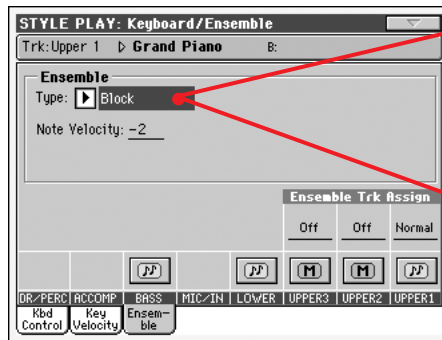
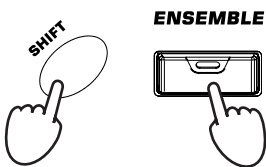
3 Jouez des accords à la main gauche et des notes individuelles à la main droite.



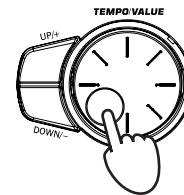
Remarquez comment la mélodie jouée à la main droite est automatiquement harmonisée aux accords composés par le jeu de la main gauche.

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

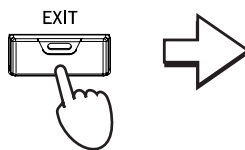
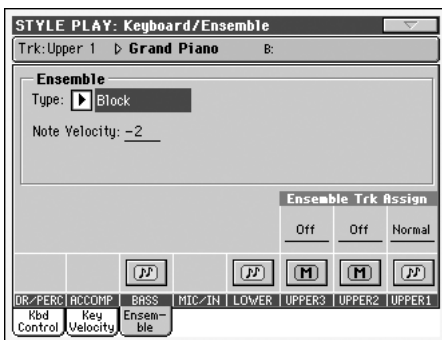
Voici un 'raccourci' pour rappeler cette page. La méthode normale prévoit d'afficher le mode Edit en appuyant sur le bouton MENU et ensuite y sélectionner la page Ensemble.



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



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

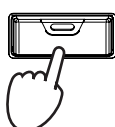


Dans une page d'édition, appuyez sur EXIT pour rétablir la page principale du mode opérationnel en cours.



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

ENSEMBLE

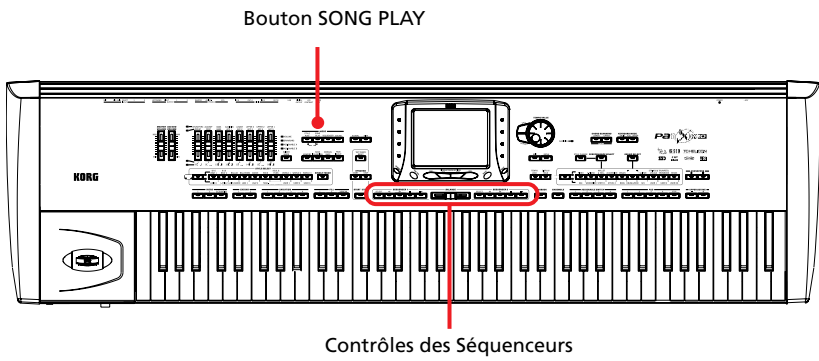


# Song Play

Le Pa1X est doté de deux séquenceurs internes qui peuvent fonctionner en même temps et donc mixer des Morceaux différents. Les Morceaux sont lus directement depuis le dispositif de sauvegarde ; nul besoin donc de les charger dans la mémoire pour les reproduire.

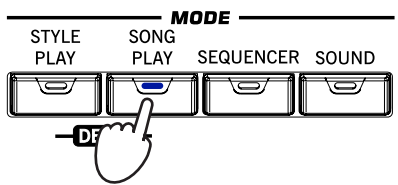
Le Pa1X est en mesure de lire divers formats de Morceaux : Fichiers MIDI Standard (Standard MIDI Files ou SMF), KAR, MP3 et CD Audio (les reproductions en MP3 et CD Audio ne sont disponibles qu'en option). Attention : la fonction Double Sequencer (XDS) n'est pas disponible si vous reproduisez simultanément deux MP3 ou deux CD. Néanmoins, vous pouvez reproduire un CD sur un séquenceur et un MP3 sur l'autre.

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

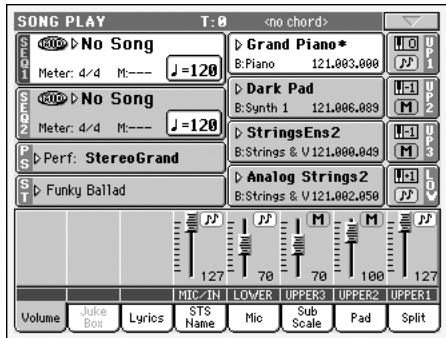


## Sélectionner le Morceau

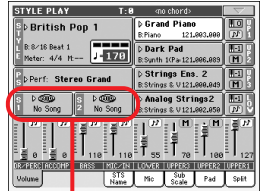
1 Appuyez sur le bouton SONG PLAY pour afficher le mode Song Play.



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

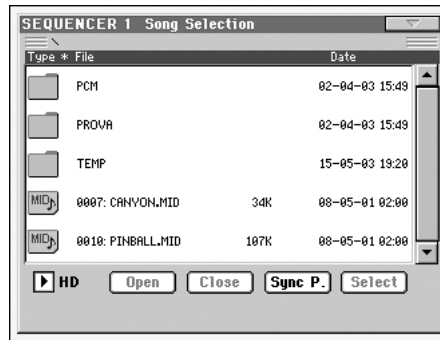
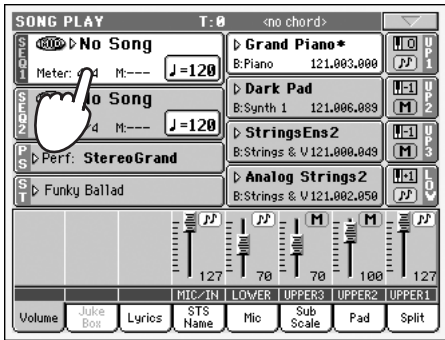


**i Astuce :** En mode Style Play, vous pouvez présélectionner les Morceaux à affecter aux deux séquenceurs. Ainsi, dès que vous lancez le mode Song Play, ils seront prêts à démarrer.

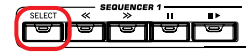


La case Songs dans la page principale de Style Play.

2 Appuyez sur la case Sequencer 1 pour afficher la fenêtre Song Select (ou appuyez sur le bouton SELECT dans la section Sequencer 1 sur le tableau de bord).



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



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

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

Utilisez la barre de défilement pour afficher la liste des Morceaux.

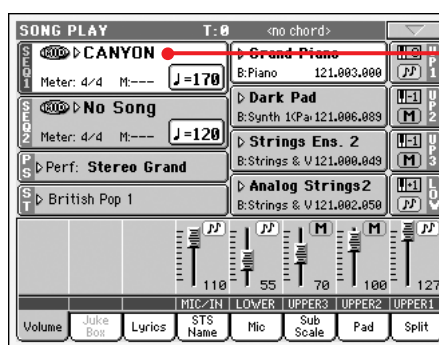
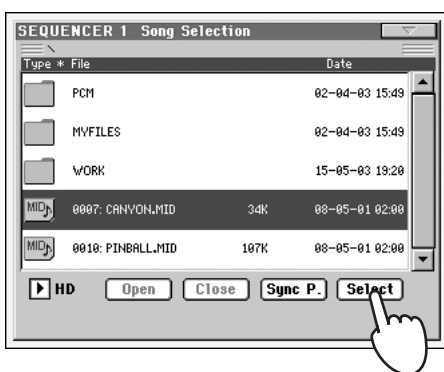
Appuyez sur le bouton Select pour sélectionner un Morceau affiché en vidéo inversé et l'affecter au Sequencer 1.

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

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

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

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



Morceau sélectionné

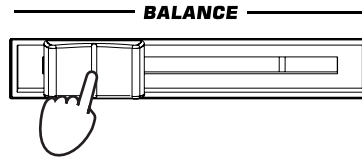
Après avoir appuyé sur le bouton Select à l'écran, la page principale du mode Song Play est de nouveau affichée.



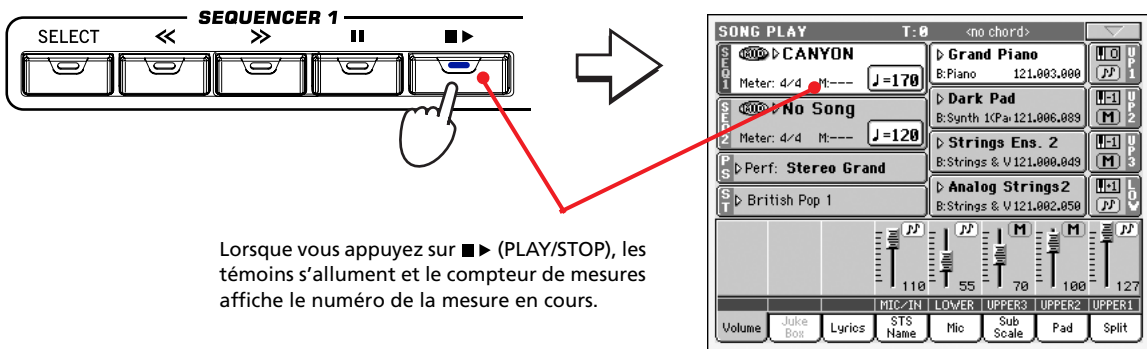
## Reproduire un Morceau

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

- 1 Vérifiez que le curseur **BALANCE** soit positionné à fond vers la gauche (c'est à dire vers le Séquenceur 1).



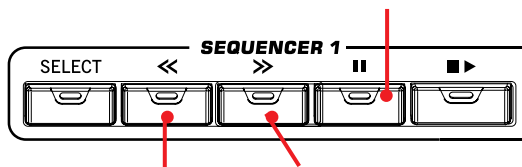
- 2 Appuyez sur le bouton **▶** (PLAY/STOP) dans la section **SEQUENCER 1** pour lancer la reproduction.



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

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

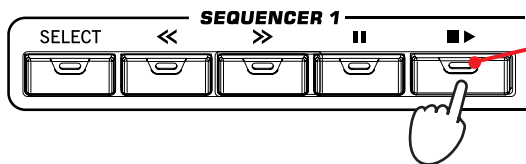
Appuyez sur le bouton **PAUSE** pour stopper le Morceau sur la position en cours. L'appuyer de nouveau pour relancer la reproduction.



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

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

- 4 Pour arrêter le Morceau et retourner sur la première mesure, appuyez de nouveau sur le bouton **▶** (PLAY/STOP).



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

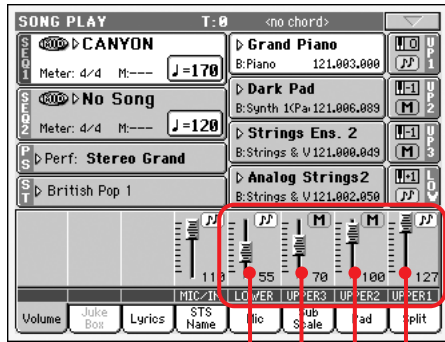
**i Note :** De toutes façons, le séquenceur s'arrête automatiquement lorsque le Morceau arrive à sa fin.

## Modifier le volume des pistes

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

- 1 En mode d'affichage Normal, utilisez les curseurs physiques pour régler le volume de chaque piste clavier (à condition que le témoin de VOLUME soit allumé).

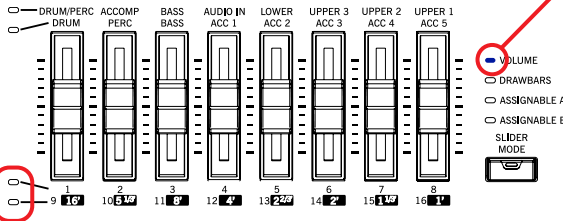
**i Note :** Ces modifications ne sont pas sauvegardées dans le Morceau et seront perdues chaque fois que vous pressez le bouton **▶▶** (PLAY/STOP). Pour sauvegarder les modifications, modifiez le Morceau en mode Sequencer.



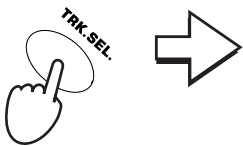
Pistes clavier

Témoin de VOLUME. Son état dépend de la dernière Performance sélectionnée. Si nécessaire, appuyez plusieurs fois sur le bouton SLIDER MODE pour l'éteindre.

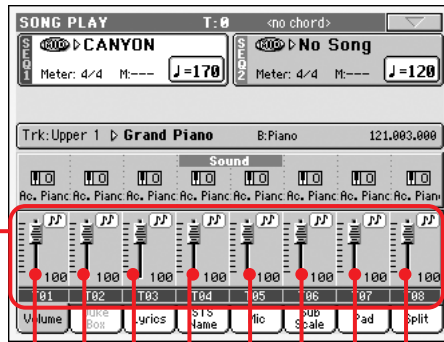
En mode d'affichage Normal (pistes clavier affichées), les deux témoins sont éteints.



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

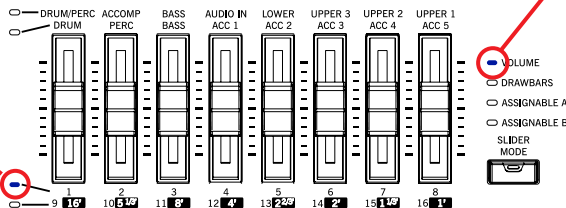


L'affichage Track 1-8 visualise les 8 premières pistes du Morceau sélectionné. Les contrôles physiques correspondants les pilotent.



Témoin de VOLUME éteint.

Le témoin de l'indicateur des pistes 1-8 s'éteint.



**3** Appuyez de nouveau sur TRK. SEL. pour afficher les pistes 9-16 (Affichage Track 9-16).

L'affichage Track 9-16 visualise le deuxième groupe de 8 pistes du Morceau sélectionné. Les contrôles physiques correspondants les pilotent.

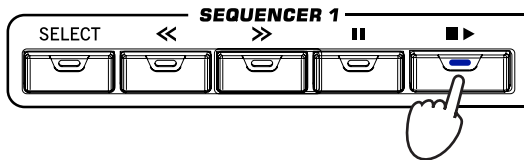
Le témoin de l'indicateur des pistes 9-16 s'allume.

Témoin de VOLUME allumé.

**4** Appuyez de nouveau sur TRK. SEL. pour rétablir l'affichage Normal (pistes clavier).

Pistes clavier

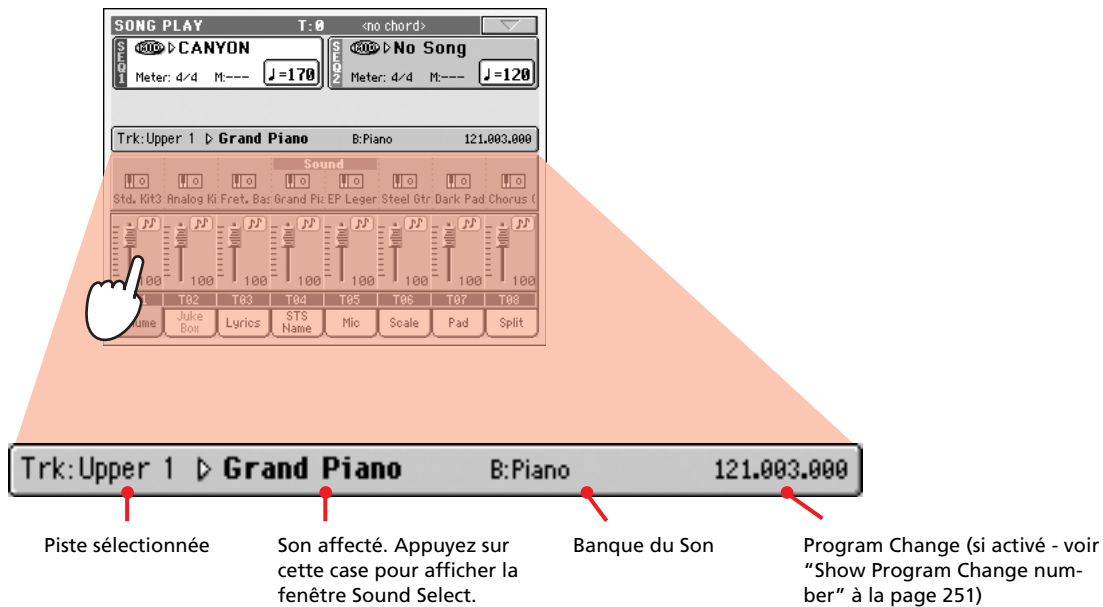
**5** Appuyez sur le bouton **▶** (PLAY/STOP) pour lancer le Morceau.



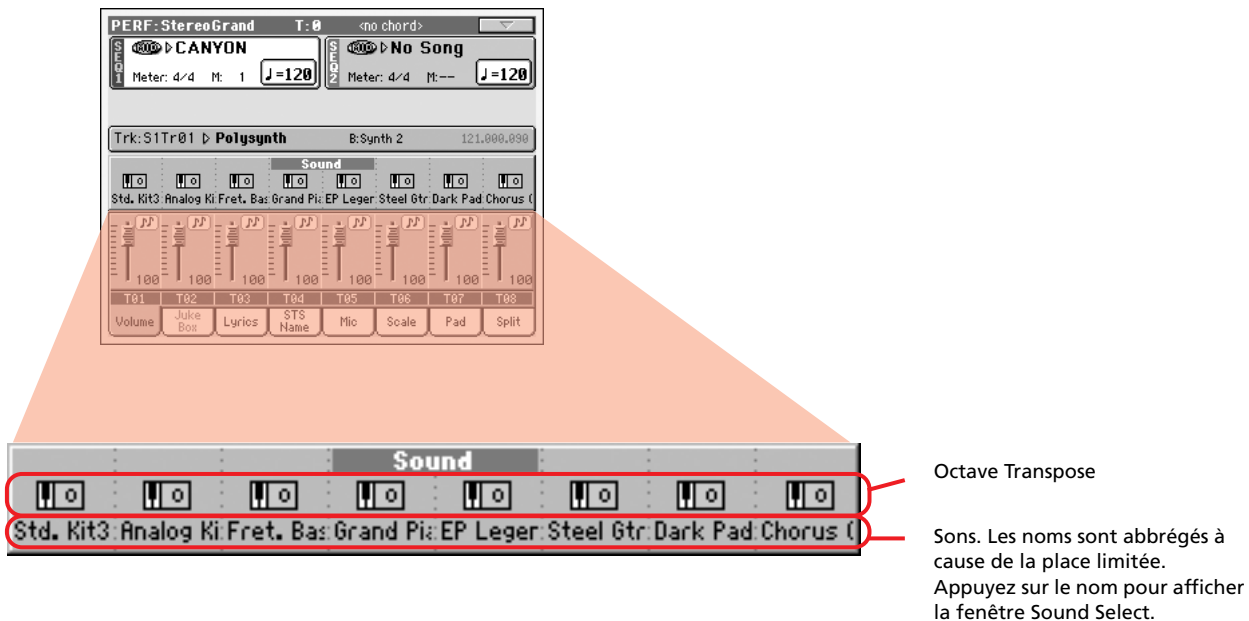
**6** Pendant la reproduction du Morceau, passez de l'affichage Normal à celui de Track 1-8 et Track 9-16. Regardez quelles sont les pistes reproduites.

Chaque piste a son propre son : observez quel est le Son que vous entendez.

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



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



## Activer/couper les pistes Song

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

L'opération Couper/activer les pistes Song est exactement la même que celle des pistes de Style. Voir les informations détaillées dans "Activer/couper les pistes de Style" à la page 49.

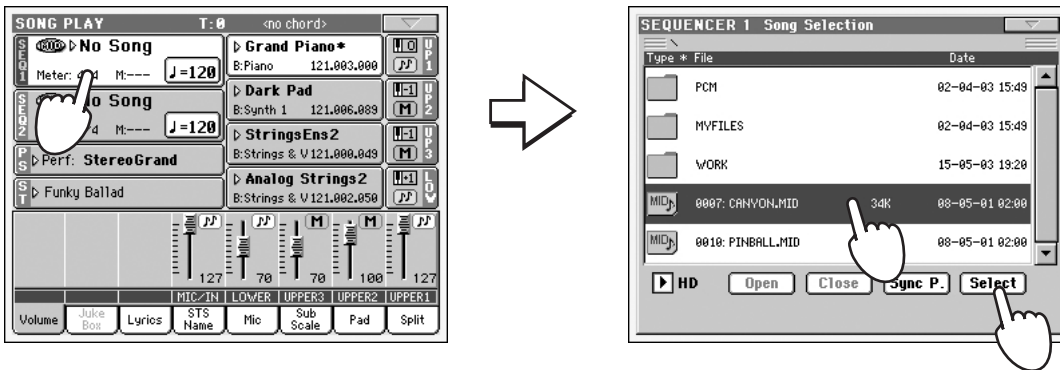
**i Note :** Ces modifications ne sont pas sauvegardées dans le Morceau. Pour sauvegarder les modifications, éditez le Morceau en mode Sequencer.



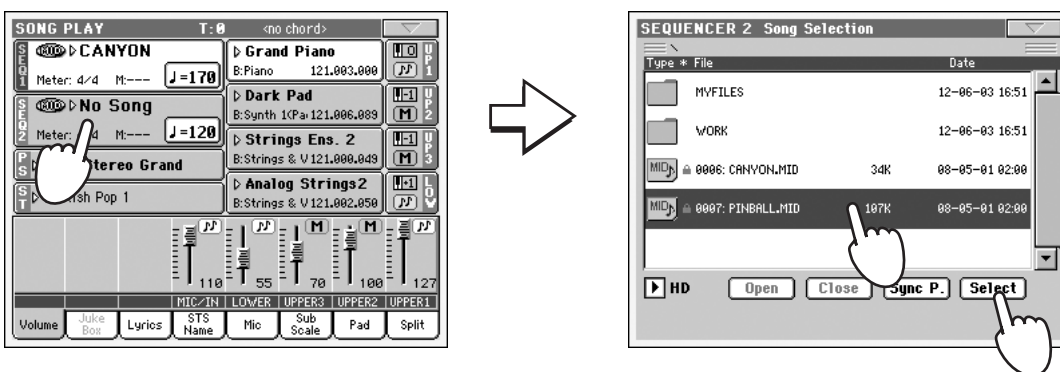
## Mixer deux Morceaux

Vous pouvez sélectionner deux Morceaux à la fois et les mixer avec le curseur BALANCE.

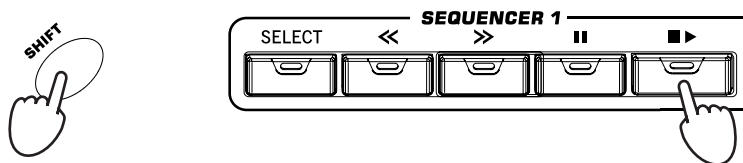
- 1 Appuyez sur la case **Sequencer 1** pour afficher la fenêtre **Song Select** et sélectionner un Morceau pour le Séquenceur 1. Appuyez sur **Select** pour confirmer.



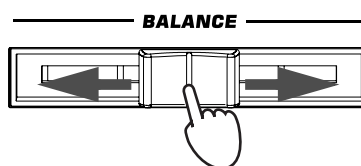
- 2 Lorsque le Morceau a été affecté au Séquenceur 1, appuyez sur la case **Sequencer 2** (une première fois pour la sélectionner, une deuxième fois pour afficher la fenêtre **Song Select**). Sélectionnez le Morceau pour le Séquenceur 2 et appuyez sur **Select** pour confirmer.



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



- 4 Pendant la reproduction, déplacez le curseur **BALANCE** pour mixer les deux Morceaux.



- 5 Pendant la reproduction, vous pouvez contrôler chaque Séquenceur séparément en utilisant les contrôles dédiés aux Séquenceurs.

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

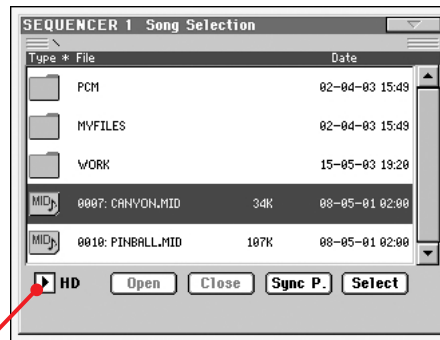
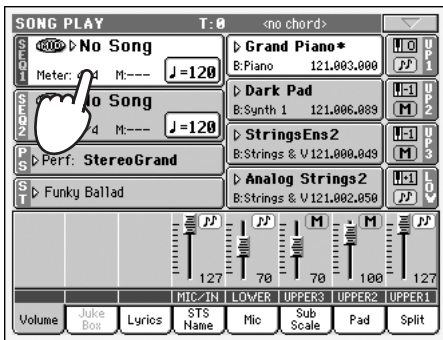
- 6 Appuyez sur le bouton **▶ (PLAY/STOP)** dédié pour arrêter le séquenceur correspondant.

## Reproduire un CD

Si vous avez installé le CD Player CDRW-1, fourni en option, sur votre Pa1X, vous pouvez reproduire les morceaux de n'importe quel CD audio. En plus, si vous affectez une piste du CD à l'un des séquenceurs, vous pouvez la mixer à un fichier Midi affecté à l'autre séquenceur.

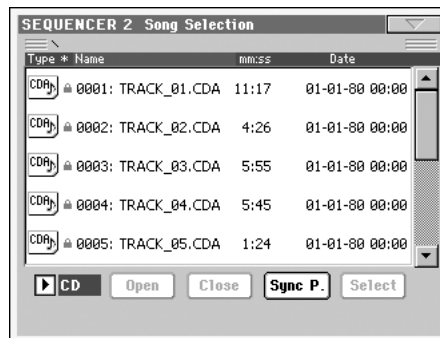
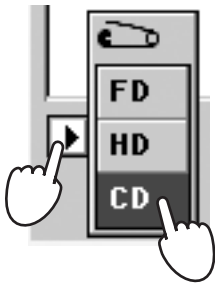
Vue l'excellente qualité des convertisseurs du Pa1X, peu à peu vous l'utiliserez comme votre principal reproducteur de CD.

- 1 Insérez le CD dans le reproducteur CD.
- 2 Appuyez sur l'une des cases **Sequencer** pour afficher la fenêtre **Song Select**.



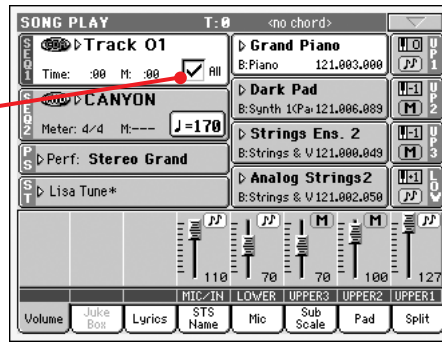
Menu à sous-menu Device

- 3 Sélectionnez **CD Player** dans le menu à sous-menu Device.



- 4 Sélectionnez l'une des pistes du CD et appuyez sur Select pour l'affecter au Séquenceur sélectionné.

Choisissez l'option All pour reproduire toutes les pistes du CD, à partir de la première sélectionnée.  
Appuyez sur **▶** (PLAY/STOP) pour lancer la reproduction.



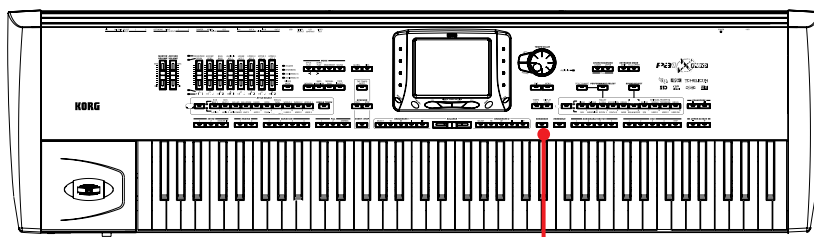
- 5 Utilisez les contrôles de transport du Séquenceur pour lancer/arrêter la piste du CD sélectionné.

## Le Livre des Morceaux

L'une des plus puissantes caractéristiques de votre Pa1X est la base de données internes qui vous permet d'organiser vos Styles et vos Morceaux (sous format SMF, KAR et – en option – MP) pour les retrouver facilement. Chaque saisie dans cette base de données peut inclure l'auteur, le nom, le numéro, le genre, la clé et la vitesse d'un morceau spécifique. Lorsque vous sélectionnez l'une de ces saisies, le Style, le MP3 ou le Fichier MIDI Standard (Standard MIDI File) associé est automatiquement rappelé.

En plus, pour vous aider à organiser vos exhibitions, le "Livre des Morceaux" vous permet d'affecter quatre STS à chaque Fichier MIDI Standard ou MP3. Ainsi, aucune difficulté à rappeler une complète programmation pour les pistes clavier, le Voice Processor, le jeu en temps réel sur un Fichier MIDI Standard ou un MP3.

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



Bouton SONGBOOK

### Sélectionner une saisie dans la Liste Principale

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

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

Style ou Morceau(x) affecté aux séquenceurs ou à l'arrangeur

**SONGBOOK**

Liste Principale de Song Book

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

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

Ajoute la saisie sélectionnée à la Liste Personnelle (si activée – voir page 65)

Utilisez les barres de défilement pour afficher toutes les entrées. Vous pouvez également sélectionner une saisie et utiliser le DIAL.

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner la saisie à reproduire.

Type Name	Genre	Key	Tempo	Mete
2much afterworld	Ballad	-----	84	4/4
A day in paradise	Pop	-----	100	4/4
A gigolo	Pop	-----	130	4/4
A groovy love	Ballad	-----	73	4/4
A hard day/night	Pop	-----	138	4/4
A whiter shade	Ballad	-----	74	4/4

- 2 Déroulez les saisies.

Les icônes de la colonne Type permettent d'identifier le type de saisie (voir les explications détaillées à page "Fenêtre Song Select" à la page 82). Le genre musical est toujours affiché, mais



vous pouvez passer de la colonne Genre à la colonne Artist (voir le chapitre “Afficher Artist ou Genre” à la page 61).

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

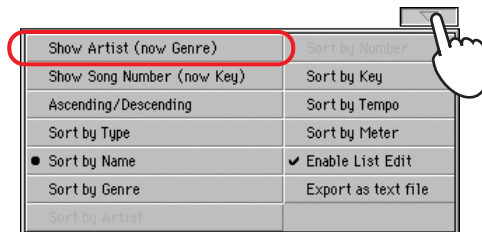
Lorsque la saisie a été sélectionnée, le Style, le SMF, le fichier KAR ou le MP3 (en option) correspondant sera également rappelé.

Le Style, le SMF, le fichier KAR ou le MP3 sélectionné est affiché en haut de l’écran.

## Afficher Artist ou Genre

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

**1 Appuyez sur l’icône du menu de la page pour afficher le menu de la page.**

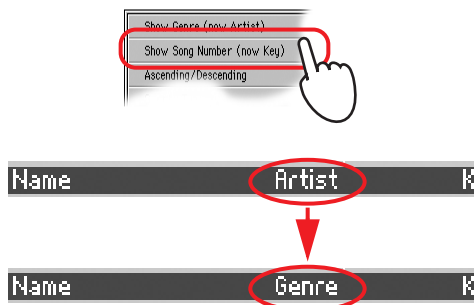


**i Note :** La case Artist de toutes les saisies fournies a été laissée vide.

**2 Choisissez le paramètre Show Artist (now Genre) pour passer de Genre à Artist dans l’affichage de List. La colonne Artist est affichée.**



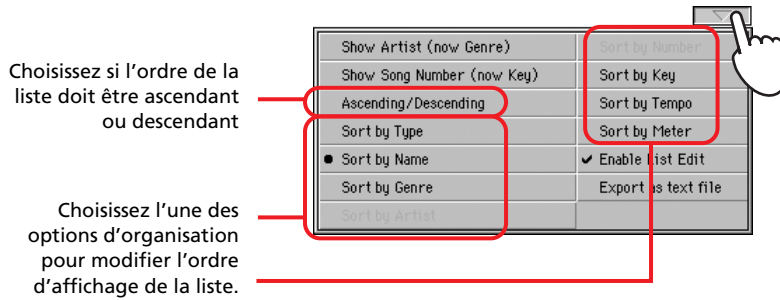
**3 Affichez de nouveau le menu de la page et sélectionnez le paramètre Show Genre (now Artist). La colonne Genre est de nouveau affichée.**



## Organiser les saisies

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

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



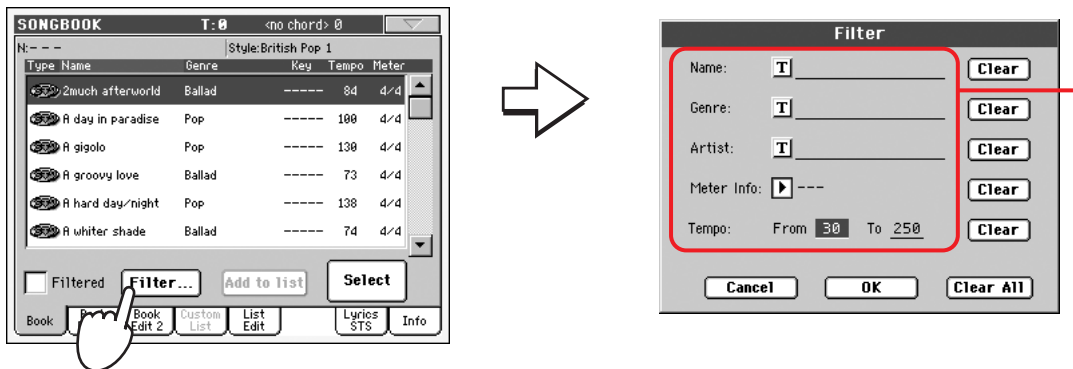
### 2 Sélectionnez l'une des options disponibles.

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

## Chercher les saisies

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

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

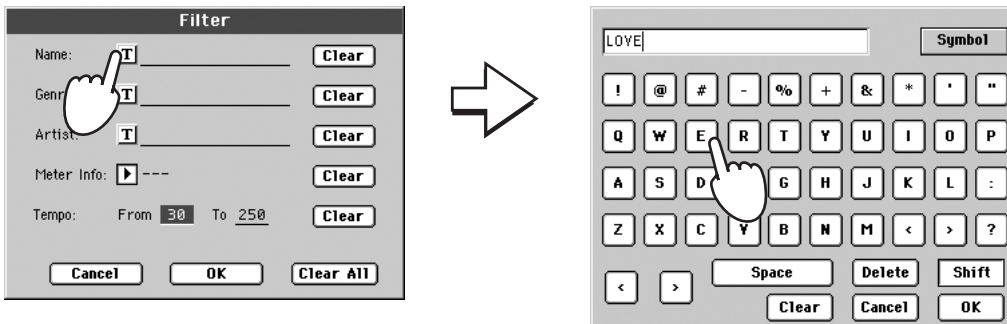


### 2 Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) affiché à côté du critère de recherche (même plus d'un) que vous voulez lancer.

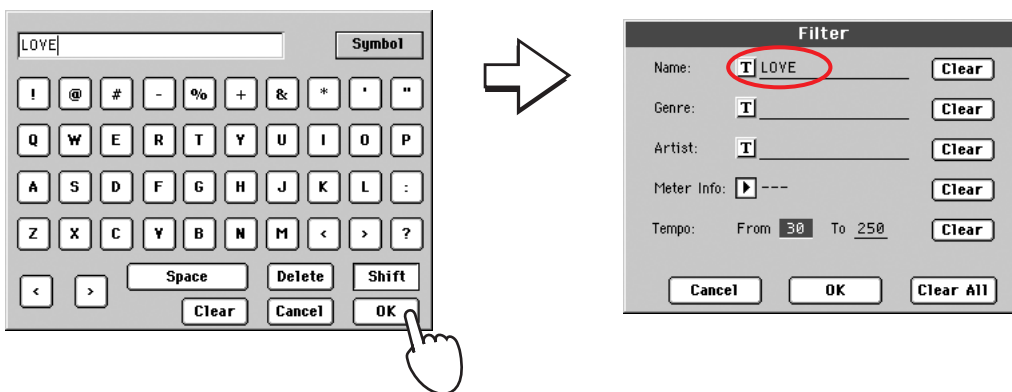
Si, par exemple, vous voulez chercher tous les morceaux qui contiennent le mot "love" dans le titre, sélectionnez le critère 'Name' et saisissez le mot 'love'. Les mots écrits en majuscule ou en minuscule n'influencent pas la recherche.

- 3** Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) affiché à côté du critère de recherche que vous voulez modifier.

Par exemple : rechercher tous les morceaux avec le mot "love" dans le nom. Pour ce faire, éditer le critère 'Name' et saisir le nom 'love'. Nul besoin de saisir les majuscules.

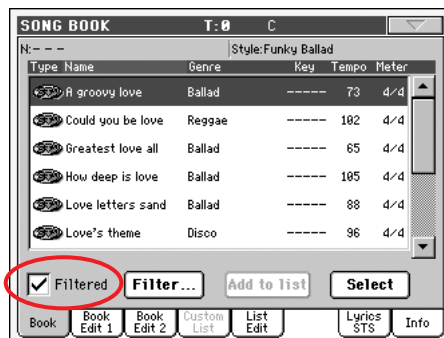


- 4** Appuyez sur OK à l'écran et fermez la boîte de Text Edit. Le texte saisi est maintenant un critère de recherche.



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

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



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

## Ajouter des saisies

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

- 1 Affichez le mode Style Play ou Song Play, en fonction du type de saisie que vous voulez ajouter dans la base de données de Song Book.**
- 2 Sélectionnez le Style, le Fichier MIDI Standard ou le fichier MP3 (en option) à ajouter dans Song Book.**  
Affectez le morceau (Song) sélectionné au Sequencer 1. Les morceaux affectés au Sequencer 2 ne seront pas sauvegardés dans la saisie SongBook.
- 3 Editez toutes vos pistes préférées en sélectionnant des Sons et des Effets différents ou en modifiant d'autres paramètres pour le clavier, le Style ou les pistes du Morceau.**  
Attention : les modifications apportées aux pistes d'un Fichier MIDI Standard ne sont pas sauvegardées sous forme de donnée SongBook. Les données incluses dans le Fichier MIDI Standard sont toujours tenues en compte.
- 4 Vous pouvez également sélectionner un Voice Processor Preset différent.**
- 5 Lorsque votre saisie est prête, appuyez sur le bouton SONGBOOK et ensuite sur l'onglet Book Edit pour afficher la page Book Edit.**

Nom de la saisie

Nom du Style, du SMF, du fichier KAR ou MP3 mémorisé avec la saisie (à condition que "Write Current Resource" soit sélectionné lorsque vous le sauvegardez).

Paramètres de la saisie

Si coché, les réglages en cours de session des pistes de Style ou le chemin des fichiers SMF, KAR ou MP3 sont sauvegardés avec la saisie. Si non coché, ce sont les réglages originaux du Style qui sont sauvegardés avec la saisie. Ce paramètre est fondamental lorsque vous créez une nouvelle saisie en appuyant sur le bouton New Song.

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

Ressource couramment sélectionnée. Si un Style, un SMF, un fichier KAR ou MP3 différent a été sélectionné, il peut être différent de la ressource sauvegardée (affichée en haut de la page).

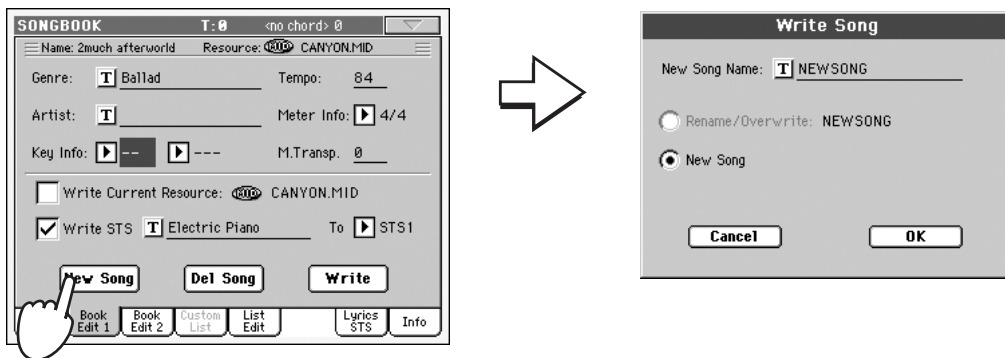
L'un des quatre STS disponibles pour chaque saisie où vous sauvegardez les réglages en cours de session des pistes clavier et du Voice Processor.

Appuyez sur New Song pour créer une nouvelle saisie.

- 6 Appuyez sur le bouton New Song à l'écran pour ajouter une nouvelle saisie dans la liste du SongBook.**
- 7 Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) affiché à côté du(des) champ(s) que vous voulez modifier et écrivez le nom. Réglez tous les autres paramètres.**

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

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



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

Nom de la saisie. On conseille d'affecter à la saisie le même nom du Fichier Standard MIDI associé ou du fichier MP3, ou un nom s'adaptant à l'usage du Style associé.

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

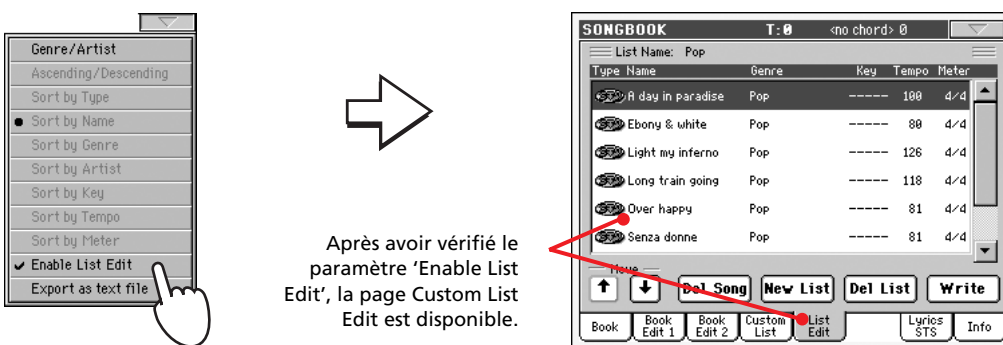
Sélectionnez New Song pour ajouter une nouvelle saisie à la base de données de Song Book. Cette option est automatiquement sélectionnée lorsqu'une nouvelle saisie a été créée (en appuyant sur le bouton New Song).



## Créer une Liste Personnelle

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

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



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

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

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

**3 Appuyez sur l'onglet Book pour afficher la page Book. Utilisez les diverses options de recherche et de filtre (détaillées plus haut) pour trouver les saisies préférées. Lorsque la saisie désirée a été sélectionnée, appuyez sur le bouton Add to List.**

Utilisez la barre de défilement pour dérouler toutes les saisies de la liste. Vous pouvez également sélectionner un paramètre et utiliser le Dial.

Liste de Song Book

Appuyez dans cette boîte de vérification pour activer l'affichage du filtre on.

Appuyez sur ce bouton pour éditer l'affichage du filtre.

Ajoute la saisie sélectionnée dans la Liste Personnelle (Custom List).

Type	Name	Genre	Key	Tempo	Meter
A	gigolo	Pop	-----	138	4/4
A	groovy love	Ballad	-----	73	4/4
A	hard day/night	Pop	-----	138	4/4
A	whiter shade	Ballad	-----	74	4/4
A	gain naturally	Ballad	-----	87	4/4
A	gainst odds	Pop	-----	62	4/4

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

Nom de la liste

Barre de défilement

Sélectionnez une saisie dans la liste à modifier

Appuyez sur Write pour sauvegarder la Custom List en cours.

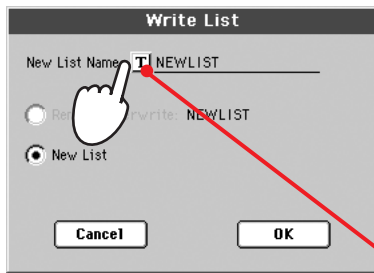
Utilisez les flèches verticales pour déplacer en haut ou en bas la saisie dans la liste.

Appuyez sur Del Item pour supprimer la saisie sélectionnée.

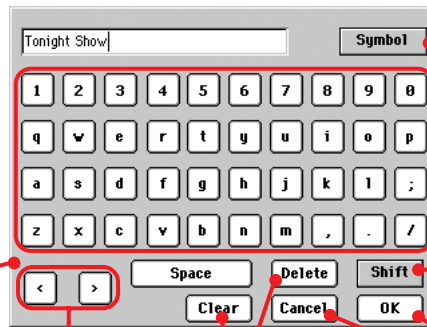
Appuyez sur New List pour créer une nouvelle Custom List. Appuyez sur Del List pour supprimer la Custom List en cours. **Attention** : Les deux commandes suppriment la Custom List en cours.

Type	Name	Artist	Key	Tempo	Meter
A	hard day/night		-----	138	4/4
A	All time in world		-----	88	4/4
A	Georgia my mind		-----	64	4/4
A	Candle in wind		-----	65	4/4
A	Fields of gold		-----	104	4/4
A	Light my fire		-----	126	4/4

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



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



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

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

Appuyez sur Symbol pour saisir des caractères spéciaux.

Utilisez les caractères alphabétiques pour saisir le texte.

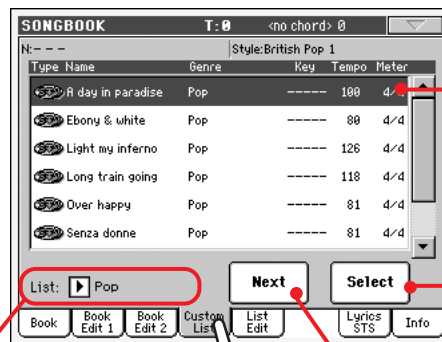
Appuyez sur le bouton SHIFT pour écrire alternativement en majuscules et minuscules.

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

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

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

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



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

Appuyez sur Next pour sélectionner l'entrée suivante dans la liste. (Cette commande peut également être affectée à un Assignable Switch).

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

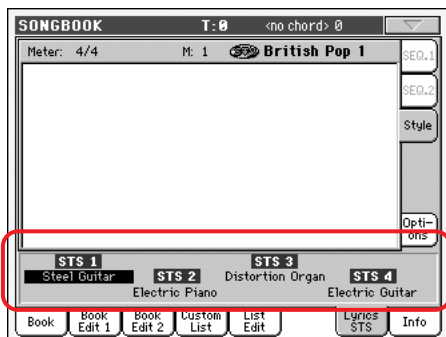
Appuyez sur Select pour activer la saisie allumée (si différente de celle automatiquement sélectionnée).

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

## Sélectionner un STS du SongBook

Quatre STS au maximum peuvent être affectés à des saisies du type Fichier MIDI Standard ou fichier MP3.

- 1 Appuyez sur l'onglet Lyrics/STS pour afficher la page Info.



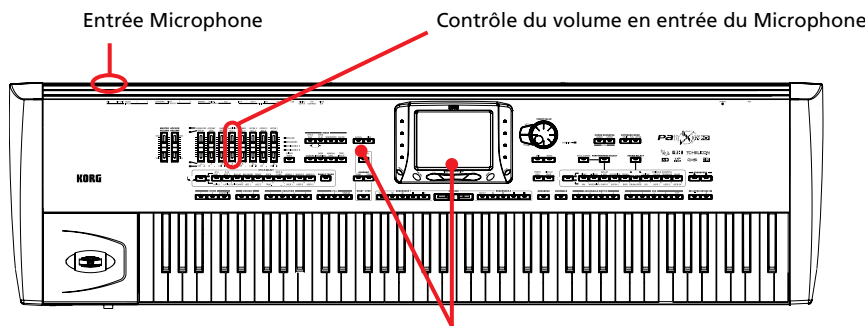
STS affecté à la saisie en cours de session.

- 2 Appuyez sur le bouton SINGLE TOUCH correspondant au STS désiré.  
Le STS est sélectionné. Les réglages des pistes clavier et du Voice Processor peuvent changer.



# Brancher un microphone et chanter

Le Pa1X est doté d'un puissant processeur numérique de la voix, basé sur des technologies développées par TC Helicon, incluant des effets, quatre voix d'harmonisation et (en option) la correction de la hauteur et le modelage de la voix.



Accès à l'édition de Voice Processor dans la page principale (onglet Mic) et bouton GLOBAL (paramètres Voice Processor Setup et Voice.Processor Preset)

## Brancher un microphone

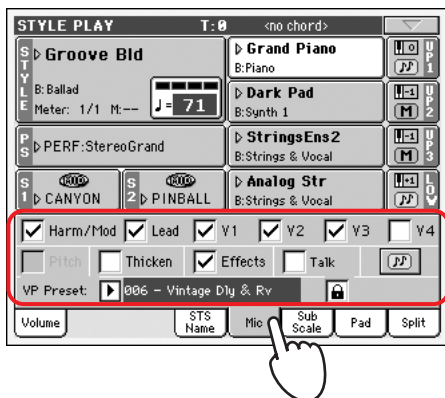
Pour chanter avec l'accompagnement de votre Pa1X, vous devez préalablement installer un microphone adapté à son entrée MIC. Tous les microphones dynamiques sont directement supportés. Pour brancher un microphone condensé à alimentation fantôme, vous avez besoin d'une alimentation fantôme externe. Vous pouvez également brancher un microphone par le biais d'une table de mixage externe et brancher l'une des sorties de la table de mixage à la ligne d'entrée IN1 du Pa1X.

### 1 Brancher un microphone.

Si vous branchez votre microphone à une entrée MIC, déplacez l'interrupteur MIC/IN1 sur la position MIC. Cette solution permet au signal du microphone de traverser le préamplificateur interne, d'excellente qualité, du Pa1X.

Si vous branchez votre microphone à une entrée IN1, en passant à travers une table de mixage ou un préamplificateur, déplacez l'interrupteur MIC/IN1 sur la position IN1. Cette solution vous permet d'utiliser le Pa1X sous forme de puissant processeur d'effets externe.

### 2 Affichez la page principale du mode Style Play ou Song Play et sélectionnez l'onglet Mic. Décochez tous les interrupteurs "master" (principaux).



Principaux interrupteurs du Voice Processor. Pour tester le niveau du microphone, décochez Harm/Model, Pitch, Thicken, Effects, Talk, Mic Mute.

3 Chantez avec le microphone et réglez le gain d'entrée.

MIC GAIN



AUDIO IN

Réglez le niveau d'entrée à l'aide du bouton MIC GAIN. Chantez avec le microphone et observez le témoin de AUDIO IN du tableau de bord. S'il tourne au rouge trop souvent, diminuez le gain d'entrée ; s'il passe rarement au vert, augmentez le gain d'entrée. Lorsque vous chantez, le système audio ne doit émettre aucune distorsion.

4 Activez de nouveau tous les interrupteurs "master" préférés.



5 Essayez le bouton Play/Mute de la case Microphone pour couper/activer toute la section du microphone.



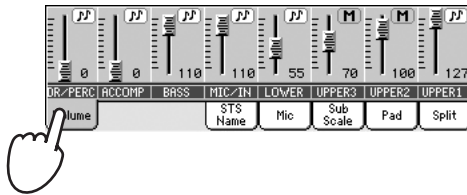
Microphone coupé



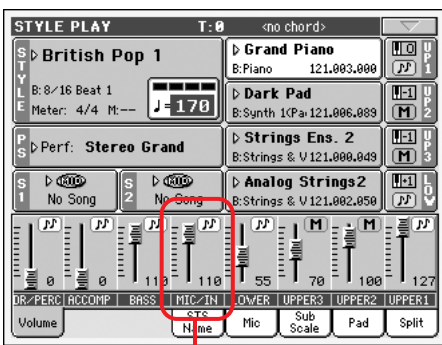
Microphone activé

**i** Note : C'est le même contrôle couper/activer du champ "MicIn" de la case Volume.

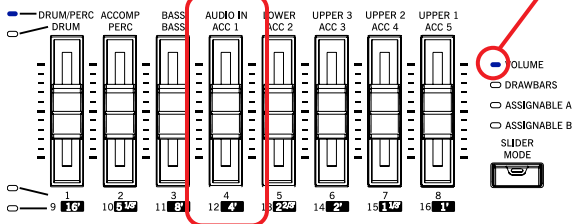
6 Appuyez sur le tabulateur Volume pour sélectionner la case Volume.



7 Lancez un Style ou un Morceau. Réglez le volume final du microphone à l'aide des curseurs physiques de AUDIO IN.



Pour piloter le volume, le témoin de VOLUME doit être allumé. Si éteint, appuyez plusieurs fois sur le bouton SLIDER MODE pour modifier son état. Rappelez-vous que l'état de SLIDER MODE est sauvegardé dans chacune des Performances.



**8 Réglez les autres valeurs, en égalisant le Style/Song et le microphone, à l'aide du curseur ACC/SEQ VOLUME et du curseur physique AUDIO IN.**

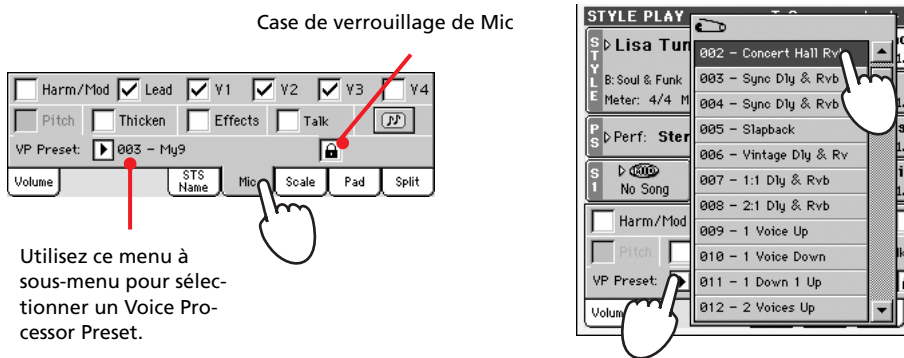
Les réglages des curseurs ACC/SEQ VOLUME et AUDIO IN ne sont pas sauvegardés dans la mémoire de manière à ce qu'ils soient cohérents, lors d'une différente sélection, avec les réglages des Styles, des Performances, des Songs ou du Voice Processor rappelés.

## Harmoniser la voix

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

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

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



Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner un Voice Processor Preset.

Case de verrouillage de Mic

- 3 Lancez le Style.**
- 4 Cochez la boîte de vérification Harm/Model pour activer Harmony.**
- 5 Jouez sur le clavier pour adresser les accords au Voice Processor.**
- 6 Chantez sur les accords et la mélodie jouée sur le clavier.**
- 7 Si le Style est en reproduction, arrêtez-le.**

**i Note :** Pitch Correction et Voice Modelling sont disponibles en option.

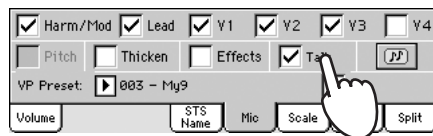
**i Note :** La programmation d'usine ne prévoit aucun effet d'harmonisation dans la première Performance et le premier STS afin d'éviter des traitements indésirés appliqués au microphone. Lorsque vous sélectionnez votre Preset préféré, vous pouvez le sauvegarder dans la Performance ou dans le STS (voir "Sauvegarder les réglages dans une Performance" à la page 39).

**i Note :** D'usine, vous pouvez activer/couper la section Harmony en appuyant sur ASSIGNABLE SWITCH 2, indépendamment de la page affichée.

## Voix soliste (TalkBack)

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

- 1 Dans la page principale du mode **Style Play** ou **Song Play**, appuyez sur l'onglet **Mic** pour afficher les interrupteurs "masters" du **Voice Processor**.
- 2 Pendant la reproduction, cochez la case **Talk**.



- 3 Chantez ou parlez avec le microphone.

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

- 4 Pour couper la fonction TalkBack, décochez la case **Talk**.

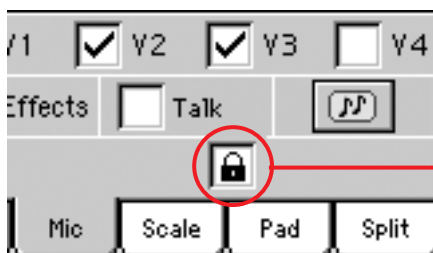
Le tapis sonore se rétablit à son volume .

**i Note :** D'usine, vous pouvez activer/couper la fonction TalkBack en appuyant sur **ASSIGNABLE SWITCH 4**, indépendamment de la page affichée.

## Verrouiller les réglages de Voice Processor

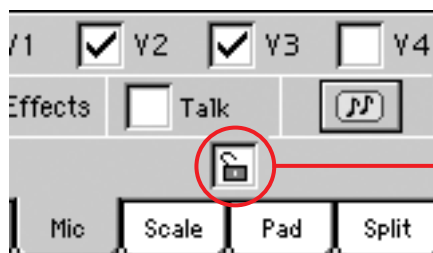
Si le Voice Processor Preset sélectionné et les autres réglages effectués dans l'affichage Microphone vous satisfont, vous pouvez les "verrouiller". Ainsi, la Performance, le Style ou le STS ne peut plus sélectionner des réglages différents.

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



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

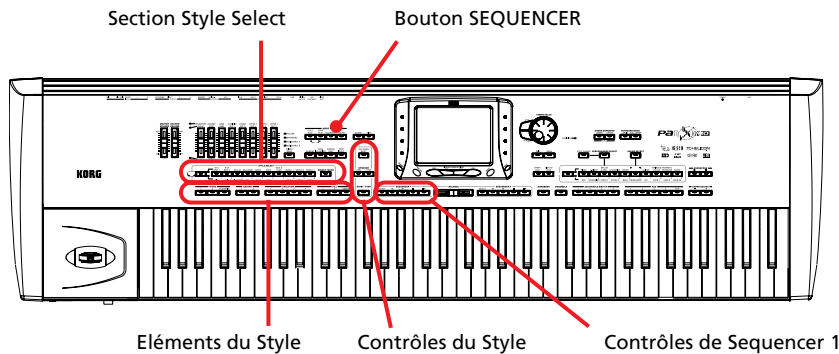
- 2 Pour "déverrouiller", appuyez de nouveau sur l'icône de "verrouillage".



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

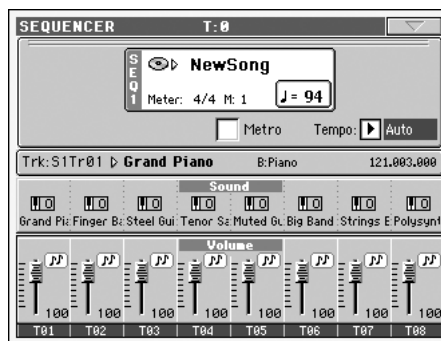
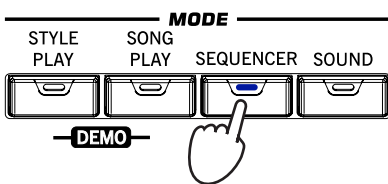
# Enregistrer un nouveau Morceau

Avec votre Pa1X, vous pouvez créer des nouveaux Morceaux de plusieurs manières. La plus facile, et rapide, est d'utiliser les Styles pour enregistrer ce que vous jouez en temps réel sur le clavier et que l'arrangeur reproduit les pistes d'accompagnement.



## Entrer en mode Backing Sequence (Quick Record)

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



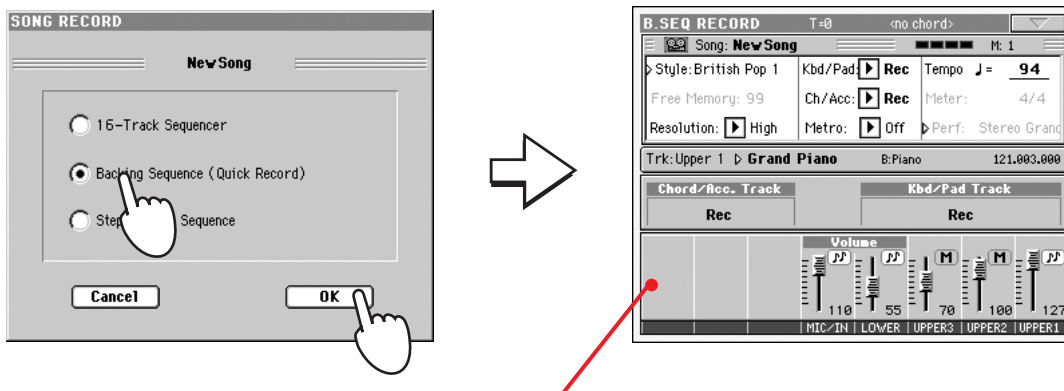
En appuyant sur le bouton SEQUENCER, la page principale du mode Sequencer est affichée.

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



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

- 3 Sélectionnez l'option Backing Sequence (Quick Record) et appuyez sur OK pour afficher le mode Backing Sequence Record.



Après avoir choisi l'option Backing Sequence (Quick Record), l'écran affiche la page Backing Sequence Record.

## Préparer l'enregistrement

Lorsque vous entrez en mode Backing Sequence Record, le dernier Style sélectionné est automatiquement rappelé et toutes les pistes sont prêtes à l'enregistrement. Vous pouvez lancer l'enregistrement exactement comme si vous jouiez en temps réel avec les Styles. Néanmoins, vous désirez peut-être modifier certains réglages.

- Si nécessaire, réglez chacun des paramètres éditables de l'écran.

Appuyez sur le paramètre Style (ou sur l'un des boutons STYLE) pour afficher la fenêtre Style Select et sélectionner un Style différent (comme détaillé à la page 42).

Etat de la (des) piste(s). 'Rec' signifie qu'elles sont en mode d'enregistrement. 'Play' signifie qu'elles ont été enregistrées. 'Mute' signifie qu'elles sont coupées.

Compteur de mesures. Les numéros négatifs (-2, -1) correspondent au compte à rebours après lequel vous pouvez commencer à enregistrer.

Tempo du Style. Modifiez-le si nécessaire.

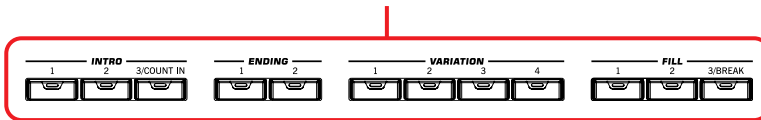
Vitesse du Style. Vous ne pouvez pas la modifier.

Pistes groupées. Pendant Quick Record, vous ne pouvez pas accéder séparément à chaque piste du Morceau. Pour faciliter l'usage, uniquement deux pistes "principales" sont affichées : Kbd/Pad (Keyboard/Pads) et Ch/Acc (Chord/Accompagnement).

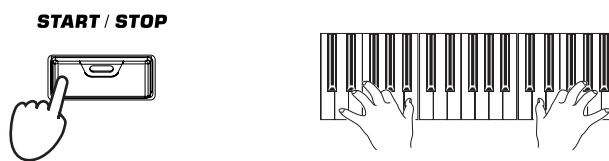
## Enregistrer

- 1 **Sélectionnez tous les Style Elements que vous désirez utiliser avant de commencer à jouer.**

Sélectionnez l'un des paramètres Intro, Fill ou Endings pour commencer avec une introduction. Sélectionnez une des Variations avant de lancer l'enregistrement.



- 2 **Lancez l'enregistrement en appuyant sur le bouton START/STOP.**



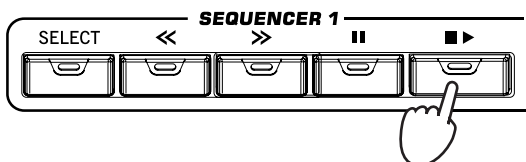
**i Note :** Si vous ne voulez pas lancer le Morceau avec le Style qui joue, vous pouvez simplement lancer l'enregistrement en appuyant sur le bouton **▶** PLAY/STOP de la section SEQUENCER 1 et ne lancer le Style que successivement. Le Style commencera sur le temps fort successif.

- 3 **Jouez comme sur le vif avec les Styles.**

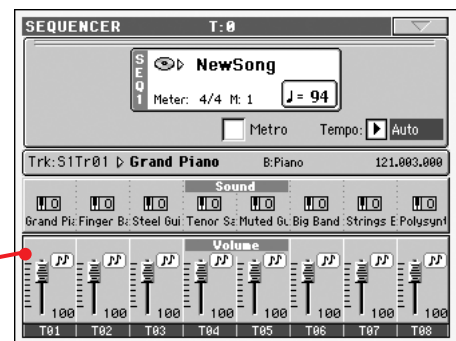
Pendant l'enregistrement, sélectionnez vos Style Elements (Intro, Variation, Fill, Ending, etc.) préférés. Pour arrêter le Style, appuyez sur START/STOP ; appuyez de nouveau sur ce bouton pour reprendre l'enregistrement.

Rappelez-vous qu'en mode d'enregistrement Backing Sequence Record, vous ne pouvez pas utiliser les contrôles SYNCHRO, TAP TEMPO/RESET, ACC/SEQ VOLUME.

- 4 **Lorsque l'enregistrement de votre Morceau est terminé, appuyez sur le bouton **▶** (PLAY/STOP) dans la section SEQUENCER 1 pour quitter l'enregistrement et rétablir la page principale du mode Sequencer.**



Après avoir appuyé sur le bouton PLAY/STOP, l'écran affiche de nouveau la page principale du mode Sequencer.



- 5 **Dans la page principale du mode Sequencer, appuyez sur le bouton **▶** (PLAY/STOP) dans la section SEQUENCER 1 pour reproduire le Morceau enregistré.**

Le Morceau Backing Sequence a été converti sous forme d'un fichier normal MIDI Standard. Si le Morceau est satisfaisant, vous pouvez le sauvegarder dans la mémoire et le lire en mode Song Play ou avec un séquenceur externe quelconque.

- 6 **Pour modifier le Morceau, appuyez sur MENU pour afficher le mode Edit (voir les instructions à partir de la page 190).**

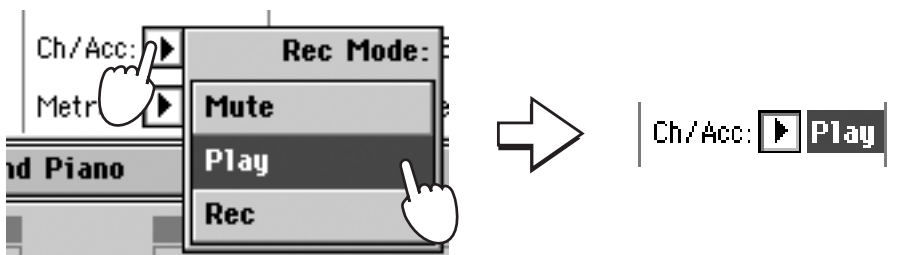
## Deuxième enregistrement

Si vous désirez, vous pouvez modifier votre enregistrement, en y ajoutant même une des deux pistes "groupées" ou effacer un mauvais morceau et en enregistrer un nouveau. Généralement, vous enregistrerez toutes les modifications d'accords et de Style Elements pendant le premier enregistrement et les pistes clavier et les pads au deuxième passage.

- 1 Appuyez sur **RECORD** pour afficher de nouveau Record. Lorsque l'écran affiche la boîte de dialogue **Song Record Mode Select**, sélectionnez de nouveau **Backing Sequence (Quick Record)**.

Le fichier MIDI Standard est de nouveau converti sous forme de Backing Sequence Song. Toutes les modifications d'accords sont affectées à la piste "groupée" Chord/Accompagnement.

- 2 Vous ne devez enregistrer que l'une des pistes "groupées", réglez la piste qui doit être préservée en mode **Play** ou **Mute**.



- 3 Répétez l'enregistrement et appuyez sur le bouton **■▶ (PLAY/STOP)** dans la section **SEQUENCER 1** pour quitter l'enregistrement et rétablir la page principale du mode **Sequencer**.
- 4 Dans la page principale du mode **Sequencer**, appuyez sur le bouton **■▶ (PLAY/STOP)** dans la section **SEQUENCER 1** pour reproduire le Morceau enregistré.

Le Backing Sequence Song a de nouveau été converti sous forme de fichier MIDI Standard.

## Sauvegarder un Morceau

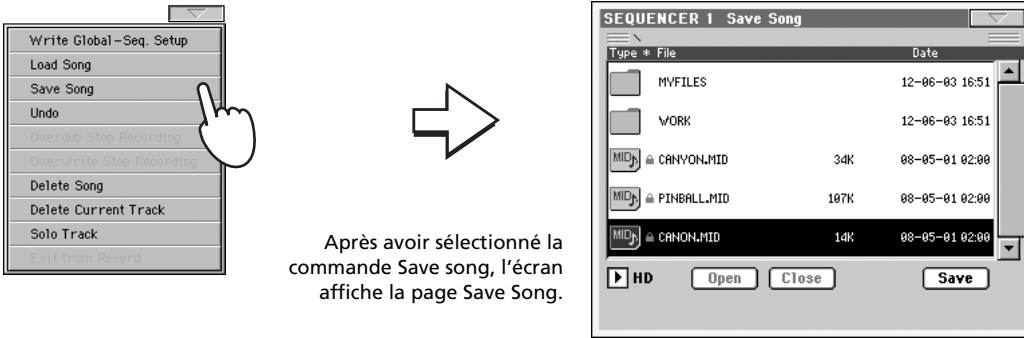
Après avoir enregistré le Morceau tel que vous le voulez, pourquoi ne pas le sauvegarder afin d'éviter la perte lors de la mise hors tension de l'instrument ?

- 1 Dans la page principale du mode **Sequencer**, appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu de la page.

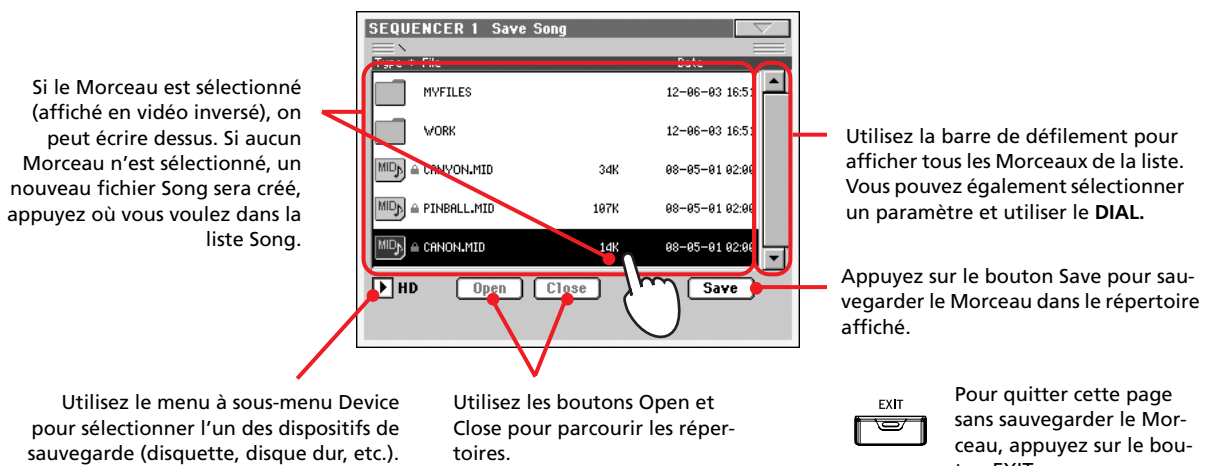




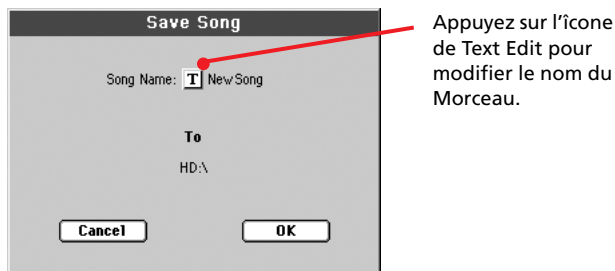
**2 Sélectionnez la commande Save song pour afficher la fenêtre Save Song.**



**3 Sélectionnez un dispositif et un répertoire où sauvegarder votre Morceau.**



**4 Appuyez sur le bouton Save à l'écran pour afficher la boîte de dialogue Save Song.**



**5 Appuyez sur OK à l'écran pour sauvegarder le Morceau sur le dispositif ou sur Cancel pour annuler l'opération Save.**



**PaA1**

professional  
arranger



**PaA1**

professional  
arranger



**PRO**

# Guide de Référence

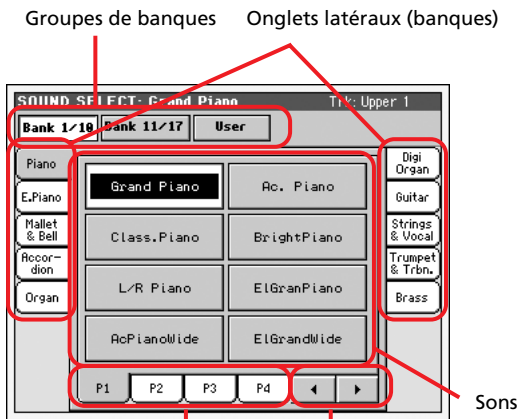
# Modes de Sélection

Les fenêtres suivantes sont visualisées dans les divers modes opérationnels, indépendamment de la sélection d'un Son, d'une Performance, d'un Style ou d'un Morceau.

## Fenêtre Sound Select

Appuyez sur la case Sound si affichée à l'écran ou sur l'un des boutons SOUND SELECT du tableau de bord (à condition que le témoin de SOUND SELECT soit allumé), pour afficher la fenêtre Sound Select. Appuyez sur les boutons SOUND SELECT pour visualiser directement la banque sélectionnée.

Appuyez sur EXIT pour quitter cette page et rétablir la page précédemment affichée sans sélectionner un Son.



Onglets inférieurs (pages)

Si plus de quatre pages sont disponibles, les onglets précédents/suivants (Previous/Next) sont affichés

**Note :** En fonction de l'état du paramètre "Auto Performance/Sound Select" (voir page 251), un Son peut être immédiatement sélectionné lorsque vous appuyez sur l'un des boutons SOUND SELECT ; c'est le dernier Son sélectionné pour cette banque qui sera sélectionné.

### Bank groups (Groupes de banques)

Groupe de banques sélectionné.

### Side tabs (banks) (Onglets latéraux - banques)

Utilisez ces onglets pour sélectionner une banque de Sons. Chaque onglet correspond à l'un des boutons SOUND SELECT du tableau de bord.

### Lower tabs (pages) (Onglets inférieurs - pages)

Utilisez ces onglets pour sélectionner l'une des pages disponibles dans la banque sélectionnée.

Si vous appuyez de nouveau sur le même bouton SOUND/PERFORMANCE SELECT du tableau de bord, c'est la page suivante de la même banque qui est sélectionnée. Donc, nul besoin d'appuyer sur l'un des tabulateurs à l'écran pour sélectionner une page différente.

### Previous/Next tabs (Touches Précédent/Suivant)

Ces touches permettent de faire défiler les onglets vers la gauche ou vers la droite lorsque la fonction prévoit des onglets supplémentaires qui ne sont pas affichés à l'écran.

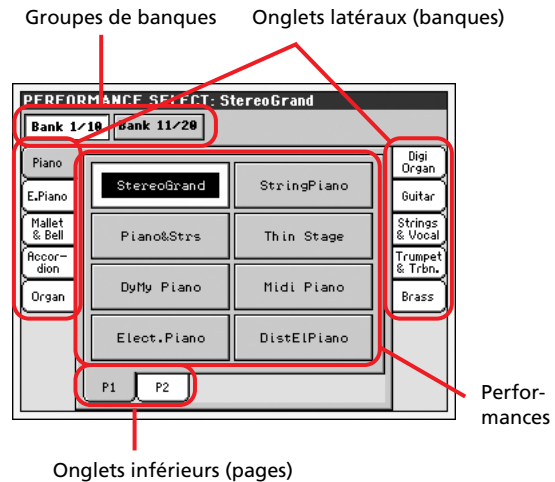
### Sounds (Sons)

Appuyez sur l'un des boutons affichés à l'écran pour sélectionner un Son. Même si le témoin de DISPLAY HOLD est allumé, la fenêtre se referme automatiquement dès que vous avez sélectionné un Son.

## Fenêtre Performance Select

Appuyez sur la case Performance si affichée à l'écran ou sur l'un des boutons de PERFORMANCE SELECT du tableau de bord (à condition que le témoin de PERFORMANCE SELECT soit allumé) pour afficher la fenêtre Performance Select. Appuyez sur les boutons PERFORMANCE SELECT pour visualiser directement la banque sélectionnée.

Appuyez sur EXIT pour quitter cette page et rétablir la page précédemment affichée sans sélectionner une Performance.



Onglets inférieurs (pages)

Performances

**Note :** En fonction de l'état du paramètre "Auto Performance/Sound Select" (voir page 251), une Performance peut être immédiatement sélectionnée lorsque vous appuyez sur l'un des boutons PERFORMANCE SELECT ; c'est la dernière Performance sélectionnée pour cette banque qui sera sélectionnée.

### Bank groups (Groupes de banques)

Groupe de banques sélectionné.

### Side tabs (banks) (Onglets latéraux - banques)

Utilisez ces onglets pour sélectionner une banque de Performances. Chaque onglet correspond à l'un des boutons PERFORMANCE SELECT du tableau de bord.

### Lower tabs (pages) (Onglets inférieurs - pages) (Touches)

Utilisez ces onglets pour sélectionner l'une des pages disponibles dans la banque sélectionnée.

Si vous appuyez de nouveau sur le même bouton SOUND/PERFORMANCE SELECT du tableau de bord, c'est la page suivante de la même banque qui est sélectionnée. Donc, nul besoin d'appuyer sur l'un des tabulateurs à l'écran pour sélectionner une page différente.

### Previous/Next tabs (Touches Précédent/Suivant)

Ces touches permettent de faire défiler les onglets vers la gauche ou vers la droite lorsque la fonction prévoit des onglets supplémentaires qui ne sont pas affichés à l'écran.

### Performances

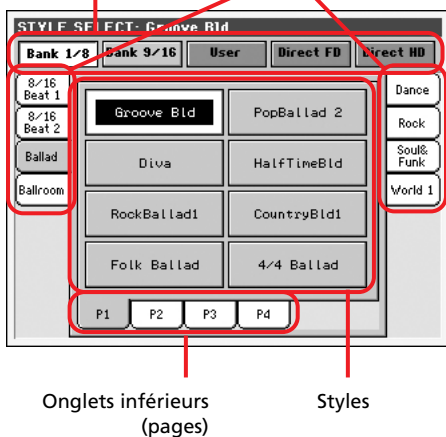
Appuyez sur l'un des boutons affichés à l'écran pour sélectionner une Performance. Même si le témoin de DISPLAY HOLD est allumé, la fenêtre se referme automatiquement dès que vous avez sélectionné une Performance.

## Fenêtre Style Select

Appuyez sur la case Style si affichée à l'écran ou sur l'un des boutons STYLE du tableau de bord pour afficher la fenêtre Style Select. Appuyez sur les boutons STYLE pour visualiser directement la banque sélectionnée.

Appuyez sur EXIT pour quitter cette page et rétablir la page précédemment affichée sans sélectionner un Style.

Groupes de banques Onglets latéraux (banques)



**Note :** En fonction de l'état du paramètre "Auto Style Select" (voir page 251), un Style peut être immédiatement sélectionné lorsque vous appuyez sur l'un des boutons STYLE SELECT ; c'est le dernier Style sélectionné pour cette banque qui sera sélectionné.

### Bank groups (Groupes de banques)

Groupe de banques sélectionné.

### Side tabs (banks) (Onglets latéraux - banques)

Utilisez ces onglets pour sélectionner une banque de Styles. Chaque onglet correspond à l'un des boutons STYLE du tableau de bord.

### Lower tabs (pages) (Onglets inférieurs - pages)

Utilisez ces onglets pour sélectionner l'une des pages disponibles dans la banque sélectionnée.

Si vous appuyez de nouveau sur le même bouton STYLE SELECT du tableau de bord, c'est la page suivante de la même banque qui est sélectionnée. Donc, nul besoin d'appuyer sur l'un des tabulateurs à l'écran pour sélectionner une page différente.

### Styles

Appuyez sur l'un des boutons affichés à l'écran pour sélectionner un Style. Même si le témoin de DISPLAY HOLD est allumé, la fenêtre se referme automatiquement dès que vous avez sélectionné un Style.

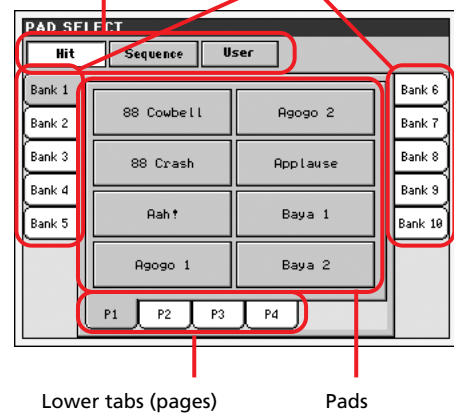
Après avoir sélectionné un Style dans cette fenêtre, son nom commence à clignoter en indiquant ainsi qu'il est prêt à être reproduit sur le début de la mesure suivante.

## Fenêtre Pad Select

Appuyez sur la zone des Pads, si affichée à l'écran, pour ouvrir la fenêtre de Pad Select.

Appuyez sur EXIT pour quitter cette page et retourner à la page précédente sans sélectionner un Pad.

Groupes de Onglets latéraux



### Bank groups (groupes de banques)

Groupe de banques sélectionné, correspondant à des types de Pads différents. **Hit** correspond à des notes séparées, c'est à dire des Pads programmés en usine. **Sequence** correspond à des séquences de notes également prédisposées en usine. **User** peut englober soit des notes séparées, soit des séquences de notes et vous pouvez les enregistrer et les modifier.

### Side tabs (banks)

Utilisez ces onglets pour sélectionner une banque de Pads (Bank 1...10).

### Lower tabs (pages) (Onglets inférieurs - pages)

Utilisez ces onglets pour sélectionner l'une des pages disponibles dans la banque sélectionnée.

**Pad**

Appuyez sur l'un des boutons affichés à l'écran pour sélectionner un Pad. Même si le témoin de DISPLAY HOLD est allumé, la fenêtre se ferme automatiquement dès que vous avez sélectionné un Pad.

**STS Select**

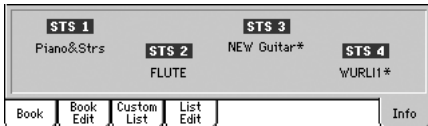
Appuyez sur l'un des quatre boutons SINGLE TOUCH SETTING du tableau de bord pour sélectionner l'un des quatre STS associé au Style en cours de session ou à la saisie SongBook sélectionnée.

Pour afficher le nom des STS disponibles, appuyez sur l'onglet STS dans la page principale des modes Style Play et Song Play ou sur l'onglet Info dans le mode SongBook.

- En modes Style Play et Song Play :



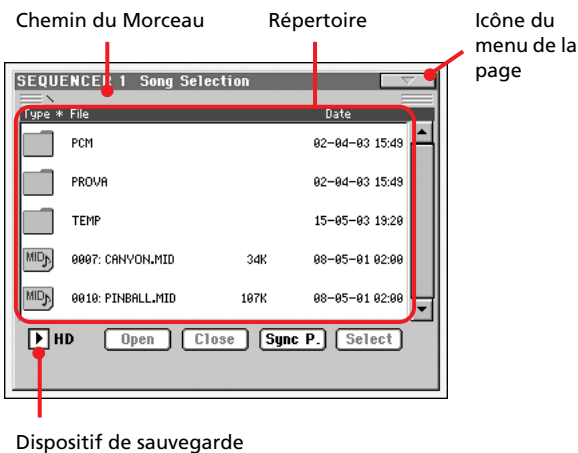
- En mode SongBook :



**Fenêtre Song Select**

Cette page est affichée lorsque vous appuyez sur l'une des cases Song à l'écran ou sur l'un des boutons SELECT d'une des sections SEQUENCER du tableau de bord.

Appuyez sur EXIT pour quitter cette page et rétablir la page principale du mode opérationnel Song Play sans sélectionner un Morceau.



Dans cette page, vous sélectionnez un fichier MIDI Standard, un fichier Karaoke ou un fichier MP3 (en option) pour le Séquenceur sélectionné. Un fichier Jukebox peut être affecté uniquement à Sequencer 1 (séquenceur 1).

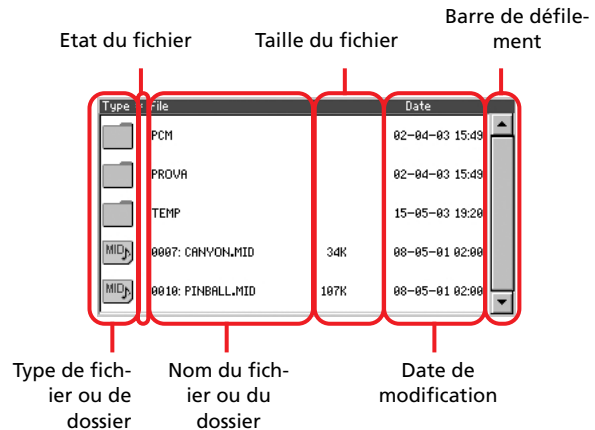
*Note :* Notez que le répertoire de travail est séparé pour chacun des séquenceurs internes.

**Song path (Chemin du Morceau)**

Cette ligne visualise le chemin du dispositif en cours de session.

**Directory (Répertoire)**

C'est la liste du contenu du dispositif sélectionné.



Utilisez la barre de défilement pour parcourir la liste des paramètres.


Vous pouvez également sélectionner un paramètre et utiliser les contrôles de la section TEMPO/VALUE pour parcourir la liste.

Gardez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur DOWN (En bas) ou UP (En haut) pour passer à la section alphabétique précédente ou suivante.

Une liste contient plusieurs types différents de fichiers ou de dossiers.

Type d'icône	Type de fichier/dossier
	Fichier MIDI Standard (SMF)
	Fichier Karaoke (KAR)
	MPEG Layer 3 (MP3)
	Piste Audio CD
	Fichier Jukebox (JBX)
	Dossier

Un fichier ou un dossier peut se trouver dans l'un des états suivants. (Voir comment modifier l'état d'un fichier dans "Protect (protection)" et "Unprotect (pas de protection)" à la page 294).

Icône d'état	Etat du fichier/dossier
	Protégé
-	Non protégé

### Icône du menu de la page


Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Voir les informations détaillées dans "Menu de la page Song Select" à la page 14.

### Storage device (Dispositif de sauvegarde)

Avec ce menu à sous-menu vous sélectionnez l'un des dispositifs de sauvegarde disponibles.

Dispositif	Type
FD	Disquette
HD	Disque dur (en option sur le Pa1X)
CD	CD (en option)

### Open (Ouvrir)

Ouvre le dossier sélectionné (paramètre dont l'icône est la suivante : ).

### Close (Fermer)

Ferme le dossier couramment ouvert et rétablit le dossier parent ("supérieur").

### Sync P. (Synchronized Path)

Appuyez sur ce bouton pour afficher le Morceau assigned to the selected Sequencer. C'est très pratique pour le rétablir rapidement après avoir parcouru des répertoires ou cherché dans des dossiers différents.

### Select (Sélectionner)

Sélectionne le paramètre éclairé à l'écran. Si, par exemple, un Morceau est en reproduction, il s'arrête et le nouveau Morceau sélectionné est reproduit. La page principale est rétablie.

## Sélectionner un Morceau à l'aide de son numéro d'identification

Un numéro progressif d'identification (ID) est affecté à chaque Morceau contenu dans un dossier de la mémoire (max. 9.999). Ce numéro est affiché avant le nom du Morceau dans la fenêtre Song Select. Vous pouvez utiliser ce numéro pour sélectionner le Morceau en composant le numéro correspondant ; la recherche d'un Morceau en est ainsi facilitée, surtout lorsque votre disque dur est plein de fichiers MIDI.

 CANYON.MID 34K

Dans la fenêtre Song Select, appuyez sur le bouton SELECT pour visualiser le pavé numérique où vous saisissez le numéro correspondant au Morceau que vous voulez sélectionner.

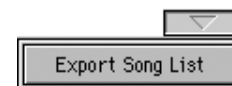
Dans n'importe quelle page du mode Song Play, appuyez deux fois sur le bouton SELECT pour visualiser le pavé numérique.

*Note* : Si aucun Morceau ne correspond au numéro saisi, l'écran affiche le message "Song not available" (aucun Morceau disponible).

*Attention* : Même si le répertoire contient plus de 9999 fichiers, vous ne pouvez pas sélectionner avec le clavier numérique un Morceau dont le numéro dépasse les limites de la plage 0001-9999.

## Menu de la page Song Select

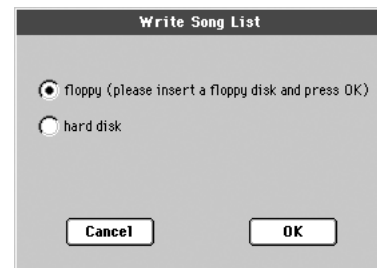
Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour la sélectionner. Appuyez sur un point quelconque à l'écran pour quitter le menu sans sélectionner une commande.



### Export Song List (Liste d'Exportation des Morceaux)

Sélectionnez cette commande pour sauvegarder la liste en cours de session sous forme de fichier de texte dans une disquette. Ainsi, vous pourrez imprimer une liste de Morceaux et vérifier les numéros qui identifient chaque Morceau.

1. Dans la fenêtre Song Select, sélectionnez le dossier dont vous désirez sauvegarder la liste de Morceaux sous forme de fichier de texte.
2. Sélectionnez la commande Export Song List dans le menu de la page.
3. L'écran affiche une boîte de dialogue où vous sauvegardez, à votre choix, sur disque dur ou sur disquette.



4. Sélectionnez une option.
  - Si vous sélectionnez la disquette, insérez une disquette dans le lecteur et appuyez sur OK pour confirmer.
  - Si vous sélectionnez le disque dur, appuyez simplement sur OK pour confirmer.

*Note* : Le fichier de texte ne contiendra qu'une liste de fichiers ".mid", ".kar", ".jbx" et ".mp3". Les répertoires et les fichiers différents ne seront pas inclus.

Lors de la sauvegarde, un nom sera donné au fichier de texte après le dossier sélectionné. Par exemple, un dossier dénommé "Dummy" créera un fichier "Dummy.txt". Si un fichier ayant le même nom existe déjà dans la disquette, il sera remplacé par ce nouveau nom, sans demander une confirmation. Un fichier contenant la liste de tous les fichiers valables stockés dans le chemin principal du dispositif de sauvegarde sera généré sous forme de fichier "Root.txt".

La liste inclut le numéro progressif affecté à chaque Morceau, les noms des fichiers sous format MS-DOS (8.3), le nombre total de fichiers présents dans la liste.

*Pour un affichage correct et la bonne impression de la liste par le biais d'un ordinateur, utilisez une taille de police (par ex. non-proportionnel) fixe avec votre traitement de texte.*



# Mode opérationnel Style Play

Le mode Style Play est le mode opérationnel de démarrage. Dans ce mode, vous jouez les Styles (par ex. les accompagnements automatiques) ou l'une des quatre pistes clavier (Upper 1...3 et Lower). Rappelez des Performances et des STS pour sélectionner des Sons et des Effets différents. Rappelez un Voice Processor Preset différent en sélectionnant une Performance ou un STS. Votre SongBook vous permet de sélectionner automatiquement des Styles pour jouer votre genre musical préféré.

## Réglages de démarrage

Du fait que la Performance 1 de la Banque 1 (Performance 1-1) est automatiquement sélectionnée lors de la mise sous tension de l'instrument, vous pouvez y sauvegarder vos réglages préférés.

Il suffit de sélectionner les Sons, les Effets, les canaux MIDI, le Voice Processor Preset et les autres réglages désirés pour qu'ils soient automatiquement sélectionnés lors de la mise sous tension de l'instrument et de la sélection de "Write Performance" dans le menu de la page. Lorsque la page Write Performance est affichée à l'écran, sauvegardez les réglages dans la Performance 1 de la Banque 1. (Voir "Boîte de dialogue Write Performance" à la page 105).

**Note :** Si certains réglages doivent rester inchangés même lors de la sélection d'une Performance, d'un STS ou d'un Style différents, activez les "verrouillages" correspondants pour empêcher tout changement des paramètres sélectionnés (voir "Page General Controls: Lock" à la page 249). Sauvegardez ces "verrouillages" dans Global (voir "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 275).

## Comment les Styles, les Performances et les STS sont-ils liés ?

Les Styles, les Performances et les STSs sont liés entre eux de plusieurs manières.

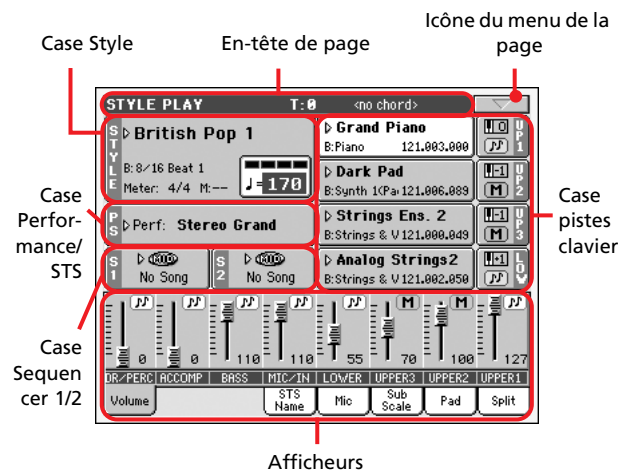
- Lorsque le témoin de SINGLE TOUCH est allumé, la sélection d'un Style entraîne également la modification des pistes clavier (le STS 1 est automatiquement sélectionné). Les réglages de la Performance sont ignorés.
- Lorsque le témoin de STYLE CHANGE est allumé, la sélection d'une Performance entraîne également la sélection d'un Style (celui dont le numéro est mémorisé dans la Performance).
- Les réglages de la piste couramment sélectionnée peuvent être sauvegardés dans une Performance, dans un STS ou dans une Style Performance, selon la commande du menu de la page que vous sélectionnez.

## Page principale (Affichage Normal)

Lors de la mise sous tension de l'instrument, c'est la première page affichée.

Pour afficher cette page depuis un mode opérationnel différent, appuyez sur STYLE PLAY.

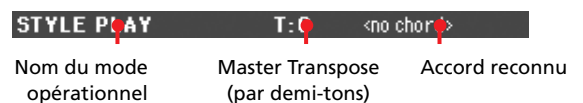
Pour rétablir cette page depuis l'une des pages d'édition de Style Play, appuyez sur EXIT.



Pour passer alternativement de l'affichage Normal (pistes clavier, pistes de Style groupées et contrôles Mic/In) à l'affichage du Style (pistes individuelles du Style), appuyez sur TRK.SEL. (TRACK SELECT). (Voir "Page d'affichage des pistes de Style" et "Afficheur du Volume" à partir de page 87).

## En-tête de page

Cette ligne affiche le mode opérationnel en cours, la transposition et la reconnaissance des accords.



### Nom du mode opérationnel

Nom du mode opérationnel en cours.

### Master transpose (transposition principale)



Valeur de Master transpose exprimée sous forme de demi-tons. Vous pouvez modifier cette valeur à l'aide des boutons TRANSPOSE du tableau de bord.

**Note :** La transposition peut automatiquement être modifiée en sélectionnant une autre Performance ou un Style différent. On peut également la modifier en chargeant un Fichier MIDI Standard généré par un instrument de la série Pa de Korg.

Pour empêcher la modification de la transposition, "verrouillez" le paramètre Master Transpose dans Global (voir "Page General Controls: Lock" à la page 249), ensuite sauvegardez Global dans la

mémoire (voir “Boîte de dialogue Write Global - Global Setup” à la page 275).

### Accord reconnu

Cette case affiche l'accord reconnu lorsque vous jouez un accord sur le clavier. Si aucune abréviation d'accord n'est affichée, cela signifie qu'aucun mode de reconnaissance des accords n'a été sélectionné à l'aide des boutons CHORD SCANNING (voir “Section CHORD SCANNING” à la page 14).

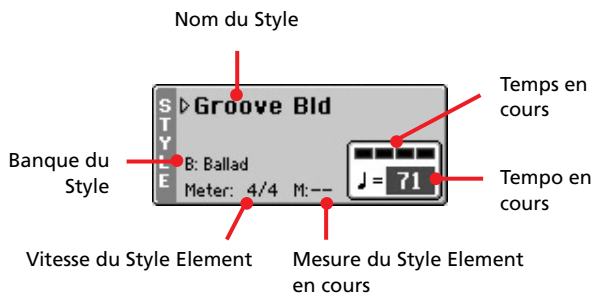
### Icône du menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Voir les informations détaillées de “Menu de la page” à la page 105.



### Case Style

Cette case affiche le nom du Style, ainsi que son tempo et ses paramètres de vitesse.



#### Nom du Style

►PERF

Style sélectionné en cours de session. Appuyez sur le nom du Style pour afficher la fenêtre Style Select. Vous pouvez également utiliser la section STYLE SELECT du tableau de bord.

#### Banque du Style

►PERF

Banque à laquelle le Style en cours appartient.

#### Vitesse du Style Element

Vitesse du Style Element en cours de session.

#### Mesure en cours

Numéro de la mesure du Style Element en cours de session.

#### Temps en cours

Numéro du temps de la mesure en cours de session.

#### Tempo en cours

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

Tempo du métronome (de 30 à 250). Sélectionnez ce paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier le tempo.

*Vous pouvez également garder enfoncé SHIFT et utiliser le DIAL pour modifier le tempo, sans sélectionner ce paramètre.*

Pour rappeler le Tempo mémorisé dans le Style en cours, appuyez simultanément sur les boutons EN HAUT/- et EN BAS/+.

**Note :** Le Tempo peut changer pendant la reproduction d'un Style Element parce que chaque Style Element peut contenir des données de Changement de Tempo.

### Case Performance/STS

Cette case affiche le nom de la dernière Performance sélectionnée ou le nom du dernier STS sélectionné.



Performance ou STS sélectionnés

#### Performance ou STS sélectionnés

Dernière Performance (PERF) sélectionnée ou dernier Single Touch Setting (STS) sélectionné.

Appuyez sur le nom pour ouvrir la fenêtre Performance Select. Vous pouvez également utiliser la section PERFORMANCE/SOUND SELECT pour sélectionner une autre Performance.

Pour sélectionner un autre STS, utilisez les quatre boutons SINGLE TOUCH SETTING situés sous l'écran.

### Case Sequencer 1/2

Cette case affiche le nom des Morceaux affectés aux deux séquenceurs internes.



Nom du Morceau

#### Nom du Morceau (Song)

Nom des Morceaux affectés au Séquenceur 1 (S1) et au Séquenceur 2 (S2). Pendant la reproduction des Styles, vous pouvez sélectionner les Morceaux. Ainsi, ils seront prêts lorsque vous passerez en mode Song Play.

L'icône affiche le type de Morceau sélectionné.



Fichier MIDI Standard, souvent abrégé SMF (extension du fichier : \*.MID ou \*.KAR).



MP3 – disponible si l'option EXBP-MP3 est installée (extension du fichier : \*.MP3).



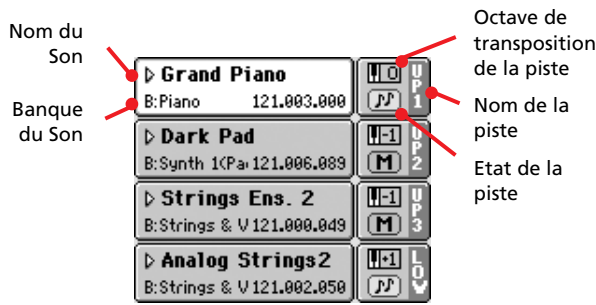
Piste Audio CD – disponible si l'option CDRW-1 est installée.



Pouvant être affecté uniquement au Séquenceur 1. Un fichier Jukebox (extension du fichier : \*.JBX) peut être affecté au Séquenceur 1, mais son nom n'est pas affiché dans cette case. L'icône JBX est affichée avec le nom du Morceau sélectionné en cours de session dans la liste Jukebox.

## Case Pistes clavier

Cette case affiche les pistes clavier.



### Nom du Son

►PERF ►STS

Nom du Son affecté à la Piste clavier correspondante.

- Si la piste est déjà sélectionnée (affichée sur fond blanc), appuyez sur le nom du Son pour ouvrir la fenêtre Sound Select.
- Si la piste n'est pas sélectionnée (affichée en vidéo inversé), vous devez d'abord la sélectionner et ensuite appuyer sur le nom du Son pour ouvrir la fenêtre Sound Select.

### Banque du Son

►PERF ►STS

Banque à laquelle appartient le Son en cours de session.

### Program Change

►PERF ►STS

Numéro de Program Change (Changement de Program) : affiché uniquement lorsque le paramètre "Show Program Change number" est activé en mode Global. (Voir page 251).

### Nom de la Piste clavier

Non éditable. Nom de la piste correspondante :

UP1	Upper 1
UP2	Upper 2
UP3	Upper 3
LOW	Lower

### Octave de transposition de la Piste clavier

►PERF ►STS

Non éditable. Octave de transposition de la piste correspondante. Pour modifier individuellement la transposition de chaque piste, affichez la page d'édition "Mixer/Tuning: Tuning" (voir page 93).

Vous pouvez également transposez toutes les pistes Upper en appuyant sur les boutons UPPER OCTAVE du tableau de bord.

### Etat de la Piste clavier

►PERF ►STS

Etat de la piste correspondante : activée/coupée. Sélectionnez la piste et ensuite appuyez sur cette case pour modifier l'état de la piste.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



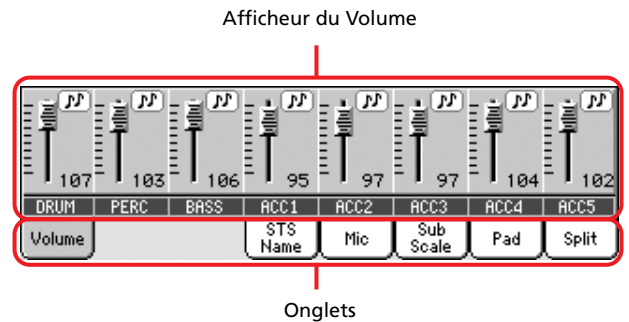
Etat Mute. La piste est coupée.



Lorsque l'icône de la piste Lower est encadrée en jaune, la fonction Bass & Lower Backing est activée (voir page 104).

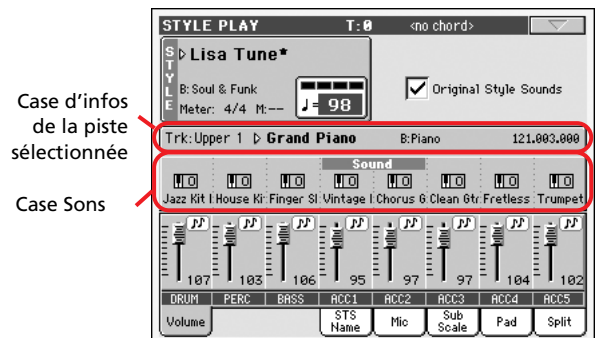
## Afficheurs

La moitié inférieure de la page principale contient les divers afficheurs que vous pouvez sélectionner en appuyant sur les onglets correspondants. Voir les informations détaillées dans les relatives sections, à partir de page 88.



## Page d'affichage des pistes de Style

Appuyez sur TRK. SEL. pour passer de l'affichage Normal à l'affichage Style Tracks. Dans cet affichage, chaque piste clavier est visualisée dans la moitié inférieure de l'afficheur, tandis que la moitié supérieure de la page principale change pour visualiser les paramètres des pistes de Style.



Appuyez de nouveau sur TRK. SEL. pour rétablir l'affichage Normal (Pistes clavier, pistes de Style groupées, contrôles Mic/In).

### Sons originaux du Style

►PERF<sup>Sty</sup>

Avec ce paramètre, vous sélectionnez des Sons différents pour chacune des pistes de Style : c'est à dire différents du son enregistré dans le modèle de chaque Style Element. Les Sons affectés avec ce paramètre sont cochés dans la case Sons de cette page.

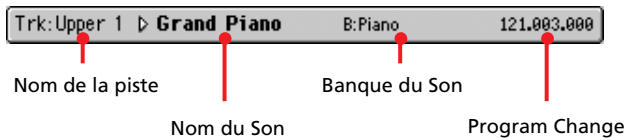
**Note :** Ce paramètre peut être sauvegardé dans la Performance ou la Style Performance ; il est automatiquement réglé à On ou Off lorsque vous sélectionnez une Performance ou un Style différents, en fonction de son état lors de la sauvegarde.

**On** Les pistes de Style utilisent toujours les Sons originaux enregistrés dans chaque Style Element. Si vous affectez un Son différent à la piste de Style, ce paramètre est automatiquement réglé à Off.

**Off** Vous pouvez affecter des Sons différents à chaque piste de Style et les sauvegarder dans une Performance ou dans une Style Performance. Celle-ci devient la seule piste de Son de tous les Style Elements.

## Case d'Infos de la piste sélectionnée

Cette ligne visualise le Son affecté à la piste sélectionnée. Le Son est affiché dans la page principale, ainsi que dans plusieurs autres pages d'édition.



### Nom de la piste

Nom de la piste sélectionnée.

### Nom du Son

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

Son affecté à la piste sélectionnée. Appuyez sur cette case pour visualiser la fenêtre Sound Select et sélectionner un Son différent.

### Banque du Son

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

Banque à laquelle le Son sélectionné appartient.

### Program Change

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

Numéro de Program Change (Changement de Program) : affiché uniquement lorsque le paramètre "Show Program Change number" est activé. (Voir page 251).

## Case Sons

Cette case affiche les Sons et l'octave de transposition des huit pistes de Style.



Icône de l'Octave      Nom du Son

### Octave de transposition des pistes de Style

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

*Non éditable.* Octave de transposition de la piste correspondante. Pour modifier l'octave de transposition, affichez la page d'édition "Mixer/Tuning: Tuning" (voir page 93).

### Nom du Son

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

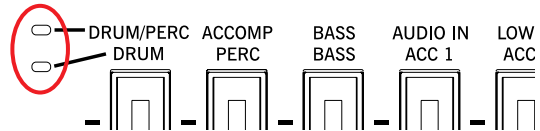
Nom du Son affecté à la piste. Appuyez une fois sur le nom pour sélectionner la piste correspondante (les informations sont visualisées dans la case d'Infos de la Piste Sélectionnée détaillée plus haut). Appuyez une deuxième fois sur le nom pour visualiser la fenêtre Sound Select.

## Afficheur du Volume

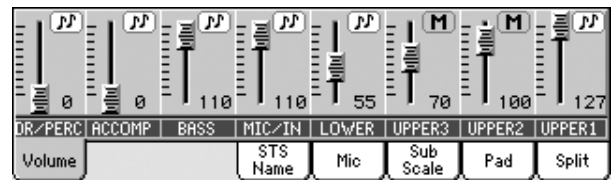
Appuyez sur l'onglet Volume pour sélectionner cet afficheur où vous pouvez régler le volume de chaque piste, ainsi que les couper/activer.

Appuyez sur TRK. SEL. (TRACK SELECT) pour passer de l'affichage Normal (Pistes clavier et pistes de Style groupées, contrôles Mic/In) à l'affichage Style Tracks (pistes de Style).

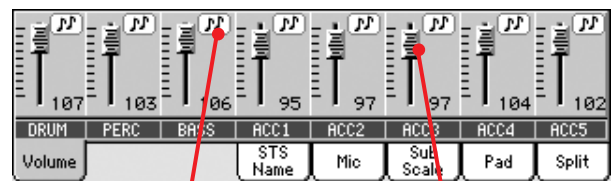
Si le témoin de VOLUME, situé sur le bouton SLIDER MODE, est allumé, les témoins des curseurs physiques signalent l'affichage couramment sélectionné.



L'affichage Normal visualise les pistes de Style groupées, les contrôles Mic/In, les Pistes clavier (les témoins des curseurs supérieurs sont allumés) :



L'affichage Style Tracks visualise chacune des pistes de Style (les témoins des curseurs inférieurs sont allumés) :



Icône de l'état de la piste

Curseur

### Curseurs virtuels (volume de la piste)

►PERF ►STS 🔒

Les curseurs virtuels correspondent à un affichage graphique du volume de chaque piste. Utilisez les curseurs physiques pour modifier cette valeur (à condition que le témoin de VOLUME, situé sur le bouton SLIDER MODE, soit allumé- voir plus bas).

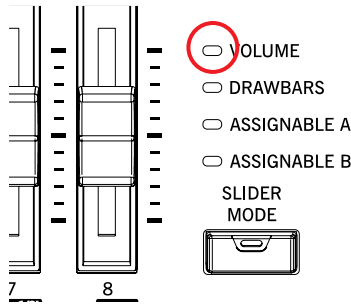
Vous pouvez également appuyer sur la case des pistes pour sélectionner une piste et utiliser les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la valeur.

### Fonction des curseurs physiques

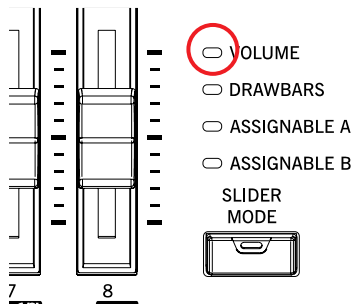
►PERF ►STS 🔒

Appuyez sur le bouton SLIDER MODE pour sélectionner la fonction affectée aux curseurs physiques. Lorsque le témoin de

VOLUME est allumé, chaque curseur physique contrôle le volume de la piste correspondante.



La fonction affectée peut être sauvegardée dans une Performance ou un STS. Par conséquent, lorsque vous sélectionnez une Performance ou un STS différents, la fonction affectée peut changer.



### Icônes de l'état des pistes

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Etat de la piste en cours de session : activée/coupée. Sélectionnez la piste ; ensuite, appuyez de nouveau dans la case de la piste pour en modifier son état.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

### Nom des pistes

Le nom de chaque piste est affiché sous les curseurs. Appuyez sur le bouton TRK. SEL pour afficher alternativement les pistes.

MIC/IN	entrées Audio. [*]
UPPER1...3	Pistes Upper.
LOWER	Piste Lower.
ACCOMP	Pistes Groupées de l'Accompagnement. [*]
DR/PERC	Pistes Groupées de la Batterie et des Percussions. [*]
BASS	Piste Bass Style.
DRUM	Piste Drum Style.
PERC	Piste Percussion Style.
ACC1...5	Pistes Accompagnement Style.

[\*] Le volume de ces pistes n'est pas mémorisé.

## Afficheur du nom du STS

Appuyez sur l'onglet du nom du STS pour sélectionner cet afficheur qui visualise le nom de chacun des quatre Single Touch Settings (STS) appartenant au dernier Style sélectionné ou à la dernière entrée SongBook. De cette manière, vous savez à l'avance quel type de combinaison de Sons vous allez sélectionner. Touch one of the names to select the corresponding STS.



**Note :** Dans cet afficheur, vous ne pouvez pas modifier les noms des STS. Pour éditer un nom, vous devez sélectionner le STS dont vous voulez modifier le nom et ensuite la commande Write Single Touch Setting dans le menu de la page (voir "Boîte de dialogue Write Single Touch Setting" à la page 106).

## Afficheur Mic

Appuyez sur l'onglet Mic pour sélectionner cet afficheur dans lequel vous pouvez activer/couper les diverses sections du Voice Processor.



### Harm/Mod (Harmony/Modelling) ►VPP

Active/coupe le module Harmony ou Modeling. (Le module Modelling est fourni en option).

### Lead ►VPP

Active/coupe le volume du signal direct (voix). Cet interrupteur fonctionne uniquement si le module Harmony est activé. Si ce module est coupé, on entend toujours le signal direct, indépendamment de l'état de cet interrupteur.

### V1...V4 ►VPP

Active/coupe chacune des quatre voix Harmony.

### Pitch ►VPP

Active/coupe le module Pitch Correct. (Le module Pitch Correction est fourni en option).

### Thicken ►VPP

Active/coupe le module Thicken.

### Effects ►VPP

Active/coupe le module Effects.

**Talk**

►GBL

Cochez cet interrupteur pour atténuer toute la musique générée par le Pa1X : vous pouvez ainsi parler dans le microphone avec un ton de voix normal. Cette fonction est très utile lorsque vous désirez parler à votre public car elle diminue automatiquement le niveau du tapis sonore.

Lorsque cet interrupteur est coché, tous les modules du Voice Processor sont momentanément coupés, sauf Thicken et Reverb dont les niveaux sont uniquement réduits afin de maintenir la clarté de la voix. Les réglages de la fonction Talk peuvent être programmés dans la page Talk (voir "Page Voice Processor Setup: Talk" à la page 261).

Pour rétablir les réglages d'origine, décochez cet interrupteur.

**Mic Mute**

Cochez cet interrupteur pour couper totalement l'entrée du micro. C'est le même de celui de l'icône MIC/IN Play/Mute dans la page Principale (voir "Icônes de l'état des pistes" à la page 89).

**VP Preset**

►PERF ►STS

Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner l'un des Voice processor Presets disponibles. La sélection d'un Preset peut modifier tous les paramètres détaillés plus haut, ainsi que d'autres paramètres du Voice Processor. Vous pouvez librement modifier les Presets (voir page 262 et suivantes).

**Icône de verrouillage du VP Preset**

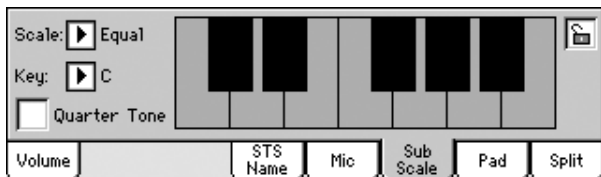
►GBL

Ce verrouillage empêche le changement du Voice Processor Preset lorsque vous sélectionnez une autre Performance, un autre STS ou une entrée SongBook différente. Cette fonction est très utile lorsque vous voulez utiliser le même Preset et sélectionner des Performances, des STS ou des entrées SongBook différentes.

Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir "Boîte de dialogue Write Global - Voice Processor Preset" à la page 276).

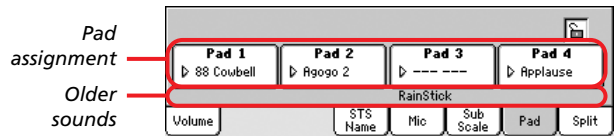
## Afficheur Sub-Scale

Appuyez sur l'onglet Scale pour sélectionner cet afficheur qui réplique la page d'édition "Mixer/Tuning: Sub Scale" (voir page 94).



## Afficheur Pad

Appuyez sur l'onglet Pad pour sélectionner cet afficheur dans lequel vous pouvez affecter un Son ou une Sequence différent à chacun des quatre pads. Il vous suffit de jeter un coup d'oeil pour savoir comment les Pads sont programmés. Voir les informations détaillées dans "Pad/Switch: Pad" (voir la page 101).



**Pad assignment**

►PERF ►STS ►STS<sup>SB</sup>

Nom du Hit ou de la Sequence affecté à chaque Pad. Appuyez sur cette case pour afficher la fenêtre Pad Select (voir "Fenêtre Pad Select" à la page 81).

**Older sounds**

►PERF ►STS ►STS<sup>SB</sup>

Afin de garantir la compatibilité avec des données générées précédemment à la version 2.0 du système d'exploitation, le nom des sons déjà existants affectés aux Pads est affiché dans chaque case Pad Assignment. Dès que vous sélectionnez un nouveau Hit ou une nouvelle Sequence, le nom du son existant disparaît.

**Volume ... D Send**

►PERF ►STS ►STS<sup>SB</sup>

Valeur du Volume, Pan, Send to FX C et D affecté à chacun des quatre Pads.

**Icône de verrouillage des Pads**

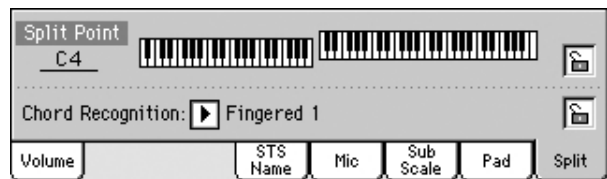
►GBL

Si verrouillés, les Sons ou Sequences affectés aux pads ne changent pas lors de la sélection d'une Performance ou d'un STS différents.

Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 275).

## Afficheur Split

Appuyez sur l'onglet Split pour visualiser cet afficheur dans lequel vous pouvez régler le point de partage et le mode Chord Recognition.



**Split Point (point de partage)**

►PERF ►STS

Réglez ce paramètre pour sélectionner un point de partage différent. Une extension de clavier complète est affichée à l'écran, séparée par le point de partage sélectionné. Les pistes Upper jouent à la droite du point de partage, la piste Lower à gauche.

### Keyboard diagram (diagramme du clavier)

Appuyez sur un point quelconque à l'écran pour afficher un message vous demandant de jouer sur le clavier la note du nouveau point de partage (ou appuyez sur le bouton EXIT pour quitter sans effectuer des modifications).

### Chord Recognition Mode (mode de reconnaissance des accords) ▶PERF ▶STS

Ce paramètre vous permet de déterminer le mode de reconnaissance du dispositif d'auto-accompagnement. Lorsque le mode Full ou Upper Chord Scanning est sélectionné, le mode Fingered 3 est de même toujours sélectionné : vous devez donc jouer au moins trois notes pour que l'accord soit reconnu.

Voir les informations détaillées des diverses options dans "Chord Recognition Mode" à la page 102.

*Note : Ce paramètre réplique celui de la page "Preferences: Style Preferences" (voir page 102).*

### Icônes de verrouillage de Split Point et de Chord Recognition ▶GBL

Si verrouillés, ni le Split Point, ni le mode Chord Recognition changent lorsque vous sélectionnez une Performance ou un STS différents.

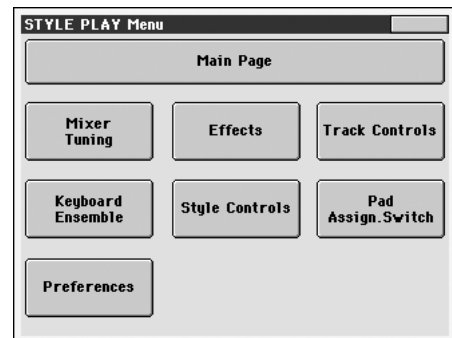
Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 275).

## Menu d'édition

Appuyez sur le bouton MENU dans n'importe quelle page pour afficher le menu d'édition. Ce menu permet d'afficher les diverses sections d'édition de Style Play.

Dans le menu, sélectionnez une section d'édition ou appuyez sur EXIT ou sur STYLE PLAY pour quitter le menu et rétablir la page principale. Pour rétablir l'affichage de la page principale, vous pouvez également sélectionner dans le menu le paramètre Main Page.

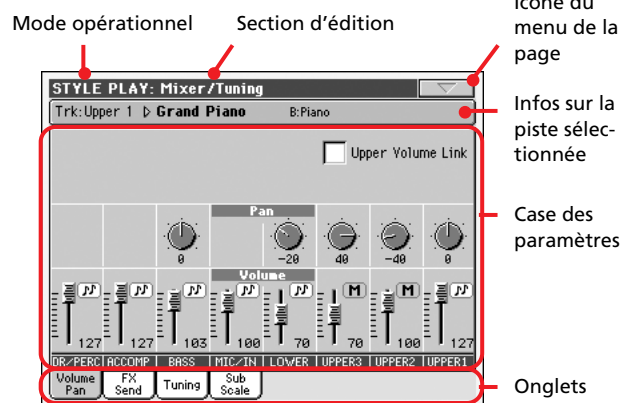
Dans une page d'édition, appuyez sur EXIT ou sur le bouton STYLE PLAY pour rétablir la page principale du mode opérationnel Style Play.



Chaque paramètre de ce menu correspond à une section d'édition. Chaque section d'édition, à son tour, groupe diverses pages d'édition que vous pouvez sélectionner en appuyant sur l'onglet correspondant disponible en bas de l'écran.

## Structure de la page d'édition

Toutes les pages d'édition ont les mêmes éléments de base.



### Mode opérationnel

Indique que l'instrument est en mode Style Play.

### Section d'édition

Identifie la section d'édition en cours de session, correspondante à l'un des paramètres du menu d'édition (voir "Menu d'édition" à la page 91).

### icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page (voir "Menu de la page" à la page 105).

### Case des paramètres

Chaque page présente plusieurs paramètres. Les pages sont disponibles sous les onglets. Voir les informations détaillées relativement aux divers types de paramètres dans les sections à partir de page 92.

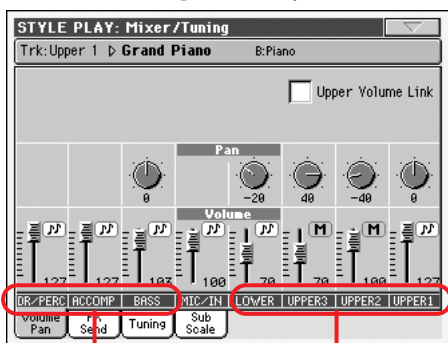
### Onglets

Utilisez les onglets pour sélectionner l'une des pages d'édition de la section d'édition en cours de session.

## Mixer/Tuning: Volume/Pan

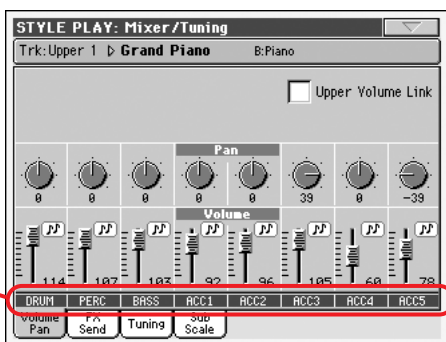
Dans cette page, vous réglez le volume et le panoramique de chacune des pistes clavier ou de Style. Les réglages du Volume répliquent ceux de l'afficheur Volume de la page principale.

Appuyez sur le bouton TRK. SEL. pour visualiser alternativement les pistes clavier et les pistes de Style.



Pistes de Style groupées

Pistes clavier



Pistes de Style individuelles

### Upper Volume Link

► GBL

Ce paramètre vous permet de définir si le changement du volume de l'une des pistes Upper détermine proportionnellement des changements dans les autres pistes Upper.

**Note :** Ce paramètre réplique celui de la page "Preferences: Global Setup" (voir la page 103).

**On** Lorsque vous modifiez le volume des pistes Upper, le volume des autres pistes Upper change proportionnellement.

**Off** Lorsque vous modifiez le volume de l'une des pistes Upper, uniquement le volume de cette piste

change. Le volume des autres pistes reste le même.

### Pan (panoramique)

► PERF ► PERF<sup>Sty</sup> ► STS

Position de la piste dans le panoramique stéréo.

-64...-1 Canal stéréo de gauche.

0 Au centre.

+1...+63 Canal stéréo de droite.

**Off** Si l'état de la sortie de la piste correspond à Left&Right (réglage standard), le signal direct (non soumis aux effets) n'est pas adressé aux sorties ; uniquement le signal FX est reproduit.

Si la piste est adressée à une sortie séparée, le signal FX n'est adressé à aucune sortie.

Voir la programmation de l'état de sortie de chaque piste dans "Page Audio Output: Sty/Kbd" (voir page 256).

### Volume

► PERF ► PERF<sup>Sty</sup> ► STS

Volume de la piste.

0...127 Valeur MIDI du volume de la piste.

### icône de Play/Mute

► PERF ► PERF<sup>Sty</sup> ► STS

Piste activée/coupée.



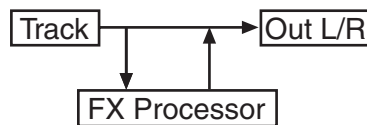
Etat Play. La piste est reproduite.



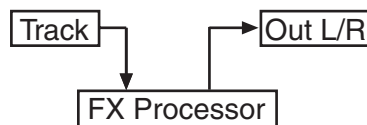
Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: FX Send

Dans cette page, vous réglez le niveau du signal direct (non soumis aux effets) des pistes adressé aux processeurs Internal FX. Les processeurs d'effets dont est doté le Pa1X sont connectés en parallèle et vous pouvez donc choisir le pourcentage de signal direct qui doit être soumis aux effets:



Si vous ne désirez pas adresser le signal direct d'une piste à une sortie, mais uniquement le signal soumis aux effets (comme lorsque quand vous "insérez" des effets tels que Rotary, Distortion, EQ...), il vous suffit de régler Pan à Off (voir plus haut "Pan (panoramique)"):

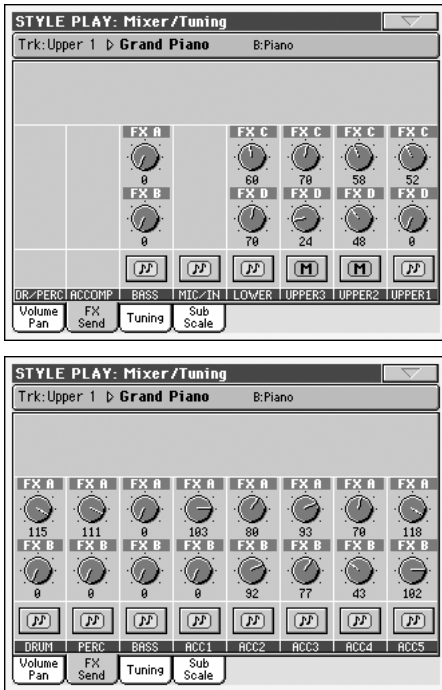


En mode Style Play, il y a quatre processeurs Internal FX (deux pour les pistes clavier et Pad, deux pour les pistes de Style). Vous pouvez leur affecter tous types d'effets. Néanmoins nous les avons prédisposés de la manière suivante pour la plupart des Styles, des STS et des Performances dont est doté le Pa1X :



- FX A      Processeur de réverbération pour les pistes de Style.
- FX B      Processeur FX de modulation pour les pistes de Style.
- FX C      Processeur de réverbération pour les pistes clavier.
- FX D      Processeur FX de modulation pour les pistes clavier.

Appuyez sur le bouton TRK. SEL. pour afficher alternativement les pistes clavier et les pistes de Style.



**Send level (A...D)**      ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

0...127      Niveau du signal (direct) de la piste adressé au processeur d'effets.

**Icône de Play/Mute**      ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Piste activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.

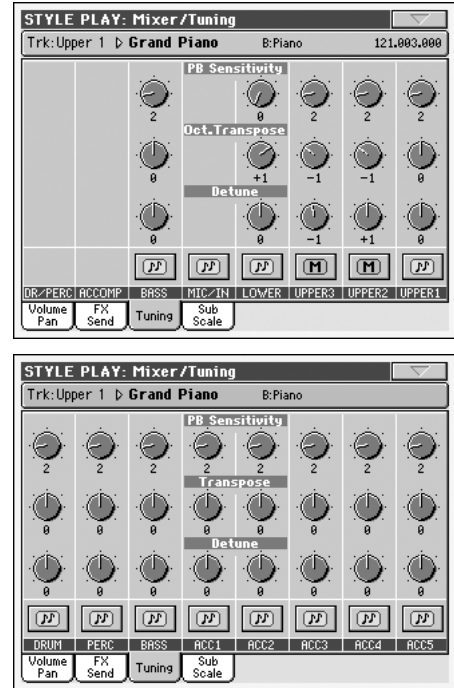


Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: Tuning

Dans cette page, vous réglez le désaccordage d'octave et fin de chaque piste. En outre, vous pouvez programmer la plage de Pitch Bend de chaque piste.

Appuyez sur le bouton TRK. SEL. pour afficher alternativement les pistes clavier et les pistes de Style.



**PB Sensitivity**      ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Ces paramètres visualisent la plage de Pitch Bend de chaque piste, par pas de demi-tons.

1...12      Plage maximum de Pitch Bend positif ou négatif (par pas demi-tons). 12 = ±1 octave.

0      Aucun Pitch Bend disponible.

**Octave Transpose**      ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Ce paramètre indique la valeur de désaccordage de l'octave.

-3      Octave inférieure.

0      Accordage standard.

+3      Octave supérieure.

**Detune**      ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Ce paramètre indique la valeur de désaccordage fin.

-64      Hauteur la plus basse.

00      Accordage standard.

+63      Hauteur la plus aiguë.

**Icône de Play/Mute**      ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Piste activée/coupée.



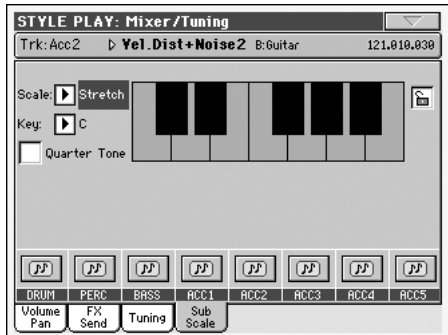
Etat Play. La piste est reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: Sub Scale

Dans cette page, vous programmez une gamme alternative pour les pistes sélectionnées à l'aide du paramètre "Scale Mode" (voir page 103). Les pistes restantes (s'il y en a) utilisent la Gamme prédisposée en mode Global (voir "Main Scale" à la page 248).



**Note :** On peut affecter une gamme différente à chaque Performance ou STS.

**Note :** Vous pouvez adresser la sélection de Quarter Tone via MIDI (par ex., via un séquenceur ou un contrôleur externe). De même, les réglages de sélection de la fonction Quarter Tone peuvent être adressés par le Pa1X à un magnétophone externe MIDI sous forme de données de System Exclusive.

### Scale (gamme)

►PERF ►STS

Gamme sélectionnée. Voir la liste des gammes disponibles dans "Gammes (Scales)" à la page 397. Si vous sélectionnez la gamme User (c'est à dire celle que vous avez programmée), le diagramme du clavier affiché sur la droite s'active (voir plus bas le paragraphe "Comment désaccorder finement chaque note de la gamme User").

### Key (clé)

►PERF ►STS

Paramètre nécessaire pour certaines gammes (Scales) lorsque vous devez sélectionner une clé préférée (voir "Scale (gamme)" à la page 94).

### Quarter Tone (Quart de Ton)

Cochez le paramètre Quarter Tone pour activer le diagramme du clavier. Touchez les notes à l'écran que vous voulez diminuer d'un quart de ton. Un gros point est affiché sur la note du diagramme. Touchez de nouveau la note pour faire disparaître le point.

Ce contrôle est momentané et il n'est donc pas sauvegardé dans la mémoire afin de procéder rapidement à la variation de la gamme pendant le jeu. La fonction Quarter Tone peut également être affectée à la pédale au pied, à un interrupteur EC5 ou à un Assignable Switch.

Voir les informations détaillées de cette fonction dans "Comment utiliser la fonction Quart de Ton avec une pédale au pied, un interrupteur EC5 ou un Assignable Switch".

### Keyboard diagram (diagramme du clavier)

►PERF ►STS

Lorsque la case Quarter Tone est cochée ou si une Gamme Utilisateur (User Scale) est sélectionnée, ce diagramme vous permet de varier la hauteur de chaque note.

### Icône de verrouillage de la gamme

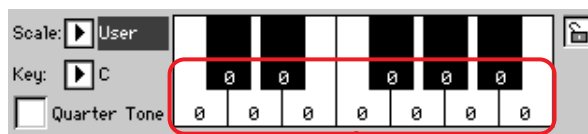
►GBL

Si verrouillés, les paramètres Scale restent inchangés lors de la sélection d'une Performance ou d'un STS différents.

Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 275).

## Comment désaccorder finement chaque note de la gamme User

Lorsque la gamme User est sélectionnée, le diagramme du clavier s'active. Vous pouvez donc modifier l'accordage de chaque note par pas de cents de demi-ton (dans une plage de  $\pm 99$  cents, par rapport à l'accordage standard ou Equal). C'est ainsi que vous pouvez créer une gamme personnelle et la sauvegarder dans une Performance ou un STS.



Valuers de désaccordage fin

Après avoir sélectionné la gamme User, touchez une note du diagramme du clavier à l'écran et utilisez les contrôles TEMPO/VALUE pour régler l'accordage de la note sélectionnée par pas de cents.

## Comment utiliser la fonction Quart de Ton avec une pédale au pied, un interrupteur EC5 ou un Assignable Switch

La fonction Quarter Tone vous permet de programmer une gamme personnelle en temps réel pour jouer, par exemple, les changements rapides de gamme typiques de la musique Arabe. Les modifications ne sont pas sauvegardées ; par conséquent, la gamme est rapidement remplacée lors de la sélection d'une Performance ou d'un STS différents ou en appuyant de nouveau sur la pédale Quarter Tone.

**Note :** Vous pouvez créer une gamme personnelle, à affecter à une Performance ou un STS, simplement en sélectionnant ou en modifiant une gamme User et sauvegarder les modifications dans une Performance ou un STS. Voir plus haut le paragraphe "Scale (gamme)".

Vous pouvez affecter la fonction "Quarter Tone" à une pédale au pied, à un interrupteur Korg EC5 ou à un Assignable Switch.

1. Programmer un interrupteur au pied, l'une des pédales du EC5 ou un Assignable Switch à fonctionner en tant qu'interrupteur Quarter Tone.

Affichez le mode Global et visualisez "Page Controllers: Pedal/Switch". Dans cette page, vous trouvez les paramètres "Pedal/Footswitch" et "EC5-A...E" auxquels affecter la fonction Quarter Tone.

Toujours en mode Global, sélectionnez dans le menu de la page la commande Write Global-Global Setup pour sauvegarder ces réglages dans le Global (voir "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 275).

2. Diminuer la hauteur de certaines notes.

Gardez enfoncée la pédale à laquelle vous avez affecté la fonction Quarter Tone. Le clavier n'émet aucun son. Jouez les notes que vous désirez décaler d'un quart de ton. Relâchez la pédale.

3. Jouer la nouvelle gamme.

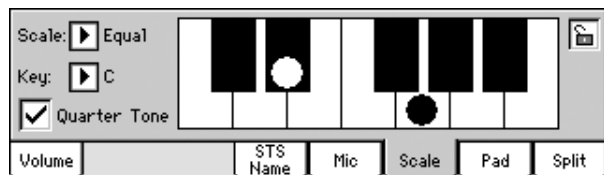
Les notes précédemment réglées au poste 2 jouent maintenant décalées d'un quart de ton.

4. Pour rétablir la gamme originale.

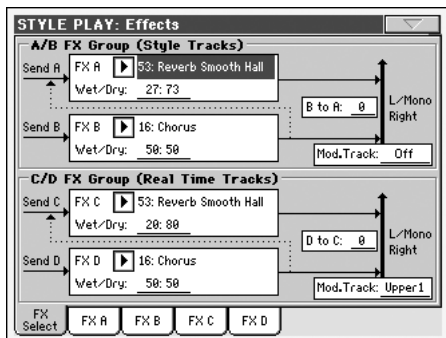
Appuyez et relâchez de nouveau la pédale à laquelle vous avez affecté la fonction Quarter Tone sans jouer une note. Toutes les hauteurs sont rétablies à leurs valeurs originales et c'est la gamme sélectionnée par la Performance ou le STS qui est rappelée.

## Effects: FX Select

Dans cette page, vous sélectionnez les effets A/B (Style) et les



effets C/D (pistes clavier et Pads).



### FX A...D

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Effets affectés aux correspondants processeurs d'effets. Généralement, A et C sont des effets de réverbération, tandis que B et D sont des effets modulants (chorus, flanger, delay...). Voir la liste des effets disponibles dans "Effets" à la page 346.

Vous pouvez sauvegarder les effets de A à D dans une Performance, les effets A/B (pistes de Style) dans une Style Performance et les effets C/D (pistes clavier et Pad) dans un STS.

### Wet/Dry

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Balance entre le signal d'effet (Wet) et le signal direct (non soumis aux effets : Dry).

Dry Uniquement signal direct.

Wet Uniquement signal d'effet.

nn:nn Pourcentage de signal Wet/Dry.

### B to A, D to C

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Quantité d'effet B renvoyé à l'entrée de l'effet A ou de l'effet D renvoyé à l'entrée de l'effet C.

### Mod.Track (Modulating Track)

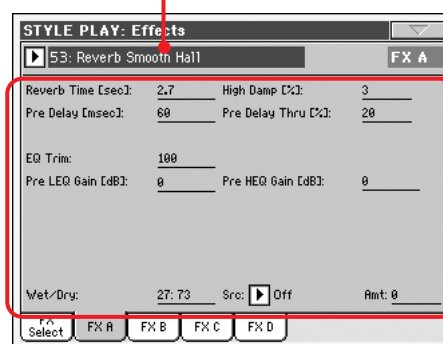
►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Piste source pour les messages modulants MIDI. Vous pouvez moduler un paramètre d'effet par le biais d'un message MIDI généré par un contrôleur physique.

## Effects: FX A...D

Ces pages affichent les paramètres de modification pour les quatre processeurs d'effets. Par exemple, ci-dessous, la page FX A avec l'effet Reverb Smooth Hall affecté.

Effet sélectionné



Paramètres FX

### Effet sélectionné

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Sélectionnez l'un des effets disponibles dans ce menu à sous-menu. Les paramètres répliquent "FX A...D" disponibles dans la page "Effects: FX Select" (voir plus haut).

*Note : Les effets peuvent être différents pour chacune des quatre pages d'édition.*

### Paramètres FX

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Les paramètres peuvent être différents, en fonction de l'effet sélectionné. Voir la liste des paramètres disponibles pour chaque type d'effet dans "Effets" à la page 346.

### Wet/Dry

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

Balance entre le signal de l'effet (Wet) et le signal non traité (Dry). C'est le même paramètre de ceux "Wet/Dry" détaillés dans la page "Effects: FX Select" (voir plus haut).

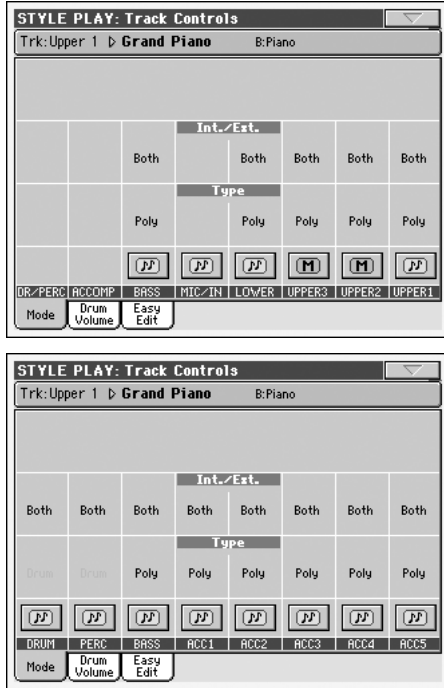
### Src (Source)

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

Source de la Modulation. Pour sélectionner la piste qui génère ce message, voir les paramètres "Mod.Track (Modulating Track)" détaillés dans la page "Effects: FX Select" page (voir plus haut). Voir la liste des sources de modulation dans le chapitre "Effets".

## Track Controls: Mode

Dans cette page, vous connectez chaque piste au générateur de sons interne et aux dispositifs MIDI externes. Cette fonction est très pratique car elle permet à une piste de Style de piloter un expander externe ou de jouer un piano numérique par le biais de l'une des pistes clavier du Pa1X. Dans cette page, vous réglez aussi le mode polyphonique de chaque piste.



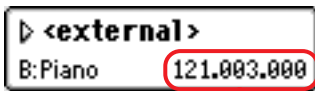
### Int./Ext. (Internal/External) ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

**Internal** La piste joue les sons générés par le dispositif de sons interne. Elle ne reproduit pas un instrument externe connecté à la borne MIDI OUT.

**External** La piste reproduit un instrument externe connecté à la borne MIDI OUT. Le dispositif connecté doit recevoir sur le canal MIDI affecté à cette piste du Pa1X (voir "Page MIDI: MIDI Out Channels" à la page 255).

Une piste ainsi réglée ne reproduit pas les sons internes, ceux qui sauvegardent la polyphonie.

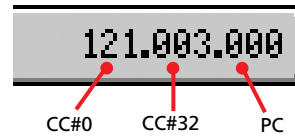
L'indication <external> est affichée dans la case des pistes de la page principale à la place du nom du Son affecté :



Case Control Change/Program Change

Si le paramètre "Show Program Change name" est coché (voir page 251), une série des données de Control Change et Program Change transmises est affichée à côté de l'indication <external>. Ceci vous signale qu'elle est la piste transmise au MIDI OUT. Dans l'exemple suivant, CC#0 correspond au Control Change 0 (Bank Select MSB),

CC#32 correspond au Control Change 32 (Bank Select LSB), PC correspond à Program Change:



Lorsque vous touchez la case Son, le clavier numérique est affiché à la place de la fenêtre Sound Select. Vous pouvez accéder à la série de données de Control Change/Program Change représentée plus haut, separating the three parts with a dot (.). Si vous n'entrez que l'un des trois numéros, c'est un message de Program Change qui est adressé.

**Both**

La piste reproduit tant les sons internes que ceux d'un instrument connecté à la borne MIDI OUT.

**Type**

▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

**Drum**

Piste Drum/Percussion. Programme une piste en mode Drum si vous désirez régler séparément le volume et affectez une sortie séparée pour chacune des classes d'instrument de percussion du Drum Kit Sound affecté. (Voir "Track Controls: Drum Volume" à la page 97 et "Page Audio Output: Sty/Kbd" à la page 256).

*Note :* Les pistes réglées en mode Drum ou Percussion, si vous êtes en mode Style Record (voir "Track Type (type de piste)" à la page 129), ne peuvent pas être modifiées dans cet environnement. Cette option est affichée en gris clair (non éditable) D'autres pistes du Style ne peuvent pas être réglées en mode Drum dans cet environnement.

**Poly**

Ce type de pistes est polyphonique, c'est à dire que vous pouvez jouer, par exemple, plus d'une note simultanément.

**Mono**

Ce type de pistes est monophonique, c'est à dire que chaque nouvelle note interrompt la précédente.

**Mono Right**

C'est une piste Mono mais dont la priorité est affectée à la note la plus aiguë jouée.

### Icône de Play/Mute ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Etat de la piste : activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.



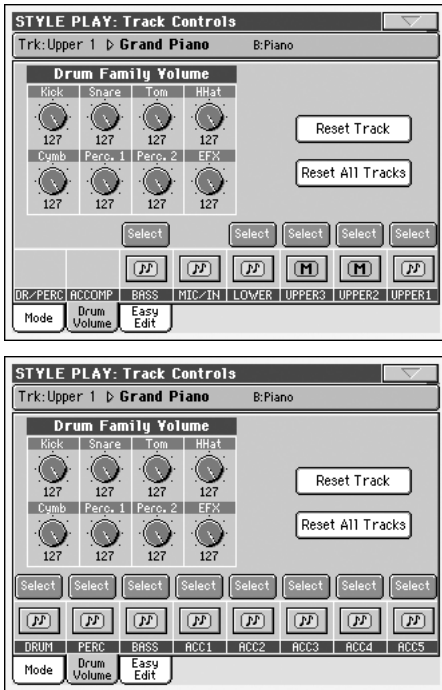
Etat Mute. La piste est coupée.

## Track Controls: Drum Volume

Dans cette page, vous réglez le volume de chacune des *classes* d'instruments Drum et Percussion pour la piste sélectionnée. Voir la liste détaillée des classes plus bas.

Ces paramètres sont accessibles uniquement à partir des pistes réglées en mode Drum (voir plus haut). Utilisez-les avec les pistes auxquelles un Drum Kit est affecté, sinon vous n'entendrez aucun changement.

**Note :** Toutes les valeurs se réfèrent à la valeur des Sons originaux.



### Classes Drum

Kick	Volume de Kick drums.
Snare	Volume de Snare drums.
Tom	Volume de Toms.
HiHat	Volume de Hi-Hat.
Cymbal	Volume de Ride, Crash et cymbales diverses.
Perc.1	Règle le volume des percussions de hauteur grave.
Perc.2	Règle le volume des percussions de hauteur aiguë.
EFX	Volume des effets spéciaux.

### Select (sélectionner)

Utilisez ces boutons pour sélectionner la piste à modifier.

### Reset Track (rétablir la piste)

Appuyez sur ce bouton pour annuler, dans la piste sélectionnée, toutes les modifications de volumes des instruments de percussion.

### Reset All Tracks (rétablir toutes les pistes)

Appuyez sur ce bouton pour annuler, dans toutes les pistes, toutes les modifications de volumes des instruments de percussion.

### Icône de Play/Mute

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

Etat de la piste : activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

## Comment régler le volume d'une seule classe de Drum

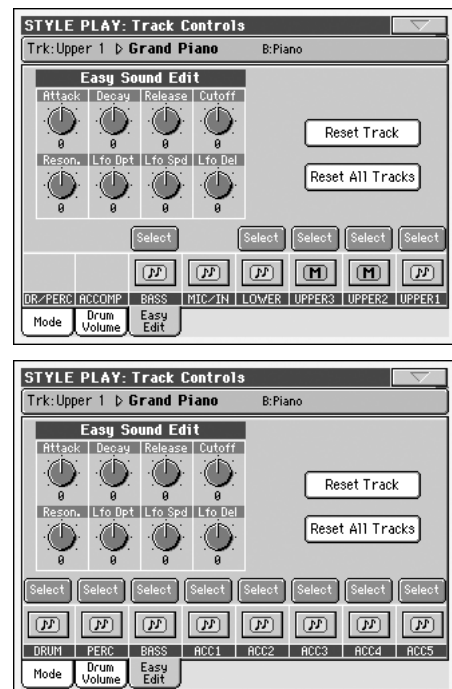
Cet exemple illustre comment utiliser la fonction Drum Volume.

1. Dans cette page, appuyez sur TRK. SEL. pour afficher les pistes de Style séparément.
  2. Appuyez sur Select, à l'écran, au-dessus de la piste Drum.
  3. Appuyez sur START/STOP pour lancer le Style.
  4. Pendant la reproduction du Style, sélectionnez le bouton Cymb. et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour couper complètement le volume.
- Regardez : toutes les valeurs sont disparues !
5. Appuyez sur le bouton Reset Track à l'écran pour rétablir le volume original du bouton Cymb.

## Track Controls: Easy Edit

Dans cette page, vous modifiez les paramètres principaux des Sons affectés à chaque piste.

**Note :** Toutes les valeurs se réfèrent à la valeur du Son original.



### Paramètres

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup> ►STS

**Attack** Délai d'attaque. Spécifie le volume du son qui part de zéro (c'est à dire quand vous appuyez sur la touche) jusqu'à son niveau maximum.

- Decay      Délai de chute. Spécifie la vitesse entre le niveau final de l'Attack et le commencement du Sustain (maintien).
- Release    Délai de relâchement. Spécifie le temps requis pour la transition du volume de la phase de maintien au niveau zéro. La fonction Release est activée en relâchant une touche.
- Cutoff     Filtre de coupure. Règle le brillant du son.
- Resonance   Utilisez le Filtre de Résonance pour régler l'amplitude de la plage de fréquence affectée au Filtre.
- LFO Depth   Intensité du Vibrato (LFO).
- LFO Speed   Vitesse du Vibrato (LFO).
- LFO Delay   Spécifie le délai qui doit s'écouler avant que le Vibrato (LFO) ne commence, ensuite le son démarre.

### Select (sélectionner)

Utilisez ces boutons pour sélectionner la piste à modifier.

### Reset Track (rétablir la piste)


Appuyez sur ce bouton pour annuler, dans la piste sélectionnée, toutes les modifications des paramètres du Son.

### Reset All Tracks (rétablir toutes les pistes)

Appuyez sur ce bouton pour annuler, dans toutes les pistes, toutes les modifications des paramètres du Son.

### Icône de Play/Mute ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> ▶STS

Etat de la piste : activée/coupée.

      Etat Play. La piste est reproduite.

      Etat Mute. La piste est coupée.

## Comment régler les paramètres sonores d'un seul Son

Cet exemple illustre comment utiliser la fonction Easy Sound Edit.

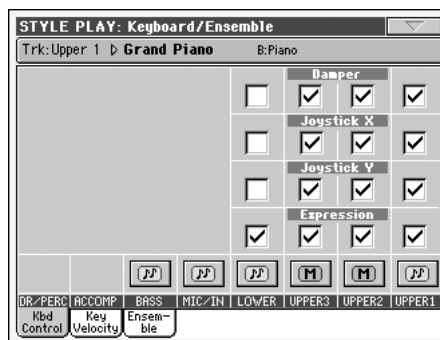
1. Si nécessaire, appuyez sur TRK. SEL. dans cette page pour afficher les pistes clavier.
2. Appuyez sur Select, à l'écran, au-dessus de la piste Upper 1.
3. Jouez sur le clavier pour reproduire le Son, sélectionnez le bouton Cutoff et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour couper complètement sa valeur.

Remarquez comment le filtre coupe progressivement les hautes fréquences : le son devient plus grave et mélodieux.

4. Appuyez sur Reset Track à l'écran pour rétablir la valeur originale de Cutoff.

## Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

Dans cette page, vous activez/désactivez les pédales Damper et Expression, ainsi que la manette sur chaque piste clavier.



### Damper ▶PERF ▶STS

On      Lorsque vous appuyez sur la pédale Damper et que vous relâchez les touches, le son des pistes est soutenu.

Off     La pédale Damper est désactivée sur toutes les pistes ainsi réglées.

### Joystick X (manette) ▶PERF ▶STS

Active/désactive le mouvement gauche/droit de la Manette (Pitch Bend et parfois certains paramètres de contrôle du Son ; voir les réglages de Pitch Bend dans "Mixer/Tuning: Tuning" à la page 93).

### Joystick Y ▶PERF ▶STS

Active/désactive le mouvement en avant/en arrière de la Manette (Y+ : Modulation et parfois certains paramètres de contrôle du Son ; Y- : Contrôles divers ou Manette désactivée).

### Expression ▶PERF ▶STS

Ces paramètres permettent d'activer/couper (on/off) le contrôle de l'Expression sur chaque piste clavier. Le contrôle de l'Expression est un contrôle relatif du niveau qui est toujours soustrait de la valeur du Volume de la piste.

Par exemple, imaginez d'avoir un timbre de Piano affecté à la piste Upper 1 et un timbre de Strings affecté à Upper 2. Si vous réglez à On l'Expression de Upper 2 et à Off celle de Upper 1, vous pouvez utiliser une pédale uniquement pour contrôler le volume du timbre Strings, tandis que celui de Piano reste inchangé.

Pour programmer une pédale ou "Assignable Slider" à fonctionner en tant que contrôle de l'Expression, voir "Page Controllers: Pedal/Switch" à la page 251. Cette fonction peut être affectée uniquement à une pédale du type volume et non pas à un interrupteur au pied. Affectez l'option "KB Expression" ou "Assignable Slider" à la pédale et ensuite appuyez sur Write Global-Global Setup dans le menu de la page pour sauvegarder le réglage dans Global.

### Icône de Play/Mute ▶PERF ▶STS

Etat de la piste : activée/coupée.

      Etat Play. La piste est reproduite.

      Etat Mute. La piste est coupée.

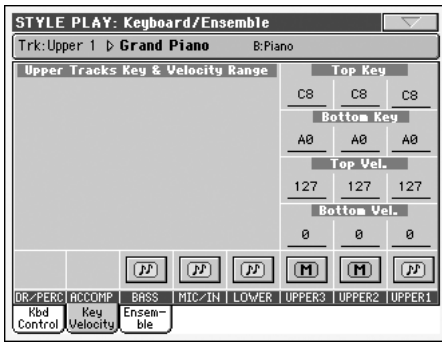
## Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

Dans cette page, vous réglez la plage de clé et de dynamique sur chaque piste clavier.

La plage de clé est très pratique pour créer des groupes de pistes clavier qui jouent sur des zones différentes du clavier. Par exemple, les cuivres et les bois jouent au centre de la plage du clavier, tandis que dans la plage des aiguës, uniquement les bois jouent.

La plage de dynamique est très pratique pour créer un son composé de trois différents niveaux de dynamique, en affectant une plage de dynamique différente à chaque piste Upper.

Vous pouvez, par exemple, affecter le Program El. Piano1 à la piste Upper 1 et le Program El. Piano 2 à la piste Upper 2. Ensuite, réglez Upper 1 à [Bottom=0, Top=80] et Upper 2 à [Bottom=81, Top=127]. La piste Upper 1 (El.Piano 1) jouera avec un toucher léger, tandis que la piste Upper 2 (El.Piano 2) jouera avec un toucher plus lourd.



### Paramètres Top/Bottom ▶PERF ▶STS

Cette paire de paramètres règle le Top (maximum) et le Bottom (minimum) de la plage de la clé de la piste.

C-1...G9 Clé sélectionnée.

### Paramètres Top/Bottom ▶PERF ▶STS

Cette paire de paramètres règle le Top (maximum) et le Bottom (minimum) de la plage de dynamique de la piste.

0 Valeur de vitesse la plus basse.

127 Valeur de vitesse la plus haute.

### Icône de Play/Mute ▶PERF ▶STS

Etat de la piste : activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.

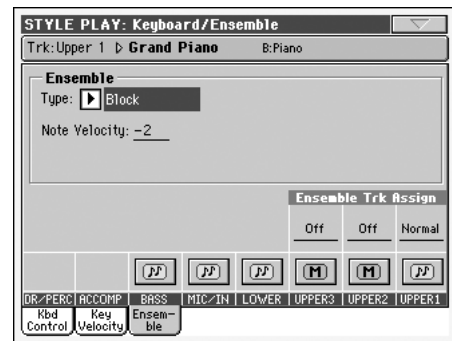


Etat Mute. La piste est coupée.

## Keyboard/Ensemble: Ensemble

Dans cette page, vous programmez la fonction Ensemble. Cette fonction harmonise la mélodie jouée à la main droite (en temps réel) avec les accords reconnus joués à la main gauche.

*Note* : La fonction Ensemble fonctionne uniquement en mode Style Play - option Split Keyboard Mode.



### Ensemble ▶PERF ▶STS

Type d'harmonisation.

- Duet Ajoute une note à la mélodie.
- Close Harmonise la mélodie à un accord ayant des notes en position "étroite".
- Open 1 Harmonise la mélodie à un accord ayant des notes en position "éloignée".
- Open 2 Comme le précédent, mais avec un algorithme différent.
- Block Harmonisation en bloc – typique de la musique jazz.
- Power Ensemble

Ajoute la quinte et l'octave à la mélodie, harmonisation typique du hard rock.

Fourths LO Ajoute une quarte parfaite et une septième mineure en dessous de la mélodie, typique du jazz.

Fourths UP Comme le précédent, mais les notes sont ajoutées au-dessus de la mélodie.

Fifths Ajoute une série de quintes en dessous de la note originale.

Octave Ajoute une ou plusieurs octaves à la mélodie.

Dual Cette option ajoute à la ligne de la mélodie une deuxième note, à un intervalle fixe, réglée via le paramètre "Note". Lorsque vous sélectionnez cette option, une valeur de transposition est affichée (-24...+24 demi-tons par rapport à la note originale).

Brass Harmonisation typique de section de cuivres.

Reed Harmonisation typique de section d'instruments à vent.

Trill Lorsque vous jouez deux notes sur le clavier, cette option "pince" les notes de la mélodie. Si vous jouez trois notes ou plus, uniquement les deux dernières sont "pincées". Vous pouvez régler la

vitesse de “pincement” par le biais du paramètre Tempo (voir plus bas).

**Repeat** Les notes jouées sont répétées en synchro avec le paramètre Tempo (voir plus bas). Si vous jouez un accord, uniquement la dernière note est répétée.

**Echo** Comme l’option Repeat, mais avec les notes répétées qui se dissolvent en fonction du délai prédéfini dans le paramètre Feedback (voir plus bas).

**Note Velocity (vitesse de la note)** ▶PERF ▶STS

Ce paramètre règle la différence de vitesse entre la mélodie jouée à la main droite et les notes d’harmonisation ajoutées.

-10...0 Valeur soustraite de la vitesse.

**Tempo** ▶PERF ▶STS

*Note :* Ce paramètre est affiché uniquement quand l’une des options Trill, Repeat ou Echo est sélectionnée.

Valeur de note pour les options Trill, Repeat ou Echo Ensemble en synchro avec le Tempo du Métronome.

**Feedback (répétition)** ▶PERF ▶STS

*Note :* Ce paramètre est affiché uniquement quand l’option Echo est sélectionnée.

Ce paramètre règle le nombre de fois que la note originale ou l’accord original est répété dans l’option Echo.

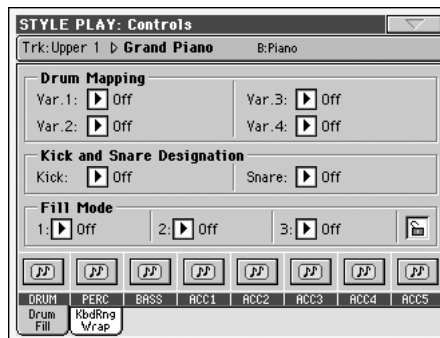
**Ensemble Track Assign** ▶PERF ▶STS

Utilisez ces paramètres pour régler séparément les pistes Upper dans la fonction Ensemble.

- Off Harmonisation coupée sur cette piste.
- Normal Cette piste est incluse dans l’harmonisation.
- Mute Cette piste reproduit uniquement les notes Ensemble et aucune note originale.

## Style Controls: Drum/Fill

Dans cette page, vous réglez plusieurs paramètres généraux du Style.



**Drum Mapping (Var.1...Var.4)** ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup>

La fonction Drum Mapping permet de sélectionner une disposition alternative des instruments de percussion pour le Drum Kit sélectionné, sans devoir effectuer une programmation. Il suffit de sélectionner un Drum Map et certains instruments de la batterie seront remplacés par d’autres instruments.

Off Disposition standard.

Drum Mapping 1...7

Numéro de Drum Map. La disposition 1 correspond à un “son doux”, tandis que la disposition 7 correspond à un “son lourd”.

**Kick and Snare Designation** ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup>

La fonction Kick Designation remplace le son original Kick (Bass Drum) par un différent Kick du même Drum Kit, tandis que la fonction Snare Designation remplace le son original Snare Drum par un différent Snare du même Drum Kit.

*Astuce :* Sélectionnez des “Designations” différentes pendant la reproduction du Style et observez comment cela affecte le Style. Si le résultat vous plaît, sauvegardez votre réglage dans une Performance ou dans une Style Performance.

Off Correspond au Kick ou au Snare original.

Type 1...3 Kick ou Snare remplaçant celui original.

**Fill Mode (1...3)** ▶PERF ▶PERF<sup>Sty</sup> 🔒

Ces paramètres règlent la Variation qui sera automatiquement sélectionnée à la fin de chacun des trois Fills (1...3) disponibles.

Off La même Variation, jouant avant la sélection du Fill, sera de nouveau sélectionnée.

V1&V2 ... V3&V4

Les Variations définies seront sélectionnées alternativement. Par exemple, si l’option “V1&V2” est sélectionnée, la Variation 1 et la Variation 2 seront alternativement sélectionnées après la fin du Fill.

Var.Up/Var.Down

C’est la Variation ayant un numéro successif ou précédent qui sera sélectionnée en cycle. Après la Variation 4, la commande Up sélectionne la



Variation 1. Après la Variation 1, la commande Down sélectionne la Variation 4.

**Var.Inc/Var.Dec**

C'est la Variation ayant un numéro successif ou précédent qui sera sélectionnée. Lorsque la Variation 4 est atteinte, la commande Inc sélectionne de nouveau la Variation 4. Lorsque la Variation 1 est atteinte, la commande Dec sélectionne de nouveau la Variation 1.

**To Var.1...To Var.4**

"Fill to Variation" (->1, ->2, ->3, ->4) sélectionne automatiquement l'une des quatre Variations de Styles disponibles et la positionne à la fin du remplissage.

**Icône de verrouillage de Fill Mode**

►GBL Gbl

Ce verrouillage empêche la sélection d'une autre Performance ou d'un autre Style en mesure de modifier également le Fill Mode.

Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir page 275).

**Icône de Play/Mute**

►PERF ►STS

Etat de la piste : activée/coupée.



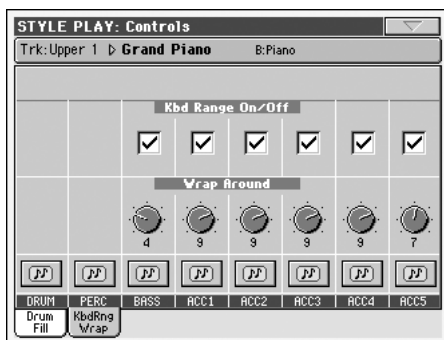
Etat Play. La piste est reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

## Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around

Dans cette page, vous réglez le point de Wrap Around et l'activation/désactivation de la Keyboard Range (limite d'extension) des pistes du Style.



**Keyboard Range On/Off**

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

Ce paramètre est un interrupteur on/off du paramètre Key Range mémorisé dans la piste de chaque Style Element.

**On**

La fonction Keyboard Range est activée – à condition d'avoir été programmée (voir dans "Style Element Track Controls: Keyboard Range" à la page 129 du mode Style Record). Lorsque la piste dépasse la limite supérieure ou inférieure pro-

grammée par ce paramètre, elle est décalée de manière à jouer dans la plage programmée.

**Off**

La fonction Keyboard Range est désactivée.

**Wrap Around**

►PERF ►PERF<sup>Sty</sup>

Le wrap-around est la limite supérieure d'extension des pistes d'accompagnement. Les modèles représentatifs (pattern) d'accompagnement sont décalés conformément à l'accord joué sur le clavier. Si l'accord est trop aigu, il se peut que les pistes d'accompagnement jouent dans un registre trop aigu et donc tout à fait irréal. Néanmoins, si elles atteignent le point de wrap-around, elles sont automatiquement décalées une octave plus bas.

Vous pouvez programmer le wrap-around, pour chaque piste, par intervalles de demi-tons, jusqu'à un maximum de 12 demi-tons, relativement à la note clé de l'accord. Cette valeur représente l'intervalle entre la clé spécifiée par le Style Element et le point de wrap-around.

On conseille de programmer plusieurs points de Wrap Around pour chaque piste ; ainsi, les pistes seront décalées tour à tour d'une octave et non pas simultanément.

1...12 Décalage maximum (par pas de demi-tons) de la fonction par rapport à la clé originale du modèle du Style.

**Icône de Play/Mute**

►PERF ►STS

Etat de la piste : activée/coupée.



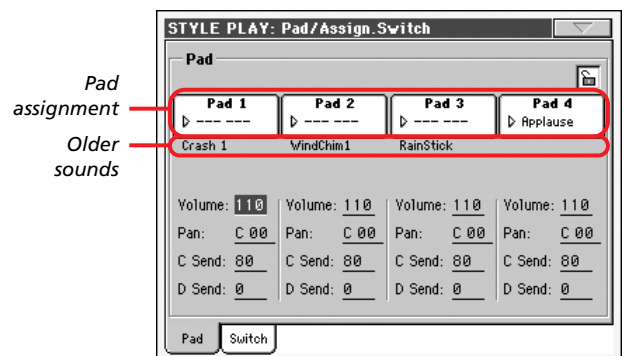
Etat Play. La piste est reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

## Pad/Switch: Pad

Dans cette page, vous sélectionnez une fonction différente pour chacun des quatre boutons PAD.



*Note : Vous pouvez également affecter des Sons différents par le biais de l'afficheur Pad dans la page principale.*

**Pad assignment**

►PERF ►STS ►STS<sup>SB</sup>

Nom du Hit ou de la Sequence affecté à chaque Pad. Appuyez sur cette case pour afficher la fenêtre Pad Select (voir "Fenêtre Pad Select" à la page 81).

**Older sounds**▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

Afin de garantir la compatibilité avec des données générées précédemment à la version 2.0 du système d'exploitation, le nom des sons déjà existants affectés aux Pads est affiché dans chaque case Pad Assignment. Dès que vous sélectionnez un nouveau Hit ou une nouvelle Sequence, le nom du son existant disparaît.

**Volume**

▶PERF ▶STS

Volume de chacune des quatre pistes Pad.

**Pan**

▶PERF ▶STS

Pan de chacune des quatre pistes Pad.

-64...-1 Canal stéréo de gauche.

0 Au centre.

+1...+63 Canal stéréo de droite.

**C Send**

▶PERF ▶STS

Niveau d'envoi au processeur C de Internal FX (généralement une réverbération) de chacune des quatre pistes Pad.

**D Send**

▶PERF ▶STS

Niveau d'envoi au processeur D de Internal FX (généralement un effet modulant) de chacune des quatre pistes Pad.

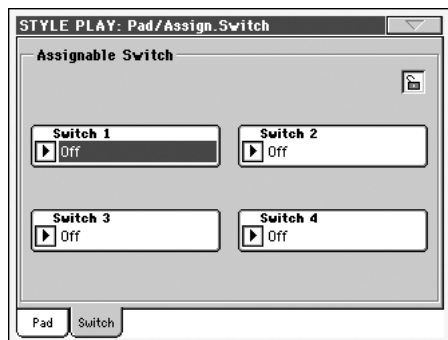
 **Icône de verrouillage de Pad**▶GBL<sup>Gbl</sup>

Ce verrouillage empêche la sélection d'une Performance ou d'un STS différents en mesure de modifier les Sons ou Sequences affectés aux Pads.

Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 275).

## Pad/Switch: Assignable Switch

Dans cette page, vous sélectionnez une fonction différente pour chacun des quatre boutons ASSIGN. SWITCH.

**Switch 1...4**

▶PERF ▶STS

Chacun des quatre boutons ASSIGN. SWITCH. Utilisez ces menus à sous-menu pour affecter une fonction à chaque bouton. Voir dans "Liste des fonctions des Interrupteurs Assignables" à la page 395.

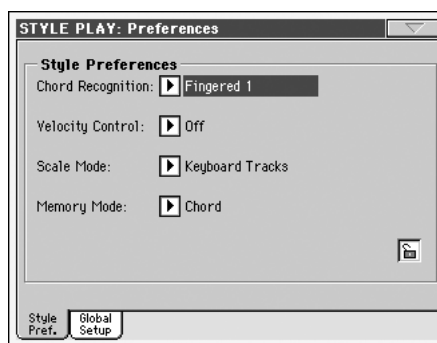
**Icône de verrouillage de Assignable Switch**▶GBL<sup>Gbl</sup>

Ce verrouillage empêche la sélection d'une Performance ou d'un STS différents en mesure de modifier les fonctions affectées aux boutons ASSIGN. SWITCH.

Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 275).

## Preferences: Style Preferences

Dans cette page, vous réglez plusieurs paramètres généraux nécessaires en mode Style Play. Les réglages peuvent être sauvegardés dans une Performance ou dans un STS.

**Chord Recognition Mode**

▶PERF ▶STS

Ce paramètre règle le mode de reconnaissance des accords du dispositif d'accompagnement automatique. Attention : en mode Full ou Upper Chord Scanning, vous devez jouer au moins trois notes pour que l'accord soit reconnu.

*Note : Ce paramètre réplique celui de la page principale (voir "Afficheur Split" à la page 90).*

**Fingered 1** Jouez une ou plusieurs notes, en fonction du mode Chord Scanning sélectionné. Un accord Majeur est reconnu même si vous ne jouez qu'une seule note.

**Fingered 2** Vous devez jouer au moins trois notes ou plus pour que l'accord soit reconnu. Si vous n'en jouez qu'une, c'est une union qui joue. Si vous jouez une quinte suspendue, c'est accord suspendu qui joue. L'accord entier n'est reconnu que si vous jouez au moins trois notes.

**Fingered 3** Vous devez jouer au moins trois notes ou plus pour que l'accord soit reconnu.

**One Finger** Vous pouvez également composer un accord en utilisant une technique de jeu d'accords simplifiée :

- Si vous ne jouez qu'une note, c'est un accord majeur qui est reconnu.

- Jouez la note fondamentale et une touche blanche à gauche pour jouer une septième. Ex. : Do3 + Si2 = Do7.

- Jouez la note fondamentale et une touche noire à gauche pour jouer un accord mineur. Ex. : Do3 + Sib2 = Do mineur.

- Jouez la note fondamentale et une touche blanche et une touche noire à gauche pour un accord mineur de septième. Ex.: Do3 + Si2 + Sib2 = Do min 7.

### Velocity Control

▶PERF ▶STS

Réglez ce paramètre pour introduire l'une des fonction suivantes simplement en jouant plus fort sur les touches à la main gauche. Lorsque vous jouez avec une vélocité supérieure à la valeur définie pour le paramètre "Velocity Control Value" (voir page 104), la fonction sélectionnée est activée.

- Cette fonction est activée uniquement si les modes SPLIT Keyboard ou Chord Scanning sont sélectionnés.
- Cette fonction est désactivée si les modes FULL Chord Scanning ou SPLIT Keyboard Mode, avec le mode UPPER Chord Scanning, sont sélectionnés.

Off La fonction est désactivée.

Break, Fill In 1, Fill In 2

Si la vitesse appliquée en jouant la piste Lower est supérieure à celle programmée, la fonction sélectionnée démarre automatiquement.

Start/Stop Vous pouvez lancer et arrêter le Style en appliquant un toucher lourd en jouant sur le clavier.

Bass Inversion

Lorsque la valeur de dynamique de votre jeu est majeure de la valeur du réglage, la fonction Bass Inversion est activée.

Memory

Lorsque la valeur de dynamique de votre jeu est majeure de la valeur du réglage, la fonction Memory est activée.

### Scale Mode

▶PERF ▶STS

Ce paramètre détermine quelles pistes seront utilisées par la gamme alternative sélectionnée (voir "Scale (gamme)" à la page 94).

Pistes clavier

La gamme affecte uniquement les pistes clavier.

Pistes Upper

La gamme affecte uniquement les pistes clavier Upper 1-3.

Toutes les pistes La gamme affecte toutes les pistes (clavier, Style, Pads).

### Memory Mode

▶PERF ▶STS

Ce paramètre détermine le fonctionnement du bouton MEMORY.

Chord

Lorsque son témoin est allumé, le bouton MEMORY sauvegarde l'accord reconnu dans la mémoire. Lorsque son témoin est éteint, l'accord est rétabli lorsque vous relâchez les touches.

Chord + Lower

Lorsque leurs témoins sont allumés, le bouton MEMORY sauvegarde l'accord reconnu dans la mémoire et maintient la piste Lower tant qu'une nouvelle note ou un nouvel accord ne sont joués.

Lorsque leurs témoins sont éteints, l'accord est rétabli lorsque vous relâchez les touches et la piste Lower n'est pas maintenue.

Fixed Arr. + Lower

Lorsque leurs témoins sont allumés, le bouton MEMORY maintient la piste Lower tant qu'une nouvelle note ou un nouvel accord ne sont joués. Lorsque leurs témoins sont éteints, la piste Lower n'est pas maintenue lorsque vous relâchez les touches du clavier. L'accord est toujours sauvegardé dans la mémoire.

### icône de verrouillage

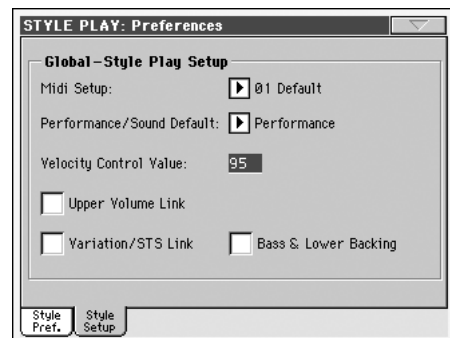
▶GBL<sup>Sty</sup>

Tous les paramètres de cette page peuvent être protégés envers la sélection d'une Performance ou d'un STS différents.

Ce verrouillage est perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, sauf si vous sauvegardez les réglages de Global dans la mémoire (voir "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 275).

## Preferences: Global Setup

Dans cette page, vous réglez plusieurs paramètres généraux nécessaires pour le mode Style Play.



**Note :** Ces réglages sont sauvegardés dans le secteur Style Play Setup du fichier Global (avec tous les autres paramètres identifiés par l'abréviation ▶GBL<sup>Sty</sup> dans le mode d'emploi). Après avoir modifié ces réglages, sélectionnez la commande Write Global-Song Play Setup dans le menu de la page pour les sauvegarder dans Global.

**Note :** Ces réglages sont mémorisés dans le répertoire Style Setup du fichier Global. Après toutes modifications de ces réglages, vous devez sélectionner Write Global-Style Setup dans le menu de la page pour les sauvegarder dans Global.

### Midi Setup

▶GBL<sup>Gbl</sup>

Les canaux MIDI du mode Style Play peuvent automatiquement être configurés en sélectionnant un MIDI Setup par le biais de ce paramètre. Voir les informations détaillées relativement à l'usage des MIDI Setups dans "MIDI" à la page 297.

**Note :** Pour sélectionner automatiquement un MIDI Setup lors de l'accès au mode Style Play, sélectionnez la commande Write Global-Style Setup dans le menu de la page.

Voir les informations détaillées des réglages de MIDI Setup dans "MIDI Setup" à la page 345.

**Note :** Après avoir sélectionné un MIDI Setup, vous pouvez afficher le mode Global et appliquer toutes les modifications effectuées à chaque canal. Pour sauvegarder ces modifications dans un MIDI Setup, pendant que vous êtes en mode Global, sélectionnez la commande Write Global-Midi Setup dans le menu de la page. Tous les MIDI Setups sont librement programmables.

**Astuce :** Pour rétablir les MIDI Setups originaux, chargez de nouveau les données d'usine (téléchargeables en contactant [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) ou [www.korgfr.net](http://www.korgfr.net)).

### Performance/Sound Default ▶ GBL

Les banques de Performances et de Sons sont disponibles sous les mêmes boutons du tableau de bord. Utilisez ce paramètre pour définir lequel des témoins de PERFORMANCE SELECT ou de SOUND SELECT doit être allumé lors de la mise sous tension de l'instrument.

### Velocity Control Value ▶ GBL<sup>Gbl</sup>

Utilisez ce paramètre pour introduire un Style Start/Stop ou sélectionner un Style Element simplement en jouant plus fort sur le clavier (voir plus haut "Velocity Control").

### Upper Volume Link ▶ GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre définit si le changement de volume de l'une des pistes Upper affecte proportionnellement toutes les autres pistes Upper.

- On Si vous modifiez le volume de l'une des pistes Upper, le volume des autres pistes Upper est proportionnellement modifié.
- Off Si vous modifiez le volume de l'une des pistes Upper, uniquement le volume de cette piste est modifié. Le volume des autres pistes Upper reste inchangé.

### Variation/STS Link ▶ GBL<sup>Sty</sup>

Ce paramètre permet à chaque Variation de rappeler son propre STS. Il fonctionne uniquement lorsque la fonction SINGLE TOUCH est activée.

- Off La sélection d'une Variation ne rappelle pas automatiquement un STS.
- On Si SINGLE TOUCH LED est activé, la sélection d'une Variation rappelle automatiquement le STS correspondant, par exemple : la Variation #1 rappelle le STS #1, la Variation #2 le STS #2 et ainsi de suite.  
Toutefois, si le témoin de SINGLE TOUCH est éteint (fonction désactivée), les STS ne sont pas automatiquement rappelés.

**Note :** Vous activez/désactivez rapidement ce paramètre à l'aide du raccourci SHIFT + SINGLE TOUCH.

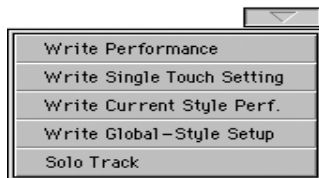
### Bass & Lower Backing ▶ GBL<sup>Gbl</sup>

Avec le Mode SPLIT Keyboard sélectionné et le Style à l'arrêt, cette fonction vous permet de jouer un accompagnement simple à la main gauche.

- On Avec le Style à l'arrêt, lorsque vous jouez des accords à la main gauche, le Son affecté à la piste Lower joue les notes de l'accord (même si la piste Lower est coupée) et un son de Bass joue la note fondamentale de l'accord. Lorsque vous lancez le Style, le clavier est rétabli à son fonctionnement normal.  
  
Lorsque la fonction Bass&Lower Backing est activée, l'icône de l'état de Play/Mute de la piste Lower est encadrée en jaune (voir "Etat de la Piste clavier" à la page 87).
- Off Avec le Style à l'arrêt et la piste Lower coupée, aucun son ne sera reproduit lorsque vous jouez à la main gauche. Si la piste Lower est activée, elle reproduit le son qui lui est affecté.

## Menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour la sélectionner. Pour quitter le menu, appuyez sur un point quelconque à l'écran, sans sélectionner une commande.



### Write Performance

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Performance dans laquelle vous sauvegardez la plupart des réglages courants du tableau de bord dans une Performance.

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Write Performance" à la page 105.

### Write Single Touch Setting

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Single Touch Setting (STS) dans laquelle vous sauvegardez les réglages de la piste clavier dans un Single Touch Settings (STS) du Style en cours de session.

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Write Single Touch Setting" à la page 106.

### Write Current Style Performance

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Current Style Performance dans laquelle vous sauvegardez les réglages de la piste de Style dans une Style Performance du Style en cours de session.

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Write Single Touch Setting" à la page 106.

### Write Global-Style Setup

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Style Setup dans laquelle vous sauvegardez globalement les réglages appartenant uniquement au mode Style Play. Ces réglages sont programmés dans la page "Preferences: Global Setup" (voir la page 103).

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Write Global-Style Play Setup" à la page 106.

### Solo Track

Sélectionnez la piste qui doit jouer en soliste et cochez ce paramètre. Uniquement la piste sélectionnée sera reproduite et le logo 'Solo' clignotera dans l'en-tête de la page.

Décochez ce paramètre pour quitter la fonction Solo.

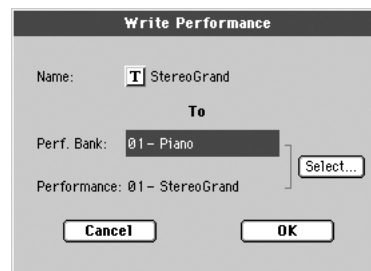
Les fonctions Solo peuvent jouer de manières légèrement différentes, en fonction de la piste sélectionnée:

- **Keyboard track:** La piste clavier sélectionnée est la seule reproduite lorsque vous jouez sur le clavier. Toutes les autres pistes clavier sont coupées. L'état des pistes de Style reste inchangé.

- **Style track:** La piste sélectionnée est la seule piste de Style reproduite. Toutes les autres pistes de Style sont coupées. L'état des pistes clavier reste inchangé.

## Boîte de dialogue Write Performance

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Write Performance pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegardez tous les réglages de piste, le numéro du Style sélectionné, les divers réglages du Style et le Voice Processor Preset sélectionné dans une Performance.



Les paramètres sauvegardés dans la Performance sont identifiés dans le mode d'emploi par le symbole **PERF**.

### Name (nom)

Nom de la Performance à sauvegarder. Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) situé à côté du nom pour afficher la fenêtre Text Edit.

### Perf Bank

Banque cible des Performances. Chaque banque correspond à l'un des boutons PERFORMANCE/SOUND. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner une banque différente.

### Performance

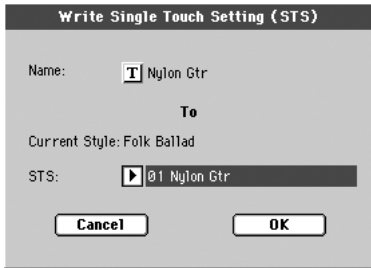
Emplacement cible de la Performance dans la banque sélectionnée. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner un emplacement différent.

### Select... bouton (sélectionner...bouton)

Appuyez sur ce bouton pour afficher la fenêtre Performance Select et sélectionner l'emplacement cible.

## Boîte de dialogue Write Single Touch Setting

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Write Single Touch Setting pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegardez les réglages de la piste clavier et le Voice Processor Preset sélectionné dans l'un des quatre Single Touch Settings (STS) appartenant au Style en cours de session.



Les paramètres sauvegardés dans le STS sont identifiés dans le mode d'emploi par le symbole ▶STS.

### Name (nom)

Nom du STS à sauvegarder. Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) situé à côté du nom pour afficher la fenêtre Text Edit.

### Current Style (Style en cours de session)

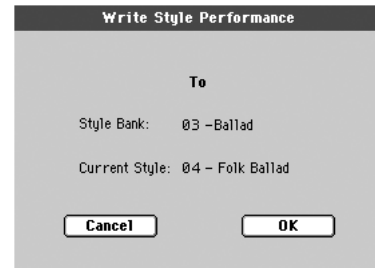
*Non éditable.* Les réglages sont sauvegardés dans l'un des quatre STS appartenant au Style en cours de session. Ce paramètre visualise le nom du Style "parent".

### STS

Emplacement cible du STS. Le nom du STS sauvegardé dans l'emplacement cible est affiché. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner un emplacement différent.

## Boîte de dialogue Write Style Performance

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Write Style Performance pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegardez les réglages de la piste du Style dans la Style Performance du Style en cours de session.



Les paramètres sauvegardés dans la Style Performance sont identifiés dans le mode d'emploi par le symbole ▶PERF<sup>Sty</sup>.

### Style Bank (banque du Style)

*Non éditable.* Banque de Styles à laquelle le Style en cours de session appartient. Chaque banque correspond à l'un des boutons STYLE.

### Current Style (Style en cours de session)

*Non éditable.* Nom du Style en cours de session.

## Boîte de dialogue Write Global-Style Play Setup

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Write Global-Style play Setup pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegardez les divers réglages de Style Preference (voir "Preferences: Global Setup" à la page 103) sauvegardés dans le fichier Global (voir "Boîte de dialogue Write Global-Style Play Setup" à la page 106).

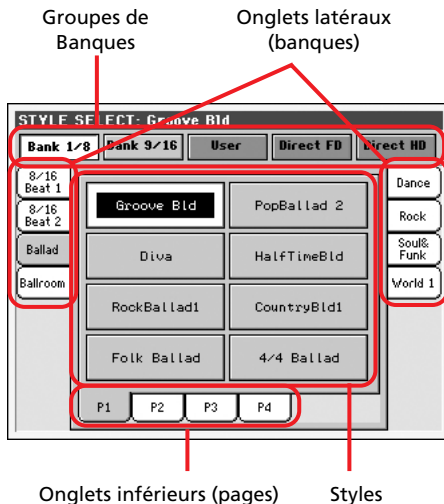


Les paramètres sauvegardés dans Global sont identifiés dans le mode d'emploi par le symbole ▶GBL.

## Fenêtre Style Select

Cette fenêtre est affichée lorsque vous appuyez sur la case Style de l'écran ou sur l'un des boutons STYLE du tableau de bord. Utilisez les boutons STYLE pour afficher directement la banque sélectionnée.

Appuyez sur EXIT pour quitter cette page et rétablir la page précédente sans sélectionner un Style.



### Groupes de Banques

Groupes de banques sélectionnés.

### Onglets latéraux (banques)

Appuyez sur ces onglets pour sélectionner une banque de Styles. Chaque onglet correspond à un bouton STYLE du tableau de bord.

### Onglets inférieurs (pages)

Appuyez sur ces onglets pour sélectionner l'une des pages disponibles dans la banque sélectionnée.

### Styles

Appuyez sur l'un de ces boutons à l'écran pour sélectionner un Style. La fenêtre se ferme automatiquement après la sélection d'un Style, sauf si le témoin de DISPLAY HOLD est allumé.

## La banque DIRECT HD

Vous pouvez augmenter la mémoire interne User Styles en ajoutant neuf banques supplémentaires résidentes sur le disque dur (en option avec les haut-parleurs sur le Pa1X). Lorsque les deux témoins du bouton STYLE tout à gauche sont allumés, les banques DIRECT HD sont sélectionnées. Aucun chargement n'est nécessaire.

Utilisez le premier des neuf boutons STYLE pour sélectionner ces banques. Chaque banque peut inclure 32 Styles; déroulez-les en appuyant sur les boutons PAGE.

Les Styles DIRECT HD sont stockés dans trois répertoires ; le répertoire DIRECTHD est affiché dans le chemin du disque dur. Ces répertoires, dont le nom est automatiquement créé par le Pa1X, ont un nom fixe :

Répertoire	Boutons de la banque DIRECT HD
BANK123.SET	1, 2, 3
BANK456.SET	4, 5, 6
BANK789.SET	7, 8, 9

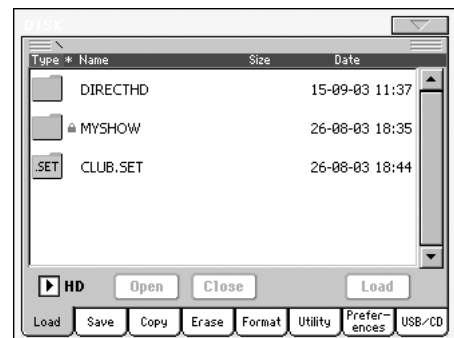
### Comment créer les banques DIRECT HD

Vous pouvez créer les banques DIRECT HD de deux manières :

- En mode Style Record, vous pouvez "écrire" le Style, nouveau ou modifié, directement dans les banques Direct HD, en alternative aux banques User Style. Voir les informations détaillées dans le chapitre Style Record.
- En mode Disk, vous pouvez sauvegarder les Styles dans les répertoires DIRECT HD. Voir plus bas la procédure à appliquer. Toutes les informations des procédures de sauvegarde sont détaillées dans le chapitre Disk.

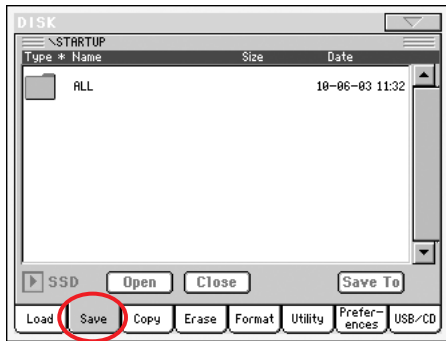
*Note : Les procédures suivantes prévoient le remplacement des banques User Styles. Sauvegardez ces banques avant de procéder afin de ne pas provoquer la perte de données importantes.*

1. Appuyez sur DISK et affichez la page Load.

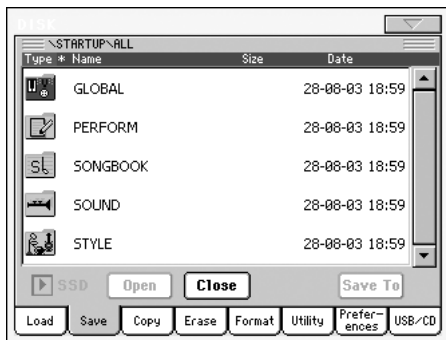


2. Chargez trois banques de Styles à transformer de banques DIRECT HD 1, 2 et 3, en banques USER01, USER 02 et USER03.

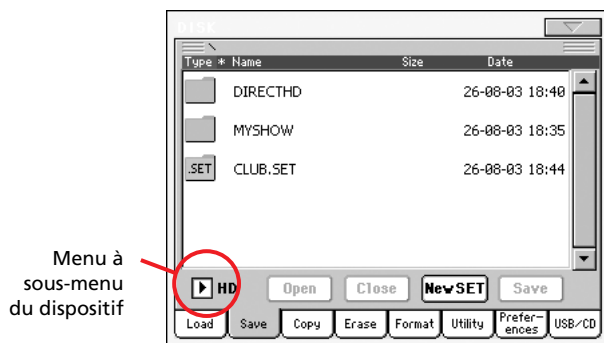
3. Affichez la page Save.



4. Lorsque le paramètre "All" est sélectionné, appuyez sur Open pour l'ouvrir. Le contenu de la mémoire interne est affiché à l'écran.



5. Sélectionnez le répertoire "Style" et appuyez sur Save To pour visualiser le répertoire du dispositif cible.



6. Si le disque dur (HD) n'est pas sélectionné, sélectionnez-le à l'aide du menu à sous-menu du dispositif.
7. Le répertoire du disque dur est affiché à l'écran. Sélectionnez le répertoire DIRECTHD et appuyez sur Open pour l'ouvrir.
8. Le répertoire DIRECTHD est affiché à l'écran. Sélectionnez le répertoire "BANK123.SET" et appuyez sur Save pour sauvegarder les banques.
9. Chargez d'autres Styles dans les banques USER01-USER03. Sauvegardez-les dans le répertoire "BANK456.SET".
10. Chargez d'autres Styles dans les banques USER01-USER03. Sauvegardez-les dans le répertoire "BANK789.SET".

## La banque DIRECT FD

Outre les Styles de la mémoire interne et de DIRECT HD, vous avez également des Styles DIRECT FD accessibles directement depuis disquette.

Il suffit d'insérer une disquette, avec des Styles stockés dans le répertoire "DIRECTFD.SET", et d'appuyer sur le bouton de la banque de Styles DIRECT FD. Le lecteur lit le contenu du répertoire "DIRECTFD.SET" et permet d'accéder directement aux Styles (aucun chargement n'est requis).

*Note : La lecture de la disquette pouvant durer quelques secondes, parfois les Styles ne sont pas immédiatement affichés.*

Lorsque la fenêtre de Style Select s'ouvre, déroulez les Styles DIRECT FD. Une disquette peut présenter jusqu'à 12 pages et contenir 96 Styles DIRECT FD.

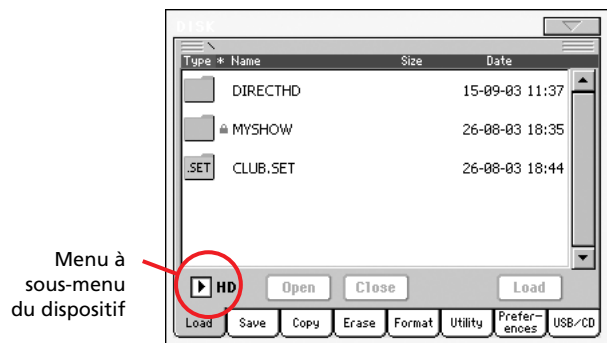
*Note : La lecture depuis disquette est un peu plus lente de celle depuis la mémoire interne ou depuis le disque dur. Avant que le Style DIRECT HD ne joue, il se peut que vous deviez attendre quelques instants. Le Style démarre au début de la mesure successive.*

### Comment créer une banque DIRECT FD

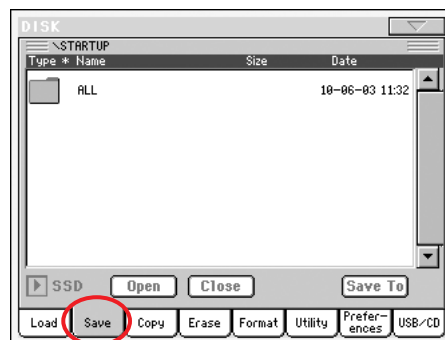
Pour créer une banque DIRECT FD, créer d'abord sur la disquette un répertoire "DIRECTFD.SET" et sauvegardez vos Styles dans ce répertoire.

*Note : Les procédures suivantes prévoient le remplacement des banques User Styles. Sauvegardez ces banques avant de procéder afin de ne pas provoquer la perte de données importantes.*

1. Appuyez sur DISK et affichez la page Load.

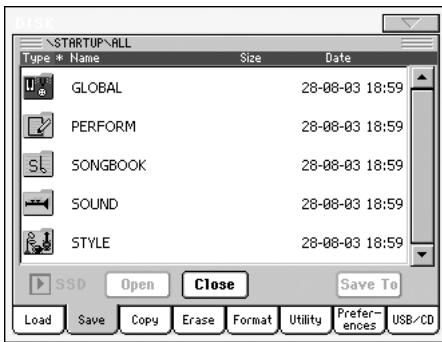


2. Sélectionnez le dispositif source duquel charger les Styles en appuyant sur le menu à sous-menu du dispositif. Chargez trois banques de Styles à transformer en banque DIRECT FD.
3. Affichez la page Save.

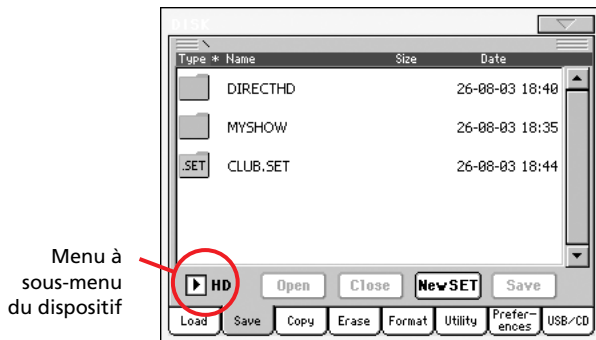




4. Lorsque le paramètre "All" est sélectionné, appuyez sur Open pour l'ouvrir. Le contenu de la mémoire interne est affiché à l'écran.

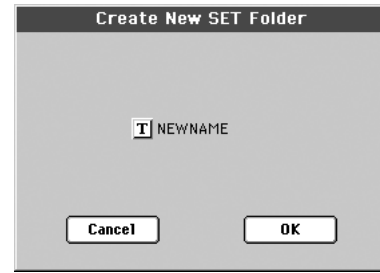


5. Sélectionnez le répertoire "Style" et appuyez sur Save To pour visualiser le répertoire du dispositif cible.

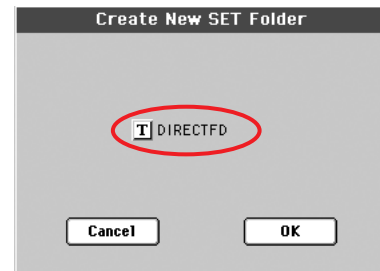


6. Insérez la disquette dans le lecteur.
7. Si le lecteur (FD) n'est pas sélectionné, sélectionnez-le à l'aide du menu à sous-menu du dispositif.

8. Appuyez sur New SET pour créer un nouveau répertoire ".SET".



9. Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit). Lorsque la boîte de dialogue Text Edit s'ouvre à l'écran, donnez le nom "DIRECTFD" au nouveau répertoire. Appuyez sur OK pour confirmer.



10. Appuyez sur OK pour quitter Create New SET Folder et retourner au répertoire de la disquette.
11. Avec le répertoire "DIRECTFD" sélectionné, appuyez sur Save To pour sauvegarder les banques.
12. Appuyez sur le bouton DIRECT HD dans la section STYLE SELECT pour accéder directement aux Styles sauvegardés.

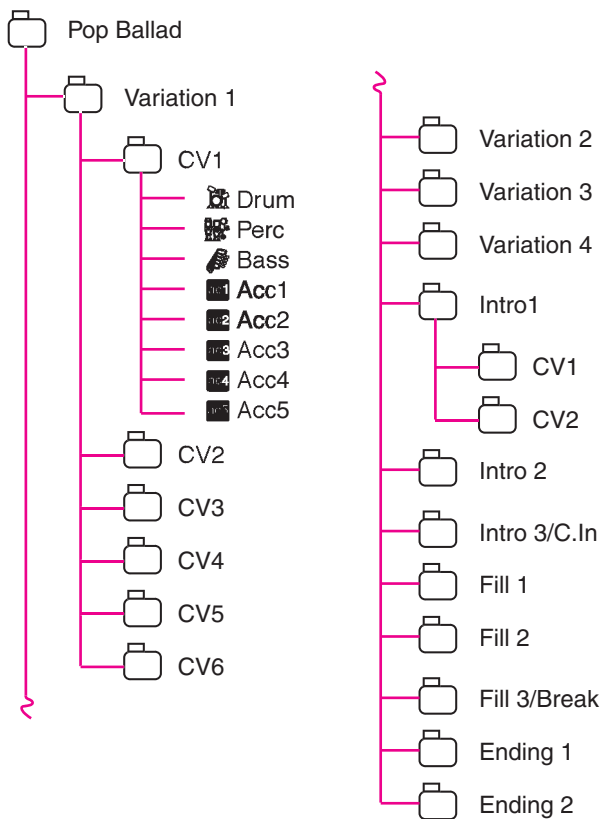
## Mode Style Record

En mode Style Record, vous créez vos Styles personnels ou vous modifiez un Style existant.

### La structure du Style

Le mot "Style" identifie des séquences musicales automatiques que l'arrangeur du Pa1X reproduit automatiquement. Le Style consiste d'un certain nombre de **Style Elements (E)** prédéfinis (le Pa1X dispose de douze Style Elements différents : Variation 1-4, Intro 1-3, Fill 1-3, Ending 1-2). Lorsque vous jouez, vous pouvez directement sélectionner ces Style Elements en appuyant sur les boutons correspondants du tableau de bord.

Pour expliquer la structure d'un Style, nous l'avons décomposée dans le diagramme suivant :



Chaque Style Element, à son tour, est formé d'unités plus petites dénommées **Chord Variations (CV)**, bien que les Styles Elements n'aient pas tous le même nombre de CV. Les Variations 1-4 sont formées chacune de 6 CV, tandis que les autres Style Elements ne sont formés que de 2 CV.

Lorsque vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords (Lower, Upper ou Full, déterminés par la section Chord Scanning du tableau de bord), l'arrangeur détecte les notes jouées sur le clavier et détermine quel accord vous êtes en train de jouer. Ensuite, selon le Style Element défini, il détermine quelle Chord Variation (CV) sera produite pour l'accord détecté. Le type de Chord Variation affectée à chaque accord détecté est un réglage du Style : le tableau **Chord Variation Table**. Chaque Style Ele-

ment contient un Chord Variation Table dont le prototype est le suivant :

Chord (Accord)	Chord Variations (CV)	
	Variation 1-4	Intro 1-3, Fill 1-3, Ending 1-2
Maj	CV1 - CV6	CV1 - CV2
6		
M7		
M7b5		
Sus4		
Sus2		
M7sus4		
min		
m6		
m7		
m7b5		
mM7		
7		
7b5		
7sus4		
dim		
dimM7		
aug		
aug7		
augM7		
no 3rd		
no 3rd, no 5th		

Après avoir déterminé la CV, l'arrangeur reproduit la bonne séquence pour chaque piste. Du fait que chaque séquence est écrite dans une clé spécifique (par exemple, Do Majeur, Sol Majeur ou Mi Mineur), l'arrangeur la transpose en fonction de l'accord détecté. Les notes de la séquence sont finement décalées via les tableaux **Note Transposition Tables (NTT)** afin qu'elles puissent parfaitement jouer avec les accords reconnus. Avec les NTT, il vous suffit d'enregistrer juste quelques Chord Variations et les notes seront reproduites fidèlement, sans désaccord, en transposant les modèles de notes en notes de l'accord détecté.

En approfondissant la structure du Style, on voit que chaque Chord Variation est composée de **Track Sequences** et le Pa1X supporte 8 pistes différentes. DRUM et PERC sont utilisées pour les séquences de batterie et de percussion, BASS pour la basse, tandis que les pistes ACC1-5 sont destinées aux séquences de mélodie (instruments à cordes, guitare, piano ou instruments d'accompagnement divers).

En résumé, lorsque vous jouez un accord dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier, l'arrangeur détermine le type de Style Element utilisé, ensuite le type de Chord Variation qui doit être affectée à l'accord joué et, pour finir, les séquences de Style pour chaque piste ; les Chord Variation étant décalées sur chacune de ces pistes de l'accord original à l'accord détecté via les NTT, ceci chaque fois que vous jouez un accord.

## Enregistrer un Style, qu'est-ce que c'est ?

Un Style, c'est l'enregistrement de pistes, dans une série de Chord Variations, dans une série de Style Elements, dans le Style lui-même.

Aucun besoin d'enregistrer toutes les Chord Variations pour tous les Style Elements. La plupart des fois, il suffit d'enregistrer une seule Chord Variation pour chaque Style Element. Exception faite pour Intro 1 et Ending 1 pour lesquelles on conseille d'enregistrer les deux Chord Variations : majeure et mineure.

## Paramètres du modèle/paramètres de la piste

En mode Style Record, vous créez ou vous modifiez des modèles musicaux pour le Style, tandis que les paramètres de la piste (tels que les Sons, le Volume, le Pan(oramique), l'Octave Transpose, les réglages FX, etc.) doivent être modifiés en mode Style Play.

- Après avoir créé ou modifié des modèles musicaux en mode Style Record, sauvegardez-les en sélectionnant la commande Write Style dans le menu de la page du mode Style Record (voir "Boîte de dialogue Write Style" à la page 133).
- Après avoir modifié les paramètres de la piste en mode Style Play, sauvegardez dans la Style Performance en sélectionnant la commande Write Style Performance dans le menu de la page du mode Style Play (voir "Boîte de dialogue Write Style Performance" à la page 106).

## Style Import/Export

L'application Korg Style To Midi permet d'échanger des Styles entre un ordinateur et le Pa1X, via le format Fichier Standard MIDI (SMF), au lieu de créer vos Styles sur le Pa1X. L'application est fournie gratuitement en contactant la page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com). Lire les instructions qui y sont fournies

## Entrer en mode Style Record

Avec le mode opérationnel Style Play affiché, appuyez sur le bouton REC. L'écran affiche la page suivante :



- Sélectionnez le paramètre **Record/Edit Current Style** pour modifier le Style en cours de session. Si le Style est un Style d'usine, vous ne pouvez pas le sauvegarder sur son emplacement d'origine (selon l'état du paramètre "Factory Style and Pad Protect", voir à page 289) ; vous devez le sauvegarder à la place d'un User Style.

Lors de l'édition d'un Style existant, la Style Performance originale est rappelée, mais les paramètres suivants sont rétablis à leurs valeurs d'usine : Drum Mapping (Off), Kick & Snare Designation (Off), Original Style Sound (On), Keyboard Range (On). Par conséquent, il se peut que des différences se manifestent entre le Style reproduit et le même Style en édition ; par exemple, le rétablissement de Drum Mapping à sa valeur d'usine peut provoquer une différente disposition de certains instruments sur le clavier.

- Sélectionnez le paramètre **Record New Style** pour commencer avec un nouveau Style vide. C'est une Style Performance de défaut qui sera rappelée. Lorsque votre enregistrement est terminé, sauvegardez votre nouveau Style dans un emplacement User Style (les Styles peuvent être sauvegardés sur les emplacement Factory Style uniquement si le paramètre "Factory Style and Pad Protect" est réglé à On, voir à page 289).

Après avoir édité le Style, il est vivement conseillé de le sauvegarder (voir "Quitter et sauvegarder/annuler les modifications" plus bas) et de quitter le mode Style Record. Ensuite, affichez le mode Style Play et modifiez la Style Performance pour procéder aux réglages des pistes (Tempo, Volume, Pan, FX Send, etc. - voir à la page 91 et "Mode opérationnel Style Play" dans les paragraphes successifs) et sauvegardez-le en sélectionnant "Write Current Style Performance" dans le menu de la page (voir "Boîte de dialogue Write Style Performance" à la page 106).

*Note* : Après une opération d'enregistrement ou d'édition, le Style est réécrit dans la mémoire. En appuyant sur START/STOP, la reproduction du Style ne démarre pas immédiatement. Plus la taille des Styles est grande, plus l'attente sera longue.

*Note* : En mode Record, tous les interrupteurs au pied et la pédale EC5 sont coupés. Tandis que vous pouvez utiliser les pédales du volume et d'expression.

## Quitter et sauvegarder/annuler les modifications

Lorsque l'édition est terminée, vous pouvez sauvegarder le Style dans la mémoire ou quitter sans mémoriser les changements effectués.

- Pour sauvegarder les modifications, sélectionnez la commande "Write Style" dans le menu de la page (voir dans "Boîte de dialogue Write Style" à la page 133).
- Pour annuler toutes les modifications, sélectionnez la commande "Exit from Record" dans le menu de la page ou appuyez sur le bouton REC pour quitter et rétablir la page principale du mode Style Record.

**Astuce :** Lorsque vous enregistrez, procédez souvent à une sauvegarde afin d'éviter la perte accidentelle de votre Style.

## Reproduire le Style en mode Edit

En mode d'enregistrement Style Record, vous pouvez reproduire la Chord Variation ou tout le Style, selon la page affichée.

Pour sélectionner une Chord Variation, affichez la page principale du mode Record/Edit (voir dans "Element (Style Element)" et dans "Chord Var (Chord Variation)" on page 113).

• Dans les pages : Principale, Event Edit, Quantize, Transpose, Velocity ou Delete, vous pouvez reproduire la Chord Variation. Appuyez sur START/STOP pour vérifier le résultat de votre jeu. Appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter la reproduction.

• Dans les pages : Sounds/Expression, Keyboard Range, Chord Table, Trigger/Tension, Delete All, Copy, Style Element Controls ou Style Control, vous pouvez reproduire tout le Style. Appuyez sur START/STOP et jouez quelques accords pour procéder à un essai. Sélectionnez un Style Element quelconque en appuyant sur les boutons du tableau de bord (VARIATION 1-4, INTRO 1-2, FILL 1-2, ENDING 1-2). Appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter la reproduction.

**Note :** En mode Style, le mode Fingered 3 Chord Scanning est automatiquement sélectionné.

## Liste des événements enregistrés

Le mode Style Record ne filtre pas certains événements qui peuvent endommager la création du Style. Ce tableau liste les événements enregistrés et les événements les plus importants qui ne sont pas filtrés.

Fonction de contrôle	CC# (Numéro de Control Change)
<b>Admis</b>	
Note On	
Note Off <sup>(a)</sup>	
Pitch Bend	
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82
<b>Niés</b>	
Program Change	
After Touch	
Volume	7
Tous les autres messages de Control Change	

(a). Un paramètre Note Off est toujours inséré à la fin de la Chord Variation.

**Note :** Certains messages de Control Change ne sont pas directement enregistrés via les contrôles intégrés du Pa1X.

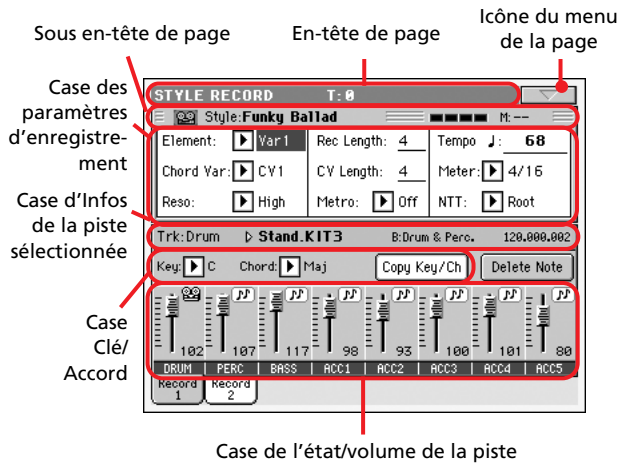
Tous les contrôleurs admis peuvent être affectés à un Assignable Pedal/Slider/Switch.

Les messages de MIDI Control Change insérés à l'aide d'un logiciel sur un ordinateur externe sont importés en utilisant l'application **Style to Midi**, téléchargeable dans la page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com).

Tous les Contrôleurs sont rétablis à leur valeur originale à la fin du modèle.

## Page principale - Record 1

Après avoir appuyé sur le bouton REC et décidé si modifier un Style existant ou créer un nouveau, la page principale du mode Style Record est affichée, avec l'onglet "Record 1" sélectionné.



### En-tête de page

Cette ligne visualise le mode opérationnel en cours de session, la transposition et l'accord reconnu.



#### Nom du mode opérationnel

Nom du mode opérationnel en cours de session.

#### Master transpose

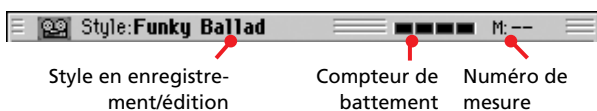
Valeur de Master transpose en demi-tons. Vous modifiez cette valeur par le biais des boutons TRANPOSE du tableau de bord.

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page. Voir dans "Menu de la page" à la page 132.

### Sous-en-tête de page

Cette case affiche certaines informations relatives au Style.



Style en enregistrement/édition

Compteur de battement

Numéro de mesure

#### Style en enregistrement/édition

Nom du Style couramment en édition ou en enregistrement.

#### Compteur de battement

Cette valeur indique le battement en cours dans la mesure en cours de session.

### Numéro de la mesure

Numéro de la mesure que vous êtes en train d'enregistrer.

## Case des paramètres d'enregistrement

### Element (Style Element)

Avec ce paramètre vous sélectionnez un Style Element pour l'édition. Chaque Style Element correspond à un bouton du tableau de bord qui porte le même nom. Après avoir sélectionné un Style Element, sélectionnez une Chord Variation pour procéder à l'édition désirée (voir plus bas).

Var1...CountIn

C'est le Style Element sélectionné.

### Chord Var (Chord Variation)

Avec ce paramètre vous sélectionnez une Chord Variation pour l'édition ; après avoir sélectionné un Style Element, cette Chord Variation lui appartient.

*Note* : Lorsque le paramètre et la valeur affectée sont écrits en lettres minuscules (cv1...cv6), la Chord Variation est vide ; tandis que les majuscules (CV1...CV6) indiquent qu'elle a été enregistrée

- Si le Style Element correspond à Var1, Var2, Var 3 ou Var4, vous pouvez sélectionner l'une des 6 Chord Variations pour l'édition.
- Si le Style Element correspond à Intro1, Intro2, Intro3, Fill1, Fill2, Fill3, Ending1 ou Ending2, vous pouvez sélectionner l'une des 2 Chord Variations pour l'édition.

### Resolution (résolution)

Avec ce paramètre, vous réglez la quantification pendant l'enregistrement. La quantification est une manière de modifier la position musicale ; les notes jouées trop tôt ou trop tard sont déplacées sur l'axe le plus proche d'une "grille" rythmique réglée par le biais de ce paramètre. Ainsi, elles jouent parfaitement.

*Note* : Pour appliquer une quantification après l'enregistrement, utilisez la fonction Quantize de la section Edit (voir dans "Style Edit: Quantize" à la page 123).

Hi Aucune quantification.

♪ (1/32)...♪ (1/8)

Résolution de la grille, exprimée en valeurs musicales. Par exemple, si vous sélectionnez 1/16, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/16 la plus proche ; de même si vous sélectionnez 1/8, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/8 la plus proche. Un '3' après la valeur de quantification correspond à un triolet.



## Rec Length (Recording Length) ▶STYLE

Détermine la longueur de l'enregistrement (en mesures) de la piste sélectionnée. Sa valeur est toujours égale, ou un diviseur de, à Chord Variation Length (voir paramètre suivant).

Cette longueur ne correspond pas à la longueur totale de la Chord Variation, seulement à la piste en cours. Par exemple, vous pouvez avoir une Chord Variation de huit mesures de longueur, avec un modèle de batterie se répétant chaque deux mesures. Dans ce cas, il faut déterminer le paramètre CV Length à "8" et le paramètre Rec Length à "2" avant de commencer l'enregistrement de la piste Drum. Lors de la reproduction du Style, sauvegardez-le ou procédez à une opération quelconque de modification du Style, le modèle composé de 2 mesures sera développé sur les 8 mesures de longueur de la Chord Variation.

**Attention :** Si la valeur de CV Length est inférieure de celle de Rec Length, la valeur de Rec Length n'est pas immédiatement ajournée à l'écran. Par conséquent, vous pouvez encore librement modifier la valeur de CV Length, avant que les mesures excédentes cette valeur ne soient supprimées (voir le paragraphe Attention : "CV Length (Chord Variation Length)" suivant).

Toutefois, si vous appuyez sur START/STOP pour lancer l'enregistrement, la valeur réelle de Rec Length est modifiée par la nouvelle, même si la précédente valeur est encore affichée à l'écran.

Par exemple : valeur de CV Length = 4 et de Rec Length = 4. Si vous réglez CV Length à 2 et que vous appuyez sur START/STOP pour lancer l'enregistrement, la valeur de Rec Length affichée à l'écran est encore 4, mais en fait elle est réglée à 2 et l'enregistrement fonctionne en cycle sur 2 mesures. Lorsque vous appuyez sur START/STOP pour arrêter l'enregistrement, la valeur de Rec Length est ajournée à 2 et toutes les mesures successives à la seconde mesure sont supprimées.

## CV Length (Chord Variation Length) ▶STYLE

Détermine la longueur totale (max. 32 mesures) de la Chord Variation sélectionnée. En jouant un Style, ce paramètre correspond à la longueur du modèle de la mélodie en cycle, lorsque l'accord affecté à Chord Variation est détecté sur le clavier.

**Attention :** Si vous réduisez Chord Variation Length après l'enregistrement, toutes les mesures successives à la longueur sélectionnée seront supprimées. Faites donc très attention lorsque vous réglez le paramètre CV Length à une valeur inférieure après l'enregistrement ! Si vous faites une erreur, quittez l'enregistrement sans sauvegarder (voir dans "Exit from Record" à la page 133).

## Metro (Metronome)

Dans cette case, vous réglez le métronome.

- Off      Aucun click du métronome n'est émis pendant l'enregistrement. Une mesure de compte à rebours sera jouée avant le début de l'enregistrement.
- On1     Métronome enclenché, avec une mesure de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.
- On2     Métronome enclenché, avec deux mesures de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.

## Tempo

Sélectionnez ce paramètre pour utiliser les contrôles TEMPO/VALUE pour régler le tempo.

**Astuce :** Vous pouvez toujours modifier le Tempo, même si d'autres paramètres sont sélectionnés, en gardant enfoncé le bouton SHIFT et en tournant le DIAL.

**Note :** Lors de l'enregistrement du tempo, les données précédentes sont toujours remplacées par les nouvelles.

**Note :** Le tempo en cours du Style est celui effectivement affiché lors de la sauvegarde de la Style Performance en mode Style Play (voir dans "Temps en cours" à la page 86).

## Meter ▶STYLE

C'est la vitesse (time signature) du Style Element. Ce paramètre peut être réglé uniquement si le Style Element est vide, on ne peut pas, par exemple, enregistrer quelque chose avant le début

## NTT (Note Transposition Table) ▶STYLE

Le tableau Note Transposition Table (NTT) détermine comment l'arrangeur transposera les modèles de notes lorsque vous jouerez un accord qui ne correspond pas exactement à l'accord original de Chord Variation pour l'accord de DoMaj, lorsqu'un DoMaj7 est détecté sur le clavier, l'arrangeur doit transposer des notes pour créer la 7ème manquante.

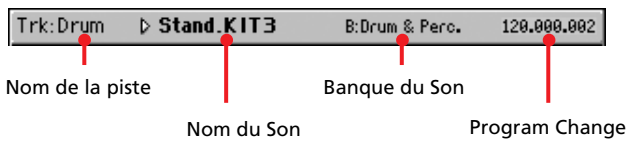
**Note :** Les spécifications Korg prévoient NTT réglé à "No Transpose" sur Intro 1 et Ending 1.

- Root      La note principale (en CMaj = Do) est transposée aux notes manquantes.
- 5th        La 5ème note (en CMaj = Sol) est transposée aux notes manquantes.
- i-Series    Tous les modèles originaux doivent être programmés en accords "Maj7" ou "min7". Lors du chargement d'instruments de la précédente série Korg i-Series, cette option est automatiquement sélectionnée.
- NoTrnsp    Aucune transposition n'est appliquée. Le modèle correspond toujours à celui enregistré. C'est le réglage standard de Intro 1 et Ending 1 dans les Styles originaux Korg.



## Case d'Infos de la piste sélectionnée

Cette ligne visualise le Son affecté à la piste sélectionnée..



### Nom de la piste

Nom de la piste sélectionnée.

Drum...Acc5 Piste de Style

### Nom du Son

►STYLE

Son affecté à la piste sélectionnée. Appuyez sur cette case pour visualiser la fenêtre Sound Select et sélectionner un Son différent.

### Banque du Son

Banque à laquelle le Son sélectionné appartient.

### Program Change

Numéro de Program Change (Changement de Program) : affiché uniquement lorsque le paramètre "Show Program Change number" est activé dans le mode Global. (Voir la page 251).

## Case Clé/Accord

### Key/Chord

►STYLE

Avec ces deux paramètres, vous réglez la clé originale et le type d'accord de la piste pour la Chord Variation en cours de session. En mode Style Play, cet accord sera reproduit exactement tel qu'il a été enregistré, sans traitement NTT (voir plus bas).

Pour enregistrer une seule Chord Variation pour un Style Element, la clé/accord originale conseillée est "maj7" (avec NTT = i-Series). Rappelez-vous de jouer la septième (7th+) (par exemple, si la clé/accord est "Cmaj7ème", le B/Si) de manière à éviter les notes clairsemées ou une conversion erronée de la part du NTT lorsque vous jouerez des accords différents

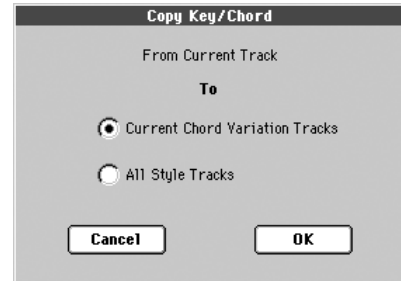
**Note :** Les spécifications Korg prévoyant l'enregistrement des deux Chord Variations "Major" et "minor" pour les Style Elements Intro 1 et Ending 1.

En sélectionnant une piste, la clé/accord originale affectée à la piste sélectionnée sera affichée. Toutes les pistes enregistrées seront reproduites avec cette clé/accord. Par exemple, si la clé/accord originale de la piste Acc1 est La7ème, lorsque vous sélectionnez les pistes Acc1, toutes les autres pistes restantes joueront dans la clé/accord La7ème.

Dans l'exemple ci-dessus, vous enregistrerez la piste Acc1 dans la clé LaMajor, en jouant des notes conformes à l'accord La7ème. C'est le modèle qui sera rappelé tel quel il a été enregistré lorsque vous jouerez un accord La7ème.

## Bouton Copy Key/Ch (Copy Key/Chord)

Appuyez sur ce bouton à l'écran pour copier les réglages Key/Chord de la piste sélectionnée en cours de session dans les autres pistes de la même Chord Variation, or to the whole Style. Cette fonction est très pratique pour modifier rapidement les modèles en évitant d'avoir des clés différentes dans la même Chord Variation.



### Current Chord Variation Tracks

Le Key/Chord de la piste en cours de session est copié sur toutes les pistes de la Chord Variation en édition.

### All Style Tracks

Le Key/Chord de la piste en cours de session est copié sur toutes les pistes du Style (par ex., toutes les Chord Variations).

## Bouton Delete Note

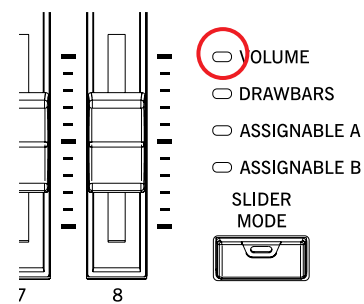
Avec une piste sélectionnée, vous utilisez cette commande pour supprimer une note individuelle ou un instrument de percussion individuel.

Si le Style est en reproduction, ce raccourci supprime uniquement l'instrument lorsque vous enfoncez la touche, tandis que toutes les autres notes restent inchangées dans la piste.

## Case de l'état/volume des pistes

### Curseurs virtuels

Les curseurs virtuels correspondent à un affichage graphique du volume de chaque piste. Utilisez les curseurs physiques pour modifier cette valeur (à condition que le témoin de VOLUME, situé sur le bouton SLIDER MODE, soit allumé - voir plus bas). l'état de ce témoin dépend de la dernière Performance sélectionnée ; toutefois, il suffit d'appuyer sur le bouton SLIDER MODE pour le changer.



Vous pouvez également appuyer sur la case des pistes pour sélectionner une piste et utiliser les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la valeur.

**Note :** Les curseurs peuvent être affectés à des messages MIDI Control Change, à utiliser lors de l'enregistrement d'un Style. Voir les informations détaillées des fonctions à affecter aux curseurs dans "Page Controllers: Pedal/Switch" à la page 251.

### Icônes de l'état des pistes

►STYLE

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.



Etat Record. Après avoir lancé l'enregistrement, la piste reçoit des notes du clavier et de la borne MIDI IN.

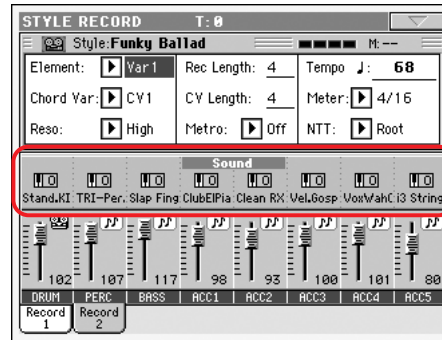
### Nom des pistes

Le nom de chaque piste est affiché sous les curseurs.

Drum...Acc5 Affiche les pistes de Style.

## Page principale - Record 2

Dans la page principale, appuyez sur l'onglet "Record 2" pour afficher cette page. La plupart des paramètres de cette page sont les mêmes de la "Page principale - Record 1". Dans cette page, vous affichez et sélectionnez également les Sons pour chaque piste de Style.



Case des Sons

### Case des Sons

Cette case affiche les Sons et l'octave de transposition des huit pistes de Style.



Icône de l'octave

Nom du Son

### Icône de l'octave

*Non éditable.* Ce symbole affiche l'octave de transposition. Pour modifier cette valeur, afficher la page d'édition "Mixer/Tuning: Tuning" du mode Style Play (voir page 93). Sauvegardez cette valeur dans la Style Performance.

### Nom du Son

►STYLE

Nom du Son affecté à la piste. Appuyez une fois sur le nom pour sélectionner la piste correspondante (les informations sont visualisées dans la case d'Infos de la Piste Sélectionnée détaillée plus haut). Appuyez une deuxième fois sur le nom pour visualiser la fenêtre Sound Select.

**Note :** Ces Sons peuvent être remplacés par des Sons sélectionnés par une Performance, à condition que le paramètre "Sons originaux du Style" soit décoché en mode Style Play (voir la page 87).



## Procédure Style Record

On peut enregistrer un Style de deux manières différentes : soit en Realtime, soit en Step.

- En mode Realtime Recording, vous pouvez enregistrer les modèles du Style en temps réel.
- En mode Step Recording, vous pouvez créer un nouveau Style en jouant des notes ou des accords individuels dans chaque piste. Ce mode est très pratique si vous devez transcrire une partition existante ou si votre morceau est très détaillé ; particulièrement indiqué pour créer les pistes de batterie et de percussions.

### Préparation à l'enregistrement

1. Pour éditer un Style existant, sélectionnez le Style.
2. Appuyez sur REC pour entrer en mode Style Record. Maintenant, vous pouvez soit sélectionner le Style en cours (Current Style), soit un nouveau Style (New Style).

Sélectionnez "Current Style" pour éditer le Style en cours ou créer un nouveau Style à partir d'un Style existant. Sélectionnez "New Style" pour travailler avec un Style vide.

3. Après avoir sélectionné l'option préférée, l'écran affiche la page principale du mode Style Record.
4. Sélectionnez les paramètres Element (Style Element) et Chord Var (Chord Variation) pour sélectionner la Chord Variation à enregistrer/éditer.

**Note :** Voir les informations détaillées des paramètres Style Elements et Chord Variations et de la structure du Style en général dans "La structure du Style" à la page 110.

5. Utilisez le paramètre Rec Length (Recording Length - longueur d'enregistrement) pour régler la longueur (en mesures) du modèle d'enregistrement.
6. Utilisez le paramètre Meter pour régler la vitesse du Style Element.

**Note :** Ce paramètre est éditable uniquement si vous avez sélectionné l'option "Record New Style" lorsque vous êtes entré en mode Record ou lorsque vous éditez une Chord Variation vide.



7. Sélectionnez le paramètre Tempo et réglez le tempo.
8. Appuyez sur l'onglet Record 2 pour afficher la case des Sons dans laquelle vous affectez le juste Son à chaque piste de Style. Vous ne pouvez pas sélectionner des Sons Digital Drawbars. (Voir les informations détaillées dans "Case des Sons" à la page 116).
9. Si nécessaire, réglez le paramètre Octave Transpose sur chaque piste. **Note :** La fonction Octave Transpose affecte uniquement les notes en provenance du clavier et non celles en provenance de l'arrangeur.
10. Maintenant, si vous voulez procéder à un enregistrement en Realtime Recording, lisez attentivement le paragraphe suivant "Procédure Realtime Record". Si vous préférez utiliser le mode Step Record, lisez le paragraphe "Procédure Step Record" à la page 118.

## Procédure Realtime Record

1. Sélectionnez la piste à enregistrer. Son icône d'état se prédispose à 'Record'. (Voir les informations détaillées dans "Case de l'état/volume des pistes" à la page 115).

**Note :** Lorsque vous affichez le mode Record, la dernière piste sélectionnée est déjà prédisposée en état Record. Si vous appuyez sur START/STOP après avoir affiché le mode Record, vous pouvez immédiatement commencer à enregistrer.

Si nécessaire, vous pouvez essayer votre partition avant d'enregistrer :

- Coupez la piste en appuyant plusieurs fois sur son icône d'état, jusqu'à afficher le symbole de l'icône  (Mute).
- Appuyez sur START/STOP pour lancer la reproduction de toutes les pistes enregistrées et jouez sur le clavier.
- Lorsque votre jeu est au point, appuyez sur START/STOP pour stopper l'arrangeur ; activez la piste en appuyant plusieurs fois sur son icône d'état, jusqu'à afficher le symbole de l'icône  (Record).

2. Avec l'icône d'état prédisposée à Record, appuyez sur START/STOP pour lancer l'enregistrement. En fonction de l'option "Metro" (métronome) précédemment déterminée, l'enregistrement peut commencer avec 1 ou 2 mesures de compte à rebours. Lorsque l'enregistrement commence, jouez librement. La valeur RecLen détermine le modèle qui dure quelques mesures et ensuite redémarre.

Si l'enregistrement s'effectue en mode Overdub, vous pouvez ajouter des notes à chaque passage successif. C'est très pratique pour enregistrer plusieurs sessions d'instruments de percussion à chaque cycle des pistes Drum ou Percussion.

**Note :** Le paramètre *Keyboard Range* (voir page 129) est ignoré pendant l'enregistrement et la piste joue sur toute l'étendue du clavier. Le paramètre *Local* (voir dans "Local Control On" à la page 253) est automatiquement déterminé à l'On afin de pouvoir jouer sur tout le clavier

3. Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur START/STOP pour arrêter l'arrangeur. Sélectionnez une autre piste et procédez à l'enregistrement de toute la Chord Variation

**Note :** Vous pouvez sélectionner une piste uniquement avec l'arrangeur à l'arrêt.

4. Lorsque l'enregistrement de la Chord Variation est terminé, sélectionnez une autre Chord Variation ou un autre Style Element et procédez à l'enregistrement de tout le Style.
5. Lorsque l'enregistrement du nouveau Style est terminé, appuyez sur la commande "Write Style" dans le menu de la page pour afficher la boîte de dialogue Write Style (voir dans "Boîte de dialogue Write Style" à la page 133) et sauvegardez-le dans la mémoire.

Pour quitter le mode Style Record sans sauvegarder les modifications apportées, sélectionnez la commande "Exit from Record" dans le menu de la page.

## Procédure Step Record

1. Dans la page principale du mode Style Record, sélectionnez la commande "Overdub Step Recording" dans le menu pour afficher le mode Overdub Step Record.

2. Le paramètre "Pos" indique la position en cours.

- Si vous ne désirez pas insérer une note ou un accord sur la position en cours, insérez à la place un silence, comme indiqué au poste 4.

- Pour passer à la mesure suivante, en remplissant les restants battements avec des silences, appuyez sur le bouton Next M. à l'écran.

3. Pour modifier la valeur du pas, utilisez la case "Valeurs de Step Time" à l'écran.

4. Insérez une note, un silence ou un accord sur la position en cours.

- Pour insérer une seule note, il suffit de la jouer sur le clavier. La longueur de la note insérée correspond à la longueur du pas. Vous pouvez modifier son toucher et sa durée en éditant les paramètres "Duration (durée)" and "Velocity" (voir la page 135).

- Pour insérer une pause, il suffit d'appuyer sur le bouton Rest. Sa longueur correspondra à la valeur du pas.

- Pour lier la note à insérer à la précédente, appuyez sur le bouton Tie. Une note sera insérée, liée à la première et ayant exactement le même nom. Vous ne devez pas la jouer de nouveau sur le clavier.

- Pour insérer un accord ou un deuxième timbre, voir le paragraphe "Accords et deuxième timbre en mode Step Record" détaillé plus bas.

5. Après avoir inséré un nouvel événement, vous pouvez retourner en arrière en appuyant sur le bouton Back à l'écran. Cela supprime l'événement inséré précédemment et rétablit le pas en édition.

6. Lorsque vous arrivez à la fin du modèle, l'écran affiche l'événement "End Loop" (Fin de la boucle) et l'enregistrement recommence à partir de la position "001.01.000". Toute note qui excède la longueur du modèle, insérée à sa fin, sera éliminée afin de respecter la longueur totale du modèle.

Maintenant, vous pouvez procéder en insérant de nouveaux événements en mode Overdub (de manière que les événements précédemment enregistrés ne soient pas supprimés). C'est très utile lorsque vous enregistrez une piste de batterie ou de percussion et que vous désirez enregistrer la bass drum sur le premier cycle, la snare drum sur le second cycle et le charleston et les cymbales sur les cycles suivants.

7. Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur le bouton Done à l'écran pour quitter le mode Step Record.

Lorsque la page principale du mode Style Record est rétablie, activez toutes les pistes à la reproduction et appuyez sur START/STOP pour reproduire le Style. Appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter la reproduction.

8. Dans la page principale du mode Style Record, sélectionnez soit la commande "Write Style", soit la commande "Exit from Record" pour quitter le mode Style Record ; la première sauvegardant le Style dans la mémoire, la deuxième Sound permettant de quitter en annulant toutes les modifications effectuées (voir dans "Boîte de dialogue Write Style" à la page 133).

## Accords et deuxième timbre en mode Step Record

Votre instrument vous permet d'insérer simultanément plusieurs notes sur la piste. Il y a différentes manières d'insérer des accords ou deux timbres. En voici quelques unes.

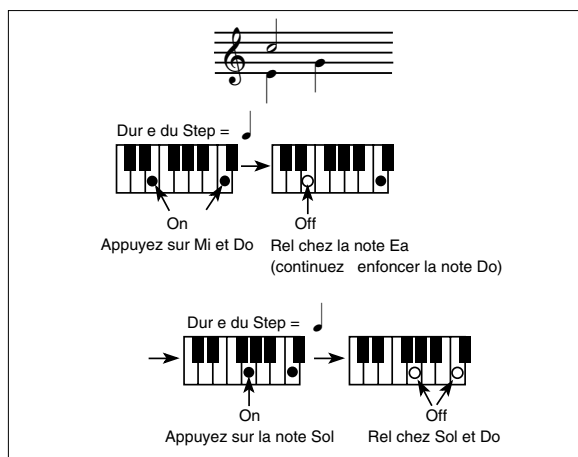
**Insérer un accord.** Il suffit de jouer un accord au lieu d'une note individuelle. Le nom de l'événement sera celui de la première note de l'accord composé, suivi de "...".

**Insérer un accord dont les notes ont une différente valeur de toucher.** Vous pouvez jouer de manière à ce que la note la plus aiguë ou la plus grave de l'accord corresponde à la note fondamentale. Voilà comment insérer un accord de trois notes :

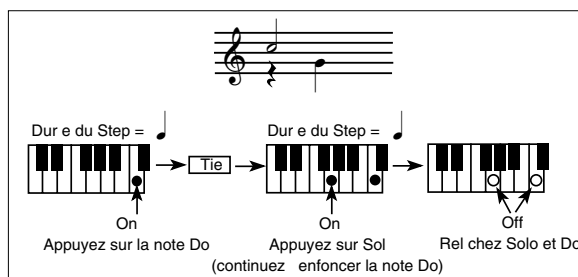
1. Editez la valeur de Velocity (toucher) de la première note.
2. Jouez la première note et gardez-la enfoncée.
3. Editez la valeur de Velocity de la seconde note.
4. Jouez la deuxième note et gardez-la enfoncée.
5. Editez la valeur de Velocity de la troisième note.
4. Jouez la troisième note et finalement relâchez toutes les notes.

**Insérer un deuxième timbre.** Vous pouvez insérer un passage où une note est gardée enfoncée pendant qu'un deuxième timbre joue librement

Ex. 1:



Ex.2:



Ex.3:

Dur e du Step =

Appuyez sur Fa et Do Rel chez la note Fa (continuez enfoncer la note Do)

Off

Appuyez sur Sol (continuez enfoncer la note Do)

On

Dur e du Step =

Rel chez la note Sol (continuez enfoncer la note Do)

On

Appuyez sur R (continuez enfoncer la note Do)

Off

Dur e du Step =

Rel chez la note R (continuez enfoncer la note Do)

On

Appuyez sur la note Mi (continuez enfoncer la note Do)

Off

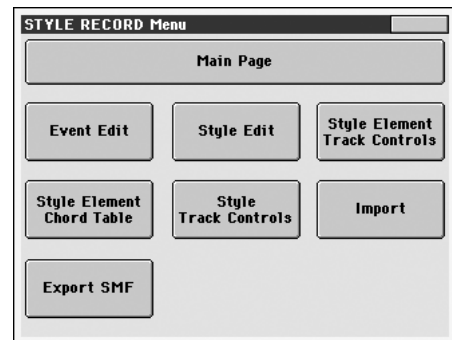
Rel chez Mi et Do

## Menu Edit

Dans n'importe quelle page (sauf celle Step Record), appuyez sur le bouton MENU pour afficher le menu d'édition Style Record. Ce menu permet d'accéder aux diverses sections d'édition de Style Record.

Dans le menu, sélectionnez une section d'édition ou appuyez sur EXIT pour quitter le menu et rétablir la page principale. Pour retourner à la page principale, vous pouvez également sélectionner le paramètre Main Page.

Dans une page d'édition, appuyer sur EXIT pour retourner à la page principale du mode Style Record.



**Note :** Lorsque le Style est en reproduction, vous ne pouvez pas afficher les pages de la section Edit depuis la page principale (voir à page 113). Vous devez d'abord arrêter la reproduction et ensuite appuyer sur MENU.

**Note :** Lorsque vous passez d'une page d'une section Edit (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) aux autres pages, ou vice-versa, le Style (si en reproduction) s'arrête automatiquement.

## Structure de la page Edit

La plupart des pages d'édition présentent la même structure.

Style Element sélectionné

Mode opérationnel

Section d'édition sélectionnée

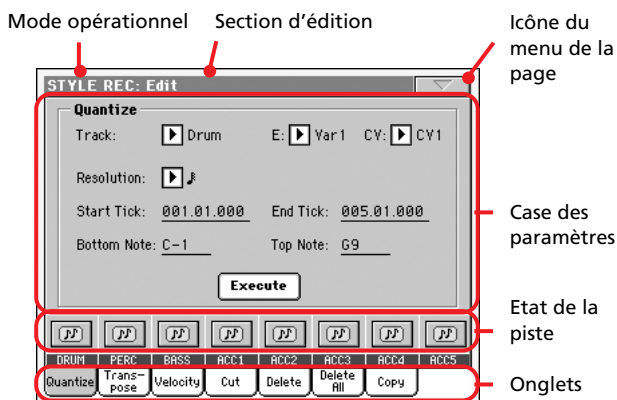
Icône du menu de la page

Case d'Infos de la piste sélectionnée

Case des paramètres

Onglets

Certaines pages ont une structure légèrement différente.



### Mode opérationnel

Indique que l'instrument est prédisposé en mode Style Record.

### Section d'édition

Indique la section d'édition en cours de session, correspondante à l'un des paramètres du menu d'édition (voir dans "Menu Edit" à la page 119).

### Style Element sélectionné

En mode Style Record, les modifications sont toujours effectuées sur le Style Element sélectionné.

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page (voir dans "Menu de la page" à la page 132).

### Case des paramètres

Chaque page présente des paramètres divers. Utilisez les onglets pour sélectionner les pages disponibles. Voir les informations détaillées des divers types de paramètres à partir de la page 120.

### Etat de la piste

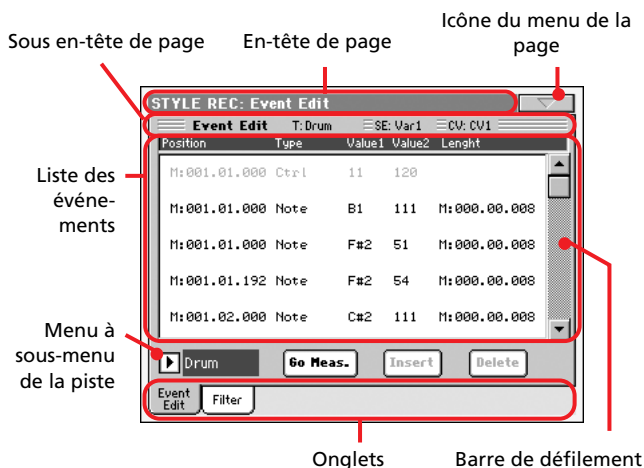
Appuyez sur ces boutons pour activer/désactiver les pistes pendant l'édition.

### Onglets

Utilisez les onglets pour sélectionner l'une des pages d'édition de la section d'édition en cours de session.

## Event Edit: Event Edit

Dans la page Event Edit, vous modifiez chaque événement MIDI de la Chord Variation sélectionnée. Vous pouvez, par exemple, remplacer une note par une autre note ou modifier son toucher. Voir les informations détaillées de la procédure d'édition des événements dans "Procédure Event Edit" à la page 121.



### En-tête de page

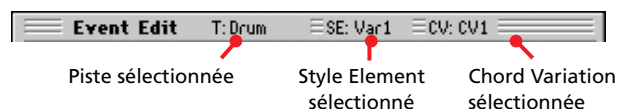
Voir dans "En-tête de page" à la page 113.

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page. Voir dans "Menu de la page" à la page 132.

### Sous-en-tête de page

Cette case affiche certaines informations du Morceau.



### Piste sélectionnée

Nom de la piste en édition. Utilisez le menu à sous-menu de la piste pour sélectionner l'une des pistes du Style.

### SE/CV (Style Element/Chord Variation)

Style Element et Chord Variation sélectionnés. Ce paramètre n'est pas éditable. Pour sélectionner un Style Element et une Chord Variation différents, appuyez sur EXIT pour rétablir la page principale du mode Style Record (voir dans "Page principale - Record 1" à la page 113).

### Liste des événements

Utilisez la liste Event pour afficher tous les événements présents dans la piste sélectionnée du Style Element sélectionné.

Utilisez la barre de défilement pour dérouler les événements.

Touchez l'événement à sélectionner. Les événements sélectionnés sont affichés en vidéo inversé.

## Position

Position de l'événement, exprimée sous la forme 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' correspond à la mesure
- 'bb' correspond au battement
- 'ccc' correspond au tick (chaque quart de battement = 384 ticks)

Vous pouvez éditer ce paramètre pour déplacer l'événement sur une position différente. Vous éditez la position d'édition :

- soit en sélectionnant le paramètre et en utilisant les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la valeur,
- soit en sélectionnant le paramètre et en le touchant de nouveau ; l'écran affiche le pavé numérique. Insérez la nouvelle position en composant les trois parties du numéro, séparées par un point. Le zéro du début n'est pas nécessaire, car c'est la partie la moins importante du numéro. Par exemple, pour insérer la position 002.02.193, composez "12.2.193" ; pour insérer la position 002.04.000, composez "2.4" ; pour insérer la position 002.01.000, composez simplement "2".

## Type, Value 1, Value 2

Type et valeurs de l'événement affiché. En fonction de l'événement sélectionné, la valeur peut être différente. Ce paramètre affiche également (sur fond gris, non éditable), l'événement "CC#11" (Expression) au début du modèle et la marque "End Of Loop" à la fin de la piste.

Type d'événement	Valeur 1	Valeur 2
Note	Nom de la note	Vitesse
Ctrl	Numéro de Control Change	Valeur de Control Change
Bend	Valeur de Bending	-

Pour modifier le type d'événement, sélectionnez le paramètre Type et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner un type d'événement différent. Une série de valeurs de défaut est automatiquement affectée à l'événement.

Pour sélectionner et modifier la valeur de l'événement, sélectionnez le paramètre correspondant et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE.

## Length

Longueur de l'événement de Note sélectionné. La grandeur de cette valeur est identique à la valeur de la Position. Disponible uniquement pour les événements de Note.

**Note :** Si vous modifiez une longueur "000.00.000" en une longueur différente, vous ne pouvez plus rétablir la valeur originale. Cette valeur de longueur zéro, d'ailleurs assez rare, peut se trouver dans les pistes de batterie et de percussion.

## Barre de défilement

Utilisez la barre de défilement pour dérouler la liste d'événements.

## Paramètres divers

### Menu à sous-menu de la piste

Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner la piste à modifier dans la Chord Variation en cours de session

Drum...Acc5 Piste du Style.

### Go Meas./Catch

C'est une commande à deux fonctions.

- Avec le Séquenceur à l'arrêt, elle fonctionne comme une normale commande de "Go to Measure" (aller à la mesure). Appuyez sur la commande pour afficher la boîte de dialogue Go to Measure :



Dans la boîte de dialogue, sélectionnez la mesure cible et appuyez sur OK. Le premier événement de la mesure cible est sélectionné.

- Avec le Séquenceur en fonction, elle fonctionne comme une commande "Catch Locator" (saisir l'emplacement). Appuyez sur la commande pour afficher l'événement en cours de session.

### Insert (insérer)

Appuyez sur le bouton Insert à l'écran pour insérer un nouvel événement sur la Position affichée. Les valeurs de défaut sont : Type = Note, Hauteur = Do4, Vitesse = 100, Longueur = 192.

### Delete (supprimer)

Appuyez sur le bouton Delete à l'écran pour supprimer l'événement sélectionné à l'écran.

## Procédure Event Edit

Pour l'édition des événements, la procédure générale est la suivante :

1. Sélectionnez le Style à éditer et appuyez sur le bouton REC. Sélectionnez l'option "Current Style" pour entrer en mode d'enregistrement. La page principale du mode Style Record est affichée.
2. Sélectionnez les paramètres "Element (Style Element)" et "Chord Var (Chord Variation)".

**Note :** Voir les informations détaillées des Style Elements et des Chord Variations, ainsi que de la structure du Style en général dans "La structure du Style" à la page 110.

3. Appuyez sur MENU et sélectionnez la section Event Edit. L'écran affiche la page Event Edit (voir les informations détaillées dans "Event Edit: Event Edit" à la page 120).
4. Appuyez sur START/STOP pour reproduire la Chord Variation sélectionnée. Appuyez sur START/STOP pour l'arrêter. Le mode Chord Scanning ne fonctionne pas et vous entendez donc la reproduction du modèle avec la Clé/Accord originale.
5. Appuyez sur l'onglet Filter pour sélectionner la page Filter et décochez les filtres pour les types d'événements que vous

désirez afficher à l'écran (voir les informations détaillées dans "Event Edit: Filter" à la page 122).

6. Appuyez sur l'onglet Event Edit pour rétablir la page principale de Event Edit.
7. Utilisez le menu à sous-menu de la piste pour sélectionner la piste à éditer (voir dans "Menu à sous-menu de la piste" à la page 121).
8. La liste des événements présents dans la piste sélectionnée (dans la Chord Variation sélectionnée au poste 2) est affichée à l'écran. Certains événements au début de la Chord Variations, ainsi que l'événement "EndOfTrk" (marque de point final) ne sont pas éditables et ils sont affichés en gris.
9. Déroulez les divers événements à l'aide de la barre de défilement.
10. Sélectionnez l'événement que vous voulez éditer en le touchant à l'écran. Généralement, c'est une note que vous éditez.

M:001.01.000	Note	F#2	51	M:000.00.000
--------------	------	-----	----	--------------

Voir les informations détaillées des types d'événements et de leurs valeurs dans "Event Edit: Event Edit" à la page 120.

11. Modifiez l'événement.
  - Sélectionnez le paramètre "M". Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la position de l'événement.
  - Sélectionnez le paramètre Type. Pour modifier le type d'événement, vous pouvez utiliser soit les contrôles de TEMPO/VALUE, soit ses paramètres Value 1 et Value 2.
  - Si un événement de Note est sélectionné, sélectionnez le paramètre Length et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la longueur de l'événement.
12. Utilisez la commande Go Meas. pour passer à une autre mesure (voir dans "Go Meas./Catch" à la page 121)
13. Comme décrit au poste 4, vous pouvez appuyer sur START/STOP pour reproduire le modèle des sons après les modifications apportées. Appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter la reproduction du modèle.
14. Appuyez sur le bouton Insert à l'écran pour insérer un événement sur la Position affichée à l'écran (c'est un événement de Note avec des valeurs de défaut qui est insérée). Appuyez sur le bouton Delete à l'écran pour supprimer l'événement sélectionné.
15. Lorsque vous avez apporté toutes les modifications, sélectionnez une autre piste à modifier (aller au poste 7).
16. Lorsque l'édition de toute la Chord Variation sélectionnée est terminée, appuyez sur EXIT pour rétablir la page principale du mode Style Record, ensuite retournez au poste 2 pour sélectionner et éditer une autre Chord Variation.
17. Lorsque l'édition de tout le Style est terminée, sélectionnez la commande "Write Style" dans le menu de la page pour afficher la boîte de dialogue Write Style (voir dans "Boîte de dialogue Write Style" à la page 133) ou sélectionnez la commande "Exit from Record" pour effacer toutes les modifications.

- Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la boîte de dialogue Text Edit, insérez un nom et confirmez en sélectionnant OK.

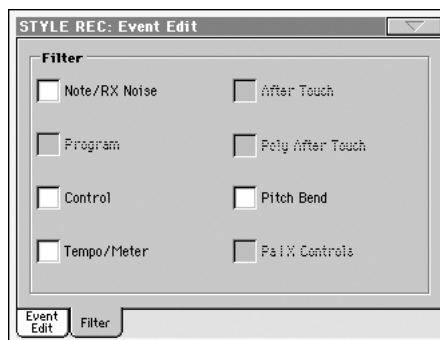
- Sélectionnez un emplacement cible dans la mémoire dans lequel sauvegarder le Style. Le nom du Style existant sur l'emplacement sélectionné est affiché après le numéro de Style Bank-Location.

**Attention :** Si vous sélectionnez un Style existant et que vous confirmez l'écriture du nouveau Style, le Style précédent est effacé et remplacé par le nouveau Style. Pour éviter la perte de Styles importants, sauvegardez-les sur disquette avant de procéder à la sauvegarde d'un nouveau Style.

18. Appuyez sur OK pour sauvegarder le Style dans la mémoire interne ou sur Cancel pour annuler toutes les modifications apportées en mode Style Record. L'écran affiche le message "Are you sure?" (sûr ?), appuyez sur OK pour confirmer ou sur Cancel pour rétablir la boîte de dialogue "Write Style".

## Event Edit: Filter

Dans cette page, vous sélectionnez les types d'événements qui doivent être affichés dans la page Event Edit.



Réglez à Off le filtre de tous les types d'événements qui ne doivent pas être affichés dans la page Event Edit.

**Note :** Certains événements sont affichés en gris clair : cela signifie qu'ils ne peuvent pas être modifiés (non éditables) tant que les événements correspondants ne sont pas éditables dans le Style.

Note/RX Noise

Notes et RX Noises.

Control Événements de Control Change. Uniquement les numéros de Control Change suivants sont autorisés avec les Styles.

Fonction de contrôle	CC# (Numéro de Control Change)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression <sup>(a)</sup>	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

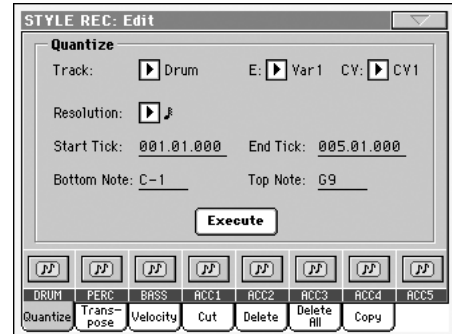
(a). Les événements Expression ne peuvent pas être insérés sur la Position de départ (001.01.000). Une valeur d'Expression est déjà insérée d'usine dans "l'en-tête" des paramètres du Style Element.

Tempo/Meter Modifications de Tempo et de Meter (uniquement Master Track).

Pitch Bend Événements de Pitch Bend.

## Style Edit: Quantize

La fonction de quantification permet de corriger les erreurs de rythme commises pendant l'enregistrement ou de donner plus d'incision au modèle.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### Track (piste)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.

All Toutes les pistes sélectionnées.

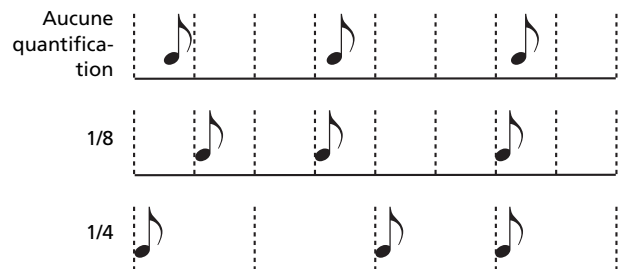
Drum...Acc5 Piste sélectionnée.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner le Style Element et la Chord Variation pour l'édition.

### Resolution (résolution)

Ce paramètre définit la quantification après l'enregistrement. Si vous sélectionnez, par exemple, 1/8, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/8 la plus proche. En sélectionnant 1/4, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/4 la plus proche.



♪ (1/32)...♪ (1/4)

Résolution de grille exprimée sous forme de valeurs musicales. Les lettres "b...f" après la valeur signifient qu'un swing-quantization est appliqué. Un "3" correspond à une triplette.

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de quantification.

Si la séquence de la Chord Variation est de quatre mesures et que vous voulez la sélectionner, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

### Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de quantification du clavier. Si la même note est sélectionnée...

tionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum.


*Note : ces paramètres sont disponibles uniquement si une piste Drum ou Percussion est sélectionnée.*

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour “exécuter” les opérations de cette page.

### Icône de l'état de la piste

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état.

 Etat Play. La piste peut être reproduite.

 Etat Mute. La piste est coupée.

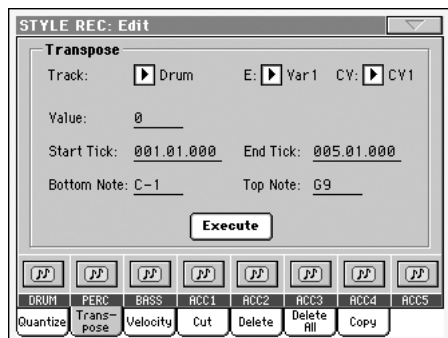
### Noms des pistes

Sous les boutons, un sigle est affiché pour chaque piste.

## Style Edit: Transpose

Dans cette page, vous transposez (décalez) la/les piste(s) sélectionnée(s).

*Note : Après la transposition, rappelez-vous d'ajuster le paramètre “Clé/accord” dans la page Style Record (voir à page 115).*



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner le Style Element et la Chord Variation pour l'édition.

### Track (piste)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.

All Toutes les pistes sélectionnées, sauf celles prédisposées en mode Drum (pistes Drum et Percussion). Toute la Chord Variation sélectionnée sera transposée.

Drum...Acc5 Piste sélectionnée.

### Value (valeur)

Valeur de transposition (±127 demi-tons).

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de transposition.

Si la séquence de la Chord Variation est de quatre mesures et que vous voulez la sélectionner, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

### Bottom / Top Note


Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de transposition. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum ou Percussion. Vu que dans un Drum Kit chaque instrument est affecté à une note différente de la gamme, la transposition d'un instrument signifie affecter la partie à un instrument différent.

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour “exécuter” les opérations de cette page.

### Icône de l'état de la piste

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état.

 Etat Play. La piste peut être reproduite.

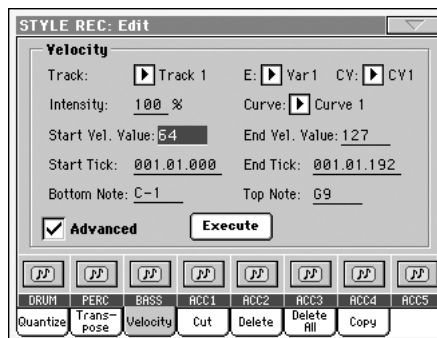
 Etat Mute. La piste est coupée.

### Noms des pistes

Sous les boutons, un sigle est affiché pour chaque piste.

## Style Edit: Velocity

Dans cette page vous définissez la valeur de Velocity (toucher) des notes de la piste sélectionnée. un mode de pointe (Advanced) est disponible : vous êtes ainsi en mesure de sélectionner une courbe de dynamique pour la plage sélectionnée. C'est très pratique pour créer des dynamiques d'augmentation progressive (fade-in) ou de diminution progressive (fade-out).



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

*Note : Lorsqu'un son RX est affecté à la piste en édition, il se peut que le son résultant soit modifié car ce type de Sons prévoit des paliers différents qui sont activés par des valeurs différentes de dynamique.*

*Ainsi, une diminution progressive (fade-out) peut se trouver à un palier près du zéro, tandis qu'une plage plus élevée de palier peut être sélectionnée par des valeurs faibles de dynamique.*

### Track (piste)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.



**All** Toutes les pistes sélectionnées. Le toucher de toutes les notes de toute la Chord Variation sélectionnée sera modifié.

**Drum...Acc5** Piste sélectionnée.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner le Style Element et la Chord Variation pour l'édition.

### Value (valeur)

Valeur de modification du toucher ( $\pm 127$ ).

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage à modifier.

Si la séquence de la Chord Variation est de quatre mesures et que vous voulez la sélectionner, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

### Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de l'étendue du clavier. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum ou Percussion.

### Advanced (Avancé)

Lorsque cette case est cochée, vous pouvez modifier les paramètres "Intensity (Intensité)", "Curve (Courbe)", "Start Velocity Value" et "End Velocity Value".

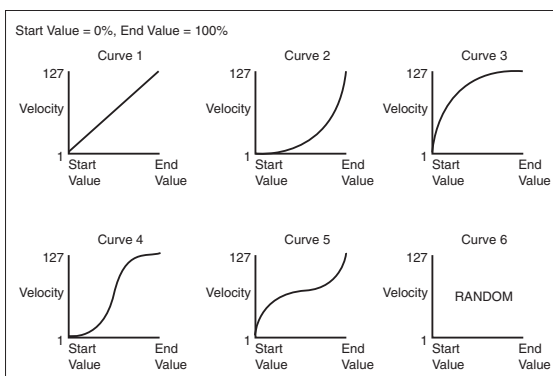
### Intensity (Intensité)

(Disponible uniquement en mode Advanced). Avec ce paramètre vous spécifiez le coefficient qui doit ajuster la donnée de dynamique pour l'accorder à la courbe que vous avez indiquée dans le réglage "Curve (Courbe)".

0...100% Valeur de Intensity. Si réglée à 0 [%], la dynamique ne change pas. Le réglage 100 [%] correspond au plus fort changement de dynamique.

### Curve (Courbe)

(Disponible uniquement en mode Advanced). Avec ce paramètre vous sélectionnez six types de courbes différentes et vous réglez également le changement de dynamique dans le temps.



### Start / End Vel. Value

(Disponible uniquement en mode Advanced). Valeur de la dynamique au début et à la fin de chaque "tick" de la plage sélectionnée.

0...100 Modification de la dynamique sous forme de pourcent.

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

### Icône de l'état de la piste

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



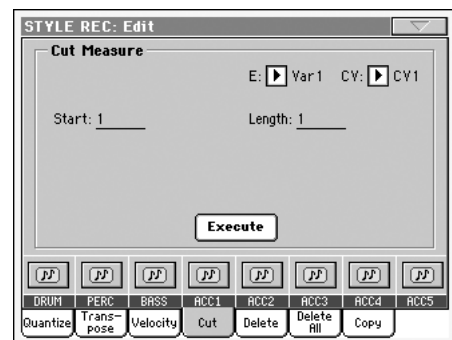
Etat Mute. La piste est coupée.

### Noms des pistes

Sous les boutons, un sigle est affiché pour chaque piste.

## Style Edit: Cut

Dans cette page, vous supprimez rapidement la mesure sélectionnée (ou une série de mesures) dans la Chord Variation sélectionnée. Tous les événements suivants sont déplacés en arrière pour remplacer la (les) mesure(s) supprimée(s).



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner le Style Element et la Chord Variation pour l'édition.

### Start

Première mesure de la coupure.

### Longueur


Nombre de mesures à couper.

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

### Icône de l'état de la piste

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état.

 Etat Play. La piste peut être reproduite.

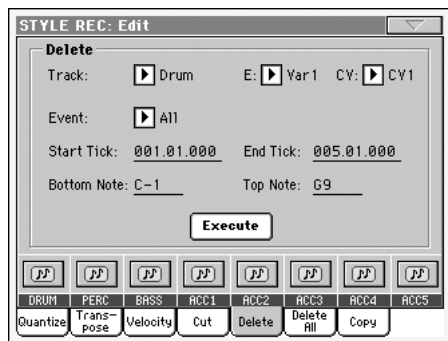
 Etat Mute. La piste est coupée.

### Noms des pistes

Sous les boutons, un sigle est affiché pour chaque piste.

## Style Edit: Delete

Dans cette page, vous pouvez supprimer des événements individuels ou des événements MIDI ne faisant pas partie du Style. Cette fonction ne supprime pas des mesures du modèle. Pour supprimer toute la mesure, vous devez utiliser la fonction Cut (voir dans "Style Edit: Cut" à la page 125)



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner le Style Element et la Chord Variation pour l'édition.

#### Track (piste)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.

All Toutes les pistes sélectionnées. Après la suppression, la Chord Variation sélectionnée est vide.

Drum...Acc5 Piste sélectionnée.

#### Event (événement)

Type d'événement MIDI à supprimer.

All Tous les événements. La mesure, même vide, n'est pas supprimée dans Chord Variation.

Note Toutes les notes dans la plage sélectionnée.

Dup.Note Toutes les notes doubles. Lorsque deux notes ayant même hauteur sont présentes dans le même tick, celle dont le toucher est inférieur sera supprimée.

After Touch Événements After Touch.

*Note : Ce type de données est automatiquement supprimé pendant l'enregistrement.*

Pitch Bend Événements Pitch Bend.

Prog.Change Événements Program Change, les blocs Control Change #00 (Bank Select MSB) et #32 (Bank Select LSB) étant exclus.

*Note : Ce type de données est automatiquement supprimé pendant l'enregistrement.*

Ctl.Change Tous les événements de Control Change, par exemple Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...

#### CC00/32...CC127

Événements Single Control Change. Numéros doubles (tels que 00/32) de Control Change sont des blocs MSB/LSB.

*Note : Certaines données de CC sont automatiquement supprimées pendant l'enregistrement. Voir les informations détaillées relativement aux données admises dans le tableau à page 112.*

#### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de suppression.

Si la séquence de la Chord Variation est de quatre mesures et que vous voulez la sélectionner, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

#### Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de suppression. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum ou Percussion.


*Note : Ces paramètres sont disponibles uniquement si l'option All ou Note est sélectionnée.*

#### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

### Icône de l'état de la piste

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état.

 Etat Play. La piste peut être reproduite.

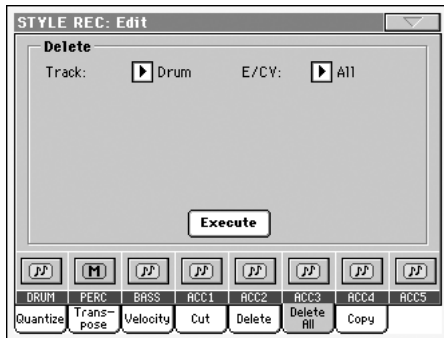
 Etat Mute. La piste est coupée.

### Noms des pistes

Sous les boutons, un sigle est affiché pour chaque piste.

## Style Edit: Delete All

Cette fonction vous permet de supprimer rapidement un Style Element, une Chord Variation ou tout le Style sélectionnés.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### Track (piste)

- All Toutes les pistes du Style, du Style Element ou de la Chord Variation sélectionnés.
- Drum-Acc5 Piste individuelle du Style, du Style Element ou de la Chord Variation sélectionnés.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner le Style Element et la Chord Variation pour l'édition.

- All Tous les Style Elements, par ex. tout le Style. Lorsque E/Track=All et CV=All, tout le Style est supprimé et tous les paramètres sont rétablis à leur valeur originale.
- Var1...CountIn Style Element individuel.
- V1-CV1...CI-CV2 Chord Variation individuelle.

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

### Icône de l'état de la piste

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état.

Etat Play. La piste peut être reproduite.

Etat Mute. La piste est coupée.

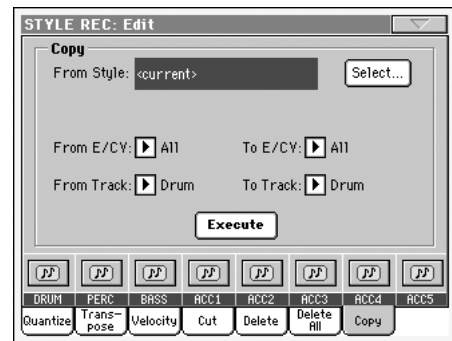
### Noms des pistes

Sous les boutons, un sigle est affiché pour chaque piste.

## Style Edit: Copy

Dans cette page, vous pouvez copier une piste, une Chord Variation ou un Style Element dans le même Style ou depuis un Style différent. Vous pouvez copier tout un Style.

**Attention :** L'opération Copy supprime toutes les données de l'emplacement cible (overwrite).



Après avoir réglé les divers paramètres, appuyez sur Execute.

**Note :** Si l'on copie trop d'événements sur le même "tick", l'écran affiche le message "Too many events! (trop d'événements !)" et l'opération Copy ne produit aucun effet.

**Note :** Lorsque vous copiez dans une Chord Variation existante, la donnée de Program Change n'est pas copiée afin que les Programs (sons) originaux de cette Chord Variation restent inchangés.

### From Style

Ce paramètre sélectionne le Style source de la piste duquel copier la Chord Variation ou le Style Element. Appuyez sur le bouton Select pour afficher la fenêtre Style Select et sélectionner le Style source.

### From... To E/CV (Style Element/Chord Variation)

Ce paramètre sélectionne la source et la cible Style Elements ou Chord Variations.

**Note :** Vous ne pouvez pas copier d'une Variation à un Style Element différent (ou vice-versa) à cause de leur structure qui est différente.

All Tous les Style Elements, par ex. tout le Style. Vous ne pouvez pas changer la cible qui est automatiquement réglée à All.

Var1...End2 Style Element individuel.

V1-CV1...E2-CV2 Chord Variation individuelle.

### From... To Track

Ce paramètre sélectionne la piste source et cible à copier. Vous pouvez doubler une piste, pour rallonger un modèle.

All Toutes les pistes du Style, du Style Element ou de la Chord Variation sélectionnés.

Drum-Acc5 Une piste individuelle du Style, du Style Element ou de la Chord Variation sélectionnés.

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour “exécuter” les opérations de cette page.

### Icône de l'état de la piste

Etat des pistes. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

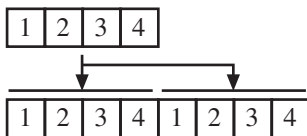
### Noms des pistes

Sous les boutons, un sigle est affiché pour chaque piste.

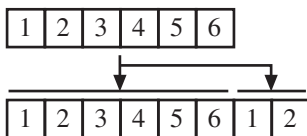
## Copier une Chord Variation de longueur différente

Vous pouvez copier un Chord Element dans un autre Chord Element ayant une longueur différente. Mais rappelez-vous que :

- Si la longueur de la source est un diviseur de la longueur cible, la source Chord Variation doit être multipliée pour s'adapter à la cible. Par exemple, si la mesure est de 4 longueurs et la cible de 8, la source doit être copiée deux fois.



- Si la longueur source n'est pas un diviseur de la longueur cible, la source Chord Variation doit être copiée autant de fois qu'elle peut s'adapter à la cible Chord Variation. Par exemple, si la longueur de la source est de 6 mesures et la cible de 8, la source doit être copiée une fois et ensuite les deux premières mesures doivent être recopiées pour remplir les 2 mesures restantes.



**Note :** Il vaut mieux ne pas copier dans une Chord Variation dont la vitesse est différente, par exemple une Chord Variation de 4/4 dans une de 3/4.

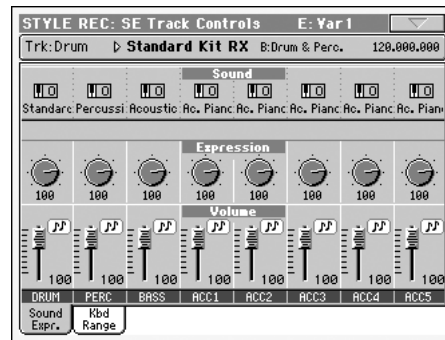
## Style Element Track Controls: Sound/Expression

Dans cette page, vous affectez un Son différent à chaque piste du Style Element sélectionné. Chaque Style Element peut avoir des Sons différents ; après avoir sauvegardé le nouveau Style, n'oubliez pas de cocher le paramètre “Sons originaux du Style” en mode Style Play (voir page 87) afin que le Style puisse sélectionner le Son en ignorant les réglages de la Style Performance.

Dans cette page, vous modifiez la valeur d'Expression (CC#11) de chaque piste de Style. Ceci permet de réduire le niveau d'une

piste à l'intérieur d'un Style Element, sans réduire le Volume général du Style.

C'est un contrôle très pratique, surtout lorsque des Sons différents sont affectés à la même piste dans différents Style Elements et que le niveau interne de ces Sons est différent.



Dans cette page, appuyez sur le correspondant bouton du tableau de bord pour sélectionner un Style Element (VARIATION1 ... ENDING2).

Pour copier les réglages de cette page dans un autre Style Element, utilisez les commandes “Copy Sound” et “Copy Expression” dans le menu de la page (voir dans “Boîte de dialogue Copy Sounds” et dans “Boîte de dialogue Copy Expression” à partir de page 133).

### Case d'Infos de la Piste Sélectionnée ▶STYLE

Voir les informations détaillées dans “Case d'Infos de la piste sélectionnée” à la page 115.

### Case des Sons ▶STYLE

Voir les informations détaillées dans “Case des Sons” à la page 116.

**Note :** Dans cette page, vous ne pouvez pas sélectionner un Digital Drawbars Sound. Il faut l'affecter à une piste de la Performance.

### Case d'Expression ▶STYLE

Utilisez ces boutons pour régler la valeur de l'Expression (CC#11) de la piste correspondante. Cette valeur est visible au début de la liste Event Edit list (voir dans “Event Edit: Event Edit” à la page 120).

Vous pouvez régler une valeur d'Expression différente pour chaque Style Element, pour modifier l'égalisation de la piste dans chaque Style Element.

### Case Volume

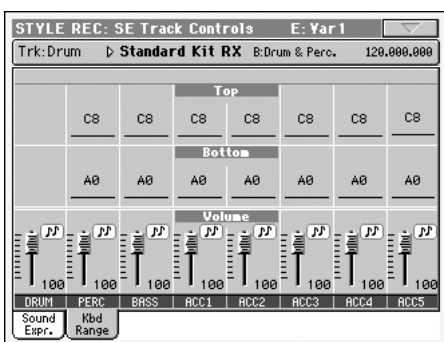
Utilisez ces contrôles pour régler le volume et l'état de chaque piste. Voir les informations détaillées à page 115.

La valeur du Volume est la même pour tout le Style. Utilisez les contrôles d'Expression pour régler la relative égalisation des pistes de chaque Style Element.

## Style Element Track Controls: Keyboard Range

Keyboard Range transpose automatiquement tous les modèles de notes dont la hauteur jouerait sinon trop haut ou trop bas en comparaison de l'instrument acoustique original, lorsque transposé par l'arrangeur. Le résultat est un son de loin plus naturel pour chaque instrument d'accompagnement.

Par exemple, la limite inférieure d'une guitare est Mi2. Si vous jouez un accord en dessous de Mi2, le modèle transposé peut dépasser cette limite et donc être reproduit de manière irréaliste. Une limite inférieure (Bottom) réglée à Mi2 pour la piste guitare résout le problème.



**Note :** Keyboard Range est ignoré pendant l'enregistrement. La piste sélectionnée joue sur toute l'étendue du clavier

Dans cette page, appuyez sur le correspondant bouton du tableau de bord pour sélectionner un Style Element (VARIATION1 ... ENDING2).

Pour copier les réglages de cette page dans un autre Style Element, utilisez la commande "Copy Keyboard Range" dans le menu de la page (voir dans "Boîte de dialogue Copy Key Range" à la page 134).

### Top/Bottom ▶STYLE

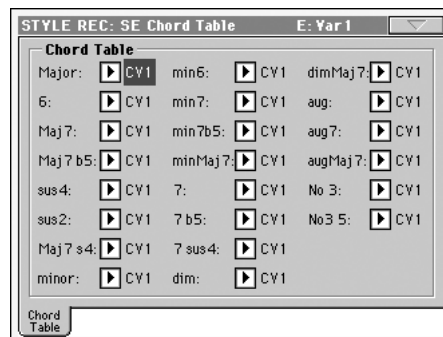
Ces paramètres définissent la limite inférieure et supérieure de l'étendue du clavier (Keyboard Range) de la piste correspondante du Style Element en cours de session.

### Case Volume

Utilisez ces contrôles pour régler le volume et l'état de chaque piste. Voir les informations détaillées à page 115.

## Chord Table

C'est la page où vous affectez une Chord Variation à chaque accord reconnu. Lorsqu'un accord est reconnu, la Chord Variation affectée est automatiquement sélectionnée par l'arrangeur pour jouer la mélodie.



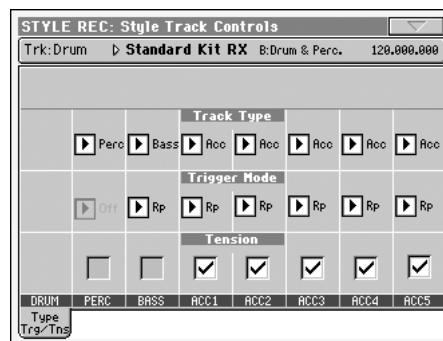
Dans cette page, appuyez sur le correspondant bouton du tableau de bord pour sélectionner un Style Element (VARIATION1 ... ENDING2).

### Chord / Chord Variation ▶STYLE

Utilisez ces paramètres pour affecter une Chord Variation aux accords les plus importants.

## Trigger/Tension

Dans cette page, vous réglez le mode Retrigger pour les pistes du Style et vous activez/coupez la Tension des pistes Accompaniment.



Dans cette page, appuyez sur le correspondant bouton du tableau de bord pour sélectionner un Style Element (VARIATION1 ... ENDING2).

### Track Type (type de piste) ▶STYLE

Utilisez ces paramètres pour régler le type de piste correspondante.

**Drum** Piste Drum. Ce type de piste n'est pas transposée par l'arrangeur ; elle est utilisée par les Drum Kits contenant des sons Drum. Vous l'affectez par le biais de Drum Mapping du mode Style Play (voir dans "Drum Mapping (Var.1...Var.4)" à la page 100).

**Perc** Piste Percussion. Ce type de piste n'est pas transposée par l'arrangeur ; elle est utilisée par les

Drum Kits contenant des sons de Percussion. Vous NE pouvez PAS l'affecter par le biais de Drum Mapping.

**Bass** Piste Bass. Ce type de piste joue toujours l'accord fondamental lorsque vous changez d'accord et, en général, elle fonctionne en tant que harmonie fondamentale.

**Acc** Piste Accompagnement. Vous pouvez librement utiliser ce type de piste pour les modèles mélodiques ou harmoniques de l'accompagnement.

**Trigger Mode** ▶STYLE

Ce réglage harmonise les notes de la piste Bass ou des pistes Acc1-5 au nouvel accord quand celui-ci est modifié.

**Off** Chaque fois que vous jouez un nouvel accord, les notes en cours seront stoppées. La piste n'émet aucun son tant qu'une nouvelle note n'est pas détectée dans le modèle.

**Rt** (Retrigger) Le son s'arrête et de nouvelles notes détectant l'accord reconnu seront produites.

**Rp** (Repitch) Les nouvelles notes détectant un accord reconnu seront produites et elles joueront dans la bonne tonalité les notes que l'on est en train de jouer. Le son ne s'arrête jamais. C'est très pratique pour les pistes Guitar et Bass.

**Tension** ▶STYLE

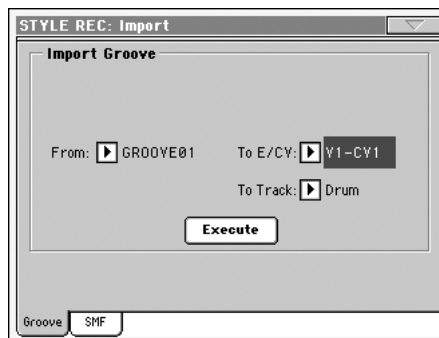
La Tension ajoute des notes (une 9ème, 11ème et/ou 13ème) qui ont été à peine jouées par la mélodie, même si elles ne sont pas écrites dans le modèle du Style. Ce paramètre détermine si la Tension incluse dans l'accord reconnu doit ou non être ajoutée aux pistes du type Acc.

**On** La Tension est ajoutée.

**Off** Aucune Tension n'est ajoutée.

## Import: Import Groove

Avec la fonction Import Groove vous chargez les fichiers ".GRV" générés par la fonction Slice (voir dans le mode Sampling "Time Slice" à la page 235). En important ces données dans une piste et en affectant le Son basé sur des échantillons "sectionnés" à la même piste, vous pouvez jouer le fichier "audio groove" original et modifier librement son tempo.



**Note :** Après avoir importé un "groove" généré par une ligne mélodique (et non pas un "groove" de percussion), le "groove" et les échantillons importés ne seront pas transposés avec les autres pistes de Style. Les données audio ne peuvent pas être transposées par le dispositif d'accompagnement automatique.

**Note :** Effectuez l'opération Import Groove avant de mettre l'instrument hors tension. Tous les fichiers ".GRV" générés par une opération Time Slice sont supprimés lors de la mise hors tension de l'instrument.

**From**

Avec ce paramètre, vous sélectionnez l'un des modèles MIDI Groove (fichiers ".GRV") générés lors de la sauvegarde de données après une opération Time Slice.

**To E/CV (Style Element/Chord Variation)**

Utilisez ce paramètre pour sélectionner le Style Element et la Chord Variation cibles.

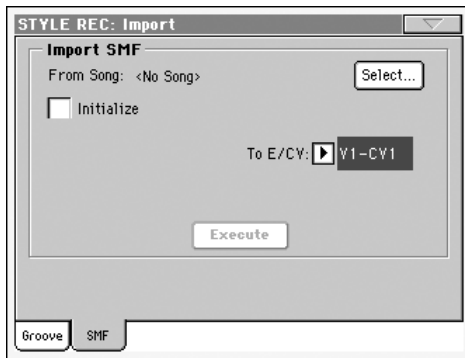
**To Track**

Utilisez ce paramètre pour sélectionner la piste cible dans la Chord Variation sélectionnée. Généralement, c'est la piste Percussion qui est suggérée, du fait que la piste Drum est adaptée aux sons du Drum Kit standard (compte à rebours des battements, etc.). Lorsque le modèle du MIDI Groove a été importé, affectez le Son, auquel les échantillons "sectionnés" sont affectés, à la piste qui joue le modèle MIDI Groove.

## Import: Import SMF

Avec la fonction Import SMF vous importez des données MIDI d'un Fichier Standard MIDI (SMF) créé à l'aide de votre séquenceur externe et vous les transformez en Chord Variation.

**Note :** Cette fonction ne permet pas d'importer des données d'un morceau générique. Le Fichier Standard MIDI que vous voulez importer doit être programmé comme une Chord Variation de Pa1X.



Lorsque vous importez un SMF, les paramètres tels que CV Length, Meter, Tempo Changes, Program Changes et Expression sont reconnus. Ces paramètres sont importés sous forme d'en-tête du Style Element contenant la Chord Variation, à condition que le paramètre "Initialize" soit coché ou que le Style Element soit vide.

**Astuce :** On conseille de cocher le paramètre "Initialize" lors de l'importation de la première Chord Variation d'un Style Element et de le décocher lors de l'importation des Chord Variations suivantes.

- Les Sons affectés à chaque piste peuvent être importés, à condition que les événements de Program Change, Bank Select MSB et LSB soient disposés sur le premier 'tick' du SMF. Ces données sont chargées dans l'en-tête du Style Element et non pas sous forme de Sons affectés à la Style Performance.

**Note :** Vous pouvez remplacer les Sons disposés dans l'en-tête du Style Element par les Sons affectés à la Style Performance en cochant le paramètre "Original Style Sound" dans la page principale du mode Style Play (affichage Style Track).

- Si les données dites plus haut ne sont pas disposées sur le premier 'tick' du SMF importé, les Sons devront être affectés manuellement à chaque piste. Vous devez le faire dans la page "Record 1", "Record 2" ou "Sound/Expression" du mode Style Record.

- Les paramètres Key/Chord, Chord Table, Expression, ainsi que tous les autres paramètres de Style Variation doivent être réglés manuellement dans les relatives pages Style Record.

- Le Tempo de démarrage, ainsi que le Volume de chaque piste, doivent être programmés sous forme de donnée de Style Performance et ensuite sauvegardés dans la Style Performance.

- Du fait que vous ne pouvez pas changer la vitesse (Meter Change), ce paramètre n'est pas reconnu.

- La longueur de la Chord Variation est la même de celle du SMF importé. Vous pouvez modifier la longueur en réglant la valeur du paramètre CV Length dans la page principale du mode Style Record.

**Astuce :** Si une note dépasse la dernière mesure de la Chord Variation, une mesure supplémentaire s'ajoute (si par exemple une note dépasse la fin de la quatrième mesure d'un modèle à 4 mesures, c'est une Chord Variation de 5 mesures qui est générée). Dans ce cas, modifiez la valeur du paramètre CV Length pour rétablir la longueur de la Chord Variation. La note qui dépasse sera coupée pour s'adapter à la nouvelle longueur du modèle (ou pattern).

Lorsque vous programmez une Chord Variation à l'aide d'un séquenceur externe, vous devez affecter chaque piste du Style au canal MIDI correspondant, selon le tableau suivant.

Canal MIDI	Piste du Pa1X
9	Bass
10	Drum
11	Percussion
12-16	Accompagnement 1-5

**Note :** Vous ne pouvez charger que des SMF sous format 0.

### From Song

C'est le nom du Fichier Standard MIDI à charger. Appuyez sur le bouton Select pour ouvrir le sélecteur de fichier et sélectionnez le fichier ".SMF".

### Select

Appuyez sur ce bouton pour ouvrir le sélecteur de fichier et charger le SMF.

### Initialize

Cochez ce paramètre si vous voulez que tous les réglages du Style Element cible (par ex., le, Key/Chord, le Chord Table, les Sons...) soient rétablis à leurs valeurs originales lors du chargement du SMF.

**Astuce :** On conseille de cocher le paramètre "Initialize" lors de l'importation de la première Chord Variation d'un Style Element et de le décocher lors de l'importation des Chord Variations suivantes.

### To E/CV

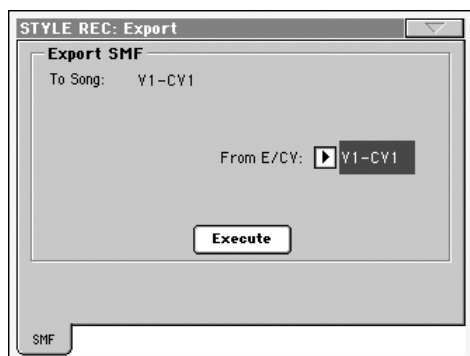
Avec ce paramètre, vous sélectionnez la Chord Variation cible.

### Execute

Après avoir réglé tous les paramètres de cette page, appuyez sur ce bouton pour importer le Fichier Standard MIDI dans la Chord Variation cible.

## Export SMF

Avec la fonction Export SMF vous exportez une Chord Variation sous forme de Fichier Standard MIDI (SMF), en pouvant ainsi la modifier sur un séquenceur externe.



### To Song

Ce paramètre (non éditable) visualise le nom du Fichier Standard MIDI à générer. Le nom (automatiquement affecté) est le même de celui de la Chord Variation exportée.

### From E/CV

Dans ce menu déroulant, vous sélectionnez l'une des Chord Variations disponibles dans le Style en cours de session.

### Execute

Après avoir sélectionné une Chord Variation, appuyez sur ce bouton pour l'exporter sous forme de Fichier Standard MIDI. Un sélecteur de fichier est visualisé à l'écran. Sélectionnez le dispositif cible et le répertoire, ensuite appuyez sur Save.

## Menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour la sélectionner. Pour quitter le menu, appuyez sur un point quelconque à l'écran, sans sélectionner une commande.



### Write Style

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Style et sauvegarder le Style dans la mémoire interne.

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Write Style" à la page 133.

### Undo

*Disponible uniquement en mode Record.* En mode Record, ce paramètre annule la dernière donnée enregistrée et rétablit la situation précédente. Si sélectionné une seconde fois, il rétablit la donnée préalablement annulée.

### Copy Sound

Avec Style Element Track Control sélectionné dans la section d'édition, utilisez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Copy Sound et copier tous les Sons affectés aux pistes de la Style Variation en cours de session dans une Style Variation différente.

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Copy Sounds" à la page 133.

### Copy Expression

Avec Style Element Track Control sélectionné dans la section d'édition, utilisez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Copy Expression et copier toutes les valeurs d'Expression affectées aux pistes de la Style Variation en cours de session dans une Style Variation différente.

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Copy Expression" à la page 134.

### Copy Keyboard Range

Avec Style Element Track Control sélectionné dans la section d'édition, utilisez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Copy Keyboard Range et copier toutes les valeurs de Keyboard Range affectées aux pistes de la Style Variation en cours de session dans une Style Variation différente.



Voir les informations détaillées dans “Boîte de dialogue Copy Key Range” à la page 134.

### Copy Chord Table

Disponible uniquement dans la page Style Element Chord Table. Sélectionnez cette commande pour ouvrir la boîte de dialogue Copy Chord Table (voir “Boîte de dialogue Copy Chord Table” à la page 134).

### Delete Current Track

Sélectionnez cette commande pour supprimer la piste sélectionnée.

### Overdub Step Recording

Sélectionnez cette commande pour afficher la fenêtre d'enregistrement Overdub Step (voir dans “Fenêtre Overdub Step Recording” à la page 134).

### Solo Track

Sélectionnez la piste qui doit jouer en soliste, ensuite cochez ce paramètre. Uniquement cette piste sera reproduite et le logo ‘Solo’ clignotera dans l’en-tête de la page.

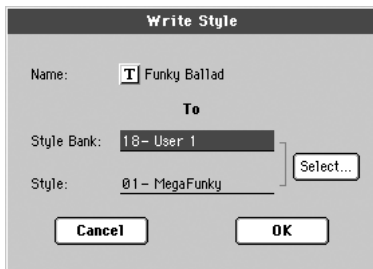
Décochez ce paramètre pour quitter la fonction Solo.

### Exit from Record

Sélectionnez cette commande pour quitter le mode Record sans sauvegarder les modifications apportées au Style.

## Boîte de dialogue Write Style

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Write Style pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegardez dans la mémoire votre Style enregistré ou modifié, by choosing either a User or Direct HD bank.



Les paramètres sauvegardés dans le Style sont identifiés dans le mode d'emploi par le symbole ▶STYLE.

### Name (nom) ▶STYLE

Nom du Style en cours de sauvegarde. Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) affiché à côté du nom pour ouvrir la fenêtre Text Edit.

### Style Bank (banque du Style)

Banque cible de Styles. Chaque banque correspond à l'un des boutons STYLE SELECT. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner une banque différente.

### Style

Emplacement cible du Style dans la banque sélectionnée. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner un emplacement différent.

**Note :** Normalement, un User Style est déjà disponible lors de l'écriture d'un Style. Néanmoins, vous pouvez écrire sur un Style d'usine (Factory Style), à condition que le paramètre “Factory Style and Pad Protect” soit décoché (voir page 289).

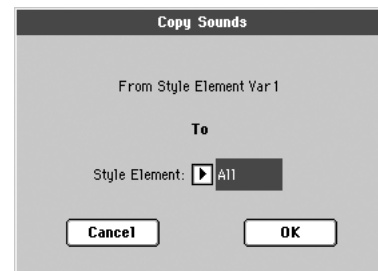
### Select... button (sélectionner...bouton)

Appuyez sur ce bouton pour afficher la fenêtre Style Select et sélectionner l'emplacement cible.

Dans la fenêtre Style Selec, appuyez sur les boutons du haut de la fenêtre pour sélectionner soit les banques User, soit les banques Direct HD.

## Boîte de dialogue Copy Sounds

Dans le menu, appuyez sur ce paramètre pour afficher la fenêtre Copy Sounds dans laquelle vous copiez tous les Sons affectés aux pistes Style Variation en cours dans une autre Style Variation.



### From Style Element

Non éditable. Style Element couramment sélectionné.

### To Style Element

Style Element cible.

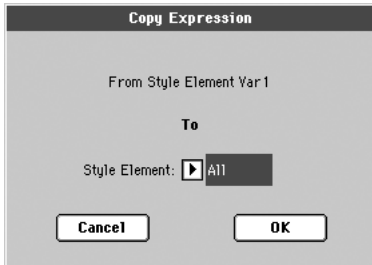
All Les réglages sont copiés dans toutes les Style Variations du Style en édition.

### Var1...CountIn

Style Element individuel dans lequel copier les réglages.

## Boîte de dialogue Copy Expression

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Copy Expression pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous copiez toutes les valeurs d'Expression affectées aux pistes Style Variation en cours dans une autre Style Variation.



### From Style Element

*Non éditable.* Style Element couramment sélectionné.

### To Style Element

Style Element cible.

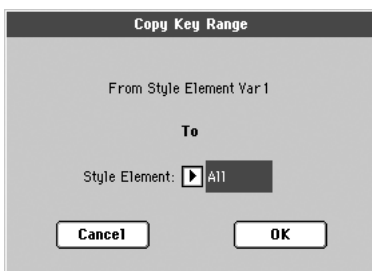
All Les réglages sont copiés dans toutes les Style Variations du Style en édition.

Var1...CountIn

Style Element individuel dans lequel copier les réglages.

## Boîte de dialogue Copy Key Range

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Copy Keyboard Range pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous copiez toutes les valeurs de Keyboard Range des pistes Style Variation en cours dans une autre Style Variation.



### From Style Element

*Non éditable.* Style Element couramment sélectionné.

### To Style Element

Style Element cible.

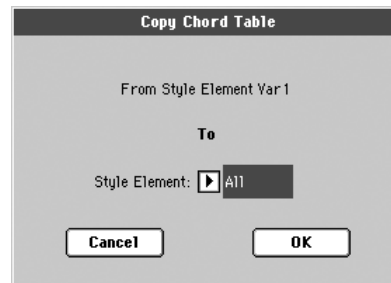
All Les réglages sont copiés dans toutes les Style Variations du Style en édition.

Var1...CountIn

Style Element individuel dans lequel copier les réglages.

## Boîte de dialogue Copy Chord Table

Visualisez cette fenêtre en choisissant le paramètre Copy Chord Table dans le menu de la page. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez copier le Chord Table du Style Element en cours de session dans un Style Element différent.



### To Style Element

Target Style Element (cible).

All Réglages qui seront copiés dans toutes les Style Variations du Style en édition.

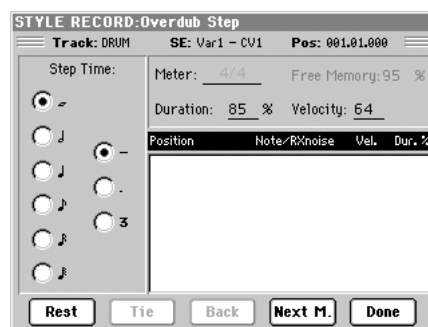
Var1...CountIn

Style Element individuel dans lequel copier les réglages.

## Fenêtre Overdub Step Recording

Avec la fonction Step Record, vous créez un nouveau Style simplement en entrant des notes individuelles ou des accords dans chaque piste, en les jouant sur le clavier l'une après l'autre (nul besoin de respecter le tempo !). Cette fonction est très pratique lorsque vous devez copier une partition existante ou insérer un grand nombre de détails : elle est particulièrement adaptée pour créer des pistes de batterie ou de percussions.

Dans le menu, appuyez sur la commande "Overdub Step Recording" pour afficher cette fenêtre.



### Track (piste sélectionnée)

Nom de la piste sélectionnée en enregistrement.

DRUM...ACC5

Piste de Style.

### SE (Style Element Sélectionné)

Voir dans "Element (Style Element)" à la page 113.

### CV (Chord Variation Sélectionnée)

Voir dans "Chord Var (Chord Variation)" à la page 113.

### Pos (Position)


Correspond à la position de l'événement (note, silence ou accord) à insérer.

### Event list (liste des événements)

Événements déjà insérés. Vous pouvez effacer cet événement et le modifier de nouveau en appuyant sur le bouton Back.

### Valeurs de Step Time

Longueur de l'événement à insérer.

-  ... Valeur de la note.
- Standard (-) Valeur standard de la note sélectionnée.
- Dot (.) Augmente de moitié de sa valeur la note sélectionnée.
- Triplet (3) Valeur triplée de la note sélectionnée.

### Meter

Correspond à la vitesse de la mesure en cours. Ce paramètre n'est pas éditable. Vous réglez le paramètre Meter dans la page principale du mode Style Record, avant de démarrer l'enregistrement (voir les informations détaillées à partir du poste 6 à la page 117).

### Free Memory (mémoire libre)

Taille de mémoire restante pour l'enregistrement.

### Duration (durée)

Durée de la note insérée. Le pourcentage correspond toujours à la valeur du pas.

- 25% Staccatissimo.
- 50% Staccato.
- 85% Articulation ordinaire.
- 100% Legato.

### Velocity

Réglez ce paramètre avant de jouer une note ou un accord. Ce paramètre correspond au toucher ; le toucher de la note est reconnu et enregistré.

- Kbd Clavier. Sélectionnez ce paramètre en tournant à fond le Dial dans la direction des aiguilles d'une montre. Lorsque cette option est sélectionnée, le toucher de la note jouée est reconnu et enregistré.
- 1...127 Valeur de Toucher. L'événement est inséré avec la valeur de toucher programmée et la pression exercée sur la note lorsqu'elle est jouée sur le clavier sera ignorée.

### Rest (silence)

Appuyez sur ce bouton pour insérer un silence.

### Tie

Appuyez sur ce bouton pour lier la note insérée à la précédente.

### Back

Retourne au pas précédent en effaçant l'événement inséré.

### Next M. (Mesure suivante)

Passé à la mesure suivante et remplit les espaces vides de silences.

### Done

Quitte le mode Step Record.

## Mode Pad Record

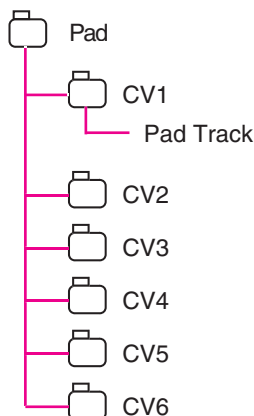
Avec le mode Pad Record vous pouvez créer des Pads personnels ou modifier un Pad existant.

### La structure du Pad

Le Pad, en fait, est un Style à une seule piste. En général, ce qui s'applique à l'enregistrement d'un Style s'applique également à l'enregistrement d'un Pad.

Vous pouvez sélectionner deux différentes catégories de Pads :

- Pads "Hit" : ils correspondent à peu près à ceux des versions précédentes. Bien qu'ils soient principalement utilisés sur des événements non transposés, ils fonctionnent également avec des accords ou des notes transposées (c'est à dire décalées). Généralement, ce sont des Séquences de notes ou d'accords séparés (voir plus bas).
- Pads "Sequence" : par exemple les modèles complexes d'une piste peuvent être transposés en jouant des accords différents sur le clavier – exactement comme pour les pistes de Style. On peut les comparer à un élément séparé, à une piste séparée, à une multi variation d'accord des Styles (voir illustration).



Chaque Pad est composé au maximum de six petites unités dénommées **Chord Variations (CV)**. Chaque Chord Variation est composée à son tour d'une piste individuelle (la piste Pad).

Exactement comme pour les Styles, lorsque vous jouez un accord dans la zone de reconnaissance des accord, c'est la Chord Variation correspondante qui est rappelée. Les accords reconnus sont associés à la Chord Variation par le biais du **Chord Variation Table**. Chaque Pad contient un Chord Variation Table.

Comme pour les Styles, le **Note Transposition Tables (NTT)** s'applique au Pads.

### Que faut-il enregistrer ?

L'enregistrement d'un Pad est l'enregistrement d'une piste individuelle, dans une série de Chord Variations, dans le Pad lui-même.

Vous ne devez pas nécessairement enregistrer toutes les Chord Variations. La plupart des fois, il suffit d'en enregistrer une.

### Données du Pattern vers données de piste

En mode Pad Record, comme vu plus haut, vous créez ou modifiez des modèles musicaux pour le Pad, tandis que les paramètres de la piste (tels que les Sounds, le Volume, le Pan, l'Octave Transpose, les réglages FX...) doivent être modifiés en mode Style Play.

- Après avoir créé ou modifié des modèles musicaux en mode Pad Record, sauvegardez-les en sélectionnant la commande Write Pad dans le menu de la page du mode Pad Record (voir dans "Boîte de dialogue Write Pad" à la page 147).
- Après avoir modifié les paramètres de la piste en mode Style Play, sauvegardez-les dans une Performance ou dans un STS en sélectionnant la commande Write Performance ou Write STS dans le menu de la page du mode Style Play (voir dans "Boîte de dialogue Write Performance" à la page 105 ou dans "Boîte de dialogue Write Single Touch Setting" à la page 106).

### Afficher le mode Pad Record

Pour visualiser le mode Pad Record, affichez le mode Style Play et appuyez sur REC. L'écran affiche la fenêtre Style/Pad Record Select.



- Sélectionnez le paramètre **Record/Edit Pad** pour rechercher un Pad déjà présent et que vous désirez modifier. Si ce Pad correspond à un Pad prédisposé en usine, vous ne pouvez pas par la suite le sauvegarder sur son emplacement original (en fonction de l'état du paramètre "Factory Style et Pad Protect de la page Disk > Preferences) ; pour le sauvegarder, vous devez sélectionner un emplacement User Pad.
- Sélectionnez le paramètre **Record New Pad** si vous désirez commencer par un nouveau Pad vide. Lorsque l'enregistrement est terminé, sauvegardez votre nouveau Pad dans un emplacement User Pad. (Les Pads peuvent être sauvegardés dans les emplacements "Factory Pad" uniquement si le paramètre "Factory Style and Pad Protect" est réglé à On).

Lorsque l'enregistrement, ou la modification de votre Pad Hit ou Sequence est terminé, vous devez le sauvegarder (voir plus bas "Quitter en sauvegardant ou en effaçant les modifications") et quittez le mode Pad Record.

Maintenant, affichez la page Pad du mode Style Play ou du mode Song Play, affectez le nouveau Hit ou la nouvelle Sequence à un bouton Pad et ajustez les divers réglages de la piste (Volume, Pan et C/D FX Send... voir "Pad/Switch: Pad" à la page 101). Pour finir, sauvegardez la Performance ou le STS en sélectionnant la commande "Write Performance" ou "Write STS" dans le menu de la page.

**Note :** En mode Record, la pédale au pied et les contrôleurs EC5 sont désactivés, tandis que vous pouvez utiliser les pédales de volume et de type d'expression.

## Quitter en sauvegardant ou en effaçant les modifications

Lorsque la modification de votre Pad est terminée, vous pouvez soit sauvegarder votre Pad dans la mémoire, soit effacer tous les changements apportés.

- Pour sauvegarder les changements, sélectionnez la commande "Write Pad" dans le menu de la page (voir "Boîte de dialogue Write Pad" à la page 147).
- Pour effacer les changements apportés au Pad, sélectionnez la commande "Exit from Record" dans le menu de la page ou appuyez sur le bouton REC pour quitter le mode d'enregistrement et rétablir la page principale du mode Style Record.

**Astuce :** Sauvegardez souvent votre Pad pendant l'enregistrement pour en empêcher la perte éventuelle.

## Reproduire le Pad en mode Record/Edit

Lorsque vous êtes en mode Pad Record ou Pad Edit, vous pouvez reproduire la variation d'accords (Chord Variation) sélectionnée. Pour sélectionner une Chord Variation, affichez la page principale (Main) du mode Record/Edit.

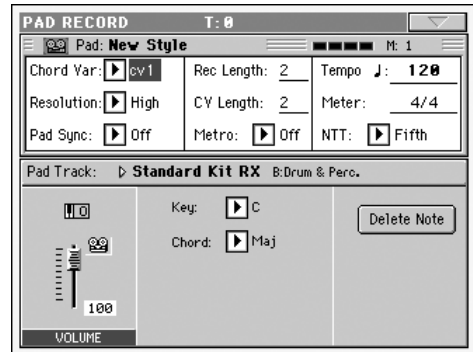
- Lorsque vous êtes dans la page principale (Main) ou dans les pages Event Edit, Quantize, Transpose, Velocity ou Delete, vous pouvez reproduire la Chord Variation sélectionnée. Appuyez sur START/STOP pour vérifier si elle vous plaît. Appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter la reproduction.
- Lorsque vous êtes dans les pages Sounds/Expression, Keyboard Range, Chord Table, Trigger/Tension, Delete All, Copy, Style Element Controls ou Style Control, vous pouvez reproduire tout le Pad. Appuyez sur START/STOP et jouez quelques accords pour procéder au test.

**Note :** Lorsque vous êtes dans ce mode, le modèle est toujours reproduit en boucle, même si le paramètre "Pad Type" est réglé à "One Shot" (voir page 144).

**Note :** En mode Pad Record, le mode Fingered 3 Chord Scanning est automatiquement sélectionné.

## La page principale du mode Pad Record

La page principale (Main) du mode Pad Record ressemble à une version simplifiée de la page principale du mode Style Record, avec juste une piste à enregistrer et aucun Style Element. Toutefois, elle présente un paramètre supplémentaire : "Pad Sync".



Lisez les informations détaillées des divers paramètres dans le mode d'emploi. Les paragraphes suivants ne fournissent que les informations générales et les différences avec le mode Style Record.

## Secteur d'enregistrement des paramètres

### Chord Var (Chord Variation)

Avec ce paramètre vous sélectionnez l'une des six Chord Variations (CV1 ... CV6) disponibles pour la modification ou l'enregistrement.

**Note :** Lorsque ce paramètre, et la valeur qui y est affectée, est écrit en minuscule (cv1...cv6), cela signifie que la Chord Variation est vide ; tandis que si le nom est écrit en majuscules (CV1...CV6), cela signifie qu'elle a déjà été enregistrée.

### Resolution

Avec ce paramètre, vous réglez la quantification pendant l'enregistrement.

### Pad Sync

►PAD

Avec ce paramètre, vous réglez le mode de synchronisation du modèle du Pad.

**Off** Aucune synchro. La séquence commence dès que vous appuyez sur le bouton PAD.

**Continued** Le modèle commence immédiatement, en synchro avec le tempo réglé pour l'arrangeur ou le séquenceur. En fonction de la position en cours de session du compteur de battements, il se peut qu'il ne commence pas exactement sur la vraie position du début et il continue à partir de la position en cours de session.

Par exemple, si le compteur de battements de l'arrangeur ou du séquenceur visualise le troisième battement et qu'il est en train de repro-

duire le tick 91, le Pad commencera à jouer à partir de ce troisième battement, sur le tick 91

Compteur de batte-



Il fonctionne exactement comme un Fill.

**Beat** La séquence commence sur le battement suivant, en synchro avec le tempo de l'arrangeur ou du séquenceur. Il commence exactement sur la vraie position du début (par ex., tick 1 ou mesure 1).

**Rec Length (Recording Length)** ▶PAD

Avec ce paramètre, vous réglez la longueur (en mesures) de l'enregistrement de la séquence. Sa valeur est toujours égale à, ou un diviseur de, la longueur de Chord Variation Length (voir paramètre suivant).

*Attention : Si la valeur de CV Length est inférieure de celle de Rec Length, la valeur de Rec Length n'est pas immédiatement ajournée à l'écran. Par conséquent, vous pouvez encore librement modifier la valeur de CV Length, avant que les mesures excédentes cette valeur ne soient supprimées (voir le paragraphe Attention : "CV Length (Chord Variation Length)" suivant).*

*Toutefois, si vous appuyez sur START/STOP pour lancer l'enregistrement, la valeur réelle de Rec Length est modifiée par la nouvelle, même si la précédente valeur est encore affichée à l'écran.*

**CV Length (Chord Variation Length)** ▶PAD

Avec ce paramètre, vous réglez la longueur totale (max. 32 mesures) de la Chord Variation sélectionnée. Lorsque vous reproduisez un Style, cela correspond à la longueur du modèle d'accompagnement, lorsque l'accord correspondant à la Chord Variation est reconnu sur le clavier.

*Attention : si vous réduisez Chord Variation Length après l'enregistrement, toutes les mesures successives à la longueur sélectionnée seront effacées. Faites donc très attention lorsque vous diminuez la longueur de CV Length après l'enregistrement ! Si malencontreusement vous faites cette erreur, il vaut mieux quitter l'enregistrement sans procéder à la sauvegarde (voir "Exit from Record" à la page 147).*

**Metro (Metronome)**

Dans cette case, vous réglez le métronome.

- Off** Aucun click du métronome n'est émis pendant l'enregistrement. Une mesure de compte à rebours sera jouée avant l'enregistrement.
- On1** Métronome enclenché, avec une mesure de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.
- On2** Métronome enclenché, avec deux mesures de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.

**Tempo**

Sélectionnez ce paramètre pour utiliser les contrôles TEMPO/VALUE pour régler le tempo.

*Note : Cette valeur n'est pas enregistrée ; elle est utilisée uniquement pour tester le modèle à des vitesses différentes pendant la modification ou l'enregistrement.*

*Astuce : Vous pouvez toujours modifier le Tempo, même si d'autres paramètres sont sélectionnés, en gardant enfoncé le bouton SHIFT et en tournant le DIAL.*

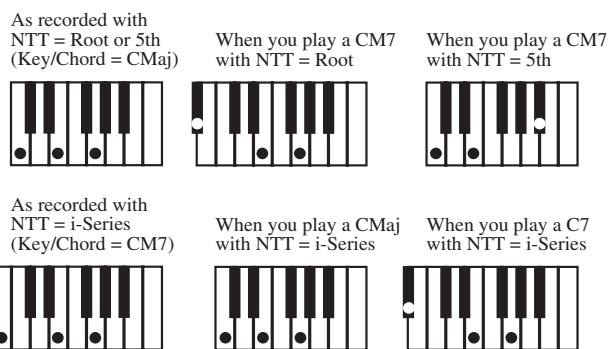
**Meter** ▶PAD

C'est la vitesse (time signature) de la séquence. Vous pouvez modifier ce paramètre uniquement lorsque la séquence est vide, par ex. avant de commencer à enregistrer.

**NTT (Note Transposition Table)** ▶PAD

Le tableau Note Transposition Table (NTT) détermine comment l'arrangeur transposera les modèles de notes lorsque vous jouerez un accord qui ne correspond pas exactement à l'accord original de DoMaj, lorsqu'un DoMaj7 est détecté sur le clavier, l'arrangeur doit transposer des notes pour créer la 7ème manquante.

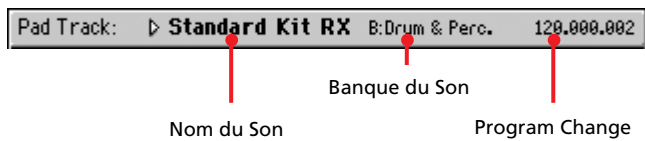
<b>Root</b>	La note principale (en CMaj = Do) est transposée aux notes manquantes.
<b>Fifth</b>	La 5ème note (en CMaj = Sol) est transposée aux notes manquantes.
<b>i-Series</b>	Tous les modèles originaux doivent être programmés en accords "Maj7" ou "min7".
<b>NoTrnsp</b>	Aucune transposition n'est appliquée. Le modèle correspond toujours à celui enregistré. Toutefois, il sera transposé avec d'autres clés, en fonction des accords plaqués.



*Note : Le NTT ne fonctionne pas si le paramètre "Track Type" est réglé à "Drum".*

## Case d'Infos de Pad Track

Cette ligne visualise le Son affecté à la piste sélectionnée.



### Sound name ▶PAD

Son affecté à la piste Pad. Le triangle indique que vous pouvez appuyer sur le nom pour ouvrir la fenêtre Sound Select dans laquelle vous sélectionnez un Son différent.

### Sound bank ▶PAD


Banque à laquelle le Son sélectionné appartient.

### Program Change ▶PAD

Numéro de Program Change (Changement de Program) : affiché uniquement lorsque le paramètre "Show Program Change number" est activé dans le mode Global.


## Case de l'état du volume des Pistes

### Octave Transpose

Cet indicateur (non-éditable) affiche la transposition d'octave en cours de session. Modifiez cette valeur à l'aide des boutons OCTAVE TRANSPOSE du tableau de bord. 

Vu que cette valeur n'est pas mémorisée avec le Pad, la transposition n'a cours que pendant l'enregistrement. Par exemple : si vous jouez un Do4 et +1 octave de transposition est sélectionné, c'est un Do5 qui est enregistré.

### Curseurs virtuels

Les curseurs virtuels correspondent à un affichage graphique du volume de chaque piste. Pour modifier le 

volume, survolez le curseur à l'écran et utilisez les contrôles TEMPO/VALUE pour modifier la valeur.

Cette valeur n'est pas sauvegardée avec le Pad. Elle est utilisée uniquement pour tester le volume du Pad pendant la modification ou l'enregistrement.

## Icônes de l'état de la piste

Etat de la piste. Appuyez sur l'icône pour modifier l'état.



Etat Record. Après le début de l'enregistrement, la piste reçoit les notes du clavier et de la borne MIDI IN.



Etat Mute. La piste est coupée.

## Case Clé/Accord

### Key/Chord ▶PAD

Avec ces deux paramètres, vous réglez la clé originale et le type d'accord de la piste pour la Chord Variation en cours de session. Lors de la reproduction du modèle, cet accord sera reproduit exactement tel qu'il a été enregistré, sans traitement NTT (voir plus bas).

## Bouton Delete Note

Avec une piste sélectionnée, vous utilisez cette commande pour supprimer une note individuelle ou un instrument de percussion individuel.

Si le Pad est en reproduction, ce raccourci supprime uniquement l'instrument lorsque vous enfoncez la touche, tandis que toutes les autres notes restent inchangées dans la piste.

## Procédure Pad Record

L'enregistrement d'un Pad ressemble beaucoup à celui d'un Style. Lisez donc les informations détaillées dans le chapitre correspondant du mode d'emploi.

## Menu Edit

Appuyez sur le bouton MENU en mode Pad Record pour afficher le menu Edit de Pad Record.



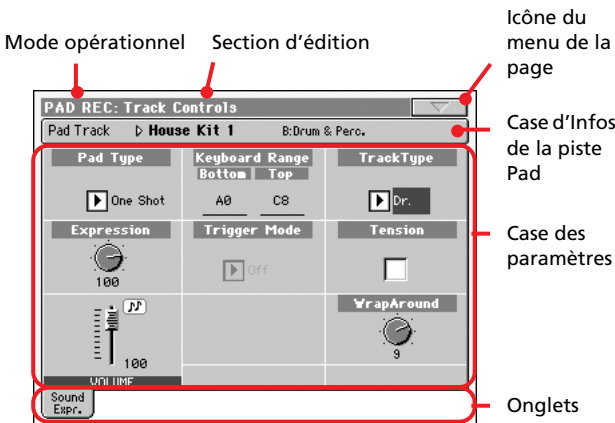
**Note :** Les pages Pad Edit sont une version simplifiée des pages Style Edit. Voir les informations détaillées des paramètres dans le chapitre correspondant du mode d'emploi.

**Note :** Lorsque le Pad est en reproduction, vous ne pouvez pas afficher les pages de la section Edit depuis la page principale (voir à page 137). Vous devez d'abord arrêter la reproduction en appuyant sur MENU.

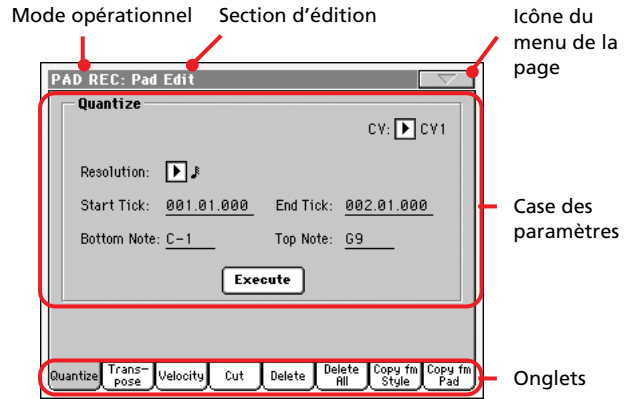
**Note :** Lorsque vous commutez des pages de la section Edit (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) à des pages différentes, le Pad (si en reproduction) est automatiquement arrêté.

## Structure de la page Edit

La plupart des pages d'édition présentent la même structure.



Certaines pages ont une structure légèrement différente.



### Mode opérationnel

Indique que l'instrument est en mode Pad Record.

### Section d'édition

Identifie la section d'édition en cours de session, correspondant à l'un des paramètres du menu d'édition (voir "Menu Edit" à la page 140).

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page (voir "Menu de la page" à la page 147).

### Case des paramètres

Chaque page présente plusieurs paramètres. Les pages sont disponibles sous les onglets. Voir les informations détaillées relativement aux divers types de paramètres dans les sections à partir de page 141.

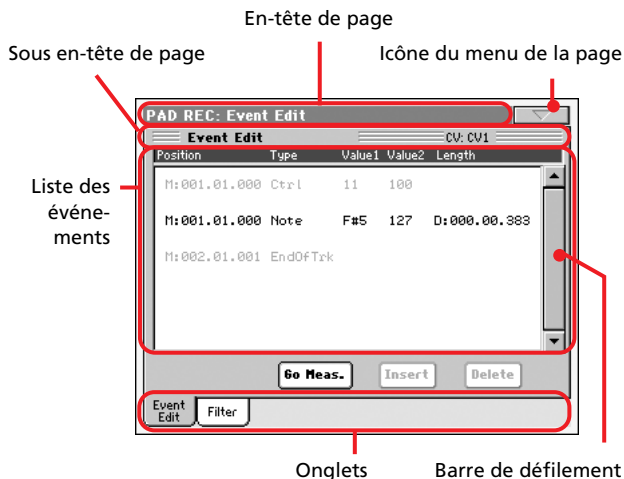
### Onglets

Utilisez ces onglets pour sélectionner l'une des pages d'édition de la section d'édition en cours de session.



## Event Edit: Event Edit

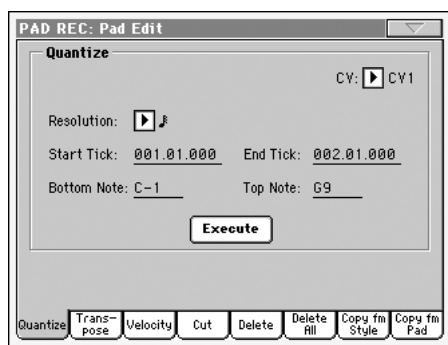
Dans la page Event Edit, vous modifiez chaque événement MIDI de la Chord Variation sélectionnée. Vous pouvez, par exemple, remplacer une note par une autre note ou modifier son toucher (par ex. sa valeur de dynamique).



Elle ressemble à la page Style Record's Event Edit. Voir dans le mode d'emploi les informations détaillées de la procédure d'édition d'un événement.

## Pad Edit: Quantize

La fonction de quantification permet de corriger les erreurs de rythme commises pendant l'enregistrement ou de donner plus d'incision au modèle.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### CV (Chord Variation)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner la Chord Variation pour l'édition.

### Resolution

Ce paramètre définit la quantification après l'enregistrement.

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de quantification.

### Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de quantification du clavier.

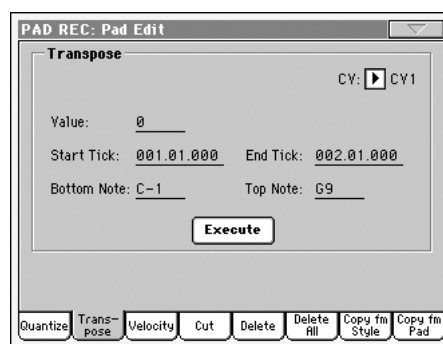
### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Edit: Transpose

Dans cette page, vous transposez (décalez) la(les) piste(s) sélectionnée(s).

*Note* : Après la transposition, rappelez-vous d'ajuster le paramètre "Key/Chord" dans la page principale du mode Pad Record (voir page 139).



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### CV (Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner la Chord Variation pour l'édition.

### Value

Valeur de transposition ( $\pm 127$  demi-tons).

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de la transposition.

### Bottom / Top Note

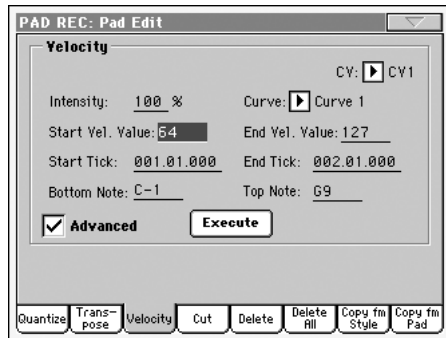
Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de transposition à appliquer au clavier.

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Edit: Velocity

Dans cette page, vous définissez la valeur de toucher (dynamique) des notes de la piste sélectionnée.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### CV (Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner la Chord Variation pour l'édition.

### Value

Valeur de transposition ( $\pm 127$  demi-tons).

### Intensity

(Disponible uniquement en mode Advanced). Utilisez ces paramètres pour définir le coefficient d'ajustement des données de dynamique dans la direction de la courbe réglée dans le paramètre "Curve".

### Curve

(Disponible uniquement en mode Advanced). Utilisez ce paramètre pour sélectionner l'un des six types de courbes et régler comment la dynamique changera au fur et à mesure.

### Start / End Vel. Value

(Disponible uniquement en mode Advanced). Valeur de dynamique sur les ticks du début et de la fin de la plage sélectionnée.

1...127      Valeur de dynamique.

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage à modifier.

### Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de l'étendue du clavier à modifier.

### Advanced

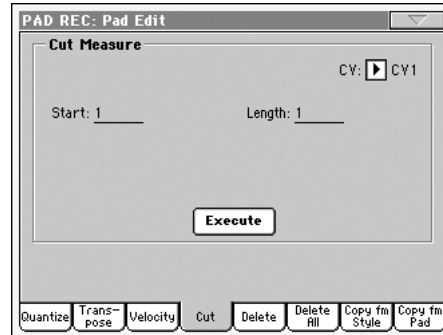
Lorsque cette case est cochée, vous pouvez modifier les paramètres "Intensity", "Curve", "Start Velocity Value" et "End Velocity Value".

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Edit: Cut

Dans cette page, vous supprimez rapidement la mesure sélectionnée (ou une série de mesures) dans la Chord Variation sélectionnée. Tous les événements suivants sont déplacés en arrière pour remplacer la(les) mesure(s) supprimée(s).



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### CV (Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner la Chord Variation pour l'édition.

### Start

Première mesure de la coupure.

### Length

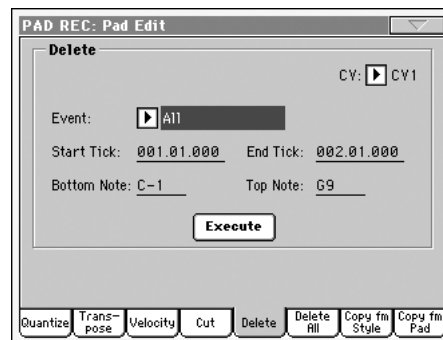
Nombre de mesures à couper.

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Edit: Delete

Dans cette page, vous pouvez supprimer des événements MIDI du Pad. Cette fonction ne supprime pas les mesures du modèle. Pour supprimer toute la mesure, vous devez utiliser la fonction Cut (voir "Pad Edit: Cut" à la page 142)



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### CV (Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner la Chord Variation pour l'édition.

## Event

Type d'événement MIDI à supprimer.

**All** Tous les événements. Toutefois, la mesure, même vide, n'est pas supprimée dans Chord Variation.

**Note** Toutes les notes dans la plage sélectionnée.

**Dup.Note** Toutes les notes doubles. Lorsque deux notes ayant la même hauteur sont présentes dans le même tick, celle dont le toucher est inférieur sera supprimée.

**After Touch** Événements After Touch.

*Note : Ce type de données est automatiquement supprimé pendant l'enregistrement.*

**Pitch Bend** Événements Pitch Bend.

**Prog.Change** Événements Program Change, les blocs Control Change #00 (Bank Select MSB) et #32 (Bank Select LSB) étant exclus.

*Note : Ce type de données est automatiquement supprimé pendant l'enregistrement.*

**Ctl.Change** Tous les événements de Control Change tels, par exemple, Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...

**CC00/32...CC127**

Événements Single Control Change. Les numéros doubles de Control Change (tels 00/32) sont des blocs MSB/LSB.

*Note : Certains CC sont automatiquement supprimés pendant l'enregistrement. Voir le tableau dans le mode d'emploi en ce qui concerne les informations détaillées des données disponibles.*

## Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de suppression.

## Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de clavier à supprimer.

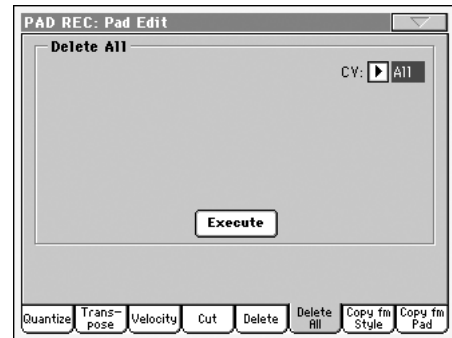
*Note : Ces paramètres sont activés uniquement si les options All ou Note sont sélectionnées.*

## Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Edit: Delete All

Cette fonction vous permet de supprimer rapidement une Chord Variation ou un Pad entier.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

## CV (Chord Variation)

Utilisez ces paramètres pour sélectionner la Chord Variation à supprimer.

**All** Toutes les Chord Variations, par ex. tout le Pad. Après la suppression, tous les paramètres sont rétablis à leur état de défaut.

**CV1...CV6** Une Chord Variation.

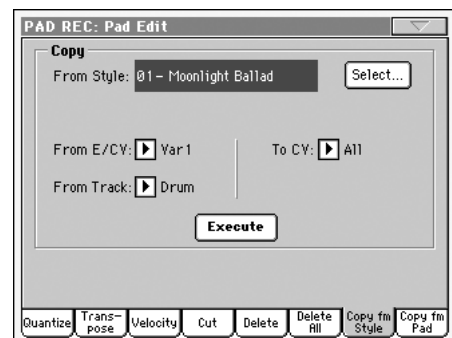
## Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Edit: Copy from Style

Dans cette page, vous pouvez copier la piste d'un Style et la transformer en un modèle de Pad.

*Attention : L'opération Copy supprime toutes les données de l'emplacement cible (overwrite).*



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

*Note : Si l'on copie trop d'événements sur le même "tick", l'écran affiche le message "Too many events!" (trop d'événements) et l'opération Copy échoue.*

*Note : Lorsque vous copiez dans une Chord Variation existante, la donnée de Program Change n'est pas copiée afin que les Sons originaux de la Chord Variation restent inchangés.*

### From Style

Avec cette option, vous sélectionnez le Style source duquel vous désirez copier la piste. Appuyez sur le bouton Select pour afficher la fenêtre Style Select et sélectionner le Style source.

### From E/CV (Style Element/Chord Variation)

Ce paramètre sélectionne la source Style Element et Chord Variation.

Var1...End2 Un seul Style Element, par ex. toutes les Chord Variations.

V1-CV1...E2-CV2

Une seule Chord Variation.

### From Track

Ce paramètre sélectionne la piste source à copier.

Drum-Acc5 Une piste individuelle du Style Element, ou de la Chord Variation, sélectionné.

### To CV (Chord Variation)

Ce paramètre sélectionne la Chord Variation cible dans le Pad en cours de session.

CV1...CV6 Chord Variation cible.

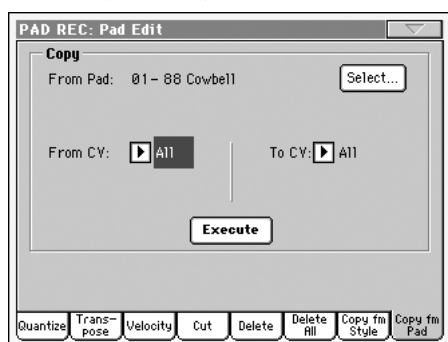
### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Edit: Copy from Pad

Dans cette page, vous copiez une Chord Variation d'un autre Pad. Vous pouvez, par conséquent, copier tout un Pad.

**Attention :** L'opération Copy supprime toutes les données de l'emplacement cible (overwrite).



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

**Note :** Si l'on copie trop d'événements sur le même "tick", l'écran affiche le message "Too many events!" (trop d'événements) et l'opération Copy échoue.

**Note :** Lorsque vous copiez dans une Chord Variation existante, la donnée de Program Change n'est pas copiée afin que les Sons originaux de la Chord Variation restent inchangés.

### From Pad

Avec cette option, vous sélectionnez le Pad source duquel vous désirez copier la Chord Variation. Appuyez sur le bouton

Select pour afficher la fenêtre Pad Select et sélectionner le Pad source.

### From CV (Chord Variation)

Ce paramètre sélectionne la source Chord Variation.

All Toutes les Chord Variations, par ex. tout le Pad. Vous ne pouvez pas modifier la cible qui est automatiquement réglée à All.

CV1...CV6 Une seule Chord Variation.

### To CV (Chord Variation)

Ce paramètre sélectionne la Chord Variation cible dans le Pad en cours de session.

CV1...CV6 Chord Variation cible. Automatiquement réglé à All si le paramètre "From CV" est également réglé à All.

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Pad Track Controls: Sound/Expression

Dans cette page, vous affectez un Son différent à la piste Pad ; de même vous pouvez ajuster son Volume (CC#07), les valeurs d'Expression (CC#11), ainsi que régler d'autres paramètres tels que l'étendue du clavier (Keyboard Range), le type de piste (Track Type), le Mode Trigger, la Tension et le Wrap Around.



### Sound/Bank

►PAD

Son affecté à la piste Pad.

### Pad Type

►PAD

Avec ce paramètre vous déterminez si le Pad doit jouer une seule fois ou en boucle.

**Note :** En mode Pad Record, le modèle est toujours reproduit en boucle, même si ce paramètre est réglé à "One Shot".

One Shot Lorsque vous appuyez sur l'un des boutons PAD, le Pad correspondant n'est reproduit qu'une seule fois. C'est très pratique pour reproduire les Hits ou les Sequences qui ne doivent jouer qu'une seule fois.

Loop Lorsque vous appuyez sur l'un des boutons PAD, le Pad correspondant est complètement reproduit et, arrivé à sa fin, il recommence à jouer depuis le

début. Appuyez sur STOP dans la section PAD pour arrêter la reproduction. C'est très pratique pour reproduire des séquences cycliques.

**Expression** ▶PAD

Avec ce bouton, vous réglez la valeur d'Expression (CC#11) de la piste Pad. Cette valeur est affichée au début de la liste Event Edit.

On utilise l'Expression pour égaliser un Pad avec les autres Pads. Si, par exemple, vous désirez rendre plus doux, par rapport à la moyenne, le Pad que vous êtes en train d'enregistrer, il vous suffit de diminuer la valeur d'Expression.

**Volume**

Avec ce curseur, vous réglez la valeur du Volume (CC#07) de la piste Pad. Cette valeur n'est pas sauvegardée avec le Pad ; elle ne sert qu'à tester le volume du Pad pendant la modification ou l'enregistrement.

**Keyboard Range** ▶PAD

L'option Keyboard Range transpose automatiquement toutes les notes du modèle trop aiguës ou trop basses en hauteur par rapport à l'instrument acoustique original, lorsqu'elles sont transposées par l'arrangeur. Le son de l'instrument du Pad résultera ainsi plus naturel.

*Note : Le paramètre Keyboard Range est ignoré pendant l'enregistrement. La piste Pad peut jouer sur toute l'étendue du clavier.*

**Trigger Mode** ▶PAD

(Non disponible si Track Type = Drum). Ce réglage détermine comment les pistes du type Bass et Acc sont harmonisées lorsque les accords changent.

**Off** Chaque fois que vous jouez un nouvel accord, les notes en cours seront stoppées. La piste n'émet aucun son tant qu'une nouvelle note n'est pas détectée dans le modèle.

**Rt** (Retrigger) Le son s'arrête et de nouvelles notes détectant l'accord reconnu seront reproduites.

**Rp** (Repitch) Les nouvelles notes détectant un accord reconnu seront reproduites et elles joueront dans la bonne tonalité les notes que l'on est en train de jouer. Le son ne s'arrête jamais. C'est très pratique pour les pistes Guitar et Bass.

**Track Type** ▶PAD

Utilisez ce paramètre pour définir le type de piste Pad.

**Drum** Piste Drum. Ce type de piste n'est pas transposée par l'arrangeur ; elle est utilisée pour les Drum Kits ou pour les pistes que vous ne voulez pas transposer lorsque vous jouez un accord différent.

**Bass** Piste Bass. Ce type de piste joue toujours la tonique lorsque vous changez d'accord.

**Acc** Piste Accompaniment. Vous pouvez librement utiliser ce type de piste pour les modèles mélodiques ou harmoniques des modèles d'accompagnement.

**Tension** ▶PAD

La Tension ajoute des notes (une 9ème, une 11ème et/ou une 13ème) à celles à peine jouées, même si elles ne sont pas écrites dans le modèle. Ce paramètre détermine si la Tension incluse dans l'accord reconnu doit ou non être ajoutée aux pistes du type Acc.

**On** La Tension est ajoutée.

**Off** Aucune Tension n'est ajoutée.

**Wrap Around** ▶PAD

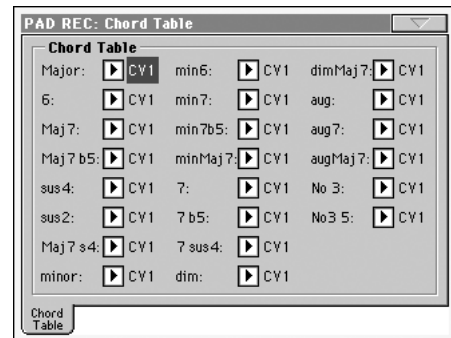
Le wrap-around est la limite supérieure d'extension des pistes Pad. Le modèle du Pad sera transposé conformément à l'accord joué. Si l'accord est trop aigu, la piste Pad joue dans un registre trop aigu et donc tout à fait irréal. Toutefois, si elle atteint le point de wrap-around, elle est automatiquement décalée une octave plus bas.

Le point de wrap-around peut séparément être réglé par intervalles de demi-tons, jusqu'à un maximum de 12 demi-tons, relativement à la note clé de l'accord réglée dans la page principale du mode Pad Record (voir "Key/Chord" à la page 139).

1...12 Décalage maximum (par intervalles de demi-tons) de la piste par rapport à la clé originale du modèle du Pad.

**Pad Chord Table**

C'est la page où vous affectez une Chord Variation à chaque accord reconnu. Lorsqu'un accord est reconnu, la Chord Variation affectée est automatiquement sélectionnée par l'arrangeur pour jouer la piste Pad.



**Chord / Chord Variation** ▶PAD

Utilisez ces paramètres pour affecter une Chord Variation aux accords les plus importants.

## Import: Import Groove

Avec la fonction Import Groove vous chargez les fichiers MIDI Grooves (fichiers “.GRV”) générés par la fonction Slice (voir in dans le mode Sampling “Time Slice”). En important ces données dans une piste Pad et en affectant le Son basé sur des échantillons “sectionnés” à la même piste, vous pouvez jouer le fichier “audio groove” original et modifier librement son tempo.



### From

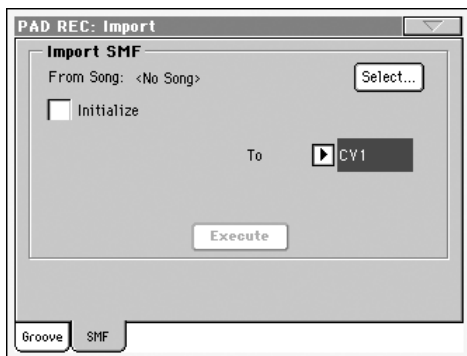
Avec ce paramètre vous sélectionnez l’un des modèles MIDI Groove (fichiers “.GRV”) générés lors de la sauvegarde de données après une opération Time Slice.

### To CV (Chord Variation)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner la Chord Variation cible.

## Import: Import SMF

Avec la fonction Import SMF vous importez des données MIDI d’un fichier Standard MIDI (SMF) créé à l’aide de votre séquenceur externe pour les transformer en une Chord Variation.



Lorsque vous programmez une Chord Variation sur un séquenceur externe, vous devez affecter la piste Pad au canal MIDI #10.

**Note :** Vous ne pouvez charger que des SMF sous format 0.

### From Song

C’est le nom du fichier Standard MIDI que vous désirez charger. Appuyez sur le bouton Select pour afficher le sélecteur de fichiers et sélectionner le fichier “.SMF”.

### Select

Appuyez sur ce bouton pour afficher le sélecteur de fichier et charger le SMF.

### Initialize

Cochez cette case si vous désirez ajourner tous les réglages du Pad (tels que Key/Chord, Chord Table, Sound...) lorsque vous chargez le SMF.

**Astuce :** Cochez le paramètre “Initialize” lorsque vous importez la première Chord Variation du Pad et décochez le lorsque vous importez les Chord Variations suivantes.

### To CV

Utilisez ce paramètre pour sélectionner la Chord Variation cible.

### Execute

Après avoir réglé tous les paramètres de cette page, appuyez sur ce bouton pour importer le fichier Standard MIDI dans la Chord Variation cible.

## Export: SMF

Avec la fonction Export SMF vous exportez une Chord Variation sous forme de fichier Standard MIDI (SMF) pour pouvoir ainsi la modifier sur un séquenceur externe.



### To Song

Ces paramètres (non-éditables) affichent le nom du fichier Standard MIDI qui doit être généré. Le nom (automatiquement affecté) est le même de celui de la Chord Variation exportée.

### From CV

Dans ce menu déroulant, vous sélectionnez l’une des Chord Variations disponibles pour le Pad en cours de session.

### Execute

Après avoir sélectionné une Chord Variation, appuyez sur ce bouton pour l’exporter sous forme de fichier Standard MIDI. L’écran affiche un sélecteur de fichier. Sélectionnez le dispositif et le répertoire cible et ensuite appuyez sur Save.

## Menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu de la page. Appuyez sur une commande pour le sélectionner. Appuyez sur un point quelconque à l'écran pour quitter la page sans sélectionner une commande.



### Write Pad

Lorsque vous avez enregistré ou modifié votre Pad et que vous désirez sauvegarder ces changements, sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Pad et sauvegarder le Pad dans la mémoire interne.

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Write Pad" à la page 147.

### Undo

Disponible uniquement dans la page principale du mode Pad Record et dans certaines pages Pad Edit. En mode Record, ce paramètre annule la dernière donnée enregistrée et rétablit la situation précédente. Si sélectionné une seconde fois, il rétablit la donnée préalablement annulée (fonction "Redo").

### Delete Pad Track

Disponible uniquement dans la page principale du mode Pad Record. Sélectionnez cette commande pour supprimer la piste Pad.

### Overdub Step Recording

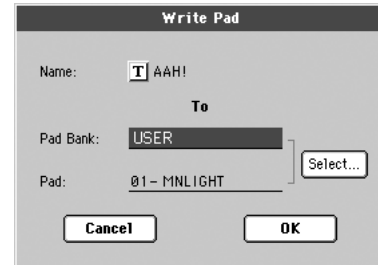
Disponible uniquement dans la page principale du mode Pad Record. Sélectionnez cette commande pour afficher la fenêtre d'enregistrement Overdub Step (voir les informations détaillées dans le mode d'emploi - chapitre Style Record).

### Exit from Record

Sélectionnez cette commande pour quitter le mode Record sans sauvegarder les modifications apportées au Pad.

## Boîte de dialogue Write Pad

Dans le menu de la page, sélectionnez le paramètre Write Pad pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegarder dans la mémoire votre Pad enregistré ou modifié.



Les paramètres sauvegardés dans le Pad sont identifiés dans le mode d'emploi par le symbole ▶PAD.

### Name

▶PAD

Nom du Pad en cours de sauvegarde. Appuyez sur le bouton

**T** (Text Edit) affiché à côté du nom pour ouvrir la fenêtre Text Edit.

### Pad Bank

Banque cible de Pads. Vous ne pouvez sélectionner qu'une banque User.

### Pad

Emplacement cible du Pad dans la banque sélectionnée. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner un emplacement différent.

*Note* : Normalement, un User Pad est déjà disponible lors de l'écriture d'un Pad. Néanmoins, vous pouvez écrire sur un Pad d'usine (Factory Pad), à condition que le paramètre "Factory Style and Pad Protect" soit décoché (voir page Disk > Preferences).

### Select... button

Appuyez sur ce bouton pour afficher la fenêtre Pad Select et sélectionner l'emplacement cible.

## Mode opérationnel Song Play

Le mode opérationnel Song Play permet de reproduire les Morceaux. Vu que le Pa1X est doté de deux séquenceurs internes, vous pouvez reproduire deux Morceaux simultanément. Ceci est particulièrement pratique pour mixer deux Morceaux pendant une exhibition sur le vif. Les Morceaux peuvent être du type Fichier MIDI Standard, Karaoke™, MP3 ou format Audio CD (MP3 Player et Audio CD Player fournis en option).

Vous pouvez jouer le Morceau sur toute l'extension du clavier avec les quatre pistes clavier (Upper 1-3, Lower), sélectionner des Sons et des Effets différents pour les pistes clavier en sélectionnant des Performances et des STS. De même, vous pouvez sélectionner un Voice Processor Preset différent par le biais d'une Performance ou d'un STS.

En mode Song Play, utilisez la fonction SongBook pour sélectionner automatiquement votre genre musical préféré. Quatre STS peuvent être associés au Morceau du SongBook.

### Contrôles de transport

Vous pouvez utiliser les contrôles de transport individuels de chacun des séquenceurs internes. Utilisez les contrôles SEQUENCER 1 pour le Séquenceur 1 et SEQUENCER 2 pour le séquenceur 2. Voir les informations détaillées dans "Contrôles de Transport de SEQUENCER 1" à la page 12).

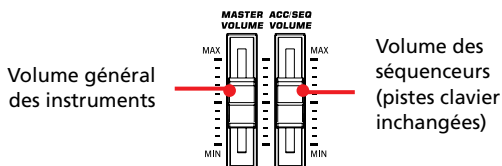
### MIDI Clock

En mode Song Play, le MIDI Clock est toujours généré par les séquenceurs internes, même si le paramètre Clock est réglé à External (voir "Clock Source" à la page 253). Dans ce mode, le Pa1X ne reçoit pas les messages MIDI Clock transmis par le MIDI IN.

Le Pa1X ne transmet que le message de MIDI Clock généré par le Séquenceur 1.

### Master Volume, Sequencer Volume, Balance

Lorsque le curseur MASTER VOLUME contrôle le volume général de l'instrument, vous pouvez utiliser le curseur ACC/SEQ VOLUME pour contrôler uniquement le volume des pistes du Séquenceur. Vous pouvez ainsi régler séparément le volume du Séquenceur et les pistes clavier ne sont pas affectées par ce curseur.



Utilisez le curseur BALANCE pour égaliser le Séquenceur 1 et le Séquenceur 2. Le positionner au centre pour obtenir le volume maximum sur les deux séquenceurs.



### Paramètres de la piste

Les réglages des pistes clavier effectués en mode Song Play peuvent être sauvegardés dans une Performance. Par la suite, il vous suffit de sélectionner une Performance différente pour rappeler des réglages différents.

Certains réglages des pistes Song, tels que le panoramique, le volume et les envois FX, dépendent du fichier Midi.

Les modifications des pistes Song apportées en mode Song Play ne peuvent pas être sauvegardées dans un fichier Midi car leur édition ne s'effectue qu'en temps réel. Pour sauvegarder de manière permanente les modifications apportées aux divers paramètres du Song, vous devez utiliser le mode Sequencer.

### Fichiers MIDI Standard et Sons

Le format original des fichiers Song du Pa1X est le Standard MIDI File (SMF), un standard universel établi par tous les fabricants. Vous pouvez lire ces fichiers avec tous les instruments musicaux ou les ordinateurs.

Néanmoins, des différences peuvent se présenter en ce qui concerne les sons joués par chaque piste. Lorsque vous enregistrez un Morceau avec votre Pa1X (mode Sequencer), utilisant uniquement des Sons General MIDI, vous pouvez reproduire par la suite ce Morceau, virtuellement, sur n'importe quel autre instrument musical ou ordinateur. Si vous utilisez des Sons originaux Korg, vous ne pouvez pas reproduire ces mêmes sons sur des instruments de marque différente.

Lorsque vous lisez des SMF en mode Song Play, la lecture de fichiers, n'utilisant que des sons General MIDI, ne provoque aucun problème. Néanmoins, les sons peuvent différer si vous reproduisez un Morceau composé avec un instrument différent: en effet, même si la compatibilité à d'autres formats du Pa1X est très vaste, des différences peuvent se présenter.

Dans ce cas, affichez le mode opérationnel Sequencer, chargez le SMF et affectez manuellement les Sons qui ne correspondent pas, en les remplaçant par des Sons similaires présents sur le Pa1X. Sauvegardez de nouveau le SMF et maintenant le Morceau est reproduit en mode Song Play avec les Sons corrects.



## Paramètres NRPN Sound

Les Fichiers Standard MIDI format GM peuvent contenir des messages de Control Change du type NRPN (#99, 98). Ces messages sont utilisés pour modifier certains paramètres du Son avant de lancer le morceau. Le Pa1X reconnaît les messages NRPN suivants :

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127 <sup>(a)</sup>
Vibrato Depth	1	9	0...127 <sup>(a)</sup>
Vibrato Decay	1	10	0...127 <sup>(a)</sup>
Filter Cutoff	1	32	0...127 <sup>(a)</sup>
Resonance	1	33	0...127 <sup>(a)</sup>
EG Attack Time	1	99	0...127 <sup>(a)</sup>
EG Decay Time	1	100	0...127 <sup>(a)</sup>
EG Release Time	1	102	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Filter Cutoff	20	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Filter Resonance	21	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum EG Attack Time	22	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum EG Decay Time	23	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Coarse Tune	24	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Fine Tune	25	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Volume	26	dd <sup>(b)</sup>	0...127
Drum Panpot	28	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>

(a). 64 = Aucun changement des valeurs originales du paramètre  
(b). dd = Instruments Drum (batterie) N° 0...127 (C0...C8)

**Note :** Ces contrôles sont rétablis lorsque vous arrêtez le morceau ou lorsque vous sélectionnez un morceau différent.

## Pistes clavier, Pad et Sequencer

Le Pa1X est doté de deux séquenceurs. Chaque Morceau peut être composé au maximum de 16 pistes et donc au total 32 pistes de séquenceur.

Vous pouvez en outre jouer sur le clavier les quatre pistes clavier additionnelles (Upper 1-3 et Lower). Vous pouvez éditer l'état de Volume et de Play/Mute de ces pistes dans la page principale du mode Song Play (voir illustration ci-contre).

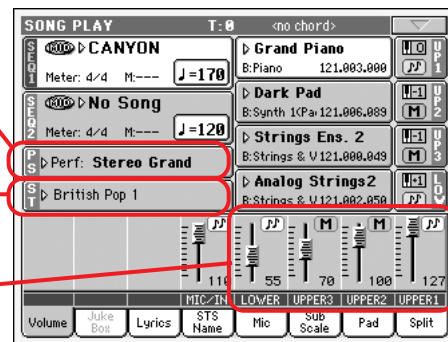
Avec le mode Song Play affiché, vous pouvez encore sélectionner des Performances ou des STS du dernier Style sélectionné. Pour

sélectionner un jeu de STS différent, vous devez d'abord sélectionner un Style différent.

Appuyez ici pour sélectionner une Performance

Appuyez ici pour sélectionner un Style

Etat de Volume et de Play/Mute des pistes clavier



Même en sélectionnant une Performance différente ou un STS différent, outre qu'avec les pistes clavier, vous pouvez modifier les sons affectés aux PAD.

Lorsque vous affichez le mode Song Play depuis le mode Style Play, les pistes clavier et Pad sont les mêmes que celles en mode Style Play.

## Page principale

Appuyez sur SONG PLAY pour afficher cette page depuis n'importe quel autre mode opérationnel.

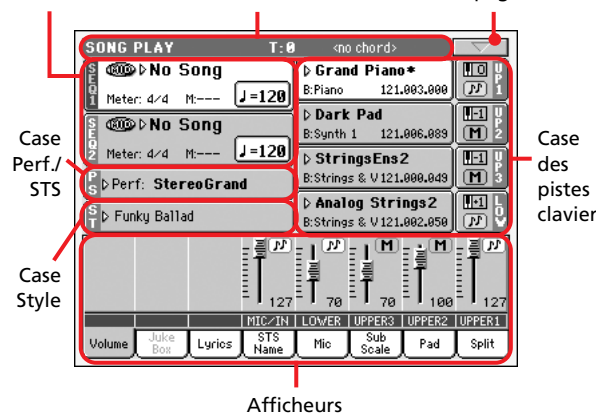
**Note :** Lorsque vous passez de Style Play à Song Play, Song Setup est automatiquement sélectionné et plusieurs paramètres peuvent changer.

Appuyez sur EXIT/NO pour afficher cette page depuis le Menu ou depuis une page d'édition Song Play.

Pour rétablir cette page à partir d'une page d'édition de Song Play, appuyez soit sur le bouton EXIT, soit sur le bouton SONG PLAY.

Pour afficher alternativement les pistes clavier (Affichage Normal) et les pistes du Morceau (Affichage Song Tracks), appuyez sur le bouton TRK. SEL. (TRACK SELECT). A la première pression de ce bouton, ce sont les pistes 1-8 qui sont affichées ; à la deuxième pression, ce sont les pistes 9-16 ; à la troisième pression, ce sont de nouveau les pistes clavier qui sont sélectionnées. (Voir "Pages Song Tracks 1-8 et 9-16" et "Afficheur du Volume" à partir de la page 153).

Case des Morceaux    En-tête de page    Icône du menu de la page



Case Perf./STS

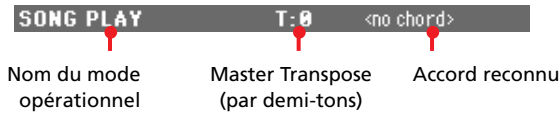
Case Style

Case des pistes clavier

Afficheurs

## En-tête de page

Cette ligne affiche le mode opérationnel en cours, la transposition et la reconnaissance des accords.



### Nom du mode opérationnel

Nom du mode opérationnel en cours.

### Master transpose



Valeur de Master transpose exprimée sous forme de demi-tons. Vous pouvez modifier cette valeur à l'aide des boutons TRANSPOSE du tableau de bord.

**Note :** La transposition peut automatiquement être modifiée en sélectionnant une autre Performance ou un Style différent. On peut également la modifier en chargeant un Fichier MIDI Standard généré par un instrument de la série Pa de Korg.

Pour empêcher la modification de la transposition, "verrouillez" le paramètre Master Transpose dans Global (voir "Page General Controls: Transpose Control" à la page 247), ensuite sauvegardez Global dans la mémoire (voir "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 275).

### Accord reconnu

Cette case affiche l'accord reconnu lorsque vous jouez un accord sur le clavier. Si aucune abréviation d'accord n'est affichée, cela signifie qu'aucun mode de reconnaissance des accords n'a été sélectionné à l'aide des boutons CHORD SCANNING (voir "Section CHORD SCANNING" à la page 14).

## Icône du menu de la page

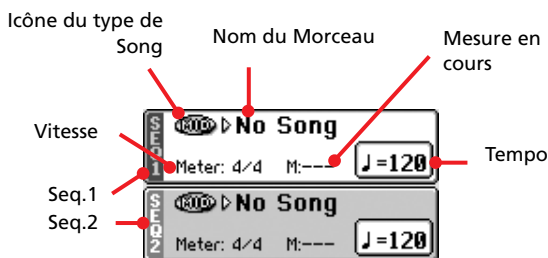
Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Voir les informations détaillées dans "Menu de la page" à la page 165.



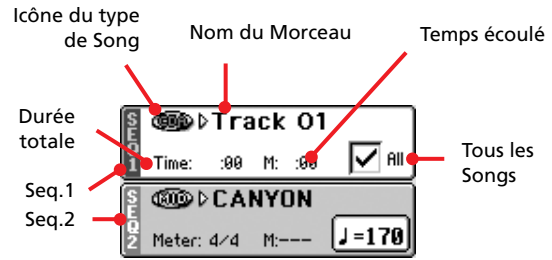
## Case Songs

Cette case affiche les noms des Morceaux, ainsi que leurs paramètres, en fonction du type de Morceau sélectionné.

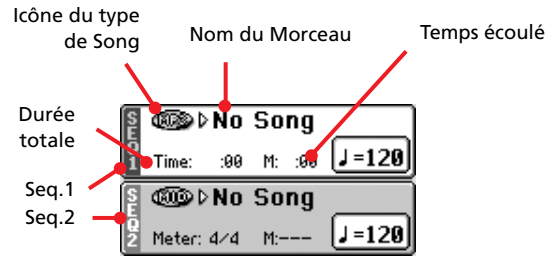
• Le dessin ci-contre illustre des paramètres qui peuvent être affichés lorsqu'un **Fichier MIDI Standard** a été sélectionné.



• Le dessin ci-contre illustre des paramètres qui peuvent être affichés lorsqu'une **Piste Audio CD** a été sélectionnée.



• Le dessin ci-contre illustre des paramètres qui peuvent être affichés lorsqu'un **Fichier MP3** a été sélectionné.



### Case Seq. 1/2

Deux Morceaux différents peuvent être affectés aux deux séquenceurs internes (Seq.1 et Seq.2). Chaque séquenceur a ses propres paramètres.

### Icône du type de Morceau

Des Morceaux de types différents peuvent être affectés aux séquenceurs. Cette icône affiche le type de fichier.



Fichier MIDI Standard, souvent abrégé SMF (extension du fichier : \*.MID ou \*.KAR). Le SMF (\*.MID) est le format standard international que le Pa1X adopte en tant que format de base du Song lors de l'enregistrement d'un nouveau Morceau. Un fichier MIDI Karaoke (\*.KAR) est une extension du format SMF.



Format MPEG Layer-3 ou MP3 (extension du fichier : \*.MP3) – disponible si l'option EXBP-MP3 est installée. Ce format peut être affecté uniquement à un séquenceur à la fois. Ce format correspond à un fichier audio comprimé, qui peut être généré par un ordinateur quelconque ou par le Pa1X même.

**Note :** Si vous lancez la reproduction d'un fichier MP3 sur un Sequencer pendant qu'un autre fichier MP3 est déjà en reproduction sur l'autre Sequencer, cette reproduction s'arrête. Vous ne pouvez pas reproduire simultanément deux fichiers MP3.

**Note :** Si vous lancez un MP3 sur un reproducteur Data CD et que le CD ne tourne pas encore, quelques secondes peuvent s'écouler avant que la reproduction ne commence car le CD nécessite de quelques secondes pour se remettre en mouvement.



Piste Audio CD – disponible si l'option CDRW-1 est installée. Ce format peut être affecté uniquement à un séquenceur à la fois.



Pouvant être affecté uniquement au Séquenceur 1. Un fichier Jukebox (extension du fichier : \*.JBX) peut être affecté au Séquenceur 1, mais son nom n'est pas affiché dans cette case. L'icône JBX est affichée avec le nom du Morceau sélectionné en cours de session dans la liste Jukebox.

*Note :* Pour créer ou modifier un fichier Jukebox, affichez la page Jukebox Edit (voir page 161).

### Nom du Morceau

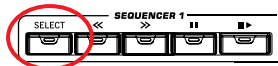
Affiche le nom du Morceau affecté au séquenceur correspondant.

- Si le séquenceur est déjà sélectionné (affiché sur fond blanc), appuyez sur le nom du Morceau pour afficher la fenêtre Song Select.
- Si le séquenceur n'est pas sélectionné (affiché en vidéo inversé), il faut d'abord le sélectionner et ensuite appuyer sur le nom du Morceau pour ouvrir la fenêtre Song Select.

Lorsque la fenêtre Song Select est affichée, appuyez sur un Song ou sur un fichier Jukebox (voir dans "Fenêtre Song Select" à la page 166).

Si vous sélectionnez sur le séquenceur le même Morceau pendant que le premier est encore en reproduction, celui-ci s'arrête et c'est le nouveau Morceau qui est prêt à être reproduit.

Pour sélectionner un Morceau, vous pouvez également appuyer sur le bouton SELECT (du tableau de bord) correspondant au séquenceur désiré. Appuyez de nouveau sur SELECT pour sélectionner un Morceau en composant son numéro (voir "Sélectionner un Morceau par le biais de son numéro d'identification" à la page 167).



### Meter (vitesse)

Ce paramètre est affiché lorsqu'un Fichier MIDI Standard (ou Karaoke) a été sélectionné.

Vitesse du Song en cours de session.

### Numéro de la Mesure

Ce paramètre est affiché lorsqu'un Fichier MIDI Standard (ou Karaoke) a été sélectionné.

Numéro de la mesure en cours de session.

### Durée totale

Ce paramètre est affiché lorsqu'une Piste Audio CD ou un Fichier MP3 a été sélectionné.

Durée totale (en minutes:secondes) de la piste Audio CD ou du fichier MP3 sélectionnés.

### Temps écoulé

Ce paramètre est affiché lorsqu'une Piste Audio CD ou un Fichier MP3 a été sélectionné.

Temps qui s'est écoulé (en minutes:secondes) depuis le début de la reproduction de la piste Audio CD ou du fichier MP3 sélectionnés.

### Tempo

Ce paramètre est affiché lorsqu'un Fichier MIDI Standard (ou Karaoke) a été sélectionné.

Tempo du métronome. Sélectionnez ce paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier le tempo. Vous pouvez également ne pas sélectionner ce paramètre : il suffit de garder enfoncé le bouton SHIFT et d'utiliser le DIAL pour modifier le tempo du séquenceur sélectionné.

*Note :* Vous pouvez sélectionner le paramètre Tempo de Sequencer 2 dans la page principale lorsque celui de Sequencer 1 l'est déjà. A l'aide du DIAL, vous modifiez le Tempo de Sequencer 2 et à l'aide de SHIFT + DIAL vous modifiez le Tempo de Sequencer 1.

### All Songs (tous les Morceaux)

Cette boîte de vérification est affichée lorsque vous sélectionnez une Piste Audio CD.

Cochez ce paramètre pour reproduire toutes les pistes du CD, à partir de la première sélectionnée.

### Case Performance/STS

Cette case affiche le nom de la dernière Performance sélectionnée ou le nom du dernier STS sélectionné.



Performance ou STS sélectionnés

### Performance ou STS sélectionnés

Dernière Performance (PERF) sélectionnée ou dernier Single Touch Setting (STS) sélectionné.

Appuyez sur le nom pour ouvrir la fenêtre Performance Select. Vous pouvez également utiliser la section PERFORMANCE/SOUND SELECT pour sélectionner une autre Performance.

Pour sélectionner un autre STS, utilisez les quatre boutons SINGLE TOUCH SETTING situés sous l'écran.

### Case Style

Style sélectionné en cours de session. Vous pouvez sélectionner un Style tout en jouant vos Morceaux de manière à l'avoir prêt dès que vous passez en mode Style Play.

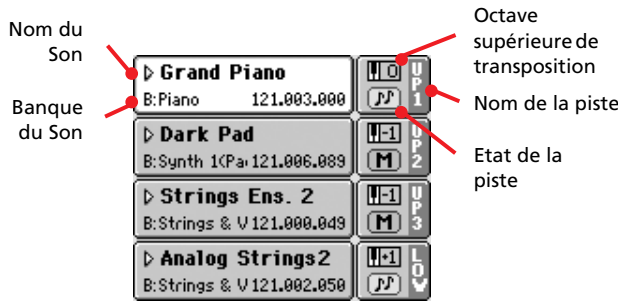
Appuyez sur le nom du Style pour afficher la fenêtre Style Select. Vous pouvez également utiliser la section STYLE SELECT du tableau de bord. En sélectionnant un autre Style, vous pouvez également sélectionner une série de STS différents.



Style sélectionné

## Case Pistes clavier

Cette case affiche les pistes clavier.



### Nom du Son

►PERF ►STS<sup>SB</sup>

Nom du Son affecté à la Piste clavier correspondante.

- Si la piste est déjà sélectionnée (affichée sur fond blanc), appuyez sur le nom du Son pour ouvrir la fenêtre Sound Select.
- Si la piste n'est pas sélectionnée (affichée en vidéo inversé), vous devez d'abord la sélectionner et ensuite appuyer sur le nom du Son pour ouvrir la fenêtre Sound Select.

### Banque du Son

►PERF ►STS<sup>SB</sup>

Banque à laquelle appartient le Son en cours de session.

### Program Change

►PERF ►STS<sup>SB</sup>

Numéro de Program Change (Changement de Program) : affiché uniquement lorsque le paramètre "Show Program Change number" est activé en mode Global. (Voir page 251).

### Nom de la piste clavier

Non éditable. Nom de la piste correspondante :

UP1	Upper 1
UP2	Upper 2
UP3	Upper 3
LOW	Lower

### Octave de transposition de la piste clavier

►PERF ►STS<sup>SB</sup>

Non éditable. Octave de transposition de la piste correspondante. Pour modifier individuellement la transposition de chaque piste,

affichez la page d'édition "Mixer/Tuning: Tuning" du mode Song Play (voir les informations détaillées dans "Mixer/Tuning: Tuning" à la page 93).

Vous pouvez également transposer toutes les pistes Upper en appuyant sur les boutons UPPER OCTAVE du tableau de bord.

### Etat de la piste clavier

►PERF ►STS<sup>SB</sup>

Etat de la piste correspondante : activée/coupée. Appuyez sur cette icône pour modifier son état.

**Note :** Vous sauvegardez ce réglage dans Global-Song Play Setup (en choisissant la commande "Write Global-Song Play Setup" dans le menu de la page) afin que l'état de la piste reste inchangé même lors de la sélection d'un Fichier Standard MIDI différent. C'est ainsi que vous pouvez, par exemple, laisser la piste "bass" coupée et faire jouer votre bassiste sur le vif.

Toutefois, ce dit plus haut ne fonctionne pas pour les Fichiers Standard MIDI créés avec un instrument Pa-series. Ces fichiers doivent inclure des commandes spéciales pour "forcer" l'état Play/Mute de chaque piste.



Etat Play. La piste peut être reproduite.

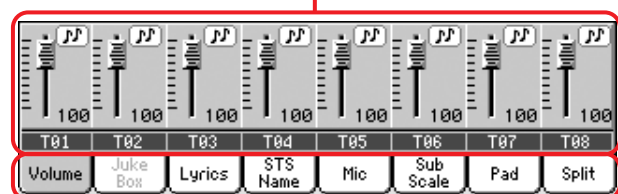


Etat Mute. La piste est coupée.

## Afficheurs

La moitié inférieure de la page principale contient les divers afficheurs que vous pouvez sélectionner en appuyant sur les onglets correspondants. Voir les informations détaillées dans les relatives sections, à partir de page 153.

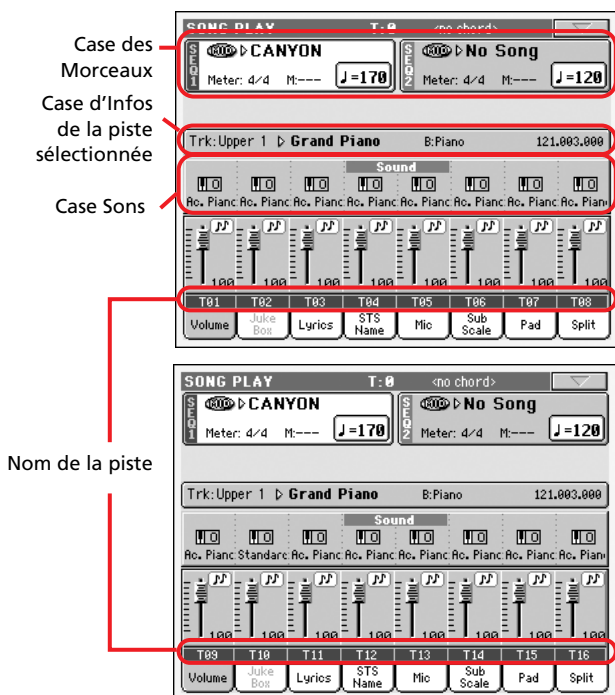
Afficheur du Volume



Onglets

## Pages Song Tracks 1-8 et 9-16

Appuyez sur le bouton TRK. SEL. pour visualiser en cycle l'affichage Normal et l'affichage Song Tracks 1-8 et Song Tracks 9-16. Dans l'affichage Song Track, la moitié supérieure de la page principale change pour visualiser les paramètres des pistes du Morceau.



Appuyez de nouveau sur TRK. SEL. pour rétablir l'affichage Normal (pistes clavier). (Voir "Page principale" à la page 149).

### Case des Morceaux

Bien que différente, cette case fonctionne comme la case Song de l'affichage Normal.

### Case d'Infos de la piste sélectionnée

Cette ligne visualise le Son affecté à la piste sélectionnée. Le Son est affiché dans la page principale, ainsi que dans plusieurs autres pages d'édition.



#### Nom de la piste

Nom de la piste sélectionnée.

#### Nom du Son

Son affecté à la piste sélectionnée. Appuyez sur cette case pour visualiser la fenêtre Sound Select et sélectionner un Son différent.

#### Banque du Son

Banque à laquelle le Son sélectionné appartient.

### Program Change

Numéro de Program Change (Changement de Program) : affiché uniquement lorsque le paramètre "Show Program Change number" est activé. (Voir page 251).

### Case Sons

Cette case affiche les Sons et l'octave de transposition des huit pistes affichées.



Octave de transposition de la piste du Morceau    Nom du Son

### Octave de transposition de la piste du Morceau

*Non éditable.* Octave de transposition de la piste correspondante. Pour modifier l'octave de transposition, affichez la page d'édition "Mixer/Tuning: Tuning" du mode Song Play (voir les informations détaillées dans "Mixer/Tuning: Tuning" à la page 93).

### Nom du Son

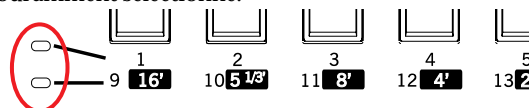
Nom du Son affecté à la piste. Appuyez une fois sur le nom pour sélectionner la piste correspondante (les informations sont visualisées dans la case d'Infos de la Piste Sélectionnée détaillée plus haut). Appuyez une deuxième fois sur le nom pour visualiser la fenêtre Sound Select.

## Afficheur du Volume

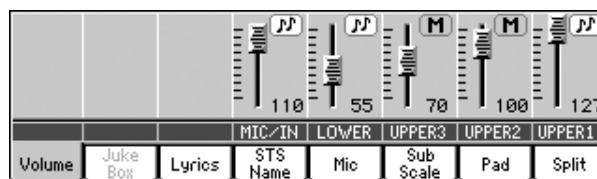
Appuyez sur l'onglet Volume pour sélectionner cet afficheur où vous réglez le volume de chaque piste et leur activation/désactivation.

Appuyez sur TRK. SEL. (TRACK SELECT) pour passer de l'affichage Normal (Pistes clavier et pistes Mic/In) à l'affichage Song Tracks 1-8 et Song Tracks 9-16.

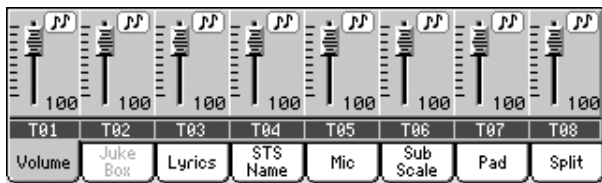
Si le témoin de VOLUME, situé sur le bouton SLIDER MODE, est allumé, les témoins des curseurs physiques signalent l'affichage couramment sélectionné.



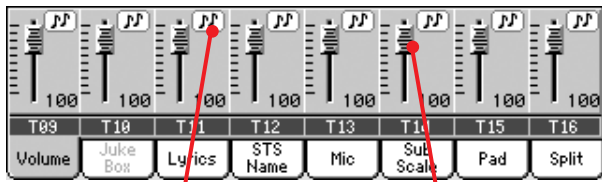
L'affichage Normal visualise les pistes de Style groupées, les contrôles Mic/In, les Pistes clavier (les témoins des curseurs supérieurs sont allumés) :



L'affichage Song Tracks 1-8 visualise chacune des pistes Song 1-8 (le témoin du troisième curseur est allumé) :



L'affichage Song Tracks 9-16 visualise chacune des pistes Song 9-16 (le témoin du dernier curseur est allumé) :



icône de l'état de la piste

Curseur virtuel

### Curseurs virtuels (volume de la piste) ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

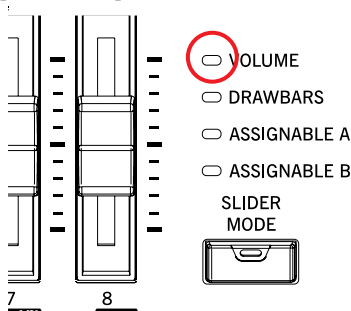
Les curseurs virtuels correspondent à un affichage graphique du volume de chaque piste. Utilisez les curseurs physiques pour modifier cette valeur (à condition que le témoin de VOLUME, situé sur le bouton SLIDER MODE, soit allumé- voir plus bas).

Vous pouvez également appuyer sur la case des pistes pour sélectionner une piste et utiliser les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la valeur.

Vous pouvez sauvegarder le volume des pistes clavier dans une Performance.

### Fonction des curseurs physiques ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

Appuyez sur le bouton SLIDER MODE pour sélectionner la fonction affectée aux curseurs physiques. Lorsque le témoin de VOLUME est allumé, chaque curseur physique contrôle le volume de la piste correspondante.



La fonction affectée peut être sauvegardée dans une Performance. Par conséquent, lorsque vous sélectionnez une Performance différente, la fonction affectée peut changer.

### icônes de l'état des pistes ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

Etat de la piste en cours de session : activée/coupée. Sélectionnez la piste ; ensuite, appuyez de nouveau dans la case de la piste pour en modifier son état.

Voir les informations détaillées dans "Etat de la piste clavier" à la page 152.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

### Nom des pistes

Le nom de chaque piste est affiché sous les curseurs. Appuyez sur le bouton TRK. SEL pour afficher alternativement les divers types de pistes.

MIC/IN entrées Audio. [\*]

UPPER1...3 Pistes Upper.

LOWER Piste Lower.

T01...T16 Pistes du Morceau (Song). [\*]

[\*] Le volume de ces pistes n'est pas mémorisé.

## Afficheur Jukebox

Lorsqu'un fichier Jukebox (JBX) est affecté au Séquenceur 1, vous pouvez parcourir la liste de ces fichiers Jukebox et appuyer sur le bouton Select à l'écran pour sélectionner le Morceau que vous voulez reproduire. Ainsi, vous pouvez choisir avec quel Morceau démarrer et modifier manuellement l'ordre de reproduction des Morceaux.

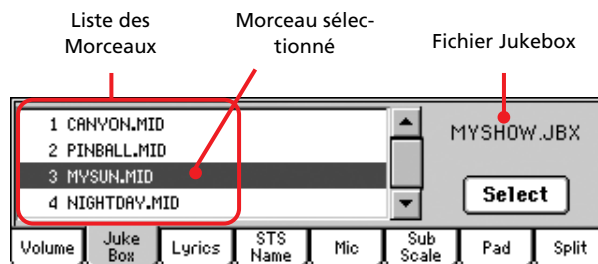
*Note : Un fichier Jukebox peut être affiché uniquement au Séquenceur 1.*

*Note : Cet afficheur est visualisé uniquement après avoir chargé un fichier Jukebox.*

**Astuce :** Pour créer ou modifier un fichier Jukebox, afficher la page Jukebox Edit (voir page 161).

**Attention :** Si vous effacez un Morceau de la liste Jukebox en cours de reproduction, le séquenceur s'arrête et l'écran affiche le message "No Song (aucun Morceau)". Vous devez sélectionner l'onglet Jukebox pour visualiser l'afficheur Jukebox et sélectionner un autre Morceau.

Vous pouvez également sélectionner le Morceau suivant en appuyant sur SHIFT + >> (RAPIDEMENT EN AVANT) dans la section SEQUENCER 1 du tableau de bord et ensuite appuyer sur **▶▶ (PLAY/STOP) toujours dans la section SEQUENCER 1.**



### Liste des Morceaux

Utilisez cette liste pour faire défiler les Morceaux de la liste Jukebox. Appuyez sur la barre de défilement pour dérouler la liste.

### Morceau sélectionné

Nom du Morceau en cours de reproduction. Vous pouvez sélectionner dans la liste un Morceau différent et appuyer sur le bouton Select à l'écran pour le sélectionner à la reproduction.

### Bouton Select

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le Morceau affiché en vidéo inversé dans la liste et l'affecter au Séquenceur 1. Si un Morceau est déjà en reproduction, il s'arrête et le nouveau Morceau sélectionné est reproduit.

### Fichier Jukebox

Nom du fichier Jukebox sélectionné. Pour modifier ce fichier, voir "Jukebox Editor" à la page 161.

## Contrôles de transport de Jukebox

Lorsque vous sélectionnez un fichier Jukebox, les contrôles de transport du Séquenceur 1 fonctionnent de manière légèrement différente qu'avec des Morceaux individuels.

<< et >> Appuyés individuellement, ces boutons correspondent aux commandes En arrière et Rapide en avant (Rewind - Fast Forward).

**(SHIFT)** Gardez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur ces deux boutons pour afficher le Morceau précédent ou suivant de la liste Jukebox.

**PAUSE** Arrête la reproduction du Morceau sur la position sur laquelle on appuie sur ce bouton. Appuyez de nouveau sur PAUSE ou sur **▶ (PLAY/STOP)** pour relancer la reproduction du Morceau.

**▶ (PLAY/STOP)** Lance ou stoppe le Morceau en cours de session. Lorsque vous stoppez le Morceau avec ce bouton, le Séquenceur se rétablit sur la première mesure du Morceau en cours de session.

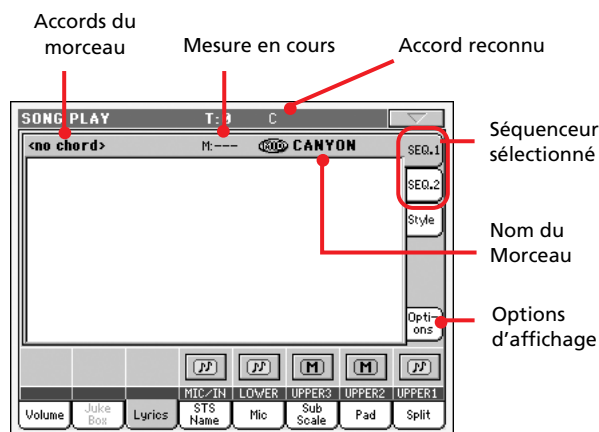
Si l'afficheur Jukebox est visualisé à l'écran, vous pouvez sélectionner le Morceau avec lequel lancer la reproduction. Voir plus haut "Afficheur Jukebox".

## Afficheur des textes (Lyrics)

Cet afficheur visualise les textes et les abréviations d'accord inclus dans le morceau ou chargés sous forme de fichier ".TXT" avec le morceau. Vous pouvez voir les types de textes (Lyrics) suivants :

- Textes inclus dans les Fichiers Standard MIDI
- Textes inclus dans les fichiers Karaoke™
- Textes inclus dans les fichiers MP3 (sous format ID3 – voir [www.id3.org](http://www.id3.org))
- Textes chargés sous forme de fichier ".TXT" avec un Fichier Standard MIDI, un fichier Karaoke™ ou un fichier MP3 (voir "Fichiers de texte chargés avec les Fichiers Standard MIDI et les fichiers MP3" plus bas)

Les textes seront affichés uniquement si compatibles avec un format standard avec lequel le Pa1X est en mesure de dialoguer.



Lorsque le Morceau est en reproduction, le texte défile à l'écran et les abréviations d'accords (s'il y en a) sont affichées au-dessus des textes, en synchro avec la musique (en fonction de l'état du paramètre "Show Chords", sous l'onglet latéral "Options"). Les textes s'allument sur la position en cours de session.

### Song chords

Accords présents dans le fichier MIDI (si présent). Cet indicateur est plus facile à lire lorsque les accords sont affichés avec les textes.

### Current measure

Mesure en cours de session.

### Recognized chord

Accords joués sur le clavier et détectés par le dispositif de reconnaissance des accords.

### Séquenceur sélectionné (SEQ 1/SEQ 2)

Utilisez ces onglets latéraux pour sélectionner le Séquenceur qui doit afficher le Morceau.

*Note :* Vous pouvez avoir le Séquenceur 2 sélectionné dans la page principale du mode Song Play et le Séquenceur 1 sélectionné dans la page "Textes" ou vice-versa. Ainsi, vous pouvez sélectionner un Morceau dont les textes sont affichés sur un écran externe et sélectionner un autre séquenceur pour les opérations de modification.

### Nom du Morceau

Morceau affecté au séquenceur sélectionné. Utilisez les onglets latéraux SEQ 1 et SEQ 2 pour sélectionner le séquenceur qui doit afficher le Morceau.

### Tempo

Tempo du Morceau. Sélectionnez-le et modifiez-le à l'aide des contrôles de TEMPO/VALUE.

### Mesure en cours

Numéro de la mesure en cours de session.

## Options

Appuyez sur cet onglet latéral pour visualiser l'afficheur Options et modifiez les divers réglages vidéos (voir les informations détaillées plus bas).



## Contrôles d'affichage

Utilisez ces paramètres pour définir comment les textes doivent être affichés à l'écran.

### Caractères

► GBL<sup>Sm</sup>

Taille de la police. Vous avez le choix entre deux grandeurs.

### Link int and ext video

► GBL<sup>Sm</sup>

Lorsque ce paramètre est coché, les réglages de l'écran de l'instrument reflètent exactement ceux du moniteur vidéo externe.

### Show chords

► GBL<sup>Sm</sup>

Si ce paramètre est coché, les accords sont affichés au-dessus du texte à l'écran - à condition que le fichier Midi en contienne.

### Text Follow

► GBL<sup>Sm</sup>

Lorsque vous "liez" un fichier ".TXT" à un morceau (Song), vous défilez le texte à l'aide des commandes assignables Text Down (En bas) et Text Up (En haut). Contrairement à la lecture des événements de texte (Lyrics) contenus dans un Fichier Standard MIDI, dans ce cas aucun automatisme ne prévoit que la strophe en cours doit débiter en même temps sur la première ligne de l'écran intégré et de celui externe.

Par conséquent, il se peut que le texte affiché sur l'écran intégré et sur celui externe ne commence pas par la même strophe. Avec ce nouveau paramètre, vous choisissez lequel des deux écrans doit être parfaitement aligné.

**Int. Video** Lorsque vous appuyez sur le contrôle correspondant à la commande Text Down, c'est la première ligne de la page du texte sélectionné qui sera affichée en tant que première ligne sur l'écran intégré. Il se peut que l'écran externe ne soit pas parfaitement aligné. Choisissez cette option si vous lisez des strophes sur l'écran intégré.

**Ext. Video** Lorsque vous appuyez sur le contrôle correspondant à la commande Text Down, c'est la première ligne de la page du texte sélectionné qui sera affichée en tant que première ligne sur l'écran externe. Il se peut que l'écran intégré ne soit pas parfaitement aligné. Choisissez cette option si votre public doit lire les strophes sur l'écran externe.

*Note : Lorsque cette option est sélectionnée, les barres de défilement du texte ne sont plus affichées sur l'écran intégré.*

## Fichiers de texte chargés avec les Fichiers Standard MIDI et les fichiers MP3

Lorsque qu'un fichier ".TXT" est présent dans le même répertoire d'un Fichier Standard MIDI ou d'un fichier MP3 et qu'il partage le même nom, il est chargé avec le fichier ".MID" ou "MP3" et vous pouvez l'afficher dans la page du texte (Lyrics).

Par exemple, si dans le même répertoire il y a le fichier "MYSONG.TXT" et le fichier "MYSONG.MID" ou "MYSONG.MP3", il est automatiquement chargé avec le fichier ".MID" ou ".MP3" sélectionné.

Néanmoins, différemment du texte normal, ce type de texte ne défile pas automatiquement à l'écran lors de la reproduction du Morceau. Pour le défiler, vous devez utiliser un interrupteur assignable ou une pédale au pied en affectant à l'interrupteur les fonctions Text Page Up ou Text Page Down, de manière à dérouler (respectivement) le texte à la page précédente ou à la page suivante.

*Note : Lorsqu'un fichier ".TXT" est chargé avec le Morceau, il remplace n'importe quelle autre donnée de texte.*

## Afficheur du nom du STS

Sélectionnez cet afficheur pour visualiser l'un des quatre STS disponibles. Voir les informations détaillées dans "Afficheur du nom du STS" à la page 89.

## Afficheur Mic

Sélectionnez cet afficheur pour régler les paramètres d'entrée du micro. Voir les informations détaillées dans "Afficheur Mic" à la page 89.

## Afficheur Sub-Scale

Visualisez cet afficheur pour sélectionner une gamme secondaire pour les pistes clavier. Voir les informations détaillées dans "Mixer/Tuning: Sub Scale" à la page 94.

## Afficheur Pad

Sélectionnez cet afficheur pour visualiser quels Sons ou Sequences sont affectés aux quatre Pads. Voir les informations détaillées dans "Afficheur Pad" à la page 90.

## Afficheur Split

Sélectionnez cet afficheur pour régler le point de partage des pistes clavier. Voir les informations détaillées dans "Afficheur Split" à la page 90.

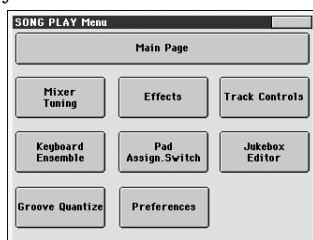


## Menu de la page d'édition Edit

Appuyez sur le bouton MENU dans n'importe quelle page pour afficher la page d'édition de Song Play. Ce menu présente les diverses sections d'édition du séquenceur en cours de session (voir "Case des Morceaux" à la page 153).

Lorsque le menu est affiché, sélectionnez une section d'édition ou appuyez sur EXIT ou sur SONG PLAY pour quitter le menu.

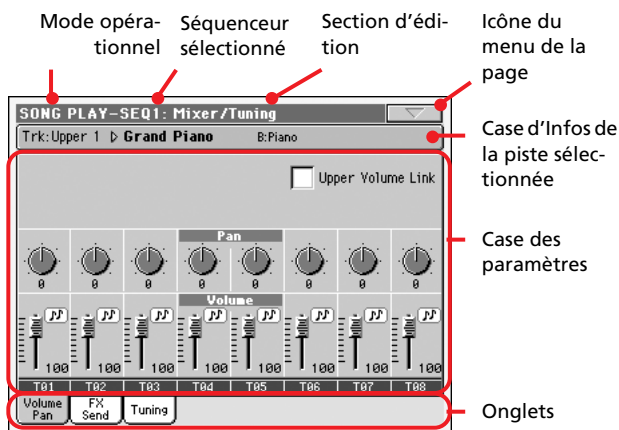
Lorsque vous êtes dans une page d'édition, appuyez sur EXIT ou sur SONG PLAY pour rétablir la page principale du mode opérationnel Song Play.



Chaque paramètre de ce menu correspond à une section d'édition. Chaque section d'édition présente plusieurs pages que vous sélectionnez en appuyant sur l'onglet correspondant dans la partie inférieure de l'afficheur.

## Structure des pages d'édition

Toutes les pages d'édition présentent les mêmes éléments de base.



### Mode opérationnel

Indique que l'instrument est prédisposé en mode Song Play.

### Séquenceur sélectionné

Avant d'effectuer une modification, sélectionnez l'un des deux séquenceurs dans la case Song de la page principale (voir plus bas "Changer de séquenceur pendant une opération d'édition").

### Section d'édition

Identifie la section d'édition sélectionnée, correspondante à l'un des paramètres du menu d'édition (voir "Menu de la page d'édition Edit" à la page 157).

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page (voir "Menu de la page" à la page 165).

### Case des paramètres

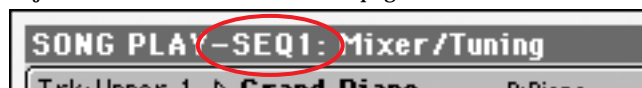
Chaque page présente plusieurs paramètres. Sélectionnez ces pages à l'aide des onglets. Voir les informations détaillées relatives aux divers types de paramètres dans les sections à partir de la page 157.

### Onglets

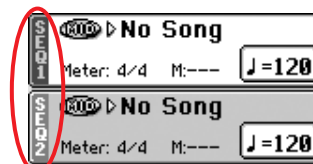
Appuyez sur les onglets pour sélectionner l'une des pages d'édition de la section d'édition en cours de session.

## Changer de séquenceur pendant une opération d'édition

Lorsque le mode Edit est affiché, vous pouvez modifier les paramètres du séquenceur sélectionné. Le séquenceur sélectionné est toujours affiché dans l'en-tête de la page.



Pour sélectionner l'un des deux séquenceurs, affichez la page principale du mode Song Play et sélectionnez le séquenceur que vous voulez modifier. Le séquenceur sélectionné est affiché sur fond blanc.



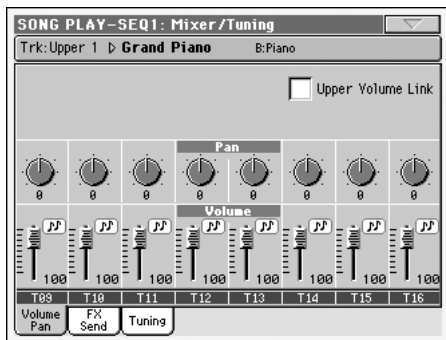
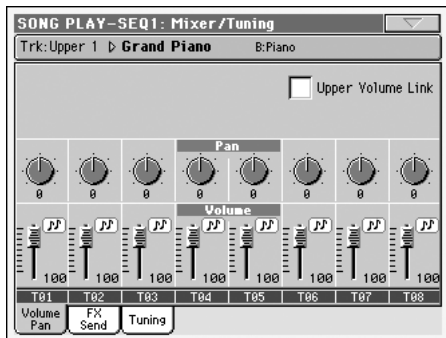
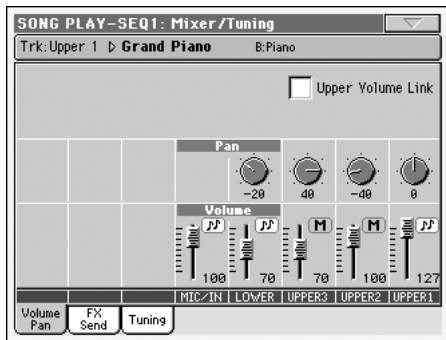
## Mixer/Tuning: Volume/Pan

Dans cette page, vous réglez le volume et le panoramique de chacune des pistes clavier ou Song.

*Note :* Les paramètres Song ne peuvent pas être sauvegardés dans une Performance ou dans un STS.

*Note :* Une piste coupée peut changer d'état en sélectionnant un Morceau différent.

Appuyez sur TRK. SEL. pour afficher alternativement les pistes clavier et les pistes Song.



**Upper Volume Link** ▶ GBL<sup>Sty</sup>

Ce paramètre vous permet de définir si le changement du volume de l'une des pistes Upper détermine proportionnellement des changements dans les autres pistes Upper.

Pour sauvegarder l'état de ce paramètre, affichez le mode Style Play, sélectionnez ensuite Write Global-Style Play Setup dans la page principale (voir "Boîte de dialogue Write Global-Song Play Setup" à la page 166).

*Note : Ce paramètre est le même que celui que vous trouvez dans la page "Preferences: Global Setup" du mode Style Play (voir page 103).*

- On** Lorsque vous modifiez le volume des pistes Upper, le volume des autres pistes Upper change proportionnellement.
- Off** Lorsque vous modifiez le volume de l'une des pistes Upper, uniquement le volume de cette piste change. Le volume des autres pistes reste le même.

**Pan** ▶ PERF ▶ STS<sup>SB</sup>

Position de la piste dans le panoramique stéréo.

- 64...-1 Canal stéréo de gauche.

- 0 Au centre.
- +1...+63 Canal stéréo de droite.
- Off** Si l'état de la sortie de la piste correspond à Left&Right (réglage standard), le signal direct (non soumis aux effets) n'est pas adressé aux sorties ; uniquement le signal FX est reproduit.

Si la piste est adressée à une sortie séparée, le signal FX n'est adressé à aucune sortie.

Voir la programmation de l'état de sortie de chaque piste dans "Page Audio Output: Seq1" à la page 257.

**Volume** ▶ PERF ▶ STS<sup>SB</sup>

Volume de la piste.

- 0...127 Valeur MIDI du volume de la piste.

**Icône de Play/Mute** ▶ PERF ▶ STS<sup>SB</sup> ▶ GBL<sup>Sng</sup>

Piste activée/coupée. See "Etat de la piste clavier" à la page 152 for more information.



Etat Play. La piste est reproduite.



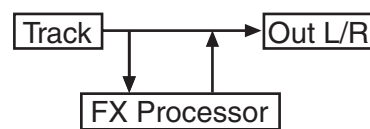
Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: FX Send

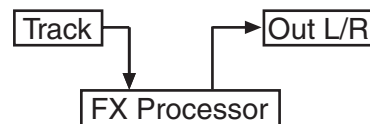
Dans cette page, vous réglez le niveau du signal direct (non soumis aux effets) des pistes adressé aux processeurs Internal FX.

*Note : Les paramètres Song ne peuvent pas être sauvegardés dans une Performance ou dans un STS.*

Les processeurs d'effets dont est doté le Pa1X sont connectés en parallèle et vous pouvez donc choisir le pourcentage de signal direct qui doit être soumis aux effets :



Si vous ne désirez pas adresser le signal direct d'une piste à une sortie, mais uniquement le signal soumis aux effets (comme lorsque vous "insérez" des effets tels que Rotary, Distortion, EQ...), il vous suffit de régler Pan à Off (voir plus haut "Pan") :



En mode Song Play, il y a quatre processeurs Internal FX. Nous les avons prédisposés de la manière suivante :

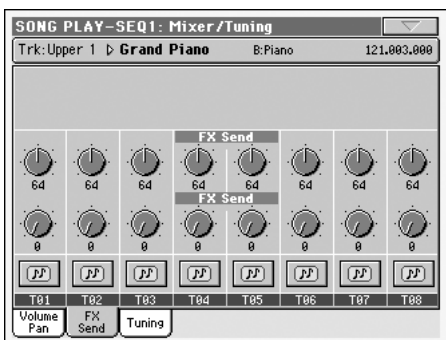
- FX A** Processeur de réverbération pour les Séquenceurs 1 et 2.
- FX B** Processeur FX de modulation pour les Séquenceurs 1 et 2.
- FX C** Processeur de réverbération pour les pistes clavier.

**FX D** Processeur FX de modulation pour les pistes clavier.

En fonction de l'état du paramètre "Seq.2 FX Mode", le Séquenceur 2 peut utiliser la paire d'effets C/D (voir page 165).

Par conséquent, en mode Sequencer vous pouvez créer des Morceaux qui utilisent jusqu'à quatre types d'effets différents (voir "FX Groups (groupes FX)" à la page 192).

Appuyez sur le bouton TRK. SEL. pour afficher alternativement les pistes clavier et les pistes Song.



**Note :** Lorsque vous arrêtez et lancez de nouveau un Morceau ou que vous en sélectionnez un différent, les réglages de défaut de la piste Song sont rétablis. Néanmoins, vous pouvez mettre votre Morceau en état de pause et le relancer. Si vous éditez le Morceau en mode Sequencer, vous modifiez les effets de manière permanente.

**Send level (A...D)** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

0...127 Niveau du signal (direct) de la piste adressé au processeur d'effets.

**Icône de Play/Mute** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup> ▶GBL<sup>Sng</sup>

Piste activée/coupée. See "Etat de la piste clavier" à la page 152 for more information.



Etat Play. La piste est reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: Tuning

Les paramètres de cette page définissent les divers réglages d'accordage. Voir les informations détaillées dans "Mixer/Tuning: Tuning" à la page 93.

**Paramètres** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

**Note :** Les valeurs de la piste Song modifiées dans cette page ne sont pas sauvegardées : elles sont valables uniquement pour une utilisation en temps réel.

## Mixer/Tuning: Sub Scale

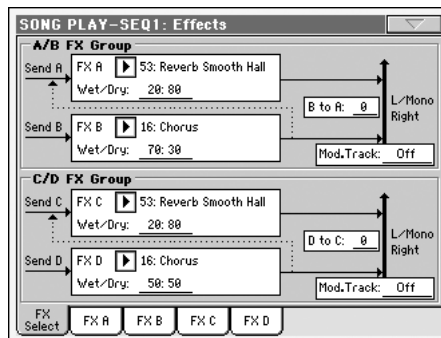
Dans cette page, vous programmez une gamme alternative pour les pistes clavier. Voir les informations détaillées dans "Mixer/Tuning: Sub Scale" à la page 94.

**Paramètres** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

**Note :** Les valeurs de la piste Song modifiées dans cette page ne sont pas sauvegardées : elles sont valables uniquement pour une utilisation en temps réel.

## Effects: FX Select

Dans cette page, vous sélectionnez les effets à affecter aux quatre processeurs Internal FX (A-D).



**Note :** Lorsque vous arrêtez et lancez de nouveau un Morceau ou que vous en sélectionnez un différent, les réglages de défaut de la piste Song sont rétablis. Néanmoins, vous pouvez mettre votre Morceau en état de pause et le relancer. Si vous éditez le Morceau en mode Sequencer, vous modifiez les effets de manière permanente.

**FX A...D** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup> ▶GBL<sup>Sng</sup>

Effets affectés aux processeurs d'effets correspondants. Généralement, A et C sont des effets de réverbération, tandis que B et D sont des effets modulants (chorus, flanger, delay...). Voir la liste des effets disponibles dans "Effets" à la page 346.

**Wet/Dry** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup> ▶GBL<sup>Sng</sup>

Balance entre le signal d'effet (Wet) et le signal direct (non soumis aux effets : Dry).

Dry Uniquement signal direct.

Wet Uniquement signal d'effet.  
nn:nn Pourcentage de signal Wet/Dry.

**B to A, D to C** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup> ▶GBL<sup>Sng</sup>

Quantité d'effet B renvoyé à l'entrée de l'effet A ou de l'effet D renvoyé à l'entrée de l'effet C.

**Mod.Track (Modulating Track)** ▶PERF ▶GBL<sup>Sng</sup>

Piste source pour les messages modulants MIDI. Vous pouvez moduler un paramètre d'effet par le biais d'un message MIDI généré par un contrôleur physique ou une piste Song.

## Les Effets en mode Song Play

Le Pa1X est doté de quatre processeurs d'effets ou DSP (Processeurs Numériques du Signal) pour appliquer des effets aux pistes MIDI. En mode Song Play, vous pouvez avoir deux ou quatre effets simultanément, selon le fichier MIDI que vous êtes en train de lire.

Les effets A et B sont généralement réservés aux deux séquenceurs, tandis que les effets C et D sont généralement réservés aux pistes clavier et aux Pads.

En fonction de l'état du paramètre "Seq.2 FX Mode", chaque paire d'effets peut être réservée à un Séquenceur différent (voir page 165).

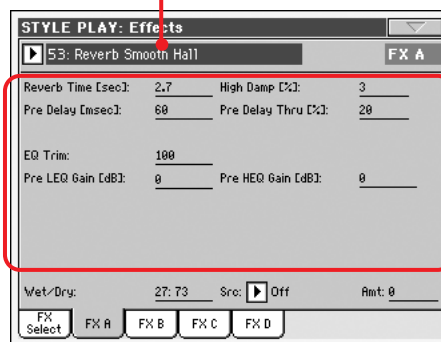
Vous pouvez également créer des Morceaux qui utilisent les quatre effets en mode Sequencer.

- Un Morceau créé avec le Pa1X (en mode Sequencer) peut utiliser jusqu'à 4 effets (généralement 2 réverbérations + 2 effets modulants) ; chaque piste peut utiliser la paire A/B ou C/D.
- Un Fichier MIDI Standard ou un fichier Karaoke™ n'utilise que 2 effets (généralement 1 réverbération + 1 effet modulant). Il vous reste donc 2 effets pour les pistes en temps réel.
- Si vous utilisez les deux séquenceurs en même temps et que le paramètre "Seq.2 FX Mode" est réglé à "AB" (voir page 165), ils n'utilisent que la paire d'effets A/B, tandis que la paire C/D est donc disponible pour les pistes clavier.
- Si vous utilisez les deux séquenceurs en même temps et que le paramètre "Seq.2 FX Mode" est réglé à "CD" (voir page 165), le Séquenceur 1 utilise la paire d'effets A/B, tandis que le Séquenceur 2 utilise la paire C/D et partage ces effets avec les pistes clavier.

## Effects: FX A...D

Ces pages affichent les paramètres de modification pour les quatre processeurs d'effets. Par exemple, ci-dessous, la page FX A avec l'effet Reverb Smooth Hall affecté.

Effet sélectionné



Paramètres FX

**Effet sélectionné** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup> ▶GBL<sup>Sng</sup>

Sélectionnez l'un des effets disponibles dans ce menu à sous-menu. Les paramètres sont les mêmes "FX A...D" que ceux disponibles dans la page "Effects: FX Select" (voir plus haut).

**Paramètres FX** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup> ▶GBL<sup>Sng</sup>

Les paramètres peuvent être différents, en fonction de l'effet sélectionné. Voir la liste des paramètres disponibles pour chaque type d'effet dans "Effets" à la page 346.

**Wet/Dry** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup> ▶GBL<sup>Sng</sup>

Balance entre le signal d'effet (Wet) et le signal direct (non soumis aux effets : Dry). Identique aux paramètres "Wet/Dry" de la page "Effects: FX Select" (voir plus haut).

**Src (Source)** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup> ▶GBL<sup>Sng</sup>

Source de Modulation. Pour sélectionner la piste qui génère ce message, voir les paramètres de "Mod.Track (Modulating Track)" dans la page "Effects: FX Select" (voir plus haut). Voir dans le chapitre "Effets" la liste des sources de modulation.

## Track Controls: Mode

Dans cette page, vous réglez l'état Internal/External et Poly/Mono des pistes Song, Voir dans "Track Controls: Mode" à la page 96.

**Paramètres** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup> ▶GBL<sup>Sng</sup>

**Note :** Vous pouvez sauvegarder ces paramètres dans Global-Song Play Setup en sélectionnant la commande Write Global-Song Play Setup dans le menu de la page.

## Track Controls: Drum Volume

Dans cette page, vous réglez le volume de chacune des classes d'instruments de percussion. Voir dans "Track Controls: Drum Volume" à la page 161.

**Paramètres** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

**Note :** Les valeurs de la piste Song modifiées dans cette page ne sont pas sauvegardées : elles sont valables uniquement pour une utilisation en temps réel.

## Track Controls: Easy Edit

Dans cette page vous réglez "finement" les paramètres d'édition des Sons affectés aux pistes. Voir dans "Track Controls: Easy Edit" à la page 97.

**Paramètres** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

**Note :** Les valeurs de la piste Song modifiées dans cette page ne sont pas sauvegardées : elles sont valables uniquement pour une utilisation en temps réel.

## Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

Dans cette page, vous réglez les paramètres des pistes clavier. Voir dans "Keyboard/Ensemble: Keyboard Control" à la page 98.

**Paramètres** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

**Note :** Les valeurs de la piste Song modifiées dans cette page ne sont pas sauvegardées : elles sont valables uniquement pour une utilisation en temps réel.

## Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

Dans cette page, vous réglez une note et la plage de dynamique des pistes clavier. Voir dans "Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range" à la page 99.

**Paramètres** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

**Note :** Les valeurs de la piste Song modifiées dans cette page ne sont pas sauvegardées : elles sont valables uniquement pour une utilisation en temps réel.

## Keyboard/Ensemble: Ensemble

Voir dans "Keyboard/Ensemble: Ensemble" à la page 99.

**Paramètres** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

## Pad/Switch: Pad

Voir dans "Pad/Switch: Pad" à la page 101.

**Paramètres** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

## Pad/Switch: Assignable Switch

Voir dans "Pad/Switch: Assignable Switch" à la page 102.

**Paramètres** ▶PERF ▶STS<sup>SB</sup>

## Jukebox Editor

La fonction Jukebox vous permet de reproduire une liste de Morceaux (127 max) simplement en appuyant sur un bouton. Vous pouvez reproduire un fichier Jukebox en l'affectant au Séquenceur 1, après l'avoir sélectionné dans la page Song Select, exactement comme pour tout autre Morceau (voir dans "Afficheur Jukebox" à la page 154).



Dans cette page, vous composez, éditez et sauvegardez le fichier Jukebox. Une liste Jukebox peut contenir des Fichiers MIDI Standard, des fichiers Karaoke™ et MP3. (Note : les fichiers MP3 sont reconnus uniquement si l'option EXBP-MP3 est installée).

Si un fichier Jukebox est sélectionné dans un Séquenceur, cette page sera affichée avec le nom du fichier prêt à l'édition, sinon elle sera affichée avec une liste vide.

Pour créer un nouveau fichier Jukebox, appuyez sur Del All pour supprimer tous les Morceaux présents dans la liste en cours de session. Ajoutez de nouveaux Morceaux, appuyez sur Save et écrivez un nom différent avant de confirmer. Un nouveau fichier Jukebox est sauvegardé sur votre dispositif de sauvegarde.

### Move Up/Down (en-haut/en-bas)

Appuyez sur ces boutons pour déplacer en-haut ou en-bas le paramètre sélectionné dans la liste.

### Add (ajouter)

Ajoute un Morceau à la fin de la liste. La liste peut contenir au maximum 127 Morceaux.

**Note :** Une liste Jukebox ne peut contenir que des Morceaux stockés dans le même répertoire.

**Astuce :** A la place d'un seul Morceau, vous pouvez sélectionner un fichier Jukebox et ajouter tout son contenu à la liste Jukebox en cours de session.

### Insert (insérer)

Insère un Morceau sur la position du curseur (par exemple : entre le paramètre sélectionné et celui précédent). Tous les Morceaux successifs seront déplacés d'une position vers le haut. La liste peut contenir au maximum 127 Morceaux.

**Note :** Une liste Jukebox ne peut contenir que des Morceaux stockés dans le même répertoire.

**Astuce :** A la place d'un seul Morceau, vous pouvez sélectionner un fichier Jukebox et ajouter tout son contenu à la liste Jukebox en cours de session.

### Delete (supprimer)

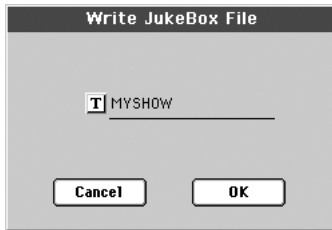
Cette commande supprime le Morceau sélectionné dans la liste.

### Del All (supprimer tout)

Sélectionnez cette commande pour supprimer tout le contenu de la liste Jukebox.

### Save (sauvegarder)

Appuyez sur ce bouton pour sauvegarder le fichier Jukebox dans le dispositif de sauvegarde. L'écran affiche la boîte de dialogue Save Jukebox File dans laquelle vous écrivez le nom du Morceau et vous sauvegardez le fichier dans un dispositif de sauvegarde.



Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit dans laquelle vous écrirez le nom.

Si vous êtes en train de modifier une liste existante et que vous ne changez pas le nom de votre Morceau, le fichier précédent sera remplacé par le nouveau. Si vous changez le nom, un nouveau fichier sera créé dans le dispositif de sauvegarde.

Si vous sauvegardez une nouvelle liste, le nom "NEW-NAME.JBX" est automatiquement affecté ; vous pouvez librement le modifier.

**Note :** Vous pouvez sauvegarder votre fichier ".JBX" uniquement dans le même répertoire des fichiers Song inclus dans la liste.

## Groove Quantize

Vous pouvez appliquer une "quantification de mesure" en temps réel au Séquenceur 1. Ce type de quantification est une manière de modifier la position musicale pendant la reproduction en déplaçant les notes sur l'axe le plus proche d'une "grille" rythmique. Essayez cette fonction, c'est une grande source d'invention musicale.

Pour activer la quantification de mesure, vous pouvez soit utiliser la commande de cette page, soit cocher la commande Groove Quantize Enable dans le menu de la page.



**Note :** Les paramètres de la fonction Groove Quantize ne sont pas sauvegardés car ils sont disponibles uniquement pour une utilisation en temps réel.

### Enable

Active/désactive la quantification. Cette fonction est automatiquement désactivée lors de la mise sous tension de l'instrument ou lorsque vous sélectionnez un nouveau Morceau.

**Astuce :** Vous pouvez également activer/désactiver la fonction Groove Quantize en sélectionnant la commande "Groove Quantize Enable" dans le menu de la page.

### Note Start

Active/désactive la quantification de l'événement Note On (par ex. le début de la note).

### Note Durée

Active/désactive la quantification de l'événement Note Off (par ex. la longueur de la note).

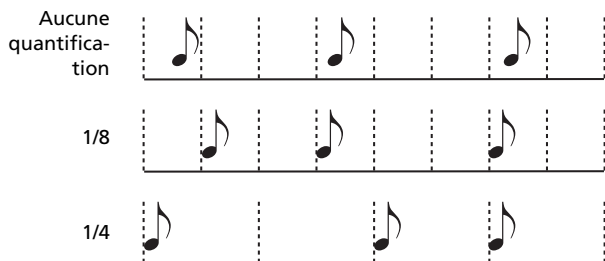
### Resolution

Résolution grossière de la grille de quantification. Ce paramètre correspond à la valeur principale de quantification, que l'on modifie à l'aide des valeurs Acc. Swing et Window.

♪ (1/32)...♪ (1/4)

Résolution de la grille exprimée sous forme de valeurs musicales (un "3" après la valeur correspond à une triplète). Par exemple, lorsque vous sélectionnez 1/8, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/8 la plus proche. Lorsque vous

sélectionnez 1/4, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/4 la plus proche.



### Accuracy

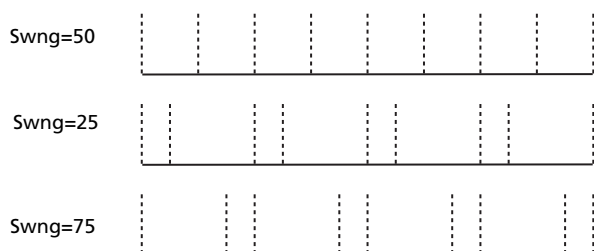
Pourcentage fin de quantification. Par exemple, si Acc=50 c'est que la note est de 20 tics plus loin de la grille "grossière", elle ne sera déplacée que de 10 tics.

- 0 Aucune quantification fine.
- 100 Quantification fine maximum. La note est déplacée exactement sur la position de la grille.

### Swing

Asymétrie de quantification. Les axes de la grille sont déplacés sur les axes de la grille la plus proche.

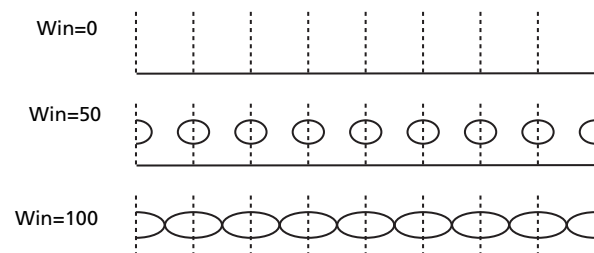
- 0 Les axes pairs sont totalement déplacés sur les précédents axes impairs.
- 50 Les axes sont parfaitement équidistants.
- 100 Les axes pairs sont totalement déplacés sur les axes impairs suivants.



### Window

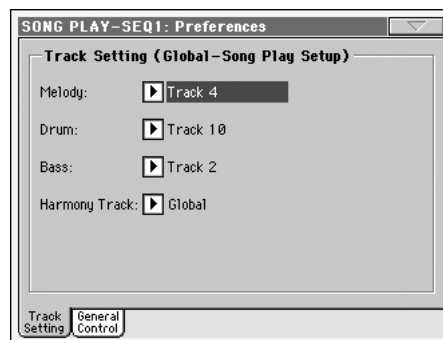
Zone d'intervention de la quantification, aux alentours des axes de la grille.

- 0 La fenêtre de quantification correspond à la grille et il n'y a donc pas de quantification.
- 100 La fenêtre de quantification s'agrandit jusqu'à la fenêtre la plus proche; tous les événements sont quantifiés.



## Preferences: Track Settings

Dans cette page, vous réglez les divers paramètres relatifs aux pistes Song.



**Note** : Ces réglages sont sauvegardés dans la zone Song Play Setup du fichier Global (avec d'autres paramètres identifiés sous l'abréviation **►GBLSng** dans le mode d'emploi). Après avoir modifié ces réglages, sélectionnez la commande Write Global-Song Play Setup dans le menu de la page pour les sauvegarder dans Global.

### Melody

►GBLSng

Ce paramètre sélectionne la piste Melody du Morceau. Vous coupez cette piste en utilisant la fonction "Melody Mute" (voir dans "Liste des fonctions des Interrupteurs Assignables" à la page 395).

### Drum

►GBLSng

Ce paramètre sélectionne la piste Drum du Morceau. Cette piste reste en reproduction (avec la piste Bass) lorsque vous sélectionnez la fonction "Drum&Bass" (voir "Liste des fonctions des Interrupteurs Assignables" à la page 395).

### Bass

►GBLSng

Ce paramètre sélectionne la piste Bass du Morceau. Cette piste reste en reproduction (avec la piste Drum) lorsque vous sélectionnez la fonction "Drum&Bass" (voir "Liste des fonctions des Interrupteurs Assignables" à la page 395).

### Piste Harmony

►GBLSng

L'Harmoniseur du Voice Processor prend les accords de la piste sélectionnée (ainsi que les messages de Program Change) avec les paramètres suivants.

Off Aucune piste n'adresse des accords à l'Harmoniseur du Voice processor. Les accords peuvent être reçus via MIDI IN.

Seq.1-Track 1...16

Les accords sont adressés par l'une des pistes du séquenceur 1.

Seq.2-Track 1...16

Les accords sont adressés par l'une des pistes du séquenceur 2.

Seq.1+2 Track 1...16

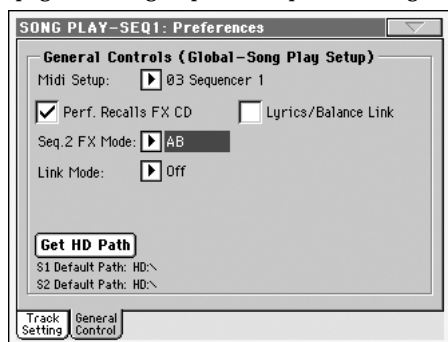
Les notes sont adressées par la même piste des deux séquenceurs 1 et 2.

**Attention :** Si les deux séquenceurs génèrent des notes simultanément, l'harmoniseur reçoit les notes des deux séquenceurs. Vérifiez que les notes sont adressées à l'harmoniseur même lorsque le curseur BALANCE est en position totalement éloignée de l'un des séquenceurs de génération des notes, en pouvant ainsi interférer avec la reproduction du Morceau.

Global C'est la page du Chord Scanning du clavier qui adresse les accords.

## Preferences: General Control

Dans cette page, vous réglez plusieurs paramètres généraux.



**Note :** Ces réglages sont sauvegardés dans la zone Song Play Setup du fichier Global (avec d'autres paramètres identifiés sous l'abréviation ►GBLSng dans le mode d'emploi). Après avoir modifié ces réglages, sélectionnez la commande Write Global-Song Play Setup dans le menu de la page pour les sauvegarder dans Global.

### Midi Setup ►GBLSng

Vous pouvez automatiquement configurer les canaux MIDI du mode Song Play en sélectionnant un MIDI Setup par le biais de ce paramètre. Voir les informations détaillées dans "MIDI" à la page 297.

**Note :** Pour sélectionner automatiquement un MIDI Setup lors de l'affichage du mode Song Play, sélectionnez la commande Write Global-Song Play Setup dans le menu de la page.

Voir les informations détaillées des réglages du MIDI Setup page "MIDI Setup" à la page 345.

**Note :** Après avoir sélectionné un MIDI Setup, vous pouvez afficher le mode Global et appliquer les changements à chaque réglage de canal. Pour sauvegarder ces modifications dans un MIDI Setup, toujours en mode Global, sélectionnez la commande Write Global-Midi Setup dans le menu de la page. Tous les MIDI Setups sont librement programmables et remplaçables.

**Astuce :** Pour rétablir les MIDI Setups de défaut, chargez les données originales d'usine (téléchargeables du site [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) ou [www.korgfr.net](http://www.korgfr.net)).

### Performance recalls FX CD ►GBLSng

Ce paramètre sélectionne le mode des effets de la Performance.

Off Lors de la sélection d'une Performance, aucun effet n'est sélectionné.

CD La Performance sélectionne la paire d'effets C et D.

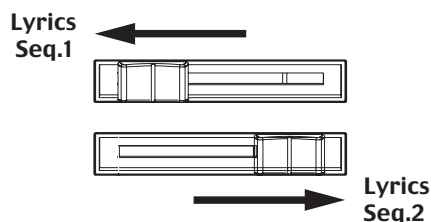
**Note :** Lorsque ces deux paramètres et le paramètre "Seq.2 FX Mode" sont réglés à CD, le Séquenceur 2 partage ses effets avec les pistes clavier; par conséquent ces effets se modifient si vous sélectionnez un Morceau pour le Séquenceur 2 ou une Performance.

### Lyrics/Balance Link ►GBLSng

Avec ce paramètre, vous sélectionnez à l'aide du curseur BALANCE le Séquenceur (Sequencer) sur lequel vous voulez afficher les textes, soit sur l'écran intégré, soit sur un moniteur externe (à condition que la carte d'interface vidéo VIF-3 soit installée).

Off Lorsque vous déplacez le curseur BALANCE, uniquement le morceau (Song) est sélectionné. Les textes affichés restent inchangés.

On Lorsque vous déplacez complètement à gauche ou à droite le curseur BALANCE, le morceau (Song) sera introduit progressivement et ses textes seront sélectionnés et affichés sur l'écran du moniteur externe.



### Link Mode ►GBLSng

Les deux séquenceurs internes peuvent travailler avec un Tempo différent (Off) ou utiliser le même Tempo (modes Link).

**Note :** Vous pouvez toujours lancer les deux séquenceurs simultanément. Lancez-les de cette manière : en gardant enfoncé SHIFT et en appuyant sur l'un des contrôles de ■► (PLAY/STOP).

Off Le Tempo des séquenceurs n'est pas lié. Chaque séquenceur joue son propre Tempo.

Measure Le Tempo des deux séquenceurs est lié. Les données de Tempo écrites dans le Morceau sont ignorées. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour régler le Tempo.

Lancez l'un des séquenceurs en appuyant sur son contrôle de PLAY/STOP. Ensuite lancez le deuxième séquenceur en appuyant sur l'autre contrôle de PLAY/STOP; le deuxième séquenceur commence sur la mesure successive.

Beat Le Tempo des deux séquenceurs est lié. Les données de Tempo écrites dans le Morceau sont ignorées. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour régler le Tempo.

Lancez l'un des séquenceurs en appuyant sur son contrôle de PLAY/STOP. Ensuite lancez le deuxième séquenceur en appuyant sur l'autre contrôle de PLAY/STOP; le deuxième séquenceur commence sur le battement successif (noire ou



blanche, en fonction de la Time Signature du Morceau).

### Seq.2 FX Mode

►GBLSng

Ce paramètre sélectionne le mode des effets du Séquenceur 2. Lorsque vous chargez un Morceau à 4 effets, tous les quatre effets sont utilisés, indépendamment de ce réglage.

AB La paire d'effets A et B est utilisée. Le Séquenceur 2 partage ses effets avec le Séquenceur 1.

CD La paire d'effets C et D est utilisée.

*Note : Lorsque ce paramètre est réglé à CD, le Séquenceur 2 partage ses effets avec les pistes clavier; par conséquent ces effets se modifient si vous sélectionnez un Morceau pour le Séquenceur 2 ou une Performance (même si le paramètre "Performance recalls FX CD" est réglé à Off – voir successivement).*

### Get HD Path

►GBLSng

Appuyez sur ce bouton pour afficher le chemin de chaque séquenceur. Cela vous permet de savoir où sont positionnés dans les dispositifs de sauvegarde les Morceaux couramment sélectionnés.

Si vous sauvegardez ces chemins dans le Global en sélectionnant la commande "Write Global-Song Play Setup" dans le menu de la page, la première fois que vous affichez la fenêtre Song Select, après la mise sous tension de l'instrument, le chemin sera sélectionné par défaut.

## Menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour la sélectionner. Pour quitter le menu, appuyez sur un point quelconque à l'écran, sans sélectionner une commande.



### Write Performance

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Performance dans laquelle vous sauvegardez la plupart des réglages courants du tableau de bord dans une Performance.

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Write Performance" à la page 105.

### Write Global-Song Play Setup

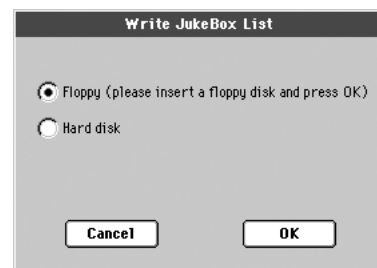
Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Style Setup dans laquelle vous sauvegardez globalement les réglages appartenant uniquement au mode Song Play.

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Write Global-Song Play Setup" à la page 166.

### Export Jukebox List (exporter une liste Jukebox)

Sélectionnez cette commande pour sauvegarder la liste Jukebox sous forme d'un fichier de texte dans une disquette. Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Avec un fichier Jukebox affecté au séquenceur, sélectionnez la commande Export Jukebox List dans le menu de la page.
2. L'écran affiche une boîte de dialogue vous demandant de sélectionner soit la disquette, soit le disque dur.



3. Sélectionnez une option.

- Si vous sélectionnez la disquette, insérez une disquette dans le lecteur et appuyez sur OK pour confirmer.
- Si vous sélectionnez le disque dur, appuyez uniquement sur OK pour confirmer.

*Note : Vu que vous pouvez imprimer une liste seulement par le biais d'un ordinateur, vous devez automatiquement la sauvegarder sur disquette.*

*Note : Lors de la sauvegarde, le fichier de texte est renommé après le fichier Jukebox sélectionné. Exemple : un fichier Jukebox nommé "Dummy.jbx" crée un fichier "Dummy.txt". Un nouveau fichier*

créé un fichier "New\_name.txt". Si un fichier ayant le même nom est déjà présent dans la disquette, il sera remplacé par le nouveau sans aucune demande de confirmation.

La liste inclut le numéro progressif affecté à chaque Morceau, les noms des fichiers sous format MS-DOS (8.3), le nombre total de fichiers présents dans la liste.

Pour l'affichage correct et la bonne impression de la liste par le biais d'un ordinateur, utilisez une taille de police (par ex. non-proportionnel) fixe avec votre traitement de texte.

### Groove Quantize Enable

Active/coupe la quantification de mesure (voir dans "Groove Quantize" à la page 162). Ce paramètre est automatiquement décoché lors de la mise hors tension de l'instrument ou lorsque vous sélectionnez un autre Morceau.

Note : Groove Quantize fonctionne uniquement sur le Séquenceur 1.

### Solo Track (piste soliste)

Sélectionnez la piste qui doit jouer en soliste et cochez ce paramètre. L'instrument reproduit uniquement cette piste et le logo 'Solo' clignote dans l'en-tête de la page.

Décochez ce paramètre pour quitter la fonction "Solo".

Les fonctions "Solo" fonctionnent de manière légèrement différente, selon la piste sélectionnée

- **Piste clavier** : La piste clavier sélectionnée est la seule piste reproduite lorsque vous jouez sur le clavier. Toutes les autres pistes clavier sont coupées. Les pistes du Séquenceur sont reproduites.

- **Piste Song** : La piste sélectionnée est la seule piste Song reproduite. Toutes les autres pistes Song sont coupées. Les pistes clavier sont reproduites.

## Boîte de dialogue Write Global-Song Play Setup

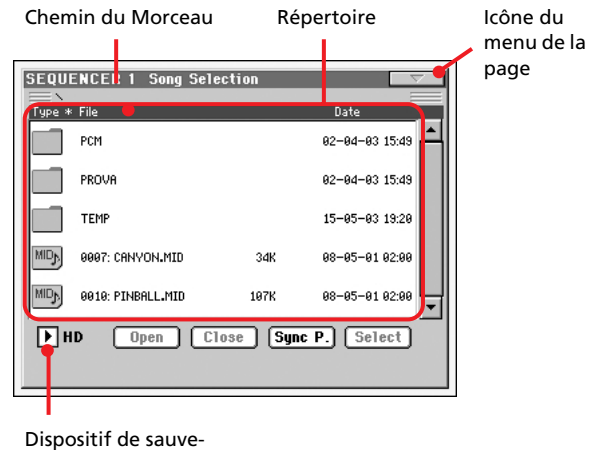
Dans le menu de la page, appuyez sur le paramètre Write Global-Song Play Setup pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegardez les divers réglages de Song Preference (voir "Préférences: General Control" à la page 164), sauvegardés dans le fichier Global.



## Fenêtre Song Select

Cette page est affichée lorsque vous appuyez sur l'une des cases Song à l'écran ou sur l'un des boutons SELECT dans les sections SEQUENCER du tableau de bord.

Appuyez sur EXIT pour quitter cette page et rétablir la page principale du mode opérationnel Song Play, sans sélectionner un Morceau.



Dans cette page, sélectionnez un Morceau pour le Séquenceur sélectionné ou un fichier Jukebox pour le Séquenceur 1.

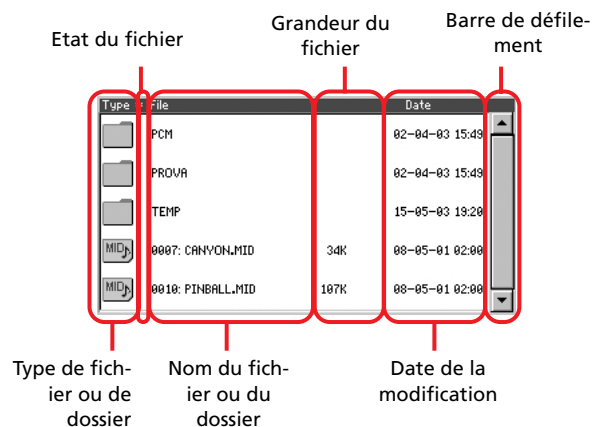
Note : Il y a un répertoire de travail séparé pour chacun des séquenceurs internes.

### Chemin du Morceau

Cette ligne affiche le chemin du dispositif en cours de session.

### Répertoire

Affiche la liste du contenu des dispositifs sélectionnés.









Utilisez la barre de défilement pour dérouler la liste des paramètres.


Vous pouvez également sélectionner l'un des paramètres et utiliser les contrôles de TEMPO/VALUE pour faire défiler la liste.

Gardez enfoncé SHIFT et appuyez sur DOWN (en-bas) ou sur UP (en-haut) pour passer à la section alphabétique précédente ou suivante.

Une liste peut contenir plusieurs types de fichiers ou de dossiers différents.

Icône du type	Type de fichier/dossier
	Fichier MIDI Standard (SMF)
	Fichier Karaoke (KAR)
	MPEG-2 Layer 3 (MP3)
	Piste Audio CD
	Fichier Jukebox (Jbx)
	Dossier

Un fichier ou un dossier peut être prédisposé dans l'état suivant. (Voir comment changer l'état d'un fichier dans page 294).

Icône d'état	Etat du fichier/dossier
	Protégé
-	Non protégé

### Icône du menu de la page


Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Voir les informations détaillées dans "Menu de la page Song Select" à la page 167.

### Dispositif de sauvegarde

Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner l'un des dispositifs de sauvegarde disponibles.

Dispositif	Type
FD	Disquette
HD	Disque dur (en option pour le Pa1X)
CD	CD (en option)

### Open

Ouvre le répertoire sélectionné (paramètre dont l'icône ressemble à la suivante : ).

### Close

Ferme le répertoire en cours en retournant au dossier parent ("supérieur").

### Sync P. (Synchronized Path)

Appuyez sur ce bouton pour afficher le Morceau sélectionné. C'est très pratique pour y retourner rapidement, après avoir fait défiler les répertoires et cherché dans les différents dossiers.

### Select

Sélectionne les paramètres affichés en vidéo inversé à l'écran. Si un Morceau est en reproduction, il s'arrête et c'est le nouveau Morceau qui est prêt à être lancé. Vous retournez à la page principale.

### Sélectionner un Morceau par le biais de son numéro d'identification

Chaque Morceau contenu dans le dossier d'un dispositif de sauvegarde (max. 9,999) est identifié par un numéro progressif. Ce numéro est affiché avant le nom du Morceau dans la fenêtre Song Select. Composez ce numéro pour sélectionner le Morceau correspondant ; la recherche d'un Morceau est beaucoup plus rapide, surtout si votre disque dur est plein de fichiers MIDI.



Dans la fenêtre Song Select, appuyez sur SELECT pour afficher le clavier numérique et composez le numéro correspondant au Morceau recherché.

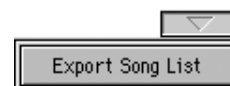
Dans une page quelconque du mode Song Play, appuyez deux fois sur le bouton SELECT pour afficher le clavier numérique.

*Note :* Si aucun Morceau ne correspond au numéro composé, l'écran affiche le message "Song not available" (aucun Morceau disponible).

*Attention :* Même si le répertoire contient plus de 9999 fichiers, vous ne pouvez pas sélectionner un Morceau au-delà de la plage 0001-9999 par le biais du clavier numérique.

### Menu de la page Song Select

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour le sélectionner. Appuyez sur un point quelconque à l'écran pour fermer le menu sans sélectionner une commande.



### Export Song List

Sélectionnez cette commande pour sauvegarder la liste en cours sous forme de fichier de texte dans une disquette. Vous pouvez ainsi imprimer une liste des Morceaux avec leurs numéros d'identification.

1. Dans la fenêtre Song Select, sélectionnez le dossier contenant la liste de Morceaux que vous désirez sauvegarder sous forme de fichier.
2. Sélectionnez Export Song List dans le menu de la page.
3. L'écran affiche une boîte de dialogue en vous signalant d'insérer une disquette dans le lecteur. Insérez la disquette et appuyez sur OK pour confirmer ou sur Cancel pour annuler l'opération.

*Note :* Vu que l'impression de la liste ne peut s'effectuer qu'à l'aide d'un ordinateur, la liste est automatiquement sauvegardée dans la disquette.

*Note :* Le fichier de texte ne contiendra qu'une liste de fichiers ".mid", ".kar", ".jbx" et ".mp3". Les répertoires et les fichiers différents ne seront pas inclus.

**Note :** Lors de la sauvegarde, un nom sera donné au fichier de texte après le répertoire dont il contient la liste. Par exemple, si le répertoire est dénommé "Dummy.jbx", un fichier "Dummy.txt" sera successivement créé. Un nouveau fichier Jukebox auquel aucun nom n'est affecté sera créé sous forme de fichier "New\_name.txt". Si un fichier ayant le même nom existe déjà dans la disquette, il sera remplacé par ce nouveau nom, sans demander une confirmation. Un fichier contenant la liste de tous les fichiers valables stockés dans le chemin principal du dispositif de sauvegarde sera généré sous forme de fichier "Root.txt".

La liste inclut le numéro progressif affecté à chaque Morceau, les noms de fichier sous format MS-DOS (8.3), le nombre total de fichiers de la liste (8.3).

Pour afficher et imprimer correctement la liste, utiliser (si l'affichage ou l'impression sont incorrects) des caractères différents en les sélectionnant dans votre traitement de texte.

---

## Reproduire les fichiers MP3

---

La reproduction d'un fichier MP3 s'effectue de la même manière que celle d'un fichier MIDI Standard, avec les exceptions suivantes :

- Vous ne pouvez reproduire qu'un fichier MP3 à la fois.
- Vous ne pouvez pas modifier le Tempo.
- Vous ne pouvez pas afficher les textes.
- Pour lire les fichiers MP3, l'option EXBP-MP3 doit être installée.

---

## Reproduire les pistes Audio CD

---

La reproduction d'une Audio CD Track s'effectue de la même manière que celle d'un fichier MIDI Standard, avec les exceptions suivantes :

- Vous ne pouvez reproduire qu'une Audio CD Track à la fois .
- Vous ne pouvez pas modifier le Tempo.
- Vous ne pouvez pas afficher les textes.
- Pour lire les Audio CD Tracks, l'option CDRW-1 doit être installée.
- Vous pouvez reproduire tout un CD en sélectionnant l'option All dans la page principale du mode Song Play (voir dans "All Songs (tous les Morceaux)" à la page 151).

# Le livre des Morceaux SongBook

Le SongBook est une base de données interne où vous organisez la plupart des fichiers des diverses "ressources musicales" (Style, Fichiers MIDI Standard, fichiers KAR et – en option – les fichiers MP3) afin de les retrouver plus facilement.

Le mode SongBook se superpose aux modes opérationnels Style Play et Song Play, c'est à dire que lorsque vous sélectionnez une entrée dans la base de données, le mode Style Play ou Song Play est automatiquement sélectionné, selon le type de fichier associé à cette entrée.

En outre, pour vous aider à améliorer vos exhibitions sur scène, avec le SongBook vous pouvez associer un maximum de quatre STS à chaque Fichier MIDI Standard ou MP3, reproduits en mode Song Play. C'est donc vraiment facile de rappeler une prédisposition complète de jeu pour les pistes clavier, les effets et le Voice Processor, pour jouer en "live" avec un fichier MIDI ou MP3.

Voir dans la Quick Guide les informations détaillées relatives à l'utilisation de SongBook (à partir de page 60).

**Note :** Les saisies de SongBook n'incluent pas des données actuelles, mais la référence d'un Style dans la mémoire, d'un Fichier MIDI Standard ou d'un fichier MP3. Lorsque vous copiez un fichier SongBook, les fichiers de référence ne sont pas copiés.

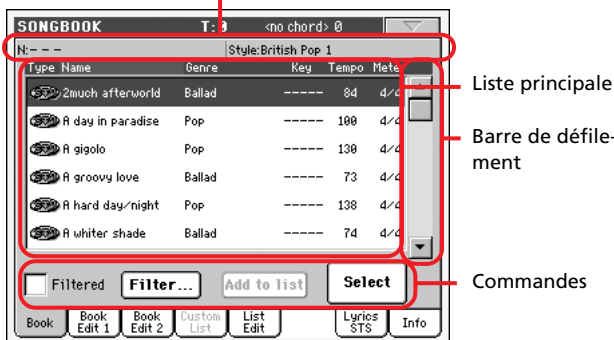
**Attention :** Si vous chargez une liste SongBook depuis un dispositif de sauvegarde (fichier ".SBD"), la liste déjà présente dans la mémoire est supprimée. Avant de procéder au chargement d'une nouvelle liste, sauvegardez la précédente liste SongBook.

## Page Book

La page Book contient toute la base de données des Morceaux. Dans cette page, vous sélectionnez une entrée et, en appuyant sur le bouton Select à l'écran, vous lancez la reproduction du Morceau sélectionné.

Si la commande "Enable List Edit" est activée dans le menu de la page (voir plus haut), le bouton "Add to list" est également activé. Avec cette commande, vous ajoutez des saisies à la Custom List sélectionnée.

En-tête de liste



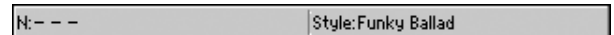
Chaque entrée de cette base de données peut présenter l'auteur du Morceau, le nom du Morceau, le genre, la clé originale, le tempo et la vitesse. Lorsque vous sélectionnez l'une des entrées,

vous rappelez automatiquement le Style, le fichier MP3 ou le Fichier MIDI Standard associé à ce Morceau.

## En-tête de liste

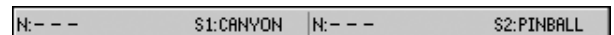
L'en-tête de liste n'est pas toujours le même car il dépend du type de données associées à l'entrée sélectionnée.

- Lorsqu'un Style est associé à l'entrée sélectionnée, le nom de l'entrée couramment sélectionnée est affiché sur la gauche ("N:") et le Style associé à cette entrée est affiché à droite ("Style:"):



- Lorsqu'un Fichier MIDI Standard ou un fichier MP3 est associé à l'entrée sélectionnée, l'en-tête de liste est partagé en deux : la moitié de gauche relative au Sequencer 1 et la moitié de droite relative au Sequencer 2.

Les informations du nom ("N:") de l'entrée sélectionnée et du Fichier MIDI Standard ou du fichier MP3 ("S1:" ou "S2:") associé à l'entrée sont fournies pour chaque séquenceur :



**Note :** Si vous sélectionnez un Style, un Fichier MIDI Standard ou un fichier MP3 différent, la case du nom de l'entrée ("N:") affiche un espace vide (---), qui signifie que l'entrée a été modifiée.

## Liste principale

C'est la liste complète de la base de données SongBook. Utilisez la barre de défilement pour parcourir la liste.

## Barre de défilement

Utilisez la barre de défilement pour dérouler les entrées.

## Commandes

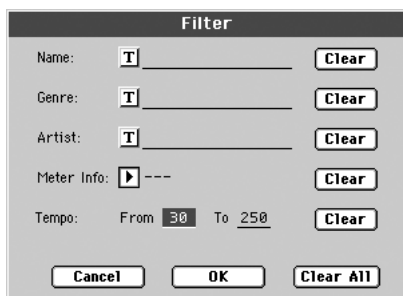
### Filtered

Lorsque cette case est cochée, uniquement les entrées correspondantes au critère du filtre sélectionné sont affichées dans la liste principale. Cette case est automatiquement cochée lorsque vous quittez la boîte de dialogue Filter (voir plus haut).

### Filter...

Appuyez sur ce bouton pour afficher la boîte de dialogue Filter où vous sélectionnez un ou plusieurs critères de recherche, de

manière à visualiser une liste restreinte d'entrées dans la liste principale.



Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) affiché à côté du critère de recherche que vous voulez modifier (Nom, Genre ou Artiste). Vous pouvez également sélectionner Meter (vitesse) ou une plage de valeurs de Tempo.

Appuyez sur le bouton Clear affiché à côté du critère de recherche que vous désirez supprimer ou rétablir aux valeurs de défaut.

Appuyez sur Clear All pour rétablir tous les critères de recherche, à l'exception de Tempo.

### Add to list

Sélectionnez une entrée. Ensuite, appuyez sur ce bouton pour ajouter l'entrée sélectionnée dans la Custom List couramment sélectionnée (voir dans "Page Custom List" on page 174).

### Select

Appuyez sur ce bouton pour confirmer la sélection des entrées affichées en vidéo inversé dans la liste principale. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, le nom de l'entrée sélectionnée est affiché en haut à gauche de l'écran ("N:").

Lorsque vous sélectionnez un morceau d'une liste quelconque de SongBook, son nom est affiché en vidéo inversé sur fond bleu foncé. Dans ce cas, le morceau est sélectionné mais n'est pas encore reproduit.

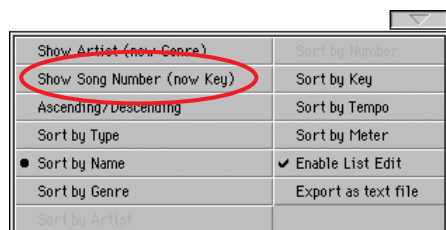
Lorsque vous appuyez sur le bouton Select à l'écran, la reproduction du morceau commence. Le fond bleu foncé vire au vert en indiquant ainsi que le morceau est sélectionné *et* en cours de reproduction.

## Sélection numérique des saisies

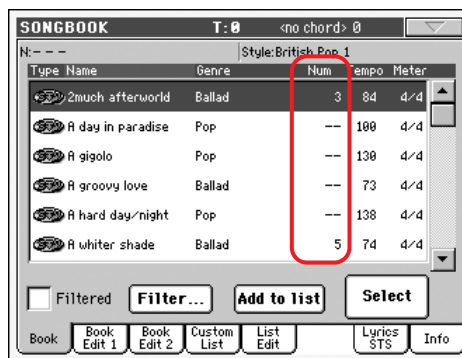
Vous pouvez sélectionner en mode numérique les saisies SongBook dans la page Book du mode SongBook.

Les numéros affectés à chaque saisie ont été ajoutés dans la page Book Edit 2 (voir plus bas "Page Book Edit 2").

Pour visualiser les numéros lorsque la page Book est affichée, sélectionnez la commande "Show Song Numbers (maintenant Key)" dans le menu de la page:



Après avoir sélectionné cette commande, l'affichage visualise la colonne "Num" :



Pour afficher de nouveau la colonne "Key", sélectionnez la commande "Show Key (maintenant correspondante aux numéros des morceaux ou Song Numbers)" dans le menu de la page.

Pour sélectionner une saisie de SongBook en composant simplement son numéro, appuyez de nouveau sur le bouton SONGBOOK lorsqu'une page quelconque du mode SongBook est affichée. L'écran visualise un clavier numérique sur lequel vous composez le numéro correspondant à la saisie désirée.

## Sélectionner les saisies SongBook via MIDI

Avec la version 2.0 du système opérationnel, vous pouvez maintenant sélectionner les saisies SongBook via MIDI (via le canal spécifique Control) en utilisant le NRPN dédié aux messages de changement de contrôle (Control Change) #99 (MSB, avec valeur 2) et #98 (LSB, avec valeur 64).

### Régler le canal Control MIDI spécifique

Premièrement, affichez la page Global > MIDI > Setup/General Control et sélectionnez le MIDI Setup que vous utiliserez lorsque vous piloterez les saisies SongBook.

Ensuite, affichez la page Global > MIDI > Midi In Channel pour affecter un canal MIDI au canal Control spécifique. Affectez l'option Control à l'un des seize canaux MIDI disponibles (généralement, on conseille de choisir ceux dont le numéro est plus élevé).

Lorsque ces opérations ont été effectuées, sauvegardez ce réglage dans le MIDI Setup en cours de session à l'aide de la commande "Write Global-Midi Setup" dans le menu de la page.

Si vous désirez utiliser un canal MIDI différent pour les modes Style Play et Song Play, répétez les opérations dont plus haut pour créer un second MIDI Setup.

### Affecter un MIDI Setup aux modes Style Play et Song Play

Vu que les saisies SongBook rappellent nécessairement les modes Style Play ou Song Play, on conseille de leur affecter le même MIDI Setup ou deux différents MIDI Setups avec le canal Control affecté au même canal MIDI. Ainsi le même canal MIDI sera utilisé pour sélectionner une saisie SongBook soit en mode Style Play, soit en mode Song Play.

Lorsque l'un de ces modes opérationnels est rappelé, le MIDI Setup mémorisé dans Style Play Setup ou Song Play Setup sera automatiquement sélectionné et les canaux MIDI seront automatiquement configurés.

Pour affecter un MIDI Setup à chacun des deux modes opérationnels, procédez comme suit :

- En mode Style Play, affichez la page Style Play > Preferences > Style Setup et sélectionnez un MIDI Setup. Sélectionnez la commande Write Global-Style Setup dans le menu de la page.
- En mode Song Play, affichez la page Song Play > Preferences > General Control et sélectionnez le même MIDI Setup affecté au mode Style Play. Sélectionnez la commande Write Global-Song Play Setup dans le menu de la page.

### Sélectionner les saisies SongBook via MIDI

Lorsque vous avez effectué les programmations nécessaires pour piloter la sélection des saisies SongBook, commutez au mode Style Play ou Song Play.

Maintenant, votre Pa1X reçoit sur le canal Control spécifique les messages NRPN de changement de contrôle (Control Change) #99 (MSB, avec valeur 2) et #98 (LSB, avec valeur 64) en rapide succession sous forme de code d'initialisation. Ce code d'initialisation ne doit être envoyé qu'une seule fois, sinon un autre contrôle NRPN est adressé au même canal MIDI avant de sélectionner une saisie SongBook différente.

Lorsque le code d'initialisation a été adressé, vous devez adresser le code de sélection qui est composé de deux messages de changement de contrôle (Control Change) : CC#06 (Data Entry MSB) pour les milliers et les centaines et CC#38 (Data Entry LSB) pour les dizaines et les unités. La plage des contrôles Data Entry, dans ce cas, varie de 0-99 (au lieu de la typique excursion 0-127).

Les exemples suivants représentent des situations typiques.

- Adressez le code suivant pour sélectionner la saisie SongBook #77:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Code d'initialisation (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	0	Milliers et centaines (00xx)
DataEnt LSB	77	Dizaines et unités (xx77)

- Adressez le code suivant pour sélectionner la saisie SongBook #100:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Code d'initialisation (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	1	Milliers et centaines (01xx)
DataEnt LSB	0	Dizaines et unités (xx00)

- Adressez le code suivant pour sélectionner la saisie Song #8563:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Code d'initialisation (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	85	Milliers et centaines (85xx)
DataEnt LSB	63	Dizaines et unités (xx63)

## Page Book Edit 1

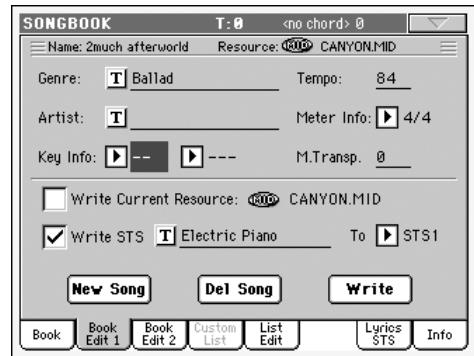
Dans la page Book Edit 1, vous ajoutez ou vous modifiez les entrées SongBook.

**Astuce :** Utilisez la commande Filter de la page Book pour rapidement trouver l'entrée à modifier.

La page Book Edit 1 avec une saisie basée sur un Style :



La page Book Edit 1 avec une saisie basée sur un Song :



### Header

#### Name

Nom du Morceau sélectionné. Le nom est affecté après avoir appuyé sur le bouton Write pour sauvegarder l'entrée dans la liste SongBook.

#### Resource

Le Style, le Fichier MIDI Standard ou le fichier MP3 affecté à l'entrée sauvegardée.

**Attention :** Si vous remplacez cette ressource par une autre ressource associée au même chemin et nom du dispositif de sauvegarde (dans le cas des Fichiers MIDI Standard ou MP3) ou numéro d'emplacement dans la mémoire (dans le cas d'un Style), la saisie de SongBook n'associe plus la donnée correcte. Faites attention à ne pas supprimer ou déplacer un Style ou un fichier associé à une entrée SongBook de son emplacement original.

### Database Area

#### Genre

Genre musical affecté à l'entrée sauvegardée.

## Artist

Nom de l'artiste du Morceau sauvegardé.

## Key Info

Clé originale de l'entrée. La première case affiche le nom, la deuxième le mode (majeur ou mineur).

## Tempo

Tempo de base du Style ou tempo de démarrage du Fichier MIDI Standard affecté à l'entrée. Ce paramètre peut changer si un événement de Tempo Change est inclus dans la ressource associée.

*Note : Même si vous pouvez modifier cette valeur, c'est toujours la valeur originale des Fichiers Standard MIDI qui est tenue en compte et qui remplace cette valeur.*

*Note : Vous pouvez modifier cette valeur même si un MP3 est associé à la saisie SongBook. Toutefois ce n'est qu'une valeur indicative du fait que vous ne pouvez pas modifier le Tempo MIDI d'un fichier.*

## Meter Info

Vitesse de base du Style ou vitesse de démarrage du Fichier MIDI Standard affecté à l'entrée. Ce paramètre peut changer si un événement Meter est inclus dans la ressource associée.

## M.Transp. (Master Transpose)

Master Transpose (décalage de note). Lorsque cette entrée est sélectionnée, le Master Transpose de tout l'instrument change automatiquement (sauf si la fonction Master Transpose est "verrouillée").

*Note : La valeur de Master Transpose sauvegardée avec la saisie SongBook remplace tous les réglages de Master Transpose contenus dans le morceau de référence.*

## Resource Area

### Write Current Resource

Lorsque cette case est cochée, la ressource sélectionnée (le Style, le fichier SMF, KAR ou MP3 affiché sur la droite de ce paramètre) est sauvegardé avec l'entrée lorsque vous appuyez sur Write.

Si cette case n'est pas cochée, aucune nouvelle ressource ne sera sauvegardée avec l'entrée. La ressource originale, associée à l'entrée, ne sera pas modifiée lorsque vous appuyez sur Write.

Lorsque vous appuyez sur New Item pour créer une nouvelle saisie vide, ce paramètre est automatiquement coché et vous ne pouvez pas le modifier. La ressource associée sera sauvegardée avec la nouvelle saisie.

### Resource Name

Nom du Style, du Fichier MIDI Standard ou du fichier MP3 couramment sélectionné. Il peut être différent du nom de la ressource sauvegardée, affichée en haut de la page (voir plus haut "Resource").

Vous sélectionnez une ressource différente soit en utilisant la section STYLE SELECT, soit les deux boutons SELECT du tableau de bord pour sélectionner un Style, un Fichier MIDI Standard ou un fichier MP3 différent.

Vous pouvez également quitter cette page pour afficher le mode Style Play ou Song Play et y sélectionner des ressources. Ensuite, appuyez sur le bouton SONGBOOK pour rétablir la page Book Edit.


Lorsque vous appuyez sur Write, une liaison avec la(les) ressource(s) sélectionnée(s) est sauvegardée avec l'entrée (à condition que la commande "Write Current Resource" soit sélectionnée lors de la sauvegarde). La(les) ressource(s) sera(ont) rappelée(s) lorsque vous sélectionnez l'entrée qui lui(leur) est associée.

### Write STS

Lorsque cette case est cochée, les pistes clavier en cours de session et les réglages du Voice Processor sont sauvegardés dans l'un des quatre STS disponibles pour chaque entrée. Vous pouvez également quitter SongBook, modifier les pistes clavier, retourner dans SongBook et sauvegarder les nouveaux réglages dans un STS différent.

### STS Name

Nom du STS couramment sélectionné. Appuyez sur le bouton

 (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit où vous modifiez le nom.

### To STS Location

L'un des quatre STS disponible pour chaque entrée, où vous sauvegardez les réglages des pistes clavier et du Voice Processor.

## Boutons

### New Song

Appuyez sur ce bouton pour créer une nouvelle entrée. Les réglages sont copiés du Style, du Fichier MIDI Standard ou du fichier MP3 couramment sélectionné. La ressource sélectionnée est affichée dans la case "Resource Name" (voir plus haut).

### Del Song

Appuyez sur ce bouton pour supprimer l'entrée en cours de session.

### Write

Appuyez sur ce bouton pour afficher la boîte de dialogue Write Song où vous sauvegardez l'entrée couramment sélectionnée dans la liste principale SongBook.



Pour affecter un nom différent à l'entrée, appuyez sur le bouton

 (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit.

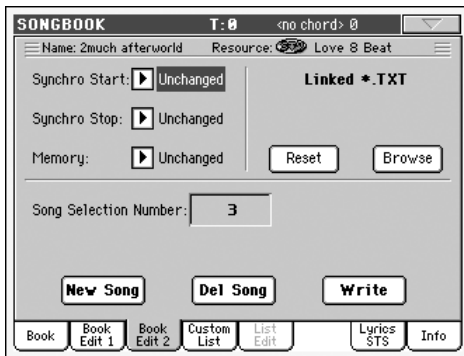
Sélectionnez une option pour ajouter la nouvelle entrée dans SongBook :



- Sélectionnez “Rename/Overwrite” pour remplacer des entrées déjà présentes, en changeant si nécessaire leurs noms. **Attention :** Les entrées précédentes sera remplacées par les nouvelles. Elles seront donc perdues !
- Sélectionnez “New Song” pour sauvegarder une nouvelle entrée dans la base de données SongBook.

## Page Book Edit 2

The Book Edit 2 page is where you select Style options to be memorized, link a “.TXT” file, and assign a unique number to the current entry :



### Synchro Start / Synchro Stop / Memory

►SB

L'état de ces fonctions peut être mémorisé dans une saisie SongBook.

**Note :** Si la saisie SongBook est basée sur un morceau (Song), les paramètres Synchro Start et Synchro Stop sont affichés en gris clair et ils ne peuvent pas être modifiés car ils ne fonctionnent pas sur un morceau.

- |           |  |
|-----------|--|
| Unchanged | Si vous sélectionnez ce paramètre de SongBook, l'état de la fonction correspondante n'est pas modifié. |
| Off       | Si vous sélectionnez ce paramètre de SongBook, l'état de la fonction correspondante est désactivé.     |
| On        | Si vous sélectionnez ce paramètre de SongBook, l'état de la fonction correspondante est activé.        |

### Linked .TXT

►SB

Avec ce paramètre, vous pouvez sélectionner un fichier de texte (.TXT) et le lier au Style ou au Song affecté à la saisie SongBook en cours de session. Lorsque vous sélectionnez ce paramètre, le fichier de texte est automatiquement chargé.

Les fichiers de texte peuvent être affichés sur l'écran de l'instrument et sur un moniteur externe (à condition que l'Interface Vidéo VIF-3 soit installée). Ce type de texte ne prévoyant aucune synchro automatique avec les morceaux correspondants, vous devez les défiler manuellement. Deux modes sont disponibles :

- Avec le fichier “.TXT” sélectionné, la page Lyrics/STS du mode SongBook affiche une barre verticale de défilement. Il suffit de la survoler pour défiler le texte pendant que vous chantez.
- Vous pouvez également défiler le texte en appuyant sur la commande Text Page Down/Up que vous pouvez affecter à la pédale au pied, à l'interrupteur EC ou à l'Interrupteur Assignable.

Cette section de la page Book Edit 2 présente deux boutons :

- |        |   |
|--------|---|
| Reset  | Appuyez sur ce bouton pour “délié” le fichier de texte du paramètre auquel il est “lié”.  |
| Browse | Appuyez sur ce bouton pour ouvrir un sélecteur standard de fichier (File Selector) et sélectionner un fichier “.TXT” à “lier” à la saisie SongBook en cours de session. |

### Song Selection Number

►SB

Avec ce paramètre, vous sélectionnez un seul numéro (max. 9.999) à affecter à la saisie SongBook en cours de session. En composant ce numéro après avoir appuyé de nouveau sur le bouton SONGBOOK, vous rappelez rapidement une saisie de la page Book (Voir plus haut “Sélection numérique des saisies”).

Vous ne devez pas obligatoirement affecter un numéro à vos saisies, mais cela peut vous aider à les organiser. Par exemple : avec les centaines vous pouvez créer des catégories différentes pour vos saisies en les distinguant par genre ou par date.

Chaque numéro ne peut correspondre qu'à une seule saisie. Vous ne pouvez pas affecter le même numéro à deux ou plusieurs saisies différentes. Par conséquent, si vous essayez de sauvegarder une saisie modifiée sans avoir préalablement sélectionné un Song Selection Number différent et sélectionné l'option New Song dans la boîte de dialogue Write Song, l'écran affiche le message d'erreur suivant :

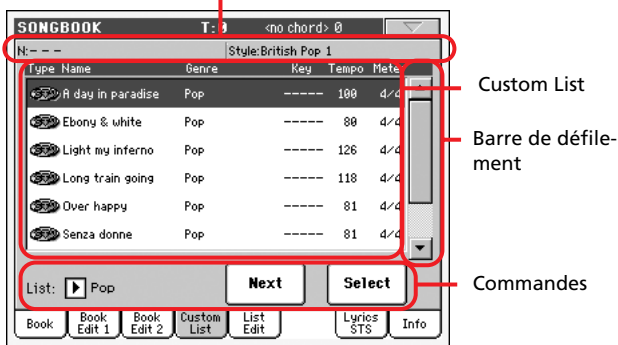
“This entry's Song Selection Number has already been assigned. Please assign a different number” (Ce numéro de sélection du morceau est déjà affecté. Veuillez choisir un numéro différent).

Si cela se vérifie, l'instrument affiche automatiquement la page Book Edit 2 dans laquelle vous pouvez affecter un numéro différent (soit en tournant le disque Dial, soit en appuyant sur les boutons UP/DOWN : vous ne pouvez sélectionner que les numéros encore disponibles) ; ensuite, essayez de sauvegarder de nouveau votre saisie.

## Page Custom List

Dans cette page, vous sélectionnez et utilisez l'une des "Custom List" disponibles. Les "Custom Lists" sont des listes composées d'entrées extraites de la liste principale du SongBook (voir plus haut la page Book). Cette fonction vous permet d'utiliser des listes SongBook plus petites et personnalisées, ne contenant qu'un Morceau ou tout votre genre musical préféré.

En-tête de liste



### En-tête de liste

Voir dans "En-tête de liste" on page 169.

### Custom List

Liste des fichiers contenus dans la Custom List sélectionnée. Appuyez sur la barre de défilement pour parcourir la liste.

### Barre de défilement

Utilisez la barre de défilement pour dérouler les entrées.

### Commandes

#### List pop-up menu

Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner l'une des listes disponibles.

#### Next

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner dans la liste l'entrée suivante.

**Astuce :** Affectez cette commande à un Assignable Switch ou à un Assignable Footswitch !

#### Select

Appuyez sur ce bouton pour confirmer la sélection de l'entrée affichée en vidéo inversé dans la liste. Après avoir appuyé sur ce bouton, le nom de la liste sélectionnée est affiché en haut à gauche à l'écran ("N:").

**Astuce :** Cette commande est très pratique pour parcourir la liste et sélectionner une entrée différente de celle immédiatement suivante dans la liste.

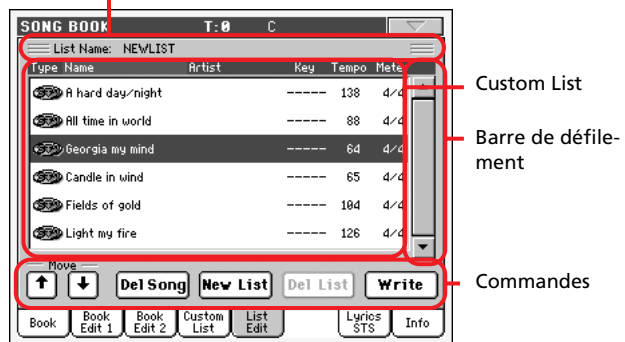
## Page List Edit

Cette page est disponible uniquement si la commande "Enable List Edit" est sélectionnée et activée dans le menu de la page (voir à la page 177).

Dans cette page, vous modifiez les Custom Lists disponibles. Dans une Custom List, il y a des entrées du SongBook créées en sélectionnant des paramètres dans la liste principale.

Pour ajouter des entrées dans une Custom List, vous devez d'abord créer ou sélectionner dans cette page la liste à modifier. Ensuite, affichez la page Book, sélectionnez l'entrée que vous voulez ajouter et appuyez sur le bouton "Add to list". Lorsque vous avez ajouté toutes les entrées désirées, retournez dans cette page et modifiez la liste sélectionnée.

Nom de la liste



### Nom de la liste

Nom de la liste sélectionnée. Pour sélectionner une Custom List, affichez la page "Page Custom List" et utilisez le menu à sous-menu List.

### Custom List

Liste des Morceaux présents dans la Custom List sélectionnée. Utilisez la barre de défilement pour parcourir la liste.

### Barre de défilement

Utilisez la barre de défilement pour dérouler les entrées.

### Commandes

#### Move

Appuyez sur ces boutons pour déplacer en-haut ou en-bas le Morceau sélectionné.

#### Del Item

Appuyez sur ce bouton pour supprimer le Morceau sélectionné dans la liste.

#### New List

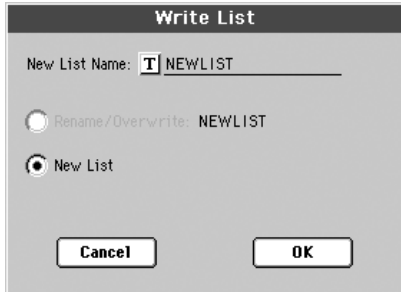
Appuyez sur ce bouton pour créer une nouvelle Custom List vide.

### Del List

Appuyez sur ce bouton pour supprimer la liste couramment sélectionnée.

### Write

Appuyez sur ce bouton pour sauvegarder les modifications dans la Custom List sélectionnée.



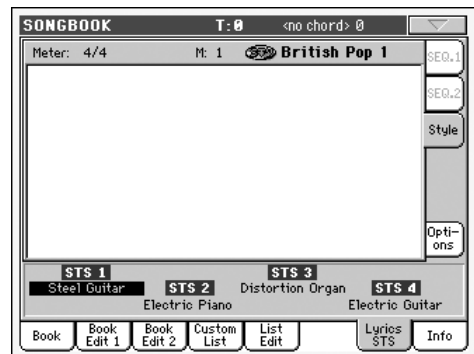
Pour affecter un nom différent à la liste sélectionnée, appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit.

Sélectionnez une option pour sauvegarder la Custom List modifiée :

- Sélectionnez "Rename/Overwrite" pour remplacer une liste déjà présente, en changeant si nécessaire son nom. **Attention** : La liste précédente sera remplacée par la nouvelle. Elle sera donc perdue !
- Sélectionnez "New List" pour sauvegarder une nouvelle Custom List dans la mémoire. La liste sera disponible dans la page "Page Custom List".

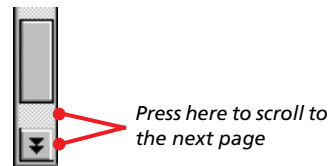
## Page Lyrics/STS

Dans la page Lyrics/STS, vous affichez les textes et vous sélectionnez les STS.



Lorsqu'un fichier ".TXT" est affecté au morceau en cours de session, l'affichage visualise une barre verticale de défilement avec laquelle vous défilez la page précédente ou suivante de la page de texte pendant que vous chantez.

**Note** : Vous ne pouvez pas défiler une ligne de texte à la fois : chaque fois vous défilez une page entière de texte, soit que vous appuyez sur la barre de défilement, soit sur l'une des petites flèches de défilement.



## Les textes (Lyrics) sont affectés à une saisie SongBook sous forme de fichier de texte

Vous pouvez affecter les textes (Lyrics) à chaque saisie de SongBook (soit basée sur un Style, soit sur un Morceau) sous forme de fichier ".TXT". Voir les informations détaillées dans "Linked .TXT" on page 173.

Maintenant, vous pouvez afficher les textes (Lyrics) de quatre manières différentes sur votre Pa1X :

- En mode Song Play, vous pouvez afficher les textes mémorisés dans un fichier Standard MIDI ou ceux mémorisés dans un MP3 sous forme d'événements de texte. Pour afficher ce type de textes, appuyez sur Lyrics en mode Song Play.
- En mode SongBook, vous pouvez afficher les textes mémorisés dans un fichier Standard MIDI ou ceux mémorisés dans un MP3 sous forme d'événements de texte. Pour afficher ce type de textes, appuyez sur Lyrics/STS en mode SongBook.
- En mode SongBook, vous pouvez afficher les textes mémorisés dans un fichier ".TXT" affecté à une saisie SongBook basée sur un Style. Pour afficher ce type de textes, appuyez sur Lyrics/STS en mode SongBook.
- En mode SongBook, vous pouvez afficher un fichier ".TXT" affecté à une saisie SongBook basée sur un morceau (Song). Pour afficher ce type de texte, appuyez sur Lyrics/STS en mode SongBook.

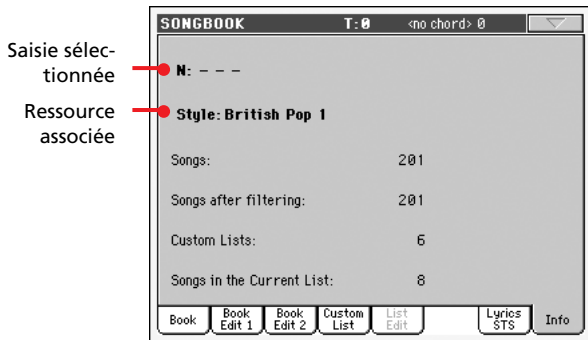
En cas de saisies basées sur des Songs, l'écran affiche la priorité de données de texte suivante :

- i) La priorité est accordée au fichier TXT.
- ii) La priorité est accordée au fichier TXT rappelé par la saisie et contenu dans le même répertoire du fichier Standard MIDI (SMF) ou du fichier MP3.
- iii) La priorité est accordée aux événements de texte contenus dans le fichier Standard MIDI (SMF) ou dans le fichier MP3.

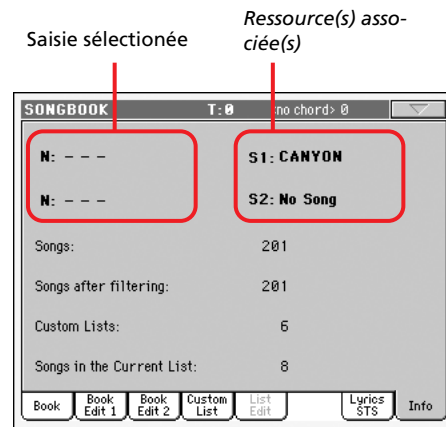
## Page Info

Utilisez la page d'Info pour afficher le nom de la saisie sélectionnée, la(les) ressource(s) associée(s), le nombre total de Morceaux dans le Livre des Morceaux (SongBook), le nombre de saisies filtrées, le nombre de listes personnelles (Custom Lists) disponibles, ainsi que le nombre de Morceaux présents dans la liste en cours de session.

- Si la saisie est basée sur un Style :



- Si la saisie est basée sur des Fichiers Standard MIDI ou sur des fichiers MP3 :



### Selected entry

Ce paramètre affiche la saisie couramment sélectionnée. Si ce paramètre est vide (---), la dernière saisie sélectionnée a été modifiée ou aucune saisie n'a été sélectionnée depuis la dernière modification.

### Associated resource

Le Style, le Fichier Standard MIDI ou le fichier MP3 associé à la saisie sélectionnée.

### Song number

Nombre total de saisies dans la liste SongBook.

### Filtered Song number

Ce paramètre affiche le nombre de saisies visualisées dans la page Book après avoir appliqué le filtre sélectionné. Si aucun filtre n'est sélectionné, ce paramètre indique le nombre total de saisies présentes dans la liste SongBook (voir paramètre précédent).

### Custom List number

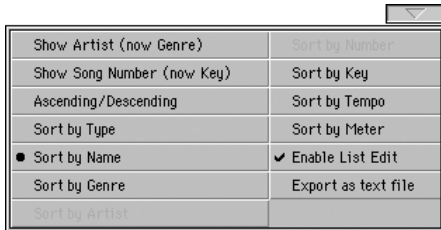
Ce paramètre affiche le nombre de listes personnelles (Custom Lists) disponibles.

### Songs in the Current List

Nombre de saisies présentes dans la Custom List sélectionnée.

## Menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu pour afficher le menu de la page. Appuyez sur une commande pour le sélectionner. Appuyez sur un point quelconque à l'écran pour quitter sans sélectionner une commande.



### Artist/Genre (artiste/genre)

Sélectionnez cette commande pour afficher alternativement les colonnes "Artist" et "Genre" dans la liste SongBook, affichée dans la page Book et Custom List.

### Ascending/Descending (croissant/décroissant)

Sélectionnez cette commande pour visualiser alternativement l'ordre d'affichage croissant et décroissant de la liste SongBook. Vous sélectionnez l'ordre des sorties à l'aide des commandes suivantes.

### Sort by Type/Name/Genre/Artist/Key/Tempo/Meter

Appuyez sur l'une de ces commandes pour sélectionner l'ordre des sorties. L'option sélectionnée est affichée en rouge au-dessus de la liste des entrées.

### Enable List Edit

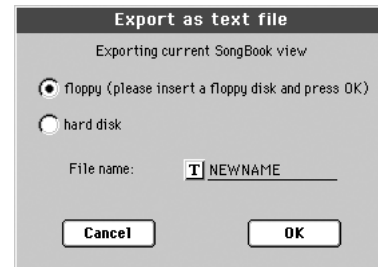
Sélectionnez cette commande et cochez-la pour activer la page List Edit.

## Export as text file

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Export où sauvegarder SongBook ou Custom List sous forme de fichier de texte. Le filtre sélectionné est affecté à la liste exportée, à condition que le bouton Filter soit coché.

Selon la page dans laquelle vous sélectionnez cette commande, la boîte de dialogue peut présenter de légères différences.

- Si vous la sélectionnez dans la page Book :



- Si vous la sélectionnez dans la page Custom List :



Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit où vous affectez un nom au fichier de texte à sauvegarder sur dispositif.

Ensuite, sélectionnez soit la disquette, soit le disque dur pour sauvegarder le fichier.

- Si vous sélectionnez la disquette, insérez une disquette dans le lecteur et appuyez sur OK pour confirmer.
- Si vous sélectionnez le disque dur, appuyez simplement sur OK pour confirmer.

## Mode opérationnel Sequencer

Le mode opérationnel Sequencer est le séquenceur de pointe intégré qui vous permet de créer ou d'éditer un Morceau. Avec ce mode, vous pouvez également éditer les paramètres originaux d'un Fichier MIDI Standard créés soit sur un séquenceur externe, soit sur le séquenceur de votre Pa1X.

Le Morceau ainsi créé peut être sauvegardé sous forme de Fichier Standard MIDI (fichier ".MID") et reproduit soit en mode Song Play, soit en mode Sequencer – soit sur n'importe quel séquenceur externe.

### Contrôles de transport

Pour reproduire un Morceau, utilisez les contrôles de transport de SEQUENCER 1. En mode Sequencer, Sequencer 1 est utilisé pour toutes les fonctions. Voir les informations détaillées dans "Contrôles de Transport de SEQUENCER 1" à la page 12).

**Note :** Si vous appuyez sur le bouton **▶** (PLAY/STOP) pour arrêter le Morceau pendant la reproduction, tous les paramètres du Morceau restent inchangés.

### Format des Morceaux et des Fichiers MIDI Standard

Le format original des Morceaux du Pa1X est le Fichier Standard MIDI. Voir dans "Fenêtre Song Select" à la page 82.

Lorsque vous sauvegardez un Morceau sous forme de SMF, une mesure vide est automatiquement insérée au début du Morceau même. Cette mesure contient plusieurs paramètres d'initialisation du Morceau.

Lors du chargement du SMF, la mesure vide est automatiquement éliminée.

### Morceaux et Voice Processor Presets

En mode Sequencer, vous pouvez utiliser le Voice Processor. Pour ce faire, procédez comme suit :

- Sélectionnez la piste Song dans laquelle vous êtes en train d'enregistrer les accords à envoyer au Voice Processor (voir dans "Harmony Track" à la page 199).
- Affichez la section Voice Processor Preset en mode Global et sélectionnez le Voice Processor Preset désiré.

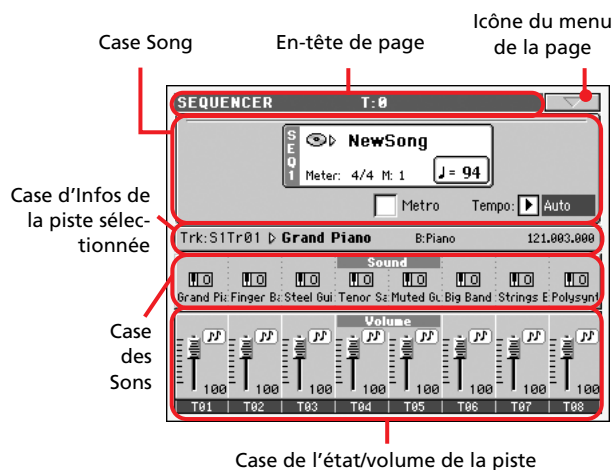
### Sequencer Play - Page principale

Appuyez sur SEQUENCER pour afficher cette page depuis un autre mode opérationnel. Dans cette page, vous chargez un Morceau que vous pouvez ensuite reproduire en utilisant les contrôles de transport de SEQUENCER 1 (voir dans "Contrôles de transport" plus haut).

**Note :** Lorsque vous passez de Style Play au mode Sequencer, Sequencer Setup est automatiquement sélectionné et plusieurs paramètres des pistes peuvent être modifiés.

Appuyez sur EXIT ou sur le bouton SEQUENCER pour rétablir cette page depuis l'une des pages d'édition du mode Sequencer.

Appuyez sur le bouton TRK. SEL. pour afficher alternativement les pistes Song 1-8 et 9-16.



### En-tête de page

Cette ligne visualise le mode opérationnel en cours de session, la transposition et l'accord reconnu.



### Nom du mode opérationnel

Nom du mode opérationnel en cours de session.

### Master transpose



Valeur de Master Transpose en demi-tons. Vous modifiez cette valeur par le biais des boutons TRANSCOPE du tableau de bord.

**Note :** La transposition peut automatiquement être modifiée en chargeant un Fichier MIDI Standard généré par un instrument de la série Pa de Korg.

Pour empêcher la modification de la transposition, "verrouillez" le paramètre Master Transpose dans Global (voir dans "Page General Controls: Lock" à la page 249), ensuite sauvegardez Global dans la mémoire (voir dans "Boîte de dialogue Write Global - Midi Setup" à la page 275).

### Accord reconnu

Cette case affiche l'accord reconnu lorsque vous jouez un accord sur le clavier. Cette fonction est très pratique parce que vous pouvez voir quels accords sont envoyés à l'Harmoniseur pendant que vous enregistrez un Morceau.

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Voir les informations détaillées de "Menu de la Page" à la page 200.



### Case Song

Cette case affiche le nom du Morceau, ainsi que son tempo, ses paramètres de vitesse et la mesure en cours de session.



#### Icône du type de Morceau

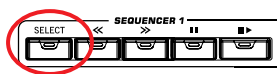
En mode Sequencer, vous chargez uniquement des fichiers MIDI standard (fichiers avec extension ".MID" ou ".KAR").

#### Nom du Morceau

Affiche le nom du Morceau sélectionné. Le message "No Song" signifie qu'un nouveau Morceau (vierge) est sélectionné : vous pouvez l'enregistrer.

Touchez le nom du Morceau pour afficher la fenêtre Song Select où vous sélectionnez un Morceau différent (voir dans "Fenêtre Song Select" à la page 166).

Pour sélectionner un Morceau, vous pouvez également appuyer sur le bouton SELECT dans la section SEQUENCER 1 du tableau de bord. Appuyez de nouveau sur SELECT pour sélectionner un Morceau en composant son numéro d'identification (voir dans "Sélectionner un Morceau par le biais de son numéro d'identification" à la page 167).



#### Meter (vitesse)

Vitesse du Morceau en cours de session.

#### Numéro de la mesure

Numéro de la mesure en cours de session.

#### Tempo

Tempo du métronome. Sélectionnez ce paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier le tempo. Vous pouvez également, si un paramètre différent est sélectionné ou qu'une page différente est affichée, garder enfoncé le bouton SHIFT et utiliser le DIAL pour modifier le tempo du séquenceur.

#### Metro

Cochez cette case pour activer le métronome pendant la reproduction.

### Tempo (mode Tempo)

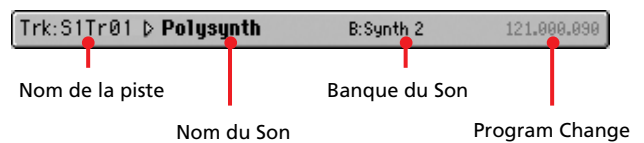
Dans ce menu, vous sélectionnez comment modifier le Tempo.

**Manual** Dans ce mode, vous modifiez le Tempo à l'aide des contrôles de la section TEMPO/VALUE. Le Morceau sera reproduit avec le tempo sélectionné manuellement.

**Auto** C'est le Tempo enregistré dans le Morceau qui sera reproduit.

### Case d'Infos de la piste sélectionnée

Cette ligne visualise le Son affecté à la piste sélectionnée. Le Son est affiché dans la page principale, ainsi que dans plusieurs autres pages d'édition.



#### Nom de la piste

Nom de la piste sélectionnée.

#### Nom du Son

Son affecté à la piste sélectionnée. Appuyez sur cette case pour visualiser la fenêtre Sound Select et sélectionner un Son différent.

#### Banque du Son

Banque à laquelle le Son sélectionné appartient.

#### Program Change

Numéro de Program Change (Changement de Program) : affiché uniquement lorsque le paramètre "Show Program Change number" est affiché en mode Global (voir page 251).

### Case des Sons

Cette case affiche les Sons et l'octave de transposition des huit pistes couramment affichées.



#### Octave de transposition de la piste Song

*Non éditable.* Octave de transposition de la piste correspondante. Pour modifier l'octave de transposition, affichez la page d'édition "Mixer/Tuning: Tuning" (voir page 192).

#### Nom du Son

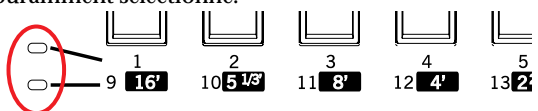
Nom du Son affecté à la piste. Appuyez une fois sur le nom pour sélectionner la piste correspondante (les informations sont visualisées dans la case d'Infos de la Piste Sélectionnée détaillée plus haut). Appuyez une deuxième fois sur le nom pour visualiser la fenêtre Sound Select.

## Case de l'état/volume des pistes

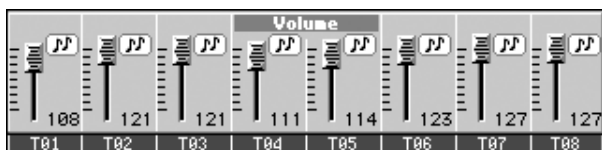
Dans cette case, vous réglez le volume de chaque piste du Morceau et vous les coupez/activez.

Appuyez sur TRK. SEL. (TRACK SELECT) pour passer de l'affichage Song Tracks 1-8 à l'affichage Song Tracks 9-16.

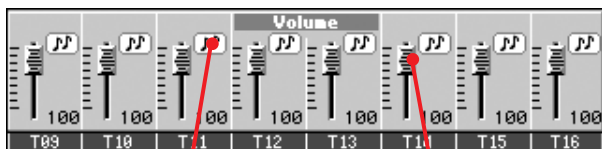
Si le témoin de VOLUME, situé sur le bouton SLIDER MODE, est allumé, les témoins des curseurs physiques signalent l'affichage couramment sélectionné.



L'affichage Song Tracks 1-8 visualise individuellement les pistes 1-8 du Morceau (le troisième témoin des curseurs est allumé):



L'affichage Song Tracks 9-16 visualise les pistes 9-16 du Morceau (le dernier témoin des curseurs est allumé):



icône de l'état de la piste

Curseur virtuel

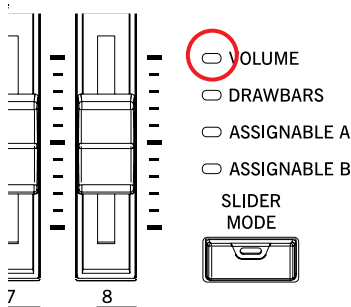
### Curseurs virtuels (volume de la piste)

Les curseurs virtuels correspondent à un affichage graphique du volume de chaque piste. Utilisez les curseurs physiques pour modifier cette valeur (à condition que le témoin de VOLUME, situé sur le bouton SLIDER MODE, soit allumé - voir plus bas).

Vous pouvez également appuyer sur la case des pistes pour sélectionner une piste et utiliser les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la valeur.

### Fonction des curseurs physiques

Appuyez sur le bouton SLIDER MODE pour sélectionner la fonction affectée aux curseurs physiques. Lorsque le témoin de VOLUME est allumé, chaque curseur physique contrôle le volume de la piste correspondante.



**Note :** En mode Sequencer, vous ne pouvez pas sauvegarder l'état de SLIDER MODE dans une Performance, car les Performances sont désactivées dans ce mode.

## Icônes de l'état des pistes

► SONG ► GBL<sup>Seq</sup>

Etat de la piste en cours de session : activée/coupée. Sélectionnez la piste ; ensuite, appuyez de nouveau dans la case de la piste pour en modifier son état. L'état des pistes Song est sauvegardé lorsque vous sauvegardez le Morceau.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

### Nom des pistes

Un sigle est affiché sous chaque curseur. Appuyez sur le bouton TRK. SEL pour afficher alternativement les pistes 1-8 et 9-16.

T01...T16 Pistes du Song.

## Entrer en mode Record

Pour afficher le mode Record, appuyez sur le bouton REC en mode Sequencer. L'écran affiche la boîte de dialogue suivante :



Sélectionnez l'une des trois options d'enregistrement disponibles et appuyez sur OK (ou sur Cancel pour ne pas entrer en mode Record).

### Multitrack Sequencer

Séquenceur intégré de pointe. Sélectionnez cette option pour l'enregistrement multipistes classique. (Voir dans "Mode Record: Page Multitrack Sequencer" à la page 181).

### Backing Sequence (Quick Record)

Enregistrement facilité. Jouez avec les Styles et enregistrez votre performance en temps réel.

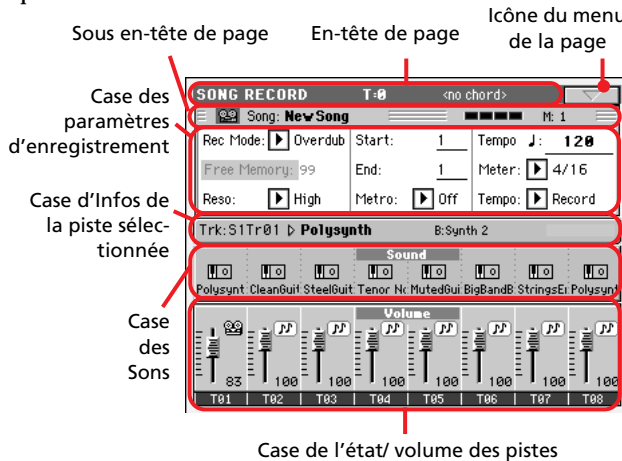
### Step Backing Sequence

Step-record. Saisissez individuellement les accords et les notes. Très pratique si vous n'êtes pas un virtuose du clavier.



## Mode Record: Page Multitrack Sequencer

En mode Sequencer, appuyez sur le bouton REC et sélectionnez l'option "Multitrack Sequencer" pour afficher la page Multitrack Sequencer.



Voir les informations détaillées de la procédure d'enregistrement dans "Procédure d'enregistrement multipistes (Multitrack)" à la page 182.

### En-tête de page

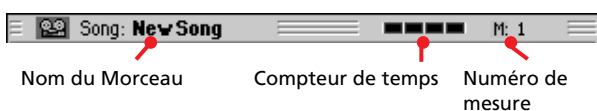
Voir dans "En-tête de page" à la page 85.

### Icône du menu de la page

Voir dans "Icône du menu de la page" à la page 86.

### Sous-en-tête de page

Cette case affiche certaines caractéristiques du Morceau.



Nom du Morceau      Compteur de temps      Numéro de mesure

#### Nom du Morceau

Nom du Morceau en mode d'enregistrement.

#### Compteur de temps

Indique le temps couramment sélectionné dans la mesure en cours de session.

#### Numéro de mesure

Mesure en cours d'enregistrement.

### Case des paramètres d'enregistrement

#### Rec mode (Recording mode)

Réglez ce paramètre avant de lancer l'enregistrement afin de sélectionner le mode :

- Overdub** Les nouveaux événements enregistrés s'ajoutent à ceux précédemment présents.
- Overwrite** Les nouveaux événements enregistrés remplacent et effacent ceux précédemment présents.
- Auto Punch** L'enregistrement débute automatiquement sur la position "Start" et s'arrête sur la position "End".  
*Note : La fonction Auto Punch n'est pas disponible si le Morceau est vide. Au moins une piste doit être enregistrée.*
- PedalPunch** L'enregistrement commence en appuyant sur la pédale précédemment réglée à "Punch In/Out" et s'arrête en appuyant de nouveau sur la pédale.  
*Note : La fonction Pedal Punch n'est pas disponible si le Morceau est vide. Au moins une piste doit être enregistrée.*

### Mémoire libre

Taille de mémoire disponible pour l'enregistrement.

### Résolution

Ce paramètre définit la quantification pendant l'enregistrement. La quantification est la correction des erreurs de temps ; les notes jouées trop tôt ou en retard sont déplacées sur l'axe le plus proche d'une "grille" rythmique que l'on règle via ce paramètre et permettant ainsi de jouer correctement.

**High** Aucune quantification appliquée.

♪ (1/32)...♪ (1/8)

Résolution de la "grille" exprimée en valeurs musicales. Par exemple, si vous sélectionnez 1/16, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/16 la plus proche ; de même, si vous sélectionnez 1/8, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/8 la plus proche.



### Start/End

Indicateurs de début (Start) et fin (End). Ces paramètres sont affichés uniquement lorsque la fonction "Auto Punch" est sélectionnée. Ils définissent le point de départ et d'arrêt de l'enregistrement Punch.

### Metro (Metronome)

C'est le mouvement du métronome que vous entendez pendant l'enregistrement.

**Off** Aucun click du métronome n'est émis pendant l'enregistrement. Une mesure de compte à rebours sera jouée avant le début de l'enregistrement.

- On1 Métronome enclenché, avec une mesure de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.
- On2 Métronome enclenché, avec deux mesures de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.

### Tempo

Sélectionnez ce paramètre et appuyez sur les contrôles de TEMPO/VALUE pour régler le tempo.

**Note :** Même si d'autres paramètres sont sélectionnés, on peut modifier le Tempo en enfonçant le bouton SHIFT et en tournant le DIAL.

**Note :** Les données de tempo remplacent et suppriment toujours les précédentes données de tempo éventuellement présentes.

### Meter

C'est la vitesse de base (ou time signature) du Morceau. Ce paramètre peut être réglé uniquement si le Morceau est vide, par ex. avant d'enregistrer. Pour insérer un changement de vitesse à mi-morceau, utilisez la fonction "Insert Measure" (voir page 197).

### Tempo (Tempo mode)

Ce paramètre définit la lecture ou l'enregistrement des événements du tempo.

- Manual Lecture manuelle. Le dernier réglage manuel du Tempo (défini via les contrôles de TEMPO/VALUE) détermine la valeur du tempo en cours. Aucun changement de Tempo ne sera enregistré. C'est très pratique pour enregistrer le Morceau beaucoup plus lentement qu'avec son Tempo usuel.
- Auto Lecture Auto. Le Séquenceur reproduit tous les événements de Tempo enregistrés. Aucun nouvel événement de Tempo ne sera enregistré.
- Record Tous les changements de Tempo effectués pendant l'enregistrement sont enregistrés dans la Master Track.

### Case d'Infos de la piste sélectionnée

Cette case affiche le nom du Son affecté à la piste sélectionnée. Voir les informations détaillées dans "Case d'Infos de la piste sélectionnée" à la page 179.

### Case des Sons

Cette case affiche les Sons et la transposition d'octave des huit pistes couramment affichées, Voir les informations détaillées dans "Case des Sons" à la page 179.

### Case de l'état/volume des pistes

Cette case affiche le volume de chaque piste Song et vous y réglez leur état. Voir dans "Case de l'état/volume des pistes" à la page 180.

### Icône de l'état de la piste

Etat d'enregistrement de la piste : activée/coupée. Sélectionnez la piste et ensuite appuyez sur cette case pour modifier l'état de la piste.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.



Etat Record. Après avoir appuyé sur ■▶ (PLAY/STOP) pour lancer l'enregistrement, la piste reçoit des notes du clavier et de la borne MIDI IN.

### Procédure d'enregistrement multipistes (Multitrack)

Le mode d'enregistrement Multitrack Recording est le suivant :

1. Appuyez sur SEQUENCER pour afficher le mode Sequencer.
2. Appuyez sur le bouton REC et sélectionnez l'option "Multitrack Sequencer" pour afficher le mode Multitrack Record. Maintenant, réglez vos paramètres d'enregistrement. (Voir les informations détaillées dans "Mode Record: Page Multitrack Sequencer" à la page 181).
3. Vérifiez que l'une des deux options d'enregistrement Overdub ou Overwrite est sélectionnée (voir dans "Rec mode (Recording mode)" à la page 181).
4. Réglez le tempo. Vous pouvez procéder de deux manières :
  - Gardez enfoncé SHIFT et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier le tempo.
  - Déplacez le curseur sur le paramètre "Tempo" et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier le tempo.
5. Appuyez sur le bouton TRK. SEL. pour afficher alternativement les Song Tracks 1-8 et les Song Tracks 9-16 et affectez le juste Son à chaque piste (voir dans "Nom du Son" à la page 179).
6. Sélectionnez la piste à enregistrer. Son icône d'état est automatiquement commutée à Record (voir dans "Icône de l'état de la piste" à la page 182).
7. Appuyez sur ■▶ (PLAY/STOP) pour lancer l'enregistrement. En fonction du réglage de l'option Metro, 1- ou 2-mesures de compte à rebours peuvent jouer avant que l'enregistrement ne commence : ensuite, jouez librement.
  - Si le mode Auto Punch est sélectionné, l'enregistrement ne commence que lorsque le point de départ est atteint.
  - Si le mode Pedal Punch est sélectionné, appuyez sur la pédale lorsque vous voulez débiter l'enregistrement. Appuyez-la de nouveau pour arrêter l'enregistrement.

**Note :** Les fonctions Punch ne sont pas disponibles si le Morceau est vide. L'une des pistes doit être au moins enregistrée.
8. Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur ■▶ (PLAY/STOP) pour arrêter le séquenceur. Sélectionnez une autre piste et continuez ainsi l'enregistrement de tout le Morceau.
9. Lorsque tout l'enregistrement du nouveau Morceau est terminé, appuyez soit sur le bouton REC, soit sélectionnez la

commande “Exit from Record (quitter l’enregistrement)” dans le menu de la page (voir page 200).

**Attention :** Sauvegardez votre Morceau sur dispositif de sauvegarde afin d’en éviter la perte lors de la mise hors tension de votre instrument.

**Note :** Lorsque vous quittez le mode Record, l’Octave Transpose est automatiquement rétablie à “0”.

- Si nécessaire, modifiez votre nouveau Morceau en appuyant sur le bouton MENU et en sélectionnant les diverses pages d’édition.

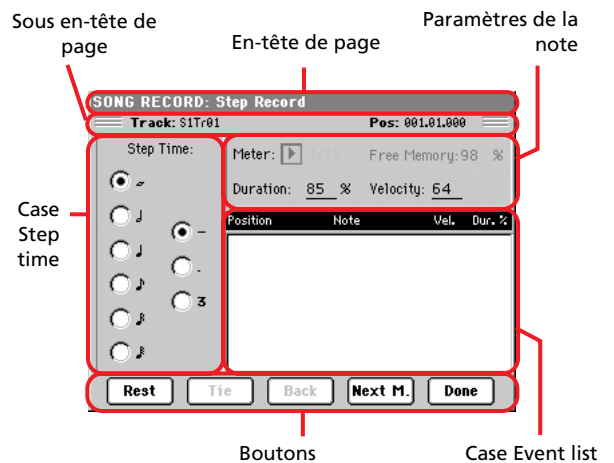
## Mode Record: Page Step Record

Avec la fonction Step Record, vous créez un nouveau Morceau simplement en entrant des notes individuelles ou des accords dans chaque piste, en les jouant sur le clavier l’une après l’autre. Cette fonction est très pratique lorsque vous devez copier une partition déjà écrite ou insérer un grand nombre de détails : elle est particulièrement adaptée pour créer des pistes de batterie ou de percussions.

Dans le menu, appuyez sur la commande “Overdub Step Recording” pour afficher cette fenêtre

**Note :** Ces commandes sont disponibles uniquement si quelques mesures sont déjà présentes dans le Morceau. Pour insérer des mesures vides dans le Morceau, voir dans “Song Edit: Cut/Insert Measures” à la page 197.

En mode Overdub Step Recording, vous ajoutez des événements à ceux déjà présents, tandis qu’en mode Overwrite Step Recording vous remplacez les événements présents par les nouveaux.



Voir les informations de la procédure d’enregistrement dans “Procédure Step Record” plus bas.

### En-tête de page

Indique le mode opérationnel en cours de session.

### Sous en-tête de page

#### Track (piste)

Nom de la piste sélectionnée en enregistrement.

S1Tr01...Tr16

Piste Sequencer 1. En mode Sequencer, vous travaillez toujours avec Sequencer 1.


#### Pos (Position)

Correspond à la position de l’événement (note, silence ou accord) à insérer.

### Case Step Time

#### Step Time

Longueur de l’événement à insérer.

	Valeur de la note.
Standard (-)	Valeur standard de la note sélectionnée.
Dot (.)	Augmente de moitié de sa valeur la note sélectionnée.
Triplet (3)	Valeur triplée de la note sélectionnée.

## Case des paramètres de la note

### Meter

Correspond à la vitesse de la mesure en cours. Ce paramètre n'est pas éditable. Vous réglez un changement de Meter par le biais de la fonction Insert du menu Edit et en insérant une nouvelle série de mesures avec un Meter différent (voir dans "Song Edit: Cut/Insert Measures" à la page 197).

### Free Memory (mémoire libre)

Taille de mémoire restante pour l'enregistrement.

### Duration (durée)

Durée de la note insérée. Le pourcentage correspond toujours à la valeur du pas.

50%	Staccato.
85%	Articulation ordinaire.
100%	Legato.

### Velocity

Réglez ce paramètre avant de jouer une note ou un accord. Ce paramètre correspond au toucher ; le toucher de la note est reconnu et enregistré.

Kbd	Clavier. Sélectionnez ce paramètre en tournant à fond le Dial dans la direction des aiguilles d'une montre. Lorsque cette option est sélectionnée, le toucher de la note jouée est reconnu et enregistré.
1...127	Valeur de Toucher. L'événement est inséré avec la valeur de toucher programmée et la pression exercée sur la note lorsqu'elle est jouée sur le clavier sera ignorée.

## Case Event list

### Liste des événements insérés

Événements précédemment insérés. Vous pouvez supprimer le dernier de ces événements et le remplacer par un nouveau en appuyant sur le bouton Back à l'écran.

Position	Position sur laquelle l'événement a été inséré. La valeur est affichée sous la forme de "mesure.temps.tick".
Note/RX Noise	Nom de la Note insérée ou RX Noise. Lorsque vous saisissez un accord, une série de points est affichée après le nom de la note fondamentale.
Vel.	Toucher de l'événement inséré.
Dur. %	Durée, en pourcentage, de l'événement inséré.

## Boutons

### Rest (silence)

Appuyez sur ce bouton pour insérer un silence.

### Tie

Appuyez sur ce bouton pour lier la note insérée à la précédente. Une note ayant la même hauteur et la longueur spécifiée sera créée et liée à la précédente.

### Back

Retourne au pas précédent en effaçant l'événement inséré.

### Next M. (Mesure suivante)

Passé à la mesure suivante et remplit les espaces vides de silences.

### Done

Quitte le mode Step Record.

## Procédure Step Record

Le mode d'enregistrement Step Recording est le suivant :

1. Appuyez sur SEQUENCER pour afficher le mode Sequencer.
2. Appuyez sur le bouton REC et sélectionnez l'option "Multitrack Sequencer" pour afficher le mode Multitrack Record. Dans le menu de la page, sélectionnez le mode "Overdub Step Recording" ou "Overwrite Step Recording". Maintenant, l'écran affiche la fenêtre Step Record.
3. L'événement suivant sera saisi sur la position indiquée par l'indicateur Pos affiché en haut à droite à l'écran.
  - Si vous ne désirez pas insérer une note ou un accord sur la position en cours, insérez à la place un silence, comme indiqué au poste 5.
  - Pour passer à la mesure suivante, en remplissant les temps restants avec des silences, appuyez sur le bouton Next M. à l'écran.
4. Pour modifier la valeur du pas, utilisez les paramètres Step Time.
5. Insérez une note, un silence ou un accord sur la position en cours.
  - Pour insérer une seule note, il suffit de la jouer sur le clavier. La longueur de la note insérée correspond à la longueur du pas. Vous pouvez modifier son toucher et sa durée en modifiant les paramètres "Duration (durée)" and "Velocity" (voir page 184).
  - Pour insérer une pause, il suffit d'appuyer sur le bouton Rest. Sa longueur correspondra à la valeur du pas.
  - Pour lier la note à insérer à la précédente, appuyez sur le bouton Tie. Une note sera insérée, liée à la première et ayant exactement le même nom. Vous ne devez pas la jouer de nouveau sur le clavier.
  - Pour insérer un accord ou un deuxième timbre, voir dans "Accords et deuxième timbre en mode Step Record" à la page 118 du chapitre "Mode Style Record".
6. Après avoir inséré un nouvel événement, vous pouvez retourner en arrière en appuyant sur le bouton Back à

l'écran. Cela supprime l'événement inséré précédemment et rétablit le pas en édition.

7. Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur le bouton Done à l'écran. L'écran affiche de nouveau la page principale du mode Multitrack Recording.
8. Dans la page principale du mode Multitrack Recording, sélectionnez soit la commande "Exit from Record (quitter l'enregistrement)" dans le menu de la page, soit appuyez sur le bouton REC pour quitter le mode Record. Dans la page principale du mode Sequencer, vous pouvez appuyer sur le bouton **■▶** (PLAY/STOP) dans la section SEQUENCER 1 pour reproduire le Morceau ou sélectionner la commande Save Song dans le menu de la page pour sauvegarder le Morceau sur dispositif de sauvegarde (voir dans "Fenêtre Save Song" à la page 201).

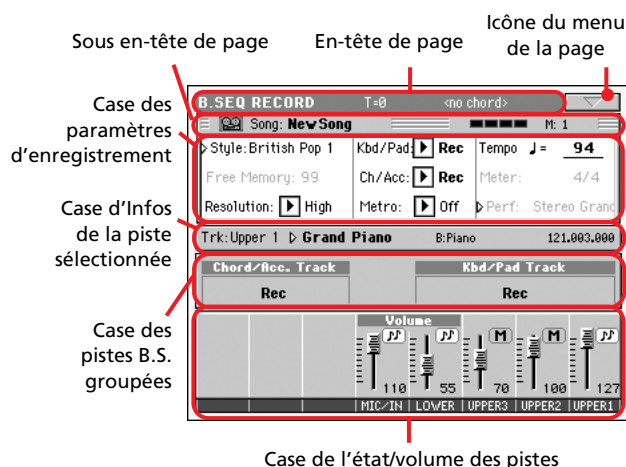
### Accords et deuxième timbre

Avec votre Pa1X, vous insérez simultanément plusieurs notes sur la piste. Il y a différentes manières d'insérer des accords ou deux timbres. Voir les informations détaillées dans "Accords et deuxième timbre en mode Step Record" à la page 118 du chapitre "Mode Style Record".

## Mode Record: Page Backing Sequence (Quick Record)

Avec le mode Backing Sequence (Quick Record) vous enregistrez rapidement sur le vif votre performance avec les Styles. Pour faciliter la procédure, il n'y a que deux groupes de pistes : *Kbd/Pad* (Clavier et Pads) pour enregistrer le clavier et les pads et *Ch/Acc* (Accords/Mélodie) pour enregistrer les commandes du Style et les accords joués sur le clavier.

En mode Sequencer, appuyez sur le bouton REC et sélectionnez l'option "Backing Sequence (Quick Record)". L'écran affiche la page Backing Sequence (Quick Record).



Voir les informations détaillées de la procédure d'enregistrement dans "Procédure d'enregistrement Backing Sequence (Quick Record)" à la page 187.

### En-tête de page

Voir dans "En-tête de page" à la page 85.

### Icône du menu de la page

Voir dans "Icône du menu de la page" à la page 86.

### Sous-en-tête de page

Voir dans "Sous-en-tête de page" à la page 181.

### Case des paramètres d'enregistrement

#### Style

Ce paramètre indique le Style sélectionné. Pour afficher la fenêtre Style Select et sélectionner un Style différent, vous pouvez soit appuyer sur ce paramètre, soit appuyer sur l'un des boutons STYLE (voir dans "Fenêtre Style Select" à la page 81).

#### Free Memory (mémoire libre)

Taille de mémoire restante pour l'enregistrement.

#### Resolution (résolution)

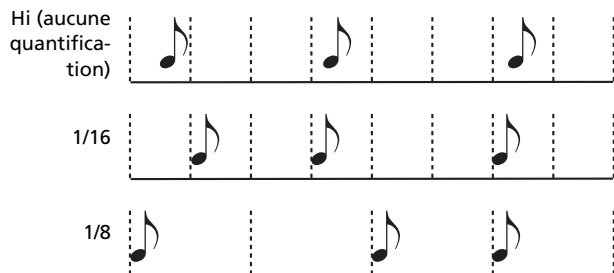
Ce paramètre définit la quantification pendant l'enregistrement. La quantification est une manière de modifier la position musicale ; les notes jouées trop tôt ou trop tard sont déplacées sur

l'axe le plus proche d'une "grille" rythmique réglée par le biais de ce paramètre. Ainsi, elles jouent parfaitement.

High Aucune quantification.

♪ (1/32)...♪ (1/8)

Résolution de grille exprimée sous forme de valeurs musicales. Si vous sélectionnez, par exemple, 1/8, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/8 la plus proche. En sélectionnant 1/4, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/4 la plus proche.



### Kbd/Pad, Ch/Acc

Ces paramètres définissent l'état des pistes groupées pendant l'enregistrement. Cet état est signalé par le grand indicateur d'état affiché sur les curseurs des pistes.

RT/Pads: Cette piste Backing Sequence inclut les quatre pistes clavier et les quatre pistes Pads. Lorsque l'enregistrement est terminé, elles sont sauvegardées sous forme de pistes Song 1-8, comme dans le tableau suivant :

Piste RT/Pad	Piste Song/Canal
Upper 1	1
Upper 2	2
Upper 3	3
Lower	4
Pad 1	5
Pad 2	6
Pad 3	7
Pad 4	8

Ch/Acc: Cette piste Backing Sequence inclut toutes les pistes groupées de Style, ainsi que les accords reconnus et les contrôles de Style et la sélection des Style Elements. Lorsque l'enregistrement est terminé, elles sont sauvegardées sous forme de pistes Song 9-16.

Play La piste Backing Sequence joue. Si des données sont déjà enregistrées, elles seront reproduites lors de l'enregistrement d'une autre piste Backing Sequence.

Mute La piste Backing Sequence est coupée. Même si les pistes dans cet état ont été enregistrées, elles ne seront pas reproduites lors de l'enregistrement d'une autre piste Backing Sequence.

Rec La piste Backing Sequence est prédisposée en mode d'enregistrement. Toutes les données précédemment enregistrées sur cette piste seront effacées. Après avoir appuyé sur ■▶ (PLAY/STOP) pour lancer l'enregistrement, la piste recevra des notes du clavier et de la borne MIDI IN.

Off Aucun click du métronome n'est émis pendant l'enregistrement. Une mesure de compte à rebours sera jouée avant le début de l'enregistrement.

On1 Métronome enclenché, avec une mesure de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.

On2 Métronome enclenché, avec deux mesures de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.

### Tempo

Tempo du Métronome. Sélectionnez ce paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier le tempo. Si un paramètre différent est sélectionné ou si vous êtes dans une page différente, gardez enfoncé le bouton SHIFT et tournez le DIAL pour modifier le tempo du séquenceur.

### Meter

(Non-éditable). Ce paramètre indique la vitesse du Style sélectionné pour référence.

### PERF or STS (Performance ou STS)

Ce paramètre indique la Performance ou le STS sélectionnés (en fonction du dernier paramètre sélectionné).

Pour sélectionner une Performance, vous devez soit l'appuyer, soit appuyer sur l'un des boutons de PERFORMANCE/SOUND (à condition que le témoin de PERFORMANCE SELECT soit allumé) pour afficher la fenêtre Style Select dans laquelle vous sélectionnez une Performance différente (voir dans "Fenêtre Style Select" à la page 81).

Pour sélectionner un STS, utilisez l'un des quatre boutons SINGLE TOUCH SETTING situés sous l'écran.

### Case des pistes Backing Sequence groupées

#### Indicateurs de l'état des pistes groupées

Ces énormes indicateurs affichent l'état des pistes Backing Sequence groupées. Ils indiquent l'état des paramètres Kbd/Pad et Ch/Acc (voir dans "Kbd/Pad, Ch/Acc" plus haut).

### Case d'Infos de la piste sélectionnée

Cette ligne visualise le Son affecté à la piste sélectionnée. Voir les informations détaillées dans "Case d'Infos de la piste sélectionnée" à la page 179.

### Case de l'état/volume des pistes

Dans cette case vous réglez le volume de chaque piste clavier et vous coupez/activez les pistes.

### Curseurs virtuels

Les curseurs virtuels correspondent à un affichage graphique du volume de chaque piste. Voir les informations détaillées dans "Curseurs virtuels (volume de la piste)" à la page 180.

**Note :** Les modifications de volume effectuées pendant l'enregistrement ne sont pas sauvegardées dans le Morceau. Uniquement les réglages de départ sont sauvegardés.

### Fonction des curseurs physiques

Voir les informations détaillées dans “Fonction des curseurs physiques” à la page 180.

### Icônes individuelles de l'état des pistes

Vous pouvez modifier l'état de toutes les pistes clavier par le biais d'une seule opération. Néanmoins, par le biais de la piste Kbd/Pad Backing Sequence, vous pouvez modifier l'état de chaque piste individuellement. Appuyez sur cette icône pour modifier l'état de la piste correspondante.



Etat Play. La piste peut être reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.



Etat Record. Après avoir lancé l'enregistrement, en appuyant sur ■▶ (PLAY/STOP), la piste reçoit des notes du clavier et de la borne MIDI IN.

### Nom des pistes

Un sigle est affiché sous les curseurs pour chaque piste. Appuyez sur le bouton TRK. SEL pour afficher alternativement les diverses pistes.

MIC/IN Entrées Audio.

UPPER1...3 Pistes Upper.

LOWER Piste Lower.

## Procédure d'enregistrement Backing Sequence (Quick Record)

Pour enregistrer en mode Backing Sequence (Quick) Recording, procédez comme suit :

1. Appuyez sur SEQUENCER pour afficher le mode Song.
2. Appuyez sur le bouton REC et sélectionnez l'option “Backing Sequence (Quick Record)” pour afficher le mode Backing Sequence (Quick Record). Maintenant, préparez vos paramètres d'enregistrement. (Voir les informations détaillées dans “Mode Record: Page Backing Sequence (Quick Record)” à la page 185).
3. Le dernier Style sélectionné est couramment sélectionné. Si ce n'est pas celui désiré, sélectionnez un Style différent pour lancer l'enregistrement. (Voir dans “Fenêtre Style Select” à la page 81).
4. La dernière Performance sélectionnée ou le dernier STS sélectionné est couramment sélectionné. Si nécessaire, sélectionnez une Performance ou un STS différents. (Voir dans “Fenêtre Performance Select” à la page 80, and “STS Select” à la page 82).
5. Sélectionnez l'état des pistes Backing Sequence groupées à l'aide des paramètres Kbd/Pad et Ch/Acc (Kbd/Pad signifie clavier et Pads ; Ch/Acc signifie Accord et Mélodie, par ex. les pistes de Style). Pour enregistrer tout ce que vous jouez sur le clavier, plus l'accompagnement automatique, laissez leur état à REC (voir dans “Icône de l'état de la piste” à la page 182).

**Attention :** Les événements des pistes prédisposées en état REC sont automatiquement remplacés lors du démarrage de l'enregistrement. Réglez une piste à l'état PLAY ou MUTE si vous ne voulez pas l'effacer. Par exemple, si vous êtes en train

d'enregistrer une partie de clavier sur une piste de Style déjà présente, réglez le paramètre Ch/Acc à PLAY et la piste Kbd/Pad à REC.

6. Démarrez l'enregistrement en appuyant sur le bouton ■▶ (PLAY/STOP) de gauche ou sur le bouton START/STOP.
  - En appuyant sur le bouton ■▶ (PLAY/STOP) de gauche (ou sur le bouton START/STOP), vous pouvez enregistrer une introduction de clavier avec le Style à l'arrêt. Après un compte à rebours (voir dans “Metro (Metronome)” à la page 181), vous pouvez commencer à enregistrer.

Jouez une introduction soliste et ensuite lancez l'accompagnement automatique en appuyant sur le bouton START/STOP.

- En appuyant sur START/STOP, vous pouvez démarrer le Style exactement au début du Morceau.

Du moment que vous pouvez utiliser tous les contrôles de Style, vous pouvez commencer par l'une des combinaisons usuelles (INTRO, ENDING, FILL, etc...voir les informations détaillées dans “Sélectionner et reproduire un Style” à la page 42).

**Note :** En mode Backing Sequence, vous ne pouvez pas enregistrer les contrôles SYNCHRO, TAP TEMPO/RESET, MANUAL BASS, ACCOMPANIMENT VOLUME.

7. Jouez votre musique préférée. Vous pouvez arrêter le Style en appuyant sur START/STOP. Si vous arrêtez le Style pendant l'enregistrement, vous devez le relancer en appuyant de nouveau sur START/STOP.
8. Lorsque l'enregistrement de votre performance est terminé, appuyez sur le bouton ■▶ (PLAY/STOP) dans la section SEQUENCER 1. Le témoin de REC s'éteint et la page principale du mode Sequencer Play Main est rétablie (voir dans “Sequencer Play - Page principale” à la page 178).

Maintenant, appuyez sur le bouton ■▶ (PLAY/STOP) de la section SEQUENCER 1 pour reproduire le nouveau Morceau.

Vous pouvez également modifier le Morceau en appuyant sur le bouton MENU (voir dans “Menu Edit” à la page 190).

9. Sauvegardez votre Morceau sur dispositif de sauvegarde (voir dans “Fenêtre Save Song” à la page 201).

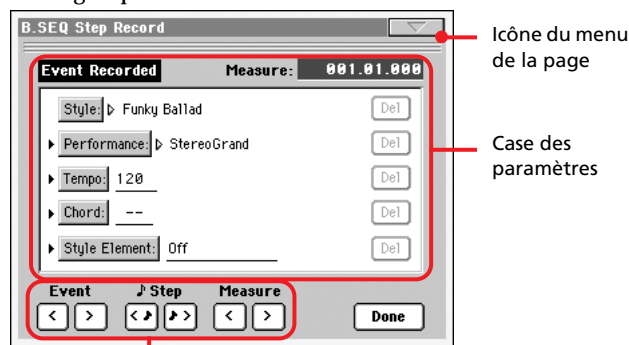
**Attention :** Le Morceau enregistré est temporairement stocké dans la RAM (Random Access Memory). Il est donc perdu lors de la mise hors tension de l'instrument, ou si vous affichez le mode Style Play ou Song Play, ou de nouveau le mode Record. Sauvegardez-le sur dispositif de sauvegarde pour le conserver.

## Mode Record: page Step Backing Sequence

En mode Step Backing Sequence, vous jouez des accords individuels pour créer ou modifier la partie de Style (Chord/Acc) d'un Morceau. Ce mode permet de composer des accords même en n'étant pas un pianiste chevronné ou signale les erreurs commises en plaquant des accords ou en sélectionnant les contrôles du Style en mode d'enregistrement Backing Sequence (Quick Record).

On ne peut modifier que des Morceaux composés avec le Pa1X. Lors de la sauvegarde d'un Morceau créé en mode Backing Sequence (Quick Record), toutes les données Chord/Acc sont mémorisées et peuvent être successivement chargées pour les modifier de nouveau en mode Step Backing Sequence.

En mode Sequencer, appuyez sur le bouton REC et sélectionnez l'option "Step Backing Sequence". L'écran affiche la fenêtre Step Backing Sequence.



Boutons "Soft" de transport

Voir les informations détaillées de la procédure d'enregistrement dans "Procédure Step Backing Sequence" à la page 190.

### Icône du menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Voir les informations détaillées dans "Menu de la page Step Backing Sequence" à la page 189.

### Case des paramètres

#### Flèche latérale (↔)

La flèche latérale affichée à côté du paramètre signifie que sa valeur est effective sur la position en cours de session. Par exemple, si vous êtes sur la position "003.01.000" et que la flèche clignote à côté du paramètre Chord, cela signifie qu'il y a un changement d'accord sur la position "003.01.000".

#### Mesure (mesure)

Ce paramètre affiche la position en cours de session du Step Editor. Pour se déplacer sur une position différente dans le Morceau, utilisez l'un des systèmes suivants :

- Sélectionnez ce paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour vous déplacer sur une autre mesure.
- Appuyez sur les boutons Mesure à l'écran pour vous déplacer sur une autre mesure. Appuyez sur les boutons

Step à l'écran pour vous déplacer par pas de 1/8 (192 ticks). Appuyez sur les boutons Event pour vous déplacer sur l'événement successif.

La valeur du pointeur est exprimée sous forme de "mesure.temps.tick".

Measure	Mesure ou numéro de la barre de mesure.
Beat	Diviseur de la Time Signature (par ex. une noire en 3/4).
Tick	La plus petite valeur de position. La résolution des deux séquenceurs internes du Pa1X est de 384 ticks par noire.

### Style

Correspond au dernier Style sélectionné. Pour insérer un changement de Style sur la position, touchez le nom du Style pour afficher la fenêtre Style Select. La procédure standard de sélection prévoit l'utilisation des boutons de la section STYLE SELECT.

*Note :* Tout changement de Style inséré après le début de la mesure (par ex. sur une position différente de Mxxx.01.000) sera effectif à partir de la mesure successive. Par exemple, si un changement de Style a été inséré sur la position M004.03.000, le Style sélectionné le sera effectivement à partir de M005.01.000. (Il fonctionne exactement comme en mode Style Play).

*Note :* Lors de l'insertion d'un changement de Style, on peut également insérer un changement de Tempo sur la même position. Un changement de Style n'introduit pas automatiquement le Tempo du Style.

### Performance

Correspond à la dernière Performance sélectionnée. Sélectionnez une Performance pour rappeler le Style auquel elle est liée. Pour insérer un changement de Performance sur la position, touchez le nom de la Performance pour afficher la fenêtre Performance Select. La procédure standard de sélection prévoit l'utilisation de la section PERFORMANCE/SOUND SELECT .

*Note :* Le témoin de STYLE CHANGE s'allume automatiquement lorsque vous affichez le mode Chord/Acc Step. Par conséquent, lorsque vous sélectionnez une Performance, vous sélectionnez automatiquement le Style mémorisé dans la Performance.

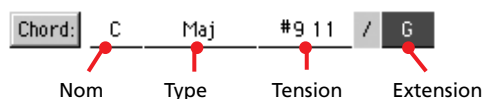
Les boutons SINGLE TOUCH et STS sont automatiquement désactivés ; par conséquent, vous ne pouvez pas modifier les pistes clavier en mode Chord/Acc Step.

### Tempo

Correspond au paramètre Tempo Change. Pour insérer un événement de Tempo Change sur la position, sélectionnez ce paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier sa valeur.

### Chord (accord)

Le paramètre des accords est divisé en quatre parties séparées :



Sélectionnez la partie désirée et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour la modifier. Vous pouvez également jouer un



accord qui sera automatiquement reconnu. L'état du bouton BASS INVERSION est préservé lors de la reconnaissance des accords.

Lorsqu'il n'y a pas d'accord (--), l'accompagnement ne jouera pas sur cette position (à l'exception des pistes Drum et Percussion). Pour sélectionner l'option "--", sélectionnez le Nom de la partie du paramètre Chord et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner la vraie dernière valeur (Do...Si, Off).

**Note :** Si vous remplacez un accord par un autre, rappelez-vous que la piste Lower (si enregistrée), ne sera pas automatiquement modifiée ; ceci peut provoquer des dissonances avec le jeu de l'accompagnement.

### Style Element

C'est le type de Style Element (par ex. une Variation, un Fill, une Intro ou un Ending). La longueur du Style Element sélectionné est toujours affichée par le paramètre "Length" (voir plus bas).

"Off" signifie que l'accompagnement ne joue pas sur la position sélectionnée - uniquement les pistes clavier et les Pads jouent.

**Astuce :** Insérez un événement Style Element Off exactement où l'accompagnement doit s'arrêter (à la fin du Morceau).

### Length (longueur)

Avec ce paramètre vous positionnez exactement l'événement de Style Element Change. Par exemple, si vous avez inséré un événement Intro dont la longueur est de 4 mesures, vous pouvez insérer 4 mesures vides après cet événement et un événement Variation à la fin de l'Intro qui commence sur la quatrième mesure vide.

### Bouton Del (Delete)

Si une flèche latérale (↔) est affichée à côté du paramètre, il y a un événement sur la position. Appuyez sur le bouton Del (situé à côté) pour supprimer l'événement sur la position en cours.

**Astuce :** Pour supprimer tous les événements à partir de la position en cours, sélectionnez la commande "Delete from selected" dans le menu de la page (voir plus bas).

## Boutons "Soft" de transport



### Événement précédent ou suivant

Appuyez sur ces boutons pour vous déplacer sur l'événement enregistré précédent ou suivant.



### Pas précédent ou suivant

Appuyez sur ces boutons pour vous déplacer sur le pas précédent ou suivant (1/8 ou 192 ticks). Si un événement est situé avant le pas précédent ou suivant, le pointeur s'arrête sur cet événement. Par exemple, si vous êtes positionné sur M001.01.000 et qu'aucun événement n'est présent avant M001.01.192, les boutons > se déplacent sur l'emplacement M001.01.192. Si un événement est présent sur la position M001.01.010, les boutons > s'arrêtent sur l'emplacement M001.01.010.

Ces commandes fonctionnent même si aucun paramètre Measure n'est sélectionné.



### Mesure précédente ou suivante

Appuyez sur ces boutons pour vous déplacer sur la mesure précédente ou suivante. Ces commandes fonctionnent même si aucun paramètre Measure n'est sélectionné.

## Bouton Done

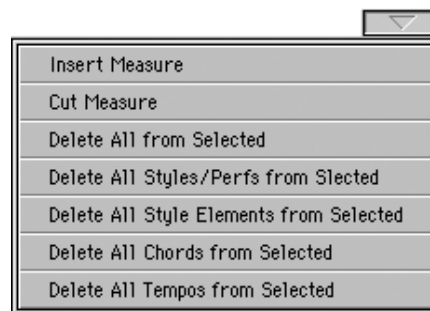
### Done

Appuyez sur ce bouton pour quitter le mode Step Backing Sequence. Toutes les modifications seront sauvegardées dans la mémoire.

**Astuce :** Sauvegardez le Morceau sur dispositif de sauvegarde en sélectionnant la commande "Save Song (sauvegarder un Morceau)" dans le menu de la page. Vous évitez ainsi la perte de votre Morceau lors de la mise hors tension de l'instrument.

## Menu de la page Step Backing Sequence

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour le sélectionner. Appuyez sur un point quelconque à l'écran pour quitter le menu sans sélectionner une commande.



### Insert Measure (insérer une mesure)

Avec cette commande vous insérez une mesure vide à partir de la mesure en cours. Tous les événements Chord/Acc présents dans la mesure en cours seront déplacés sur la mesure suivante. L'événement sur la position Mxxx.xx.000 (par ex. exactement au début de la mesure, tel qu'un événement Time Signature ou changement de Style) ne sera pas déplacé.

### Cut Measure (couper une mesure)

Avec cette commande vous supprimez la mesure en cours. Tous les événements Chord/Acc présents dans la mesure en cours seront déplacés sur la mesure précédente.

### Delete All from Selected

Avec cette commande vous supprimez tous les types d'événements à partir de la position sélectionnée (en cours).

**Note :** Vous ne pouvez pas supprimer les événements présents sur le tout premier tick (M001.01.000), tels que Perf, Style, Tempo, Chord, sélection de Style Element.

### Delete All Styles/Perfs from Selected

### Delete All Styles Elements from Selected

### Delete All Chords from Selected

### Delete All Tempos from Selected

Sélectionnez l'une de ces commandes pour supprimer tous les événements du type correspondant, à partir de la position en cours jusqu'à la fin du Morceau. **Pour supprimer tous les événements du même type dans tout le Morceau**, déplacez-vous sur la position M001.01.000 et sélectionnez l'une de ces commandes.

**Note :** Vous ne pouvez pas supprimer les événements présents sur le tout premier tick (M001.01.000), tels que Perf, Style, Tempo, Chord, sélection de Style Element.

## Procédure Step Backing Sequence

La procédure générale d'enregistrement Step Backing Sequencer est la suivante :

**Astuce :** Avant d'afficher le mode Step Backing Sequence pour modifier un Morceau présent, sélectionnez la commande "Save Song (sauvegarder un Morceau)" dans le menu de la page et sauvegardez le Morceau sur dispositif de sauvegarde. Ainsi, vous aurez une copie originale de votre Morceau, au cas où les modifications apportées ne vous plairaient pas.

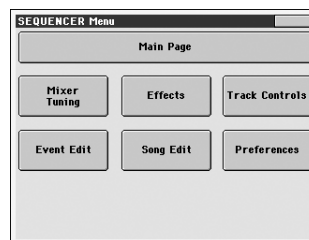
1. En mode Sequencer, appuyez sur le bouton REC et choisissez l'option "Step Backing Sequence".
2. Sélectionnez le paramètre Measure et déplacez-vous sur la position désirée du Morceau à l'aide des contrôles de TEMPO/VALUE. Vous pouvez également déplacer le pointeur à l'aide des boutons "soft" de transport à l'écran. Voir dans "Boutons "Soft" de transport" à la page 189.
3. Sélectionnez le type de paramètre (Style, Performance, Tempo, etc.) à insérer, modifier ou supprimer sur la position. Si une flèche (▶) apparaît à l'écran à côté du paramètre, l'événement affiché a été inséré sur la position en cours.
4. A l'aide des contrôles de TEMPO/VALUE, modifiez l'événement sélectionné. Supprimez-le en appuyant sur le bouton Del affiché à côté de l'événement. Lorsque vous modifiez un paramètre qui n'est pas flanqué de la flèche (▶), un nouvel événement est inséré sur la position en cours.
5. Appuyez sur le bouton Done à l'écran pour quitter le mode d'enregistrement Step Backing Sequence.
6. Appuyez sur ■▶ (PLAY/STOP) dans la section SEQUENCER 1 pour reproduire le résultat de vos modifications. Si ce résultat vous satisfait, sauvegardez votre Morceau sur un dispositif de sauvegarde.

## Menu Edit

Dans n'importe quelle page, appuyez sur le bouton MENU pour afficher le menu d'édition Sequencer. Ce menu permet d'accéder aux diverses sections d'édition de Sequencer.

Dans le menu, sélectionnez une section d'édition ou appuyez sur EXIT pour quitter le menu.

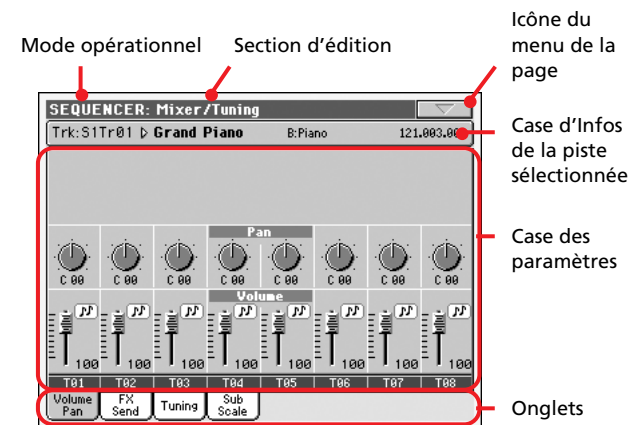
Dans une page d'édition, appuyez sur EXIT ou sur le bouton SEQUENCER pour rétablir la page principale du mode opérationnel Sequencer.



Chaque paramètre de ce menu correspond à une section d'édition. Chaque section d'édition présente plusieurs pages que vous sélectionnez en appuyant sur l'onglet correspondant situé en bas de l'écran.

## Structure de la page Edit

La plupart des pages d'édition présentent la même structure.



### Mode opérationnel

Indique que l'instrument est prédisposé en mode Sequencer.

### Section d'édition

Indique la section d'édition en cours de session, correspondante à l'un des paramètres du menu d'édition (voir dans "Menu Edit" à la page 190).

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page (voir dans "Menu de la Page" à la page 200).

### Case des paramètres

Chaque page présente des paramètres divers. Utilisez les onglets pour sélectionner les pages disponibles. Voir les informations détaillées des divers types de paramètres à partir de la page 191.

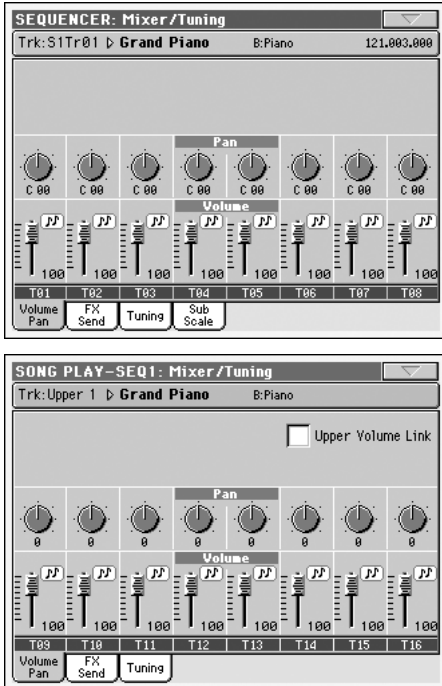
### Onglets

Utilisez les onglets pour sélectionner l'une des pages d'édition de la section d'édition en cours de session.

## Mixer/Tuning: Volume/Pan

Dans cette page vous réglez le volume de chacune des pistes Song.

Appuyez sur le bouton TRK. SEL. pour afficher alternativement les pistes Song 1-8 et 9-16.



### Pan (panoramique)

►SONG ►GBLSeq

Position de la piste dans le panoramique stéréo.

- 64...-1 Canal stéréo de gauche.
- 0 Au centre.
- +1...+63 Canal stéréo de droite.
- Off Si l'état de la sortie de la piste correspond à Left&Right (réglage standard), le signal direct (non soumis aux effets) n'est pas adressé aux sorties ; uniquement le signal FX est reproduit.

Si la piste est adressée à une sortie séparée, le signal FX n'est adressé à aucune sortie.

Voir la programmation de l'état de sortie de chaque piste dans "Page Audio Output: Sty/Kbd" à la page 256.

### Volume

►SONG ►GBLSeq

Volume de la piste.

- 0...127 Valeur MIDI du volume de la piste.

### Icône de Play/Mute

►SONG ►GBLSeq

Piste activée/coupée.



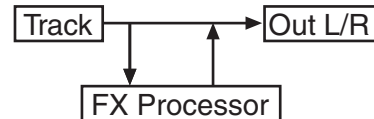
Etat Play. La piste est reproduite.



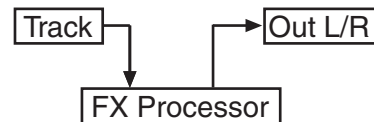
Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: FX Send

Dans cette page, vous réglez le niveau du signal direct (non soumis aux effets) des pistes adressé aux processeurs Internal FX. Les processeurs d'effets dont est doté le Pa1X sont connectés en parallèle et vous pouvez donc choisir le pourcentage de signal direct qui doit être soumis aux effets :

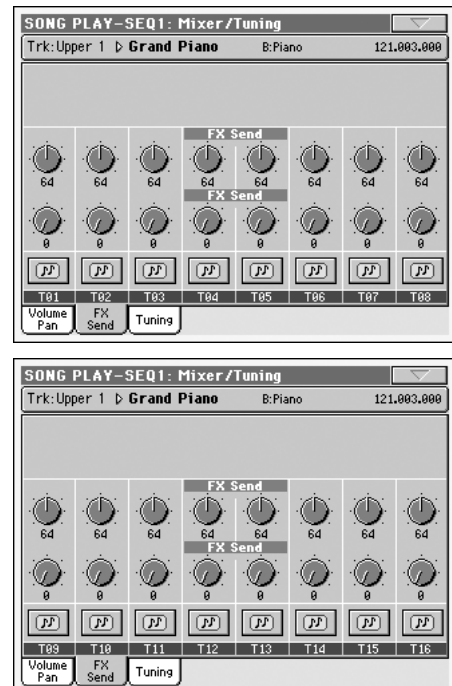


Si vous ne désirez pas adresser le signal direct d'une piste à une sortie, mais uniquement le signal soumis aux effets (comme lorsque vous "insérez" des effets tels que Rotary, Distortion, EQ...), il vous suffit de régler Pan à Off (voir plus haut "Pan (panoramique)") :



En mode Sequencer, il y a quatre processeurs Internal FX, groupés par deux (AB et CD). Généralement, vous créez un Morceau avec une seule paire (préférentiellement AB), mais vous pouvez utiliser les deux paires de FX. On conseille d'utiliser A et C en tant que processeurs de réverbération et C et D en tant que processeurs d'effet modulant.

Appuyez sur le bouton TRK. SEL. pour afficher alternativement les pistes Song 1-8et 9-16 et vice-versa.



### FX Groups (groupes FX)

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner l'un des deux groupes de FX (AB ou CD).

### Send level

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

0...127 Niveau du signal (direct) de la piste adressé au processeur d'effets.

### Icône de Play/Mute

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Piste activée/coupée.



Etat Play. La piste est reproduite.



Etat Mute. La piste est coupée.

## Mixer/Tuning: Tuning

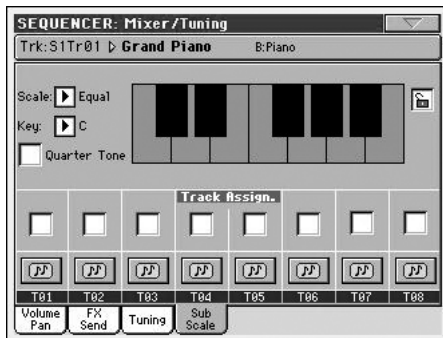
### Paramètres

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Voir dans "Mixer/Tuning: Tuning" à la page 93.

## Mixer/Tuning: Sub Scale

Dans cette page vous programmez une gamme alternative pour les pistes sélectionnées (via le paramètre "Track Assign"). Les pistes restantes (s'il y en a) utiliseront la gamme standard réglées en mode Global (voir "Main Scale" à la page 248).



**Note :** La sélection de la fonction Quarter Tone et l'activation de la Sub-Scale sur chaque piste d'un morceau peuvent être adressées via MIDI (par ex., par un séquenceur externe ou un contrôleur). De même, la sélection des réglages de la fonction ou l'activation de la Sub-Scale sur chaque piste d'un morceau peuvent être adressées par le Pa1X à un magnétophone MIDI externe sous forme de données de System Exclusive.

### Paramètres

►SONG

Voir dans "Mixer/Tuning: Sub Scale" à la page 94.

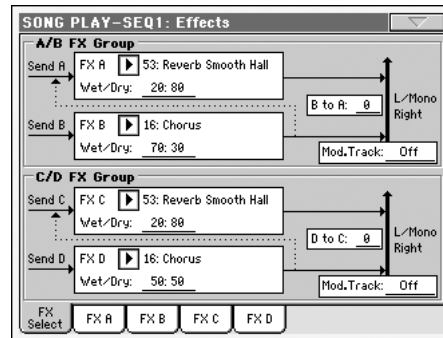
### Track Assign

►SONG

Cochez le paramètre correspondant à chaque piste sur laquelle appliquer la Sub-Scale.

## Effects: FX Select

Dans cette page, vous sélectionnez les effets (A-D) à affecter aux quatre processeurs Internal FX.



**Note :** Lorsque vous arrêtez le Morceau, ou que vous sélectionnez un autre Morceau, les effets originaux sont de nouveau sélectionnés. Naturellement, vous pouvez arrêter le Morceau, modifier les effets et relancer le Morceau. Pour modifier les effets de manière permanente, vous devez sauvegarder votre Morceau.

### FX A...D

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Effets affectés aux processeurs d'effets correspondants. Généralement, A et C sont des effets de réverbération, tandis que B et D sont des effets modulants (chorus, flanger, delay...). Voir la liste des effets disponibles dans "Effets" à la page 346.

### Wet/Dry

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Balace entre le signal d'effet (Wet) et le signal direct (non soumis aux effets : Dry).

Dry Uniquement signal direct.

Wet Uniquement signal d'effet.

nn:nn Pourcentage de signal Wet/Dry.

### B to A, D to C

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Quantité d'effet B renvoyé à l'entrée de l'effet A ou de l'effet D renvoyé à l'entrée de l'effet C.

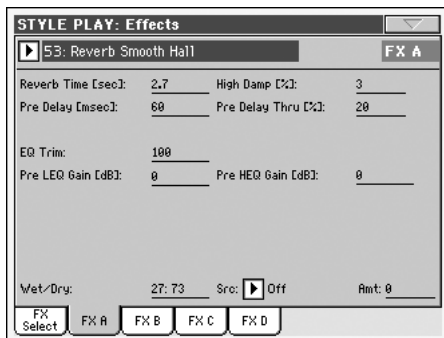
### Mod.Track (Modulating Track)

►SONG ►GBL<sup>Seq</sup>

Piste source pour les messages modulants MIDI. Vous pouvez moduler un paramètre d'effet par le biais d'un message MIDI généré par un contrôleur physique.

## Effects: FX A...D

Ces pages affichent les paramètres de modification pour les quatre processeurs d'effets. Par exemple, ci-dessous, la page FX A avec l'effet Reverb Smooth Hall affecté.



### Effet sélectionné

►SONG ►GBLSeq

Sélectionnez l'un des effets disponibles dans ce menu à sous-menu. Les paramètres répliquent "FX A...D" disponibles dans la page "Effects: FX Select" (voir plus haut).

### Paramètres

►SONG ►GBLSeq

Les paramètres peuvent être différents, en fonction de l'effet sélectionné. Voir la liste des paramètres disponibles pour chaque type d'effet dans "Effets" à la page 346.

## Track Controls: Mode

### Paramètre

►SONG ►GBLSeq

Voir dans "Track Controls: Mode" à la page 96.

## Track Controls: Drum Volume

### Paramètre

►SONG ►GBLSeq

Voir dans "Track Controls: Drum Volume" à la page 193.

## Track Controls: Easy Edit

### Paramètre

►SONG ►GBLSeq

Voir dans "Track Controls: Easy Edit" à la page 97.

## Event Edit: Event Edit

Dans la page Event Edit, vous modifiez chaque événement MIDI de la piste sélectionnée. Vous pouvez, par exemple, remplacer une note par une autre note ou modifier son toucher. Voir les informations détaillées de la procédure d'édition des événements dans "Procédure Event Edit" à la page 195.



Barre de défilement

Voir les informations détaillées de la procédure d'édition des événements dans "Procédure Event Edit" à la page 195.

### Position

Position de l'événement, exprimée sous la forme 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' correspond à la mesure
- 'bb' correspond au temps
- 'ccc' correspond au tick (chaque quart de temps = 384 ticks)

Vous pouvez éditer ce paramètre pour déplacer l'événement sur une position différente. Vous éditez la position d'édition :

- soit en sélectionnant le paramètre et en utilisant les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la valeur,
- soit en sélectionnant le paramètre et en le touchant de nouveau ; l'écran affiche le pavé numérique. Insérez la nouvelle position en composant les trois parties du numéro, séparées par un point. Le zéro du début n'est pas nécessaire, car c'est la partie la moins importante du numéro. Par exemple, pour insérer la position 002.02.193, composez "2.2.193" ; pour insérer la position 002.04.000, composez "2.4" ; pour insérer la position 002.01.000, composez simplement "2".

### Type

Type d'événement affiché à l'écran. Pour le modifier, sélectionnez le paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier sa valeur.

### Value 1 and 2 (valeur 1 et 2)

Valeurs de l'événement affiché. En fonction de l'événement sélectionné, la valeur peut être différente. Ce paramètre affiche également (sur fond gris, non éditable), la marque "End Of Track" à la fin de la piste.

Les événements présents dans les pistes normales (1-16) sont les suivants :

Type	Première valeur	Deuxième valeur
Note	Nom de la Note	Toucher
RX Noise	Nom de la Note	Toucher
Prog	Numéro de Program Change	–
Ctrl	Numéro de Control Change	Valeur de Control Change
Bend	Valeur de Bending	–
Aftt	Valeur de Mono (Channel) Aftertouch	–
PAft	Note à laquelle Aftertouch est appliqué	ValeurPoly Aftertouch

Les événements présents dans la Master track sont les suivants :

Type	Première valeur	Deuxième valeur
Tempo	Changement de Tempo	–
Volume	Valeur de Master Volume	–
Meter	Changement <sup>(a)</sup> de Meter	–
Scale	L'une des gammes prédéfinies disponibles	Note fondamentale pour la gamme sélectionnée
UScale (User Scale)	Notes "altérées"	Altération <sup>(b)</sup> de note
QT (Quarter Tone)	Notes "altérées"	Altération (0, 50) <sup>(b)</sup> de note
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	Suppression de tous les changements de Quarter Tone (QT)	–
FXType	L'un des quatre processeurs FX disponibles	Number <sup>(c)</sup> d'effet
FXSend	Feedback Send (B>A ou D>C)	Niveau de Feedback send

(a). Les changements de Meter ne peuvent pas être modifiés ou insérés séparément dans une mesure. Pour insérer un changement de Meter, utilisez la fonction Insert de la section Edit et insérez une série de mesures avec la nouvelle vitesse. Les données présentes peuvent être copiées ou saisies sur ces mesures

(b). Pour modifier les réglages de User Scale et de Quarter Tone, sélectionnez la première valeur, ensuite sélectionnez le niveau de la gamme à modifier. Editez la deuxième valeur pour modifier la tonalité de la note sélectionnée dans la gamme.

(c). Si vous sélectionnez un numéro d'effet différent pendant l'édition, les réglages de défaut sont affectés à cet événement.

Pour modifier les événements Type et Values, sélectionnez le paramètre et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier leur valeur. Si la valeur est numérique, appuyez-les deux fois pour afficher le pavé numérique.

### Length (longueur)

Longueur de l'événement de Note sélectionné. La grandeur de cette valeur est identique à la valeur de la Position. La modifier de la même manière.

**Note :** Si vous modifiez une longueur "000.00.000" en une longueur différente, vous ne pouvez plus rétablir la valeur originale. Cette valeur de longueur zéro, d'ailleurs assez rare, peut se trouver dans les pistes de batterie et de percussion des Morceaux composés en mode Backing Sequence.

### Track (piste)

Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner la piste à modifier.

**Track 1...16** L'une des pistes normales du Morceau. Ces pistes contiennent des données musicales telles que notes et contrôleurs.

**Master** C'est une piste spéciale qui contient les changements de Tempo et de Meter, les données de Scale et de Transpose, ainsi que les paramètres des effets.

### Barre de défilement

Utilisez la barre de défilement pour dérouler la liste d'événements.

### Go/Catch

C'est une commande à deux fonctions.

- Avec le Séquenceur à l'arrêt, elle fonctionne comme une commande normale de "Go to Measure" (aller à la mesure). Appuyez sur la commande pour afficher la boîte de dialogue Go to Measure :



Dans la boîte de dialogue, sélectionnez la mesure cible et appuyez sur OK. Le premier événement de la mesure cible est sélectionné.

- Avec le Séquenceur en fonction, elle fonctionne comme une commande "Catch Locator" (saisir l'emplacement). Appuyez sur la commande pour afficher l'événement en cours de session.

### Insert (insérer)

Appuyez sur le bouton Insert à l'écran pour insérer un nouvel événement sur la Position affichée. Les valeurs de défaut sont : Type = Note, Hauteur = Do4, Toucher = 100, Longueur = 192.

**Note :** Vous ne pouvez pas insérer de nouveaux événements dans un Morceau vide, non enregistré. Pour insérer un événement, vous devez d'abord insérer quelques mesures vides par le biais de la fonction Insert Measure (voir dans "Song Edit: Cut/Insert Measures" à la page 197).

### Delete (supprimer)

Appuyez sur le bouton Delete à l'écran pour supprimer l'événement sélectionné à l'écran.

**Note :** Vous ne pouvez pas supprimer l'événement "End of Track".

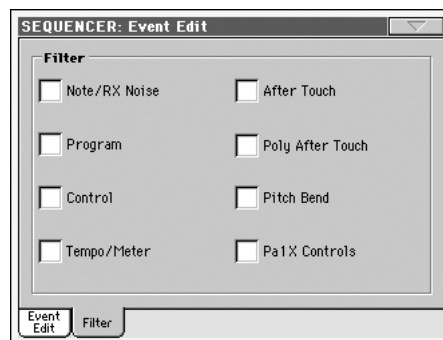
## Procédure Event Edit

Pour l'édition des événements, la procédure générale est la suivante :

1. Dans la page Event Edit, appuyez sur **▶** (PLAY/STOP) dans la section SEQUENCER 1 pour reproduire le Morceau. Appuyez-le de nouveau pour arrêter le Morceau.
2. Sélectionnez la page Filter et réglez à "Off" le filtre des types d'événements que vous voulez afficher à l'écran (voir les informations détaillées dans "Event Edit: Filter" à la page 195).
3. Retournez à la page Event Edit.
4. Utilisez le menu à sous-menu "Track (piste)" pour sélectionner la piste à modifier. L'écran affiche la liste des événements présents dans la piste sélectionnée.  
Voir plus haut les informations détaillées des types d'événements et de leurs valeurs.
5. Sélectionnez le paramètre "Position". Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE (ou appuyez deux fois sur le paramètre pour afficher le pavé numérique) pour modifier la position de l'événement.
6. Sélectionnez le paramètre "Type" et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier le type d'événement. Sélectionnez le paramètre "Value 1 and 2 (valeur 1 et 2)" et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE (ou appuyez deux fois sur le paramètre pour afficher le pavé numérique) pour modifier la valeur sélectionnée.
7. Dans le cas d'événement de Note, sélectionnez le paramètre Length et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE (ou appuyez deux fois sur le paramètre pour afficher le pavé numérique) pour modifier la longueur de l'événement.
  - Avec le séquenceur à l'arrêt, appuyez sur le bouton Go/Catch à l'écran pour vous déplacer sur une mesure différente (voir plus haut "Go/Catch")
  - Avec le séquenceur en fonction, appuyez sur le bouton Go/Catch à l'écran pour afficher l'événement qui est en train de jouer (voir plus haut "Go/Catch").
  - Utilisez les contrôles de transport de SEQUENCER 1 pour reproduire le Morceau.
8. Appuyez sur le bouton Insert à l'écran pour insérer un événement sur la Position affichée à l'écran (c'est un événement de Note, avec des valeurs de défaut, qui sera inséré). Appuyez sur le bouton Delete à l'écran pour supprimer l'événement sélectionné.
9. Lorsque vous avez apporté toutes les modifications, sélectionnez une autre piste à modifier (aller au poste 4).
10. Lorsque l'édition de tout le Morceau est terminée, sélectionnez la commande Save Song dans le menu de la page pour sauvegarder le Morceau sur dispositif de sauvegarde. Voir les informations détaillées de la sauvegarde d'un Morceau dans "Fenêtre Save Song" à la page 201.

## Event Edit: Filter

Dans cette page, vous sélectionnez les types d'événements qui doivent être affichés dans la page Event Edit.



Réglez à On le filtre de tous les types d'événements qui ne doivent pas être affichés dans la page Event Edit.

Note/RX Noise

Notes et RX Noises.

Program

Événements de Program Change.

Control

Événements de Control Change.

Tempo/Meter

Changement de Tempo et de Meter (uniquement Master Track).

After Touch

Événements Mono (Channel) Aftertouch.

Poly After Touch

Événements Poly Aftertouch.

Pitch Bend

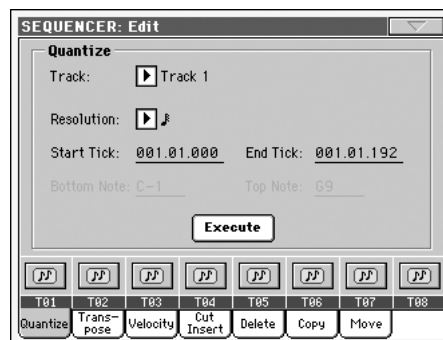
Événements Pitch Bend.

Pa1X Controls

Contrôles exclusifs du Pa1X, tels que FX et réglages de Gamme. Ces contrôles sont enregistrés dans la Master Track et sauvegardés sous formes de données de System Exclusive.

## Song Edit: Quantize

La fonction de quantification permet de corriger les erreurs de rythme commises pendant l'enregistrement.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

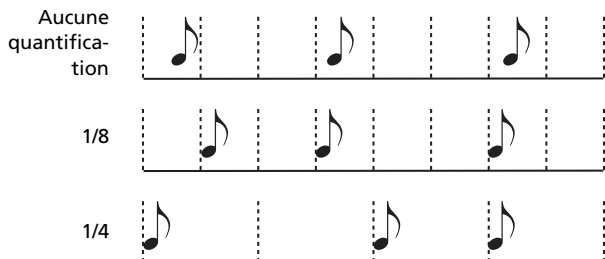
### Track (piste)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.

- All Quantification appliquée à toutes les pistes.
- Track 1...16 La quantification est appliquée uniquement à la piste sélectionnée.

**Resolution (résolution)**

Ce paramètre définit la quantification après l'enregistrement. Si vous sélectionnez, par exemple, 1/8, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/8 la plus proche. En sélectionnant 1/4, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/4 la plus proche.



♪ (1/32)...♪ (1/4)

Résolution de grille exprimée sous forme de valeurs musicales. Les lettres "b...f" après la valeur signifient qu'un swing-quantization est appliqué. Un "3" correspond à une triplete.

**Start / End Tick**

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de quantification.

Pour sélectionner une séquence de quatre mesures positionnée au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

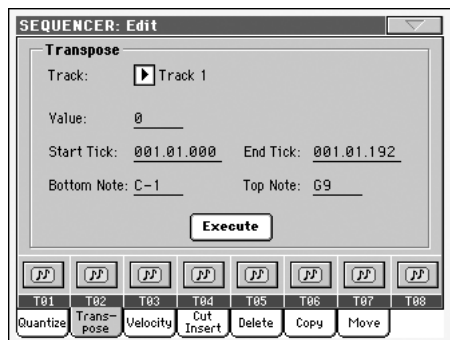
**Bottom / Top Note**

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de quantification du clavier. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum.

*Note : Ces paramètres sont disponibles uniquement si une piste Drum est sélectionnée.*

**Song Edit: Transpose**

Dans cette page, vous transposez (décalez), la piste ou une partie de la piste du Morceau.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

**Track (piste)**

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.

- All Toutes les pistes sélectionnées (sauf les pistes Drum).

Track 1...16 Piste sélectionnée.

**Value (valeur)**

Valeur de transposition (±127 demi-tons).

**Start / End Tick**

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de transposition.

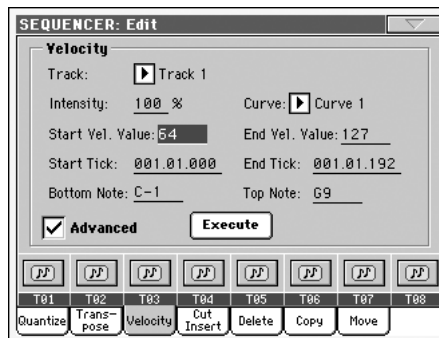
Pour sélectionner une séquence de quatre mesures positionnée au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

**Bottom / Top Note**

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de transposition. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum.

**Song Edit: Velocity**

Dans cette page vous définissez la valeur de Velocity (toucher) des notes de la piste sélectionnée. un mode de pointe (Advanced) est disponible : vous êtes ainsi en mesure de sélectionner une courbe de dynamique pour la plage sélectionnée. C'est très pratique pour créer des dynamiques d'augmentation progressive (fade-in) ou de diminution progressive (fade-out).



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

*Note : Lorsqu'un son RX est affecté à la piste en édition, il se peut que le son résultant soit modifié car ce type de Sons prévoit des paliers différents qui sont activés par des valeurs différentes de dynamique.*

*Ainsi, une diminution progressive (fade-out) peut se trouver à un palier près du zéro, tandis qu'une plage plus élevée de palier peut être sélectionnée par des valeurs faibles de dynamique.*

**Track (piste)**

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.

- All Toutes les pistes sélectionnées.

Track 1...16 Piste sélectionnée.



### Value (valeur)

Valeur du changement du toucher.

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage à modifier.

Pour sélectionner une séquence de quatre mesures positionnée au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

### Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de l'étendue du clavier. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum.

### Advanced (Avancé)

Lorsque cette case est cochée, vous pouvez modifier les paramètres "Intensity (Intensité)", "Curve (Courbe)", "Start Velocity Value" et "End Velocity Value".

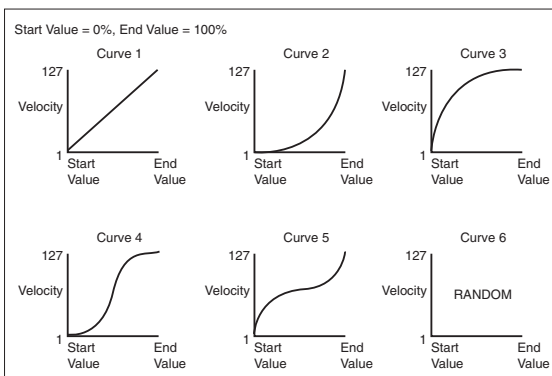
### Intensity (Intensité)

(Disponible uniquement en mode Advanced). Avec ce paramètre vous spécifiez le coefficient qui doit ajuster la donnée de dynamique pour l'accorder à la courbe que vous avez indiquée dans le réglage "Curve (Courbe)".

0...100% Valeur de Intensity. Si réglée à 0 [%], la dynamique ne change pas. Le réglage 100 [%] correspond au plus fort changement de dynamique.

### Curve (Courbe)

(Disponible uniquement en mode Advanced). Avec ce paramètre vous sélectionnez six types de courbes différentes et vous réglez également le changement de dynamique dans le temps.



### Start / End Vel. Value

(Disponible uniquement en mode Advanced). Valeur de la dynamique au début et à la fin de chaque "tick" de la plage sélectionnée.

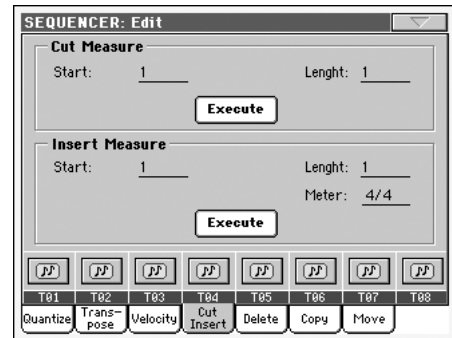
0...100 Modification de la dynamique sous forme de pourcent.

### Execute

Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" les opérations de cette page.

## Song Edit: Cut/Insert Measures

Dans cette page, vous supprimez ou insérez des mesures dans le Morceau.



Après avoir sélectionné les paramètres Start et Length, appuyez sur Execute pour lancer l'opération.

Après la suppression (Cut), les mesures successives sont déplacées en arrière pour remplir les mesures "coupées".

Après l'insertion (Insert), les mesures successives sont déplacées en avant pour disposer régulièrement les mesures insérées.

### Start

Première mesure de la coupe./insertion.

### Length (longueur)

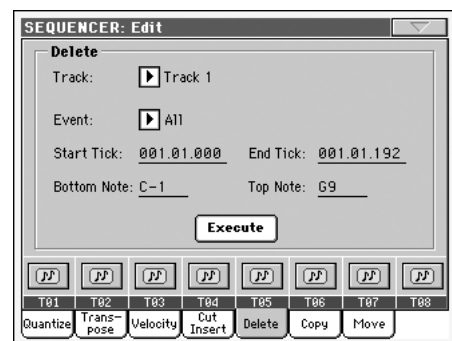
Nombre de mesures à couper/insérer.

### Meter

Vitesse des mesures à insérer.

## Song Edit: Delete

Dans cette page, vous pouvez supprimer des événements MIDI présents dans le Morceau.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute.

### Track (piste)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste.

All Toutes les pistes sélectionnées.

Track 1...16 Piste sélectionnée.

**Master** Master track. C'est la piste dans laquelle sont enregistrés les événements de Tempo, Scale et Effect.

### Event (événement)

Type d'événement MIDI à supprimer.

**All** Tous les événements. La mesure, même vide, n'est pas supprimée dans le Morceau, elle reste vide.

**Note** Toutes les notes dans la plage sélectionnée.

**Dup.Note** Toutes les notes doubles. Lorsque deux notes ayant même hauteur sont présentes dans le même tick, celle dont le toucher est inférieur sera supprimée.

**After Touch** Événements After Touch.

**Pitch Bend** Événements Pitch Bend.

**Prog.Change** Événements Program Change, les blocs Control Change #00 (Bank Select MSB) et #32 (Bank Select LSB) étant exclus.

**Ctl.Change** Tous les événements de Control Change, par exemple Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal, etc.

### CC00/32...CC127

Événements Single Control Change. Numéros doubles (tels que 00/32) de Control Change sont des blocs MSB/LSB.

### Start / End Tick

Ces paramètres définissent le début et la fin de la plage de suppression.

Pour sélectionner une séquence de quatre mesures positionnée au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

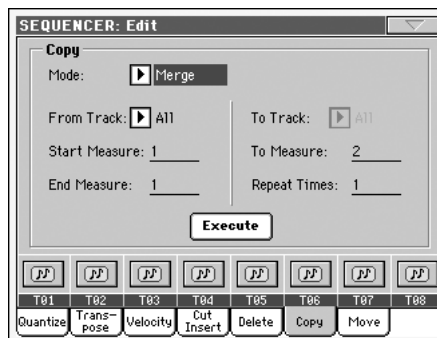
### Bottom / Top Note

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de suppression. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum.

*Note : Ces paramètres sont disponibles uniquement si l'option All ou Note est sélectionnée.*

## Song Edit: Copy

Dans cette page, vous copiez des pistes ou des phrases.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute pour lancer l'opération.

*Note : Si l'on copie trop d'événements sur le même "tick", l'écran affiche le message "Too many events! (trop d'événements !)" et l'opération Copy ne produit aucun effet.*

### Mode

Utilisez ce paramètre pour sélectionner le mode Copy.

**Merge** Les données copiées sont "fusionnées" avec les données de la position cible.

**Overwrite** Les données copiées remplacent toutes les données de la position cible.

*Attention : Les données supprimées sont définitivement perdues !*

### From Track... To Track

Utilisez ces paramètres pour sélectionner la piste source et la piste cible.

**All** Toutes les pistes. Vous ne pouvez pas sélectionner la piste cible.

**Track 1...16** Pistes source et cible sélectionnées.

### From Measure... To Measure

Ces paramètres définissent le départ et la fin de la mesure à copier. Par exemple, si From Measure=1 et To Measure=4, ce sont les quatre premières mesures qui seront copiées.

### End Measure

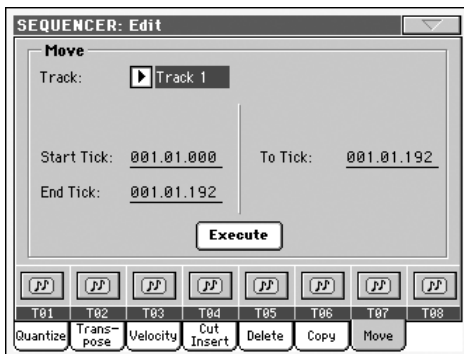
Ce paramètre définit la première des mesures cibles.

### Repeat Times

Nombre de fois que la copie doit être effectuée. Les copies sont consécutives.

## Song Edit: Move

La page Track Move vous permet de déplacer une piste en avant ou en arrière, soit de quelques ticks, soit de mesures entières.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyez sur Execute pour “exécuter” l’opération.

### Track

Avec ces paramètres vous sélectionnez la piste que vous désirez déplacer.

Track 1...16 Piste sélectionnée.

### Start / End Tick

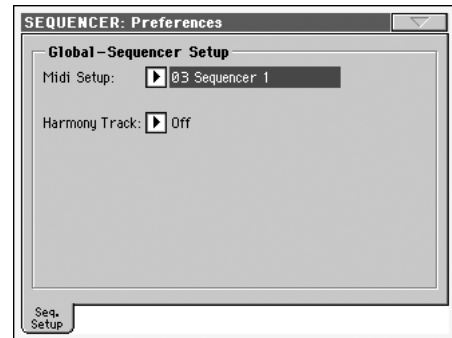
Ces paramètres règlent le début et la fin de la plage à déplacer.

### To Tick

Avec ce paramètre, vous réglez la position cible du point de début de la piste déplacée.

## Preferences: Global Setup

Dans cette page, vous sélectionnez un MIDI Setup et la piste Harmony pour le mode Sequencer.



**Note :** Ces réglages sont stockés dans la zone Sequencer Setup du fichier Global. (Les paramètres de ce type sont identifiés par l’abréviation ►GBL<sup>Seq</sup> dans le mode d’emploi). Après avoir modifié ces réglages, sélectionnez la commande Write Global-Sequencer Setup dans le menu de la page pour les sauvegarder dans Global.

### Midi Setup

►GBL<sup>Seq</sup>

Vous pouvez automatiquement configurer les canaux MIDI pour le mode Sequencer en sélectionnant un MIDI Setup par le biais de ce paramètre. Voir les informations détaillées de l’utilisation des MIDI Setups dans “MIDI” à la page 297.

**Note :** Pour sélectionner automatiquement un MIDI Setup lorsque vous affichez le mode Sequencer, sélectionnez la commande Write Global-Sequencer Setup dans le menu de la page.

Voir les informations détaillées des réglages des MIDI Setups dans “MIDI Setup” à la page 345.

**Note :** Après avoir sélectionné un MIDI Setup, vous pouvez afficher le mode Global et appliquer les changements à chaque réglage de canal. Pour sauvegarder ces changements dans un MIDI Setup, toujours en mode Global, sélectionnez la commande Write Global-Midi Setup dans le menu de la page. Tous les MIDI Setups sont librement programmables.

**Astuce :** Pour rétablir les MIDI Setups de défaut, chargez de nouveau les données d’usine (Téléchargeables dans la page d’accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)).

### Harmony Track

►GBL<sup>Seq</sup>

Le Voice Processor maintient les notes de l’accord de la piste sélectionnée avec ce paramètre.

**Astuce :** Afficher la section Voice Processor Preset du mode Global pour essayer des Voice Processor Presets différents lorsque vous composez ou vous modifiez un Morceau.

Off Aucune piste n’adresse des notes au dispositif Harmony du Voice Processor. Les accords peuvent être reçus via la borne MIDI IN.

Seq.1-Track 1...16

Les accords sont adressés par l’une des pistes de Sequencer 1.

## Menu de la Page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour la sélectionner. Pour quitter le menu, appuyez sur un point quelconque à l'écran, sans sélectionner une commande.



### Write Global-Seq. Setup

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Style Setup dans laquelle vous sauvegardez globalement les réglages appartenant uniquement au mode Sequencer. (Voir dans "Fenêtre Write Global-Sequencer Setup" à la page 200).

### Load Song (charger un Morceau)

Sélectionnez cette commande pour afficher la fenêtre Song Select et charger un Morceau dans le séquenceur. (Voir dans "Fenêtre Song Select" à la page 201).

En mode Sequencer, le fichier est chargé dans la mémoire - différemment du mode Song Play où les Morceaux sont lus directement dans le dispositif de sauvegarde.

### Save Song (sauvegarder un Morceau)

Sélectionnez cette commande pour sauvegarder un nouveau Morceau, ou un Morceau modifié, dans un dispositif de sauvegarde sous forme de fichier MIDI Standard. L'extension ".MID" est automatiquement affectée au fichier. Lors de la pression sur cette commande, la page Save Song s'ouvre (voir dans "Fenêtre Save Song" à la page 201).

**Attention :** Lors de la mise hors tension de l'instrument, le Morceau est perdu. Sauvegardez votre Morceau sur dispositif de sauvegarde pour en éviter la perte.

**Attention :** De même, le Morceau est perdu si vous quittez le Mode Sequencer pour afficher le mode Style Play ou Song Play sans avoir préalablement sauvegardé votre Morceau sur dispositif de sauvegarde.

### Undo

Lorsque vous sélectionnez cette commande, vous effacez la dernière opération effectuée et les données sont rétablies à la situation précédente.

### Overdub Step Recording

Disponible uniquement en mode Record. Sélectionnez cette commande pour afficher le mode Overdub Step Record. Ce mode d'enregistrement vous permet de saisir des événements individuels qui s'ajoutent à des événements présents. (Voir dans "Mode Record: Page Step Record" à la page 183).

### Overwrite Step Recording

Disponible uniquement en mode Record. Sélectionnez cette commande pour afficher le mode Overwrite Step Record. Ce mode d'enregistrement vous permet de saisir des événements individuels qui remplacent les événements déjà présents. (Voir dans "Mode Record: Page Step Record" à la page 183).

### Delete Song (supprimer un Morceau)

Sélectionnez cette commande pour supprimer le Morceau et en créer un nouveau, vierge.

### Delete Current Track (supprimer la piste en cours)

Sélectionnez cette commande pour supprimer la piste couramment sélectionnée dans la case des Pistes (voir dans "Case de l'état/volume des pistes" à la page 182).

### Solo Track (piste soliste)

Sélectionnez la piste qui doit jouer en soliste et cochez ce paramètre. Uniquement la piste sélectionnée est reproduite et le message 'Solo' clignote dans l'en-tête de page.

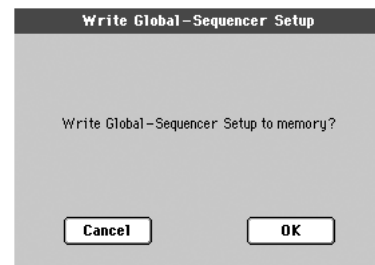
Décochez ce paramètre pour quitter la fonction Solo.

### Exit from Record (quitter l'enregistrement)

Disponible uniquement en mode Record. Sélectionnez cette commande pour quitter le mode Record et rétablir la page principale du mode Sequencer Play (voir dans "Sequencer Play - Page principale" à la page 178).

## Fenêtre Write Global-Sequencer Setup

Dans le menu, appuyez sur le paramètre Write Global-Song Setup pour afficher cette fenêtre dans laquelle vous sauvegardez les MIDI Setups, sauvegardés dans le fichier Global.



Les paramètres sauvegardés dans Global-Sequencer Setup sont identifiés dans le mode d'emploi par le symbole ►GBL<sup>Seq</sup>.

## Fenêtre Song Select

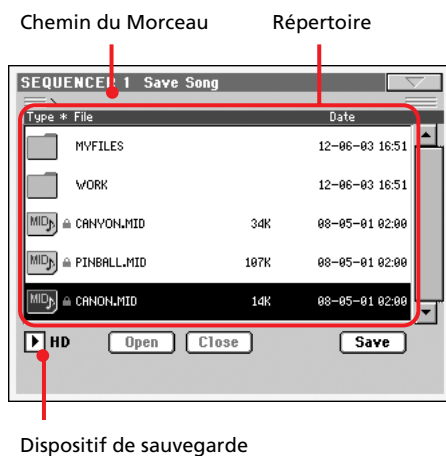
Cette fenêtre est affichée lorsque vous sélectionnez la commande "Load Song (charger un Morceau)" dans le menu de la page ou que vous appuyez sur le bouton SELECT dans la section de SEQUENCER 1 du tableau de bord. Voir les informations détaillées dans "Fenêtre Song Select" à la page 166.

## Fenêtre Save Song

Le Morceau modifié est temporairement stocké dans la mémoire RAM et il sera perdu lors de la mise hors tension de l'instrument. Le Morceau est également perdu si vous le remplacez en mode Record ou si vous confirmez le message pour passer au mode Style Play ou au mode Song Play. Vous devez sauvegarder sur dispositif tous les Morceaux que vous désirez conserver.

Sélectionnez la commande "Save Song" dans le menu de la page pour afficher cette fenêtre.

Appuyez sur EXIT pour quitter cette page et rétablir la page principale du mode opérationnel Sequencer sans sauvegarder le Morceau.

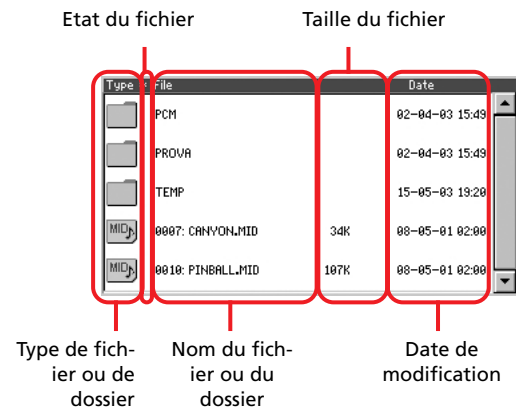


### Chemin du Morceau

Cette page affiche le "chemin" de l'emplacement dans lequel vous êtes en train de sauvegarder votre Morceau.

### Directory (répertoire)

Cette ligne visualise le contenu du dispositif sélectionné.



Utilisez la barre de défilement pour dérouler la liste des paramètres.

Vous pouvez également sélectionner l'un des paramètres et utiliser les contrôles de TEMPO/VALUE pour les dérouler.

Gardez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur En haut ou En bas pour passer à la section alphabétique précédente ou suivante.

### Dispositif de sauvegarde

Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner l'un des dispositifs de sauvegarde dans lesquels sauvegarder les Morceaux.

Dispositif	Type
FD	Disquette
HD	Disque dur (fourni en option avec les hauts-parleurs)

### Open (ouvrir)

Ouvre le dossier sélectionné (paramètre dont l'icône est du type ).

### Close (fermer)

Ferme le dossier en cours et rétablit le dossier parent ("supérieur").

### Save (sauvegarder)


Appuyez sur ce bouton pour afficher la boîte de dialogue Save Song dans laquelle vous sauvegardez le Morceau dans le répertoire en cours de session.



•Si aucun fichier n'est sélectionné à l'écran, avant d'appuyer sur Save, le nom "NewSong" est automatiquement affecté par défaut au Morceau.

*Note* : Si un fichier est sélectionné, il suffit de toucher le nom du dispositif de sauvegarde pour le désélectionner.

• Si un fichier est sélectionné à l'écran, avant d'appuyer sur Save, le nom du fichier sélectionné est automatiquement affecté au Morceau.

Dans les deux cas, appuyez sur le bouton  (Text Edit) pour modifier le nom du Morceau.

**Attention :** Si un fichier avec le même nom est déjà présent dans le répertoire, un message vous en avertit. Si vous confirmez, le fichier déjà présent sera remplacé par le nouveau. Sélectionnez un fichier avant la sauvegarde uniquement si vous voulez le remplacer (par ex. : si vous désirez sauvegarder les modifications apportées à un fichier déjà présent).

## Mesure vide au début d'un fichier MIDI standard

Lorsque vous sauvegardez un Morceau sous format SMF, une mesure vide est automatiquement insérée au début du Morceau. Cette mesure contient plusieurs paramètres d'initialisation du Morceau.

## Etat Play/Mute sauvegardé avec le Morceau

Lorsque vous sauvegardez un Morceau, l'état Play/Mute est sauvegardé avec lui. Cet état est conservé également lorsque vous reproduisez ce même Morceau en mode Song Play.

## Master Transpose sauvegardé avec le Morceau

Lorsque vous sauvegardez un Morceau, la valeur de Master Transpose est sauvegardée avec lui. Du moment que cette valeur est sauvegardée sous forme de donnée de System Exclusive, elle est conservée même en reproduisant le Morceau en mode Song Play.

**Astuce :** Vu que Master Transpose est un paramètre global, si vous chargez un Morceau dont la transposition n'est pas standard, vous pourriez avoir une transposition non désirée lorsque vous chargerez d'autres Morceaux qui ne contiennent pas de propres données de transposition. On conseille donc de transposer un Morceau par le biais de la fonction Transpose de la section Edit du mode Sequencer (voir dans "Song Edit: Transpose" à la page 196).

Vous pouvez également "verrouiller" le paramètre Master Transpose, de manière à empêcher une transposition non désirée. Voir dans le chapitre Global "Page General Controls: Transpose Control" à la page 247.


De manière générale, vous utiliserez la fonction Master Transpose (boutons TRANPOSE du tableau de bord) lorsque vous devrez transposer les pistes clavier avec le Morceau. Vous utiliserez la fonction Transpose dans le mode Edit (voir "Song Edit: Transpose" à la page 196) uniquement lorsque c'est le Morceau qui doit être transposé.

**Note :** La valeur de Master Transpose est toujours affichée dans l'en-tête de la page:

SEQUENCER

 T:0

## Procédure Save Song

1. En mode Record, arrêtez le séquenceur et quittez le mode Record. Affichez la page principale du mode Sequencer Play (voir dans "Sequencer Play - Page principale" à la page 178).
2. Sélectionnez la commande Save Song dans le menu de la page. La page Save Song est affichée à l'écran.
3. Sélectionnez le dossier dans lequel sauvegarder votre Morceau. Utilisez les commandes Open et Close pour parcourir, ouvrir et fermer les dossiers. Utilisez la barre de défilement pour dérouler les fichiers.
4. Lorsque le répertoire dans lequel vous désirez sauvegarder votre Morceau est affiché, appuyez sur le bouton Save à l'écran.
  - Pour remplacer un fichier déjà présent, sélectionnez-le avant d'appuyer sur Save.
  - Pour créer un nouveau fichier, ne sélectionnez pas de fichier avant d'appuyer sur Save. Le nom "NewSong" ("NEWSONG.MID" sur disquette) est automatiquement affecté au Morceau.
5. Après avoir appuyé sur le bouton Save, l'écran affiche la boîte de dialogue Save Song.
6. Si nécessaire, appuyez sur le bouton  (Text Edit) pour modifier le nom.
7. Appuyez sur OK pour confirmer la sauvegarde ou sur Cancel pour stopper l'opération Save.

# Mode opérationnel Sound

Le mode opérationnel Sound permet de reproduire les Sons et de les modifier.

Pour en sélectionner un, voir le chapitre “Modes de Sélection”.

Dans ce mode, le Son sélectionné peut être reproduit sur toute l'étendue du clavier.

Si vous êtes dans un mode opérationnel différent, vous pouvez facilement sélectionner le Son à modifier et ensuite afficher le mode Sound. Pour ce faire, il suffit de sélectionner la piste à laquelle le Son que vous voulez modifier est affecté ; ensuite, gardez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur le bouton SOUND.

**Astuce :** C'est très pratique pour afficher les numéros de Bank Select/Program Change lors de la programmation d'un Morceau sur un séquenceur externe.

**Note :** Le Son utilise la même gamme (Scale) de la dernière Performance sélectionnée ou du dernier STS sélectionné.

## Le canal MIDI

En mode Sound, le Pa1X reçoit et transmet sur le même canal de la piste 1. Si le canal Global est affecté, les notes peuvent être reçues également sur ce canal. Voir les informations détaillées dans “Page MIDI: MIDI In Channels” à la page 255 et “Page MIDI: MIDI Out Channels” à la page 255.

## Comment sélectionner un oscillateur

Si vous êtes dans une page d'édition où il faut nécessairement sélectionner un oscillateur pour la modification, utilisez la rangée verticale de boutons affichée sur la droite (1...5) pour sélectionner les oscillateurs disponibles. Le nombre d'oscillateurs à disposition dépend du paramètre “Oscillators (Oscillateurs)” (voir à page 207).

Lorsque les oscillateurs ne peuvent pas être sélectionnés, parce que le paramètre affiché dans la page est général et valable pour tout le Son, ces boutons sont visualisés en gris clair et ne peuvent donc pas être sélectionnés.




## Sounds, Drum Sounds, Digital Drawbars

Le Pa1X présente trois différents types de Sons :

- Les Sons (Sounds) normaux. Ce sont des Sons d'instruments tels que le piano, les instruments à corde, les basses.
- Les Drum Sounds. Ce sont des jeux de batterie et de percussion où chaque note du clavier correspond à un instrument de percussion différent. Les Drum Sounds sont stockés dans les banques DRUM & PERC et USER DK.
- Les Digital Drawbars. Ce sont des Sons dont la structure est très complexe et que l'on utilise ponctuellement. Voir les

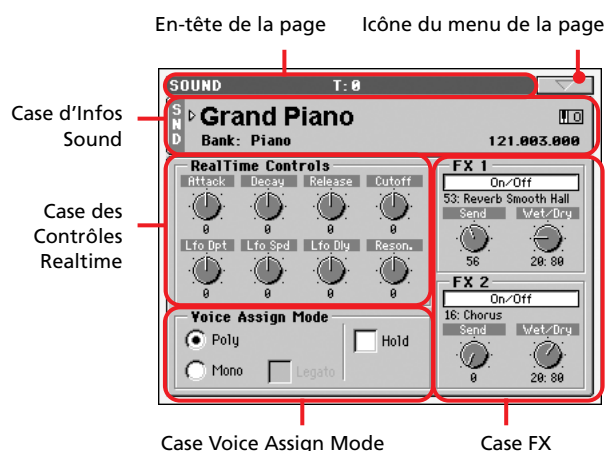
informations détaillées dans “Page Digital Drawbars” à la page 205.

Avant d'appuyer sur MENU pour afficher l'environnement d'édition, vous pouvez sélectionner le type de Son que vous voulez créer ou modifier.

**Note :** Les notes indiquant des caractéristiques spéciales d'un Drum Sound sont identifiées par l'icône .

## Page principale

Voici la page principale du mode opérationnel Sound.



## En-tête de la page

Cette ligne affiche le mode opérationnel en cours de session et la transposition.



### Nom du mode opérationnel

Nom du mode opérationnel couramment affiché.

### Master transpose

Valeur de Master transpose par pas de demi-tons. Vous modifiez cette valeur à l'aide des boutons TRANSPOSE du tableau de bord.

### Icône du menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Voir les informations détaillées dans “Menu de la page” à la page 225.



## Case d'Infos Sound

Cette case affiche les détails de base du Son. Pour afficher la fenêtre Sound Select, appuyez sur un point quelconque de cette case.

### Sound name (Nom du Son)

Nom du Son affecté à la piste clavier correspondante.

### Bank (Banque)

Banque à laquelle appartient le Son en cours de session.

### Séquence Bank Select / Program Change

Numéros de Bank Select MSB / Bank Select LSB / Program Change sous forme de "CC00.CC32.PC".

**CC00** Cette section affiche la valeur du message de Control Change (CC) 00 (ou Bank Select MSB) du Son sélectionné.

**CC32** Cette section affiche la valeur du message 32 de Control Change (CC) (a.k.a. Bank Select LSB) du Son sélectionné.

**PC** Cette section affiche la valeur du message de Program Change (PC) du Son sélectionné. Les valeurs sont comprises dans la plage 0-127 MIDI (numérotation standard).

*Note : Certains fabricants utilisent la numérotation 1-128 ; si vous connectez votre Pa1X à ce type d'instrument, vous devez augmenter d'une unité la valeur de PC.*

### Icône de Octave Transpose

Non éditable. Valeur de transposition d'une Octave.

## Case des Contrôles Realtime

Avec les contrôles affichés dans cette case, vous modifiez les principaux paramètres des Sons affectés à chaque piste.

Dans cette page, les curseurs assignables (Assignable Sliders) sont liés aux correspondants Realtime Controls (paramètres a.k.a. Easy Sound Edit).

Assignable Slider	Realtime Control	Assignable Slider	Realtime Control
1	Attack	5	LFO Depth
2	Decay	6	LFO Speed
3	Release	7	LFO Delay
4	Cutoff	8	Resonance

*Note : Toutes les valeurs se réfèrent aux valeurs originales du Son.*

*Note : Ces paramètres ne sont pas sauvegardés dans le Son lorsque vous sélectionnez la commande Write dans le menu de la page. Lorsque vous sélectionnez un Son différent, leur valeur se rétablit automatiquement à zéro.*

*Note : Après avoir sélectionné un Son différent, les valeurs de Realtime Control sont automatiquement rétablies à zéro.*

**Attack** Délai d'attaque. Spécifie le volume du son qui part de zéro (c'est à dire lorsque vous appuyez sur la touche) jusqu'à son niveau maximum.

**Decay** Délai de chute. Spécifie la vitesse entre le niveau final de l'Attack et le commencement du Sustain (soutien).

**Release** Délai d'étouffement. Spécifie le temps requis pour la transition du volume de la phase de soutien au niveau zéro. La fonction Release est activée en relâchant la touche.

**Cutoff** Filtre de coupure. Règle le brillant du son.

**LFO Depth** Intensité du Vibrato (LFO).

**LFO Speed** Vitesse du Vibrato (LFO).

**LFO Delay** Délai de maintien avant que le Vibrato (LFO) ne commence, après le départ du son.

**Resonance** Utilisez le Filtre de Résonance pour régler l'ampleur de la plage de la fréquence de coupure.

## Mode Voice Assign

### Poly

Le Son est polyphonique et permet donc de jouer des accords.

### Mono

Le Son est monophonique et ne permet donc de jouer qu'une note à la fois.

### Hold

Ce paramètre est très pratique pour activer/désactiver rapidement les notes lorsque vous jouez sur le clavier.

*Note : Rappelez-vous que le paramètre Hold doit être activé à On avant de jouer la note qui doit être maintenue.*

### Legato

Ce paramètre est disponible uniquement lorsque l'option Mode est sélectionnée.

*Note : Si "Legato" est réglé à On, certains multiéchantillon ou zones de clavier pourront produire une hauteur incorrecte.*

**On** Le paramètre Legato est activé. Lorsque vous jouez une phrase de plusieurs notes liées, les enveloppes ne partent du début que pour la première note et poursuivent leur trajet pour les notes suivantes.

Lorsque le paramètre Legato est activé, la production d'une série de messages de Note On ne redéclenche pas le timbre. Si une note est déjà enclenchée et qu'une autre note est produite, l'instrument continue à reproduire le premier timbre. Le son de l'oscillateur, l'enveloppe et le LFO (oscillateur basse fréquence) ne seront pas initialisés ; seule la hauteur de l'oscillateur sera mise à jour. Ce réglage produit de bons résultats pour les sons d'instruments à vent et les sons de type synthé analogique.

**Off** Le paramètre Legato est désactivé. Chaque note que vous jouez pilotera les enveloppes depuis leur début.

Si le paramètre Legato est désactivé, lors de la production de plusieurs messages de Note On, l'instrument redéclenchera le timbre pour chaque



enclenchement de note. Le son de l'oscillateur, l'enveloppe et le LFO seront initialisés (et redéclenchés) conformément aux réglages du Son.

## Case FX

En mode Sound, le Son exploite ses propres effets et non ceux liés aux effets A-D. Deux processeurs d'effets (FX1 et FX2) sont disponibles.

### On/Off

Appuyez sur ce bouton pour activer/couper l'effet correspondant.

**Note :** Lorsque vous éditez un paramètre d'un effet, ce paramètre est automatiquement réglé à On.

**Note:** Si les effets FX1 et FX2 ont été réglés à Off en appuyant sur les gros boutons On/Off, les valeurs de FX Send sont rétablies à zéro lors de la sauvegarde du Son.

### Selected Effect (Effet sélectionné)

*Non éditable.* Affiche l'effet affecté au correspondant processeur FX. Voir comment sélectionner un effet différent dans "FX1/2" à la page 225.

### Send

Avec ce bouton, vous réglez le niveau de l'effet correspondant.

### Wet/Dry

Avec ce bouton, vous réglez la balance entre le signal traité (wet) et le signal direct (dry) de l'effet correspondant.

## Page Digital Drawbars

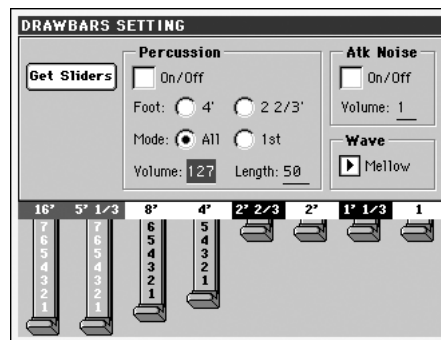
Les DIGITAL DRAWBARS sont différents des Sons usuels. Leurs paramètres ne sont pas sauvegardés sous forme de nouveau Son, mais vous pouvez les sauvegarder dans une Performance. C'est ainsi que lorsque vous affichez la page Digital Drawbars, le bouton MENU est désactivé.

**Note :** En modes Style Play et Backing Sequence, un seul Digital Drawbar Sound est disponible pour les pistes clavier et un pour les pistes de Style. Les sauvegarder dans une Performance (voir dans "Boîte de dialogue Write Performance" à la page 105).

**Note :** En mode Song Play, il y a un seul Digital Drawbars Sound pour les pistes clavier, un pour les pistes Song 1-8 et un autre pour les pistes Song 9-16.

**Note :** En mode Sequencer, il y a un Digital Drawbars Sound pour les pistes Song 1-8 et un autre pour les pistes Song 9-16.

Lors de la sélection de la banque DIGITAL DRAWBARS, l'écran affiche la page Digital Drawbar et le réglage prédisposé est affecté à la piste sélectionnée.



Lorsque vous affichez cette page, le bouton SLIDER MODE est automatiquement réglé à DRAWBARS, C'est ainsi que vous pouvez utiliser les curseurs pour modifier le volume de chaque jeu. Vous pouvez également toucher un jeu et utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour en modifier la valeur.

Chaque jeu se réfère à la longueur d'un tuyau d'un orgue à tuyaux où le son est produit par des tuyaux de longueurs différentes. Plus le tuyau est long, plus le son est grave ; par conséquent, le drawbar 16' émet le son ayant la hauteur la plus basse, tandis que le drawbar 1' émet le son ayant la hauteur la plus aiguë.

## Percussion

Ce paramètre ajoute un son de percussion à la phase d'attaque du son d'orgue.

### On/Off

Avec ce paramètre vous activez/coupez le paramètre Percussion.

### Foot (Jeu)

Avec ce paramètre, vous sélectionnez un registre de percussion.

4' Percussion ajoutée au jeu 4'.

2<sup>2</sup>/<sub>3</sub>' Percussion ajoutée au jeu 2<sup>2</sup>/<sub>3</sub>'.

### Mode (Percussion Mode)

Ces paramètres spécifient comment le son de percussion doit réagir sur la première note d'un groupe de notes plaquées ou sur toutes les notes jouées.

All L'attaque de percussion joue sur toutes les notes d'un accord.

1st L'attaque de percussion joue uniquement sur la première note d'un accord ou d'un groupe de notes plaquées. Relâches toutes les notes pour relancer la percussion.

### Volume (Percussion Volume)

Niveau du son de percussion.

0...99 Niveau.

### Length (Percussion Length)

Vitesse de chute du son de percussion.

0...99 Temps de chute.

## Atk Noise (Attack Noise)

### On/Off

Ce paramètre active/coupe la composante de bruit de l'attaque de percussion.

### Volume

Niveau de bruit (de 0 à 7).

## Wave (Drawbar Wave)

Forme d'ondes des enveloppes des drawbars.

Mellow Enveloppe synthétique au son "moelleux".

Hard Enveloppe synthétique au son "dur".

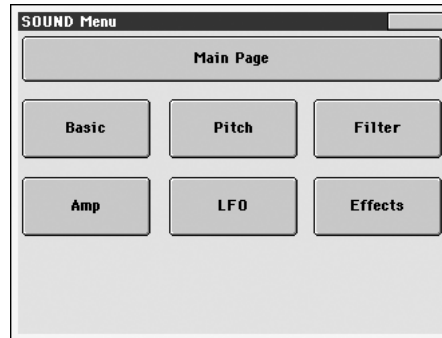
## Menu Edit

Dans n'importe quelle page, appuyez sur le bouton MENU pour afficher le menu d'édition Sound qui vous permet de visualiser les diverses sections d'édition Sound.

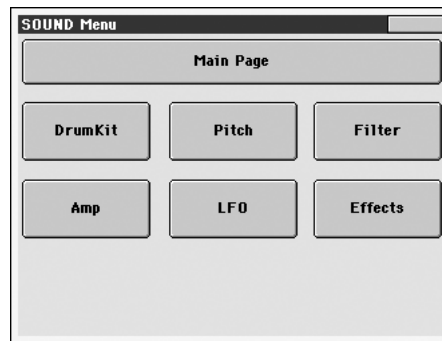
Dans le menu, sélectionnez une section d'édition ou appuyez sur EXIT ou sur SOUND pour quitter le menu et rétablir la page principale. Pour rétablir la page principale, vous pouvez également sélectionner le paramètre Main Page.

Dans une page d'édition, appuyez sur EXIT ou sur le bouton SOUND pour rétablir la page principale du mode opérationnel Sound.

- Lorsqu'un Son normal est sélectionné :



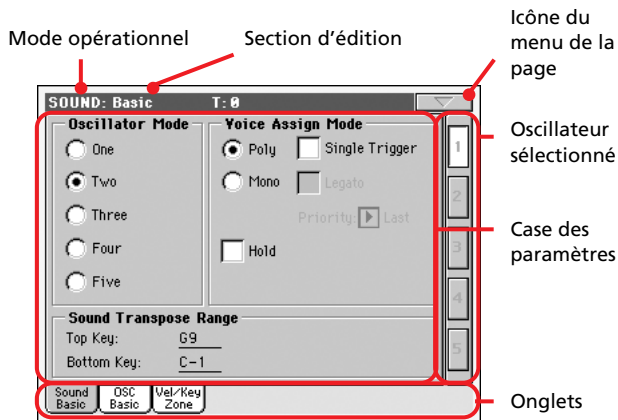
- Lorsqu'un Drum Kit est sélectionné, la section "Basic" est remplacée par la section "DrumKit" :



Chaque paramètre de ce menu correspond à une section d'édition. Chaque section d'édition présente à son tour plusieurs pages d'édition que vous sélectionnez en appuyant sur l'onglet correspondant affiché en bas de l'écran.

## Structure de la page Edit

Toutes les pages d'édition présentent les mêmes éléments de base.



### Mode opérationnel

Indique que l'instrument est prédisposé en mode Sound.

### Section d'édition

Identifie la section d'édition couramment affichée, correspondante à l'un des paramètres du menu d'édition (voir dans "Menu Edit" à la page 206).

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page (voir dans "Menu de la page" à la page 225).

### Oscillateur sélectionné

Utilisez ces boutons pour sélectionner l'oscillateur à modifier.

### Case des paramètres

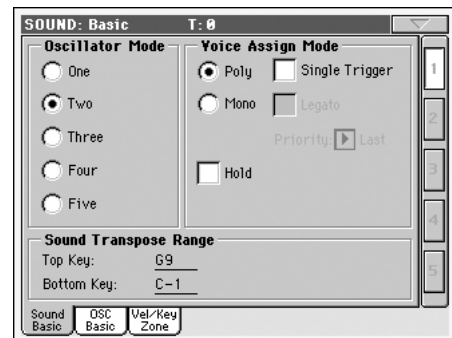
Chaque page présentent divers paramètres. Utilisez les onglets pour sélectionner l'une des pages disponibles. Voir les informations détaillées des divers types de paramètres à partir de la section à page 207 et successives.

### Onglets

Utilisez les onglets pour sélectionner l'une des pages d'édition de la section d'édition couramment sélectionnée.

## Basic: Sound Basic

Dans cette page, vous effectuez les réglages de base du Son tels que les réglages de l'oscillateur, le compteur d'oscillateur et le mode polyphonique.



### Oscillators (Oscillateurs)

Utilisez ces boutons radio pour spécifier le type de Son de base et s'il doit utiliser un (ou plus) oscillateurs (max. cinq).

La quantité totale de polyphonie dépend du nombre d'oscillateurs utilisés par le Son (maximum 62 avec 1 seul oscillateur ou maximum 12 avec 5 oscillateurs).

### Voice Assign Mode (Mode Voice Assign)

C'est le mode polyphonique du Son.

- Poly** Le Son est polyphonique et permet donc de jouer des accords.
- Mono** Le Son est monophonique et ne permet donc de jouer qu'une note à la fois.

### Single Trigger

Ce paramètre est disponible lorsque le mode sélectionné est réglé à Poly.

- On** Lorsque vous jouez plusieurs fois la même note, la reproduction de la première note est interrompue avant de jouer de nouveau cette même note, cela afin d'éviter un chevauchement de notes.
- Off** Lorsque vous jouez plusieurs fois la même note, la reproduction de la première note n'est pas interrompue avant de jouer de nouveau cette même note.

### Legato

Ce paramètre est disponible lorsque le mode sélectionné est réglé à Mono. C'est le même de celui de la page principale du mode Sound.

Voir les informations de ce paramètre dans "Legato" à la page 204.

### Priority

Ce paramètre est disponible lorsque le mode sélectionné est réglé à Mono. Il définit quelle note a priorité de reproduction lorsque vous jouez simultanément deux notes ou plus.

- Low** Donne priorité de jeu à la note la plus basse.
- High** Donne priorité de jeu à la note la plus haute.

**Last** Donne la priorité de jeu à la dernière note.

**Hold**

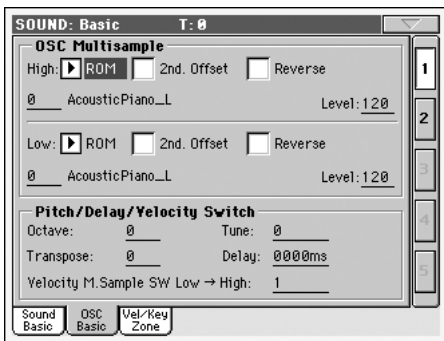
Ce paramètre est très pratique pour activer/désactiver rapidement les notes lorsque vous jouez sur le clavier.

**Sound Transpose Range**

Avec ces paramètres, vous réglez une plage de transposition : dans cette plage, les notes sont transposées ; en-dehors de cette plage, les notes ne sont pas transposées. C'est très pratique pour éviter la transposition de RX Sounds lors de la transposition d'un Son.

**Basic: OSC Basic**

Dans cette page, vous définissez chaque multiéchantillon utilisé par le Son pour chacun des cinq oscillateurs. Chaque oscillateur peut utiliser 1 ou 2 multiéchantillon, chacun desquels est affecté à la partie High ou Low .



**OSC Multisample**

**High/Low Bank/Num**

Avec ces paramètres vous sélectionnez un multiéchantillon différent pour chacune des parties High et Low. On peut utiliser la commutation par toucher pour passer d'un multiéchantillon à l'autre. Offset, Reverse et Level peuvent être réglés indépendamment pour les multiéchantillon High et Low.

Dans les menus à sous-menu High et Low, vous sélectionnez la banque (ROM, RAM ou EXB), tandis que le champ numérique affiché en-dessous permet de sélectionner le multiéchantillon dans la banque sélectionnée. Le nom du Son est affiché sur la droite.

Le multiéchantillon sélectionné pour la partie High sera reproduit pour un toucher plus fort que la valeur attribuée au paramètre "Velocity Multisample Switch Low-High" (voir à page 209). Si vous ne souhaitez pas utiliser la commutation par toucher, réglez la valeur à 001 et sélectionnez uniquement le multiéchantillon High.

**ROM** C'est la banque Flash-ROM. La Flash-ROM interne contient 445 multiéchantillon différents (multiéchantillon d'usine), fournis par Korg.

**RAM** Multiéchantillon RAM dont la lecture est effectuée par la RAM. Ce sont des multiéchantillon chargés par l'utilisateur ou créés par l'utilisateur.

*Note : Si vous créez un nouveau Son basé sur un multiéchantillon RAM, les échantillons RAM doivent être chargés depuis disquette. Voir les informations détaillées du chargement des échantillons PCM, soit au démarrage, soit à l'aide d'une commande dédiée dans "PCM Autoload" et "Bouton Load PCM" à la page 290 (mode Disk).*

**EXB1, EXB2** Multiéchantillon EXB1 ou EXB2 chargé depuis la correspondante carte EXB optionnelle (si installée).

*Note : Chaque multiéchantillon a une limite supérieure et ne reproduira donc aucun son si joué au-dessus de cette limite.*

**2nd Offset**

Ces paramètres spécifient le point de départ pour la reproduction du/des multiéchantillon. Pour certains multiéchantillon, ce paramètre ne produira aucun effet,

**On** La reproduction du son commence sur l'emplacement préfixé pour chaque multiéchantillon.

**Off** Le son commence depuis le début de la forme d'onde du multiéchantillon.

**Reverse**

Ce paramètre permet d'inverser la reproduction du multiéchantillon. Les multiéchantillon de la mémoire Flash-ROM ou de la carte optionnelle (RAM ou EXB) définis à l'origine pour être reproduits en boucle seront reproduits une seule fois en sens inverse. Les multiéchantillon conçus à l'origine pour être reproduits en sens inverse seront joués normalement.

**On** Le multiéchantillon est reproduit en sens inverse.

**Off** Le multiéchantillon est reproduit normalement.

**Level**

Ces paramètres spécifient le niveau de chaque multiéchantillon.

0...127 Niveau du multiéchantillon.

*Note : Selon le multiéchantillon sélectionné, le choix d'un niveau important pourrait entraîner une distorsion du son lorsque vous jouez un accord. Si c'est le cas, diminuez le niveau.*

**Pitch/Delay/Velocity Switch**

**Octave**

Avec ce paramètre, vous réglez la hauteur de l'oscillateur sélectionné par pas d'octaves. L'octave normale du multiéchantillon est "0".

-2...+1 Transposition d'octave.

**Transpose**

Avec ce paramètre, vous réglez la hauteur de l'oscillateur sélectionné par pas de demi-tons dans une plage de ±1 octave.

-12...+12 Transposition par pas de demi-tons.

**Tune**

Avec ce paramètre, vous réglez la hauteur de l'échantillon par pas d'un cent (un demi-ton est égal à 100 cents) dans une plage de ±1 octave.

-1200...+1200

Réglage de la valeur par cent.

### Delay

Ce paramètre permet de définir un retard entre l'enclenchement de note et la reproduction du son. Le réglage KeyOff déclenche la reproduction du son à la réception du message de coupure. Très pratique pour créer des sons tels que le "click" reproduit lorsqu'on relâche une note harpsichord. Si vous choisissez ce réglage, affectez la valeur "0" au paramètre "Sustain" (voir à page 218).

Key Off Le son est reproduit lorsque la note est relâchée.

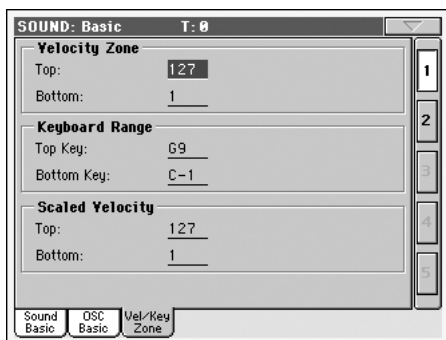
0...5000ms Durée du Delay en millisecondes.

### Velocity Multisample Switch Low-High

C'est la valeur de commutation par toucher divisant les parties High et Low de l'oscillateur sélectionné. Les notes jouées avec un toucher supérieur à cette valeur seront reproduites par le multi-échantillon High.

## Basic: Vel/Key Zone

Dans cette page, vous réglez une note et une plage de commutation de toucher pour l'oscillateur sélectionné.



### Velocity Zone

Dans cette case, vous spécifiez la plage de commutation de toucher de l'oscillateur sélectionné.

**Note :** Vous ne pouvez pas régler Bottom Velocity plus haut que Top Velocity, ni Top Velocity plus bas que Bottom Velocity.

0...127 Commutation de toucher affectée.

### Keyboard Range

Dans cette case, vous spécifiez la plage de note de l'oscillateur sélectionné.

**Note :** Vous ne pouvez pas régler Bottom Key plus haut que Top Key, ni Top Key plus bas que Bottom key.

C-1...G9 Note affectée.

### Scaled Velocity

Avec ces paramètres, vous disposez les valeurs de toucher reçues par l'oscillateur. En utilisant la fonction "Velocity Zone" (voir plus haut), il se peut qu'un oscillateur soit limité par une plage restreinte (telle que de 10 à 20), ce qui provoquer des dynamiques (touchers) faibles lorsque vous rappelez l'échantillon associé.

En affectant une valeur différente à ces paramètres, la plage restreinte sera convertie en une plage plus large (par exemple, la valeur 10 (la plus basse de la plage) peut être convertie en une valeur de Scaled Velocity égale à 0, tandis que la valeur 20 (la plus haute de la plage) peut être convertie à une valeur de Scaled Velocity égale à 127. Toutes les valeurs comprises entre les valeurs minimum et maximum sont disposées en fonction de la valeur affectée à Scaled Velocity.

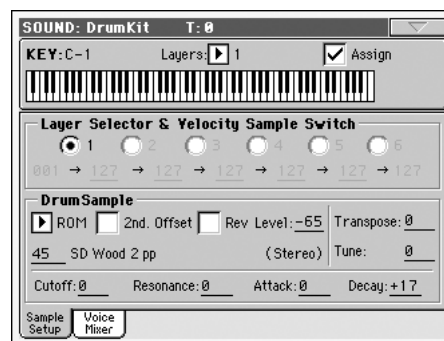
C'est ainsi que vous pouvez créer un Son RX de guitare et lui affecter une valeur de toucher 10~20. Lorsque les valeurs de toucher 10~20 sont reçues, la valeur réelle du toucher est convertie en fonction des valeurs affectées à Scaled Velocity et le toucher sera donc plus "lourd".

0...127 Valeur affectée au toucher.

## DrumKit: Sample Setup (Sons Drum)

Cette page est affichée lorsque vous modifiez un Son Drum. Vous pouvez sélectionner un échantillon de percussion différent pour chaque partie et pour chaque touche.

**DRUM** Les Sons Drum utilisent un seul oscillateur.



### Key

#### Key

Touche en édition. Lorsque ce paramètre est sélectionné, vous pouvez jouer une touche du clavier pour la sélectionner.

#### Layers

Nombre de parties affectées à la touche sélectionnée. En fonction du nombre de parties sélectionnées, vous obtenez un nombre différent de commutateur du toucher.

#### Assign

Avec ce paramètre, vous activez/coupez l'échantillon.

On L'échantillon est affecté à la touche sélectionnée.

Off L'échantillon n'est pas affecté. L'instrument utilise l'échantillon affecté à la touche la plus aiguë successive.

## Layer Selector & Velocity Sample Switch

### Selected Layer

Avec ces boutons radio, vous sélectionnez la partie à modifier. Les parties disponibles dépendent du réglage du paramètre "Layers".

### Velocity Switches

Chacune de ces valeurs sépare les deux parties adjacentes de l'échantillon/touche sélectionné. Les notes dont la valeur de toucher est majeure de celle de "l'interrupteur" seront jouées par la partie de droite, tandis que celles dont le toucher est plus léger seront jouées par la partie de gauche.

La première et la dernière valeurs ne peuvent pas être modifiées et elles correspondent respectivement à 001 et 127.

## Drum Sample

### Bank/Num

Avec ces paramètres, vous sélectionnez un Drum Sample pour chacune des parties. On peut utiliser la commutation par toucher pour passer d'un échantillon à un autre. Offset, Reverse et Level peuvent être réglés indépendamment pour les multiéchantillon.

Dans le menu à sous-menu, vous sélectionnez la banque (ROM, RAM ou EXB). Utilisez le champ numérique affiché en-dessous pour sélectionner l'échantillon dans la banque sélectionnée. Le nom de l'échantillon est affiché sur la droite.

L'échantillon sélectionné pour la partie en cours de session sera rappelé avec des valeurs de toucher supérieures de celles affectées au paramètre "Velocity Switches" (voir à page 210). Si vous ne désirez pas utiliser la commutation par toucher, affectez une seule partie à la note sélectionnée et un échantillon uniquement à Layer 1.

**ROM** C'est la banque Flash-ROM. La Flash-ROM interne contient 445 échantillons différents (pré-programmés en usine) fournis par Korg.

**RAM** Echantillon RAM dont la lecture est effectuée par la RAM. Ce sont des échantillons chargés par l'utilisateur ou créés par l'utilisateur.

*Note : Si vous créez un nouveau Son Drum basé sur un échantillon RAM, les échantillons RAM doivent être chargés depuis disquette. Voir les informations détaillées du chargement des échantillons PCM, soit au démarrage, soit à l'aide d'une commande dédiée dans "PCM Autoload" et "Bouton Load PCM" à la page 290 (mode Disk).*

Echantillon EXB1, EXB2/EXB1 ou EXB2 chargé depuis la correspondante carte EXB optionnelle (si installée).

*Note : Chaque échantillon a une limite supérieure et ne reproduira donc aucun son si joué au-dessus de cette limite.*

### 2nd Offset

Ces paramètres spécifient le point de départ pour la reproduction de l'échantillon. Pour certains échantillons, ce paramètre ne produira aucun effet,

**On** La reproduction du son commence sur l'emplacement préfixé pour chaque échantillon.

**Off** Le son commence depuis le début de l'échantillon.

### Reverse

L'échantillon est reproduit en sens inverse. Voir les informations détaillées dans "Reverse" à la page 208.

### Level

Ce paramètre spécifie le niveau de l'échantillon. Voir les informations détaillées dans "Level" à la page 208.

### Mono/Stereo indicator

Non éditable. Cette indicateur spécifie si l'échantillon sélectionné est mono (un timbre par note) ou stéréo (deux timbres par note).

### Transpose

Ce paramètre transpose l'échantillon sélectionné. Utilisez-le pour modifier la hauteur de la touche sélectionnée.

0 Aucune transposition n'est appliquée.

-64...+63 Transposition par pas de demi-tons.

### Tune

Avec ce paramètre, vous accordez finement l'échantillon affecté.

0 Aucun accordage fin.

-99...+99 Réglage de la valeur par pas de cent (1/100 de demi-tons).

### Cutoff

Ce paramètre règle la fréquence de coupure du filtre appliqué à l'échantillon sélectionné.

### Resonance

Ce paramètre règle la résonance du filtre affecté à l'échantillon sélectionné.

### Attack

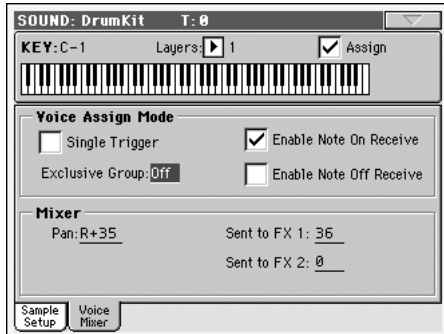
Ce paramètre règle le début de l'attaque EG de l'échantillon sélectionné.

### Decay

Ce paramètre règle le temps de chute EG de l'échantillon sélectionné.

## DrumKit: Voice Mixer (Sons Drum)

Cette page est affichée lorsque vous modifiez un Son Drum et vous y éditez les divers paramètres des échantillons de percussion affectés à la touche sélectionnée et à la partie sélectionnée.



### Key

Voir dans "Key" à la page 209.

### Voice Assign Mode

#### Single Trigger

Avec ce paramètre, vous réglez le mode de lecture de l'échantillon.

**On** Lorsque vous jouez plusieurs fois une même touche (note), l'instrument interrompt la reproduction de la première note avant de jouer de nouveau cette même note, cela afin d'éviter un chevauchement de note.

**Off** Lorsque vous jouez plusieurs fois une même touche, l'instrument n'interrompt pas la reproduction de la première note avant de jouer de nouveau cette même note.

#### Exclusive Group

Les Exclusive Groups sont réglés par des touches qui s'excluent mutuellement, l'une arrêtant l'autre. Par exemple, si un Open Hi-Hat et un Closed Hi-Hat sont affectés au même Exclusive Group, la reproduction du Open Hi-Hat arrêtera celle du Closed Hi-Hat.

**None** Aucun Exclusive Group n'est affecté. La touche sélectionnée ne sera pas arrêtée par une autre touche.

**1...127** Exclusive Groups affectés à la touche sélectionnée. Lorsque vous appuyez sur cette touche, toutes les autres touches affectées au même Exclusive Group seront arrêtées par les autres touches affectées au même Exclusive Group.

#### Enable Note On Receive

Ce paramètre active/coupe la réception du message de Note On (Key On).

**On** Le message de Note On est reçu normalement.

**Off** Le message de Note On n'est pas reçu. Par conséquent, la touche correspondante est coupée.

#### Enable Note Off Receive

Ce paramètre active/coupe la réception du message de Note Off (Key Off).

**On** Le son s'arrête dès que l'on relâche la touche.

**Off** La reproduction du son continue jusqu'à la fin de l'échantillon. Le message de Note Off est ignoré.

### Mixer

#### Pan

Ce paramètre contrôle le panoramique stéréo de la touche sélectionnée.

#### Send FX1

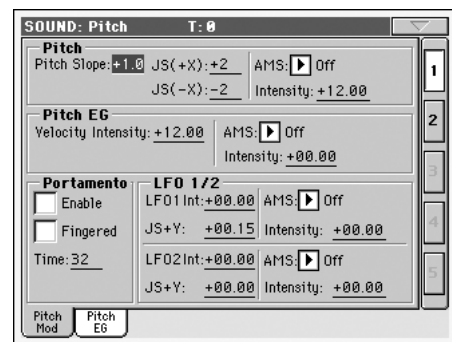
Ce paramètre spécifie le niveau d'envoi de FX1 pour la touche sélectionnée.

#### Send FX2

Ce paramètre spécifie le niveau d'envoi de FX2 pour la touche sélectionnée.

## Pitch: Pitch Mod

Dans cette page, vous effectuez des réglages de modulation de hauteur pour chaque oscillateur. Ces réglages permettent de déterminer la manière dont la hauteur de l'oscillateur varie sur l'étendue du clavier, de choisir les fonctions de jeu appliquées à la hauteur de l'oscillateur et de définir l'intensité du contrôle. Vous pouvez aussi déterminer la variation de hauteur produite par le Pitch EG et les LFO1 et LFO2. Enfin, vous pouvez activer/couper la fonction de Portamento et définir son effet sur le jeu.



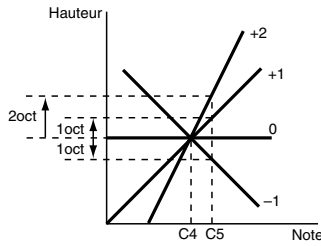
### Pitch

#### Pitch Slope

En principe, vous affectez la valeur +1.0 à ce paramètre. Pour des valeurs positives (+), la hauteur augmente lorsque vous montez sur le clavier, tandis que pour des valeurs négatives (-), la hauteur descend lorsque vous montez sur le clavier.

La valeur 0 ne produit pas de changement de hauteur : quelque soit l'emplacement où vous jouez, l'instrument produira la note Do4.

Effet du paramètre Pitch Slope sur la hauteur :



-1.0...+2.0 Valeur de Pitch slope.

### JS (+X)

Ce paramètre détermine l'importance de la variation de hauteur lorsque vous déplacez le Joystick à fond vers la droite. Une valeur de 12 produit un changement d'une octave.

Ainsi, par exemple, si vous affectez la valeur +12 à ce paramètre et que vous déplacez le Joystick à fond vers la droite, la hauteur originale augmentera d'une octave.

-60...+12 Changement maximum de hauteur par pas de demi-tons.

### JS (-X)

Ce paramètre détermine l'importance de la variation de hauteur lorsque vous déplacez le Joystick à fond vers la gauche. Une valeur de 12 produit un changement d'une octave.

Ainsi, par exemple, si vous affectez la valeur -60 à ce paramètre et que vous déplacez le Joystick à fond vers la gauche, la hauteur originale diminuera de cinq octaves. Un tel réglage vous permet par exemple de simuler les "vrombissements" que les guitaristes produisent avec leur trémolo.

-60...+12 Changement maximum de hauteur par pas de demi-tons.

### AMS (Alternate Modulation Source)

Ce paramètre permet de choisir le modulateur alternatif appliqué à la hauteur de l'oscillateur. Voir la liste dans "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à la page 228.

### Intensity

Détermine l'intensité et la direction de l'effet produit par la source de modulation définie via "AMS". La valeur 0 ne produit pas de modulation. Aux valeurs limites de 12.00, la hauteur change jusqu'à une octave.

Si, par exemple, vous affectez After Touch au paramètre "AMS" et que vous appuyez sur une touche du clavier, la hauteur augmentera si vous avez défini une valeur positive (+) et diminuera si vous lui avez affecté une valeur négative (-). Les limites de la plage de réglage sont d'une octave.

-12.00...+12.00

Valeur du paramètre.

### Pitch EG

Le Pitch EG (Générateur d'Enveloppe) est unique pour tous les oscillateurs.

### Velocity Intensity

Définissez à l'aide de ce paramètre l'intensité et la direction de la modulation produite par l'enveloppe de hauteur EG choisie dans

"Pitch: Pitch EG". Les valeurs de limite 12.00 de la plage de réglage produisent un changement de hauteur de ±1 octave.

-12.00...+12.00

Valeur du paramètre.

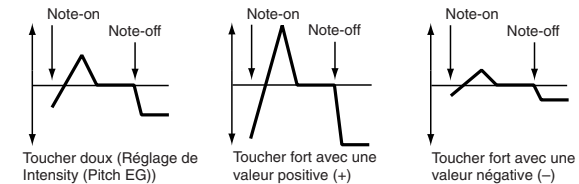
### Pitch EG AMS (Alternate Modulation Source)

Avec ce paramètre vous choisissez la source contrôlant la modulation de hauteur produite par l'enveloppe de hauteur EG de l'oscillateur sélectionné. Voir la liste dans "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à la page 228).

### Pitch EG Intensity

Avec ce paramètre vous définissez l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS". Si, par exemple, vous affectez le réglage Velocity au paramètre "AMS" et que vous réglez cette valeur à +12.00, le toucher vous permettra de contrôler sur une plage de ±1 octave l'intensité de changement de hauteur produit par l'enveloppe de hauteur EG. Pour un toucher plus doux, le changement de hauteur se rapprochera des niveaux définis pour l'enveloppe de hauteur EG.

Niveau de changement de hauteur



**Note :** Les valeurs des paramètres "Intensity" (Pitch EG) et "AMS" sont ajoutées afin de déterminer l'intensité et la direction de la modulation appliquée par l'enveloppe de hauteur EG.

### Portamento

#### Enabled

Ce paramètre active/coupe l'effet de Portamento (créant une variation de hauteur "en douceur" d'une note à l'autre) et définit la manière dont cet effet sera appliqué.

**Note :** L'effet de Portamento sera aussi activé lorsque l'instrument reçoit le numéro de contrôle CC#65 (Portamento SW).

On L'effet de Portamento est appliqué.

Off L'effet de Portamento n'est pas activé.

#### Fingered

Ce paramètre détermine si l'effet de Portamento doit recommencer (ou non) à chaque note jouée.

On L'effet de Portamento recommence sur chaque note.

Off L'effet de Portamento ne recommence pas sur chaque note.

#### Time

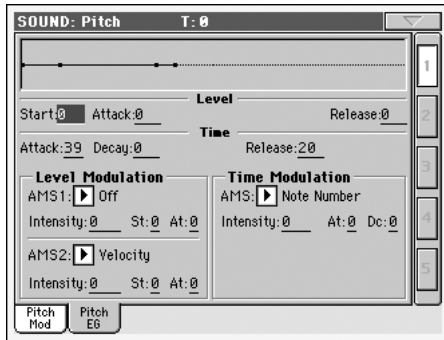
Avec ce paramètre vous régler le temps de Portamento. Augmenter le temps de Portamento produit un changement de hauteur plus lent.

000...127 Temps de Portamento en valeur MIDI.



## Pitch: Pitch EG

Dans cette page, vous réglez la hauteur d'enveloppe EG qui détermine la manière dont la hauteur de l'oscillateur varie dans le temps. L'intensité du changement de hauteur produite par ces réglages EG sur l'oscillateur est ajustée par le paramètre "Intensity (AMS1/2 Intensity)" (voir à page 213).



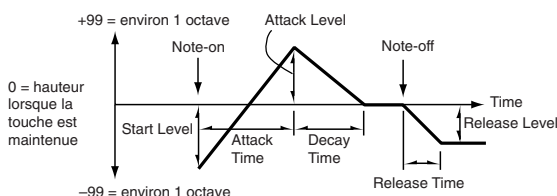
### Diagram (Diagramme)

Le diagramme affiché en haut de la page visualise la ligne de l'enveloppe de hauteur.

### Level (Niveau)

Ces paramètres déterminent la quantité de changement de hauteur. Le changement de hauteur produit dépend du paramètre "Intensity (AMS1/2 Intensity)" (voir successivement). Par exemple, si vous affectez une valeur +12.00 au paramètre "Intensity" et que vous réglez "Level" à +99, la hauteur augmente d'une octave, tandis que si vous réglez "Level" à -99, la hauteur descend d'une octave.

Réglages de changement de hauteur dans le temps (lorsque Pitch EG Intensity = +12.00)



#### Start Level

Ce paramètre détermine l'intensité de changement de hauteur produit lors de l'enclenchement de note (Note On).

-99...+99 Valeur du paramètre.

#### Attack Level

Ce paramètre détermine l'intensité de changement de hauteur produit lorsque le temps d'attaque est écoulé.

-99...+99 Valeur du paramètre.

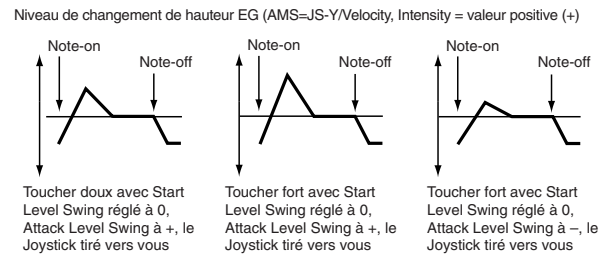
#### Release Level

Ce paramètre détermine l'intensité de changement de hauteur produit lorsque le temps d'étouffement est écoulé.

-99...+99 Valeur du paramètre.

## Time

### Level Modulation



### AMS1/2 (Alternate Modulation Source 1/2)

Avec ces paramètres vous sélectionnez la source qui contrôle les paramètres "Level" de l'enveloppe de hauteur EG (voir dans "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à la page 228).

### Intensity (AMS1/2 Intensity)

Ces paramètres définissent l'intensité et la direction de l'effet appliqué par la source "AMS1". Pour une valeur de 0, l'instrument applique les niveaux affectés via le paramètre "Level (Niveau)".

Si, par exemple, vous avez défini After Touch comme source "AMS1", lorsque vous activez la fonction, les réglages des paramètres "Level" de l'enveloppe de hauteur changent. Plus la valeur du paramètre "Intensity" augmente, plus les niveaux de l'enveloppe de hauteur changent lors du relâchement de la touche. Les réglages "St (Start Level Swing)" et "At (Attack Level Swing)" déterminent la direction de changement produit. Lorsque vous désactivez la fonction, les niveaux de l'enveloppe de hauteur retrouvent leurs propres réglages.

Lorsque Velocity est affecté à "AMS1", augmenter la valeur absolue de "Intensity" produit un changement plus marqué des niveaux d'enveloppe de réponse à un toucher fort. Les réglages "St (Start Level Swing)" et "At (Attack Level Swing)" déterminent la direction de changement produit. Pour un toucher plus doux, le changement de hauteur se rapproche des niveaux de hauteur définis pour l'enveloppe de hauteur.

-99...+99 Valeur du paramètre.

### St (Start Level Swing)

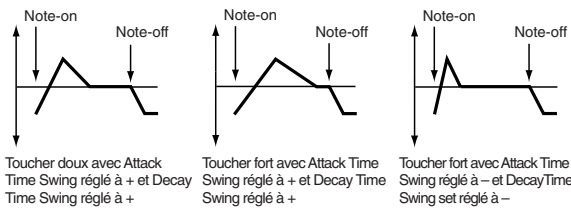
Ce réglage définit la direction du changement produit par la source "AMS1/2" au niveau d'enclenchement "Start Level (niveau d'enclenchement)". Si une valeur positive (+) est affectée à "Intensity", le choix de "+" augmentera le niveau initial de l'enveloppe, tandis que "-" le diminuera. La valeur 0 ne produit pas de changement.

### At (Attack Level Swing)

Ce réglage définit la direction du changement produit par la source "AMS1/2" au niveau d'attaque "Attack Level (niveau d'attaque)". Si "Intensity" dispose d'une valeur positive (+), un réglage positif augmentera le niveau d'attaque de l'enveloppe, tandis qu'un réglage négatif (-) le diminuera. La valeur 0 ne produira pas de changement.

## Time Modulation

Contrôle la hauteur dans le temps EG (Time) (AMS = Velocity, Intensity = valeur positive (+



### AMS (Alternate Modulation Source)

Sélectionnez via ce paramètre la source contrôlant les paramètres "Time" de l'enveloppe de hauteur (voir dans "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à la page 228).

### Intensity (AMS Intensity)

Ce paramètre sert à définir l'intensité et la direction de l'effet que la source "AMS" produira sur les paramètres "Time". Pour une valeur de 0, les temps de l'enveloppe de hauteur seront conformes aux réglages définis via les paramètres "Time".

La valeur de modulation alternative, au moment où l'enveloppe atteint un niveau, détermine la valeur de temps d'enveloppe au niveau suivant.

Par exemple, le temps de chute est déterminé par la valeur de modulation alternative obtenue lorsque le niveau d'attaque est atteint.

Si vous affectez la valeur 16, 33, 49, 66, 82 ou 99 à ce paramètre, les temps définis pour l'enveloppe seront accélérés respectivement 2, 4, 8, 16, 32 ou 64 fois (ou ralentis à 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 ou 1/64 du temps original).

Si, par exemple, vous avez affecté Velocity à "AMS", augmenter la valeur absolue de "Intensity" permettra pour un toucher fort de produire des changements plus marqués pour les valeurs "Time" de l'enveloppe de hauteur. Les paramètres "At (Attack Time Swing)" et "Dc (Decay Time Swing)" déterminent la direction du changement. Pour un toucher plus doux, les temps de l'enveloppe de hauteur se rapprochent davantage des valeurs définies pour l'enveloppe.

-99...+99 Valeur du paramètre.

### At (Attack Time Swing)

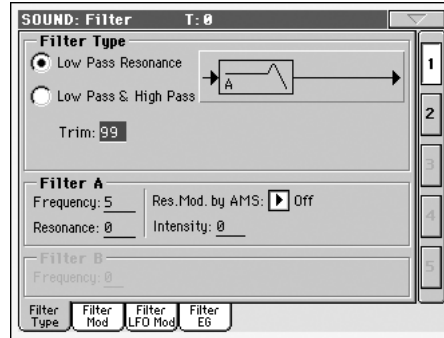
Ce réglage définit la direction du changement produit par la source "AMS" sur le paramètre du temps d'attaque "Attack Time (temps d'attaque)". Si "Intensity" dispose d'une valeur positive (+), un réglage positif allongera le temps d'attaque, tandis qu'un réglage négatif (-) le réduira. La valeur 0 ne produira pas de changement.

### Dc (Decay Time Swing)

Ce réglage définit la direction du changement produit par la source "AMS" sur le paramètre du temps de chute "Decay Time (temps de chute)". Si "Intensity" dispose d'une valeur positive (+), un réglage positif allongera le temps de chute, tandis qu'un réglage négatif (-) le réduira. La valeur 0 ne produira pas de changement.

## Filter: Filter Type

Dans cette page, vous définissez les réglages des filtres utilisés par les oscillateurs. Vous pouvez choisir un filtre passe-bas de 24 dB/octave avec réglage de résonance ou une connexion en série d'un filtre passe-bas de 12 dB/octave et d'un filtre passe-haut de 12 dB/octave.



### Filter Type

Avec ce paramètre vous sélectionnez le type de filtre (Low Pass Resonant, Low Pass & High Pass) pour l'oscillateur sélectionné.

#### Low Pass Resonance

Lorsque le filtre Low Pass est sélectionné, uniquement le filtre A est activé.



#### Low Pass & High Pass

Lorsque le filtre Low Pass & High Pass est sélectionné, uniquement le filtre B est activé.



### Trim

Ce paramètre définit le niveau auquel le signal audio produit par l'oscillateur est transféré au filtre A.

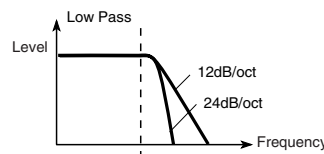
**Note :** Une valeur élevée pourrait produire de la distorsion lorsque la valeur du paramètre "Resonance" est trop importante ou lorsque vous jouez un accord.

00...99 Niveau de Trim.

### Filter A

#### Frequency (Cutoff Frequency A)

Ce paramètre définit la fréquence de coupure du filtre A.



Au-dessus de la fréquence de coupure, ce filtre coupe les hautes fréquences. C'est le filtre le plus commun, utilisé pour couper les tonalités les plus aiguës ; le timbre est plus clair et le son devient plus doux. Lorsque "Filter Type" est réglé à Low Pass Resonance, la pente de la coupure est plus abrupte.

00...99 Valeur de la fréquence de coupure.

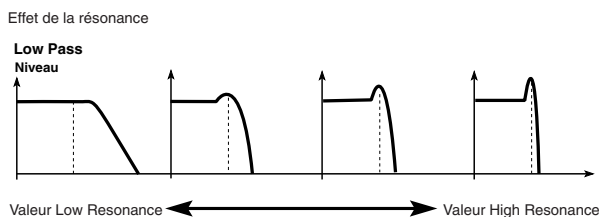
### Resonance (Resonance A)

Ce paramètre permet d'accentuer les harmoniques avoisinant la région de la fréquence de coupure définie via "Frequency" et de donner ainsi un caractère unique au son. Pour produire un effet plus marqué, augmentez la valeur de ce paramètre.

00...99 Valeur de Resonance.

### Res. Mod. by AMS (Resonance modulated by AMS)

Définissez à l'aide de ce paramètre la source de modulation qui contrôlera le niveau de "Resonance". Voir dans "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à la page 228.



### Intensity (AMS Intensity)

Ce paramètre définit l'intensité et la direction de la source de modulation "Res. Mod. by AMS (Resonance modulated by AMS)" sur le niveau de résonance déterminé dans le paramètre "Resonance (Resonance A)".

Par exemple, si vous avez choisi Velocity (toucher), la résonance changera en fonction de votre toucher.

Pour des valeurs positives (+), le niveau de résonance augmente en réponse à un toucher plus fort, tandis que pour un toucher plus doux, le réglage de résonance approche le niveau spécifié via le paramètre "Resonance".

Pour des valeurs négatives (-), le niveau de résonance diminue en réponse à un toucher plus fort, tandis que pour un toucher plus doux, le réglage de résonance approche le niveau spécifié via le paramètre "Resonance".

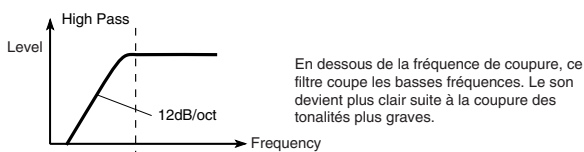
L'instrument détermine le niveau de résonance du filtre en se basant sur les paramètres "Resonance" et "Intensity (AMS Intensity)".

-99...+99 Valeur du paramètre.

### Filter B

#### Frequency (Cutoff Frequency B)

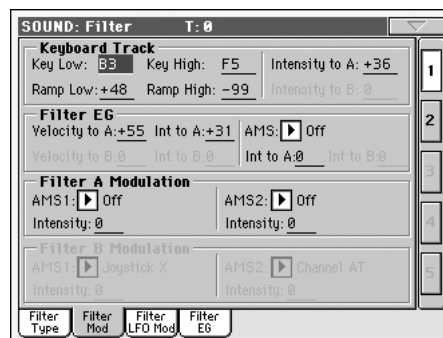
Ce paramètre définit la fréquence de coupure du filtre B. L'instrument affiche ce paramètre lorsque vous affectez Low Pass & High Pass au paramètre "Filter Type".



00...99 Valeur de la fréquence de coupure.

## Filter: Filter Mod

Avec ce réglages vous changez le son en appliquant une modulation à la fréquence de coupure ("Frequency") du filtre de l'oscillateur sélectionné.



Lorsque "Filter Type" est réglé à Low Pass Resonance, les paramètres du filtre B ne peuvent pas être modifiés (affichés en gris clair).

### Keyboard Tracking

#### Key Low/High

Ces paramètres définissent la disposition de la fréquence de coupure du filtre sur le clavier pour l'oscillateur sélectionné. Les réglages des paramètres "Key Low", "Key High", "Ramp Low" et "Ramp High" définissent l'emplacement de jeu qui modifie la fréquence de coupure.

La fonction "Keyboard tracking" est appliquée à la plage de notes en dessous du numéro de note spécifié dans Low et au-dessus du numéro de note spécifié dans High.

Do-1...Sol9 Notes inférieure et supérieure de la plage.

#### Ramp Low/High

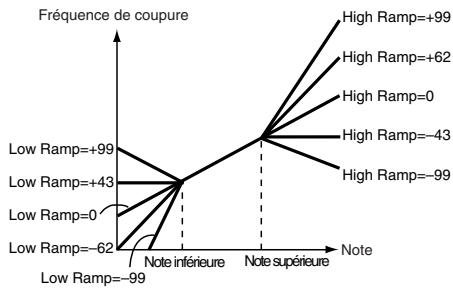
Ce paramètre spécifie l'angle de modulation de la fonction "Keyboard tracking".

Si vous affectez la valeur +50 aux paramètres "Intensity to A" et "Intensity to B", la valeur -62 à "Ramp Low" et +62 à "Ramp High", l'angle de changement de fréquence de coupure du filtre sera en fonction de l'emplacement (hauteur) joué sur le clavier. Cela signifie donc que l'oscillation produite lorsque vous augmentez la valeur de "Resonance (Resonance A)" sera générée en fonction de l'emplacement joué sur le clavier.

Si vous affectez la valeur +43 à "Ramp Low" et -43 à "Ramp High", l'emplacement joué sur le clavier n'aura pas d'effet sur la fréquence de coupure. Ce réglage vous sera utile lorsque vous ne souhaitez pas changer la fréquence de coupure en fonction de la hauteur.

-99...+99 Valeur de l'angle.

Ce diagramme visualise quand la fréquence de coupure est affectée par l'emplacement du clavier et les réglages de "Ramp" ("Intensity to A" et "Intensity to B" = +50):



### Tracking to A/B

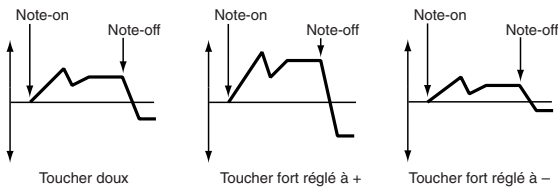
Ces paramètres définissent les numéros de notes sur lesquels la fréquence de coupure est appliquée et règlent les paramètres "Intensity to A" et "Intensity to B" pour spécifier l'intensité et la direction du changement appliqué aux filtres A et B.

La fréquence de coupure change, dans la plage spécifiée par "Key Low" et "Key High", selon l'emplacement de la hauteur.

-99...+99 Valeur du paramètre.

### Filter EG

Contrôle la fréquence de coupure



### Velocity to A

Ce paramètre contrôle la fréquence de coupure du filtre A en déterminant l'intensité et la direction de l'effet que le toucher exerce sur les changements produits dans le temps par l'enveloppe de filtre EG (définis dans la page "Filter: Filter EG").

Pour des valeurs positives (+), l'enveloppe du filtre EG produit des changements de fréquence de coupure plus importants lorsque vous augmentez le toucher. Pour des valeurs négatives (-), une augmentation du toucher entraîne également des variations de fréquence de coupure du filtre plus importantes de l'enveloppe du filtre EG, mais dans ce cas, la polarité est inversée.

99...+99 Valeur du paramètre Velocity to A.

### Velocity to B

Ce paramètre contrôle la fréquence de coupure du filtre B en déterminant l'intensité et la direction de l'effet que le toucher exerce sur les changements produits dans le temps par l'enveloppe de filtre EG (voir "Velocity to A").

99...+99 Valeur du paramètre Velocity to B.

### Int to A (Intensity to A)

Ce paramètre contrôle la fréquence de coupure du filtre A en déterminant l'intensité et la direction de l'effet que le toucher exerce sur les changements produits dans le temps par l'enveloppe de filtre 1 EG.

Pour des valeurs positives (+), le son devient plus clair lorsque les niveaux d'enveloppe de hauteur déterminés par les paramètres de Filter EG "Level" et "Time" sont positifs (+), tandis qu'ils deviennent plus sourds avec des valeurs négatives (-).

Pour des valeurs négatives (-), le son devient plus sourd lorsque les niveaux d'enveloppe déterminés par les paramètres de Filter EG "Level" et "Time" sont positifs (+), plus clair avec des valeurs négatives (-).

-99...+99 Valeur du paramètre.

### Int to B (Intensity to B)

Ce paramètre contrôle la fréquence de coupure du filtre B en déterminant l'intensité et la direction de l'effet que le toucher exerce sur les changements produits dans le temps par l'enveloppe de filtre EG (voir "Int to A (Intensity to A)").

-99...+99 Valeur du paramètre.

### AMS (EG Alternate Modulation Source)

Ce paramètre définit la source de modulation via laquelle vous contrôlerez l'intensité et la direction de l'effet des changements produits par l'enveloppe du filtre EG sur la fréquence de coupure des filtres A et B. Voir dans "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à la page 228.

### Int to A (Intensity to A)

Ce paramètre détermine l'intensité et la direction de l'effet exercé par la source de modulation "AMS" sur le filtre A. Pour des détails sur l'application de ce réglage, voir dans "Int to A (Intensity to A)".

### Int to B (Intensity to B)

Ce paramètre détermine l'intensité et la direction de l'effet exercé par la source de modulation "AMS" sur le filtre B. Pour des détails sur l'application de ce réglage, voir dans "Int to A (Intensity to A)".

*Note* : L'instrument détermine l'intensité et la direction de l'effet produit par l'enveloppe de filtre EG en se basant sur les réglages des paramètres "Velocity to A/B", "Intensity to A/B", et "(AMS) Intensity to A/B".

### Filter A/B Modulation

#### AMS1 (Alternate Modulation Source 1 for filter A/B)

Ce paramètre sélectionne la source qui contrôle la modulation appliquée à la fréquence de coupure du filtre A. Voir dans "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à la page 228.

*Note* : L'instrument affiche les paramètres du filtre B lorsque "Filter Type" à la page 214 est réglé à Low Pass & High Pass.

#### Intensity (Intensity to AMS1)

Ce paramètre détermine l'intensité et la direction de l'effet contrôlé via "AMS1".

Si vous affectez JS X au paramètre "AMS1" et que vous choisissez une valeur positive (+), la fréquence de coupure augmente lorsque vous déplacez le Joystick vers la droite et diminue lorsque vous déplacez le Joystick vers la gauche. Une valeur négative (-) produit l'effet inverse.

La valeur est ajoutée à celle du réglage de Filter A "Frequency".

### AMS2 (Alternate Modulation Source 2 for filter A/B)

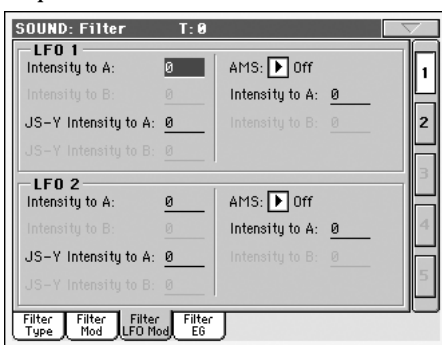
Ce paramètre sélectionne la source qui contrôle la modulation appliquée à la fréquence de coupure du filtre A. Voir dans "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à la page 228).

### Intensity (Intensity to AMS2)

Ce paramètre définit l'intensité et la direction de l'effet contrôlé via la source choisie (voir dans "Intensity (Intensity to AMS1)" à la page 216).

## Filter: Filter LFO

Les réglages de cette page vous permettent d'appliquer via le LFO du filtre une modulation cyclique à la fréquence de coupure du filtre (de l'oscillateur sélectionné) et de créer ainsi des variations périodiques du son.

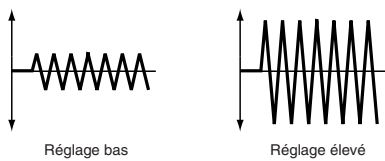


### LFO 1

#### Intensity to A

Ce paramètre détermine l'intensité et la direction de la modulation appliquée par le LFO1 (réglé dans "LFO: LFO1") à la fréquence de coupure du filtre A. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Contrôle la fréquence de coupure



-99...+99 Valeur du paramètre.

#### Intensity to B

Ce paramètre détermine l'intensité et la direction de la modulation appliquée par le LFO1 à la fréquence de coupure du filtre B (voir dans "Intensity to A").

-99...+99 Valeur du paramètre.

#### JS (Joystick) -Y Intensity to A

En tirant le Joystick vers vous (direction Y), vous pouvez contrôler l'intensité de modulation du LFO1 de l'oscillateur sur la fréquence de coupure du filtre A. Ce paramètre définit l'intensité et la direction de ce contrôle.

Pour des valeurs élevées, l'intensité de modulation du LFO1 de l'oscillateur sur la fréquence de coupure du filtre augmentera de manière plus marquée lorsque vous tirez le Joystick vers vous.

-99...+99 Valeur du paramètre.

#### JS (Joystick) -Y Intensity to B

En tirant le Joystick vers vous (direction Y), vous pouvez contrôler l'intensité de modulation du LFO1 de l'oscillateur sur la fréquence de coupure du filtre B. Ce paramètre définit l'intensité et la direction de ce contrôle (voir dans "JS (Joystick) -Y Intensity to A").

#### AMS (Filter LFO1 Alternate Modulation Source)

Ce paramètre sélectionne la source de modulation qui contrôle l'intensité et la direction des variations de fréquence de coupure pour les filtres A et B. Voir dans "Liste AMS (Alternate Modulation Source)".

#### Intensity to A

Via ce paramètre, vous définissez l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS" sur le filtre A.

Si, par exemple, vous avez affecté After Touch à "AMS", avec des valeurs élevées de ce paramètre, le LFO1 de l'oscillateur produira une modulation plus importante lorsque vous appuyez sur une touche.

-99...+99 Valeur du paramètre.

#### Intensity to B

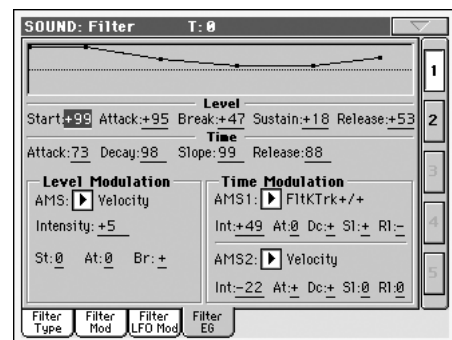
Via ce paramètre, vous définissez l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS" sur le filtre B (voir dans "Intensity to A").

### LFO 2

Les réglages de ce paramètre vous permettent d'appliquer via le LFO2 (réglé dans "LFO: LFO2") du filtre une modulation cyclique à la fréquence de coupure des filtres A et B. Voir les informations détaillées plus haut dans "LFO 1".

## Filter: Filter EG

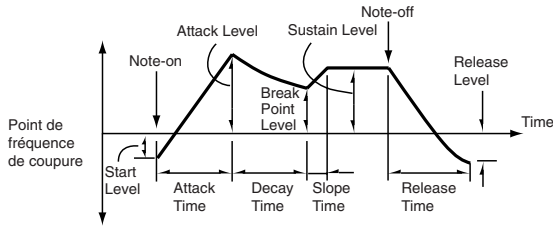
Dans cette page, vous réglez l'enveloppe de filtre de sorte à produire des changements dans le temps de la fréquence de coupure des filtres A et B pour l'oscillateur sélectionné. Les paramètres "Velocity" et "Intensity" déterminent l'intensité de l'effet exercé par ces réglages sur la fréquence de coupure du filtre.



### Diagram (Diagramme)

Le diagramme affiché en haut de la page visualise la ligne de l'enveloppe du Filtre.

## Filter envelope



### Level

Ce sont les segments des niveaux de l'enveloppe. Le résultat de ces réglages dépend du filtre sélectionné via "Filter Type". Par exemple, pour un filtre Low Pass Resonance et des valeurs positives (+) d'intensité d'enveloppe EG, des valeurs positives de niveau (+) éclaircissent le son, tandis que des valeurs négatives de niveau (-) l'assourdisent.

### Start

Ce paramètre définit le changement de fréquence de coupure au moment de l'enclenchement de note.

-99...+99 Valeur du paramètre.

### Attack

Ce paramètre définit le changement de fréquence de coupure après l'écoulement du temps d'attaque.

-99...+99 Valeur du paramètre.

### Break (Break Point)

Ce paramètre définit le changement de fréquence de coupure après l'écoulement du temps de chute.

-99...+99 Valeur du paramètre.

### Sustain

Ce paramètre définit le changement de fréquence de coupure maintenu après l'écoulement du temps de pente jusqu'à la coupure de note.

-99...+99 Valeur du paramètre.

### Release

Ce paramètre définit le changement de fréquence de coupure après l'écoulement du temps d'étouffement.

-99...+99 Valeur du paramètre.

### Time

Ces paramètres définissent la durée pendant laquelle le niveau change.

### Attack

Ce paramètre détermine la durée pendant laquelle le niveau change, depuis l'enclenchement de note jusqu'à la hauteur définie pour le temps d'attaque.

0...99 Valeur du paramètre.

### Decay

Ce paramètre détermine la durée pendant laquelle le niveau change, à partir du moment où le niveau d'attaque est atteint jusqu'au retour à la valeur normale.

0...99 Valeur du paramètre.

### Slope

Ce paramètre détermine la durée pendant laquelle le niveau change après l'écoulement du temps de chute jusqu'au niveau de maintien.

0...99 Valeur du paramètre.

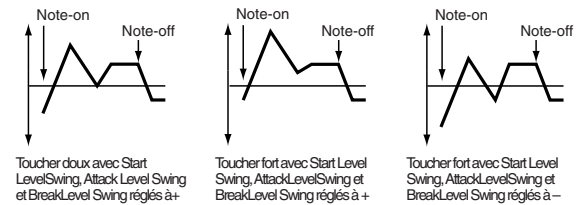
### Release

Ce paramètre détermine la durée pendant laquelle le niveau change après la coupure de note jusqu'au niveau d'étouffement.

0...99 Valeur du paramètre.

## Level Modulation

Contrôle le niveau du filtre 1 EG (AMS = Velocity, Intensity = valeur positive (+))



### AMS (Alternate Modulation Source)

Ce paramètre sélectionne la source qui contrôle les paramètres "Level" du filtre EG (voir dans "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à la page 228).

### Intensity (AMS Intensity)

Ce paramètre définit l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS". Pour la valeur 0, l'instrument utilise les réglages définis via "Frequency (Cutoff Frequency A)".

Si, par exemple, vous affectez Velocity à "AMS" et un réglage positif aux paramètres "St (Start Level Swing)", "At (Attack Level Swing)", "Br (Break Level Swing)" et vous définissez une valeur positive (+) pour "Intensity", l'instrument augmentera les niveaux de l'enveloppe de filtre EG en réponse à un toucher plus fort. Si vous affectez une valeur négative (-) à "Intensity", les niveaux d'enveloppe EG diminueront lorsque votre toucher augmente.

-99...+99 Valeur d'Intensity.

### St (Start Level Swing)

Ce paramètre détermine la direction de contrôle de la source "AMS" sur le paramètre "Start" (niveau initial). Si une valeur positive (+) est affectée au paramètre "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif de ce paramètre, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau initial EG. Si vous choisissez un réglage négatif, vous pourrez baisser le niveau de EG via la source "AMS". La valeur 0 ne produit aucun changement.

### At (Attack Level Swing)

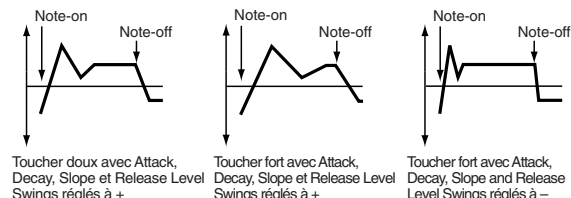
Ce paramètre définit la direction de contrôle de la source "AMS" sur le paramètre "Attack" (niveau d'attaque). Si une valeur positive (+) est affectée au paramètre "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif pour ce paramètre, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau d'attaque de EG. Si vous choisissez un réglage négatif (-), vous pourrez baisser le niveau d'attaque via "AMS". La valeur 0 ne produit aucun changement.

### Br (Break Level Swing)

Ce paramètre définit la direction de contrôle de la source "AMS" sur le paramètre "Break (Break Point)" (niveau de rupture). Si une valeur positive (+) est affectée au paramètre "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif (+) pour ce paramètre, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau de rupture de l'enveloppe EG. Si vous choisissez un réglage négatif (-), vous pourrez baisser le niveau de rupture de l'enveloppe EG via "AMS". La valeur 0 ne produit aucun changement.

## Time Modulation

Contrôle le filtre 1 EG dans le temps (AMS = Velocity, Intensity = valeur positive (+))



### AMS1/2

Avec ce paramètre vous sélectionnez la source de modulation qui contrôle les paramètres "Time" de l'enveloppe du filtre EG. Voir dans "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à la page 228.

### Int (AMS Intensity)

Ce paramètre définit l'intensité et la direction de l'effet exercé par la source de modulation "AMS1/2".

Si, par exemple, le réglage FltKTr +/+ est affecté à "AMS1/2", les paramètres "Time" de l'enveloppe EG seront contrôlés via les paramètres définis pour les réglages Keyboard Tracking. Si vous affectez une valeur positive (+) à ce paramètre, un réglage positif (+) aux paramètres "Ramp Low/High" allongera les temps d'enveloppe EG. Pour une valeur "Ramp Low/High" négative (-), les temps d'enveloppe EG seront raccourcis. Les réglages "At (Attack Time Swing)", "Dc (Decay Time Swing)", "Sl (Slope Time Swing)" et "Rl (Release Time Swing)" définissent la direction de changement.

Pour la valeur 0, l'instrument utilise les réglages de temps définis via "Frequency (Cutoff Frequency A)".

Si le réglage Velocity est affecté à "AMS1/2" et que vous attribuez des valeurs positives (+) à ce paramètre, l'instrument allongera les temps de l'enveloppe EG lorsque vous augmenterez le toucher, tandis que si vous attribuez des valeurs négatives (-), les temps de l'enveloppe EG diminueront en réponse à un toucher plus fort.

-99...+99 Valeur d'Intensity.

### At (Attack Time Swing)

Ce paramètre spécifie la direction de contrôle de la source "AMS1/2" sur le temps d'attaque. Si une valeur positive (+) est affectée au paramètre "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif de ce paramètre, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour allonger le temps d'attaque, tandis que si vous choisissez des valeurs négatives (-), vous pourrez raccourcir le temps d'attaque via la source "AMS". La valeur 0 ne produit aucun changement.

### Dc (Decay Time Swing)

Ce paramètre définit la direction de contrôle de la source "AMS1/2" sur le temps de chute. Si une valeur positive (+) est affectée au paramètre "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif de ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS pour allonger le temps de chute, tandis que si vous choisissez un réglage négatif (-), vous pourrez utiliser AMS pour raccourcir le temps de chute. La valeur 0 ne produit aucun changement.

### Sl (Slope Time Swing)

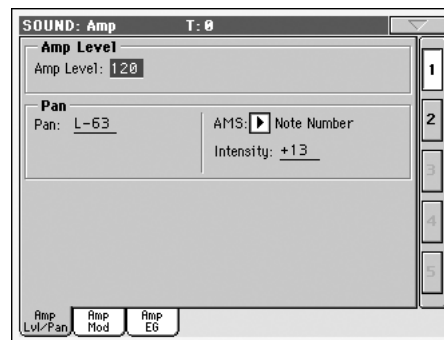
Ce paramètre définit la direction de contrôle de la source "AMS1/2" sur le temps de pente. Si une valeur positive (+) est affectée au paramètre "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif de ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS pour allonger le temps de pente, tandis que si vous choisissez un réglage négatif (-), vous pourrez utiliser AMS pour raccourcir le temps de pente. La valeur 0 ne produit aucun changement.

### Rl (Release Time Swing)

Ce paramètre définit la direction de contrôle de la source "AMS1/2" sur le temps d'étouffement. Si une valeur positive (+) est affectée au paramètre "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif de ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS pour allonger le temps d'étouffement, tandis que si vous choisissez un réglage négatif (-), vous pourrez utiliser AMS pour raccourcir le temps d'étouffement. La valeur 0 ne produit aucun changement.

## Amp: Amp Level/Pan

Dans cette page, vous définissez les réglages du volume et du panoramique sélectionné.



### Amp Level

Volume de l'oscillateur sélectionné.

**Note :** Le volume d'un Son peut être contrôlé via les numéros de contrôle CC#7 (volume) et #11 (expression). Le niveau est obtenu en multipliant la valeur du message CC#7 par celle du message

#11. Ces messages doivent parvenir à l'instrument sur le canal MIDI Global.

0...127 Niveau du Volume.

### Pan

Ce paramètre définit le panoramique (position dans l'image stéréo) du son produit par l'oscillateur.

**DRUM** Ce paramètre n'est pas disponible lors de l'édition d'un Drum Sound. Utilisez le contrôle individuel Pan sur chaque touche (voir dans "Pan" à la page 211).

**Random** L'instrument modifie de manière aléatoire (et ce pour chaque note ajoutée) la position du son dans l'image stéréo.

**L001** Position éloignée du son à gauche.

**C064** Position centrale du son.

**R127** Position éloignée du son à droite.

**Note :** Le panoramique peut aussi être contrôlé via le numéro de contrôle CC#10 (panpot). Un message CC#10 d'une valeur de 0 ou de 1 positionne le son à fond à gauche. A la valeur 64, ce message place le son conformément au réglage du paramètre "Pan" de chaque oscillateur. A la valeur 127, ce message positionne le son à fond à droite. Ces réglages sont définis via le canal MIDI Global.

## Pan modulation

### AMS (Alternate Modulation Source)

Avec ce paramètre, vous sélectionnez la source qui applique une modulation au panoramique (voir dans "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à la page 228). L'effet de ce paramètre dépend du réglage défini pour "Pan".

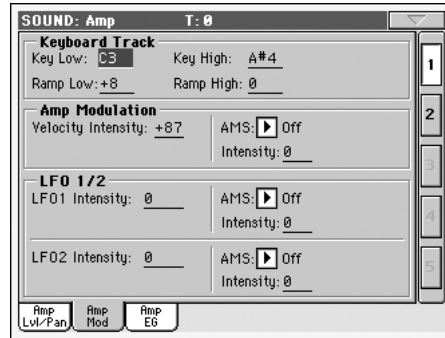
### Intensity

Ce paramètre définit l'intensité de l'effet produit par la source "AMS". Pour une valeur "Pan" de C064 et un réglage "AMS" de Note Number, affecter des valeurs positives (+) à ce paramètre produira un déplacement du son vers la droite lorsque vous enfoncez des touches au-dessus de la note Do4 (lorsque vous jouez plus haut sur le clavier) et un déplacement vers la gauche lorsque vous jouez des notes en dessous de Do4 (lorsque vous jouez plus bas). Pour des valeurs négatives (-), ce paramètre aura un effet inverse.

-99...+99 Valeur du paramètre.

## Amp: Amp Mod

Dans cette page, vous appliquez une modulation à l'amplificateur (pour chaque oscillateur) afin de modifier le volume.



## Keyboard Tracking

Avec ces paramètres, vous réglez le volume de l'oscillateur sélectionné. Grâce aux paramètres "Key" et "Ramp", déterminez la manière dont le volume changera en fonction de l'emplacement de jeu sur le clavier.

### Key Low/High

Ces paramètres déterminent le numéro de note à partir duquel la fonction est appliquée. Le volume ne change pas entre les limites définies via "Key Low" et "Key High".

La fonction est appliquée à la plage de notes en dessous du numéro de note spécifié pour Low et au-dessus du numéro de la plage de notes spécifié pour High.

C-1...G9 Limites supérieure/inférieure de la plage de notes.

### Ramp Low/High

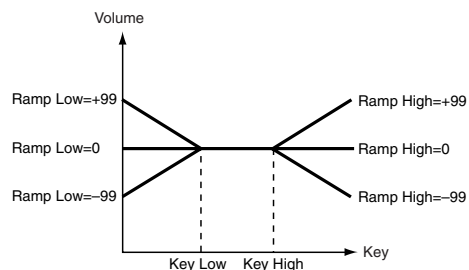
Ces paramètres spécifient l'angle de modulation de la fonction.

Si vous affectez des valeurs positives (+) au paramètre "Ramp Low", le volume augmentera lorsque vous jouez des notes en dessous du numéro de note spécifié pour "Key Low". Pour des valeurs négatives (-), le volume diminuera dans cette zone.

Si vous affectez des valeurs positives (+) au paramètre "Ramp High", le volume augmentera lorsque vous jouez des notes au-dessus du numéro de note spécifié pour "Key High". Pour des valeurs négatives (-), le volume diminuera dans cette zone.

-99...+99 Valeur de l'angle de modulation.

Ci-contre, un exemple des changements de volume engendrés par les réglages de "Ramp" sur la position du clavier :



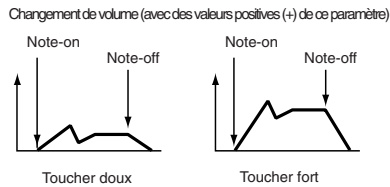


## Amp Modulation

Ces paramètres déterminent l'effet du toucher sur le volume de l'oscillateur sélectionné.

### Velocity Intensity

Pour des valeurs positives (+), le volume augmente en réponse à un toucher plus fort. Pour des valeurs négatives (-), le volume diminue lorsque vous appliquez un toucher plus fort.



-99...+99 Valeur d'Intensity.

### AMS (Alternate Modulation Source)

Avec ce paramètre, vous sélectionnez la source de modulation qui contrôle le volume de l'amplificateur de l'oscillateur sélectionné. (Voir dans "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à la page 228). "Velocity" n'est pas disponible.

### Intensity

Ce paramètre définit l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS". Le niveau de volume est obtenu en multipliant la valeur des changements produits par l'enveloppe d'amplitude EG par les valeurs de modulation alternative (Alternate Modulation), etc. Si les niveaux de l'enveloppe d'amplitude EG sont bas, la source appliquera une modulation moins importante.

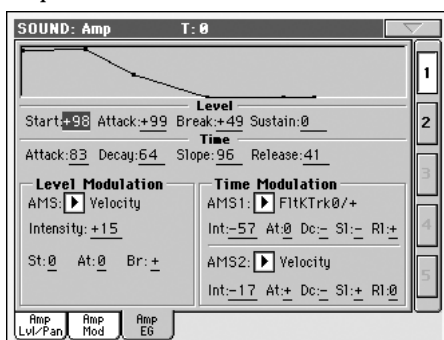
Si, par exemple, vous avez choisi After Touch comme source de modulation "AMS" et que vous affectez des valeurs positives (+) à ce paramètre, le volume augmentera lorsque vous appliquez une pression sur le clavier. Notez cependant que si vous avez déjà défini un volume maximum via les réglages d'enveloppe EG, etc., vous ne pourrez augmenter davantage le volume.

Si vous affectez des valeurs négatives (-) à ce paramètre, le volume diminuera lorsque vous appliquez une pression sur le clavier.

-99...+99 Valeur d'Intensity.

## Amp: Amp EG

Avec les paramètres de cette page, vous définissez des changements de temps du volume de l'oscillateur sélectionné.

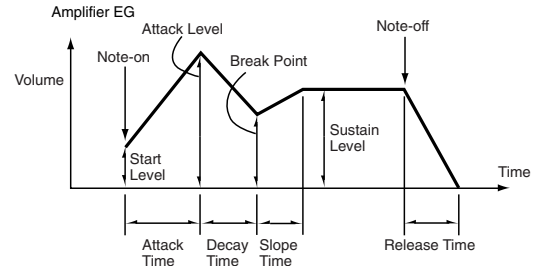


## Diagram (Diagramme)

Le diagramme affiché en haut de la page visualise la ligne de l'enveloppe d'Amplitude.

### Level

Ces paramètres correspondent au niveau du segment de l'enveloppe.



### Start

Ce paramètre définit le niveau initial du volume lors de l'enclenchement de note. Réglez une valeur élevée si vous voulez un début à fort volume.

0...99 Valeur de niveau.

### Attack

Ce paramètre définit le niveau du volume produit lorsque le temps d'attaque est écoulé.

0...99 Valeur de niveau.

### Break

Ce paramètre définit le niveau du volume produit lorsque le temps de chute est écoulé.

0...99 Valeur de niveau.

### Sustain

Ce paramètre définit le niveau du volume maintenu après l'écoulement du temps de pente jusqu'à la coupure de note.

0...99 Valeur de niveau.

### Time

Ces paramètres définissent la durée pendant laquelle les changements se vérifient.

### Attack

Ce paramètre définit la durée pendant laquelle le volume change du niveau initial d'enclenchement de note jusqu'au niveau d'attaque. Si le niveau initial est de 0, le temps d'attaque correspondra aussi au temps de montée du son.

0...99 Valeur de temps.

### Decay

Ce paramètre définit la durée pendant laquelle le volume passe du niveau d'attaque au niveau du point de rupture.

0...99 Valeur de temps.

## Slope

Ce paramètre définit la durée pendant laquelle le volume passe du niveau du point de rupture au niveau de maintien.

0...99 Valeur de temps.

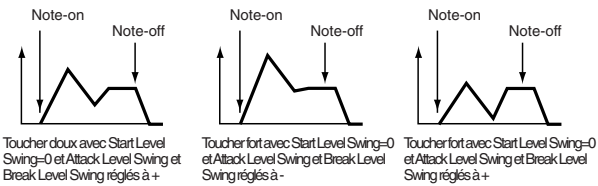
## Release

Ce paramètre définit la durée pendant laquelle le volume change depuis la coupure de note jusqu'au niveau 0.

0...99 Valeur de temps.

## Level Modulation

Contrôle le niveau Amp 1 EG (AMS=Velocity, Intensity = valeur positive (+))



## AMS (Alternate Modulation Source)

Ce paramètre définit la source qui contrôle les paramètres "Level" de l'enveloppe d'amplificateur EG. Voir dans "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à la page 228.

## Intensity

Avec ce paramètre, vous définissez l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS". Si, par exemple, vous affectez Velocity à "AMS" en attribuant un réglage positif aux paramètres "St (Start Level Swing)", "At (Attack Level Swing)" et "Br (Break Point Level Swing)" et vous définissez une valeur positive (+) pour "Intensity", les niveaux de volume de l'enveloppe d'amplificateur augmenteront en réponse à un toucher plus fort. Si vous affectez une valeur négative (-) à "Intensity", les niveaux de volume de l'enveloppe diminueront lorsque votre toucher augmente. Pour un réglage de 0, l'instrument utilise les niveaux spécifiés pour "Amp: Amp EG".

-99...+99 Valeur d'Intensity.

## St (Start Level Swing)

Ce paramètre définit la direction de contrôle de la source "AMS" sur le paramètre "Start" (niveau initial). Si une valeur positive (+) est affectée à "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif, vous pourrez utiliser la source AMS pour augmenter le niveau initial d'enveloppe. Si vous choisissez un réglage négatif, vous pourrez baisser le niveau d'enveloppe EG via la source AMS. La valeur 0 ne produit aucun changement.

## At (Attack Level Swing)

Ce paramètre définit la direction de contrôle de la source "AMS" sur le paramètre "Attack" (niveau d'attaque). Si une valeur positive (+) est affectée à "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif, vous pourrez utiliser la source AMS pour augmenter le niveau d'attaque de l'enveloppe. Si vous choisissez un réglage négatif (-), vous pourrez baisser le niveau de l'enveloppe via AMS. La valeur 0 ne produit aucun changement.

## Br (Break Point Level Swing)

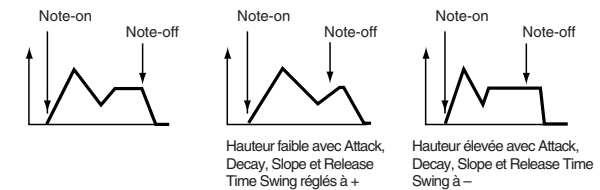
Ce paramètre définit la direction de contrôle de la source "AMS" sur le paramètre "Break" (point de rupture). Si une valeur posi-

tive (+) est affectée à "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif de ce paramètre, vous pourrez utiliser la source AMS pour augmenter le niveau de rupture d'enveloppe. Si vous choisissez un réglage négatif, vous pourrez baisser le niveau de l'enveloppe via AMS. La valeur 0 ne produit aucun changement.

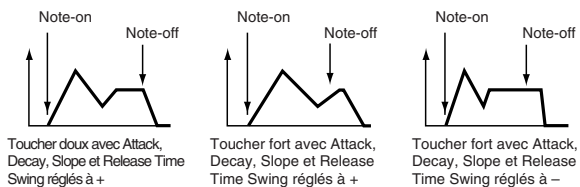
## Time Modulation

Avec ces paramètres, vous pouvez utiliser un modulateur alternatif afin de modifier les temps de l'enveloppe d'amplificateur EG spécifiés pour "Time" à la page 221.

Contrôle Amp 1 EG dans le temps (AMS=Amp KTrk +/-, Intensity = valeur positive (+))  
(Lorsque Amp Keyboard Track "Low Ramp" = valeur positive (+) et "High Ramp" = valeur positive (+))



Contrôle Amp 1 EG dans le temps (AMS=Velocity, Intensity= valeur positive (+))



## AMS1 (Alternate Modulation Source 1 - Time)

Ce paramètre définit la source qui contrôle les paramètres "Time" de l'enveloppe d'amplificateur EG (voir dans "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à la page 228). Le réglage Off ne produit aucune modulation.

## Intensity

Ce paramètre détermine l'intensité et la direction de la modulation produite par la source "AMS1". Si par exemple le réglage Amp KTrk +/- est affecté à "AMS1(T)", les paramètres "Time" de l'enveloppe EG seront contrôlés via les paramètres définis via (Amp) Keyboard Track (voir dans "Keyboard Tracking" à la page 220). Si vous affectez une valeur positive (+) à ce paramètre et que vous attribuez un réglage positif (+) aux paramètres "Ramp (Ramp Setting)", vous allongerez les temps d'enveloppe EG. Pour des valeurs "Ramp (Ramp Setting)" négatives (-), les temps d'enveloppe seront raccourcis. Les réglages "At (Attack Time Swing)", "Dc (Decay Time Swing)", "Sl (Slope Time Swing)" et "Rl (Release Time)" définissent la direction de changement.

Si le réglage Velocity est affecté à "AMS1(T)" et que vous attribuez des valeurs positives (+) à ce paramètre, les temps d'enveloppe EG s'allongeront lorsque vous augmentez votre toucher. Si vous définissez des valeurs négatives (-), les temps d'enveloppe diminueront en réponse à un toucher plus fort. Pour la valeur 0, l'instrument utilise les réglages de temps définis via les paramètres "Level" (voir à page 221).

## At (Attack Time Swing)

Ce paramètre définit la direction de la source "AMS1" sur le paramètre "Attack" (temps d'attaque). Si des valeurs positives (+) sont affectées à "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif pour ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps d'attaque. Si vous choisissez un réglage négatif

(-), vous pourrez raccourcir le temps d'attaque via AMS1. La valeur 0 ne produit aucun changement.

### Dc (Decay Time Swing)

Ce paramètre définit la direction de contrôle de "AMS1" sur le paramètre "Decay" (temps de chute). Si des valeurs positives (+) sont affectées à "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif de ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps de chute. Si vous choisissez un réglage négatif (-), vous pourrez raccourcir le temps de chute via AMS1. La valeur 0 ne produit aucun changement.

### SI (Slope Time Swing)

Ce paramètre définit la direction de contrôle de "AMS1" sur le paramètre "Slope" (temps de pente). Si des valeurs positives (+) sont affectées à "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif de ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps de pente. Si vous choisissez un réglage négatif (-), vous pourrez raccourcir le temps de pente via AMS1. La valeur 0 ne produit aucun changement.

### RI (Release Time)

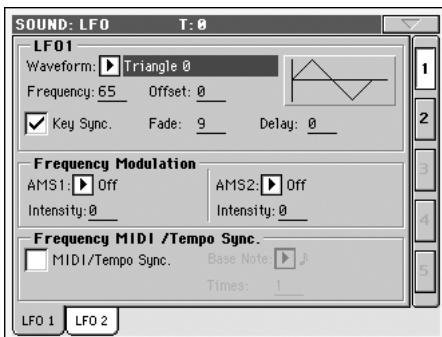
Ce paramètre définit la direction de contrôle de "AMS1" sur le paramètre "Release" (temps d'étouffement). Si des valeurs positives (+) sont affectées à "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif de ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps d'étouffement. Si vous choisissez un réglage négatif, vous pourrez raccourcir le temps d'étouffement via AMS1. La valeur 0 ne produit aucun changement.

### AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

C'est une source ultérieure de modulation pour Amp EG. Voir les paramètres "AMS1" précédents.

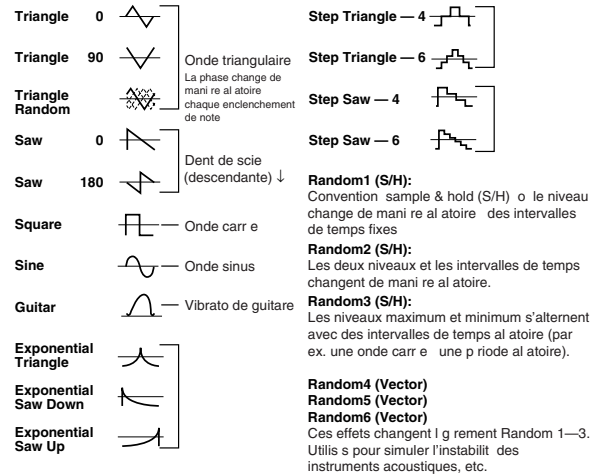
## LFO: LFO1

Cette page et la suivante vous permettent de définir les réglages de LFO à utiliser en cycle pour moduler Pitch, Filter et Amp de chaque oscillateur. Il y a deux LFO pour chaque oscillateur. Les réglages négatifs (-) de LFO1 ou LFO2 Intensity sur les valeurs de Pitch, Filter ou Amp inversent la forme d'onde.



### Waveform

Ce paramètre définit la forme d'onde du LFO. Le numéro affiché sur la droite de certaines formes d'onde du LFO indiquent la phase sur laquelle la forme d'onde commence.



### Frequency

Ce paramètre détermine la fréquence du LFO. La valeur 99 produit la modulation la plus rapide.

00...99 Vitesse de Frequency.

### Offset

Ce paramètre définit la valeur centrale de la forme d'onde du LFO. Si comme dans l'exemple illustré ci-contre vous affectez 0 à ce paramètre, le LFO appliquera un effet de vibrato en choisissant comme centre la hauteur d'enclenchement de note. Pour un réglage de +99, l'effet de vibrato augmentera uniquement la hauteur au-dessus de la hauteur d'enclenchement de note, tout comme c'est le cas pour l'effet du vibrato sur une guitare.

Si Guitar est affecté à "Waveform", la modulation sera produite uniquement dans la direction positive (+), cela même si vous réglez "Offset" à 0.

Réglages "Offset" et changement de hauteur produit par l'effet de vibrato:



-99...+99 Valeur d'Offset.

### Key Sync

Ce paramètre définit si le LFO est synchronisé à la pression des touches du clavier.

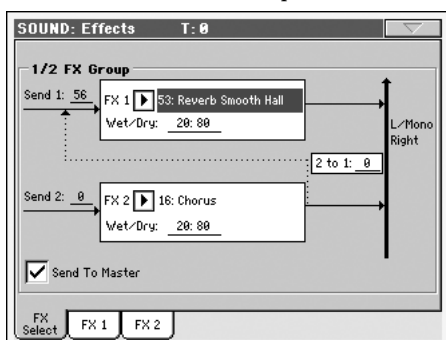
On Le LFO démarre chaque fois que vous appuyez sur une note et un LFO séparé fonctionne pour chaque note.

Off L'effet de LFO démarre sur la première note jouée et continue d'être appliqué sur chaque nouvelle note jouée. (Dans ce cas, Delay et Fade sont appliqués uniquement lors du déclenchement initial du LFO).



## Effects: FX Select

Dans cette page, vous sélectionnez deux effets pour le Son, vous les commutez l'un l'autre et vous en spécifiez l'enchaînement.



**Note :** Voir les informations détaillées dans le chapitre "Effects".

### FX 1/2 Group

#### Send

Spécifie le niveau d'envoi de chaque effet.

**DRUM** Les échantillons Drum ont leurs propres niveaux de réglage (voir dans "Send FX1" et "Send FX2" on page 211). Réglez ce paramètre pour ajuster la sortie générale du Drum Sound.

000...127 Niveau de l'effet.

#### FX1/2

Avec ces paramètres, vous définissez le type d'effet pour l'effet 1/2. Voir les informations détaillées dans le chapitre "Effects".

**Note :** Si réglé à 000 : "No Effect" (aucun effet) est sélectionné, la sortie de l'effet maître est coupée.

#### Wet/Dry

Balance entre l'effet (Wet) et le signal direct (non traité : Dry).

Dry Uniquement le signal direct.

Wet Uniquement le signal traité.

nn:nn Pourcentage de signal Wet/Dry.

#### 2>1

Ce paramètre définit le niveau auquel le signal de l'effet 2 est envoyé à l'effet 1.

000...127 Niveau du signal sortant de l'effet 2 et retournant à l'effet 1.

#### Send to Master

Avec ces paramètres, vous définissez si le signal + de l'effet ou uniquement le signal traité doit être envoyé à Master.

On Uniquement le signal traité sera envoyé à Audio Outputs. Le signal direct (non traité) ne sera pas envoyé.

Off Tant le signal traité que celui non traité sont envoyés à Audio Outputs.

## Effects: FX1

Dans cette page, vous modifiez les paramètres de l'effet affecté au processeur d'effet FX1 (A ou C) (généralement une réverbération). Voir les informations détaillées dans le chapitre "Effects".

## Effects: FX2

Dans cette page, vous modifiez les paramètres de l'effet affecté au processeur d'effet FX2 (B ou D) (généralement un effet modulant). Voir les informations détaillées dans le chapitre "Effects".

## Menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour la sélectionner. Appuyez sur un point quelconque à l'écran pour quitter le menu sans sélectionner une commande.



### Write Sound

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Sound où vous sauvegardez tous les paramètres modifiés dans un Son.

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Write Sound" à la page 226.

### Solo Oscillator

Sélectionnez cette commande pour régler en soliste l'oscillateur sélectionné et couper les autres oscillateurs. Sélectionnez-la de nouveau pour activer les autres oscillateurs précédemment coupés.

Lorsque cette fonction est activée, l'indicateur "Solo OSC [n]" (n = numéro de l'oscillateur) clignote dans l'en-tête de page. Dans cette situation, vous pouvez choisir un oscillateur différent et le régler en soliste.

### Swap LFO

Sélectionnez cette commande pour remplacer le LFO1 par le LFO2 et vice-versa.

### Copy Oscillator

Sélectionnez cette commande pour copier tous les réglages entre les oscillateurs.

Lorsque cette fonction est activée, l'indicateur Solo clignote dans l'en-tête de page.

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Copy Oscillator" à la page 226.

### Copy FX

Sélectionnez cette commande pour copier tous les réglages FX d'un autre Son.

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Copy Oscillator" à la page 226

### Copy Drum Kit

Sélectionnez cette commande pour copier le Drum Kit d'un autre Drum Sound.

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Copy Drum Kit" à la page 227.

### Init Sound

Sélectionnez cette commande pour supprimer tous les paramètres et les rétablir à leurs valeurs originales.

### Compare

Lorsque cette case est cochée, ce sont les valeurs originales des paramètres du Son qui sont rappelées et qui sont comparées aux paramètres modifiés. Vous ne pouvez pas modifier le Son tant que vous êtes en mode Compare.

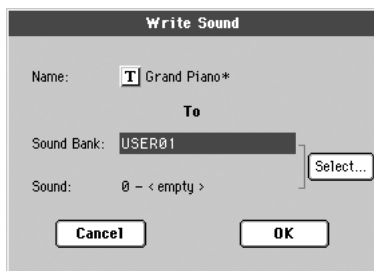
Lorsque cette fonction est activée, l'indicateur Compare clignote dans l'en-tête de page.

## Boîte de dialogue Write Sound

Dans le menu de la page, sélectionnez Write Sound pour afficher cette fenêtre où vous sauvegardez tous les paramètres du Son dans un emplacement Sound de la mémoire.

**Attention :** Si vous sauvegardez sur un emplacement User Sound déjà présent dans la mémoire, celui-ci sera supprimé et remplacé par le nouveau que vous êtes en train de sauvegarder (fonction "overwrite"). On conseille de sauvegarder sur disquette les User Sounds que l'on veut conserver.

**Note :** Vous ne pouvez pas sauvegarder sur un emplacement Sound d'usine (Factory Sound).



### Name (Nom)

Nom du Son à sauvegarder. Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) à côté du nom pour afficher la fenêtre Text Edit.

### Sound Bank (Banque du Son)

Banque cible des Sons. Chaque banque correspond à l'un des boutons PERFORMANCE/SOUND. Utilisez les contrôles de la section TEMPO/VALUE pour sélectionner une banque différente.

### Sound (Son)

Emplacement cible du Son dans la banque sélectionnée. Utilisez les boutons de la section TEMPO/VALUE pour sélectionner un emplacement différent.

### Select... button (Sélectionner un bouton)

Appuyez sur ce bouton pour afficher la fenêtre Sound Select dans laquelle vous sélectionnez un emplacement cible.

## Boîte de dialogue Copy Oscillator

Dans le menu de la page, sélectionnez Copy Oscillator pour afficher cette fenêtre où vous copiez tous les réglages entre les oscillateurs.



### From Sound (Son source)

Appuyez sur ce bouton pour afficher la fenêtre Sound Select où vous sélectionnez le Son source.

### From Oscillator (Oscillateur source)

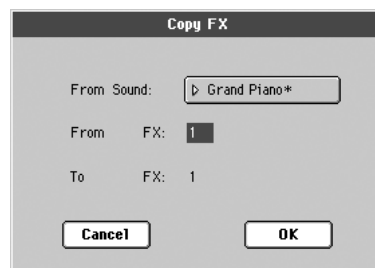
Sélectionnez l'oscillateur source duquel effectuer la copie.

### To Oscillator (Oscillateur cible)

Oscillateur cible dans lequel copier les réglages de l'oscillateur source.

## Boîte de dialogue Copy FX

Dans le menu de la page, sélectionnez Copy FX pour afficher cette fenêtre où vous copiez tous les réglages FX entre les processeurs FX.



**From Sound (Son source)**

Appuyez sur ce bouton pour afficher la fenêtre Sound Select où vous sélectionnez le Son source.

**From FX (source FX)**

Sélectionnez l'oscillateur source duquel effectuer la copie.

**To FX (cible FX)**

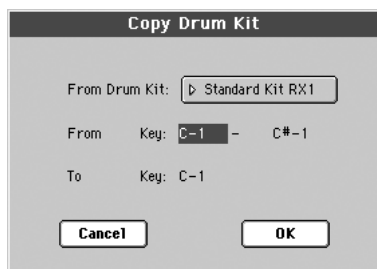
Oscillateur cible dans lequel copier les réglages de l'oscillateur source.

---

## Boîte de dialogue Copy Drum Kit

---

Dans le menu de la page, sélectionnez Copy Drum Kit pour afficher cette fenêtre où vous copiez les réglages d'une plage de notes d'un Drum Kit.

**From Drum Kit (Drum Kit source)**

Appuyez sur ce bouton pour afficher la fenêtre Sound Select où vous sélectionnez le Drum Kit source.

**From Key (Note source)**

Sélectionnez la plage de notes source de laquelle effectuer la copie.

**To Key (Note cible)**

Note cible. Les réglages sont copiés à partir de cette note et sur les successives.

## Liste AMS (Alternate Modulation Source)

Off	Aucune Modulation Alternative
Pitch EG	Hauteur EG
Filter EG	Filtre EG dans le même oscillateur
Amp EG	Amplificateur EG dans le même oscillateur
LFO1	LFO1 dans le même oscillateur
LFO2	LFO2 dans le même oscillateur
Filt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Filtre "Keyboard Tracking" dans le même oscillateur
Filt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Filtre "Keyboard Tracking" dans le même oscillateur
Filt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	Filtre "Keyboard Tracking" dans le même oscillateur
Filt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	Filtre "Keyboard Tracking" dans le même oscillateur
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Amplificateur "Keyboard Tracking" dans le même oscillateur
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Amplificateur "Keyboard Tracking" dans le même oscillateur
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	Amplificateur "Keyboard Tracking" dans le même oscillateur
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	Amplificateur "Keyboard Tracking" dans le même oscillateur
Note Number	Numéro de note
Velocity	Toucher
Poly AT (Poly After Touch)	After Touch Polyphonique (transmis depuis le Pa1X uniquement sous forme de séquence de données)
Channel AT (Channel After Touch)	After Touch (Channel After Touch)
Joystick X	Axe X du Joystick (horizontal)
Joystick +Y	Direction +Y du Joystick (vertical, en le tirant vers vous) (CC#01)
Joystick -Y	Direction -Y du Joystick (vertical, en le tirant en arrière) (CC#02)
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	Direction +Y du Joystick (vertical, en le tirant vers vous) et After Touch
JS-Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)	Direction -Y du Joystick (vertical, en le tirant en arrière) et After Touch
Ass.Pedal	Interrupteur au pied Assignable (CC#04)
CC#18	CC#18
CC#17	CC#17
CC#19	CC#19
CC#20	CC#20
CC#21	CC#21
Damper	Pédale Damper (CC#64)
CC#65	Interrupteur Portamento (CC#65)
Sostenuto	Pédale Sostenuto (CC#66)
CC#80	CC#80
CC#81	CC#81
CC#82	CC#82
CC#83	CC#83
Tempo	Tempo (donnée de tempo de l'horloge du Séquenceur 1 ou de l'horloge externe MIDI )

**Filt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)**

+/-

Le réglage de "Ramp Low" et le réglage opposé de "Ramp High" (-50 un réglage et +50 l'autre ou +50 un réglage et -50 l'autre) déterminent la direction de l'effet.

**Filt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)**

**Filt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)**

0/+

L'effet AMS n'influence pas le paramètre "Ramp Low". Le réglage positif ou négatif du paramètre "Ramp High" déterminera la direction de son effet.

**Filt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)**

**Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)**

**Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)**

**Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)**

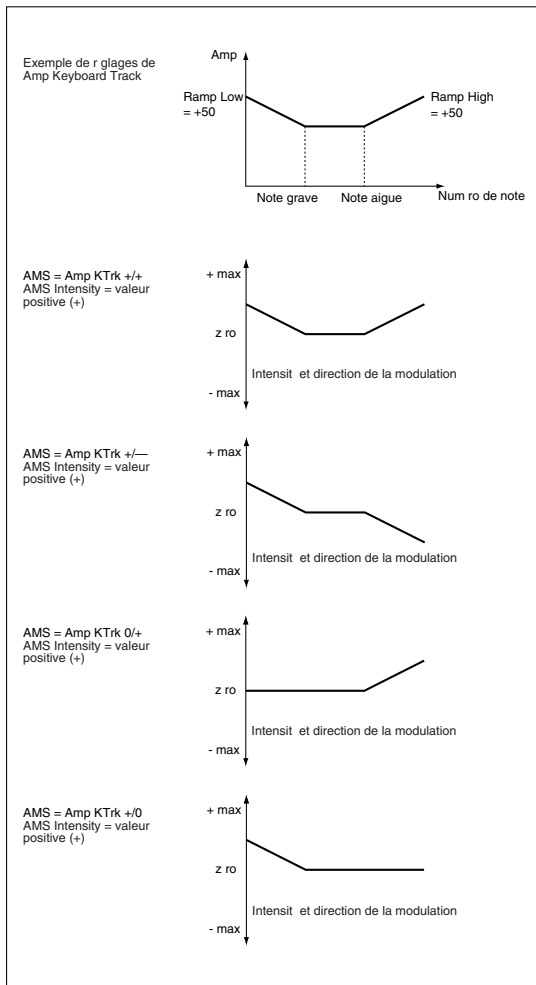
**Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)**

+/+ Les réglages positifs ou négatifs des paramètres "Ramp Low" ou "Ramp High" déterminent la direction de l'effet.



+ / 0

La valeur positive ou négative du paramètre “Ramp Low” détermine la direction de son effet. AMS ne produit aucun effet sur “Ramp High”.



### JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

L'effet est contrôlé par le Joystick +Y (en le tirant vers vous) et par l'After Touch. Dans ce cas, l'effet de l'after touch ne sera que la moitié de l'intensité définie.

### JS -Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)

L'effet est contrôlé par le Joystick -Y (en le tirant en arrière) et par l'After Touch. Dans ce cas, l'effet de l'after touch ne sera que la moitié de l'intensité définie.

## Mode opérationnel Sampling

Le Pa1X intègre un échantillonneur de pointe doté d'outils très puissants pour créer (a) de nouveaux sons (b) et des modèles rythmiques basés sur des "audio grooves".

**Nouveaux Sons.** Le mode Sampling vous permet de créer de nouveaux sons en les enregistrant d'une source externe connectée au Pa1X via les entrées "Audio Inputs" ou en chargeant des fichiers de dispositifs de sauvegarde vu que le Pa1X est en mesure de lire la plupart des formats tels que les fichiers WAV et AIFF, les échantillons et les Programs (sons) Korg Trinity et Triton, les Multiéchantillons Korg Trinity et Triton, les Programs (sons) Korg Triton, les échantillons et les Programs (sons) Akai™ S1000 et S3000.

Pour pouvoir les utiliser, les échantillons (Samples) doivent être affectés à un Multiéchantillon (Multisample) ou à un Drum Kit. Avec un Multisample, vous disposez vos échantillons sur des zones différentes du clavier. Avec les Drum Kits, vous affectez un Sample à chaque note du clavier et six niveaux superposés de toucher pour chaque note.

Les Multisamples peuvent ensuite être affectés aux Sounds (Sons), tandis que les Drum Kits aux Drum Sounds. Vous utiliserez les Sons créés avec cette fonction comme des sons ordinaires que vous pouvez affecter à chaque piste.

Avec la fonction "Load Sample", vous "lisez" des échantillons (Korg ".KSF", Akai® ".S1" ou ".S3", ".AIFF" et ".WAV") stockés sur dispositif de sauvegarde. Avec la fonction "Import", vous lisez les multiéchantillons (Korg ".KMP" et Akai® ".P1" ou ".P3") stockés sur dispositifs de sauvegarde tels que Korg Trinity et Triton ou Akai S1000/S3000. Vous pouvez également importer les Programs (sons) (fichiers ".PCG") stockés sur dispositifs de sauvegarde Korg Triton et les convertir en Sons.

**Note :** Vous pouvez importer les données Akai uniquement depuis CD.

Avec la fonction "Export" vous exportez des échantillons (".KSF") et des multiéchantillons (".KMP") sauvegardés sous format original Korg.

**Audio Grooves.** Une autre caractéristique très performante du mode Sampling est la fonction Time Slice. Ceci vous permet d'ajouter du "réalisme" aux pistes MIDI en utilisant des modèles représentatifs d'échantillons tels que la piste rythmique d'un Style.

Les modèles rythmiques cycliques, ou "Audio Grooves", peuvent être "sectionnés" en instruments de percussion séparés. En les combinant ensuite avec les pistes MIDI, les Audio Grooves "sectionnés" peuvent être reproduits en synchro avec le Tempo et jouer plus lentement ou plus vite du "Groove" original.

**Note :** Le mode Sampling est disponible uniquement dans les instruments dotés de disque dur.

**Attention :** Lorsque vous chargez un dossier ".SET" contenant des Sons associés à des données PCM, toutes les données PCM déjà présentes dans la mémoire sont supprimées. Sauvegardez-les avant de charger le dossier en sélectionnant l'option "PCM" pendant une opération Save All (voir dans "Sauvegarder tout le contenu de la mémoire" à la page 283).

Pour vérifier si un dossier ".SET" contient des données PCM, ouvrez-le et cherchez un dossier "PCM".

**Note :** Lorsque vous affichez le mode Sampling, les échantillons sont automatiquement chargés du dossier (caché) PCM sauvegardé dans le disque dur. Cette opération dure un peu de temps et il faut attendre un peu avant que le mode Sampling ne s'active.

**Note :** Lorsque vous affichez pour la première fois le mode Sampling, l'instrument est muet.

**Note :** Des Audio Grooves de démonstration sont disponibles dans la page d'accueil Korg du Pa1X ([www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) ou [www.korgfr.net](http://www.korgfr.net)).

## Afficher et quitter le mode Sampling

- En mode Sound, appuyez sur le bouton RECORD pour afficher le mode Sampling.
- En mode Sampling, appuyez sur le bouton RECORD pour quitter le mode Sampling et rétablir le mode Sound.

## La procédure Record (Sampling)

Voici quelques notions d'une procédure typique d'échantillonnage :

1. Réglez à zéro le curseur MASTER VOLUME. Connectez la source à échantillonner à l'une ou aux deux entrées Audio Inputs en face arrière du Pa1X. Lorsque la source a été connectée, modifiez la position du curseur MASTER VOLUME qui doit être différente de zéro.
2. Réglez le volume de la source.
  - Si vous enregistrez depuis une entrée MIC, réglez le niveau de l'entrée du Pa1X à l'aide du bouton GAIN situé à côté des bornes Audio Input.
  - Si vous enregistrez depuis des entrées de ligne, réglez le niveau de sortie de la source. Si possible, réglez-la au maximum.
3. Appuyez sur le bouton SOUND pour afficher le mode Sound. Ensuite, appuyez sur RECORD pour afficher la page Record.
4. Sélectionnez l'entrée audio à échantillonner à l'aide du paramètre "Record Mode".
5. Si possible, lancez en premier la source à échantillonner, ensuite appuyez sur le bouton Record à l'écran pour démarrer l'enregistrement.

Vous pouvez également appuyez sur le bouton Record à l'écran et lancez immédiatement la source à enregistrer.

6. Arrêtez l'enregistrement en appuyant de nouveau sur le bouton Record à l'écran. Lorsque la mémoire est pleine,

l'échantillon s'arrête automatiquement. Pour chaque échantillon, vous disposez au maximum de 10.9 secondes.

7. Jouez sur le clavier pour reproduire le son échantillonné.
8. Si le résultat n'est pas satisfaisant, appuyez de nouveau sur le bouton Record à l'écran et répétez l'enregistrement. Appuyez de nouveau sur Record pour arrêter l'enregistrement. Un nouvel échantillon est automatiquement créé.
9. Lorsque l'échantillonnage de votre son est terminé, vous pouvez soit le sauvegarder, soit (en cas de "Audio Groove") continuer l'édition avec la fonction Time Slice.

- Pour sauvegarder l'échantillon, sélectionnez la commande Write dans le menu de la page. L'écran affiche la boîte de dialogue Write Sample (voir dans "Boîte de dialogue Write Sample" à la page 242). Affectez un nom au nouvel échantillon et sauvegardez-le dans le dossier PCM du disque dur.

- Pour créer une série d'échantillons de percussion séparés pour un Audio Groove ou un MIDI Groove, affichez la page Time Slice. Après avoir créé une série d'échantillons sectionnés, utilisez la fonction "Extend" pour perfectionner votre Groove. Sélectionnez la commande Write dans le menu de la page pour sauvegarder vos échantillons sectionnés et votre MIDI Groove dans le disque dur.

10. Après avoir procédé à la sauvegarde, appuyez sur le bouton MENU et affichez la section "Multisample" dans laquelle vous affectez l'échantillon (ou les échantillons) à un multiéchantillon. Affectez chaque échantillon à une zone différente du clavier du multiéchantillon.
11. Lorsque la modification du multiéchantillon est terminée, sélectionnez la commande Write dans le menu de la page. L'écran affiche la boîte de dialogue Write Multisample (voir dans "Boîte de dialogue Write MultiSample" à la page 242). Affectez un nom au nouveau multiéchantillon et sauvegardez-le dans la mémoire interne (SSD).
12. Appuyez sur RECORD pour quitter le mode Sampling et rétablir le mode Sound.

- Pour afficher le nouveau multiéchantillon, vous devez d'abord sélectionner un Son normal. Appuyez sur MENU et affichez la page "Basic: OSC Basic" (voir page 208). Sélectionnez l'un des niveaux disponibles, ensuite sélectionnez la banque de multiéchantillon dans la RAM. Maintenant, sélectionnez le multiéchantillon.

- Pour accéder au nouvel échantillon (ou aux nouveaux échantillons), vous devez d'abord l'affecter à un Drum Kit. Pour ce faire, sélectionnez d'abord un Drum Sound. Ensuite, appuyez sur MENU et affichez la page "DrumKit: Sample Setup (Sons Drum)" (voir page 209). Sélectionnez une touche et un niveau, ensuite sélectionnez la banque d'échantillons dans la RAM. Maintenant, sélectionnez le nouvel échantillon.

13. Sélectionnez la commande Write Sound dans le menu de la page et sauvegardez le Son dans un emplacement User vide.
14. Affectez le nouveau Son à une piste de Style (préférentiellement à une piste Drum ou Percussion). Ensuite, sélectionnez la commande "Save Current Style Perf." dans le menu de la page pour sauvegarder la Style Performance.
15. Si le nouveau Son est basé sur un Audio Groove, utilisez la fonction "Import: Import Groove" du mode Style Record

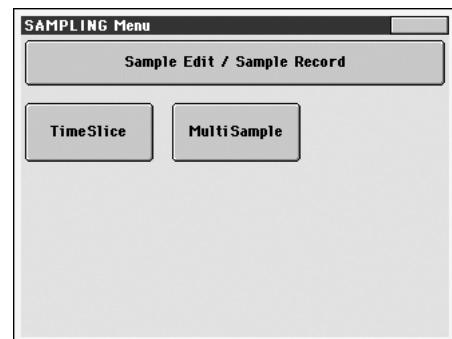
(voir page 130) pour importer le MIDI Groove généré dans la piste de Style à laquelle vous avez affecté le nouveau Son.

**Attention :** Les MIDI Grooves générés seront effacés lors de la mise hors tension de l'instrument. Importez-les dans une piste de Style avant de conclure votre session de travail.

## Menu Edit

Dans n'importe quelle page du mode Sampling, appuyez sur le bouton MENU pour afficher le menu d'édition Sampling. Ce menu affiche les diverses sections d'édition de Sampling.

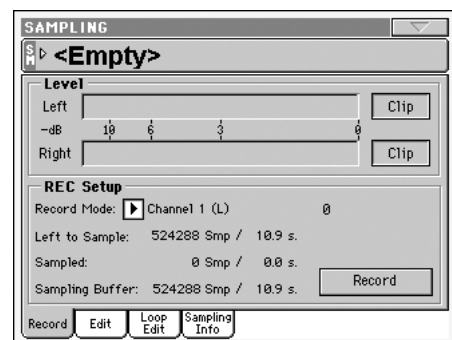
Dans ce menu, sélectionnez une section d'édition ou appuyez sur EXIT pour quitter le menu et rétablir la page Sample Edit / Sample Record. Pour rétablir cette page, vous pouvez également sélectionner le paramètre du menu Sample Edit / Sample Record.



Chaque paramètre de ce menu correspond à une section d'édition. Chaque section d'édition présente à son tour plusieurs pages d'édition que vous sélectionnez en appuyant sur l'onglet correspondant en bas de l'écran.

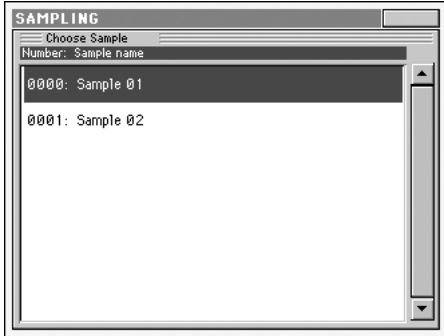
## Sampling: Record

Dans cette page, vous enregistrez un échantillon mono ou stéréo à 16-bit, 48kHz.



## SM (Sample)

Appuyez sur cette case pour afficher la fenêtre Choose Sample et sélectionner l'un des échantillons présents dans la mémoire RAM pour le modifier.



Sélectionnez l'un des échantillons dans la liste. Après la sélection, la fenêtre se ferme automatiquement.

## Niveau (Level)

Utilisez ces diagrammes pour visualiser le niveau d'entrée du signal. Lorsque l'indicateur CLIP vire au rouge, le signal est trop élevé. Diminuez-le en réduisant le niveau de sortie de la source ou à l'aide du bouton GAIN en face arrière du Pa1X.

Si l'échantillon est en mono, uniquement l'un des deux indicateurs fonctionne.

## REC Setup

### Record Mode

Avec ce paramètre vous sélectionnez l'entrée audio en face arrière de l'instrument.

Channel 1 (L) Uniquement l'entrée 1 (Input 1) est sélectionnée. C'est un échantillon mono qui sera réalisé.

Channel 2 (R) Uniquement l'entrée 2 (Input 2) est sélectionnée. C'est un échantillon mono qui sera réalisé.

Channel 1&2 (Stereo)

Les deux entrées sont sélectionnées. C'est un échantillon stéréo qui sera réalisé.

**Note :** Soit que vous enregistrez, soit que vous chargez un échantillon mono ou stéréo, l'échantillon dans la mémoire sera traité comme un échantillon stéréo (l'éditeur est toujours un éditeur stéréo). Les échantillons mono seront sauvegardés sous forme de fichiers mono. Les fichiers stéréo seront sauvegardés dans deux fichiers mono et traités comme des fichiers mono lors d'un chargement successif.

### Left to Sample

Non éditable. Taille de mémoire restante (en échantillonnage/secondes) pour l'échantillonnage. La taille maximum disponible pour les échantillons est de 524,288 (mono ou stéréo), soit 10.9 secondes.

### Sampled

Non éditable. Taille de mémoire utilisée (en échantillonnage/secondes) pour l'échantillonnage.

## Sampling Buffer

Non éditable. Mémoire disponible (en échantillonnage/secondes) pour l'échantillon en édition.

## Bouton Record

Appuyez sur ce bouton pour démarrer l'enregistrement. Appuyez-le de nouveau pour arrêter l'enregistrement. L'enregistrement s'arrête automatiquement lorsque vous atteignez la taille maximum de l'échantillon.

**Note :** Le Pa1X échantillonne toujours à la qualité maximum (16 bit, 48,000Hz). Vous pouvez néanmoins charger des échantillons de qualité inférieure (8 ou 16 bit, 11,025Hz to 48,000Hz).

## Sampling: Edit

Dans cette page vous coupez, organisez ou normalisez un échantillon ; vous modifiez également les points de boucle (loop). Vous pouvez jouer l'échantillon sur toute l'étendue du clavier.



## SM (Sample)

Echantillon sélectionné. Voir plus haut "SM (Sample)".

## Diagramme de l'échantillon (Sample diagram)

C'est l'affichage graphique de la forme d'onde de l'échantillon sélectionné. La zone incluse entre les points Start et End est affichée en vidéo inversé.

## Paramètres

### Start (Sample Start)

C'est le point de départ de l'échantillon (dans les échantillons). Ce point peut être modifié, exactement comme le point final (End) pour raccourcir l'échantillon. La modification de Sample Start détermine la coupure d'attaque du son.

**Note :** Lorsque vous déplacez le point "Start" en avant, le point "Loop Start" se déplace également en avant.

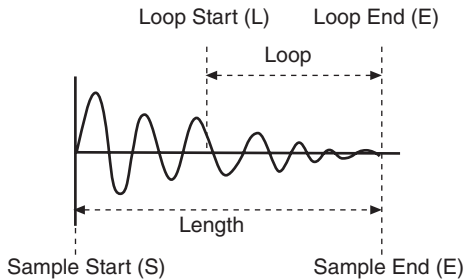
**Attention :** Lors de la sauvegarde de l'échantillon modifié (opération Write Sample), les segments qui excèdent les points Start et End sont supprimés de manière permanente.

### Loop Start

Utilisez ce paramètre pour régler le point de départ de la boucle (Loop Start). Lorsque vous réglez ce paramètre, l'instrument

peut émettre un “click” à cause d’une erreur de marquage de la hauteur et/ou de niveau entre les points de départ et de fin de la boucle. Déplacez-vous sur les points Loop Start et Loop/Sample End afin de le faire disparaître.

Lors de l’édition des Audio Grooves, le paramètre Loop Start peut coïncider avec le paramètre Sample Start. Généralement, ce paramètre ne coïncide pas avec le Sample Start des timbres normaux (par ex. une guitare, un piano, une voix, etc.).



### End (Sample/Loop End)

C’est le point final de l’échantillon et de la boucle (dans les échantillons). Ce point peut être modifié pour raccourcir l’échantillon.

**Attention :** Lors de la sauvegarde de l’échantillon modifié (opération Write Sample), les segments qui excèdent les points Start et End sont supprimés de manière permanente.

### Use Zero

Activez ce paramètre pour rétablir toutes les sélections de Sample et de Loop Start et End aux points de croisement zéro (par ex. les points sur lesquels la forme d’onde coupe les axes x et y). Ainsi, les boucles sont optimisées ; en outre, le risque de “click” en est remarquablement réduit.

### Loop Lock

Ce paramètre verrouille la longueur de la boucle à modifier.

- Off Les paramètres “Loop S.” et “End” peuvent être modifiés séparément.
- On Lorsque le paramètre “Loop S.”, ou “End”, est modifié, l’autre est automatiquement ajusté de manière à ce que leur distance (par ex. la longueur de boucle) ne change pas. C’est très pratique pour créer une boucle rythmique avec un tempo spécifique.

### OrigNote (Original Note)

Hauteur originale de la note de l’échantillon. Même si ce paramètre n’a aucune signification dans cette page, il est très utile lorsque vous affectez un échantillon à un multiéchantillon, pour identifier la hauteur originale de l’échantillon.

Par exemple : si vous échantillonnez un Do4, réglez ce paramètre à “C4”. Lorsque vous affecterez l’échantillon à une zone de clavier du multiéchantillon, il sera transposé (si nécessaire) en fonction de ce paramètre, pour empêcher le changement de hauteur originale.

### Zoom

Avec ces boutons, vous modifiez la taille de la forme d’onde affichée dans le diagramme. Lorsqu’un bouton est visualisé en gris clair, cela signifie que la valeur maximum ou minimum a été atteinte.

- Augmentation verticale.
- Diminution verticale.
- Augmentation horizontale.
- Diminution horizontale.
- Agrandissement maximum.
- Agrandissement minimum.

### Modifier la longueur de l’échantillon et déterminer les points de boucle

Pour régler la longueur de l’échantillon et les points de la boucle, cochez le paramètre “Loop On”. Ensuite, utilisez les paramètres “Start”, “Loop Start” et “End” pour optimiser le son de la boucle cyclique.

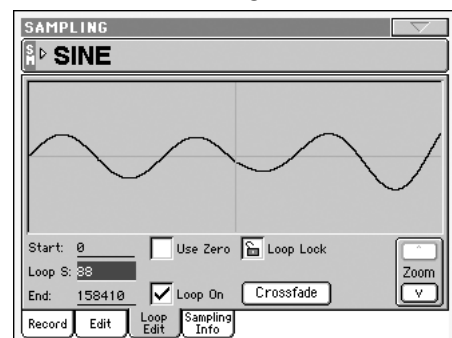
Vous avez, par exemple, échantillonné un Audio Groove trop long. Utilisez le paramètre “End” pour couper le segment excédant à la fin de l’échantillon et réglez le point de départ de la boucle à l’aide des paramètres “Start” ou “Loop Start”.

Généralement, en cochant le paramètre “Snap to Zero”, on évite l’émission d’un malencontreux “click” de la boucle à cause d’une erreur de marquage du niveau.

## Sampling: Loop Edit

La boucle est un segment cyclique d’un son échantillonné qui peut coïncider avec tout l’échantillon. Après la phase d’attaque, la plupart des sons tendent à se répéter pendant la phase de support. Vous réglez le point Loop Start par le biais du paramètre “Loop Start” et le point Loop End (toujours en marquant le point Sample End) par le biais du paramètre “End”.

Dans cette page, vous réglez finement les points de la boucle dont les points Loop End et Loop Start sont visualisés au centre du diagramme. Une boucle dont la reproduction est bonne est représentée sous la forme d’une ligne continue, sans cassure.



## SM (Sample)

Echantillon sélectionné. Voir dans “SM (Sample)” à la page 232.

## Diagramme de la Loop

Ce diagramme visualise le point “End” (Loop End) sur la moitié de gauche et le point “Loop Start” sur la moitié de droite. Vous réglez les points de la boucle à l’aide des paramètres “End” et “Loop Start”.

## Paramètres

### Start

Voir dans “Start (Sample Start)” à la page 232.

### Loop Start

Voir dans “Loop Start” à la page 232.

### End

Voir dans “End (Sample/Loop End)” à la page 233.

### Snap to Zero

Voir dans “Use Zero” à la page 233.

### Loop On

La boucle est un segment cyclique d’un son échantillonné, qui peut coïncider avec tout l’échantillon. Après la phase d’attaque, la plupart des sons tendent à se répéter pendant la phase de support. Vous réglez le point Loop Start à l’aide du paramètre “Loop Start” et le point Loop End point (qui marque toujours le point final de l’échantillon -Sample End-) à l’aide du paramètre “End”.

**Note :** Si vous déplacez en avant le point “Start”, le point “Loop Start” se déplace également en avant.

**On** La boucle est activée et le segment de son compris entre les points Loop Start et Loop End jouera en cycle tant que vous n’appuierez pas sur une autre touche. Si le point “Loop Start” coïncide aussi avec le point de départ “Start”, c’est tout l’échantillon qui est reproduit en cycle.

**Off** La boucle est désactivée. Le son ne sera reproduit qu’une seule fois depuis le départ (Sample Start) jusqu’à la fin (Sample End), même si vous gardez une touche enfoncée.

## Crossfade Loop

Lorsque vous mettez en boucle un échantillon de hauteur d’un son complexe tel celui des instruments à cordes ou des bois, pour maintenir le son il faut créer une longue boucle afin que le son ne perde pas son riche caractère. Utilisez la nouvelle fonction Crossfade Loop pour minimiser la différence de hauteur et de palier entre le début et la fin de la plage de la boucle : le son de votre boucle sera beaucoup plus réel. La fonction Crossfade Loop permet de résoudre ce problème car le son change progressivement de la fin au début de la boucle.

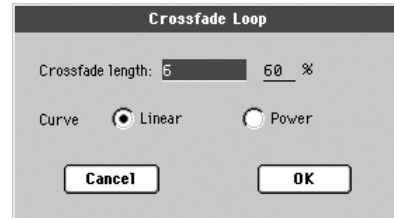
En effet, cette fonction prélève une longueur spécifique (la valeur “Crossfade Length”) de la forme d’onde juste avant le début de la boucle et la mixe avec la portion finale. Ainsi, le palier de la portion de la forme d’onde positionnée juste avant la

fin (longueur spécifiée par le paramètre “Crossfade Length”) diminuera progressivement et le palier de la portion de la forme d’onde positionnée juste avant le début de la boucle augmentera progressivement vu que les deux sont mixées.

## Crossfade

Lorsque le paramètre “Loop On” est coché et que les valeurs des paramètres “Start” et “Loop S.” sont différentes, ce bouton est activé.

Lorsque vous appuyez sur le bouton Crossfade, l’écran affiche une boîte de dialogue :



## Crossfade Length

Avec le paramètre “Crossfade Length”, vous réglez la longueur de l’échantillon que vous désirez “onduler”. Vous saisissez la longueur soit en indiquant le nombre d’échantillons, soit sous forme de pourcentage (%). Si vous la réglez sous forme de pourcentage, le nombre d’échantillons sera calculé automatiquement.

Si vous saisissez un réglage de 50%, l’ondulation commencera sur la seconde moitié de la zone comprise entre le début de la boucle et la fin de la boucle.

Le réglage du paramètre “Crossfade Length” ne peut pas être supérieur à la mineure longueur comprise entre les points Sample Start – Loop Start ou les points Loop Start – Sample End.

## Curve

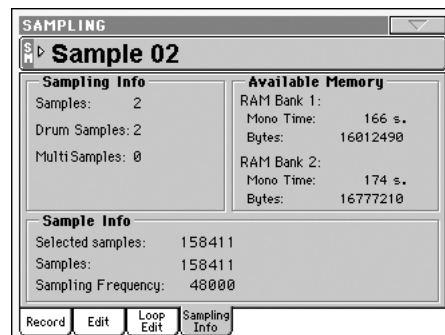
Réglez le paramètre “Curve” pour spécifier comment le volume doit changer dans la plage d’ondulation.

**Linear** Le volume change de manière linéaire.

**Power** Le volume ne change pas de manière linéaire. Parfois, le réglage Linear donne l’impression que le volume a “chuté” à la moitié de la courbe. Dans ce cas, utilisez le paramètre Power.

## Sampling: Sampling Info

Cette page affiche les informations détaillées de l’échantillon en édition. Elle liste également des informations générales relatives à la mémoire RAM.



## SM (Sample)

Echantillon sélectionné. Voir dans "SM (Sample)" à la page 232.

## Infos de l'échantillon (Sampling Info)

### Samples

Nombre d'échantillons dans la mémoire.

### Drum Samples

Nombre d'échantillons de batterie dans la mémoire.

### Multisamples

Nombre de multiéchantillons dans la mémoire.

## Mémoire disponible (Available Memory)

### RAM Bank 1/2

La mémoire Sample RAM est partagée en deux banques de 16 Mo chacune. Le Pa1X est fourni avec une mémoire RAM de 16 Mo qui correspond à la banque 1. Vous pouvez ajouter une carte (en option) de 16 Mo qui correspond à la banque 2 et donc disposer de 32 Mo.

*Note : Vous ne pouvez pas partager un échantillon entre deux banques. Il ne peut appartenir qu'à une seule banque.*

### Mono Time

Taille de mémoire restante de l'échantillon (en secondes). Cette valeur est affichée pour les échantillons mono. Pour les échantillons stéréo, divisez cette valeur par deux.

### Bytes

Taille de mémoire restante de l'échantillon (en Octets). Cette valeur est affichée pour les échantillons mono. Pour les échantillons stéréo, divisez cette valeur par deux.

## Infos de l'échantillon (Sample Info)

### Selected Samples

Taille de l'échantillon sélectionné (dans les échantillons).

### Samples

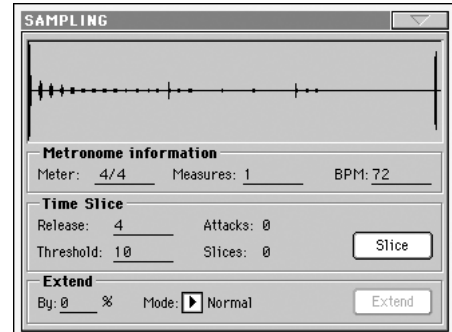
Nombre total d'échantillons dans la mémoire (dans les échantillons).

### Sampling Frequency

Fréquence d'échantillonnage de l'échantillon sélectionné (en Hertz).

## Time Slice

La fonction Time Slice détecte l'attaque d'un Audio Groove rythmique et le sectionne en échantillons de percussion individuels à affecter à des pistes de Style, Song Drum ou Percussion.



## Un peu de théorie...

**Analyse et traitement.** Cette fonction détecte les attaques (par ex. kick et snare) dans un Audio Groove rythmique (un échantillon qui met en boucle un modèle de batterie) et sectionne automatiquement l'Audio Groove en échantillons de percussion individuels.

Les échantillons de percussion ainsi sectionnés sont automatiquement affectés à un multiéchantillon qui à son tour est affecté à un Son.

Avec le multiéchantillon généré, un échantillon séparé est affecté à une note différente du clavier, à partir de Do#3. C'est ainsi qu'en jouant une gamme chromatique ascendante, vous pouvez recréer l'Audio Groove original.

De même, un MIDI Groove sera créé, contenant une séquence de notes correspondante à celle des échantillons de percussion sectionnés, dans le même ordre de l'Audio Groove original (le MIDI Groove, par exemple, joue une gamme chromatique ascendante à partir de Do#3 et supérieures).

Lorsque vous importerez ce MIDI Groove dans les pistes de percussion d'un Style (voir dans "Import: Import Groove" à la page 130), cette séquence vous permettra de régler le tempo de la boucle rythmique sans influencer la hauteur des échantillons de percussion.

Non seulement vous pouvez modifier uniquement le tempo de la boucle rythmique sans influencer la hauteur, mais vous pouvez également :

- modifier l'ordre dans lequel les notes jouent
- modifier le timing
- modifier le modèle des notes afin de recréer librement une nouvelle boucle rythmique.

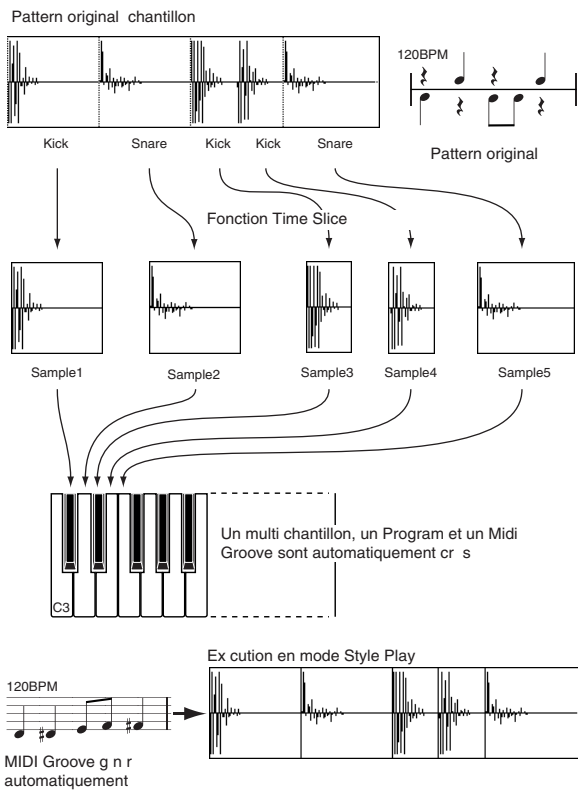
**Sauvegarde.** Après avoir procédé au sectionnement, vous pouvez sélectionner la commande Write dans le menu de la page pour sauvegarder le Son basé sur les échantillons sectionnés et le MIDI Groove contenant la séquence MIDI correspondante.

• Le Son est sauvegardé dans l'emplacement sélectionné dans le secteur User de la mémoire interne. Vous pouvez le sélectionner comme un Son normal et l'affecter à la piste Drum ou Percussion d'un Style.

- Le Multiéchantillon est automatiquement sauvegardé dans le premier emplacement libre.
- Les échantillons sont sauvegardés de manière permanente dans le dossier PCM du disque dur. Pour les charger automatiquement lors de la mise sous tension de l'instrument, cochez l'option "PCM Autoload" dans le mode Disk (voir à page 290).
- Le MIDI Groove est temporairement sauvegardé dans la mémoire SSD. Il est disponible uniquement lorsque vous utilisez la fonction Import du mode Style Record (voir dans "Import: Import Groove" à la page 130).

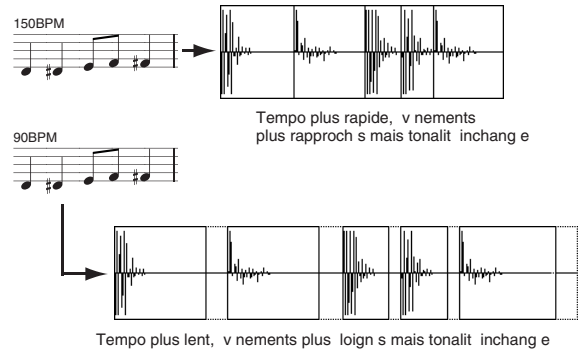
**Attention :** La mise hors tension de l'instrument provoque la perte de tous les MIDI Grooves.

**Ex.1 - Générer des échantillons et des données MIDI Groove :**



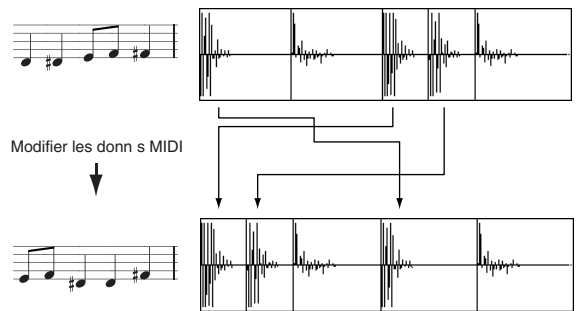
**Note :** Vous sauvegardez les échantillons sectionnés et les données MIDI en procédant à une opération Write.

**Ex.2 - Modifier le tempo du Groove :**



**Note :** Pour modifier le tempo du Groove, vous devez préalablement importer la donnée MIDI générée dans une piste de Percussion (fonction Import du mode Style Record) et affecter le nouveau Son généré à une piste de Percussion. Les différences entre les échantillons sectionnés, lorsque vous ralentissez le tempo, sont automatiquement comblées par la fonction Extend qui "adoucit" le final de chaque échantillon .

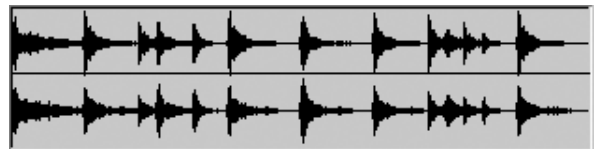
**Ex.3 - Recomposer les notes MIDI et les échantillons :**



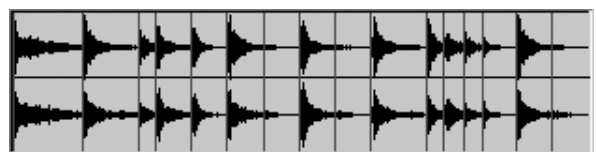
**Note :** Pour recomposer des notes dans une séquence MIDI générée, vous devez préalablement importer la donnée MIDI en mode Style Record par le biais de la fonction "Import". Ensuite, pour modifier l'ordre des notes, utilisez Event Edit.

**Diagramme de l'échantillon (Sample diagram)**

Ce diagramme visualise la forme d'onde de l'échantillon et les sectionnements. Voici comment se présente le diagramme de l'échantillon avant d'avoir procédé à une opération Slice:



... et le même diagramme après une opération Slice:





## Informations du Métronome

### Meter

Utilisez ce paramètre pour spécifier la vitesse (Meter) de l'échantillon original.

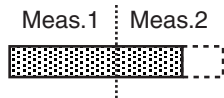
### Measures

Utilisez ce paramètre pour spécifier le nombre de mesures de l'échantillon original. Généralement, vous chargez un Groove ayant 1 ou 2 mesures de longueur.

### BPM

Ce paramètre détermine le tempo (Beats Per Minute) de l'échantillon original. Le Pa1X calcule automatiquement cette valeur en fonction des paramètres Start, End (voir page 232), Meter et Measures.

Le réglage de BPM peut s'effectuer uniquement avec des valeurs inférieures à celle qui est automatiquement calculée. Cela est très utile, par exemple, lorsque l'échantillon en cours de session est plus court que les valeurs Meter et Measures calculées.



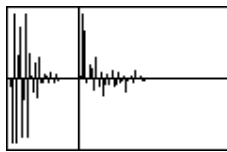
Dans cet exemple, le Groove n'arrive qu'à la moitié de la Mesure 2. Le tempo reconnu est 130, tandis que le tempo réel est 100. Réglez le BPM à 100 et un silence sera ajouté à la fin du Groove, afin qu'il puisse être reproduit en boucle sans "coupure".

## Time Slice

Voir les informations détaillées dans "La procédure Time Slice" à la page 238.

### Release

Réglez la valeur de ce paramètre pour modifier le nombre d'attaques reconnues, en variant la vitesse nécessaire à Slice pour recommencer à fonctionner. Dans l'exemple suivant, si la valeur de Release est trop élevée (par ex. trop longue), la deuxième attaque ne sera pas détectée :



**Note :** Après avoir modifié la valeur de Release, il faut de nouveau sélectionner la commande Slice.

### Threshold

Ce paramètre modifie le seuil de reconnaissance des attaques (par ex. Time Slice sensitivity). Si la valeur est trop basse, les attaques faibles risquent d'être ignorées.

**Note :** Après avoir modifié la valeur de Threshold, vous ne devez pas obligatoirement sélectionner de nouveau la commande Slice. La valeur de Slices est immédiatement modifiée.

### Attacks

Ce paramètre non éditable affiche le nombre d'attaques reconnues. Un échantillon sectionné peut prévoir plusieurs attaques.

Réglez les paramètres Release et Threshold pour modifier le nombre d'attaques reconnues.

### Slices

Ce paramètre non éditable affiche le nombre de sectionnements générés, par exemple : échantillons générés et notes du fichier MIDI. Pour modifier cette valeur, éditez les paramètres Release et Threshold.

**Note :** Les sectionnements peuvent être au nombre maximum de 78.

### Bouton Slice

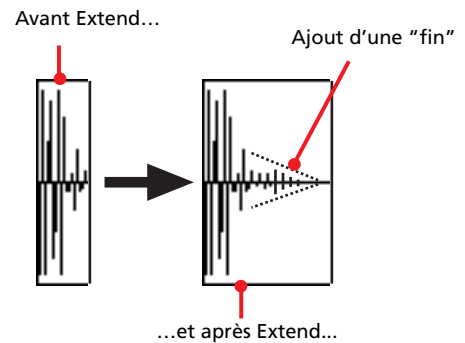
Sélectionnez cette commande pour "exécuter" la fonction Slice après avoir affiché la page Time Slice ou modifié la valeur de Release. Cette commande est affichée en gris clair (non éditable) si aucun échantillon n'a été enregistré ou chargé.

L'opération Time Slice s'effectue sur l'échantillon, sur les points compris entre "Start" et "End" spécifiés dans la section Sample Edit / Sample Record .

## Extend

Voir les informations détaillées dans "La procédure Extend" à la page 239.

Lorsque vous utilisez un Groove sectionné avec un tempo lent, vous risquez d'entendre un silence très ennuyeux entre un échantillon et le suivant. La fonction Extend vous permet de résoudre ce problème en ajoutant une "fin" à tous les échantillons de manière à ce que leur pente de chute soit adoucie et donc plus musicale.



**Note :** Vous utilisez la fonction Extend uniquement après avoir procédé à une opération Time Slice.

**Note :** La fonction Extend prolonge la taille originale de l'échantillon.

**Note :** Si la taille de mémoire est insuffisante, la fonction Extend peut échouer. Dans ce cas, il faut diminuer la valeur de "By".

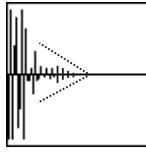
### By

Utilisez ce paramètre pour régler la longueur de la "fin" ajoutée aux échantillons (en pourcentage). Plus cette valeur est élevée, plus la taille des échantillons est prolongée. On conseille d'appliquer un réglage de 20-30% qui s'adapte à la plupart des Grooves.

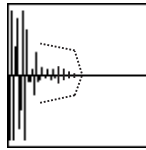
### Mode

Ce paramètre spécifie si la pente de la "fin" ajoutée doit être linéaire ou soutenue plus longtemps et chuter ensuite brusquement.

**Normal** Cette option est particulièrement adaptée aux sons de percussion dont la pente de chute est courte (mais non immédiate). L'enveloppe de la "fin" est linéaire et le niveau chute rapidement.



**Long** Cette option est particulièrement adaptée aux cymbales dont le son doit être soutenu jusqu'à la note suivante. L'enveloppe de la "fin" est soutenue et diminue lentement pour chuter soudainement en proximité de la fin.



**Bouton Extend**

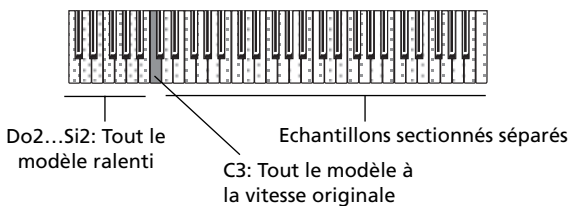
Appuyez sur ce bouton pour "exécuter" la commande Extend. Après l'avoir sélectionné, il est de nouveau affiché en gris clair : cela signifie que vous ne pouvez pas de nouveau le sélectionner. Dès que vous modifiez un des paramètres de la page, il est de nouveau activé.

## La procédure Time Slice

Avant de procéder à une opération de Slice, vous devez enregistrer ou charger un échantillon. Ensuite, vous pouvez modifier l'échantillon dans "Sampling: Record" et par la suite procéder au Slice de cet échantillon.

- Après avoir enregistré ou chargé un échantillon, affichez la page Slice.
- Le Pa1X calcule automatiquement le paramètre BPM, en fonction des valeurs Meter et Mesures. Si vous connaissez ces données, réglez les paramètres Meter, Mesures et BPM (Beats Per Minute). Le sectionnement n'en sera qu'amélioré.
- Sélectionnez la commande "Slice".

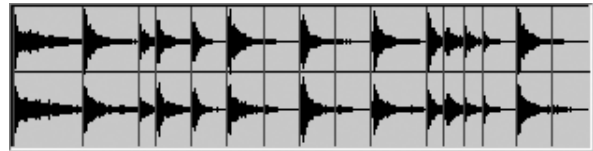
L'échantillon original sera sectionné et chacun des échantillons ainsi générés sera affecté à une note différente :



Note	Echantillon/modèle affecté	Vitesse %
Do2	Tout le modèle en cycle à la moitié de la vitesse	50%

Note	Echantillon/modèle affecté	Vitesse %
Do#2	Full pattern cycling at various speeds	53%
Ré2		56%
Ré#2		60%
Mi2		63%
Fa2		67%
Fa#2		71%
Sol2		75%
Sol#2		80%
La2		84%
La#2		89%
Si2	94%	
Do3	Tout le modèle en cycle à la vitesse originale	100%
Do#3 et supérieures	Echantillons sectionnés individuels	-

Un MIDI Groove avec le modèle original est également généré. L'affichage se modifie en visualisant les sectionnements séparés par des barres verticales :



- Testez le drum kit sectionné ainsi généré sur le clavier.
  - Pour tester tout le modèle à des vitesses différentes, jouez une note dans la plage Do2 (mi-vitesse) Do3 (vitesse originale). Voir tableau ci-contre.
  - Pour tester les échantillons sectionnés individuels, jouez des notes à partir de Do#3 et supérieures. Si vous jouez toute la gamme chromatique, c'est le modèle original qui est reproduit.
- Astuce :** Si trop d'échantillons ont été générés et si le clavier ne peut pas tous les contenir, utilisez les boutons OCTAVE pour transposer le clavier et reproduire les échantillons qui dépassent la limite supérieure.
- Si l'opération Slice ne donne pas les résultats espérés, réglez le paramètre Release. Si cette opération n'offre pas une bonne reproduction, essayez de régler le paramètre Threshold. Après avoir réglé le paramètre Release, vous devez de nouveau "exécuter" la commande Time Slice.
- Si une valeur de tempo particulière est repérée lors d'une opération Time Slice, il se peut que la boucle ne joue pas correctement ; dans ce cas, réglez les deux paramètres "Start" et "End" dans la page "Sampling: Edit" afin que la boucle puisse jouer sans obstacle. Après avoir modifié ces paramètres, vous devez de nouveau exécuter la commande Time Slice.

Essayez d'expérimenter plusieurs réglages ! L'édition d'un Groove audio est purement expérimentale.

- Lorsque l'opération Slice est terminée, vous pouvez sauvegarder les échantillons sectionnés et le MIDI Groove dans un dispositif de sauvegarde ou utilisez la fonction Extend pour optimiser la qualité de vos sectionnements.

Sélectionnez la commande Write dans le menu de la page. L'écran affiche la boîte de dialogue Write Slice (voir dans

“Boîte de dialogue Write Slice” à la page 242). Affectez un nom au nouveau Son et sauvegardez-le dans un emplacement User Sound.

Un MIDI Groove ayant le même nom sera également sauvegardé dans le secteur dédié de la mémoire interne. Attention, ce secteur dédié est effacé lors de la mise hors tension de l'instrument. Convertissez donc votre MIDI Groove en un modèle interne de Style à l'aide de la fonction Import du mode Style Record avant de terminer votre session de travail.

• Pour optimiser la qualité des sectionnements, utilisez la fonction Extend (voir dans “Extend” plus bas).

8. Après la sauvegarde, appuyez sur RECORD pour quitter le mode Sampling.
9. Après avoir quitté le mode Sampling, vous chargez le MIDI Groove généré à l'aide de la fonction Import du mode Style Record (voir les informations détaillées dans “Import: Import Groove” à la page 130).

## La procédure Extend

1. Réglez le paramètre By, en fonction du tempo du Groove que vous utiliserez. Si vous désirez ralentir de beaucoup le Groove, vous devez affecter des valeurs élevées à ce paramètre ; sinon, affectez des petites valeurs.
2. Sélectionnez Extend Mode. “Long” convient particulièrement aux cymbales.
3. Sélectionnez la commande Extend.
4. Lorsque vous avez terminé l'opération Extend, testez tout le modèle à des vitesses différentes, en jouant des notes dans la plage (Do2 (mi-vitesse) Do3 (vitesse originale)). Voir tableau page 238.
5. Si les résultats de l'opération Extend ne sont pas satisfaisants, modifiez les réglages. Toutes les modifications précédentes seront supprimées.
6. Lorsque l'opération Extend est terminée, vous pouvez sauvegarder les échantillons sectionnés et “prolongés”, ainsi que le MIDI Groove résultant dans la mémoire interne.

Sélectionnez la commande Write dans le menu de la page. L'écran affiche la boîte de dialogue Write Slice (voir dans “Boîte de dialogue Write Slice” à la page 242). Affectez un nom au nouveau Son et sauvegardez-le dans un emplacement User Sound.

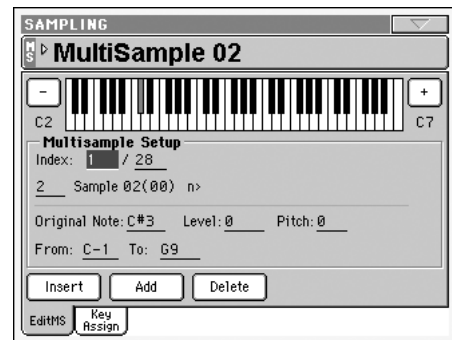
Un MIDI Groove ayant le même nom sera également sauvegardé dans le secteur dédié de la mémoire interne. Attention, ce secteur dédié est effacé lors de la mise hors tension de l'instrument. Convertissez donc votre MIDI Groove en un modèle interne de Style à l'aide de la fonction Import du mode Style Record avant de terminer votre session de travail.

7. Après la sauvegarde, appuyez sur RECORD pour quitter le mode Sampling.
8. Après avoir quitté le mode Sampling, vous chargez le MIDI Groove généré à l'aide de la fonction Import du mode Style Record (voir les informations détaillées dans “Import: Import Groove” à la page 130).

## Multisample: Edit MS

Le Multiéchantillon (Multisample) est une façon d'organiser plusieurs échantillons sur le clavier. Chaque échantillon est affecté à une Zone de clavier (Keyboard Zone ou Index), avec une limite supérieure et inférieure.

Ensuite, le Multiéchantillon est affecté à un Son (voir dans “Basic: OSC Basic” à la page 208), où il est enrichi à l'aide de plusieurs paramètres d'optimisation tels que : Enveloppe d'Amplitude, LFO, Filtres, etc.



### MS (MultiSample)

Appuyez sur cette case pour afficher la fenêtre Choose Multisample et y sélectionner l'un des multiéchantillon disponible dans la mémoire.

### Diagramme du clavier (Keyboard diagram)

Ce diagramme visualise la Zone/Index sélectionnée (affichée en blanc) et ses notes originales (Original Note) en rouge. Appuyez sur les gros boutons “-” et “+” affichés sur les côtés pour faire défiler le diagramme d'une octave plus grave ou plus aiguë.

### Multisample Setup

#### Index

Numéro d'Index de la Zone sélectionnée du multiéchantillon / nombre total de Zones dans le multiéchantillon. Une Zone correspond toujours à un échantillon individuel.

#### Sample Number / Name

Numéro / nom de l'échantillon affecté à la Zone sélectionnée du multiéchantillon.

#### Original Note

Avec ce paramètre, vous transposez automatiquement l'échantillon affecté afin qu'il joue à la bonne hauteur. Il se rétablit à la valeur “OrigNote (Original Note)” affectée lors de la modification de l'échantillon (voir page 233).

#### Level

Niveau de la Zone sélectionnée.

#### Pitch

Accordage fin de l'échantillon sélectionné par pas de cents (1 cent = 1/100 d'un demi-ton).

## From ... To

Plage de la Zone (ou Index) sélectionnée.

## Boutons

### Insert

Appuyez sur ce bouton pour créer une nouvelle Zone (Index) après celle sélectionnée.

### Add

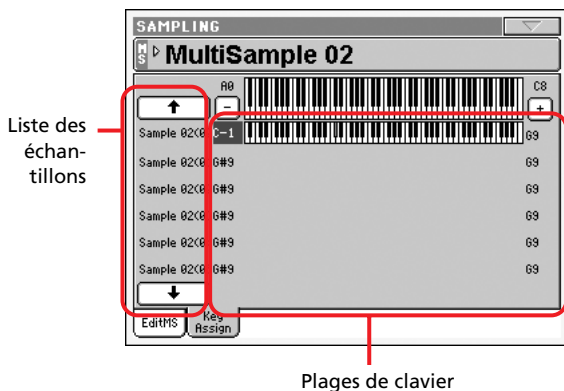
Appuyez sur ce bouton pour créer une nouvelle Zone (Index) à la fin de la dernière zone.

### Delete

Appuyez sur ce bouton pour supprimer la Zone/Index sélectionnée.

## Multisample: Key Assign

Dans cette page, vous affichez et modifiez les échantillons affectés à chaque plage/index du clavier (Keyboard Range/Index) dans le multiéchantillon. Cette page est un affichage amélioré des échantillons affectés et de leurs plages sur le clavier.



## MS (MultiSample)

Voir dans "MS (MultiSample)" à la page 239.

## Liste des échantillons

Liste des échantillons affectés au multiéchantillon sélectionné. Appuyez sur le gros bouton avec une flèche en haut et une flèche en bas pour faire défiler la liste vers le haut ou vers le bas.

## Plages de clavier

À côté du nom de chaque échantillon, l'écran affiche la limite inférieure et supérieure de la Zone. Editez ces valeurs pour modifier la plage de la Zone. La note originale (Original Note) est affichée en rouge.

## Menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour la sélectionner. Appuyez sur un point quelconque à l'écran pour quitter le menu sans sélectionner une commande.



### Write

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Sample, Write Multisample ou Write Slice (selon la page affichée) et sauvegardez l'échantillon (les échantillons) dans le disque dur (dossier PCM) et le(s) multiéchantillon ou le Son généré avec la fonction Time Slice dans la mémoire interne (SSD).

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Write Sample" à la page 242, "Boîte de dialogue Write MultiSample" à la page 242 ou dans "Boîte de dialogue Write Slice" à la page 242.

### Delete

Sélectionnez cette commande pour supprimer un ou tous les échantillons et les multiéchantillons de la mémoire.

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Delete Sample" à la page 243 ou "Boîte de dialogue Delete Multisample" à la page 243.

### Normalize

Sélectionnez cette commande pour réorganiser automatiquement le niveau de l'échantillon sélectionné. Les pics sont réglés à -0dB (par ex., le niveau maximum du volume avant la distortion), tandis que les autres parties de l'échantillon sont augmentées proportionnellement.

La normalisation optimise le niveau de l'échantillon par rapport aux autres échantillons ; ainsi, tous les échantillons jouent uniformément. Cette fonction optimise également le pourcentage de signal/bruit en évitant ainsi de devoir de nouveau intervenir par la suite pour annuler des bruits résiduels.

### Cut

Sélectionnez cette commande pour "couper" un segment sélectionné de l'échantillon (c'est à dire le segment qui est compris à l'intérieur des points "Start" et "End").

### Trim/Crop

Sélectionnez cette commande pour "couper" toutes les parties de l'échantillon non comprises dans la plage sélectionnée (par ex., tout ce qui n'est pas compris à l'intérieur des points "Start" et "End").

## Select All

Utilisez cette commande pour sélectionner tout l'échantillon.

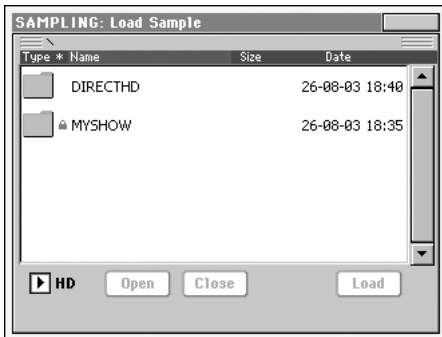
## Init Multisample

Disponible uniquement dans la page Multisample. Sélectionnez cette commande pour créer une nouvelle banque vide de multiéchantillon. Une seule Zone est disponible, sans aucun échantillon affecté.

## Load Sample

Utilisez cette commande pour charger des échantillons individuels (en mono ou en stéréo) sauvegardés sous format KSF, AIFF ou WAVE.

**Attention :** Lorsque vous chargez de nouveaux échantillons, vous effacez tous les échantillons sauvegardés dans la mémoire RAM. On conseille donc de sauvegarder les précédents échantillons sur dispositif de sauvegarde à l'aide de la commande Write avant tout chargement.



Les échantillons sont chargés dans la mémoire RAM. Avant de quitter le mode Sampling, sauvegardez vos échantillons sous forme de New Samples dans le disque dur (dossier PCM) à l'aide de la commande Write.

- "KSF" correspond au format de l'échantillon original Korg, exploité par les stations de travail des séries Trinity et Triton, ainsi que par les arrangeurs des séries Pa. Le nom du fichier doit être suivi de l'extension ".KSF".
- "S1" correspond au format utilisé par Akai S1000 et "S3" par S3000.
- "AIFF" correspond au format utilisé par Apple® Macintosh® pour l'audio. Le nom du fichier doit être suivi de l'extension ".AIF".
- "WAVE" correspond au format utilisé par Microsoft® Windows® pour l'audio. Le nom du fichier doit être suivi de l'extension ".WAV".

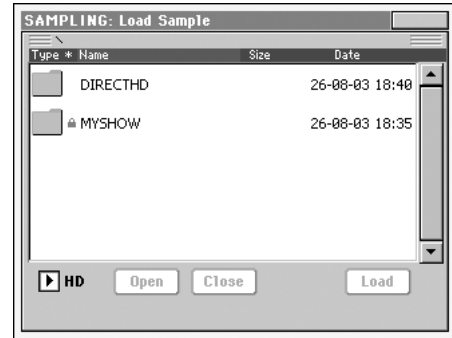
**Note :** Vous pouvez importer les données Akai uniquement depuis CD.

**Note :** Vous pouvez charger uniquement des échantillons à 8 ou 16-bit dont la fréquence oscille dans la plage 11,025- 48,000Hz. Le chargement des échantillons n'influence en aucune manière leur résolution originale.

**Note :** Si la taille de l'échantillon est supérieure à celle maximum autorisée par le Pa1X (524,288 échantillons, soit mono soit stéréo), il sera tronqué.

## Import

Utilisez la commande Import pour importer des sons, des échantillons et des multiéchantillons dont les formats ne sont pas originaux Korg.



Avec cette commande, vous pouvez importer les formats suivants :

- "PCG" est le format original Korg, exploité par les stations de travail des séries Trinity et Triton. Le nom du fichier doit être suivi de l'extension ".PCG".
- "KMP" est le format original Korg, exploité par les stations de travail des séries Trinity et Triton. Le nom du fichier doit être suivi de l'extension ".KMP".
- "P" correspond au format Akai S1000 et S3000 pour les Programs (sons) originaux (incluant la touche d'affectation de l'échantillon ou du multiéchantillon).

**Note :** Vous pouvez importer les données Akai uniquement depuis CD.

Les Sounds et les Multisamples importés sont stockés dans la mémoire interne SSD qui ne s'efface pas lors de la mise hors tension de l'instrument.

Les Samples importés sont stockés dans la mémoire RAM et ils sont perdus lors de la mise hors tension de l'instrument. Donc, à la fin de votre session de travail, pour les conserver, sauvegardez-les sur dispositif de sauvegarde en sélectionnant la commande Write dans le menu de la page, c'est à dire dans toutes les pages de la section Sample Edit / Sample Record.

Pour charger automatiquement des échantillons lors de la mise sous tension de l'instrument, cochez la case de la fonction "PCM Autoload" dans le mode Disk (voir page 290). Pour charger des échantillons après la mise sous tension de l'instrument, appuyez sur le bouton "Load PCM" dans cette même page (voir page 290).

**Note :** Bien que la plupart des multiéchantillons internes du Pa1X et du Triton soient compatibles, certains diffèrent. Lorsque le Pa1X lit un fichier PCG, il essaie d'utiliser les mêmes multiéchantillons du Triton. S'il ne les possède pas, il essaiera d'en utiliser un le plus similaire possible. Si cela aussi est impossible, c'est un multiéchantillon <vide> qui sera sélectionné. Affichez le mode Sound Edit et sélectionnez un multiéchantillon adapté au Program importé.

**Note :** Les données PCG du Triton ne sont pas toutes chargées. Les données Insert FX, EQ, Arpeggio, Combi, Global et Drum Kit ne sont pas chargées.

**Note :** Vous ne pouvez pas importer des Drum Kits.

**Note :** Le Pa1X ne peut pas lire un multiéchantillon sauvegardé sur plusieurs disquettes.

**Note :** Un Multisample peut contenir des échantillons différents. Ils sont affectés à la même touche que celle du fichier original.

**Astuce :** Lorsque vous importez un fichier KMP, prenez note du nom du multiéchantillon sélectionné ; il vous sera nécessaire en mode Sound Edit pour affecter le multiéchantillon à un nouveau Son.

### Export

Selon si vous avez choisi la section “Sample Edit / Sample Record” ou “Multisample”, cette commande vous permet d’exporter un échantillon sous forme d’un des deux formats de fichier audio les plus utilisés ou un multiéchantillon sous forme de fichier Korg “.KMP”.

Voir les informations détaillées dans “Boîte de dialogue Export Sample” à la page 243 ou dans “Boîte de dialogue Export Multisample” à la page 244 .

## Boîte de dialogue Write Sample

Vous affichez cette boîte de dialogue en sélectionnant la commande Write dans le menu de la page dans la section Sample Edit / Sample Record. Dans cette boîte de dialogue, vous sauvegardez l’échantillon dans la mémoire volatile de l’instrument, dans un dossier PCM. Rappelez-vous de sauvegarder vos échantillons sur un dispositif de sauvegarde avant la mise hors tension de l’instrument ou avant de charger de nouveaux échantillons.



Pour affecter un nom différent à votre échantillon, appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit.

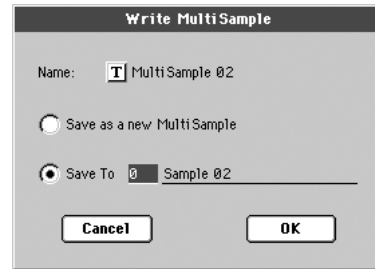
Sélectionnez une option pour choisir un emplacement de mémoire dans lequel sauvegarder l’échantillon:

- Sélectionnez “Save as a new Sample” pour sauvegarder l’échantillon dans un nouvel emplacement.
- Sélectionnez “Save to” pour remplacer le précédent échantillon par le nouveau. **Attention :** L’échantillon présent dans cet emplacement est remplacé par le nouveau qui en provoque la perte !

## Boîte de dialogue Write MultiSample

Vous affichez cette boîte de dialogue en sélectionnant la commande Write dans le menu de la page dans la section Multisample. Dans cette boîte de dialogue, vous sauvegardez l’échantillon dans la mémoire interne (SSD). Les multiéchantillons sont une façon d’organiser les échantillons sur le clavier et ils sont utilisés par les Sons en tant que bases.

**Note :** Les multiéchantillons sont sauvegardés dans la mémoire même lors de la mise hors tension de l’instrument ; toutefois, les échantillons qui lui sont associés ne sont pas sauvegardés. Pour les charger automatiquement dans la mémoire RAM lors de la mise sous tension de l’instrument, cochez la case du paramètre “PCM Autoload” dans le mode Disk (voir page 290).



Pour affecter un nom différent à votre multiéchantillon, appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit.

Sélectionnez une option pour choisir un emplacement de mémoire dans lequel sauvegarder l’échantillon:

- Sélectionnez “Save as a new MultiSample” pour sauvegarder le multiéchantillon dans un nouvel emplacement.
- Sélectionnez “Save to” pour remplacer le précédent multiéchantillon par le nouveau. **Attention :** Le multiéchantillon présent dans cet emplacement est remplacé par le nouveau qui en provoque la perte !

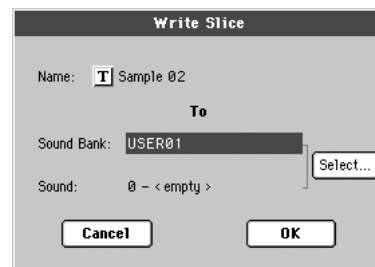
## Boîte de dialogue Write Slice

Vous affichez cette boîte de dialogue en sélectionnant la commande Write dans le menu de la page Time Slice. Dans cette boîte de dialogue vous sauvegardez le Son, les échantillons sectionnés et le multiéchantillon généré par la fonction Time Slice, avec le MIDI Groove généré.

Le Son est sauvegardé dans l’emplacement de la banque User sélectionnée dans la mémoire interne (SSD). Le multiéchantillon est sauvegardé dans un emplacement libre dans la mémoire interne (SSD). Les échantillons sont sauvegardés dans le dossier PCM dans le disque dur.

**Note :** Le MIDI Groove est automatiquement sauvegardé dans un emplacement dédié, temporaire, dans le disque et il est supprimé lors de la mise hors tension de l’instrument. Vous devez donc l’importer (à l’aide de la fonction “Import: Import Groove” du mode Style Record (voir page 130), avant de conclure votre session de travail.

**Attention :** Le Son déjà présent sur l’emplacement cible est remplacé par le nouveau qui en provoque la perte !



### Name

Pour affecter un nom différent au Son, appuyez sur le bouton

**T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit.

### Sound Bank

Banque cible de Sons. Chaque banque correspond à un bouton de PERFORMANCE/SOUND. Appuyez sur les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner une banque différente.

### Sound

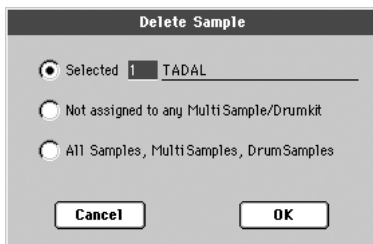
Emplacement cible du Son dans la banque sélectionnée. Appuyez sur les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner un emplacement différent.

### Select... button

Appuyez sur ce bouton pour afficher la fenêtre Sound Select où vous sélectionnez un emplacement cible.

## Boîte de dialogue Delete Sample

Vous affichez cette boîte de dialogue en sélectionnant la commande Delete dans le menu de la page de n'importe quelle page de la section Sample Edit/Sample Record.



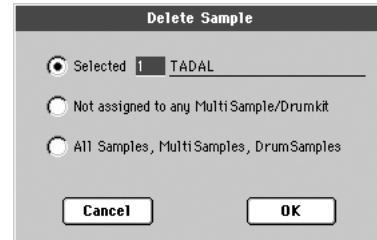
- Sélectionnez l'option "Selected" et sélectionnez un numéro d'échantillon pour ne supprimer que l'un des échantillons mémorisés.
- Sélectionnez l'option "Not assigned to any Multisample" pour supprimer uniquement les échantillons qui ne sont pas affectés à un multiéchantillon (voir les relatifs paragraphes de la section "Multisample" à partir de page 198).

**Note :** Lorsque vous utilisez cette option, faites très attention : ne supprimez surtout pas des échantillons que vous voulez conserver et qui n'ont pas encore été affectés à un multiéchantillon (et également s'ils ont été affectés à un Drum Kit). Utilisez-la uniquement si vous êtes sûr et certain que tous les échantillons désirés ont bien été affectés à un multiéchantillon.

- Sélectionnez l'option "All Samples, Multisamples, Drum Samples" pour supprimer tous les échantillons, les multiéchantillon et les échantillons de batterie conservés dans la mémoire. Cette opération efface totalement la RAM. Vous pouvez l'utiliser pour "nettoyer" votre instrument.

## Boîte de dialogue Delete Multisample

Vous affichez cette boîte de dialogue en sélectionnant la commande Delete dans le menu de la page de n'importe quelle page de la section Multisample.



- Sélectionnez l'option "Selected" et sélectionnez un numéro de multiéchantillon pour ne supprimer que l'un des multiéchantillon de la mémoire.

Cochez l'option "Delete Unassigned Samples" pour supprimer également tous les échantillons qui ne sont pas affectés au multiéchantillon.

**Note :** Lorsque vous utilisez cette option, faites très attention : ne supprimez surtout pas des échantillons que vous voulez conserver et qui n'ont pas encore été affectés à un multiéchantillon (et également s'ils ont été affectés à un Drum Kit). Utilisez-la uniquement si vous êtes sûr et certain que tous les échantillons désirés ont bien été affectés à un multiéchantillon.

- Sélectionnez l'option "MultiSamples" pour supprimer tous les multiéchantillon. Les échantillons ne sont pas supprimés, même pas ceux associés aux multiéchantillon supprimés.
- Sélectionnez l'option "All Samples, Multisamples, Drum Samples" pour supprimer tous les échantillons, les multiéchantillon et les échantillons de batteries conservés dans la mémoire.

## Boîte de dialogue Export Sample

Dans n'importe quelle page de la section Sample Edit/Sample Record, vous affichez cette boîte de dialogue en sélectionnant la commande Export dans le menu de la page.



### Original Name

Nom de l'échantillon à exporter.

### File Name

Nom du fichier généré sur le dispositif de sauvegarde.

## File Type

Vous pouvez choisir deux types de formats pour vos fichiers.

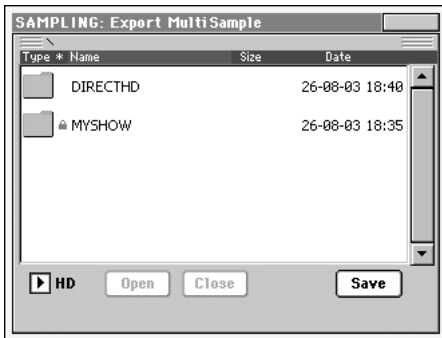
- WAV**      Format Microsoft Wave, reconnu par la plupart des PC qui tournent sous Windows.
- AIFF**     Format Apple's Audio Interchange File qui est le standard de Macintosh.

---

## Boîte de dialogue Export Multisample

---

Dans n'importe quelle page de la section Multisample, vous affichez cette boîte de dialogue en sélectionnant la commande Export dans le menu de la page.



Utilisez cette fonction pour exporter de la mémoire interne le multiéchantillon en édition dans la section Multisample et tous les échantillons qui lui sont associés. Export génère un fichier ".KMP" (format de fichier original Korg pour les multiéchantillon) et un dossier contenant une série de fichiers ".KSF" (format de fichier original Korg pour les échantillons) dans ce même dossier.

**Note :** Vous ne pouvez pas exporter un multiéchantillon sur plus d'une disquette. Toutefois, vous pouvez exporter des fichiers de n'importe quelle grandeur sur le disque dur.

**Note :** Lorsque vous exportez un multiéchantillon stéréo, vous devez affecter un nom différent aux deux fichiers des canaux Left (gauche) et Right (droit) : ceci afin d'empêcher un remplacement de fichier qui équivaut à une suppression. Normalement, on ajoute la lettre "-L" ou la lettre "-R" pour distinguer ce type de fichiers.



## Mode d'édition Global

Dans l'environnement d'édition Global, vous réglez la plupart des fonctions globales telles que celles générales relatives aux Performances, aux STS ou aux Styles. Ce mode est toujours présent en tâche de fond et se superpose au mode opérationnel en cours de session (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound Edit).

### Le Global, qu'est ce que c'est ? Et sa structure ?

Le Global est un fichier que vous pouvez écrire dans la mémoire (par conséquent mémoriser sur dispositif de sauvegarde) et qui contient des paramètres généraux de tout l'instrument ou chaque mode opérationnel séparément.

Vous "écrivez" les paramètres de Global dans la mémoire en sélectionnant l'une des commandes "Write Global..." présentes dans les menus des pages - chacune dédiée à l'un des secteurs du fichier Global. Vous les sauvegardez sur disquettes en procédant aux normales opérations de "Disk".

**Note :** Lorsque vous sauvegardez ou vous chargez un dossier ".SET", vous sauvegardez ou chargez en même temps le fichier Global. Vous évitez le changement des paramètres en activant la fonction Lock (verrouillage) pour chaque paramètre (ou groupes de paramètres) dans la page Lock du mode Global, voir dans "Page General Controls: Lock" à la page 249).

Le fichier Global présente des secteurs séparés qui peuvent être sauvegardés individuellement dans la mémoire, afin de ne pas sauvegarder à chaque fois tous les paramètres généraux si cela n'est pas nécessaire :

- le Global Setup, contenant les paramètres généraux, n'est pas lié à chaque mode opérationnel.
- le Style Play Setup, contenant les paramètres généraux du mode Style Play, n'est pas lié à une Performance, un STS ou un Style individuels.
- le Song Play Setup, contenant les paramètres généraux du mode Song Play, n'est pas lié à chaque Morceau (Song).
- le Sequencer Setup, contenant les paramètres généraux du mode Sequencer, n'est pas lié à chaque Morceau (Song).
- les Disk Preferences, contenant les paramètres généraux du mode Disk.
- le MIDI Setup, contenant les MIDI Setups disponibles tels que les réglages de la communication MIDI.
- le Voice Processor Setup, contenant les Setups du chant principal du Voice Processor.
- les Voice Processor Presets, contenant des presets individuels pour le Voice Processor.

### Page principale

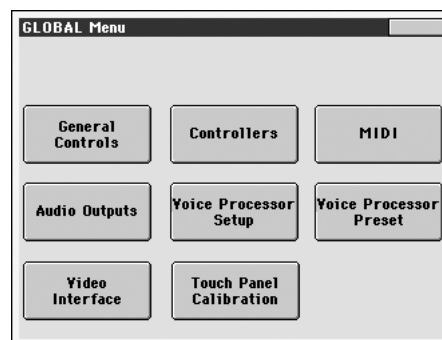
Il n'y a pas de page principale en mode d'édition Global. Lorsque vous appuyez sur EXIT, vous quittez le mode Global et le mode opérationnel en tâche de fond est de nouveau affiché.

### Menu d'édition

Dans n'importe quelle page du mode Global, appuyez sur le bouton MENU pour afficher le menu d'édition de Global. Ce menu vous permet d'accéder aux diverses sections d'édition de Global.

Dans le menu, sélectionnez une section d'édition ou appuyez sur EXIT ou sur GLOBAL pour quitter le menu et rétablir la page principale. Pour rétablir la page principale, vous pouvez également sélectionner dans le menu le paramètre Main Page.

Dans une page, appuyez sur EXIT pour rétablir le mode opérationnel couramment affiché en tâche de fond (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound).

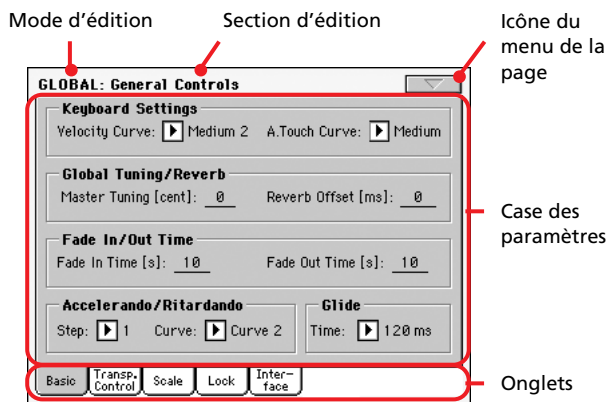


Chaque paramètre de ce menu correspond à une section d'édition que vous sélectionnez en appuyant sur le relatif onglet disponible en bas de l'écran.

**Note :** Le mode Global n'est pas disponible en mode Record (Style Record, Song Record, Sampling).

## Structure de la page d'édition

Toutes les pages d'édition présentent les mêmes éléments de base.



### Mode d'édition

Indique que l'instrument est prédisposé en mode Global.

### Section d'édition

Indique la section d'édition en cours de session, correspondante à l'un des paramètres du menu d'édition (voir dans "Menu d'édition" à la page 245).

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page (voir dans "Menu de la page" à la page 275).

### Case des paramètres

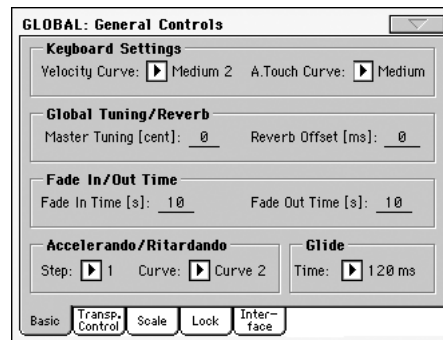
Chaque page présente plusieurs paramètres : pour en sélectionner un, appuyez sur l'onglet correspondant disponible dans la page. Voir les informations détaillées relatives aux divers types de paramètres dans les paragraphes à partir de page 246.

### Onglets

Utilisez les onglets pour sélectionner l'une des pages d'édition de la section d'édition en cours de session.

## Page General Controls: Basic

Cette page présente plusieurs paramètres généraux qui règlent l'état du clavier, le fade in/out et le "accelerando/ritardando".



## Réglages du clavier

### Velocity Curve

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre règle la sensibilité du clavier à votre toucher.

**Fix** Aucun contrôle de dynamique disponible. Les valeurs de dynamique sont fixes, comme dans un orgue classique.

**Soft1 ... Hard3**

Courbes de dynamique, de la plus légère à la plus lourde.

### A.Touch Curve

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre règle la sensibilité du clavier à la pression, après avoir appuyé sur une touche.

**Soft1 ... Hard2**

Courbes de dynamique, de la plus légère à la plus lourde.

## Accordage Global/Réverbération

### Master Tuning

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre correspond à la transposition (décalage) principale de l'instrument (exprimée en cents d'un demi-ton). Vous l'utilisez pour adapter la tonalité du clavier à un instrument acoustique tel qu'un piano acoustique, par exemple.

-50 Hauteur la plus basse.

0 Hauteur standard (La4=440Hz).

+50 Hauteur la plus haute.

### Reverb Offset

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre correspond à la prédisposition principale de toutes les réverbérations. Vous l'utilisez pour régler le final de la réverbération en fonction du lieu où vous jouez. Appliquez des valeurs négatives lorsque vous jouez dans un lieu où il y a beaucoup de réverbération et des valeurs positives dans un lieu avec peu de réverbération.

Avec ce contrôle global, vous ne devez plus nécessairement modifier le délai de réverbération dans chaque Performance, STS, Style Performance ou Song.

- 50 Moins de réverbération.
- 0 Réverbération standard.
- +50 Plus de réverbération.

### Délai de Fade In/Out

Avec ce paramètre vous réglez la vitesse de la fonction Fade In/Out.

#### Fade In Time

►GBL<sup>Gbl</sup>

Délai pour obtenir une augmentation complète (le volume passe progressivement de zéro au maximum) après avoir appuyé sur le bouton FADE IN/OUT.

- 5...20 Délai de l'augmentation progressive (en secondes).

#### Fade Out Time

►GBL<sup>Gbl</sup>

Délai pour obtenir une diminution complète (le volume passe progressivement du maximum à zéro) après avoir appuyé sur le bouton FADE IN/OUT.

- 5...20 Délai de la diminution progressive (en secondes).

### Accelerando/Ritardando

Avec ces paramètres vous réglez la vitesse des fonctions Accelerando et Ritardando.

#### Step

Vitesse de modification du Tempo (de 1 à 6). Avec des valeurs élevées, la modification du pas est majeure et la vitesse change plus rapidement. Avec des valeurs mineures, la modification du pas est moindre et la vitesse change plus lentement.

#### Curve

Courbes de Accelerando/ritardando (de 1 à 3). Essayez les diverses options pour trouver celle la plus adaptée à votre morceau.

### Glissé (fonction Glide)

Glide est une fonction que vous pouvez affecter à un interrupteur au pied. Lorsque vous appuyez sur la pédale, les notes des pistes Upper sont soumises à un effet "glissé" plus ou moins accentué, selon les réglages du Pitch Bend sur ces pistes. Lorsque vous relâchez la pédale, les notes se rétablissent à leur hauteur normale, à la vitesse déterminée par le paramètre "Time".

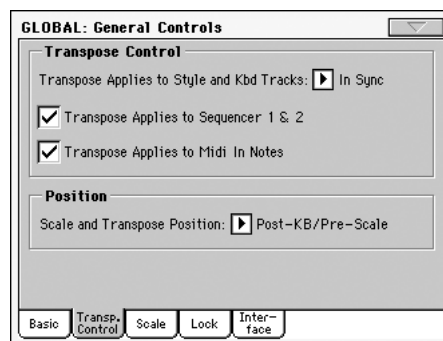
Pour modifier la valeur de Pitch Bend de chaque piste Upper, lire les explications détaillées du paramètre "PB Sensitivity" du mode Style Play (voir à page 93)

#### Time

Durée nécessaire pour les notes soumises à la fonction Glide pour se rétablir à la hauteur normale.

## Page General Controls: Transpose Control

Dans cette page, vous sélectionnez les pistes auxquelles affecter le Master Transpose et vous réglez certains des paramètres relatifs à cette fonction.



### Contrôles de Transposition

#### Transpose applies to Style and Kbd tracks...

►GBL<sup>Gbl</sup>

Utilisez ce paramètre pour activer/désactiver Master Transpose et régler son application sur les pistes de Style et les pistes clavier.

**Off** La fonction Master Transpose n'est appliquée ni aux pistes de Style, ni aux pistes clavier.

**In Sync** En appuyant sur les boutons TRANSPOSE [b] ou [♯], le réglage de la transposition commencera sur le premier temps de la mesure suivante. Les pistes clavier reproduites au moment de la transposition seront stoppées.

**In Realtime** En appuyant sur les boutons TRANSPOSE [b] ou [♯], le réglage de la transposition commencera lorsque vous jouerez une note pour les pistes de Style et pour les pistes clavier. (Rappelez-vous que les notes des pistes clavier reproduites seront stoppées lorsque vous appuyez sur le bouton TRANSPOSE).

La note suivante (ou l'accord suivant) jouée sera reproduite avec le nouveau réglage de transposition. (Note : si vous jouez une piste clavier avant de plaquer un nouvel accord, la piste clavier sera reproduite avec la nouvelle clé, tandis que la piste Style continuera à reproduire la clé précédente, tant que vous ne plaquez pas un nouvel accord).

#### Transpose applies to Sequencer 1/2

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre active/désactive la fonction Master Transpose sur les deux séquenceurs internes.

#### Transpose applies to Midi In notes

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre active/désactive la fonction Master Transpose sur les messages de Note reçus sur le MIDI IN.

## Position

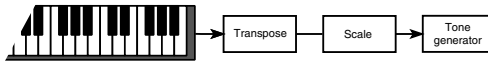
### Scale and Transpose position

Avec le paramètre Scale and Transpose Position, vous déterminez la relation entre la Gamme (Scale) et la fonction Master Transpose.

#### Post-KB/Pre-Scale

Lorsque cette option est sélectionnée, les notes sont immédiatement altérées dès qu'elles quittent le clavier. La Gamme (Scale) est appliquée aux notes altérées. Par exemple, si vous altérez un Mi et que vous réglez Master Transpose à +1, la clé de Mi jouera en Fa et la clé altérée sera Mi $\flat$  (qui jouera un Mi altéré).

Lorsque cette option est sélectionnée, les notes sont immédiatement transposées, dès qu'elles sortent du clavier. Pour ce motif, la Gamme (Scale) sera appliquée avec les notes transposées. Par exemple, si vous altérez un Mi et qu'ensuite vous réglez la transposition principale (Master Transpose) à +1, la note de Mi joue en Fa et la clé altérée correspond à Mi $\flat$  (qui reproduit un Mi altéré).



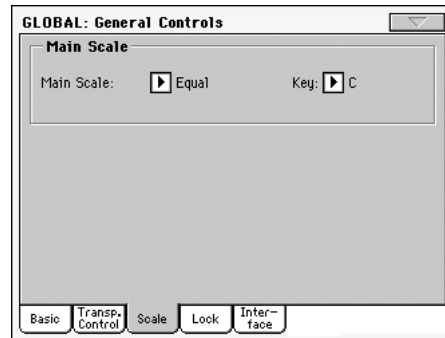
#### Post-KB & Scale

Lorsque cette option est sélectionnée, les notes sont transposées juste avant d'être adressées au générateur, ou au MIDI OUT, mais après la Gamme (Scale). Par exemple, si vous altérez un Mi et qu'ensuite vous réglez la transposition principale (Master Transpose) à +1, la note altérée correspondra toujours à un Mi (qui reproduira un Fa altéré).



## Page General Controls: Scale

Dans cette page, vous sélectionnez la gamme principale (ou de base) de l'instrument.



### Main Scale

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre règle la gamme principale (ou tempérament) de tout l'instrument, à l'exception des pistes pour lesquelles une sous-gamme différente a été sélectionnée par une Performance ou un STS (voir dans le mode Style Play le paragraphe "Scale Mode" à la page 103).

Voir la liste des gammes disponibles dans "Gammes (Scales)" à la page 397.

**Note :** En mode Global, vous ne pouvez pas sélectionner une gamme User (Utilisateur).

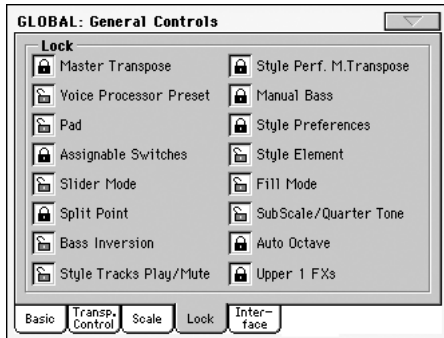
### Key

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre est nécessaire pour régler certaines gammes (voir dans "Gammes (Scales)" à la page 397).

## Page General Controls: Lock

Cette page présente tous les “verrouillages” disponibles, parfois groupés sous un seul verrouillage. Les verrouillages empêchent la modification des valeurs des paramètres lors du chargement de données d'un dispositif ou lors de la sélection d'une Performance, d'un Style ou d'un STS différents.



### Locks



Tous les verrouillages disponibles. Les verrouiller pour empêcher toute modification lors du chargement ou de la sélection d'éléments différents. Ces verrouillages sont également présents dans d'autres pages et ils sont affichés à côté du paramètre “verrouillé”.

#### Master Transpose

Si cette fonction est verrouillée, la transposition principale n'est pas automatiquement modifiée lorsque vous sélectionnez une Performance différente ou un Style différent.

(Voir dans “Master transpose (transposition principale)” à la page 85).

#### Voice Processor Preset

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas le Voice Processor Preset.

(Voir dans “VP Preset” à la page 90).

#### Pad

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas l'affectation de Pad.

(Voir dans “Pad assignment” à la page 90).

#### Assignable Switch

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas l'affectation de Assignable Switch.

(Voir dans “Pad/Switch: Assignable Switch” à la page 102).

#### Sub Scale/Quarter Tone

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas la valeur affectée à Sub-Scale ou Quarter Tone.

(Voir dans “Afficheur Sub-Scale” à la page 90).

#### Split Point

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas le point de partage.

(Voir dans “Split Point (point de partage)” à la page 90).

#### Style Tracks Play/Mute

Si fermé, ce verrouillage empêche, lors d'un changement de Style ou de Performance, la modification de l'état Play/Mute des pistes de Style. C'est ainsi que vous pouvez, par exemple, désactiver la piste de basse pendant toute une soirée, de manière à ce que votre joueur bassiste puisse jouer sur le vif. De même, vous pouvez couper toutes les pistes Acc (ou d'accompagnement) et ne jouer qu'avec les pistes Drum et Bass.

#### Style Performance Master Transpose

Si fermé, ce verrouillage empêche, lors d'un changement de Style, la modification du Master Transpose. Si ouvert, lorsque vous changez de Style, le Master Transpose est également modifié.

**Astuce :** Pour empêcher la modification du Master Transpose lors d'un changement de Performance ou de STS, utilisez le Master Transpose Lock général (le premier paramètre de cette page).

**Note :** Lorsque Master Transpose Lock est verrouillé, ce paramètre n'est pas effectif. Néanmoins, Master Transpose Lock verrouille également le décalage du Style de la Performance (Style Performance Transpose).

#### Bass Inversion

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas l'état de Bass Inversion.

(Voir “BASS INVERSION” à la page 11).

#### Manual Bass

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas l'état de Manual Bass.

(Voir “MANUAL BASS” à la page 11).

#### Style Preferences

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas la valeur des paramètres présents dans les pages Style Preferences (voir dans “Preferences: Style Preferences” à la page 102 et dans “Preferences: Global Setup” à la page 103).

#### Style Element

Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'un Style différent n'entraîne pas la sélection d'un Style Element différent.

#### Fill Mode

Si cette fonction est verrouillée, une nouvelle Variation n'est pas automatiquement sélectionnée à la fin d'un Fill (remplissage).

(Voir dans “Fill Mode (1...3)” à la page 100).

#### Auto Octave

Ce verrouillage permet à l'instrument de transposer automatiquement les pistes Upper lorsque vous commutez les modes FULL UPPER et SPLIT Keyboard.

- Si réglé à On, lorsque vous commutez du mode FULL UPPER au mode SPLIT Keyboard ou vice-versa, la transposition des pistes Upper ne change pas.

- Si réglé à Off, lorsque vous commutez du mode FULL UPPER au mode Keyboard ou vice-versa, le paramètre des pistes Upper Octave Transpose est automatiquement réglé à "0". Lorsque vous commutez au mode SPLIT Keyboard, le paramètre des pistes Upper Octave Transpose est automatiquement réglé à "-1".

**Slider Mode** Si cette fonction est verrouillée, la sélection d'une Performance ou d'un STS ne modifie pas les fonctions affectées aux curseurs.

(Voir dans "Assignable Sliders A 1-8, B 1-8" à la page 252).

**Upper 1 FX** En mode Sound, vous pouvez affecter deux effets (FX1 et FX2) au Son. Maintenant vous pouvez automatiquement sélectionner ces réglages, lorsqu'un Son différent est affecté à la piste Upper 1, en ignorant les réglages de Performance/STS pour cette piste. Selon l'état du paramètre Upper 1 FX Lock du mode Global, les paramètres de l'effet Sound ou Performance/STS seront tenus en compte.

- Si Upper 1 FX Lock est activé, lorsque vous affectez un nouveau Son à la piste Upper 1, les paramètres de Performance/STS sont maintenus ; les effets sélectionnés et les valeurs de FX Send restent inchangés.

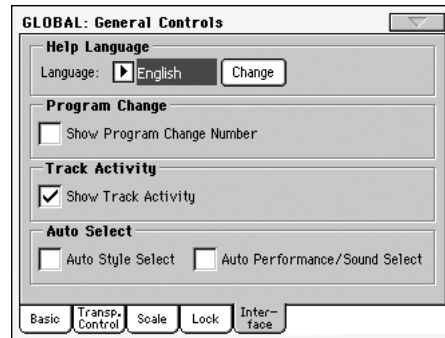
- Si Upper 1 FX Lock est désactivé, lorsque vous affectez un nouveau Son à la piste Upper 1, les paramètres du Son sont tenus en compte ; les effets sélectionnés et les valeurs de FX Send changent en fonction des données sauvegardées dans le Son.

*Note : Si les effets associés au Son sélectionné sont incompatibles avec ceux affectés au bloc CD FX, les valeurs de C et/ou D Send de l'autre piste clavier sont automatiquement rétablies à zéro.*

*Par exemple, si un effet de chorus est affecté à D et que le Son prévoit un effet de distorsion pour D, la valeur de D Send sur les pistes Upper 2, Upper 3 et Lower est automatiquement rétablie à zéro de manière à ce que le Son ne joue pas faux. Ainsi, la piste Upper 1 (généralement la plus importante pour jouer en soliste) jouera avec l'effet désiré, tandis que les autres pistes clavier joueront sans effets.*

## Page General Controls: Interface

Cette page présente des paramètres relatifs à l'affichage des messages à l'écran.



## Langage des Messages d'aide

### Langage

►GBL<sup>Gbl</sup>

Utilisez ce menu à sous-menu pour sélectionner l'une des langues disponibles pour l'aide en ligne et les messages affichés à l'écran. Contactez notre page d'accueil ([www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)) pour la liste des langues supportées par la dernière version du système opérationnel.

### Change button

Appuyez sur ce bouton pour affecter la langue sélectionnée à l'interface utilisateur.

### Comment sélectionner le langage de l'Aide en ligne

1. La procédure prévoit qu'après avoir sélectionné la langue, vous devez mettre hors tension le Pa1X. Vous devez donc préalablement sauvegarder toutes les données qui ne le sont pas.
2. Dans cette page, sélectionnez la langue désirée dans le menu à sous-menu.
3. Le bouton Change commence à clignoter en rouge. Appuyez sur ce bouton.
4. L'écran affiche un message vous demandant si vous désirez sauvegarder Global et sélectionner la nouvelle langue. Appuyez sur Yes pour confirmer. Global est automatiquement sauvegardé et la nouvelle langue sélectionnée.
5. L'écran affiche un message vous demandant d'initialiser votre instrument. Appuyez sur OK pour fermer cette fenêtre.
6. Mettez le Pa1X hors tension et de nouveau sous tension.

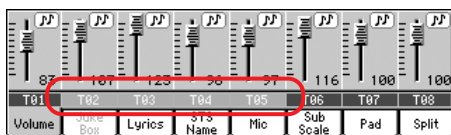
## Track Activity

### Show Track Activity

►GBL<sup>Gbl</sup>

Avec ce paramètre, vous pouvez contrôler les événements en provenance des pistes ou les entrées MIDI. Les événements

entrants sont visualisés par le changement de couleur de chaque dénomination de piste.



La liste des couleurs et leur signification sont les suivantes :

- Rouge Données en provenance des ports MIDI IN.
- Vert Données internes générées par le clavier, les pads, l'arrangeur ou l'un des séquenceurs.
- Gris Soit les données générées à l'interne, soit les données générées à l'externe (ainsi que les deux en même temps).
- Bleu foncé Aucune donnée n'est reçue.

## Changement de Son (Program Change)

### Show Program Change number ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Vous pouvez activer/désactiver l'affichage de Program Change à côté du nom du Son de manière à "dégager" l'interface qui ainsi sera moins pleine de données.

Cochez ce paramètre pour afficher les numéros de Program Change à côté des noms des Sons dans la page principale des modes opérationnels Style Play et Song Play et dans les différentes cases d'Infos de chaque piste.

**Note :** Les numéros de Program Change sont toujours affichés en mode Sound Edit, indépendamment de cette programmation.

## Auto Select

### Auto Style Select ▶GBL<sup>Gbl</sup>

### Auto Performance/Sound Select ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Lorsque l'un de ces paramètres est coché, le dernier Style, Performance ou Sound sélectionné dans une banque est immédiatement sélectionné lorsque vous appuyez sur le bouton de la banque.

C'est ainsi que maintenant vous pouvez affecter votre Style, Performance ou Sound préféré à chaque contrôle du tableau de bord et le sélectionner simplement en exerçant une pression sur ce bouton.

Toutefois, la fenêtre Style/Perf/Sound Select est affichée lorsque vous appuyez sur l'un des boutons de la banque ; ainsi, vous pouvez sélectionner un paramètre différent si vous le désirez.

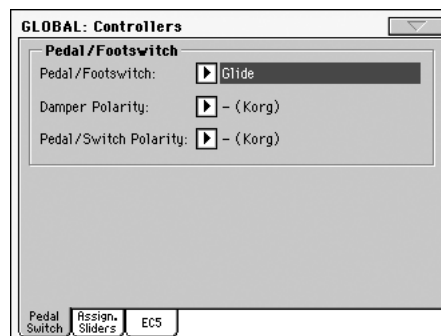
**Note :** Lors de la mise hors tension et remise sous tension de votre instrument, c'est le premier Style, Performance ou Sound de chaque banque qui est rétabli.

**Astuce :** Sauvegardez votre Performances préférée sous le premier emplacement de chaque banque. Ainsi, il vous suffira d'activer ce paramètre pour sélectionner votre Performance préférée en appuyant sur un seul bouton.

Remarquez que, en désactivant préalablement le paramètre "Factory Style and Pad Protect", vous pouvez faire de même pour les Styles.

## Page Controllers: Pedal/Switch

Dans cette page vous sélectionnez une option pour Assignable Pedal/Footswitch, ainsi que la polarité du Damper et de Assignable Pedal/Footswitch.



Voir la liste des fonctions programmables à page 393. Les premières fonctions sont du type à interrupteur, tandis que les autres (à partir de Master Volume) sont du type continues.

### Pedal/Footswitch ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Pédale continue ou à interrupteur connectée à la borne ASSIGNABLE PDL/SW.

### Damper Polarity ▶GBL<sup>Gbl</sup>

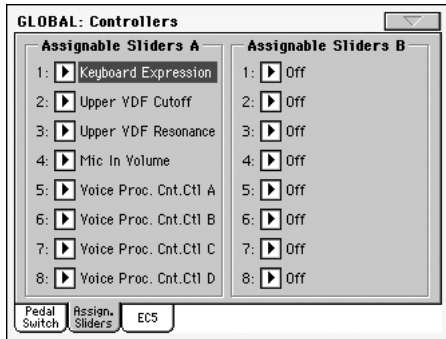
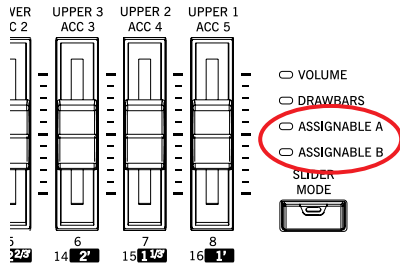
Polarité de la pédale Damper.

### Pedal/Switch Polarity ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Polarité de la pédale ou de l'interrupteur Assignable.

## Page Controllers: Assignable Sliders

Dans cette page vous programmez les Assignable Sliders. Deux jeux sont disponibles (Assignable Sliders A et Assignable Sliders B). Vous pouvez affecter le jeu préféré en appuyant sur le bouton SLIDER MODE du tableau de bord qui sélectionne le mode ASSIGNABLE A ou ASSIGNABLE B. L'état du bouton SLIDER MODE peut être sauvegardé dans la Performance ou le STS.



Voir la liste des fonctions programmables à page 393. Les premières fonctions sont du type à interrupteur, tandis que les autres (à partir de Master Volume) sont du type continues. Vous ne pouvez affecter aux curseurs que des fonctions du type continu.

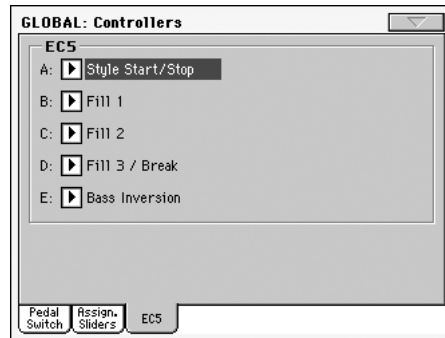
### Assignable Sliders A 1-8, B 1-8



Fonction affectée au curseur correspondant du tableau de bord.

## Page Controllers: EC5

Dans cette page vous programmez chacun des cinq interrupteurs du contrôleur à multi-contacteurs KORG EC5.



Voir la liste des fonctions programmables à page 393. Les premières fonctions sont du type à interrupteur, tandis que les autres (à partir de Master Volume) sont du type continues. Vous ne pouvez affecter aux interrupteurs EC5 que des fonctions du type à interrupteur.

### EC5-A...E

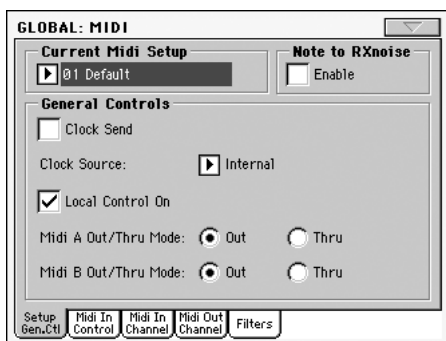


Chacun des interrupteurs du multi-interrupteur KORG EC5.



## Page MIDI: MIDI Setup / General Controls

Dans cette page vous sélectionnez un MIDI Setup, vous convertissez des notes normales en RX Noises et vous réglez les paramètres généraux de la communication MIDI.



### MIDI Setup en cours de session

#### MIDI Setup

►GBLSty ►GBLSng ►GBLSeq

Vous pouvez automatiquement régler les canaux MIDI en sélectionnant un MIDI Setup. A chacun de ces setups vous affectez les valeurs des différents paramètres MIDI, ce qui facilite la connexion à un contrôleur MIDI spécifique. Voir les informations détaillées de l'usage des MIDI Setups dans "MIDI" à la page 297.

Vous pouvez automatiquement sélectionner un MIDI Setup différent lorsque vous accédez au mode Style Play, Song Play ou Sequencer. Pour sélectionner un MIDI Setup pour ces modes, voir dans "Midi Setup" à la page 103 pour le mode Style Play, "Midi Setup" à la page 164 pour le mode Song Play et "Midi Setup" à la page 199 pour le mode Sequencer.

Voir les informations détaillées des réglages des MIDI Setup dans "MIDI Setup" à la page 345.

**Note :** Après avoir sélectionné un MIDI Setup, vous pouvez effectuer tous types de modifications aux réglages de chaque canal. Pour sauvegarder les modifications dans la mémoire, sélectionnez la commande Write Global-Midi Setup dans le menu de la page pour les sauvegarder dans la mémoire (voir dans "Boîte de dialogue Write Global - Midi Setup" à la page 275).

**Astuce :** Pour rétablir les MIDI Setups originaux, chargez de nouveau les données de défaut (téléchargeables en contactant notre page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)).

#### Note to RX Noise

Les RX Noises sont des sons particuliers qui rendent les Sons beaucoup plus réels. Ils sont généralement positionnés au-dessus de Do7, selon le type de Son.

#### Enable

Lorsque ce paramètre est activé, les notes reçues via le MIDI dans la plage de RX Noises sont reconnues. Si le paramètre est désactivé, les données ne sont pas reçues.

**Note :** Ce paramètre se désactive automatiquement lors de la mise hors tension de l'instrument.

### Contrôles généraux

Utilisez ces paramètres pour régler les ports MIDI Clock, Local Off et MIDI OUT.

#### Clock Send

►GBLMid

Ce paramètre active/désactive l'information de Clock sur le MIDI OUT. Ce paramètre est commun à tous les MIDI Setups.

**Off** Le Pa1X ne peut pas adresser le signal de MIDI Clock. Vous ne pouvez pas piloter un autre instrument via le Pa1X, même s'il est connecté à la borne MIDI OUT.

**On** Le Pa1X peut adresser le signal de MIDI Clock. Vous pouvez piloter un autre instrument en impartissant sur le Pa1X les commandes de Tempo, Start/Stop et Play/Stop. Connectez l'autre instrument à la borne MIDI OUT du Pa1X.

#### Clock Source

Ce paramètre sélectionne la source MIDI Clock pour les modes Style Play et Sequencer.

**Note :** En mode Song Play, le Clock interne (Internal - Sequencer 1) est toujours utilisé.

**Note :** Le paramètre Clock se prédispose toujours à "Internal" lors de la mise sous tension de l'instrument.

**Internal** Interne, par exemple le Clock généré par le métronome interne du Séquenceur 1 du Pa1X.

**MIDI A** Externe depuis le MIDI IN A. En mode Style Play ou Sequencer, le Pa1X est piloté par un autre dispositif connecté à sa borne MIDI IN. Les commandes Start/Stop et Play/Stop, ainsi que le métronome du Tempo ne peuvent pas être sélectionnées sur le tableau de bord du Pa1X. Il faut régler le Tempo et le lancement ou l'arrêt du séquenceur ou de l'arrangeur sur le dispositif externe.

**MIDI B** Comme le précédent, mais en se référant au MIDI IN B.

#### Local Control On

Le paramètre Local active/désactive le clavier.

**Note :** Le paramètre Local est toujours activé lors de la mise sous tension de l'instrument.

**On** Lorsque vous jouez sur le clavier, les données MIDI sont adressées à la génération de sons internes. Si les pistes sont affectées à un canal MIDI OUT, les données sont également adressées à la borne MIDI OUT.

**Off** Le clavier est connecté à la borne MIDI OUT, mais ne joue pas les sons de la génération sonore interne.

C'est particulièrement utile lorsqu'on joue avec un séquenceur externe, pour adresser des notes et les divers messages MIDI du clavier et des contrôleurs intégrés au séquenceur externe pour qu'ensuite le séquenceur externe les renvoie à la génération de sons, sans superposition. Voir le chapitre MIDI.

**MIDI A Out/Thru Mode**

►GBLMid

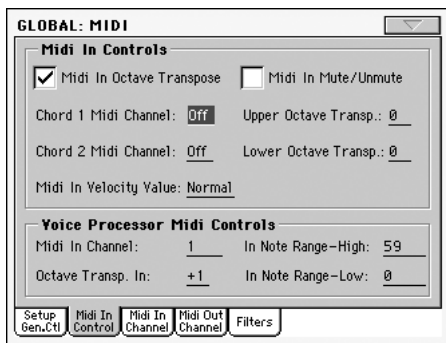
**MIDI B Out/Thru Mode**

►GBLMid

Utilisez ces boutons radio pour déterminer si la borne MIDI OUT doit fonctionner en tant que borne OUT ou en tant que borne THRU. (Les bornes OUT adressent les données générées par le Pa1X, tandis que les bornes THRU adressent les mêmes données reçues sur la borne MIDI IN).

## Page MIDI: MIDI In Control

Dans cette page, vous programmez les paramètres généraux du MIDI IN tels que le canal Chord Recognition et les paramètres MIDI du Voice Processor.



### Contrôles du Midi In

**Midi In Octave Transpose**

►GBLMid

Dans cette page, vous déterminez si la fonction Octave Transpose doit être appliquée également sur les notes reçues via le MIDI IN.

- On Les notes reçues sur le MIDI IN sont transposées en fonction du réglage de la fonction Octave Transpose de chaque piste.
- Off Les données reçues sur le MIDI IN ne sont pas transposées.

**Midi In Mute/Unmute**

►GBLMid

Avec ce paramètre vous déterminez si une piste coupée reproduit de toutes façons les données reçues via MIDI.

- On Le Pa1X ne reproduit aucune donnée reçue via MIDI sur une piste coupée.
- Off Le Pa1X reproduit les données reçues via MIDI sur une piste, même si elle est coupée.

**Chord 1 Midi Channel**

►GBLMid

**Chord 2 Midi Channel**

►GBLMid

Les notes en entrée sur ce canal sont adressées au dispositif Chord Recognition.

Il y a deux canaux Chord séparés. C'est particulièrement utile si vous devez adresser des accords au Pa1X sur deux canaux différents (comme certains accordéons MIDI par exemple).

**Upper Octave Transp (Transpose)**

►GBLMid

Transposition d'une octave des données reçues sur le MIDI IN pour les pistes Upper. Par exemple, si vous sélectionnez une valeur +1, une octave reçue en Do4 sera reproduite en Do5 par le Pa1X.

Ce paramètre est particulièrement utile pour ceux qui jouent d'un accordéon MIDI dont l'interface MIDI peut transmettre une octave inadaptée.

**Lower Octave Transp (Transpose)**

►GBLMid

Transposition d'une octave des données reçues sur le MIDI IN pour la piste Lower. Par exemple, si vous sélectionnez une valeur +1, une octave reçue en Do4 sera reproduite en Do5 par le Pa1X.

Ce paramètre est particulièrement utile pour ceux qui jouent d'un accordéon MIDI dont l'interface MIDI peut transmettre une octave inadaptée.

**Midi In Velocity Value**

►GBLMid

Avec ce paramètre vous réglez la valeur du toucher (dynamique) de toutes les notes MIDI en entrée. Utile lorsque le Pa1X est piloté par un orgue ou un accordéon MIDI.

- Normal Les valeurs ayant un toucher normal sont reçues.
- 40...127 Toutes les valeurs de toucher reçues sont converties en fonction de la valeur sélectionnée.

### Contrôles Midi du Voice Processor

**Midi In Channel**

►GBLMid

Les notes reçues sur ce canal sont adressées à la section Harmony du Voice Processor.

**Octave Transpose In**

►GBLMid

Transposition d'une octave de toutes les notes reçues via MIDI par la section Harmony du Voice Processor.

**In Note Range-High**

►GBLMid

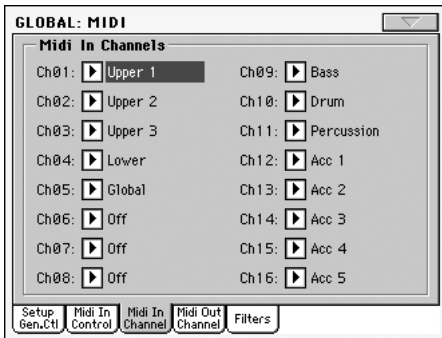
**In Note Range-Low**

►GBLMid

Ces paramètres correspondent à la note la plus grave et à la note la plus aiguë reçues par la section Harmony du Voice Processor. Les notes reçues et dont les valeurs ne sont pas comprises dans cette plage ne sont pas reconnues.

## Page MIDI: MIDI In Channels

Dans cette page, vous affectez les pistes du Pa1X à l'un des canaux MIDI IN.



### Channels

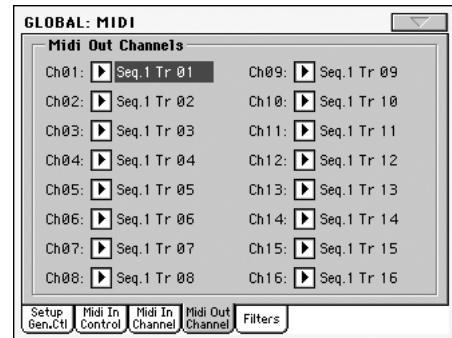
►GBLMid

A chaque canal, vous pouvez affecter les pistes suivantes :

Off	Aucune piste n'est affectée.
Lower	Piste Lower.
Upper 1...3	Une des pistes Upper.
Drum	Piste Drum.
Percussion	Piste des Percussions.
Bass	Piste Bass.
Acc 1...5	Une des pistes Auto-accompagnement (mélodie).
Seq.1 Tr 01...16	Une des pistes du Séquenceur 1.
Seq.2 Tr 01...16	Une des pistes du Séquenceur 2.
Global	Canal spécial dédié à la simulation des contrôles intégrés du Pa1X (tels que clavier, pédales, manette) via un clavier ou un contrôleur externe. Les messages MIDI, en entrée sur ce canal, sont considérés comme générés par les contrôleurs intégrés du Pa1X.
Control	Utilisez ce canal spécial pour adresser les messages MIDI de sélection des Styles, des Performances, des STS et des Styles Elements au Pa1X. Voir les informations détaillées des données reçues dans les tableaux à page 304 et suivantes.

## Page MIDI: MIDI Out Channels

Dans cette page, vous affectez les pistes du Pa1X à l'un des canaux MIDI OUT.



### Channels

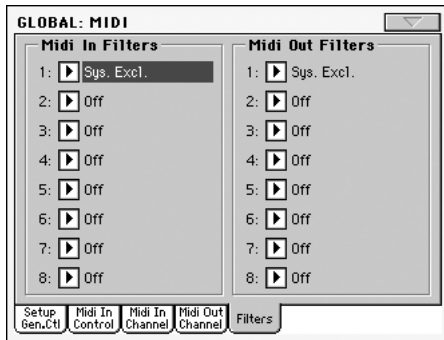
►GBLMid

A chaque canal, vous pouvez affecter les pistes suivantes :

Off	Aucune piste n'est affectée.
Lower	Piste Lower.
Upper 1...3	Une des pistes Upper.
Drum	Piste Drum.
Percussion	Piste des Percussions.
Bass	Piste Bass.
Acc 1...5	Une des pistes Auto-accompagnement (mélodie).
Seq.1 Tr 01...16	Une des pistes du Séquenceur 1.
Seq.2 Tr 01...16	Une des pistes du Séquenceur 2.
Seq.1/2 Tr 01...16	Utilisez ces canaux pour adresser simultanément les données générées par la même piste de l'un ou des deux séquenceurs de bord.
Chord	Utilisez ce canal pour adresser les notes reconues par le dispositif Chord Recognition sur le MIDI OUT. C'est utile, par exemple, pour piloter un harmoniseur externe via le Pa1X, en utilisant la piste Lower pour jouer les accords, même si la piste est coupée.

## Page MIDI: Filters

Dans cette page vous réglez les 8 filtres des données MIDI reçues ou adressées par le Pa1X.



### Midi In Filters

► GBL<sup>Mid</sup>

Sélection des filtres MIDI IN.

Off	Aucun filtre.
Pitch Bend	Pitch Bend.
MonoTouch	Mono (ou Canal) After Touch.
PolyTouch	Poly After Touch.
PrgChange	Program Change.
SysExcl	System Exclusive.
All CC	Tous les messages de Control Change.
0...127	Messages de Control Change #0...127. Voir la liste des messages de Control Change dans "Contrôleurs MIDI" à la page 398.

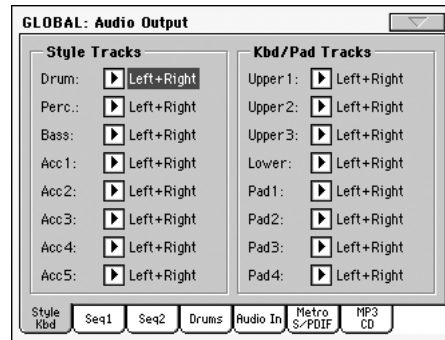
### Midi Out Filters

► GBL<sup>Mid</sup>

Sélections des filtres MIDI OUT. Voir plus haut chaque type de filtre.

## Page Audio Output: Sty/Kbd

Dans cette page vous connectez les pistes de Style, clavier et Pad aux sorties audio.

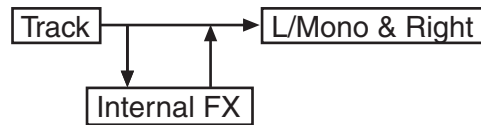


### Tracks

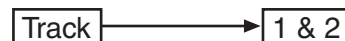
► GBL<sup>Gbl</sup>

Utilisez ces paramètres pour affecter une sortie audio (section OUTPUT en face arrière de l'instrument) à chaque piste.

**Left + Right** La piste sélectionnée est connectée aux sorties Left & Right en stéréo. La piste est également adressée aux processeurs Internal FX (A et B pour les pistes de Style, C et D pour les pistes clavier et Pad). Réglez le volume à l'aide du curseur MASTER VOLUME.



**Out 1 + 2** La piste est connectée aux sous-sorties 1 & 2, en stéréo. Elle n'est pas adressée aux processeurs Internal FX. Le curseur MASTER VOLUME ne la règle pas.



**Out 1** La piste sélectionnée est connectée à la sous-sortie 1. Elle est mixée au mono. Elle n'est pas adressée aux processeurs Internal FX. Le curseur MASTER VOLUME ne la règle pas.

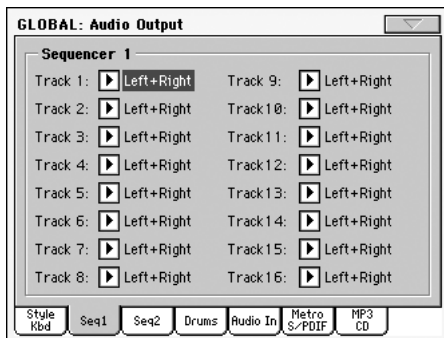


**Out 2** La piste sélectionnée est connectée à la sous-sortie 2. Elle est mixée au mono. Elle n'est pas adressée aux processeurs Internal FX. Le curseur MASTER VOLUME ne la règle pas.



## Page Audio Output: Seq1

Dans cette page vous connectez les pistes du Séquenceur 1 aux sorties audio. Ces réglages sont également affectés au mode Sequencer.



### Tracks

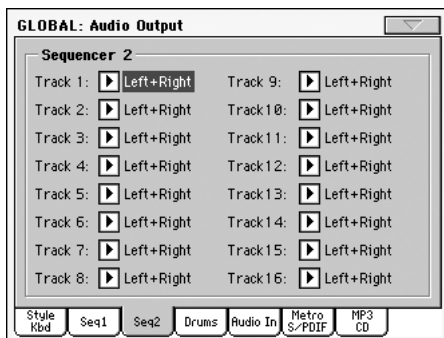
►GBL<sup>Gbl</sup>

Utilisez ces paramètres pour affecter une sortie audio (section OUTPUT en face arrière de l'instrument) à chaque piste.

Voir les informations détaillées dans "Page Audio Output: Sty/Kbd" à la page 256.

## Page Audio Output: Seq2

Dans cette page vous connectez les pistes du Séquenceur 2 aux sorties audio.



### Tracks

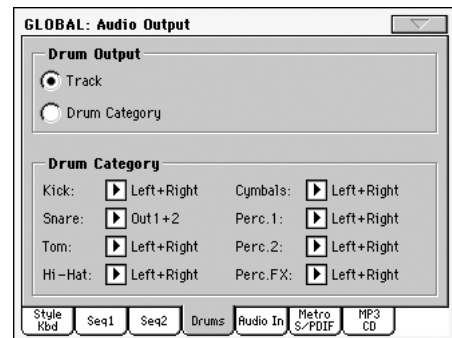
►GBL<sup>Gbl</sup>

Utilisez ces paramètres pour affecter une sortie audio (section OUTPUT en face arrière de l'instrument) à chaque piste.

Voir les informations détaillées dans "Page Audio Output: Sty/Kbd" à la page 256.

## Page Audio Output: Drums

Dans cette page, vous acheminez les Drum Kit Sounds aux sorties audio.



Voir les informations détaillées des sorties audio disponibles dans "Page Audio Output: Sty/Kbd" à la page 256.

### Drum Output

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre vous permet de choisir si les Drum Kit Sounds doivent suivre le chemin d'une sortie individuelle (ou paire de sorties) défini par la piste à laquelle ils sont affectés ou si chaque Catégorie de Drum suivra un chemin audio alternatif.

**Track** Lorsque cette option est sélectionnée, les Drum Kits suivent le chemin de la sortie sélectionnée dans l'une des pages précédentes pour les pistes auxquelles ils sont affectés.

### Drum Category

Lorsque cette option est sélectionnée, vous pouvez sélectionner un chemin de sortie différent pour chaque Catégorie de sons Drum Kit. Sélectionnez une sortie pour chaque Catégorie de Percussions dans la boîte de dialogue "Drum Category" affichée en-dessous.

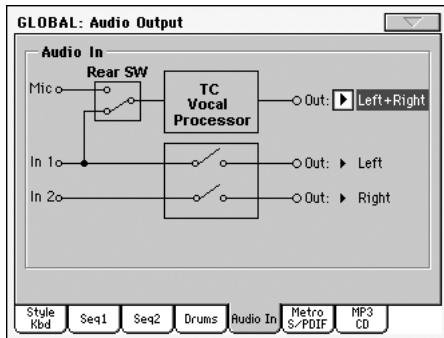
### Drum Category

►GBL<sup>Gbl</sup>

Kick	Catégorie Bass Drum.
Snare	Catégorie Snare Drum.
Tom	Catégorie Tom.
Hi-Hat	Catégorie Hi-Hat.
Cymbals	Catégorie Cymbals.
Perc.1	Catégorie Percussion à tons graves.
Perc.2	Catégorie Percussion à tons aigus.
Perc. FX	Catégorie Sound FX.

## Page Audio Output: Audio In

Dans cette page vous connectez les Audio Inputs et le Voice Processor aux sorties audio.



Voir les informations détaillées des sorties audio disponibles dans "Page Audio Output: Sty/Kbd" à la page 256.

### Rear SW (interrupteur SELECT)

L'état de cet interrupteur, positionné en face arrière de l'instrument, est représenté par le diagramme Rear SW. L'acheminement du signal Audio In dépend de son état.

- Si réglé à "MIC", l'entrée MIC est adressée au Voice Processor, tandis que les lignes d'entrée 1 et 2 sont directement connectées aux sorties Left et Right.
- Si réglé à "1", la ligne d'entrée 1 est adressée au Voice Processor, tandis que la ligne d'entrée 2 et l'entrée MIC sont désactivées.

### Mic

L'entrée microphone est alternative à l'entrée de ligne In 1, selon l'état de l'interrupteur SELECT en face arrière. Si sélectionnée, le signal en provenance d'un microphone connecté est adressé au Voice Processor ; le signal est ensuite renvoyé en stéréo avec tous les effets traités par le Voice Processor.

### In 1

La ligne d'entrée In 1 peut être acheminée à la sortie Left ou au Voice Processor, selon l'état de l'interrupteur SELECT en face arrière.

- Si l'interrupteur SELECT est réglé à "MIC", cette entrée est adressée à la sortie Left.
- Si l'interrupteur SELECT est réglé à "1", cette entrée est adressée au Voice Processor.

### In 2

La ligne d'entrée In 2 peut être acheminée à la sortie Right ou désactivée, selon l'état de l'interrupteur SELECT en face arrière.

- Si l'interrupteur SELECT est réglé à "MIC", cette entrée est adressée à la sortie Right.  
Si l'interrupteur SELECT est réglé à "1", cette entrée est désactivée.

### Voice Processor Out



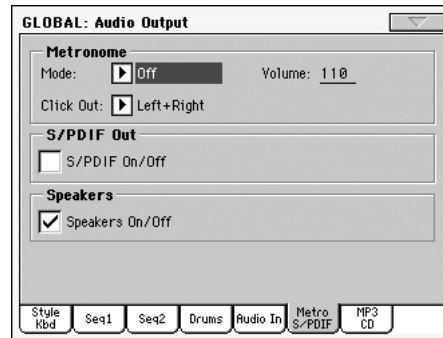
Avec ces paramètres vous affectez une sortie audio (section OUTPUT en face arrière de l'instrument) au Voice Processor.

### In 1/2 Out

Non éditable. Ces sorties sont fixes et ne peuvent pas être modifiées.

## Page Audio Output: Metro / S/PDIF

Dans cette page vous réglez les divers paramètres du Métro-nome, la sortie S/PDIF, le MP3 Board (en option) et les Speakers (pour le Pa1X avec les haut-parleurs intégrés).



## Métronomie

### Mode



Avec ce paramètre vous activez le métronome des modes opérationnels Style Play et/ou Song Play.

- Off Le métronome est coupé.
- Style Le métronome est toujours activé lorsque vous jouez un Style.
- Song Le métronome est toujours activé lorsque vous jouez un Morceau.
- Style+Song Le métronome est toujours activé lorsque vous jouez un Style ou un Morceau.

### Volume



Avec ce paramètre vous réglez le volume du métronome.

### Click Out



Le click du métronome peut être acheminé à une sortie audio quelconque. Si vous adressez le click à un dispositif Drum, on conseille de sélectionner l'une des sous-sorties Out 1 et 2.

**Note :** Le paramètre Metronome "Mode" sélectionné ne doit pas être désactivé afin de pouvoir adresser le click à une sortie audio.

Voir les informations des sorties disponibles dans "Tracks" à la page 256.

## S/PDIF Out

### S/PDIF On/Off

Avec ce paramètre vous activez/désactivez la sortie audio numérique S/PDIF.

**Note :** Ce paramètre est automatiquement désactivé lors de la mise hors tension de l'instrument.

**On** Toutes les pistes réglées pour être acheminées aux sorties audio Left+Right (voir à partir de page 256) sont adressées à la sortie S/PDIF. Le signal de synchro Word Clock, avec une fréquence de 48kHz est adressé simultanément au signal audio.

Ainsi prédisposé, le Pa1X fonctionne en tant que Word Clock principal. Aucun autre dispositif principal ne peut être connecté au même système audio numérique. Voir les informations détaillées du dispositif audio connecté (table de mixage, carte audio, etc.) et comment le régler à fonctionner en tant que Word Clock piloté.

**Off** Aucun signal n'est adressé à la sortie S/PDIF.

## Haut-parleurs

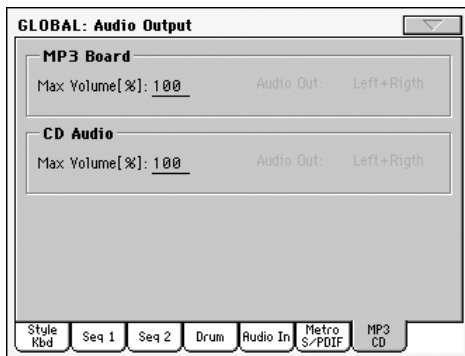
### Speakers On/Off

►GBL<sup>Gbl</sup>

Non disponible sur le Pa1X Pro. Sur le Pa1X doté des haut-parleurs intégrés, cochez cette case pour activer/désactiver les haut-parleurs. Cette option est utile lorsque l'instrument est connecté à un système d'amplification externe et que les haut-parleurs ne sont donc pas nécessaires.

## Page Audio Output: MP3 / CD

Dans cette page vous programmez les options MP3 (EXBP-MP3) et Audio CD (CDRW-1).



### MP3 Board - Max Volume

►GBL<sup>Gbl</sup>

Avec ce paramètre, vous réglez le volume maximum du lecteur MP3.

### MP3 Board - Audio Out

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre (non-éditable) affiche la sortie fixe de votre lecteur MP3 (Left+Right - droite/gauche).

### CD Audio - Max Volume

►GBL<sup>Gbl</sup>

Avec ce paramètre, vous réglez le volume maximum du lecteur Audio CD.

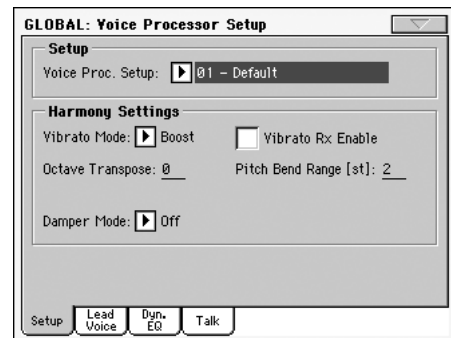
### CD Audio - Audio Out

►GBL<sup>Gbl</sup>

Ce paramètre (non-éditable) affiche la sortie fixe de votre lecteur Audio CD (Left+Right - droite/gauche).

## Page Voice Processor Setup: Setup

Dans cette page vous sélectionnez un Voice Processor Setup et vous réglez des paramètres généraux du Setup en cours de session.



## Setup

### Voice Processor Setup

Avec ce paramètre vous sélectionnez un Voice Processor Setup.

Les paramètres de Setup sont généraux et ne changent pas avec le chargement d'un Preset différent. Les paramètres Setup correspondent à tous les paramètres présents dans la section d'édition Voice Processor Setup, y inclus le niveau d'entrée et le panoramique du chant principal, les paramètres de Compression/Gate et les paramètres EQ (égalisation), pour n'en citer que quelques uns.

Certains paramètres doivent être réglés pour des situations ponctuelles basées sur la voix du chanteur, le type de micro ou la configuration du studio d'enregistrement et ils doivent donc être laissés tels quels en tant que bases pour les Presets du Voice Processor. Si vous changez de micro (ou de chanteur !), les réglages d'égalisation et de compression (EQ/Compression) n'ont besoin d'être modifiés qu'une seule fois dans la section Setup.

Sauvegardez vos réglages de Setup en sélectionnant la commande "Write Global-Voice Processor Setup" dans le menu de la page (voir à page 275).

## Régler Harmony

Ces paramètres sont des réglages généraux de la section vocale Harmony et ils sont sauvegardés dans le Voice Processor Setup.

### Vibrato Mode

►GBL<sup>Vps</sup>

Avec ce paramètre vous déterminez si le Vibrato doit suivre le début et l'attaque du modèle (Boost) ou s'il doit être instantané (Manual). Vous contrôlez ces deux modes de Vibrato avec la manette.

**Boost** La valeur fixée pour chaque voix (voir dans "Vibrato Amount" à la page 267) est activée lorsque vous déplacez la manette.

**Manual** La valeur de départ du Vibrato est 0 et il est totalement contrôlé par la manette.

**Vibrato Rx Enable** ▶GBL<sup>VPs</sup>

Avec ce paramètre vous activez/désactivez la réception du Vibrato.

**Octave Transpose** ▶GBL<sup>VPs</sup>

Ce paramètre transpose les chœurs harmonisés en mode Notes (voir dans "Harmony Mode" à la page 266). La valeur correspond à des octaves. Ce paramètre est très performant si utilisé en association avec les paramètres "In Note Range-High" et "In Note Range-Low" (voir à page 254).

Lors de la réception de notes du MIDI, cette valeur est additionnée à la valeur du paramètre "Octave Transpose In" présent dans la page "Page MIDI: MIDI In Control" (voir à page 254).

**Pitch Bend Range** ▶GBL<sup>VPs</sup>

Disponible uniquement en mode Notes. Ce paramètre règle par pas de demi-tons la plage de l'information MIDI de Pitch Bend qui altère la hauteur des harmonies en mode Notes.

**Damper Mode** ▶GBL<sup>VPs</sup>

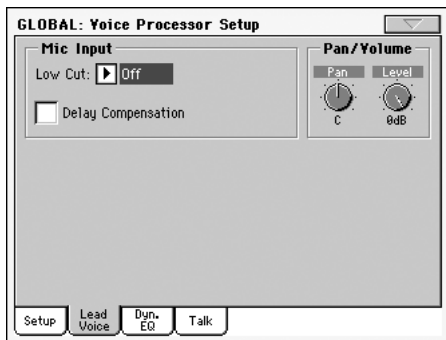
Avec ce paramètre vous déterminez l'effet de la pédale Damper sur le Voice Processor. Le message Damper peut être reçu depuis une pédale Damper connectée à la borne DAMPER ou depuis le MIDI IN (CC#64).

- Off Damper désactivé.
- Sustain Les notes adressées au Voice Processor sont maintenues tant que vous appuyez sur la pédale. Par conséquent, les accords adressés à la section Harmony ne changent pas tant que vous ne relâchez pas la pédale.

**Harmony Hold**  
Les chœurs harmonisés sont maintenus pendant que vous continuez de chanter. Lorsque vous activez cette fonction (en appuyant et en gardant enfoncée la pédale damper), vous "gelez" les voix d'harmonisation ce qui les maintient de façon très naturelle jusqu'au relâchement.

## Page Voice Processor Setup: Lead Voice

Dans cette page vous réglez les paramètres de la voix Lead (par exemple celle du chanteur).



## Mic Input

**Low Cut** ▶GBL<sup>VPs</sup>

Filtre coupe-bas à 12dB par octave. La fréquence de coupure est réglable : 60, 80 et 120 Hz.

**Delay Compensation** ▶GBL<sup>VPs</sup>

Ce paramètre retarde de façon aléatoire le chant principal par rapport aux harmonies, permettant d'obtenir des harmonies avant les chants ou retardées de façon aléatoire. Réglez à Off pour minimiser le temps de traitement du chant principal.

## Panoramique/Volume

**Bouton Pan** ▶GBL<sup>VPs</sup>

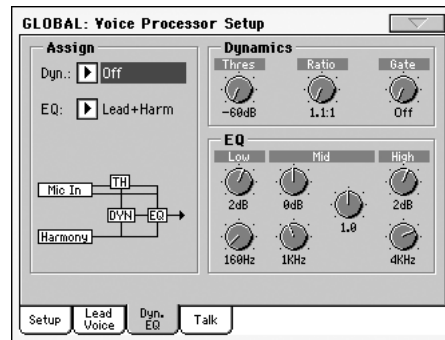
Détermine le réglage de panoramique du chant principal. De L64 (complètement à gauche) à R63 (complètement à droite).

**Bouton Level** ▶GBL<sup>VPs</sup>

- Ce paramètre détermine le niveau du chant principal (Lead).
- DryOff Ce réglage coupe le chant principal, mais laisse passer les voix épaissies comme lorsque le niveau principal est réglé à 0dB.
- Off Le chant principal est coupé.
- 30dB ... 0dB Niveau du chant principal.

## Page Voice Processor Setup: Dynamics / EQ

Dans cette page vous réglez les paramètres de compression (Compressor/Gate) et d'égalisation (Equalizer) affectés à Lead et à Harmony.



## Affectation (Assign)

**Dyn** ▶GBL<sup>VPs</sup>

Affectation de la compression (Compressor/Gate). Les options sont : Off, Lead + Harmony, Harmony ou Lead. Le compresseur est équipé d'une fonction de compensation automatique du niveau de sortie et donc aucun problème ne se présente lors de la sélection d'une option différente.

**EQ** ▶GBL<sup>VPs</sup>

Affectation de l'égalisation (EQ). Les options sont : Off, Lead + Harmony, Harmony ou Lead.



## Toucher (Dynamics)

Le Voice Processor dispose d'effets de traitement du toucher optimisés pour les chants.

### Bouton Thresh ▶GBL<sup>VPs</sup>

Seuil de compression. Plage : 0 à -60 dB.

### Bouton Ratio ▶GBL<sup>VPs</sup>

Taux de compression. Plage : 1.1:1 to 64:1.

### Bouton Gate ▶GBL<sup>VPs</sup>

Seuil de Gate. Plage : Off, -70dB to 0dB

## Egaliseur EQ

Le Voice Processor est équipé d'un égaliseur 3 bandes avec filtres Shelving grave et aigu à fréquence réglable et d'une bande entièrement paramétrique avec réglage de largeur de bande (facteur Q).

### Bouton Low Gain ▶GBL<sup>VPs</sup>

Coupeur/activation de la Fréquence Shelving grave. Plage : ±12 dB.

### Bouton Low Frequency ▶GBL<sup>VPs</sup>

Fréquence Shelving grave, moyenne fréquence. Plage : 80Hz...16kHz.

### Bouton Mid Gain ▶GBL<sup>VPs</sup>

Coupeur/activation de la moyenne fréquence. Plage : ±12 dB.

### Bouton Mid Frequency ▶GBL<sup>VPs</sup>

Fréquence médium, moyenne fréquence. Plage : 80Hz...16kHz.

### Bouton Mid Q ▶GBL<sup>VPs</sup>

Largeur de bande du filtre médium. Plage de 0.1 (large) à 10 (très étroite).

### Bouton High Gain ▶GBL<sup>VPs</sup>

Coupeur/activation de la Fréquence Shelving aiguë. Plage : ±12 dB.

### Bouton High Frequency ▶GBL<sup>VPs</sup>

Fréquence Shelving aiguë, moyenne fréquence. Plage : 80Hz...16kHz.

## Page Voice Processor Setup: Talk

Dans cette page, vous réglez la fonction Talk que vous utilisez sur scène pour parler à votre public avec la musique qui joue en tâche de fond. Les paramètres présents dans cette page sont ceux de programmation et vous les utilisez pour atténuer la musique lorsque que vous parlez.



## Talk

### Talk ▶GBL<sup>Tik</sup>

Active/désactive la fonction Talk. C'est le même réglage de la page Mic des modes Style Play et Song Play.

## Mode

### Auto (AutoTalk) ▶GBL<sup>Tik</sup>

Lorsque ce paramètre est coché, la fonction Talk est automatiquement activée quand on arrête le séquenceur ou l'arrangeur. Vous pouvez ainsi parler à votre public entre deux morceaux sans devoir appuyer sur le bouton Talk On/Off.

## Mixer

### Bouton Ld to Rv (Lead to Reverb) ▶GBL<sup>Tik</sup>

Avec ce bouton vous atténuez la réverbération affectée à la voix principale. 0dB correspond à aucune atténuation.

### Bouton FX Lev (FX Level) ▶GBL<sup>Tik</sup>

Avec ce bouton vous atténuez le niveau des effets. 0dB correspond à aucune atténuation.

### Bouton Master Volume Attenuation ▶GBL<sup>Tik</sup>

Avec ce bouton vous réduisez le volume principal. 0dB correspond à aucune réduction.

## Réverbération

### Type ▶GBL<sup>Tik</sup>

Avec ce paramètre vous choisissez la réverbération qui sera automatiquement sélectionnée lorsque vous activez la fonction Talk.

**PreDly (Pre Delay)** ▶ GBL<sup>Tk</sup>

Utilisez ce bouton pour retarder la réverbération et la séparer de la voix principale. Si vous affectez des valeurs élevées, la réverbération sera perçue comme un écho.

**Decay** ▶ GBL<sup>Tk</sup>

Utilisez ce paramètre pour régler le temps de chute (en secondes) de la réverbération. Si vous affectez des valeurs élevées à ce paramètre, l'articulation des mots sera difficilement audible.

**Low Color** ▶ GBL<sup>Tk</sup>

Reverb Low Color. Spécifie les caractéristiques des basses fréquences des réverbérations.

**High Color** ▶ GBL<sup>Tk</sup>

Reverb High Color. Spécifie les caractéristiques des hautes fréquences des réverbérations.

**Thicken**

**On/Off** ▶ GBL<sup>Tk</sup>

Cochez/décochez cette case pour activer/désactiver les paramètres d'épaississement de la voix principale.

**Det. (Detune)** ▶ GBL<sup>Tk</sup>

Règle la quantité de désaccordage affecté à la voix principale.

**Spread** ▶ GBL<sup>Tk</sup>

Règle l'angle des micros gauche et droit. Une valeur de 100% implique que les voix désaccordées sont chacune d'un côté du champ stéréo. Avec 0%, les voix désaccordées sont au centre.

**Niveau (Level)**

**Bouton Level** ▶ GBL<sup>Tk</sup>

Avec ce bouton vous réglez le niveau de la voix épaissie.

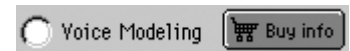
## Page Voice Processor Preset: Preset

Dans cette page, vous sélectionnez un Voice Processor Preset et vous activez/désactivez les divers modules de traitement de Voice.



## Les boutons 'Buy Info'

Le logiciel (en option) de deux modules du Voice Processor, c'est à dire Pitch Correction et Voice Modeling, est maintenant disponible. Voir les informations détaillées pour l'achat de ces modules dans "Voice Processor: Les modules optionnels Pitch Correction et Voice Modeling" à la page 270.



Ces algorithmes, développés par TC•Helicon, sont les outils actuellement les plus sophistiqués disponibles sur le marché pour l'optimisation et la correction de la voix.

**Note :** Pour acheter la licence des deux logiciels (en option) pour les modules, appuyez sur l'un des boutons Buy de couleur rouge affichés dans cette page (voir dans "Voice Processor: Les modules optionnels Pitch Correction et Voice Modeling" ci-contre).

## Utiliser Pitch Correction et Voice Modeling en mode de démonstration

Même si vous n'avez pas encore acheté le logiciel en option pour les modules, vous pouvez les activer et les essayer (avec quelques limitations) avant de décider leur achat. En mode de démonstration, le signal audio s'interrompt chaque 30 secondes et l'indicateur "VP Demo" commence à clignoter en haut à l'écran. Désactivez Pitch Correction et/ou Voice Modeling : l'indicateur disparaît.

*VP Demo*

- Pour activer Voice Modeling, sélectionnez le bouton radio correspondant.
- Pour activer Pitch Correction, cochez le paramètre de la hauteur (Pitch).

## Preset

**Voice Processor Preset** ▶ PERF ▶ STS ▶ STS<sup>SB</sup>

Avec ce paramètre vous sélectionnez un Voice Processor Preset. Ce Preset est sauvegardé lorsque vous "écrivez" une Performance ou un STS dans la mémoire.

Vous chargez les paramètres de Preset en sélectionnant une Performance ou un STS. Vous les trouvez dans la section d'édition Voice Processor Preset, y inclus les réglages de Harmony Voice, dans les paramètres de Pitch Correction et dans les réglages des effets, entre autre.

Pour sauvegarder les réglages d'un Preset, sélectionnez la commande "Write Global-Voice Processor Preset" dans le menu de la page (voir à page 275).

## Page Harmony/Modeling Select

**Harmony/Voice Modeling** ▶ GBL<sup>Vpp</sup>

Avec ce bouton radio vous sélectionnez alternativement soit le module Harmony, soit le module Voice Modeling. Vous ne pouvez pas les utiliser les deux simultanément sur le même Preset.

**Note :** Le module Voice Modeling est fourni en option. Il se peut donc que votre instrument n'en soit pas doté. Contactez votre

revendeur Korg de confiance ou notre page d'accueil ([www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)), pour des informations détaillées sur ce module.

## Harmony On/Off

Ce sont des "interrupteurs" de la voix Lead et des chants générés par la section Harmony.

**Note :** Ce paramètre est le même de Mic de la page principale des modes Style Play et Song Play.

## Lead

►GBLVpp

Cochez/décochez cette case pour activer/désactiver la voix principale, indépendamment de l'état du bouton Lead Level dans la section Voice Processor Setup (voir dans "Bouton Level" à la page 260). Cette fonction est très pratique lorsque vous créez des Presets où vous ne voulez reproduire que des chœurs harmonisés.

**Note :** Ce paramètre est disponible même si la section Harmony est activée. Si elle est désactivée, le paramètre Lead est automatiquement réglé à On.

## V1...V4

►GBLVpp

Dans ces cases vous activez/désactivez chacune des quatre Harmony Voices, indépendamment de l'état du bouton Level dans la page Level Harmony Voice (voir dans "Bouton Level" à la page 267).

C'est la même case de "Voice On/Off" (voir à page 267).

## Master On/Off

Ce sont les "interrupteurs" des diverses sections du Voice Processor.

**Note :** Ces paramètres sont les mêmes de Mic de la page principale des modes Style Play et Song Play.

## Pitch

►GBLVpp

Cochez/décochez cette case pour activer/désactiver le module Pitch Correction (en option).

## Thicken

►GBLVpp

Cochez/décochez cette case pour activer/désactiver le module Thicken.

## Harmony/Modeling

►GBLVpp

Cochez/décochez cette case pour activer/désactiver le module Harmony ou le module Voice Modeling (en option).

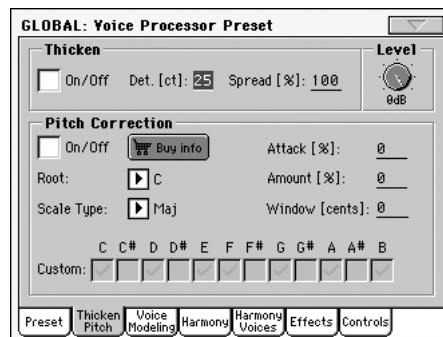
## Effects

►GBLVpp

Cochez/décochez cette case pour activer/désactiver le module Voice Processor Effects.

## Page Voice Processor Preset: Thicken / Pitch

Dans cette page, vous réglez les paramètres du module Thicken et du module Pitch Correction. ((Pitch Correction disponible en option – voir "Voice Processor: Les modules optionnels Pitch Correction et Voice Modeling" à la page 270)).



## Thicken

Paramètres d'épaississement de la voix Lead qui est doublée par deux voix "fantômes" qui s'ajoutent à la voix du chanteur.

### On/Off

►GBLVpp

Cochez/décochez cette case pour activer/désactiver les paramètres d'épaississement de la voix principale. C'est le même contrôle de la page "Preset".

### Det. (Detune)

►GBLVpp

Règle la quantité de désaccordage appliquée à la voix principale.

### Spread

►GBLVpp

Règle l'angle des micros gauche et droit. Une valeur de 100% implique que les voix désaccordées sont chacune d'un côté du champ stéréo. Avec 0%, les voix désaccordées sont au centre.

## Niveau (Level)

### Bouton Level

►GBLVpp

Avec ce bouton vous réglez le niveau de la voix épaissie.

## Pitch Correction

Disponible en option – voir "Voice Processor: Les modules optionnels Pitch Correction et Voice Modeling" à la page 270.

Le Voice Processor analyse la hauteur de votre voix, la compare à la gamme de correction sélectionnée et applique la correction en temps réel. La quantité de correction dépend des réglages utilisés (quantité et durée).

La correction vous permet d'obtenir un chant juste, mais aussi des harmonies parfaitement justes car la correction de la hauteur est appliquée de manière prioritaire à la génération de l'harmonie.

### Pitch Correction On/Off

►GBLVpp

Cochez ce paramètre pour activer Pitch Correction. C'est le même paramètre "Pitch" de la page Preset (section Voice Proces-

sor Preset) et de l'affichage Mic des modes Style Play et Song Play (page principale).

**Root** ▶ GBL<sup>VPp</sup>

Tonique de la gamme de correction.

**Scale Type** ▶ GBL<sup>VPp</sup>

Type de gamme : Major (majeure), Mino-Natural (mineure naturelle), Minor-Harmonic (mineure harmonique), Minor-Ascending (mineure mélodique, ou ascendante), Chromatic (chromatique) et Custom (personnalisée). Le type associé à la tonique détermine la correction appliquée.

**Attack** ▶ GBL<sup>VPp</sup>

Attaque de la correction. Détermine la vitesse de réponse de la correction : 0% correspond à une réponse lente et 100% à une réponse rapide. Les valeurs dans la plage 16% - 40% offrent un traitement plus naturel. Les valeurs élevées peuvent donner un son à l'effet très spatial (type la voix d'un robot).

**Amount** ▶ GBL<sup>VPp</sup>

Taux de correction automatique appliquée au chant principal. La plage est réglable de 0% à 100%. Le réglage 0% ne signifie pas que la correction est désactivée. Plus la note d'entrée est fausse, plus la correction appliquée est importante. Ceci permet d'obtenir une correction de la hauteur très musicale. La correction n'est appliquée qu'aux notes les plus fausses en conservant les notes qui ne sont que très légèrement désaccordées. Par exemple :

- Lorsque le réglage est de 100%, une note fausse de 10 centièmes par rapport à la note juste sera corrigée de 10 centièmes et une note d'entrée fausse de 50 centièmes par rapport à la note sera corrigée de 50 centièmes.
- Avec une valeur de 80%, une note fausse de 10 centièmes par rapport à la note juste sera corrigée d'environ 5 centièmes et une note d'entrée fausse de 50 centièmes par rapport à la note juste sera corrigée d'environ 40 centièmes.
- Avec une valeur de 0%, une note fausse de 10 centièmes par rapport à la note juste ne sera pas corrigée et une note fausse de 50 centièmes par rapport à la note juste sera corrigée d'environ 10 centièmes.

**Window** ▶ GBL<sup>VPp</sup>

Fenêtre de correction. Spécifie l'écart maximum (au-dessus ou en dessous) en centièmes de la note d'entrée par rapport à sa note cible et autorisant la correction. Avec un réglage faible, la correction est appliquée à la note d'entrée uniquement si celle-ci est proche de la hauteur juste. L'écart maximum est de 200 centièmes, c'est à dire un ton au-dessus ou en dessous de la note cible.

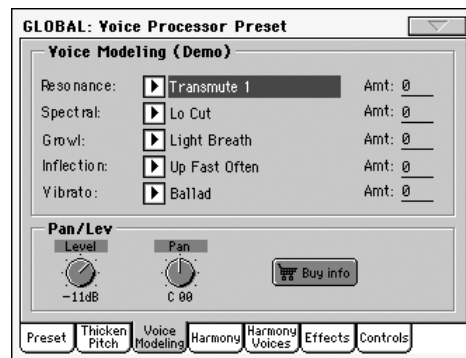
**Custom Scale** ▶ GBL<sup>VPp</sup>

Ce diagramme, disponible lorsque Custom Scale Type est sélectionné, affiche une liste chromatique des notes commençant par la tonique. Les coches indiquent les notes chantées insérées dans la gamme correcte et celles qui seront ignorées. L'absence de la coche indique que la note est ignorée. Les gammes (personnelles) modifiées sont mémorisées dans les presets.

## Voice Processor Preset: Voice Modeling

Dans cette page, vous activez/désactivez et modifiez les paramètres Voice Modeling.

**Note :** Vous ne pouvez pas utiliser simultanément le module Voice Modeling et le module Harmony : soit l'un, soit l'autre. Affichez la page Preset (section Voice Processor Preset section) dans laquelle vous sélectionnez l'option Voice Modeling afin que les paramètres de cette page soient éditables.



Pratiquement, le Voice Modeling permet de refaire la synthèse et de modeler la voix humaine. Il offre une vaste gamme de traitements de la voix en entrée, y inclus les effets Breath (souffle), Grownl (grain), Rasp (voix écorchée, typique du Rock), résonance Head et Chest (vibrato très résonnant), effets d'inflexion ou de Vibrato.

Le Voice Modeling peut modifier ou optimiser une voix : par exemple une voix avec peu de "coffre" en une voix profonde de "gorge", une voix "masculine" en une voix "féminine". Vous pouvez totalement gouverner les paramètres de la voix par le biais des options Resonance, Spectral, Grownl et Vibrato.

**Note :** Vous pouvez utiliser le chant principal (Lead) de la voix modélisée (ou VM) en combinaison avec le chant principal (Lead) n'ayant aucun traitement d'effet, en activant le paramètre "Lead" dans la page Preset (section Voice Processor Preset).

**Resonance** ▶ GBL<sup>VPp</sup>

Les styles de résonance vous permettent d'isoler le contenu harmonique qui caractérise la voix reçue, puis de modifier ce contenu pour donner au son un caractère différent. Ce réglage permet de modifier artificiellement la longueur du conduit vocal et de simuler un changement de genre de la voix traitée. C'est ainsi que vos choeurs posséderont des caractéristiques uniques. "Resonance" modifie la tonalité du son en déplaçant les formants vocaux ; c'est ainsi que le chant principal traité par la voix modélisée (ou VM) Lead résulte vraiment différent de l'original. Les formants sont les combinaisons harmoniques qui rendent vos choeurs inimitables.

Un nom est affecté à chaque style de manière à faciliter leur identification lorsque vous assemblez des presets. Les noms sont associés soit à un genre musical, soit à un type de son. Ainsi, vous pouvez associer un type de modification à un nom exactement comme vous décrivez les couleurs d'un tableau par leurs noms.

Certains styles de "Resonance" présentent une commutation d'octave, soit vers l'aiguë, soit vers la grave. Ceci pour adapter avec un timbre féminin la voix d'un chanteur dans un registre féminin ou, pour une chanteuse, pour simuler la voix d'un chan-

teur. Avec ces styles de "Resonance", vous pouvez ainsi chanter dans votre hauteur naturelle et ensuite hausser/diminuer les notes jusqu'à la hauteur complètement opposée ; ces réglages de Style sont dénommés Transmute.

Le paramètre Amt (Amount) vous permet de régler l'intensité du traitement de la résonance appliqué à la voix traitée : 0% correspond à aucun effet, 100% correspond à une résonance totale.

### Spectral

►GBLVPP

Le contrôle Spectral est une série de réglages de l'égalisation des courbes de réponse dont le but est de compléter les sélections du contrôle "Resonance". Cette égalisation est différente de celle contrôlée via EQ dans la section Voice Processor Setup. Les styles Spectral restituent le phénomène d'égalisation naturelle qu'exerce le chanteur sur sa propre voix. Ces courbes EQ modélisées sont appliquées à la voix modélisée (ou VM). Ces styles peuvent être utilisés conjointement avec les effets de résonance ou directement comme réglage supplémentaire sur la voix modélisée (ou VM).

Le paramètre Amt (Amount) vous permet de régler l'intensité du traitement d'égalisation appliqué à la voix traitée : 0% correspond à aucun effet, 100% correspond à une résonance totale.

### Growl

►GBLVPP

Les effets Growl de la section VoiceModeling reproduisent les frictions au niveau du larynx et de l'épiglotte. Cette technique est souvent utilisée dans le Rock et le Rock Alternatif, le Blues du Delta du Mississippi ou la Soul originale des années soixante, ainsi que dans le Jazz ou par les chanteurs Folk.

Les réglages de Growl présentent trois types d'effets : *Breathiness*, *Rasp* et *Growl* arrangés en plusieurs combinaisons dans la bibliothèque de styles. Toutes ces combinaisons sont prédisposées pour créer des textures de percussion et d'expression à ajouter aux notes chantées. Faites des essais pour trouver les styles convenant le mieux à votre répertoire ou qui sont trop difficiles pour vous. Les dernières saisies de ces réglages proposent un style Growl extrêmement poussé et irréel - comme si, nuit après nuit, vous vous écorchiez la gorge en chantant dans toutes les boîtes de la ville. Les styles Growl sont créés à l'aide des paramètres suivants :

Les facteurs *Breathiness* ajoutent un souffle d'air virtuel à la voix, comme si vous chuchotiez dans un microphone à condensateur. Cet effet de chuchotement est particulièrement adapté à certains styles de Jazz ou aux ballades pop. On utilise *Breathiness* également pour reproduire le son de voix "hachée" ou "hale-tante" de certains chanteurs.

*Rasp* est un effet avec forte expiration d'air et qui implique une plus grande ouverture des voies respiratoires au niveau des cordes vocales. Ces sons, combinaisons de respiration profonde et de friction dans le larynx, sont difficiles à reproduire pour la plupart des chanteurs et ils endommagent sérieusement les cordes vocales. Vous pouvez utiliser "Rasp" en l'appliquant à votre voix

normale pour compléter ainsi l'opération de renforcement par un son "rocailleux" qui restitue une voix "propre" devenant au fur et à mesure plus frénétique. C'est un composant très performant et très expressif des formes de Rock les plus dures.

*Growl* décline une autre manière de chanter le Blues, le Rock ou le Rhythm & Blues avec votre voix normale. *Growl* reproduit les frictions au niveau du larynx et de l'épiglotte. Cette technique est souvent utilisée dans la Soul, le R&B et le Blues. Certains styles sont plus particulièrement sensibles à la dynamique du signal reçu, si bien que vous pouvez "jouer de cet effet" en modifiant le niveau du chant transmis au Voice Processor.

Tel que les autres effets de Voice Modeling, le paramètre Amt (Amount) vous permet de régler l'intensité de l'effet *Growl* appliqué au signal.

### Inflection

►GBLVPP

Les effets d'inflexion peuvent modifier le son de votre voix de différentes manières. Vous pouvez ainsi, par exemple, modifier l'intonation du chant sur l'attaque des phrases. Les réglages de *Inflection* sont les suivants : *Up/Down*, *Fast*, *Often*.

*Up/Down* correspond à la direction du réglage "Inflection" – *Up* : intonation montante ou *Down* : intonation descendante.

*Fast* vous permet de varier la vitesse d'une piste de chant : *Slow* (lent), *Medium* (moyen) ou *Fast* (rapide).

*Often* détermine la régularité de l'inflexion. Le Voice Processor laisse un certain laps de temps avant d'appliquer l'inflexion au début de la note suivante.

### Vibrato

►GBLVPP

Le Vibrato est une modulation de la hauteur et de l'amplitude de la voix très souvent employée par les chanteurs. Cet effet contrôle différentes caractéristiques de la voix en l'altérant de manière oscillatoire dans une plage qui varie au-dessus et au-dessous d'une hauteur centrale.

Les styles de Vibrato sont basés sur des vibratos de vrais interprètes. Nous avons pris soin d'analyser un large éventail de paramètres d'une base de données vocales afin d'extrapoler différents modèles de vibratos en mesure de s'appliquer à votre voix. Seuls des essais successifs vous permettront de trouver le vibrato le plus adapté à vos besoins. Nous vous conseillons de commencer par appliquer un vibrato avec le paramètre Amt (Amount) réglé à 50%. Ce réglage reproduit l'intensité relevée sur nos sujets. Faites ensuite varier la profondeur pour obtenir l'effet recherché.

### Level

►GBLVPP

Utilisez ce bouton pour régler le niveau des voix modélisées.

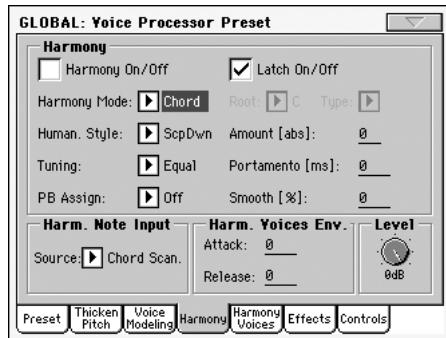
### Pan

►GBLVPP

Utilisez ce bouton pour régler la position des voix modélisées dans le panorama stéréo.

## Page Voice Processor Preset: Harmony

Dans cette page, vous déterminez les paramètres généraux du module Harmony.



### Harmonie (Harmony)

#### Harmony On/Off

►GBLVPP

Cochez/décochez cette case pour activer/désactiver le module Harmony. C'est le même contrôle de la page "Preset".

#### Latch On/Off

►GBLVPP

Lorsque la fonction est active en mode Chord, le dernier accord joué reste actif après que les notes ont été relâchées sur le clavier. Lorsque la fonction est active en mode Notes, les voix harmonisées ne répondent à la note d'entrée que lorsque le nombre de notes jouées correspond aux nombres de voix harmonisées. Ceci assure une affectation logique des voix lorsque celles-ci changent. Lorsque Latch est réglé à On, les paramètres d'enveloppe Attack et Release sont inopérants.

#### Harmony Mode

►GBLVPP

Modifie le mode d'harmonisation. Paramètres disponibles : Sclalic (Presets à base de gamme), Chord (Presets à base d'accord), Shift (transposition linéaire) et Notes (Presets de Shift et de Notes).

Voir la description détaillée de chaque mode d'harmonisation dans "Harmonisation et Accordage avec le Voice Processor" à la page 270.

#### Root

►GBLVPP

En mode par gamme, ce paramètre détermine la fondamentale de la gamme.

#### Type

►GBLVPP

En mode par gamme, ce paramètre détermine le type de gamme.

#### Human. (Humanization) Style

►GBLVPP

Liste de styles d'humanisation comprenant des paramètres de temps de flexion aléatoire Flexitime™, de hauteur aléatoire et d'inflexion de la hauteur (scoop).

#### Amount

►GBLVPP

Taux d'humanisation appliqué aux harmonies.

### Tuning

►GBLVPP

Ce paramètre vous permet de sélectionner le mode d'accordage : Equal (tempérament linéaire), Just (intonation juste) ou le tempérament Barbershop. Voir les informations détaillées de chaque mode d'accordage dans "Harmonisation et Accordage avec le Voice Processor" à la page 270.

### Portamento

►GBLVPP

Portamento défini en millisecondes : temps mis pour atteindre la note cible lorsqu'une harmonie change de hauteur.

### PB Assign

►GBLVPP

Affectation au contrôle Pitch Bend. Permet d'affecter les événements de hauteur au paramètre Pitch (modes Notes et Chord) ou Gender.

*Note :* Pour que ce paramètre fonctionne, vous devez affecter une valeur différente de zéro à "Pitch Bend Range" (voir à page 260).

### Smooth

►GBLVPP

Détermine quelle variation de hauteur doit être appliquée en sortie selon la variation en entrée. Non disponible en mode Shift.

### Harmony Note Input

En modes Style Play et Song Play, lorsque la piste Harmony est réglée à Global, le module d'harmonisation du Voice Processor reçoit des notes et des accords d'une source différente de celle de la zone de reconnaissance des accords (Chord Scanning) de l'arrangeur. Ainsi, vous pouvez continuer à envoyer des accords à l'arrangeur en les jouant à la main gauche, tandis qu'en jouant à la main droite vous envoyez des accords ou des notes au module d'harmonisation (Harmony).

### Source

►GBLVPP

Avec ces paramètres vous sélectionnez une source de notes ou d'accords à destiner au module d'harmonisation du Voice Processor.

#### Reconnaissance d'accords (Chord Scanning)

Si vous choisissez cette option, les notes ou les accords proviennent de la même zone de reconnaissance d'accords dédiée à l'arrangeur. (Cette option fonctionne exactement comme dans les précédentes versions de système opérationnel).

#### Lower

Les notes ou les accords proviennent du secteur Lower du clavier.

#### Upper

Les notes ou les accords proviennent du secteur Upper du clavier.

#### Full Keyb.

Les notes ou les accords proviennent de toute l'étendue du clavier.

## Enveloppe des voix harmonisées (Harmony Voices Envelope)

L'enveloppe vous permet de déterminer un délai différent d'attaque (Attack) et de relâchement (Release) des voix harmonisées.

**Note :** L'enveloppe fonctionne uniquement si le paramètre "Latch On/Off" est désactivé (voir à page 266).

### Attack ▶GBLVpp

Détermine l'attaque de l'harmonie (uniquement en modes notes et par accords).

### Release ▶GBLVpp

Détermine le délai de rétablissement de l'harmonie (uniquement en modes notes et par accords).

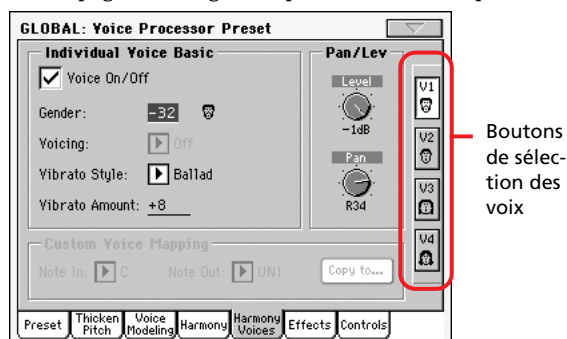
## Niveau (Level)

### Bouton Level ▶GBLVpp

Règle le niveau général de l'harmonie.

## Page Voice Processor Preset: Harmony Voices

Le Voice Processor ajoute quatre Harmony Voices à la voix Lead. Dans cette page, vous réglez les paramètres de chaque voix.



## Boutons Voice Select

### V1...V4 ▶GBLVpp

Utilisez ces quatre boutons pour sélectionner l'une des voix à éditer.

## Voix individuelle de base

### Voice On/Off ▶GBLVpp

Cochez/décochez cette case pour activer/désactiver la Harmony Voice sélectionnée. C'est le même contrôle de la page "Preset".

### Gender ▶GBLVpp

Ce paramètre détermine le formant (genre) utilisé pour la voix harmonisée. Utilisez ce paramètre pour modifier le genre de la voix sur une plage de -50 (personne de forte taille avec une voix

profonde) à 0 (aucun changement) et +50 (son de type Mickey Mouse, son extraterrestre).

### Voicing ▶GBLVpp

Ce paramètre règle les caractéristiques de la voix sélectionnée (variables selon le type d'harmonisation du Preset).

#### Presets en mode de gamme (Scale Mode Presets)

Avec ce mode, le paramètre Voicing détermine l'intervalle de la note harmonisée par rapport à la note d'entrée et dans la gamme. La plage de réglage est variable de -8 (2 octaves au-dessous de la note d'entrée) à ++8 (2 octaves au-dessus de la note d'entrée) ou Custom Map, qui signifie disposition personnelle des caractéristiques (voir plus bas "Custom Voice Mapping"). Par exemple, un réglage de +3 vous permet d'obtenir une tierce au-dessus de la note d'entrée, selon la gamme sélectionnée.

#### Presets en mode d'accord (Chord Mode Presets)

Avec ce mode, le paramètre Voicing spécifie la relation entre la note harmonisée et la note d'entrée en fonction de l'accord courant joué. Lorsque les Presets sont en mode d'accord (Chord), les voix harmonisées sont toujours des notes de l'accord. Une valeur de Up1 permet d'obtenir une voix harmonisée correspondante à la note supérieure dans l'accord à la note d'entrée. Par exemple, si l'accord est joué en Do majeur et la note d'entrée est un Mi, un réglage de Up1 génère une harmonie en Sol, juste au-dessus du Mi d'entrée.

La plage de valeurs varie de Down 5 (au-dessous) à Unison (Unisson) à Up6 (5 au-dessus). Les valeurs supplémentaires sont Root1 et Root2 ce qui vous donne la fondamentale comme note harmonisée et Bass1 et Bass2 (basse) qui vous donne la note reçue la plus basse. Root2 et Bass2 correspondent respectivement à la fondamentale la plus haute et la plus basse.

#### Presets en mode Shift (Shift Mode Presets)

Ce mode permet d'obtenir une harmonisation linéaire en fonction de la note d'entrée. La plage de valeurs est comprise entre -24 demi-tons et +24 demi-tons.

#### Presets en mode Note (Notes Mode Presets)

Ce mode ne permet pas de sélectionner l'harmonisation ; celle-ci est basée exactement sur les notes reçues jouées.

### Vibrato Style ▶GBLVpp

Liste de styles de Vibrato basés sur l'analyse de véritables chanteurs.

### Vibrato Amount ▶GBLVpp

Taux de Vibrato appliqué à la voix.

## Niveau du Pan

### Bouton Level ▶GBLVpp

Règle le niveau de sortie de la voix sélectionnée. Voir aussi le niveau principal de l'harmonie dans la page "Harmony".

### Bouton Pan ▶GBLVpp

Règle le panoramique de la voix sélectionnée. De L64 (panoramique complètement à gauche) à R63 (panoramique complètement à droite).

## Custom Voice Mapping

Cette case est disponible uniquement en mode de gamme (Scalic).

Les harmonisations en mode de gamme sont pratiquement des dispositions de hauteur (Maps) sur le clavier. Les harmonies de gamme sont des harmonies forcées en fonction de la note d'entrée. Le Voice Processor dispose de Maps pré-définies pour chaque fondamentale de gamme, types et intervalles.

La fonction de personnalisation vous permet de créer vos propres calculs d'harmonie. Par exemple, vous pouvez créer une Map de sorte qu'une note d'entrée Do crée une harmonie en Mi et qu'un Ré en entrée crée un La en sortie. Voici la meilleure façon de travailler avec ce mode :

- Choisissez une voix d'harmonisation, sélectionnez la fondamentale de la gamme et l'intervalle le plus proche de la personnalisation désirée.
- Allez au paramètre "Note In" et sélectionnez la note d'entrée nécessitant une note harmonisée différente.
- Allez au paramètre "Note Out" et modifiez la note désirée telle que vous la souhaitez.
- Sélectionnez différentes notes d'entrée et modifiez la Map en l'adaptant à vos souhaits. Répétez la procédure pour chaque voix. Vous pouvez également copier la Map d'une voix sur une autre voix.
- La Map personnalisée peut ensuite être transposée dans la page Harmony en modifiant le paramètre "Root".

### Note In ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Note d'entrée.

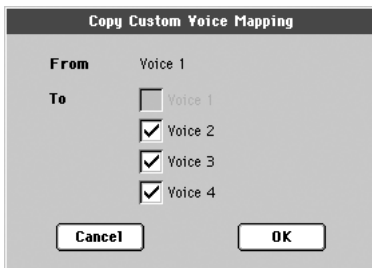
### Note Out ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Résultat de la note lorsque vous affectez la Map personnalisée.

±24	Nombre de demi-tons au-dessus ou au-dessous de la note reçue.
UNI	Unisson. La note reçue en entrée et renvoyée telle quelle au départ.
NC	Aucune modification. La voix harmonisée maintient sa hauteur tant que la voix principale ne sélectionne une note non "NC".

### Copy to... button

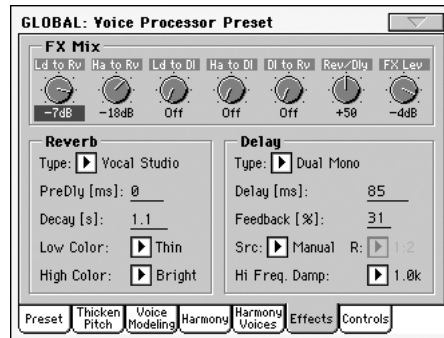
Utilisez ce bouton pour copier la Map personnalisée en cours de session sur une autre voix. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche la boîte de dialogue Copy Custom Voice Mapping :



Cochez toutes les voix cibles désirées et appuyez sur OK pour confirmer l'opération Copy.

## Page Voice Processor Preset: Effects

Dans cette page, vous réglez les divers paramètres d'effet du Voice Processor.



## FX Mix

### Bouton Ld to Rv (Lead to Reverb) ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Départ de la réverbération du chant Lead.

### Bouton Ha to Rv (Harmony to Reverb) ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Départ de la réverbération des harmonies.

### Bouton Ld to DI (Lead to Delay) ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Départ du délai vers le chant Lead.

### DBouton Ha to DI (Harmony to Delay) ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Départ du délai vers les harmonies.

### Bouton DI to Rv (Delay to Reverb) ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Départ du délai vers la réverbération.

### Bouton Rev/DI (Reverb/Delay Balance) ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Mixage de réverbération et de délai.

### Bouton FX Lev (FX Level) ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Détermine le niveau global de réverbération et de délai.

## Réverbération

### Type ▶ GBL<sup>VPP</sup>

La liste des réverbérations est la suivante : Living Room, Chamber, Club, Classic Hall, Concert Hall, Large Cathedral, Vocal Studio, Vocal Room, Vocal Hall, Ambience, Live Reverb, Plate1, Plate2 et Spring.

### Pre Delay ▶ GBL<sup>VPP</sup>

Temps de Reverb Pre-delay. Temps entre le moment où le signal d'entrée est audible et le moment où la réverbération est audible. Dans les espaces de grandes dimensions, la réverbération commence à être audible beaucoup plus tard que le signal initial.



**Decay** ▶GBLVpp  
Reverb Decay Time. Temps de déclin de la réverbération.

**Low Color** ▶GBLVpp  
Reverb Low Color. Détermine la couleur des basses fréquences de la réverbération.

**High Color** ▶GBLVpp  
Reverb High Color. Détermine la couleur des hautes fréquences de la réverbération.

## Retard (Delay)

**Type** ▶GBLVpp  
Avec ce paramètre, vous sélectionnez le type de Delay.

- DualMono Maintient le panoramique des départs.
- PingPong1 Envoie le chant principal uniquement vers le côté gauche de l'effet.
- PingPong2 Envoie le chant principal vers le départ correspondant au réglage de panoramique.

**Delay** ▶GBLVpp  
*Disponible uniquement si Src = Manual (voir plus bas). Utilisez ce paramètre pour ajuster finement (en millisecondes) le temps du retard en cours de session.*

**Feedback** ▶GBLVpp  
Quantité de retard réfléchi.

**Src (Source)** ▶GBLVpp  
Utilisez ce paramètre pour régler la source du temps du retard.

- MIDI Le temps de retard est fourni par le MIDI.
- Manual Le temps de retard est réglé par le paramètre "Delay".

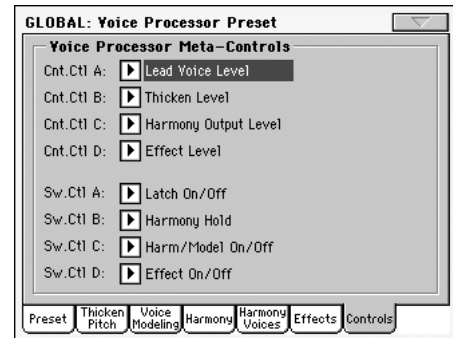
**R (Ratio)** ▶GBLVpp  
Détermine le rapport entre le temps et le retard résultant.

**Hi Freq Damp (High Frequency Damping)** ▶GBLVpp  
Diminution des hautes fréquences.

## Page Voice Processor Preset: Controls

Dans cette page, vous réglez les quatre contrôleurs continus et les quatre interrupteurs dédiés au Voice Processor, que vous pouvez affecter à un contrôleur physique quelconque tel un pédalier, un interrupteur au pied, un curseur, etc.

Vous pouvez, par exemple, affectez d'abord Lead Voice Level au super-contrôleur "Cnt. Ctl. A" Voice Processor et ensuite affecter l'option "Cnt. Ctl. A" à une Assignable Pedal ou à un Curseur.



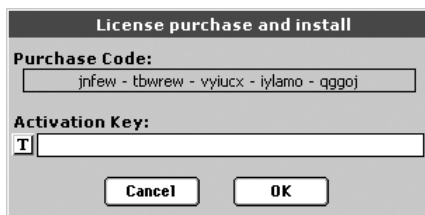
**Cnt. Ctl A...D** ▶GBLVpp  
Contrôleurs en continu. Voir la liste des paramètres que vous pouvez affecter dans "Liste des Pédales Assignables et fonctions des Curseurs Assignables" à la page 394.

**Sw. Ctl A...D** ▶GBLVpp  
Contrôleurs à interrupteur. Voir la liste des paramètres que vous pouvez affecter dans "Liste des fonctions des Interrupteurs Assignables" à la page 395.

## Voice Processor: Les modules optionnels Pitch Correction et Voice Modeling

Dans le Voice Processor, le nouveau logiciel en option (SUG-TC1) pour les modules Pitch Correction et Voice Modeling est maintenant disponible. Vous pouvez l'acheter soit en contactant notre page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com), soit chez votre revendeur Korg de confiance.

Pour acheter une licence pour ce logiciel, vous devez d'abord appuyer sur le bouton Buy de couleur rouge affiché à côté de chaque nom des nouveaux paramètres. Une boîte de dialogue s'ouvre à l'écran en visualisant le Code d'achat du Pa1X (Purchase Code) :



Copiez ce code et appuyez sur Cancel pour quitter la boîte de dialogue. Ecrivez ce code dans la case prévue sur le module d'achat (en ligne ou sur papier, selon l'option d'achat).

Après avoir reçu le code d'autorisation, ouvrez de nouveau la boîte de dialogue précédente, appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) affiché à l'écran et écrivez le code d'autorisation dans la case Activation Key.

Appuyez sur OK pour confirmer. Voilà, vos modules Pitch Correction et Voice Modeling fonctionnent !

## Harmonisation et Accordage avec le Voice Processor

### Harmonie (Harmony)

Voici comment utiliser les fonctions d'harmonisation avec efficacité. Nous avons essayé de rester très pratiques dans notre approche.

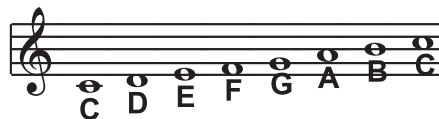
#### Fonction Harmony Hold

Véritable innovation, la fonction Harmony Hold vous permet de maintenir les chœurs harmonisés pendant que vous continuez de chanter. Lorsque vous activez cette fonction (en appuyant et en gardant enfoncé le Damper affecté, le Assignable Footswitch, le Assignable Switch ou l'interrupteur EC5), vous "gelez" les voix d'harmonisation ce qui les maintient de façon très naturelle jusqu'au relâchement de la pédale.

Voir les informations détaillées dans "Pedal/Footswitch" à la page 251, "EC5-A...E" à la page 252 et "Damper Mode" à la page 260.

#### Modes d'harmonisation

Le Voice Processor offre cinq modes d'harmonisation différents, soit cinq méthodes de créer des harmonies. Nos exemples utilisent la gamme de Do majeur. La gamme est la suivante :



#### Mode de notes

Ce mode vous permet d'utiliser une information de note spécifique pour déterminer la hauteur de la note de l'harmonie. C'est le moyen le plus polyvalent et le plus direct de créer des harmonies, et par là même des mélodies et des contre-chants complexes, quelque soit votre chant principal.

#### Mode Shift

Connu également sous le nom de "intervalles fixes", ce mode crée des harmonies à intervalles fixes par rapport à votre chant. Cette méthode d'harmonisation, qui utilise un nombre fixe de demi-tons relatif à une entrée de note ou à une hauteur, est dénommée chromatique : une théorie que nous explorerons plus bas. Nous appelons ce mode "non-intelligent", car le Voice Processor ne fonctionne pas en terme de gamme ou de tonalité. Ces harmonies sont linéaires. Les harmonies les plus utilisées sont la Quinte (7 demi-tons) et l'octave (12 demi-tons), de deux octaves en-dessous de la note d'entrée jusqu'à deux octaves au-dessus de la note d'entrée.

Voici la gamme de Do majeur harmonisée en Tierces comme créées par le Mode Shift du Voice Processor.



Noir = Chant Lead, Gris = Harmonie

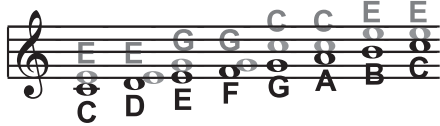
### Mode par accords (Chordal)

Les harmonies par accord utilisent une information d'accord pour créer des harmonies diatoniques intelligentes basées sur votre chant. Pour créer des harmonies par accord, vous devez saisir en temps réel les accords du Morceau. Ceci est possible soit en jouant sur le clavier, soit par MIDI, soit par une séquence où sont programmées des fondamentales d'accords prévues dans la piste Harmony Track du Morceau.

En mode par accords, le Voice Processor crée des harmonies correspondantes aux notes de l'accord. Les harmonies par accords sont "intelligentes" parce qu'elles déchiffrent l'accord joué et la note chantée pour produire des harmonies plaisantes et musicales. Lorsqu'une note au.-dessus est réglée en tant qu'harmonie (Up1), la note suivante dans l'accord au-dessus de la note d'entrée est le départ de l'harmonisation.

L'illustration ci-contre indique les notes d'harmonisation sur la gamme de Do majeur avec un accord de Do majeur et seulement "une au-dessus".

Fondamentale : Do, Type d'accord : Majeur, Harmonisation : Up1



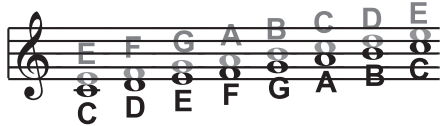
Noir= Chant Lead & Gris = Harmonie

Vous avez peut-être remarqué que chaque note de l'harmonie peut correspondre à plus d'une seule note d'entrée et que chaque note d'entrée ne possède pas une note harmonisée. Par exemple, Do et Ré sont toutes les deux harmonisées en Mi, Mi et Fa sont harmonisées en Sol, etc. Ceci offre une harmonisation plus fluide et moins changeante qu'avec le mode Shift, par exemple. Ceci vous permet d'intégrer aisément des chants harmonisés dans vos morceaux si vous connaissez la progression d'accords. Voici la liste d'accords reconnus avec Do comme fondamentale de référence :

Majeur	Do	Mi	Sol	
6	Do	Mi	Sol	La
Maj7	Do	Mi	Sol	Si
M7sus4	Do	Fa	Sol	Si
min	Do	Mib	Sol	
min6	Do	Mib	Sol	La
min7	Do	Mib	Sol	Sib
min7b5	Do	Mib	Solb	Sib
dim	Do	Mib	Solb	
dim7	Do	Mib	Solb	Sibb (= La)
7	Do	Mi	Sol	Sib
7b5	Do	Mi	Solb	Sib
aug	Do	Mi	Sol#	
aug7	Do	Mi	Sol#	Sib
sus4	Do	Fa	Sol	
sus2	Do	Ré	Sol	
7sus4	Do	Fa	Sol	Sib

### Mode de gamme (Scalic)

Les harmonies utilisent une tonalité et une gamme pour créer des harmonisations diatoniques correctes. La musique populaire utilise en général une seule gamme dans chaque morceau, ce qui vous permet de n'avoir à saisir ces informations qu'une seule fois, en début de morceau. Les harmonies par gamme sont plus dynamiques que les harmonies par accord car chaque note d'entrée possède sa note d'harmonisation. L'illustration ci-contre indique l'harmonisation en Tierce supérieure sur une gamme de Do majeur. Vous pouvez constater dans ce diagramme que les harmonies par gamme sont plus "intelligentes" et se rapprochent plus du chant principal :



Noir = Chant Lead, Gris = Harmonie

Sous la page Harmony, il y a un paramètre dénommé "Smooth". Avec une valeur de 100%, les voix harmonisées suivent les notes d'entrée, les erreurs, etc. Lorsque la valeur est réglée à 0%, les harmonies sautent directement aux notes d'harmonisation de la gamme, comme un correcteur de hauteur placé sur les voix harmonisées. Avec un réglage compris entre 0 et 100%, vous obtenez une correction variable des harmonisations. Le Voice Processor offre cinq gammes d'harmonisation pré-programmées : trois gammes majeures, trois gammes mineures et une gamme personnalisée par Preset. Pour créer une gamme ou une

table de hauteur personnalisées, voir les informations détaillées dans "Custom Voice Mapping" à la page 268.

Il peut être difficile de trouver la tonalité de certains morceaux. Par exemple "Sweet Home Alabama". On pourrait penser que la tonalité est Ré majeur (premier accord), mais les harmonies sont meilleures en utilisant Sol majeur. Jouez le morceau avec le Voice Processor pour entendre la différence.

La tonalité et le mode d'un morceau peuvent être difficiles à trouver au cas où les morceaux sont axés sur la fondamentale ou le troisième degré de la gamme : vous risquez de ne pas entendre de différence notable entre les trois gammes majeures ou les trois gammes mineures. Ceci vient du fait que le morceau n'utilise pas les notes altérées de la gamme. Une mélodie axée sur la Quinte (Si dans le cas d'une gamme en Mi), met en évidence les différences entre les gammes. Essayez "Sha Lala Lala ... La Tee Daa" du refrain "Brown Eyed Girl" de Van Morrison (clé : Mi, gamme : majeur, harmonisation à la Tierce supérieure) sur chaque gamme majeure pour entendre la différence. Pour les gammes mineures, essayez "Evil Ways" de Santana (clé : Sol, gamme : mineur, harmonisation à la Tierce supérieure) pour entendre la différence entre les trois gammes mineures.

Le tableau de la page suivante donne la Tierce et la Quinte supérieures pour illustrer les différences entre les six différentes gammes. "nc" signifie aucun changement, dans le sens où la voix harmonisée conserve sa hauteur précédente jusqu'à ce que le chant principal passe à une note non "nc".

	Chant Lead	Do	Do#	Ré	Mib	Mi	Fa	Fa#	Sol	Sol#	La	Sib	Si
MAJ1	Tierce supérieure	Mi	nc	Fa	nc	Sol	La	nc	Si	nc	Do	Ré	Ré
	Quinte supérieure	Sol	nc	La	nc	Si	Do	nc	Ré	nc	Mi	Fa	Fa
MAJ2	Tierce supérieure	Mi	nc	Fa	nc	Sol	La	nc	Do	nc	Do	Ré	Ré
	Quinte supérieure	Sol	nc	La	nc	Do	Do	nc	Mi	nc	Mi	Fa	Fa
MAJ3	Tierce supérieure	Mi	nc	Fa	nc	Sol	La	nc	Sib	nc	Do	Ré	Ré
	Quinte supérieure	Sol	nc	La	nc	Sib	Do	nc	Ré	nc	Mi	Fa	Fa
MIN1	Tierce supérieure	Mib	nc	Fa	Sol	nc	Lab	nc	Sib	Do	nc	Ré	nc
	Quinte supérieure	Sol	nc	Sib	Sib	nc	Do	nc	Ré	Mib	nc	Fa	nc
MIN2	Tierce supérieure	Mib	nc	Fa	Sol	nc	La	nc	Sib	Do	nc	Ré	nc
	Quinte supérieure	Sol	nc	La	Sib	nc	Do	nc	Ré	Mib	nc	Fa	nc
MIN3	Tierce supérieure	Mib	nc	Fa	Sol	nc	Lab	nc	Si	Do	nc	Ré	nc
	Quinte supérieure	Sol	nc	La	Sib	nc	Do	nc	Ré	Mib	nc	Fa	nc

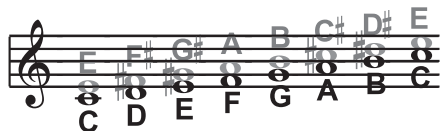
## Diatonique et Chromatique

Nous avons qualifié les harmonies par accords et par gammes de diatonique et les harmonies du mode Shift de chromatique, mais qu'est ce que cela signifie ? Regardez le clavier d'un piano. Entre le Do central et le Do suivant, vous avez 12 touches - 7 touches blanches et 5 touches noires. Chacune de ces touches est espacée d'un demi-ton, soit un total de 12 demi-tons. Contrairement à la gamme diatonique, la gamme chromatique utilise les 12 demi-tons, ce qui fait qu'il y a une seule gamme chromatique mais 12 de chaque gamme diatonique majeure, mineure, etc. (Do majeur, Do# majeur, Ré majeur, etc.). Tout le monde connaît la gamme diatonique "Do, Ré, Mi, Fa, Sol, La, Si, Do". C'est ce qui fait que les harmonies basées sur la gamme diatonique sonnent de façon correcte.

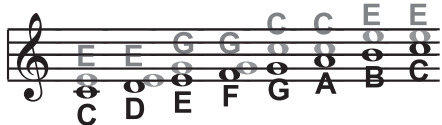
Mais les harmonies, qu'est-ce que c'est ? Les harmonies de la gamme diatonique ne peuvent utiliser que les notes prises dans une gamme ou un accord sélectionné. Ainsi, une harmonisation à la Tierce supérieure varie entre 3 et 4 demi-tons au-dessus de la note de départ, alors que l'harmonisation chromatique force l'intervalle d'exactly quatre demi-tons (une tierce majeure) au-dessus de chaque note.

Pour résumer : nous disposons de trois modes d'harmonisation différents utilisant les gammes chromatiques ou diatoniques.

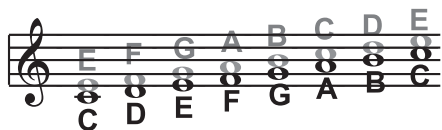
**Le mode Shifting**, qui utilise la gamme chromatique de 12 demi-tons, utilise des intervalles d'harmonisation fixe :



**Le mode par accords Chordal**, qui utilise la fondamentale, la tierce, la quinte et parfois la septième des gammes diatoniques, calcule l'harmonisation sur la note la plus proche dans l'accord :



**Le mode par gammes Scalic**, qui utilise une seule gamme diatonique, calcule l'harmonie sur la note la plus proche dans la gamme :



Théorie mise à part, la meilleure façon consiste à essayer tous les modes d'harmonisation du Voice Processor. Vous développerez un sens instinctif de l'harmonisation et vous découvrirez de superbes possibilités sonores insoupçonnées.

## Justesse et Accordage

Pourquoi la justesse ? Vous ne le savez peut-être pas, mais le piano à queue le plus cher ou le dernier synthétiseur à la mode ne sont pas réellement accordés ! En fait, ils reprennent le modèle du clavier tempéré (dénommé Equal en anglais). L'harmonie est le résultat d'une interaction entre différentes fréquences audibles sous forme de rapports qui semblent musicaux à l'oreille humaine.

La plupart des instruments (comme le piano) sont par de leur nature absolus. Chaque note du clavier possède une hauteur spécifique. L'accordage du clavier tempéré utilise des approximations pour la justesse de chaque note, vous permettant de modifier facilement la tonalité de la musique sans avoir à réaccorder les instruments. Malheureusement, avec cette méthode d'accordage, vous perdez la possibilité d'obtenir des rapports parfaits lorsque vous jouez plusieurs notes. Par conséquent, l'harmonisation de la musique n'est pas parfaitement juste !

En conclusion, les imperfections du clavier tempéré sont pratiques mais restent... imparfaites. L'utilisation du Voice Processor avec l'accordage Juste épanouira votre horizon musical !

L'accordage Juste conserve des rapports relatifs justes (et parfaits) entre les intervalles, créant des harmonies parfaites.

Les chanteurs, notamment sur des morceaux à plusieurs voix à "cappella", basent leur accordage sur l'harmonisation avec les autres chanteurs. La tendance naturelle, et ce qui sonne le mieux, est de chanter avec un accordage juste pour éviter au maximum les oscillations. L'un des buts du chant en quartet (Barbershop en anglais) est de rechercher "l'intonation relative juste" afin de pouvoir entendre une sous-fréquence, ce que les fans de ce type de chant apprécient énormément. Dans ce type de musique, il est de la responsabilité du chanteur principal d'essayer de chanter la mélodie aussi près que possible du tempérament d'un piano (piano tempéré). Les autres chanteurs doivent accorder leurs harmonies sur la mélodie en utilisant "l'intonation relative juste". Le Voice Processor permet d'obtenir ce résultat avec les modes d'accordage Just et Barbershop.

Lorsque vous avez sélectionné les modes Just ou Barbershop du Voice Processor, l'accordage des harmonies est basé sur les rapports suivants :

Tierce mineure3  
Cycles pour 4 cycles du chant en entrée

Tierce majeure5  
Cycles pour 4 cycles du chant en entrée

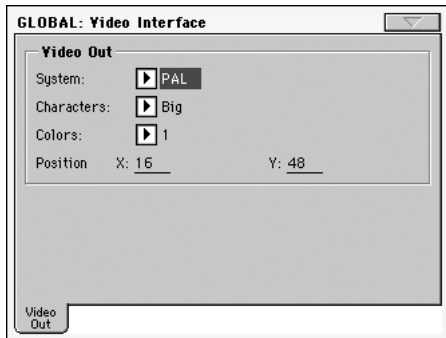
Quinte  
3 cycles pour 2 cycles du chant en entrée.

Le mode Barbershop diffère du mode Just en mode d'harmonisation par accords. Le mode Just utilise la fondamentale de l'accord comme référence d'accordage, tandis que le mode Barbershop utilise le chant d'entrée comme référence pour l'accordage. Pour cette raison, il est préférable d'utiliser le mode Barbershop dans une application à "cappella" et le mode Just lorsque vous jouez avec d'autres instruments. Le mode Just sonne plus juste avec les autres instruments accordés selon le motif du piano tempéré.

Notre meilleur conseil est d'essayer et d'utiliser ce qui vous semble le plus flatteur à l'oreille !

## Page Video Interface: Video Out

Si votre Pa1X intègre une Video Interface Board (VIF-1A), dans cette page vous réglez les paramètres.



### System

Sélectionne le mode vidéo standard (PAL ou NTSC).

▶ GBL<sup>Gbl</sup>

### Character

Sélectionne la taille de la police (Grand ou Petit).

▶ GBL<sup>Gbl</sup>

### Colors

Sélectionne le réglage de la couleur des textes et de l'écran en tâche de fond.

▶ GBL<sup>Gbl</sup>

1...6 Réglage de la couleur.

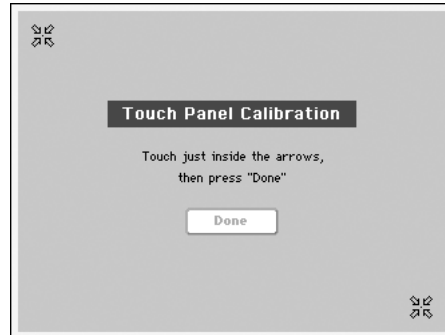
### Position X/Y

Avec ces paramètres, vous réglez la position de l'image d'un écran externe.

▶ GBL<sup>Gbl</sup>

## Page Touch Panel Calibration

De temps en temps (par exemple après avoir chargé un nouveau système opérationnel), vous devrez procéder à un calibrage du Color TouchView™ afin que le pointage à l'écran soit plus précis. Pour ce faire, utilisez cette page.



1. Dans cette page, vous devez d'abord toucher exactement dans le jeu de flèches affiché en haut à gauche.
2. Ensuite, touchez exactement dans le jeu de flèches affiché en bas à droite.
3. Appuyez sur Done pour confirmer le nouveau calibrage.

## Rétablissement de Touch screen

Si l'écran tactile est désaligné et que la fonction Touch Panel Calibration ne réussit pas à rétablir la bonne configuration, vous pouvez remettre à zéro les configurations et ensuite les ajuster finement à l'aide la fonction ci-dessus.

Pour rétablir l'écran tactile, appuyez sur GLOBAL pour afficher le mode Global, ensuite appuyez-le de nouveau et gardez-le enfoncé jusqu'à ce que l'écran affiche la boîte de dialogue suivante :



Appuyez sur GLOBAL pour procéder au rétablissement ou sur EXIT pour quitter cette boîte de dialogue sans procéder au rétablissement.

## Menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour le sélectionner. Appuyez sur un point quelconque à l'écran pour quitter le menu sans sélectionner une commande.



### Write Global-Global Setup

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Global Setup où vous sauvegardez les réglages qui ne sont pas liés individuellement aux modes opérationnels. Ces réglages sont programmés en mode d'édition Global.

Voir les informations relatives à la boîte de dialogue dans "Boîte de dialogue Write Global - Global Setup" à la page 275.

### Write Global-Midi Setup

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Midi Setup où vous sauvegardez les réglages MIDI en cours de session dans un MIDI Setup.

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Write Global - Midi Setup" à la page 275.

### Write Global-Talk Configuration

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Talk Configuration où vous sauvegardez les réglages Talk en cours de session (voir dans "Page Voice Processor Setup: Talk" à la page 261).

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Write Global - Talk Configuration" à la page 276.

### Write Global-Voice Processor Setup

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Voice Processor Setup où vous sauvegardez les réglages du Voice Processor Setup en cours de session (voir à partir de page 259).

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Write Global - Voice Processor Setup" à la page 276.

### Write Global-Voice Processor Preset

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Voice Processor Preset où vous sauvegardez les réglages du Voice Processor Preset en cours de session (voir à partir de page 262).

Voir les informations détaillées dans "Boîte de dialogue Write Global - Voice Processor Preset" à la page 276.

## Boîte de dialogue Write Global - Global Setup

Sélectionnez le paramètre Write Global-Global Setup dans le menu de la page pour afficher cette fenêtre où vous sauvegardez la plupart des réglages, programmés en mode d'édition Global, dans le fichier Global de la mémoire.



Les paramètres sauvegardés dans le secteur Global Setup du Global sont identifiés par le symbole ►GBL<sup>GBL</sup> dans le mode d'emploi.

## Boîte de dialogue Write Global - Midi Setup

Sélectionnez le paramètre Write Global-Midi Setup dans le menu de la page pour afficher cette fenêtre où vous sauvegardez les réglages MIDI dans un MIDI Setup qui est inclus dans le fichier Global de la mémoire.



Les paramètres sauvegardés dans le secteur MIDI Setup du Global sont identifiés par le symbole ►GBL<sup>Mid</sup> dans le mode d'emploi.

### Name (nom)

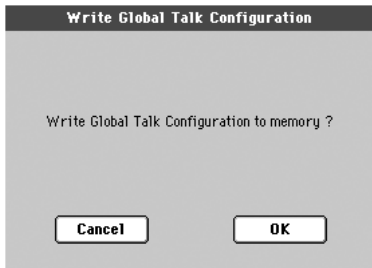
Nom du MIDI Setup à sauvegarder. Appuyez sur le bouton **[T]** (Text Edit) à côté du nom pour afficher la fenêtre Text Edit où modifier le nom.

### Midi Setup

L'un des 8 emplacement MIDI Setup disponibles dans lesquels sauvegarder les réglages MIDI en cours de session.

## Boîte de dialogue Write Global - Talk Configuration

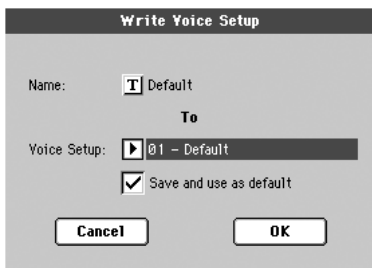
Sélectionnez le paramètre Write Global-Talk Configuration dans le menu de la page pour afficher cette fenêtre où vous sauvegardez les réglages de Voice processor's Talk (voir dans "Page Voice Processor Setup: Talk" à la page 261).



Les paramètres sauvegardés dans le secteur Talk Configuration du Global sont identifiés par le symbole ▶GBLTik dans le mode d'emploi.

## Boîte de dialogue Write Global - Voice Processor Setup

Sélectionnez le paramètre Write Global-Voice Processor Setup dans le menu de la page pour afficher cette fenêtre où vous sauvegardez les réglages en cours de session de la section d'édition du Voice Processor Setup (voir à partir de page 259).



Les paramètres sauvegardés dans le secteur Voice Processor Setup du Global sont identifiés par le symbole ▶GBLVps dans le mode d'emploi.

### Name (nom)

Nom du VP Setup à sauvegarder. Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) à côté du nom pour afficher la fenêtre Text Edit où modifier le nom.

### Voice Setup

L'un des 16 emplacements Voice Setup disponibles où sauvegarder les réglages en cours de session du VP Setup.

### Save and use as default

Cochez cette option lorsque vous sauvegardez un VP Setup : ainsi, il sera automatiquement sélectionné lors de la mise sous tension de l'instrument.

## Boîte de dialogue Write Global - Voice Processor Preset

Sélectionnez le paramètre Write Global-Voice Processor Preset pour afficher cette fenêtre où vous sauvegardez les réglages en cours de session de la section d'édition de Voice Processor Preset (voir à partir de page 262).



Les paramètres sauvegardés dans le secteur Voice Processor Preset du Global sont identifiés par le symbole ▶GBLVpp dans le mode d'emploi.

### Name (nom)

Nom du VP Preset à sauvegarder. Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) à côté du nom pour afficher la fenêtre Text Edit où modifier le nom.

### Voice Setup

L'un des 128 emplacements Voice Preset disponibles où vous sauvegardez les réglages en cours de session du VP Preset.



## Mode d'édition Disk

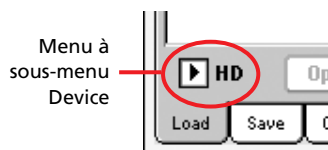
L'environnement d'édition Disk est la page de gestion des fichiers. Cet environnement opérationnel se superpose au mode opérationnel en cours (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound Edit).

### Dispositifs de sauvegarde et mémoire interne

Pendant une opération Disk, les fichiers sont généralement échangés entre des dispositifs de sauvegarde et la mémoire interne. Le Pa1X peut utiliser trois types différents de dispositifs de sauvegarde :

- Disquette
- Disque dur (en option avec les hauts-parleurs sur le Pa1X)
- CD (en option, disponible uniquement en lecture sur la version 1.0)

Sélectionnez le dispositif en appuyant sur le menu à sous-menu Device, disponible dans la plupart des pages Disk, en bas à gauche :



Il y a deux types de mémoires internes : la SSD et la RAM.

- La SSD (Solid State Disk) est la mémoire interne où sont stockés les Styles, les Sons, les Performances, les STS et les User Multisamples. Les données qui y sont sauvegardées ne sont pas perdues lors de la mise hors tension de l'instrument.
- La RAM (Random Access Memory) est la mémoire temporaire où sont sauvegardés les Morceaux et les User PCM Sample. Les données qui y sont sauvegardées sont perdues lors de la mise hors tension de l'instrument.

### Sélectionner et désélectionner les fichiers

Lorsqu'un fichier est affiché à l'écran, il suffit de le toucher pour sélectionner n'importe quel paramètre. Le paramètre sélectionné est affiché en vidéo inversé.

Pour désélectionner un paramètre, vous pouvez :

- Soit toucher une case vide dans la liste des fichiers (si disponible).
- Soit appuyer sur l'icône du menu à sous-menu Device et sélectionnez de nouveau le dispositif.

### Types de fichiers

Le tableau suivant détaille tous les fichiers et dossiers que le Pa1X peut gérer. Les fichiers que vous pouvez lire et écrire par le biais du Pa1X sont les suivants :

Extension	Type de fichier/dossier
SET	Toutes les données utilisateur (User). (C'est un répertoire contenant plusieurs dossiers).
BKP	Dossier de sauvegarde créé à l'aide de la fonction "Full Resource Backup" de la page Disk > Utility. (C'est un répertoire contenant à son tour des dossiers).
GBL	Global (y inclus les programmations globales des divers modes opérationnels ; ce dossier inclut également le fichier Voice Processor preset)
VOC	Voice Processor Presets
PRF	Performance
PCG	User Sound (sons utilisateur)
PCM	User Sample (échantillons utilisateur)
STY	User Style (styles utilisateur)
PAD	Pad
SBD	SongBook
JBX	Jukebox
MID	Fichiers Midi (Fichiers MIDI Standard, SMF)
MP3 <sup>(a)</sup>	Fichiers MP3

(a). Pour lire et graver des fichiers MP3, la carte optionnelle EXBP-MP3 doit nécessairement être installée.

Le Pa1X peut également lire (mais non écrire) les types de données suivantes :

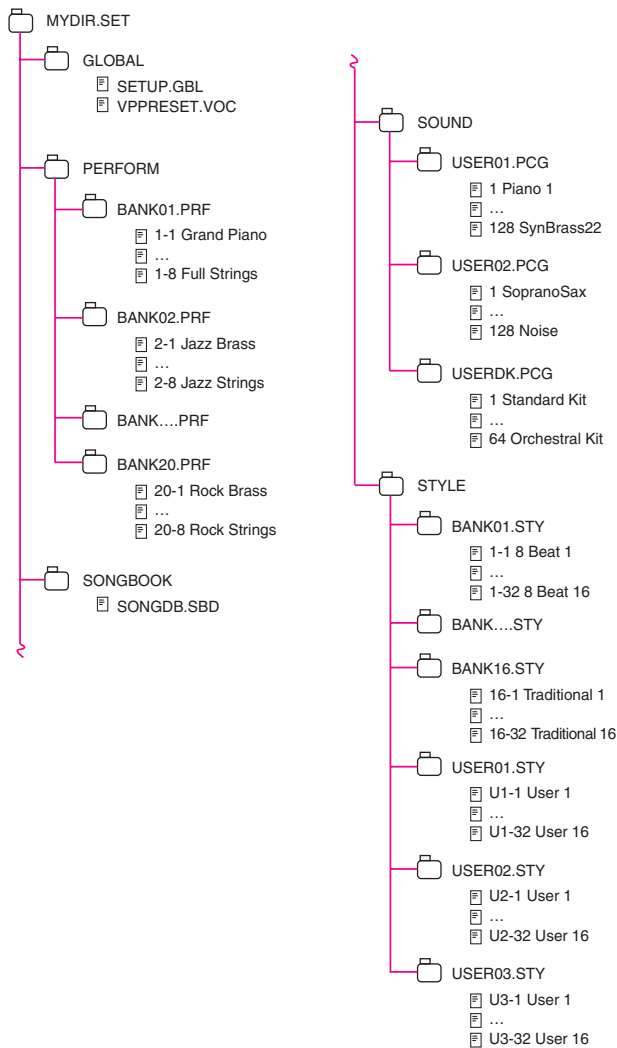
Extension	Type de fichier
KAR	Fichier Karaoke
CDA <sup>(a)</sup>	Audio CD Track
PCG	Korg Triton Programs
KSF	Korg Trinity/Triton Sample
KMP	Korg Trinity/Triton Multisample
S	Akai Sample
P	Akai Program
AIF	Fichiers audio AIFF
WAV	Fichiers audio WAVE

(a). Pour lire les pistes Audio CD, le Pa1X doit être doté du CDRW-1 CD fourni en option.

## Structure de Disk

Chaque dispositif de sauvegarde (et la mémoire interne) peuvent contenir des fichiers et des répertoires. La structure des données du Pa1X est légèrement plus rigoureuse que celle d'un ordinateur, du fait qu'elle est prédéfinie dans la mémoire de l'instrument. Le diagramme suivant illustre la structure globale du dispositif de sauvegarde du Pa1X.

**Note :** Les banques de Styles de 1 à 16 (Styles fournis d'usine) peuvent être affichées en mode Disk uniquement si le paramètre "Factory Style Protect" est réglé à Off (voir page 17) et uniquement lors du chargement ou de la sauvegarde d'une banque de Styles individuelle.

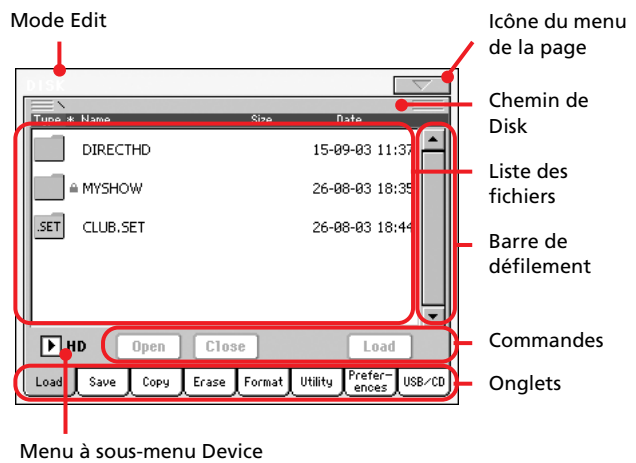


## Page principale

Il n'y a pas de page principale dans le mode opérationnel d'édition Disk. Lorsque vous appuyez sur EXIT, vous quittez le mode Disk et le mode opérationnel précédent (en tâche de fond) est de nouveau affiché.

## Structure de la Page

Toutes les pages d'édition présentent les mêmes éléments de base.



### Mode Edit

Indique que l'instrument est prédisposé en mode Disk.

### Icône du menu de la page

Appuyez sur cette icône pour afficher le menu de la page (voir dans "Menu de la page" à la page 26).

### Chemin de Disk

Tout le chemin du répertoire couramment affiché à l'écran.

### Liste des fichiers

Cette case visualise tous les fichiers et dossiers stockés dans le dispositif sélectionné.

### Barre de défilement

Utilisez la barre de défilement pour dérouler la liste. Touchez les flèches pour vous déplacer d'un paramètre à la fois, touchez la barre pour vous déplacer d'une page à la fois.

Appuyez sur les flèches et gardez enfoncé SHIFT pour passer à la section alphabétique précédente ou suivante ou au type de fichier/dossier (en fonction de l'ordre sélectionné à l'écran) précédent/suivant.

### Menu à sous-menu Device

Avec ce menu vous sélectionnez l'un des dispositifs de sauvegarde disponibles.

## Commandes

Les commandes sont différentes en fonction de la page affichée. Voir les explications détaillées dans chaque section spécifique.

## Onglets

Appuyez sur les onglets pour sélectionner l'une des pages d'édition de la section d'édition en cours de session.

## Outils de Navigation

Dans une page d'édition Disk, utilisez les commandes suivantes pour faire défiler les fichiers et les dossiers.

### Barre de défilement

Voir plus haut "Barre de défilement".

### Contrôles de TEMPO/VALUE

Utilisez ces contrôles pour faire défiler en haut ou en bas la liste.

### Menu à sous-menu Device

Voir plus haut "Menu à sous-menu Device".

### Bouton Load/Save/Copy/Erase

Exécute les opérations de Disk.

### Bouton Open

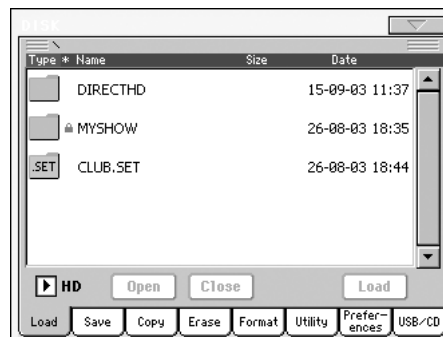
Affiche le dossier ou le répertoire sélectionné (dont le nom commence par l'icône " ").

### Close

Ferme le dossier ou le répertoire en cours et rétablit le niveau supérieur.

## Load (charger)

Dans cette page, vous chargez les données des fichiers User (Performances, User Sounds, User Styles, SongBook, User PCM, Global) d'un dispositif de sauvegarde dans la mémoire interne (SSD et RAM).



**Note :** Cette page affiche uniquement les données à charger. Tous les autres fichiers sont cachés.

**Attention :** Lorsque vous chargez un dossier ".SET" contenant des Sons associés à des données PCM, toutes les données PCM déjà présentes dans la mémoire sont supprimées. Il faut les sauvegarder avant de procéder au chargement du dossier.

## Charger toutes les données User

Il suffit d'une seule opération pour charger toutes les données User.

1. Si les données sont stockées sur disquette, insérez une disquette dans le lecteur.
2. Sélectionnez le dispositif source en appuyant sur le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.
3. Si le fichier recherché est stocké dans un autre dossier, sélectionnez-le successivement et appuyez sur le bouton Open pour l'afficher. Appuyez sur le bouton Close pour retourner en arrière, c'est à dire rétablir le dossier principal.
4. Sélectionnez le dossier ".SET" qui contient les données que vous voulez charger et appuyez sur Load pour confirmer la sélection.

**Note :** Les données chargées depuis disquette et les données déjà présentes dans la mémoire se superposent. Par exemple, s'il y a des données sauvegardées dans les trois banques USER Style de la mémoire (USER01, USER02, USER03), tandis qu'uniquement la banque USER01 Style est sauvegardée sur la disquette, les données stockées dans la banque USER01 seront remplacées par celles de la disquette, tandis que les banques USER02 et USER03 restent inchangées.

C'est ainsi que le répertoire STYLE stocké dans la mémoire contient la banque USER01 à peine chargée et les précédentes banques USER02 et USER03.

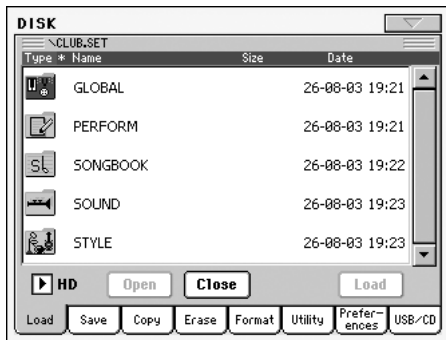
**Attention :** Lorsque vous chargez un dossier ".SET" contenant des Sons associés à des données PCM, toutes les données PCM déjà présentes dans la mémoire sont supprimées. Il faut les sauvegarder avant de procéder au chargement du dossier en sélectionnant l'option "PCM" pendant une opération Save All (voir dans "Saving the full memory content" à la page 235).

Pour vérifier si un dossier ".SET" contient des données PCM, ouvrez-le et cherchez un éventuel dossier "PCM".

## Charger toutes les données d'un type spécifique

Il suffit d'une seule opération pour charger toutes les données User d'un type spécifique.

1. Si les données sont stockées sur disquette, insérez une disquette dans le lecteur.
2. Sélectionnez le dispositif source en appuyant sur le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.
3. Si le fichier recherché est stocké dans un autre dossier, sélectionnez-le successivement et appuyez sur le bouton Open pour l'afficher. Appuyez sur le bouton Close pour retourner en arrière, c'est à dire rétablir le dossier principal.
4. Sélectionnez le dossier ".SET" qui contient les données que vous voulez charger et appuyez sur Open pour afficher le dossier ".SET". L'écran affiche une liste de données User (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style, etc.).



5. Sélectionnez le dossier qui contient le type de données recherchées et appuyez sur Load pour confirmer la sélection.

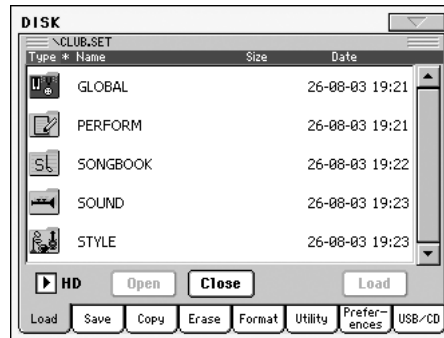
**Note :** Les données chargées depuis disquette et les données déjà présentes dans la mémoire se superposent. Par exemple, s'il y a des données sauvegardées dans les trois banques USER Style de la mémoire (USER01, USER02, USER03), tandis qu'uniquement la banque USER01 Style est sauvegardée sur la disquette, les données stockées dans la banque USER01 seront remplacées par celles de la disquette, tandis que les banques USER02 et USER03 restent inchangées.

C'est ainsi que le répertoire STYLE stocké dans la mémoire contient la banque USER01 à peine chargée et les précédentes banques USER02 et USER03.

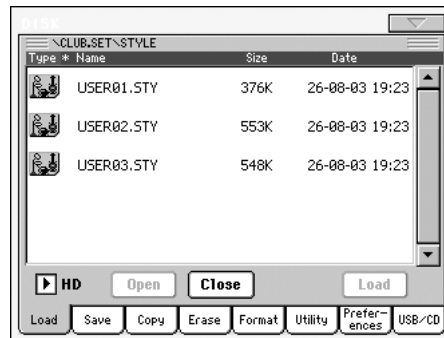
## Charger une banque individuelle

Il suffit d'une seule opération pour charger toutes les données User d'une banque (User Sounds, User Styles, Performances). Chaque banque correspond à un bouton STYLE SELECT ou PERFORMANCE/SOUND SELECT.

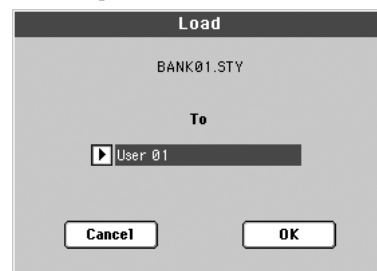
1. Si les données sont stockées sur disquette, insérez une disquette dans le lecteur.
2. Sélectionnez le dispositif source en appuyant sur le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.
3. Si le fichier recherché est stocké dans un autre dossier, sélectionnez-le successivement et appuyez sur le bouton Open pour l'afficher. Appuyez sur le bouton Close pour retourner en arrière, c'est à dire rétablir le dossier principal.
4. Sélectionnez le dossier ".SET" qui contient les données que vous voulez charger et appuyez sur Open pour afficher le dossier ".SET". L'écran affiche une liste de données User (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style, etc.).



5. Sélectionnez le dossier qui contient le type de données recherchées et appuyez sur Open pour afficher le dossier sélectionné. L'écran affiche une liste de banques User.



6. Sélectionnez la banque désirée et appuyez sur Load pour confirmer la sélection. L'écran affiche une boîte de dialogue avec un message vous demandant de sélectionner l'une des banques User disponibles dans la mémoire.



Dans la page ci-dessus, la précédente banque de Style sera chargée dans la banque 1 (bouton USER1) de la mémoire.

Les Styles présents dans la mémoire seront supprimés et remplacés par les nouveaux.

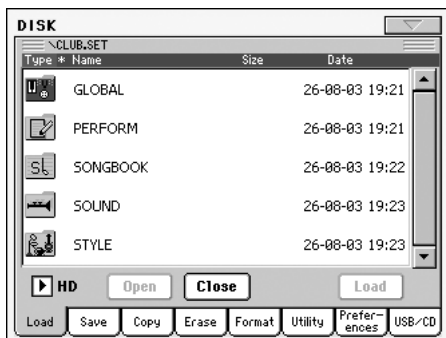
7. Sélectionnez la banque cible et appuyez sur OK pour charger la banque source.

**Attention :** Si vous confirmez, toutes les données User stockées dans la banque de la mémoire seront supprimées.

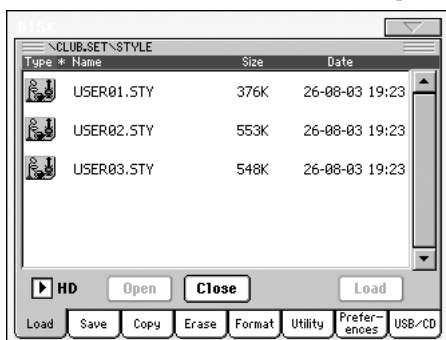
## Charger un seul paramètre

Il suffit d'une seule opération pour charger individuellement un paramètre User.

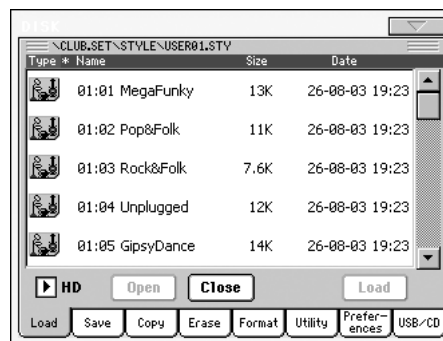
1. Si les données sont stockées sur disquette, insérez une disquette dans le lecteur.
2. Sélectionnez le dispositif source en appuyant sur le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.
3. Si le fichier recherché est stocké dans un autre dossier, sélectionnez-le successivement et appuyez sur le bouton Open pour l'afficher. Appuyez sur le bouton Close pour retourner en arrière, c'est à dire rétablir le dossier principal.
4. Sélectionnez le dossier ".SET" qui contient les données que vous voulez charger et appuyez sur Open pour afficher le dossier ".SET". L'écran affiche une liste de données User (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style, etc.).



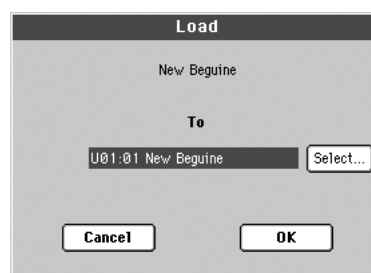
5. Sélectionnez le dossier qui contient le type de données recherchées et appuyez sur Open pour afficher le dossier sélectionné. L'écran affiche une liste de banques User.



6. Sélectionnez la banque désirée et appuyez sur Open pour l'afficher. L'écran affiche une liste de paramètres User.



7. Sélectionnez le paramètre désiré et appuyez sur Load pour confirmer le chargement. L'écran affiche une boîte de dialogue vous demandant de sélectionner l'un des emplacements User de la mémoire.



Dans la page ci-dessus, le Style précédemment sélectionné sera chargé sur l'emplacement 01 de la banque U01 (bouton USER1) de la mémoire. Le Style présent sur cet emplacement sera supprimé et remplacé par le nouveau.

Les emplacements vides sont indiqués par <empty>.

8. Sélectionnez l'emplacement cible et appuyez sur OK pour confirmer le chargement du fichier source.

**Attention :** Si vous confirmez, le paramètre précédemment stocké dans la mémoire sera supprimé.

## Charger des données des instruments i-Series

Les Styles des instruments i-Series sont compatibles avec le Pa1X. Vous pouvez les charger exactement comme des données du Pa1X.

1. Insérez une disquette contenant des données i-Series dans le lecteur de disquette.
2. Appuyez sur DISK pour afficher le mode Disk. Si nécessaire, sélectionnez la page Load.
3. Dans la page Load, sélectionnez la disquette (FD) dans le menu à sous-menu Device.
4. Pour la lecture d'une disquette d'un i30, sélectionnez le dossier ".SET" et appuyez sur le bouton Open à l'écran.
5. Sélectionnez le dossier ".STY".
6. Maintenant, vous pouvez charger tout le dossier ".STY" ou l'ouvrir et sélectionner un Style spécifique.

• Pour charger tout le dossier, appuyez sur le bouton Load à l'écran. Si le dossier contient plus de 16 Styles, ils seront chargés dans les banques USER consécutivement, sinon, sélectionnez l'une des trois banques USER Style dans la mémoire. Lorsque la banque cible est sélectionnée, appuyez

sur Load pour charger la banque. L'écran affiche le message "Are you sure?" (sûr). Appuyez sur OK pour confirmer ou sur Cancel pour annuler l'opération.

- Pour charger un Style, appuyez sur Open à l'écran pour afficher le dossier ".STY". L'instrument effectue une conversion et il faut attendre quelques instants, jusqu'à ce que l'opération soit terminée.

Sélectionnez le Style à charger et appuyez sur Load. Sélectionnez un emplacement cible dans la mémoire. Lorsque l'emplacement cible est sélectionné, appuyez sur Load pour charger le Style. L'écran affiche le message "Are you sure?" (sûr). Appuyez sur OK pour confirmer ou sur Cancel pour annuler l'opération.

*Note :* Le chargement de tout un dossier ".SET" d'une disquette i30 est très long. On conseille donc de charger une banque ou un Style à la fois.

- Affichez le mode Style Play et sélectionnez (l'un des) le Style sélectionné. Réglez le Tempo, ensuite sélectionnez "Write Current Style Performance" pour saisir les modifications dans la Style Performance. Appuyez deux fois sur OK pour confirmer.
- Vu les différences entre les Sons, probablement vous devrez effectuer quelques réglages sur les Styles précédents lorsqu'ils auront été chargés dans le Pa1X (modifiez le Son, le Volume, le Pan, le Tempo, la Drum Mapping, le Wrap Around, etc.)
- Pour affecter un Son aux pistes de Style effectives, vérifiez que le paramètre "Sons originaux du Style" est bien décoché (voir à la page 87).
- Sauvegardez de nouveau la Style Performance. Sélectionnez "Write Current Style Performance" pour saisir les modifications dans la Style Performance. Appuyez sur OK pour confirmer.

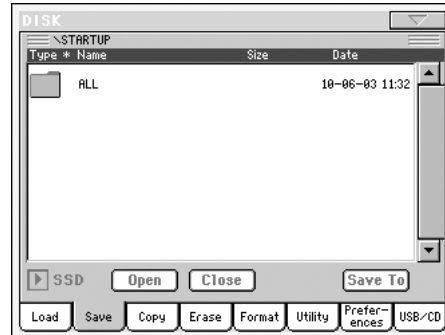
### Charger des données des instruments Pa80/60

Vous chargez des données des instruments Pa80/60 exactement comme des données du Pa1X. La seule différence est que le dossier "SOUND" du Pa1X est dénommé "PROGRAM" dans les Pa80/60. Par conséquent, pour charger des Sons des disques des séries Pa80/60, vous devez procéder à l'une des opérations suivantes :

- Soit vous renommez le dossier "PROGRAM" en dossier "SOUND" (par le biais d'un ordinateur) avant de charger le dossier ".SET",
- Soit vous chargez d'abord le dossier ".SET" et ensuite vous chargez séparément les fichiers ".PCG" contenus dans le dossier "PROGRAM".

## Save (sauvegarder)

Dans cette page vous sauvegardez les données User stockées dans la mémoire interne sur un dispositif de sauvegarde. Vous pouvez sauvegarder des fichiers, des banques ou tous les fichiers User de la mémoire interne (par ex. la SSD).



*Note :* Uniquement les fichiers qui peuvent être sauvegardés sont affichés dans cette page. Tous les autres fichiers sont cachés.

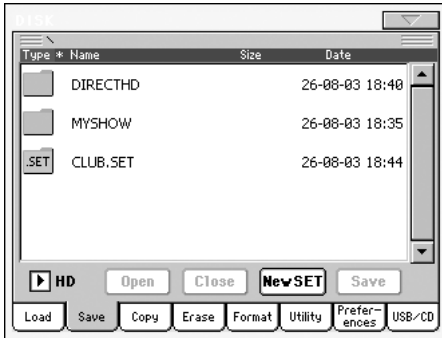
Les types de fichiers stockés dans la mémoire sont les suivants :

Type de fichier/ dossier...	...contient...	...et sera sauvegardé sur dispositif sous forme de...
All	Toutes les données User stockées dans la mémoire	dossier .SET
Style	Les Styles USER 01-03	dossier STYLE dans un dossier .SET
Sound	Les Sons et les Drum Kits USER	dossier SOUNDS dans un dossier .SET
Perform (Performances)	Les Performances	dossier PERFORM dans un dossier .SET
SongBook	La base de données de SongBook	dossier SONGBOOK dans un dossier .SET
PCM	Tous les Multisamples stockés dans la SSD et les Samples stockés dans la RAM	dossier PCM dans un dossier .SET
Global	Le Global. Tous les paramètres identifiés par ►GBL, ainsi que les divers chapitres sont sauvegardés dans Global. De même les Voice Processor presets.	dossier GLOBAL dans un dossier .SET. Un fichier .VOC est créé dans le dossier GLOBAL contenant les Voice Processor presets

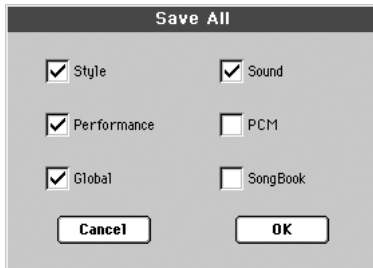
## Sauvegarder tout le contenu de la mémoire

Il suffit d'une seule opération pour sauvegarder tout le contenu de la mémoire.

1. Si vous sauvegardez sur disquette, insérez une disquette dans le lecteur.
2. Tout le contenu ("All") de la mémoire interne est automatiquement affiché. Sélectionnez le contenu et appuyez sur Save pour confirmer la sélection. L'écran affiche la liste des fichiers du dispositif cible.



3. Si nécessaire, sélectionnez un dispositif cible différent avec le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif cible est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.
4. Maintenant vous pouvez :
  - Soit appuyer sur le bouton New SET et créer un nouveau dossier ".SET" (voir dans "Créer un nouveau dossier ".SET"" à la page 20)
  - Soit sélectionner un dossier ".SET" déjà présent.
5. Appuyez sur Save pour confirmer. L'écran affiche une boîte de dialogue avec un message vous demandant de sélectionner le type de donnée à sauvegarder :



Dans la boîte de dialogue ci-dessus, cochez tous les types de données que vous voulez sauvegarder sur le dispositif.

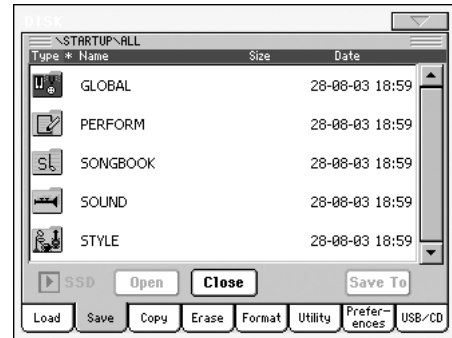
6. Appuyez sur OK pour confirmer ou sur Cancel pour annuler l'opération.

**Attention :** Si vous confirmez, toutes les données du type sélectionné précédemment sauvegardées dans le dossier cible seront supprimées et remplacées par les nouvelles.

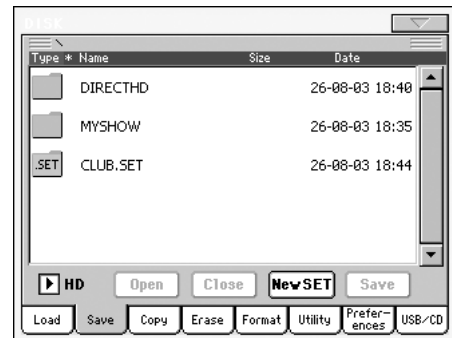
## Sauvegarder toutes les données d'un type spécifique

Vous pouvez également sauvegarder toutes les données d'un type spécifique en sélectionnant le dossier correspondant.

1. Si vous sauvegardez sur disquette, insérez une disquette dans le lecteur.
2. Tout le contenu ("All") de la mémoire interne est automatiquement affiché. Sélectionnez le contenu et appuyez sur Open pour l'afficher. L'écran affiche une liste de tous les types de données User (chaque type dans un dossier séparé).



3. Sélectionnez le dossier contenant le type de données à sauvegarder et appuyez sur Save To pour confirmer la sélection. L'écran affiche la liste des fichiers du dispositif cible.



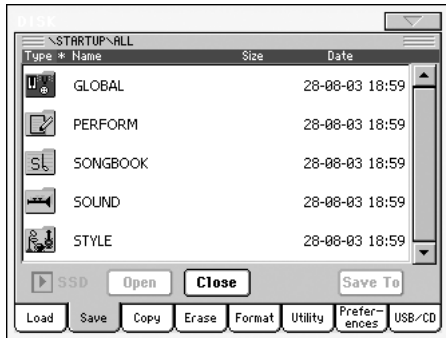
4. Si nécessaire, sélectionnez un dispositif cible différent avec le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif cible est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.
5. Maintenant vous pouvez :
  - Soit appuyer sur le bouton New SET et créer un nouveau dossier ".SET" (voir dans "Créer un nouveau dossier ".SET"" à la page 20)
  - Soit sélectionner un dossier ".SET" déjà présent.
6. Appuyez sur Save pour confirmer.

**Attention :** Si vous confirmez, toutes les données du type sélectionné précédemment sauvegardées dans le dossier cible seront supprimées et remplacées par les nouvelles.

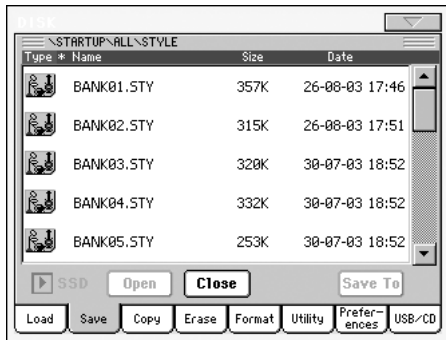
## Sauvegarder une banque

Il suffit d'une seule opération pour sauvegarder individuellement une banque User. Chaque banque correspond à un bouton du tableau de bord de l'instrument (par ex. un bouton de la section STYLE).

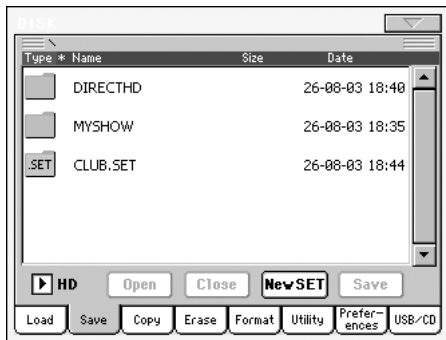
1. Si vous sauvegardez sur disquette, insérez une disquette dans le lecteur.
2. Tout le contenu ("All") de la mémoire interne est automatiquement affiché. Sélectionnez le contenu et appuyez sur Open pour l'afficher. L'écran affiche la liste des types de données User (chaque type dans un dossier séparé).



3. Sélectionnez le dossier contenant le type de données à sauvegarder et appuyez sur Open pour l'afficher. L'écran affiche la liste des banques qui y sont stockées.

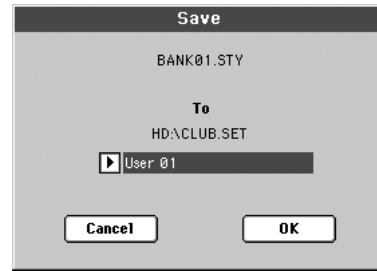


4. Sélectionnez la banque à sauvegarder et appuyez sur Save To pour confirmer la sélection. L'écran affiche la liste des fichiers du dispositif cible.



5. Si nécessaire, sélectionnez un dispositif cible différent avec le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif cible est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.
6. Maintenant vous pouvez :
  - Soit appuyer sur le bouton New SET et créer un nouveau dossier ".SET" (voir dans "Créer un nouveau dossier ".SET"" à la page 20)
  - Soit sélectionner un dossier ".SET" déjà présent.

7. Appuyez sur Save pour confirmer. L'écran affiche une boîte de dialogue avec un message vous demandant de sélectionner l'un des emplacement User disponibles dans le dossier :



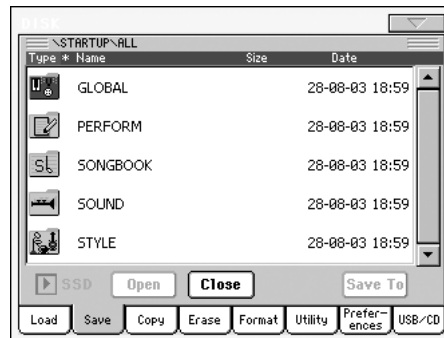
Dans la boîte de dialogue ci-dessus, la banque de Styles précédemment sélectionnée sera sauvegardée dans la banque User 01 (correspondante au bouton USER1) du dossier sélectionné. Il y a trois banques User.

8. Appuyez sur OK pour confirmer ou sur Cancel pour annuler l'opération.  
*Attention : Si vous confirmez, la même banque sauvegardée dans le dossier cible sera supprimée et remplacée par la nouvelle.*

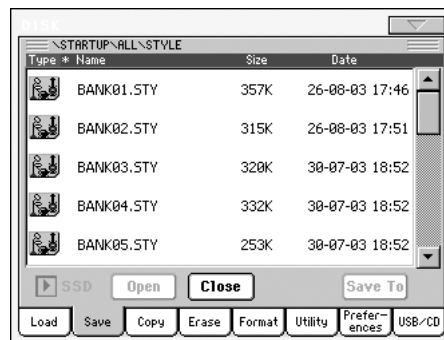
## Sauvegarder un paramètre

Il suffit d'une seule opération pour sauvegarder individuellement un paramètre User.

1. Si vous sauvegardez sur disquette, insérez une disquette dans le lecteur.
2. Tout le contenu ("All") de la mémoire interne est automatiquement affiché. Sélectionnez le contenu et appuyez sur Open pour l'afficher. L'écran affiche la liste des types de données User (chaque type dans un dossier séparé).

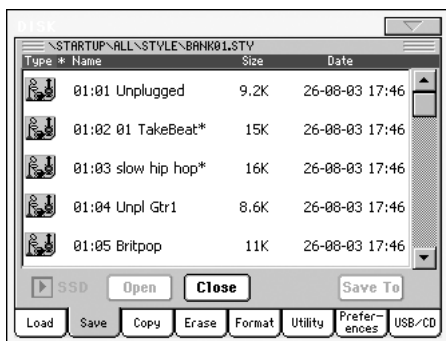


3. Sélectionnez le dossier contenant le type de données à sauvegarder et appuyez sur Open pour l'afficher. L'écran affiche la liste des banques qui y sont stockées.

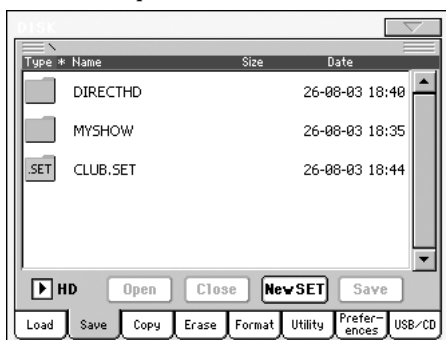




4. Sélectionnez la banque à sauvegarder et appuyez sur Open pour ouvrir individuellement les fichiers.



5. Après avoir sélectionné le fichier à sauvegarder, appuyez sur Save To pour confirmer la sélection. L'écran affiche la liste des fichiers du dispositif cible.

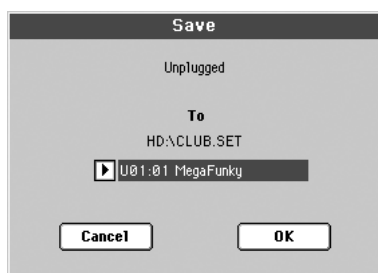


6. Si nécessaire, sélectionnez un dispositif cible différent avec le menu à sous-menu Device. Lorsque le dispositif cible est sélectionné, son contenu est affiché à l'écran.

7. Maintenant vous pouvez :

- Soit appuyer sur le bouton New SET et créer un nouveau dossier ".SET" (voir dans "Créer un nouveau dossier ".SET"" à la page 20)
- Soit sélectionner un dossier ".SET" déjà présent.

8. Appuyez sur Save pour confirmer. L'écran affiche une boîte de dialogue avec un message vous demandant de sélectionner l'un des emplacements User disponibles dans le dossier sélectionné



Dans la boîte de dialogue ci-dessus, le Style précédemment sélectionné sera sauvegardé sur l'emplacement 01 dans la banque U01 (correspondante au bouton USER1) du dossier sélectionné.

9. Appuyez sur OK pour confirmer ou sur Cancel pour annuler l'opération.

**Attention :** Si vous confirmez, le même paramètre précédemment sauvegardé dans le dossier cible sera supprimé et remplacé par le nouveau.

## Créer un nouveau dossier ".SET"

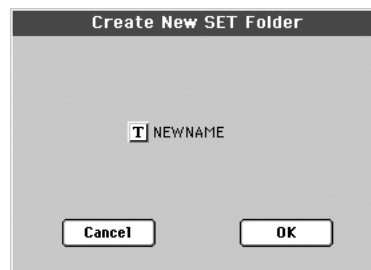
Les données créées avec le Pa1X doivent être sauvegardées dans un dossier spécial doté de l'extension ".SET". Ces dossiers spéciaux peuvent être à leur tour sauvegardés dans des dossiers usuels.

Lors d'une sauvegarde, vous pouvez soit sauvegarder dans un dossier ".SET" déjà présent, soit en créer un nouveau de ce type. Pour ce faire, procéder comme suit :

1. Lorsque le répertoire du dispositif cible est affiché à l'écran, le bouton "New SET" est visualisé parmi les boutons affichés sous la liste de fichiers.



2. Appuyez sur le bouton New SET. L'écran affiche une boîte de dialogue avec un message vous demandant de saisir le nom du nouveau dossier ".SET".

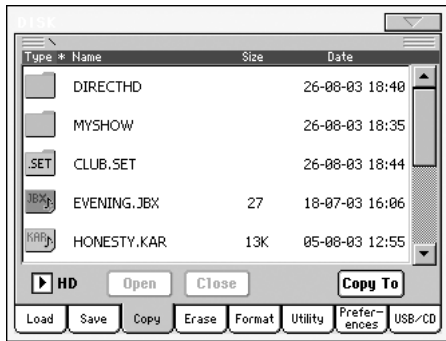


3. Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit où vous saisissez le nom ; ensuite appuyez sur OK pour confirmer et fermer la fenêtre de Text Edit.
4. Appuyez sur OK pour créer le nouveau dossier et quitter la boîte de dialogue.

## Copy (copier)

Dans cette page vous copiez des fichiers individuels, des dossiers entiers (génériques ou “.SET”) ou le contenu de dossiers génériques. Vous pouvez copier dans le même dispositif ou d'un dispositif à un autre.

Pour préserver l'intégralité de la structure de données, vous ne pouvez pas ouvrir un répertoire “.SET” pendant une opération Copy, ni copier l'un de ses fichiers. Vous ne pouvez ouvrir que les répertoires génériques.



### Copier un dossier entier ou tout le contenu d'un dossier

Vous pouvez copier le dossier sélectionné (générique ou “.SET”) dans un dispositif différent ou dans un dossier différent. Si aucun paramètre n'est sélectionné avec un dossier ouvert à l'écran, c'est le contenu du dossier qui sera copié et non pas le dossier même. Si vous copiez un dossier entier, un nouveau dossier avec le même nom sera créé dans l'emplacement cible.

**Note :** Pendant les opérations Copy, vous ne pouvez pas ouvrir un répertoire “.SET”. Vous ne pouvez ouvrir que les répertoires génériques.

1. Si vous copiez dans (ou depuis) une disquette, insérez la disquette dans le lecteur.
2. Sélectionnez le dispositif source avec le menu à sous-menu Device.
3. Si le dossier recherché est contenu dans un autre dossier, sélectionnez-le et appuyez sur Open pour l'afficher. Appuyez sur le bouton Close pour retourner au dossier supérieur (parent).
4. Sélectionnez la donnée à copier:
  - Pour copier un dossier, sélectionnez le dossier que vous voulez copier.
  - Pour copier le contenu du dossier, sans copier le dossier lui-même, ne sélectionnez aucun paramètre.

5. Appuyez sur Copy To pour confirmer. Le dispositif cible est affiché.

**Note :** Si aucun dispositif n'est disponible, l'écran affiche le message “Device not found, or unknown format” (dispositif introuvable ou format inconnu). Un dispositif différent est automatiquement sélectionné.

6. Si nécessaire, sélectionnez le dispositif cible avec le menu à sous-menu Device.

7. Pour sélectionner un dossier différent, appuyez sur les boutons Open et Close pour vous déplacer dans les répertoires.
  - Pour copier dans un dossier générique déjà présent (et non pas un dossier “.SET”), sélectionnez ce dossier.
  - Pour copier dans le dossier en cours, ne sélectionnez aucun paramètre.
8. Lorsque la cible est sélectionnée, appuyez sur Copy.

L'écran affiche le message “Overwrite existing files?” (remplacer les fichiers présents ?). Appuyez sur Yes (oui) pour confirmer l'opération ou sur No (non) pour l'annuler.

Si vous donnez cours à l'opération **Overwrite**, les données que vous copiez remplaceront celles déjà présentes dans la cible. Par exemple, si le même fichier existe dans le dossier cible, il sera remplacé par le nouveau. De même pour une banque USER qui sera supprimée et remplacée par la nouvelle.

Les données qui n'existent pas dans le dossier source restent inchangées. Par exemple, si un fichier MIDI est déjà présent dans le dossier cible, mais non pas dans le dossier source, il reste inchangé lorsque vous copiez les autres fichiers.

Si vous choisissez **not to overwrite**, tout fichier déjà présent dans le dossier cible reste inchangé ; par conséquent, les fichiers dans la mémoire qui ont le même nom et extension ne sont pas copiés. Tous les autres fichiers sont copiés.

### Copier un seul fichier

Vous pouvez copier individuellement un fichier d'un dossier générique dans un dossier différent. Le fichier doit être positionné dans le chemin principal (c'est à dire le principal dossier dans la hiérarchie du dispositif) ou dans un dossier générique. Vous ne pouvez pas copier des fichiers individuels d'un dossier “.SET”.

1. Si vous copiez dans (ou depuis) une disquette, insérez la disquette dans le lecteur.
2. Sélectionnez le dispositif source avec le menu à sous-menu Device.
3. Sélectionnez le dossier contenant le fichier à copier. Si le dossier recherché est contenu dans un autre dossier, sélectionnez-le et appuyez sur Open pour l'afficher. Appuyez sur le bouton Close pour retourner au dossier supérieur
4. Appuyez sur Open pour afficher le dossier contenant le fichier à copier.
5. Sélectionnez le fichier à copier et appuyez sur Copy To pour confirmer la sélection. L'écran affiche le dispositif cible.

**Note :** Si aucun dispositif n'est disponible, l'écran affiche le message “Device not found, or unknown format” (dispositif introuvable ou format inconnu). Un dispositif différent est automatiquement sélectionné.

6. Si nécessaire, sélectionnez le dispositif cible avec le menu à sous-menu Device.
7. Lorsque le dispositif cible est affiché à l'écran, sélectionnez le dossier cible. Appuyez sur Open pour afficher le dossier ou sur Close pour le fermer.
8. Lorsque la cible est sélectionnée, appuyez sur Copy.

L'écran affiche le message "Overwrite existing files?" (remplacer les fichiers présents ?). Appuyez sur Yes (oui) pour confirmer l'opération ou sur No (non) pour l'annuler.

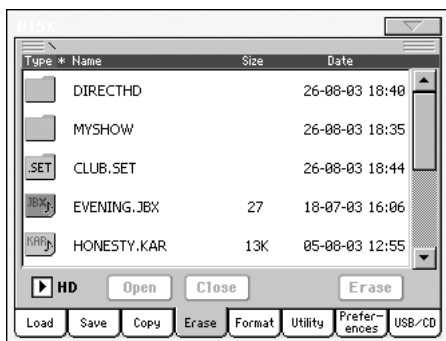
Si vous donnez cours à l'opération **Overwrite**, les données que vous copiez remplaceront celles déjà présentes avec le même nom et la même extension dans la cible. Par exemple, si le même fichier MIDI est déjà présent dans le dossier cible, il sera remplacé par le nouveau.

Les données qui n'existent pas dans le dossier source restent inchangées. Par exemple, si un fichier MIDI dénommé MYSONG01.MID est déjà présent dans le dossier cible, mais non pas dans le dossier source, il reste inchangé lorsque vous copiez les autres données.

Si vous choisissez **not to overwrite**, tout fichier déjà présent dans le dossier cible reste inchangé ; par conséquent, les fichiers dans la mémoire qui ont le même nom et extension ne sont pas copiés. Tous les autres fichiers sont copiés.

## Erase (supprimer)

La fonction Erase permet de supprimer les fichiers et les dossiers stockés dans les dispositifs de sauvegarde.



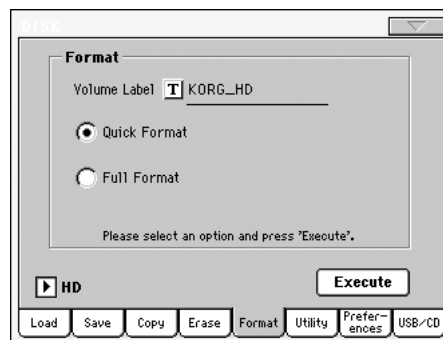
Avec la fonction Erase, vous sélectionnez la mémoire interne (dispositif SSD) et vous y supprimez les fichiers. Naturellement, vous ne pouvez pas supprimer les fichiers dans la mémoire interne si le système opérationnel est en train de les utiliser.

### Procédure Erase

1. Si vous supprimez des données stockées sur une disquette, insérez la disquette dans le lecteur.  
Si vous formatez un CD-RW, insérez-le dans le graveur/lecteur CD.
2. Si nécessaire, sélectionnez un dispositif différent avec le menu à sous-menu Device.
3. Si le dossier recherché est contenu dans un autre dossier, sélectionnez-le et appuyez sur Open pour l'afficher. Appuyez sur le bouton Close pour retourner au dossier supérieur (parent).
4. Sélectionnez le fichier ou le dossier à supprimer.
5. Appuyez sur Erase pour supprimer le paramètre sélectionné.

## Format (formater)

La fonction Format vous permet d'initialiser un dispositif de sauvegarde.



**Attention :** Le formatage d'un dispositif provoque la perte de toutes les données qui y sont contenues, pour toujours !

### Volume Label

Utilisez ce paramètre pour affecter un nom au dispositif qui doit être formaté.

Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit où vous saisissez le nom. Ensuite, appuyez sur OK pour confirmer et fermer la fenêtre Text Edit.

### Quick Format

C'est une commande rapide de formatage que vous utilisez sur des dispositifs qui ont déjà été formatés. Cette commande remplace uniquement le FAT (File Allocation Table) du dispositif, sans reformater tous les secteurs.

Si l'instrument ne peut pas donner cours à cette commande, l'écran affiche le message "Quick Format failed. Full Format?" (Quick Format échoué. Procéder à Full Format ?). Appuyez sur Yes (oui) pour procéder au formatage complet (Full Format) ou sur No (non) pour annuler l'opération.

1. Insérez une disquette 3.5" HD ou DD/DS dans le lecteur et sélectionnez cette option pour la formater.
2. Sélectionnez l'option Quick Format.
3. Appuyez sur le bouton Execute à l'écran pour confirmer le formatage.
4. L'écran affiche le message "If you confirm, all data in the HD/FD will be lost. Are you sure?" (Si vous confirmez, toutes les données seront effacées. Sûr ?). Appuyez sur Yes pour confirmer ou sur No pour annuler l'opération.

**Note :** Lors du formatage du disque dur, l'écran affiche un message supplémentaire pour empêcher la perte accidentelle des données.

### Full Format

C'est la commande de formatage complet de chaque secteur du dispositif de sauvegarde. L'opération est plus lente que celle de la commande Quick Format, mais quelquefois elle est recommandée.

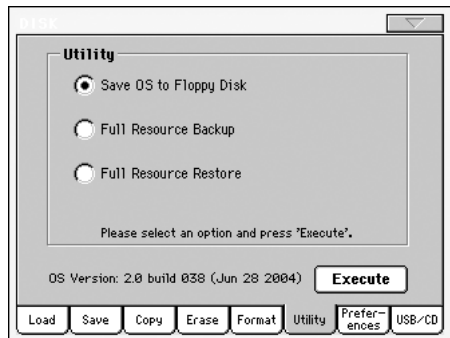
Voir la procédure plus haut.

### Bouton Execute

Appuyez sur ce bouton, après avoir réglé toutes les options de cette page, pour donner cours à la commande Format.

## Utility (utilitaire)

Dans cette page, il y a les utilitaires de copie de sécurité.



### Save OS to Floppy Disk (sauvegarder OS sur disquette)

Cette commande lance une copie de sécurité du système opérationnel de l'instrument ; le système opérationnel de l'instrument occupe trois disquettes.

**Note :** Vous n'avez pas fait de copie de sécurité et vous avez perdu vos données internes ? Contactez notre page d'accueil [www.korg-gpa.com](http://www.korg-gpa.com) ou le [www.korgfr.net](http://www.korgfr.net) et téléchargez-les ou adressez-vous à votre revendeur Korg de confiance.

1. Préparez trois disquettes vides formatées (1.44Mo, formatée MS-DOS). Vous pouvez les préparer soit avec votre PC, soit avec votre Pa1X même (voir dans "Format (formater)" à la page 22). Ecrire le numéro progressif de chaque disquette sur l'étiquette.

**Note :** Vous ne pouvez pas préparer des disquettes de sécurité pour le Pa1X à l'aide d'un Macintosh. En effet, le Mac inclut, après le formatage, des fichiers invisibles dans le chemin principal qui peuvent interférer avec les opérations de chargement du OS de votre Pa1X OS.

2. Sélectionnez la commande Save OS to Floppy Disk et appuyez sur le bouton Execute à l'écran.
3. Lorsque l'écran affiche le message vous demandant d'insérer une disquette, insérez une disquette et appuyez sur OK.

Si la disquette n'est pas formatée, ou qu'elle est vide, le Pa1X affiche un message vous demandant s'il doit la formater. Appuyez sur Yes pour formater la disquette. Le Pa1X essaie d'abord la procédure Quick Format ; si elle échoue, il effectue une procédure Full Format.

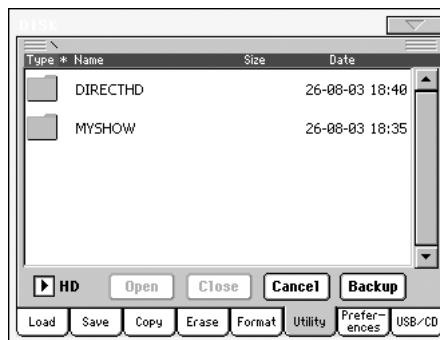
4. Lorsque la copie de sécurité est terminée, stockez vos disquettes dans un lieu sûr.

### Backup Resources

Cette commande permet d'effectuer une copie de sécurité de toutes les données d'usine et User (Styles, Sons, Performances, etc.), à l'exception du Système Opérationnel. Les fichiers sont sauvegardés sur disquette(s) avec l'extension ".BKP".

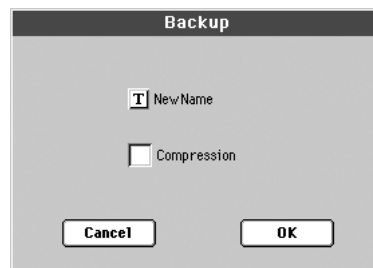
**Note :** Vous n'avez pas fait de copie de sécurité et vous avez perdu vos données internes ? Contactez notre page d'accueil [www.korg-gpa.com](http://www.korg-gpa.com) et téléchargez les données originales. Si vous avez un Pa1X Pro, une copie de sécurité est disponible dans le disque dur, sous le nom "PA1X\_100".

1. Si vous effectuez la copie de sécurité sur des disquettes, préparez-en six. Nul besoin de formater les disquettes. Votre Pa1X les formate pendant la procédure de Backup.
2. Sélectionnez la commande Backup Resources et appuyez sur Execute. Le dispositif cible est affiché.



3. Si la copie doit être effectuée sur disquettes, insérez dans le lecteur la première disquette de la copie de sécurité.
4. Si nécessaire, sélectionnez un dispositif de sauvegarde différent avec le menu à sous-menu Device.
5. Pour sauvegarder les données dans un dossier différent, sélectionnez-le successivement et appuyez sur le bouton Open pour l'afficher. Appuyez sur le bouton Close pour rétablir le dossier supérieur.
6. Sélectionnez le dossier dans lequel sauvegarder les données et appuyez sur Backup pour lancer la copie de sécurité. Si aucun paramètre n'est sélectionné, les données sont affichées dans le répertoire en cours.

Après avoir appuyé sur Backup, l'écran affiche une boîte de dialogue avec un message vous demandant de sélectionner un nom à affecter au fichier de sécurité et si la compression doit être activée ou désactivée pendant la sauvegarde.



Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit où vous saisissez le nom. Appuyez sur OK pour confirmer.

On conseille de cocher la case Compression parce que le fichier de sécurité comprimé occupe moins de place dans le dispositif de sauvegarde. Toutefois, si la compression est activée, l'opération de sauvegarde est plus longue.

7. Appuyez sur OK pour lancer l'opération de sauvegarde.
8. Si vous effectuez la copie sur des disquettes, insérez une nouvelle disquette chaque fois que le Pa1X vous le demande. Attention : écrivez le numéro progressif de chaque disquette sur l'étiquette.

Si une disquette n'est pas formatée ou vide, le Pa1X vous demande s'il doit la formater. Appuyez sur Yes pour formater la disquette. Le Pa1X essaie d'abord la procédure Quick Format, si elle échoue, il procède à une opération Full Format.

9. Lorsque la copie est terminée, stockez les disquettes dans un lieu sûr.

### Restore Resources

Cette commande rétablit les données d'usine et User dont une copie de sécurité a été effectuée par le biais de la commande "Backup Resources".

**Note :** Vous n'avez pas fait de copie de sécurité et vous avez perdu vos données internes ? Contactez notre page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) ou le [www.korgfr.net](http://www.korgfr.net) et téléchargez les données originales. Si vous avez un Pa1X Pro, une copie de sécurité est disponible dans le disque dur, sous le nom "PA1X\_100".

**Attention :** Ne jouez pas sur le clavier lors d'une opération de rétablissement de données. L'instrument doit être prédisposé en mode Disk. Attendre jusqu'à ce que le message "Wait (attendre)" disparaisse de l'écran.

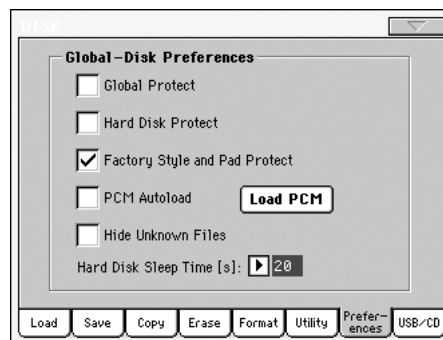
1. Si la copie de sécurité avait été effectuée sur des disquettes, les préparer en les disposant dans l'ordre pour la restauration.
2. Sélectionnez la commande Restore Resources et appuyez sur Execute. L'écran affiche le dispositif source.
3. Si la restauration s'effectue depuis disquette, insérez la première disquette.
4. Si nécessaire, sélectionnez un dispositif différent avec le menu à sous-menu Device.
5. Faites défiler les fichiers pour trouver le fichier de sécurité.
6. Lorsque le fichier de sécurité (fichier ".BKP") est affiché à l'écran, sélectionnez-le et appuyez sur la commande Restore.
7. Si la restauration s'effectue depuis disquette, attendre que le chargement de la première disquette soit terminé. Lorsque l'écran affiche le message vous demandant d'insérer la disquette suivante, insérez la deuxième disquette et appuyez sur OK.
8. Continuez ainsi pour toutes les disquettes de sécurité. Lorsque la dernière disquette a été chargée, les données sont rétablies dans la mémoire interne.
9. Mettre l'instrument hors tension et de nouveau sous tension pour rétablir les données dans la mémoire.

### OS Version Number (numéro de la version OS)

Cette ligne affiche la version du Système Opérationnel installée. Les nouvelles versions peuvent être téléchargées en contactant la page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) ou le [www.korgfr.net](http://www.korgfr.net).

## Preferences (préférences)

Cette page présente plusieurs options de protection, l'option PCM Autoload et les réglages de veille, du disque dur.



### Global Protect ▶ GBL<sup>Dsk</sup>

Lorsque vous chargez un fichier ".SET" (voir dans "Charger toutes les données User" à la page 14), si ce paramètre est activé, il assure la protection de Global envers une reprogrammation de la part des nouvelles données chargées. Par conséquent, tous les paramètres de Global restent inchangés.

Lorsque vous chargez un fichier ".GLB" individuel, ce paramètre est ignoré et les paramètres de Global sont remplacés par les nouvelles données chargées.

**Note :** Ce paramètre est stocké dans la mémoire, mais non sur le dispositif de sauvegarde.

### Hard Disk Protect ▶ GBL<sup>Dsk</sup>

Lorsque ce paramètre est activé, le Disque dur est protégé en écriture.

**Note :** Ce paramètre est stocké dans la mémoire, mais non sur le dispositif de sauvegarde.

### Factory Style and Pad Protect

Lorsque ce paramètre est activé, il protège les Styles fournis d'usine (ceux des banques de "8 BEAT/16 BEAT 1" à "TRADITIONAL") et les Pads d'usine (dénommés "Hit" et "Sequence" dans la fenêtre Pad Select) en écriture lors du chargement de données.

Lorsque ce paramètre est désactivé, vous pouvez charger vos propres Styles même sur ceux d'usine (c'est à dire ceux des banques de "8 BEAT/16 BEAT 1" à "TRADITIONAL") et les Pads d'usine (dénommés "Hit" et "Sequence" dans la fenêtre Pad Select). De cette manière, vous pouvez personnaliser vos banques de Styles ou Pads.

Les opérations Save All sauvegardent uniquement les banques de Style USER.

**Note :** Ce paramètre est automatiquement réglé à On lors de la mise hors tension de l'instrument.

**Note :** Si malencontreusement vous effacez des données d'usine qui vous sont nécessaires, vous pouvez soit les charger à partir d'une disquette de Backup, soit contacter votre revendeur Korg ou un service d'assistance Agréé, soit les télécharger dans la page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com).

## PCM Autoload

▶ GBL<sup>Dsk</sup>

Bien que la plupart des Sons utilisent des échantillons ou des données PCM stockés dans la ROM - et donc toujours à disposition - d'autres Sons, par contre, utilisent des échantillons externes qui doivent être chargés dans la RAM pour pouvoir les utiliser. Ce type de Sons doit être chargé depuis disquette ou créé en mode Sampling.

Puisque le chargement de ces Sons prend beaucoup de temps, vous pouvez prédisposer votre instrument à charger automatiquement ou non ces échantillons lors de la mise sous tension.

Si les échantillons n'ont pas été chargés lors de la mise sous tension de l'instrument, il suffit d'appuyer sur le bouton Load PCM dans cette page pour les charger.

**Attention :** Lorsque vous chargez des données PCM, toutes les données PCM déjà présentes dans la mémoire sont supprimées. Il faut les sauvegarder avant de procéder au chargement du dossier en sélectionnant l'option "PCM" pendant une opération Save All (voir dans "Saving the full memory content" à la page 235).

**On** Lors de la mise sous tension de l'instrument, les échantillons externes utilisés par certains Sons sont automatiquement chargés dans la RAM.

**Off** Lors de la mise sous tension de l'instrument, les échantillons externes utilisés par certains Sons ne sont pas automatiquement chargés. Par conséquent, ces Sons sont coupés. Pour les activer, il faut appuyer sur le bouton Load PCM pour les charger dans la RAM.

## Bouton Load PCM

Appuyez sur ce bouton pour charger dans la RAM tous les échantillons (ou données PCM) utilisés par certains Sons sauvegardés sur disquette ou créés en mode Sampling.

Ce paramètre n'est pas disponible si aucun Son n'utilise un PCM Samples.

## Hide Unknown Files (cacher les fichiers inconnus)

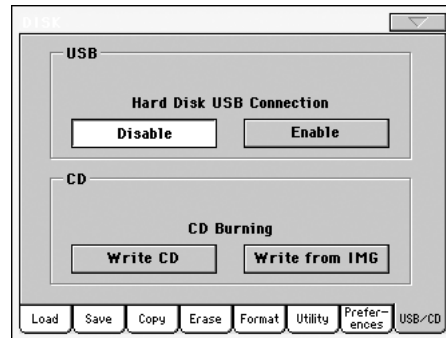
Lorsque cette option est cochée, les fichiers n'appartenant pas à la recherche effectuée sont cachés pendant les opérations Disk, en facilitant ainsi la recherche dans les répertoires.

## HD Sleep Time

Utilisez ce paramètre pour régler après combien de secondes, si inactif, le disque dur doit se prédisposer en veille. Si réglé à Off, le disque dur est toujours en fonction.

## USB/CD

Dans cette page, vous activez/désactivez l'interface USB et vous gravez un CD ou un fichier d'image sur CD.



- Voir plus bas dans "USB/CD: USB" les informations d'utilisation de l'interface USB.
- Voir les informations détaillées de la gravure d'un CD dans "USB/CD: CD" on page 291.

## USB/CD: USB

L'interface USB vous permet d'accéder avec votre ordinateur (Windows ou Macintosh) au disque dur interne de votre instrument. Pour ce faire, il vous suffit de brancher votre Pa1X à l'interface USB de l'ordinateur. Ainsi, vous pouvez rapidement effectuer une copie des données du disque dur interne du Pa1X dans l'ordinateur :



**Note :** Windows 2000 et XP, ainsi que Macintosh (les deux OS 9 et OS X), fonctionnent directement avec le Pa1X, tandis que pour faire fonctionner Windows 98, vous devez télécharger un programme dédié dans la page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) ou [www.korgfr.net](http://www.korgfr.net)

**Astuce :** Lorsqu'une communication USB est activée, vous ne pouvez accéder à aucune des fonctions du Pa1X. On conseille d'utiliser la USB dès la mise sous tension de l'instrument. Lorsque la communication est terminée et désactivée, mettez l'instrument hors tension et de nouveau sous tension afin d'empêcher que les activités USB n'interfèrent avec les opérations de votre disque dur.

## Hard Disk USB Connection

Normalement, le port USB est désactivé sur le Pa1X. Appuyez sur le bouton Enable pour l'activer ou sur le bouton Disable (avec toutes les précautions nécessaires) pour le désactiver.

**Enable** Après avoir branché le Pa1X à un ordinateur par le biais d'un câble USB standard (le Pa1X est le dispositif B - ou esclave -, tandis que l'ordinateur est le dispositif A - ou pilote -), appuyez sur ce bouton pour activer la communication.

Le témoin de DISK commence à clignoter pendant que l'ordinateur lit le disque dur interne du Pa1X. Lorsque cette opération est terminée (elle peut durer quelques minutes, en fonction de la taille du disque dur), l'icône du disque dur est affichée parmi les dispositifs de sauvegarde branchés à l'ordinateur :



Pa1X et Windows

Pa1X et Macintosh

**Précaution :** Ne pas modifier les fichiers “.SET” sinon vous ne serez plus en mesure de les utiliser sur votre Pa1X. Utilisez la connexion USB uniquement pour effectuer une sauvegarde du disque dur ou pour modifier des fichiers ordinaires.

**Note :** Après le lancement de la connexion USB, il faut parfois un peu de temps à l'ordinateur pour accéder aux données du Pa1X. Ceci dépend de la taille du disque dur et des données contenues.

Disable

Appuyez sur ce bouton pour désactiver la connexion USB. Attention : avant de déconnecter, vérifiez que le transfert de données est terminé.

**Note :** La connexion USB est également automatiquement désactivée lorsque la communication USB est désactivée de la part de l'ordinateur.

Pour désactiver une communication USB sur un PC, il faut généralement sélectionner la commande dédiée en cliquant sur l'icône du dispositif USB avec le bouton droit de la souris. Avec le Mac, il suffit d'éjecter l'icône du dispositif USB, exactement comme pour un autre dispositif de sauvegarde.

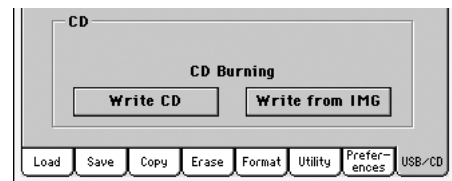
**Astuce :** On conseille de déconnecter le port USB sur l'ordinateur plutôt que d'appuyer sur le bouton du Pa1X.

**Précaution :** Ne pas déconnecter une communication USB avant que l'ordinateur n'ait réellement terminé de transférer les fichiers. Parfois, l'indicateur signale que la procédure est terminée AVANT qu'elle ne soit finie.

**La déconnexion d'une communication USB (ou la déconnexion du câble USB) avant que le transfert ne soit terminé peut provoquer la perte des données.**

## USB/CD: CD

Vous pouvez utiliser le graveur/lecteur (en option) Korg CDRW-1 CD pour graver des données sur CD et sur des CD-RW.



**Note :** L'instrument doit obligatoirement être doté du disque dur pour le fonctionnement du graveur CD.

**Note :** Le Pa1X/Pa1X Pro n'est pas en mesure de graver des CD Audio.

### Write CD

Appuyez sur ce bouton pour créer une liste de fichiers à graver directement sur un CD ou sauvegarder ceux sous forme de fichiers d'images. Par la suite, le fichier d'images peut être lu à l'aide de la commande “Write from IMG” du Pa1X ou par les communes applications de logiciel pour CD des ordinateurs personnels.

Lorsque vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche la page “Select Files”, Voir la page “La page Select Files” plus bas.

### Write from IMG

Appuyer sur ce bouton pour graver sur un CD un fichier d'images ISO (.ISO), soit généré par la commande “Write CD” du Pa1X, soit par une application spécifique d'un logiciel d'un ordinateur personnel. Le Pa1X est compatible avec le Mode ISO9660, format 1/2048 (ou format CDROM). Il n'est pas compatible avec le Mode 2 (ou format CDROM-XA).

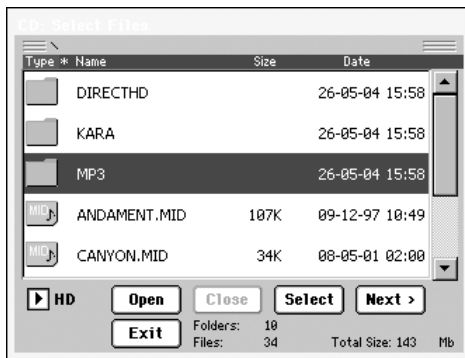
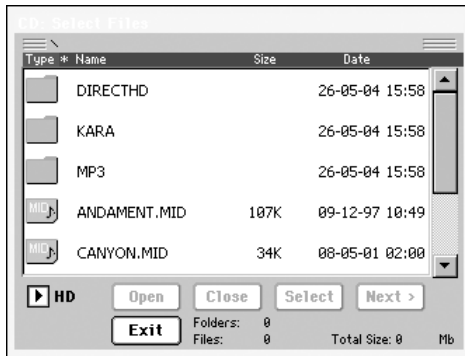
**Note :** Bien que les fichiers d'images peuvent être générés à l'aide de plusieurs applications spécifiques telles que Ahead Software™ Nero®, Roxio™ Easy CD Creator® ou Roxio™ Toast®, nous ne pouvons pas garantir la totale compatibilité avec les dites applications du fait des continues et rapides modifications de ces programmes.

Si vous créez un fichier d'images “.ISO” à l'aide d'un ordinateur, vous devez par la suite le positionner sur le disque dur interne du Pa1X via une connexion USB avant de sélectionner cette commande. Le fichier d'images ISO doit nécessairement résider dans le disque dur interne du Pa1X pour être exploité.

Lorsque vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche un sélecteur standard de fichiers (File Selector) pour sélectionner un fichier d'images. Lorsque le fichier d'images ISO a été sélectionné et que le bouton Select a été appuyé, l'écran affiche la boîte de dialogue “Write CD” (voir plus bas “La boîte de dialogue Write CD”).

## La page Select Files

Lorsque vous appuyez sur le bouton "Write CD" dans la page Disk > USB/CD, l'écran affiche la page suivante :



Dans cette page vous sélectionner les fichiers ou les répertoires ; appuyez sur le bouton Select à l'écran pour les ajouter à la liste de fichiers à graver sur le CD.

Après avoir sélectionné tous les fichiers et/ou tous les répertoires désirés, appuyez sur le bouton Next> pour afficher la page "Edit List". Lorsque vous êtes dans la page "Edit List", vous pouvez à tous moments rétablir l'affichage précédent et continuer à ajouter des fichiers ou des répertoires.

### Device pop-up menu

Dans ce menu, vous sélectionnez le dispositif de sauvegarde désiré. Vous pouvez également sélectionner des dispositifs tels que le lecteur de disquette ou le graveur de CD, mais vous ne pouvez pas enlever ce type de dispositifs tant que le Pa1X n'a pas terminé de créer un fichier d'images (voir plus bas "Save IMG").

### Open button

Ouvre le répertoire sélectionné (celui dont le nom commence par l'icône "📁").

### Close button

Ferme le répertoire en cours de session et rétablit le niveau supérieur.

### Select

Sélectionne les fichiers ou les répertoires en vidéo inversé et les ajoute à la liste de fichiers à graver sur le CD. *Affiché en gris clair tant qu'un fichier, ou un répertoire, est sélectionné.*

### Next>

Passé à la page "Edit List". *Affiché en gris clair tant qu'un fichier, ou un répertoire, est sélectionné.*

## Exit

Quitte le mode CD Writing et rétablit la page "USB/CD". La liste principale reste mémorisée.

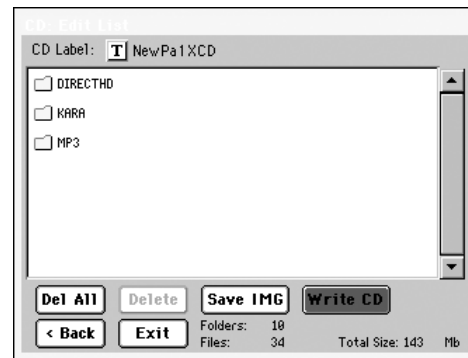
## Folders, Files, Total Size

Ces indicateurs (non-éditables) indiquent le nombre total de répertoires et de fichiers inclus dans la liste, ainsi que leur taille globale.

Si la taille totale des données est supérieure à 650 Mo, le paramètre Total Size vire au rouge en signalant ainsi que le nombre de données excède la normale capacité d'un CD.

## La page Edit List

Dans cette page, vous affichez et vous modifiez la liste de fichiers et/ou de répertoires à graver sur un CD ou un fichier d'images.



Dans cette page, vous pouvez supprimer les fichiers ou les répertoires en appuyant sur les boutons Delete ou Del All ; vous pouvez également appuyer sur le bouton <Back pour rétablir la page "Select Files" et ajouter d'autres fichiers.

Lorsque vous êtes satisfait de votre liste, vous pouvez soit la sauvegarder sur le disque sous forme de fichier d'images en appuyant sur le bouton Save IMG, soit graver un CD en appuyant sur le bouton Write CD.

## CD Label

Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour ouvrir la fenêtre Text Edit dans laquelle vous affectez un nom au CD. Saisissez le nom et ensuite appuyez sur OK pour confirmer et fermer la fenêtre Text Edit.

## Del All

Appuyez sur ce bouton pour effacer toute la liste.

## Delete

Sélectionnez un paramètre dans la liste et ensuite appuyez sur ce bouton pour le supprimer.

## Save IMG

Appuyez sur ce bouton pour sauvegarder un fichier d'images ISO sur le dispositif. L'image créée est compatible avec le Mode ISO9660 Mode, format 1/2048 (normalement utilisé par la plupart des applications pour CD telles que Ahead Software™ Nero®, Roxio™ Easy CD Creator® ou Roxio™ Toast®).



Lorsque vous appuyez sur ce bouton, les données de la liste sont collectées et le message "Writing ISO image file" est affiché à l'écran.



**Note :** Attention ! Vous ne pouvez pas enlever le support médiatique (tel une disquette ou un CD) pendant cette phase.

Cette procédure peut durer plusieurs minutes, en fonction des données à graver. Elle est divisée en trois phases consécutives :

- 1) Les répertoires/fichiers sont passés au scanner dans le dispositif source.
- 2) Le fichier d'images ISO est préparé.
- 3) Le fichier d'images ISO est sauvegardé dans le disque dur.

Une barre horizontale d'avancement progressif indique l'état de la procédure.

### Write CD

Appuyez sur ce bouton pour afficher la boîte de dialogue "Write CD" et graver sur CD. Voir plus "La boîte de dialogue Write CD".

### <Back

Appuyez sur ce bouton pour rétablir la page "Select Files" et ajouter des fichiers dans la liste.

### Exit

Quitte le mode CD Writing et rétablit la page "USB/CD". La liste gravée reste mémorisée.

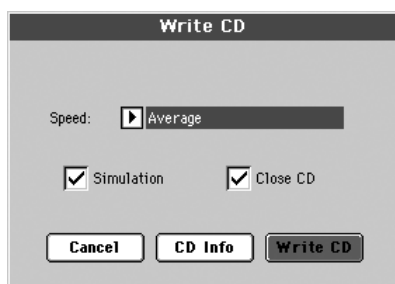
### Folders, Files, Total Size

Ces indicateurs (non-éditables) indiquent le nombre total de répertoires et de fichiers inclus dans la liste, ainsi que leur taille globale.

Si la taille totale des données est supérieure à 650 Mo, le paramètre Total Size vire au rouge en signalant ainsi que le nombre de données excède la normale capacité d'un CD.

## La boîte de dialogue Write CD

Vous réglez les paramètres de gravure des CD dans cette boîte de dialogue.



### Speed

Dans ce menu à sous-menu, vous sélectionnez la vitesse de gravure. La qualité de la gravure dépend de la qualité du CD mais

également de la vitesse de la gravure : une vitesse élevée provoque parfois des erreurs de données.

### Simulation

Lorsque ce paramètre est coché, le CD ne sera pas effectivement gravé. En effet, c'est une simulation de gravure qui commence ; ainsi vous pouvez vérifier si la vitesse de gravure est trop élevée et doit donc être diminuée.

En mode de simulation, le titre de la boîte de dialogue Write CD change en "Write CD - Simulation Mode".

A la fin de la procédure de simulation, le CD est éjecté.

### Close CD

La version 2.0 du système opérationnel permet au Pa1X de n'effectuer qu'une seule session de gravure du CD. Toutefois, vous pouvez laisser le CD ouvert et graver d'autres sessions sur le CD à l'aide de votre PC ou de votre Mac.

- Cochez ce paramètre si vous désirez fermer le CD. Lorsqu'un CD est fermé, vous ne pouvez plus y ajouter successivement d'autres données. C'est très pratique lorsque le contenu du CD est complet et que le disque doit être classé ou remis à quelqu'un.
- Laissez ce paramètre décoché afin de pouvoir ajouter d'autres données par la suite.

**Note :** Si le paramètre est décoché, le Pa1X nécessite de 13 Mo (approx.) de mémoire additionnelle sur le CD. Naturellement, si cette taille de mémoire n'est pas disponible, le disque est automatiquement fermé (et ce paramètre automatiquement coché).

### Cancel

Quitte la boîte de dialogue et rétablit la page précédente.

### CD Info

Sélectionnez cette commande pour afficher les infos du CD sélectionné.

### Write CD

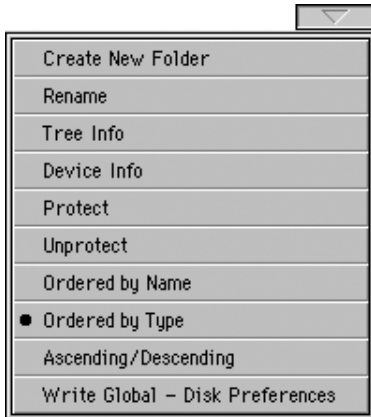
Appuyez sur ce bouton pour lancer la gravure du CD ou la procédure de Simulation. Un message vous demandera d'introduire un CD vierge dans le graveur.

Si vous introduisez un CD-RW (réinscriptible) contenant des données, un message vous demandera si vous voulez les effacer. **Attention :** Cette opération efface toutes les données contenues dans le CD-RW!

**Note :** Si l'opération de gravure d'un CD-RW (ou CD réinscriptible) échoue, le CD est automatiquement effacé. Essayez de nouveau en appliquant une vitesse plus lente. Si dans ce cas aussi la gravure ne s'effectue pas, affichez la page Disk > Format et procédez au formatage complet du CD avec la fonction Full Format.

## Menu de la page

Appuyez sur l'icône du menu de la page pour afficher le menu. Appuyez sur une commande pour le sélectionner. Appuyez sur un point quelconque à l'écran pour fermer le menu sans sélectionner une commande.



### Create New Folder (créer un nouveau dossier)

Avec cette commande vous créez un nouveau dossier dans le répertoire de n'importe quel dispositif de sauvegarde ou dans un dossier générique. Vous pouvez créer ou ouvrir des dossiers ".SET" avec cette commande, à condition que ces types de fichiers aient été créés pendant une opération de sauvegarde (Save) en appuyant sur le bouton New SET.

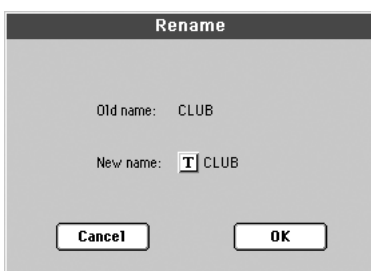


Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit dans laquelle vous saisissez le nom ; ensuite appuyez sur OK pour confirmer et fermer la fenêtre Text Edit.

### Rename (enregistrer sous)

Disponible uniquement si un fichier est sélectionné dans la liste des fichiers.

Avec cette fonction vous modifiez le nom d'un fichier ou d'un dossier. Pour préserver la structure des données, vous ne pouvez pas modifier des fichiers individuels dans un dossier ".SET". De même, vous ne pouvez pas modifier les 3 caractères qui composent l'extension des fichiers et les dossiers ".SET" qui identifient ce type de fichiers ou de dossiers.



Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour afficher la fenêtre Text Edit dans laquelle vous saisissez le nouveau nom ; ensuite appuyez sur OK pour confirmer et fermer la fenêtre Text Edit.

### Object info (infos de l'objet)

Avec cette commande vous affichez la taille de n'importe quel fichier ou dossier du dispositif de sauvegarde. L'écran visualise également le nombre de fichiers et de répertoires qui y sont stockés.



**Note :** La taille de *chaque fichier* est toujours affichée à droite du nom du fichier, dans n'importe quel type de liste :



### Device Info (infos du dispositif)

Avec cette commande vous affichez plusieurs infos relatives au dispositif de sauvegarde sélectionné. Pour sélectionner un autre dispositif, utilisez le menu à sous-menu Device disponible dans la plupart des pages Disk, en bas à gauche.



### Protect (protection)

Avec cette commande, vous activez la protection en écriture/effacement pour le fichier ou le dossier sélectionné. L'icône de verrouillage est affichée à côté du nom du fichier ou du dossier.

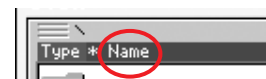


### Unprotect (pas de protection)

Sélectionnez cette commande pour "déverrouiller" le fichier ou le dossier sélectionné – si protégé.

### Ordered by Name (ordonner par nom)

Sélectionnez cette option à l'écran pour afficher la liste des fichiers et des dossiers dans l'ordre alphabétique, avec les divers types de fichiers mélangés dans la liste. Le label File, en haut de la liste de fichiers, est affiché en rouge.



### Ordered by Type (ordonner par type)

Sélectionnez cette option à l'écran pour afficher la liste des fichiers et des dossiers par type. Dans chaque type de groupe, les fichiers sont listés dans l'ordre alphabétique. Le label Type, en haut de la liste de fichiers, est affiché en rouge.

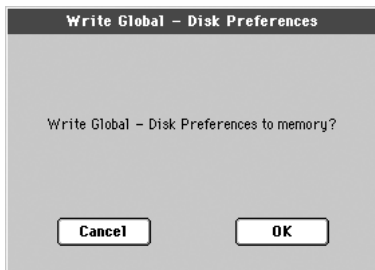


### Ascending/Descending (croissant, décroissant)

Utilisez cette commande pour afficher en ordre croissant (Numéros, A...Z) et décroissant (Z...A, Numéros).

### Write Global-Disk Preference

Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Write Global-Disk Preferences et y sauvegarder les réglages effectués dans la page Preferences (voir dans "Preferences (préférences)" à la page 25).



Les paramètres sauvegardés dans la case Disk Preferences de Global sont identifiés par le symbole **GBL<sup>Disk</sup>** dans le mode d'emploi.

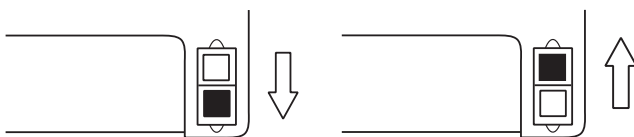
## Manipuler les dispositifs de sauvegarde

Le Pa1X peut sauvegarder la plupart des données de la mémoire dans le disque dur interne (si installé) ou dans des disquettes de 3,5" DS-DD (capacité 720Ko) ou HD (capacité 1,44Mo), formatées MS-DOS®. Quelques conseils relatifs à la manipulation des disquettes.

### Protéger les disquettes en écriture

Vous pouvez protéger votre disquette contre l'éventuelle écriture en ouvrant le volet d'écriture. Pour protéger la disquette en écriture, déplacez le volet de protection de manière à ce que le perçage soit visible.

Écriture niée : déplacez le volet pour ouvrir le perçage      Écriture permise : déplacez le volet pour fermer le perçage



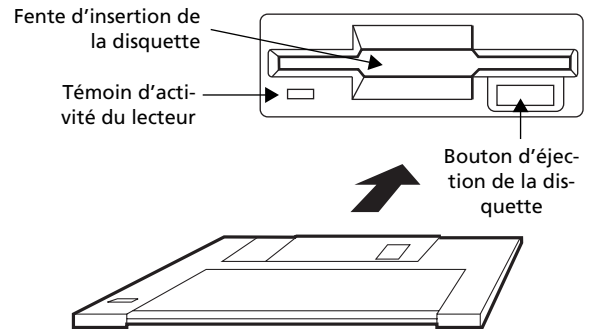
### Protéger le disque dur en écriture

Vous pouvez protéger votre disque dur contre l'éventuelle écriture en utilisant le logiciel de protection disponible en mode Disk (voir dans "Hard Disk Protect" à la page 25).

### Introduire une disquette

Introduisez délicatement la disquette dans le lecteur en l'orientant correctement ; le volet de protection en premier avec l'étiquette tournée vers le haut. Poussez-la à fond.

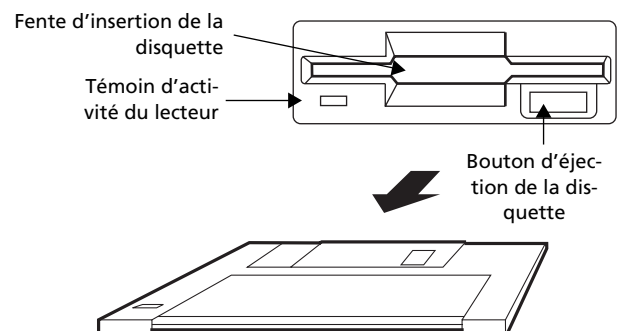
**Note :** Le Pa1X est doté d'un nouveau lecteur qui ne produit pas le typique "click" audible lors de l'insertion d'une disquette



### Ejecter une disquette

Avant d'extraire votre disquette, vérifiez que le témoin indiquant l'activité du lecteur est bien éteint. Si le témoin est éteint, éjectez la disquette en appuyant sur le bouton prévu.

**Attention :** Ne jamais éjecter la disquette quand le témoin du lecteur indiquant l'activité est allumé.



### Nettoyer les têtes du lecteur

Avec l'usage, les têtes de lecture/écriture du lecteur se salissent et deviennent donc moins fiables. Des disquettes de nettoyage prévues à cet effet sont disponibles dans le commerce auprès des magasins d'ordinateurs ou d'instruments musicaux. Il faut utiliser une disquette de nettoyage de 3,5 pouces DS du type humide ; lisez et appliquez attentivement les instructions fournies avec la disquette de nettoyage.

## Précautions

- Ne jamais éjecter la disquette ou déplacer l'instrument pendant une opération du lecteur ou du disque dur.
- Faites des copies de sécurité de vos disquettes afin de ne pas perdre vos données en cas de dommage des disquettes mêmes. Vous pouvez sauvegarder le contenu de vos disquettes dans le disque dur interne ou dans la mémoire d'un ordinateur. Vous pouvez faire une copie de sécurité du disque dur interne du Pa1X dans un ordinateur via la connexion USB.
- Ne jamais ouvrir le volet de protection métallique, ni toucher la surface de la pellicule magnétique de la disquette. En salissant ou en rayant la pellicule magnétique, on provoque l'endommagement des données qui y sont stockées.
- Ne jamais transporter l'instrument avec une disquette insérée dans le lecteur. Les têtes de lecture/écriture peuvent endommager la disquette et les données qui y sont stockées.
- Conservez vos disquettes à l'abri de champs magnétiques comme par exemple les appareils de télévision, les réfrigérateurs, les ordinateurs, les écrans, les haut-parleurs, les transformateurs. Les champs magnétiques sont en mesure d'altérer le contenu des disquettes.
- Conservez vos disquettes dans des lieux frais et secs, à l'abri des rayons directs du soleil, de milieux sales et poussiéreux.
- Ne jamais poser des objets sur les disquettes.
- Après usage, conservez vos disquettes dans les boîtiers prévus.

## Problèmes pouvant se présenter

- Très rarement, il se peut que la disquette reste encastrée dans le lecteur. Afin d'éviter ce malencontreux accident, n'utilisez que des disquettes d'excellente qualité. Si la disquette reste coincée dans le lecteur, surtout n'essayez pas de l'extraire avec force. Contactez votre revendeur de confiance ou le plus proche Centre d'Assistance Agréé Korg.
- L'usure, les champs magnétiques, l'humidité ou les saletés peuvent endommager les données sauvegardées sur la disquette. On conseille de toujours effectuer une copie de sécurité des données.

---

## Logiciel Bonus

---

Dans le Pa1X Pro, trois dossiers ".SET" sont sauvegardés dans le disque dur interne, avec tout le contenu des collections "Real Drums" et "Turkish/Arabic World" Korg, vendues sous cartes séparées pour les instruments des séries Pa80/Pa60.

Ce sont des kits de sons d'excellente qualité, basés sur des échantillons RAM PCM supplémentaires. Voir les informations détaillées en contactant notre page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com).

Pour charger ces sons, sélectionnez soit le dossier REAL-DRUM.SET, soit le dossier TA\_WORLD.SET depuis le disque dur. En chargeant le dossier BONUS\_SW.SET, vous pouvez charger les deux collections en même temps.

**Attention :** Lorsque vous chargez ces dossiers dans la mémoire, toutes les données de l'utilisateur (User data) présentes dans la mémoire sont supprimées. Sauvegardez vos données importantes sur disquette avant de charger le logiciel Bonus.

**Note :** Lors de la mise hors tension de l'instrument, tous les échantillons sont effacés de la mémoire RAM. Vous pouvez néanmoins les recharger tous les deux lors de la mise sous tension de l'instrument, soit automatiquement (voir dans "PCM Autoload" à la page 241), soit manuellement (voir dans "Load PCM button" à la page 241).

# MIDI

## Le MIDI, qu'est-ce que c'est ?

Voici un bref résumé du MIDI, en fonction du Pa1X. Si des informations détaillées vous intéressent, consultez les magazines et les livres spécialisés.

### En général

MIDI signifie Musical Instruments Digital Interface (Interface musicale pour instruments numériques). Cette interface vous permet de connecter deux instruments musicaux, ou un ordinateur ou plusieurs autres instruments

Physiquement, le MIDI présente trois bornes. La borne MIDI IN pour recevoir les données adressées par un autre dispositif ; la borne MIDI OUT pour transmettre des données à un dispositif connecté et la borne MIDI THRU pour renvoyer les données reçues sur MIDI IN (très utile en cas de connexion de plusieurs instruments).

Le Pa1X dispose de deux jeux séparés de bornes MIDI dénommés le premier IN A, OUT A et le deuxième IN B, OUT B. Chaque borne OUT fonctionne également en tant que borne THRU, selon l'état des paramètres "MIDI A Out/Thru Mode" et "MIDI B Out/Thru Mode" du mode Global (voir à la page 254).

### Canaux et messages

Le câble MIDI transmet 16 canaux de données. Pensez à un canal MIDI comme à une chaîne de télévision : le récepteur doit être réglé sur le même canal du transmetteur. C'est ce qui se vérifie avec les messages MIDI : lorsque vous adressez un message de Note On sur le canal 1, il sera reçu sur le canal 1 du dispositif connecté. Voilà la fonction multitimbre : plus d'un son peut être reproduit simultanément par le même instrument MIDI.

Les messages MIDI sont nombreux, mais les suivants sont les plus utilisés :

**Note On** – Ce message adresse une activation de note sur un canal spécifique. Les notes sont identifiées tant par leur nom (C4 qui signifie la clé de Do (ou C)) que par leur numéro (60 équivaut à C4). Le message de Note Off signifie que la touche a été relâchée et que la note ne joue plus. Parfois on utilise également le message de Note On avec valeur "0".

Le message de Note On transmet également une valeur de Velocity. Cette valeur indique à l'autre instrument la dynamique (le toucher) de reproduction de la note.

**After Touch** – Ce message est généré en appuyant sur une touche du clavier, après avoir joué la note. Généralement, il active un vibrato ou d'autres paramètres du son.

**Pitch Bend (PB)** – Vous pouvez générer ce message en activant la manette (mouvement X). La hauteur est transposée vers le haut ou vers le bas.

**Program Change (PC)** – Lorsque vous sélectionnez un son (Sound), un message de Program Change (changement de son) est généré sur le canal. Utilisez ce message avec celui de Control Change

(changement de contrôle) 00 et 32 pour la sélection distante des données du Pa1X depuis un séquenceur ou un clavier-maître.

**Control Change (CC)** – C'est une vaste série de messages en mesure de contrôler la plupart des paramètres de l'instrument. Ci-dessous quelques exemples :

- CC00, ou Bank Select MSB, et CC32, ou Bank Select LSB. On utilise cette paire de messages, avec celui de Program Change, pour sélectionner un Son.
- CC01, ou Modulation. Ce message correspond au déplacement de la manette vers le haut. C'est normalement un effet de vibrato.
- CC07, ou Master Volume. Ce contrôleur permet de régler le volume du canal.
- CC10, ou Pan. Ce contrôleur règle la position du canal dans le panoramique stéréo.
- CC11, ou Expression. Ce contrôleur règle le volume des pistes correspondantes, avec la valeur maximum indiquant le réglage en cours du contrôle CC07.
- CC64, ou Pédale Damper. Utilisez ce contrôleur pour simuler la pédale Damper.

### Tempo

Tempo est un message global du MIDI et il n'est pas dédié à un canal spécifique. Chaque Morceau inclut des données de Tempo.

### Textes (Lyrics)

Le texte sur la musique n'est pas un événement standard MIDI. Votre Pa1X est en mesure de lire la plupart de ces types de fichiers disponibles sur le marché.

## Fichiers MIDI standard

Les fichiers Midi, ou Fichiers MIDI Standard (SMF), sont pratiques pour échanger des morceaux entre instruments musicaux. Le Pa1X est compatible d'usine pour lire les SMF et peut donc lire un morceau composé à l'ordinateur ou sauvegarder un morceau de manière à ce que le logiciel d'un ordinateur puisse le lire.

Les séquenceurs du Pa1X sont compatibles avec les SMF sauvegardés sous format 0 (toutes les données dans une piste ; c'est le format le plus diffus) et 1 (multipiste). Ils peuvent lire les SMF en mode Song Play et les modifier/sauvegarder en mode Sequencer. L'instrument est aussi en mesure de sauvegarder un Morceau sous forme SMF format 0 en mode Sequencer.

En mode Song Play, le Pa1X affiche les textes SMF sous format Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000, Ediol, GMX, HitBit, formats XF et les abréviations des accords SMF sous format Solton, M-live (Midisoft), GMX et format XF.

*Note : Les marques enregistrées ci-dessus sont la propriété de ces marques. Aucune concession n'est délivrée dans cette liste.*

Les Fichiers MIDI Standard sont généralement dotés d'extension ".MID" ou ".KAR".

---

## Le standard General MIDI

---

Le monde des instruments s'est donné, il y a quelques années, des règles standardisées. Le Standard General MIDI (GM) en est une conséquence. Cette extension établit les nouvelles règles de compatibilité MIDI entre instruments :

- Au minimum 16 canaux MIDI.
- Impérativement au moins 128 sons de base, correctement ordonnés.
- Un ordre standard pour le Drum Kit.
- Le canal 10 dédié au Drum Kit.

Une extension plus récente est le GM2, qui développe la base de données des Sons. Le Pa1X est compatible du point de vue de la gamme de sons avec le standard GM2.

---

## Le canal Global

---

Tout canal auquel l'option Global est affectée (voir dans "MIDI: MIDI In Channels" à la page 224) est en mesure de simuler le clavier intégré du Pa1X. Lorsque le Pa1X est connecté à un clavier-maître, la transmission peut s'effectuer sur le canal Global du Pa1X.

Les boutons de la section KEYBOARD MODE, ainsi que le partage du clavier affectent les messages MIDI reçus sur le canal Global (mais non ceux reçus sur un canal standard). Par conséquent, si le témoin de SPLIT est allumé, les notes transmises au Pa1X via ce canal sont réparties par le point de partage sur les sections Upper (au-dessus du point de partage) et Lower (en dessous du point de partage).

Les notes qui arrivent sur le canal Global sont utilisées pour la reconnaissance d'accords de l'accompagnement automatique. Si KEYBOARD MODE est prédisposé en SPLIT, uniquement les notes en-dessous du point de partage seront utilisées. Ces notes seront combinées avec les canaux spéciaux Chord 1 et Chord 2.

---

## Les canaux Chord 1 et Chord 2

---

Deux canaux spéciaux Chord peuvent être prédisposés (voir à la page 255) pour transmettre au Pa1X des notes de reconnaissance d'accords. Les notes seront combinées aux notes en entrée sur le canal prédisposé en Global (les notes de Global ne sont reconnues que sous le point de partage, si le témoin de SPLIT est allumé).

Les canaux Chord ne sont affectés ni par le point de partage du clavier, ni par la section KEYBOARD MODE du tableau de bord. Toutes les notes – tant celles au-dessus que celles en dessous du point de partage – seront acheminées à la reconnaissance d'accords.

Les boutons de la section CHORD SCANNING fonctionnent de manière spécifique sur les canaux Chord :

- si LOWER est sélectionné, le mode de reconnaissance d'accords est prédisposé sur le paramètre "Chord Recognition Mode" en mode Style Play (voir à la page 102);
- si UPPER ou FULL sont sélectionnés, le mode de reconnaissance d'accords correspond toujours à Fingered 2 (vous devez jouer au moins trois notes pour composer l'accord).

Ces deux canaux sont particulièrement utiles pour les accordéonistes qui peuvent ainsi affecter un canal Chord différent aux accords et à la basse joués à la main gauche. De cette manière, les accords et la basse contribuent à la création d'accords pour la reconnaissance d'accords de l'accompagnement automatique.

---

## Le canal Control

---

Vous pouvez régler un canal MIDI IN à fonctionner en tant que canal Control (voir à la page 255), pour sélectionner les Styles et les Performances depuis un dispositif externe. Voir dans l'Appendice la liste des messages correspondant aux données internes du Pa1X.

---

## MIDI Setup

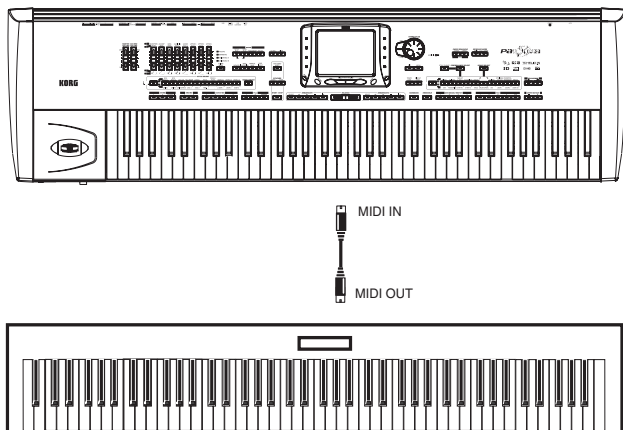
---

Vous pouvez piloter votre Pa1X via un contrôleur externe, de manière à l'utiliser uniquement en tant que source de génération de sons. Pour vous faciliter la tâche de programmation des canaux MIDI, nous avons prédisposé une série de Setups MIDI (voir dans "Midi Setup" à la page 101 pour le mode Style Play, "Midi Setup" à la page 143 pour le mode Song Play et "MIDI Setup" à la page 222 pour le mode Global).

Considérez chaque Setup MIDI comme un point de départ pour votre libre interprétation. Lorsque vous avez sélectionné le Setup MIDI le plus adapté à la connexion, vous pouvez modifier les paramètres à votre gré et les sauvegarder dans un MIDI Setup (voir dans "Write Global - Midi Setup dialog box" à la page 216).

## Connecter le Pa1X à un clavier-maître

Vous pouvez piloter votre Pa1X à l'aide d'un clavier-maître ou d'un dispositif MIDI. Pour ce faire, connectez la borne MIDI OUT du clavier-maître à la borne MIDI IN du Pa1X. Le clavier-maître fonctionne ainsi en tant que clavier intégré du Pa1X s'il transmet sur le même canal programmé en tant que Global sur le Pa1X.



Si le clavier-maître transmet sur le canal Global du Pa1X, le point de partage et l'état de la section KEYBOARD MODE du tableau de bord affectent les notes transmises par le clavier-maître.

### Connexions et réglages

Pour connecter le clavier-maître au Pa1X, procédez comme suit :

1. Connectez la borne MIDI OUT du clavier-maître à la borne MIDI IN du Pa1X (on conseille la borne IN A).
2. Réglez le clavier-maître de manière à transmettre sur le canal Global du Pa1X (voir dans "MIDI: MIDI In Channels" à la page 224).

En ce qui concerne la programmation du clavier-maître, consultez le mode d'emploi de ce dernier.

3. Sélectionnez le paramètre MIDI Setup. Pour ce faire, affichez la page "Page MIDI: MIDI Setup / General Controls" du mode Global ou la page dédiée dans les modes Style Play, Song Play ou Sequencer (voir dans "Midi Setup" à la page 101, "Midi Setup" à la page 143 et "Midi Setup" à la page 175).

**Note :** Vous pouvez sélectionner un MIDI Setup différent pour les modes Style Play, Song Play et Sequencer. . Le MIDI Setup "1-Default" est automatiquement sélectionné lorsque vous affichez le mode Sound Edit. Par conséquent, si vous passez à un autre mode opérationnel, les réglages . MIDI changent. Le MIDI Setup en cours de session est toujours affiché en mode Global.

4. Sélectionnez le MIDI Setup "Master Keyboard".

**Note :** Si vous chargez des nouvelles données de Global depuis un dispositif de sauvegarde, les réglages peuvent changer. Pour protéger les réglages contre tous changements, activez la fonction Global Protect (voir dans "Global Protect" à la page 254).

5. Pour sauvegarder le MIDI Setup affecté au mode opérationnel sélectionné dans le Global, sélectionnez la commande "Write Global-Style Setup", "Write Global-Song Play Setup", "Write Global-Seq. Setup" ou "Write Global-Global Setup" dans le menu de la page.
6. Si nécessaire, appuyez sur l'un des boutons de la section MODE pour afficher le mode opérationnel désiré.

## Connecter le Pa1X à un accordéon MIDI

Il y a plusieurs types d'accordéons MIDI, chacun d'eux nécessitant des réglages MIDI différents. Une prédisposition spécifique du Pa1X est prévue pour chaque type. Sélectionnez l'un des MIDI Setups "Accordion" pour régler correctement tous les accordéons MIDI (voir à la page 253).

### Connexions et réglages

Pour connecter un accordéon au Pa1X, procédez comme suit :

1. Connectez la borne MIDI OUT de l'accordéon à la borne MIDI IN du Pa1X (on conseille la borne IN A).
2. Sélectionnez le paramètre MIDI Setup. Pour ce faire, affichez la page "Page MIDI: MIDI Setup / General Controls" du mode Global ou la page dédiée dans les modes Style Play, Song Play ou Sequencer (voir dans "Midi Setup" à la page 101, "Midi Setup" à la page 143 et "Midi Setup" à la page 175).

**Note :** Vous pouvez sélectionner un MIDI Setup différent pour les modes Style Play, Song Play et Sequencer. . Le MIDI Setup "1-Default" est automatiquement sélectionné lorsque vous affichez le mode Sound Edit. Par conséquent, si vous passez à un autre mode opérationnel, les réglages . MIDI changent. Le MIDI Setup en cours de session est toujours affiché en mode Global.

3. Sélectionnez l'un des MIDI Setups "Accordion" disponibles.

**Note :** Si vous chargez des nouvelles données de Global depuis un dispositif de sauvegarde, les réglages peuvent changer. Pour protéger les réglages contre tous changements, activez la fonction Global Protect (voir dans "Global Protect" à la page 254).

4. Pour sauvegarder le MIDI Setup affecté au mode opérationnel sélectionné dans le Global, sélectionnez la commande "Write Global-Style Setup", "Write Global-Song Play Setup", "Write Global-Seq. Setup" ou "Write Global-Global Setup" dans le menu de la page.
5. Si nécessaire, appuyez sur l'un des boutons de la section MODE pour afficher le mode opérationnel désiré.

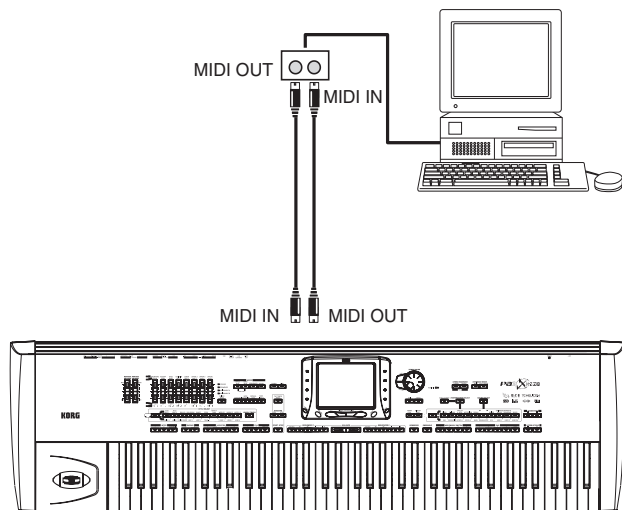
## Connecter le Pa1X à un séquenceur externe

Vous pouvez composer un nouveau Morceau sur un dispositif externe en utilisant le Pa1X en tant qu'expandeur multitimbre.

### Connexions et réglages

Pour connecter le Pa1X à un ordinateur, votre ordinateur doit être doté d'une interface MIDI.

1. Connectez le Pa1X et l'ordinateur comme illustré.



2. Activez la fonction "MIDI Thru" sur le séquenceur externe.
3. Appuyez sur GLOBAL et ensuite affichez la page "Page MIDI: MIDI Setup / General Controls". Réglez à Off le paramètre "Local Control On" (voir à la page 253). Cet état est dénommé "Local Off status".
4. Appuyez sur SEQUENCER pour afficher le mode Sequencer. Maintenant, affichez la page "Preferences: Global Setup" (voir à la page 199). Sélectionnez le MIDI Setup "Extern.Seq."

*Note : Si vous chargez des nouvelles données de Global depuis un dispositif de sauvegarde, les réglages peuvent changer. Pour protéger les réglages envers tous changements, activez la fonction Global Protect (voir dans "Global Protect" à la page 254).*

5. Sélectionnez la commande "Write Global-Seq. Setup" dans le menu de la page pour sauvegarder le MIDI Setup affecté dans le Global.
6. Jouez sur le clavier. Les notes jouées sur le clavier sont transmises, via le MIDI OUT du Pa1X, au MIDI IN de l'ordinateur/interface MIDI.

Les notes créées par l'ordinateur (par ex. un Morceau reproduit par son séquenceur) sont transmises via le MIDI OUT de l'interface MIDI au MIDI IN du Pa1X.

### Local Off

Lorsque le Pa1X est connecté à un séquenceur externe, il faut prédisposer le Pa1X en mode Local Off (voir dans "Local Control On" à la page 223) afin d'éviter que des notes soient reproduites simultanément par le clavier et par les événements MIDI adressés par le séquenceur externe.

Lorsque le Pa1X est réglé à Local Off, son clavier transmet des données au séquenceur externe, mais non à la génération de sons interne. Le séquenceur reçoit les notes jouées sur le clavier du Pa1X et les adresse à la piste sélectionnée du Morceau. La piste achemine les données à la génération de sons interne du Pa1X.

*Note : Pour adresser des données à la génération de sons du Pa1X, la fonction "MIDI Thru" doit être activée sur le séquenceur externe (normalement activée ; le nom peut être différent en fonction du type de séquenceur). Consultez le mode d'emploi du séquenceur pour des informations détaillées.*

### Les Sons (Sound)

Le Morceau reproduit par le séquenceur de l'ordinateur est en mesure de sélectionner les sons du Pa1X par le biais des messages MIDI Bank Select MSB et Bank Select LSB (sélection de la banque, deux messages) et Program Change (sélection de sons). Voir la liste des Sons et des valeurs MIDI dans "Sons" à la page 309.

Un conseil pour ceux qui composent leurs morceaux à l'ordinateur : même si ce n'est pas fondamental, on conseille de régler la basse sur le canal 2, la mélodie sur le canal 4, le drum kit sur le canal 10, le contrôle de l'harmoniseur vocal du Pa1X sur le canal 5.

## Piloter un autre instrument via le Pa1X

Vous pouvez utiliser le Pa1X n tant que contrôleur pilote de votre setup MIDI.

1. Connectez l'une des bornes MIDI OUT du Pa1X au MIDI IN de l'autre instrument.
2. Réglez les pistes de l'autre instrument sur les mêmes canaux sur lesquels vous désirez jouer depuis le Pa1X. Par exemple, pour jouer les pistes Upper 1 et Upper 2 avec les sons d'un autre instrument, prédisposez l'autre instrument à recevoir sur les mêmes canaux des pistes Upper 1 et Upper 2 (d'usine, canaux 1 et 2).
3. Réglez le volume général de l'autre instrument à l'aide de ses propres contrôles de volume.
4. Coupez/activez chaque piste directement sur le Pa1X. Réglez le volume de chaque piste à l'aide des curseurs du Pa1X.
5. Jouez sur le clavier du Pa1X.



## Le clavier

Le clavier du Pa1X peut piloter 4 pistes via le MIDI OUT (Upper 1-3 et Lower). Les départs des canaux MIDI sont réglés en mode Global (voir dans "MIDI: MIDI Out Channels" à la page 225).

D'usine ("1-Default" MIDI Setup), chaque piste clavier du Pa1X transmet sur les canaux suivants :

Piste	Canal de départ
Upper1	1
Upper2	2
Upper3	3
Lower	4

Lorsqu'une piste est coupée, elle ne peut transmettre aucune donnée MIDI à un expandeur externe ou à un séquenceur connecté au MIDI OUT du Pa1X.

Pour reproduire uniquement les sons de l'expandeur, vous pouvez diminuer le volume à l'aide du MASTER VOLUME du Pa1X ou réglez les pistes clavier en External (voir dans "Track Controls: Mode" à la page 170).

## Le Séquenceur (Sequencer)

Chaque piste du Séquenceur peut piloter un canal sur un instrument externe. Pour régler le canal de départ de chaque piste MIDI, voir dans "MIDI: MIDI Out Channels" à la page 225.

Pour reproduire uniquement les sons de l'expandeur, vous pouvez diminuer le volume à l'aide du MASTER VOLUME du Pa1X ou réglez les pistes du Morceau en External (voir dans "Track Controls: Mode" à la page 170).

Sélectionnez le Setup MIDI Sequencer 1 ou Sequencer 2 (selon le séquenceur utilisé sur le Pa1X) pour régler les canaux de la manière suivante .

Piste	Canal de départ
Song 1...16	1...16

## L'Arrangeur

L'un des aspects les plus intéressants du MIDI est que vous pouvez utiliser votre Pa1X pour jouer un instrument externe via son arrangeur interne. C'est vrai que la qualité du son de votre Pa1X est inégalable, mais si vous désirez utiliser votre vieux synthé...

Pour affecter des pistes de Style du Pa1X à un instrument externe, vous devez les régler à External (voir dans "Track Controls: Mode" à la page 193).

Sélectionnez le MIDI Setup "Default" pour régler les canaux comme suit (c'est l'état original du Pa1X) :

Piste	Canal de départ
Bass	9
Drums	10
Percussion	11
Acc1...5	12...16



**Paa1**

professional  
arranger



**Paa1**

professional  
arranger



**PRO**

# Appendix

# Données d'usine

## Styles

**Note :** Sur votre Pa1X, vous pouvez sélectionner les Styles à distance en lui envoyant les messages de Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) et Program Change sur le canal Control (voir dans "Page MIDI: MIDI In Channels" on page 255).

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 2	CC#0	CC#32	PC	Ballad
1	0	0	0	Moonlight Ballad	0	1	0	Kool Beat	0	2	0	Funky Ballad
2			1	Easy Beat			1	Unplugged 16 Bt			1	Easy Ballad 3
3			2	Slow HipHop			2	Real 16 Beat			2	Analog Ballad
4			3	Unplugged Gtr1			3	Guitar Beat			3	Groove Ballad
5			4	British Pop 1			4	Easy Pop			4	Unplugged Gtr 3
6			5	Pop Chart 1			5	Standard 16 Bt 1			5	Pop & Sea
7			6	Soft Ballad			6	Unplugged Rock			6	Meditando
8			7	Easy Ballad 1			7	Pop Hits			7	Unplugged Gtr 4
9			8	British Pop 2			8	Half Time Lite			8	Unplugged Gtr 5
10			9	Classic 8 Bt 1			9	Analog Beat 1			9	Serenade
11			10	Classic 8 Bt 2			10	Analog Beat 2			10	Unplugged Bld 1
12			11	Soft Beat 1			11	Guitar Ballad 1			11	Acoustic Ballad
13			12	Unplugged 8 Bt 1			12	Guitar Ballad 2			12	Unplugged Bld 2
14			13	Light Rock 1			13	8 Beat Analog 1			13	Pop Jazz
15			14	Light Rock 2			14	Analogyst			14	Diva
16			15	Easy Ballad 2			15	8 Beat Analog 2			15	Rock Ballad 1
17			16	Soft Beat 2			16	Trendy Beat			16	Folk Ballad
18			17	Pop Beat 2			17	Slow Ballad			17	Pop Ballad 2
19			18	Standard 8 Beat			18	6 Strings Beat			18	Half Time Ballad
20			19	Unplugged 8 Bt 2			19	Half Time Guitar			19	Country Ballad 1
21			20	Love 8 Beat			20	Standard 16 Bt 2			20	4/4 Ballad
22			21	Half Beat			21	Pop 16 Beat 1			21	Love Ballad
23			22	UK 8 Beat			22	Pop 16 Beat 2			22	Natural Beat
24			23	8 Beat Groove			23	Cinema Ballad			23	Celtic Ballad
25			24	UK R & B			24	Windy Beat			24	16 Beat Analog 1
26			25	Pop Ballad 1			25	Home Beat			25	Color Beat
27			26	HipHop Beat			26				26	Pop Ballad 3
28			27	Miami Beat			27				27	8 Beat Analog 3
29			28	Classic Beat 3			28				28	16 Beat Analog 2
30			29	Real 8 Beat			29				29	
31			30	Easy Groove			30				30	
32			31				31				31	

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Ballroom	CC#0	CC#32	PC	Bank: Dance	CC#0	CC#32	PC	Bank: Rock
1	0	3	0	Easy Listening	0	4	0	Dance Fever	0	5	0	Big Band Jump
2			1	Pop Shuffle			1	Groove It Up			1	English Rock
3			2	Slow Band			2	Club Latin			2	Open Rock 1
4			3	Foxtrot 1			3	Barry Dance			3	Open Rock 2
5			4	Organ Foxtrot			4	Sister & Girl			4	Pop Rock
6			5	Movie Ballad			5	Philly Disco			5	Fire Rock
7			6	Pop Chart 2			6	Oriental Dance 1			6	Hard Rock
8			7	Candy & Sweet			7	Twist			7	Heavy Rock
9			8	Organ Waltz			8	House Garage			8	South Strait
10			9	Slow Waltz 1			9	House			9	South Shuffle
11			10	Slow Waltz 2			10	Dream			10	Rock Shuffle
12			11	Slow Waltz 3			11	Techno			11	Rock Ballad 2
13			12	Slow Waltz 4			12	Underground			12	Half Time
14			13	Slow Waltz 5			13	Progressive			13	Rock 6/8
15			14	Slow 6/8			14	Jungle			14	Abbey Road
16			15	Slow Pop			15	Rap			15	Soft Rock
17			16	Slow Rock 1			16	HipHop			16	Surf Rock
18			17	Slow Rock 2			17	Disco 70			17	Pop Shuffle 1
19			18	Unpl. Slow Rock			18	80's Dance			18	Blues Shuffle
20			19	Big Band Fox 1			19	Love Disco			19	60's Rock
21			20	Big Band Fox 2			20	Disco Party			20	Rock & Roll
22			21	Big Band Fox 3			21	Disco Funky			21	
23			22	Operetta			22	Disco Gully			22	
24			23	Quick Step 1			23	Dance 80			23	
25			24	Quick Step 2			24				24	
26			25	New Jive			25				25	
27			26	Charleston			26				26	
28			27	Foxtrot 2			27				27	
29			28	Slow Fox			28				28	
30			29	Foxtrot 3			29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Soul & Funk	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 2
1	0	6	0	Kool Funk	0	7	0	Oberkr. Waltz 1	0	8	0	Hawaiian
2			1	Swing HipHop			1	Oberkr. Waltz 2			1	Country Beat
3			2	Funky Sisters			2	Oberkr. Waltz 3			2	Folk Beat
4			3	Steely Feel			3	Oberkr. Polka 1			3	Kountry Pop
5			4	Al Funk			4	Oberkr. Polka 2			4	Bluegrass
6			5	Elektrik Funk			5	German Polka 1			5	Country 8 Beat
7			6	Classic Funk			6	German Polka 2			6	Country 16 Beat
8			7	Talkin' Jazz			7	Oberkr. Polka			7	Country Beat
9			8	Pop Shuffle			8	Bavarian Pop 1			8	Modern Country
10			9	Easy Funk			9	Bavarian Pop 2			9	Country Boogie
11			10	Dance Funk			10	Polka Pop 1			10	Country Shuffle 1
12			11	Club Funk			11	Polka Pop 2			11	Country Shuffle 2
13			12	Blues Ballad			12	Party Polka			12	Country Ballad 2
14			13	Modern Gospel 1			13	Classic Flipper			13	Country 3/4
15			14	Modern Gospel 2			14	Flipper 6/8			14	Orleans
16			15	Gospel Shuffle			15	Flipper 4/4			15	Celtic Waltz
17			16	Rubber Funk			16	Dance Schlager			16	Mexican Waltz
18			17	Groove Funk			17	Fox Schlager			17	Norteno 1
19			18	Acid Jazz 1			18	Medium Schlager			18	Banda 2/4
20			19	Double Beat			19	Disco Schlager			19	Norteno 2
21			20	Groove			20	Schlager 1			20	Quebradita
22			21	Jazz Funk			21	Schlager 2			21	Tejano
23			22	Al Swing			22	Schlager 3			22	Cajun
24			23	HipHop Funk			23	Schlager 4			23	Zydeco
25			24	HipHop Soul			24	Pop Schlager			24	Celtic Dream
26			25	Motown Shuffle			25	Petry Rock 1			25	
27			26	Pop Ballad 4			26	Petry Rock 2			26	
28			27	Rhythm & Blues			27	Trucker			27	
29			28	Soul 1			28	Schlager 5			28	
30			29	Memphis			29	Volkst.Schlager			29	
31			30	Motown 1			30	Sambamedley			30	
32			31	Gospel			31	Partymix			31	

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 2
1	0	9	0	Flamenco	0	10	0	Guitar Bossa	0	11	0	Salsa 1
2			1	Oriental Dance 2			1	Unplugged Bossa			1	Salsa 2
3			2	Oriental Ballad			2	Cool Bossa			2	Mambo 1
4			3	Hora			3	Orchestral Bossa			3	Mambo Party
5			4	Sevillana 1			4	Meditation Bossa			4	English Tango
6			5	Sevillana 2			5	Basic Bossa			5	Orchestral Tango
7			6	Jota			6	L.A. Bossa			6	Tango.it
8			7	Copla			7	Groove Bossa			7	Italian Tango
9			8	Classic 3/4			8	New Bossa			8	Habanera 1
10			9	Bolero			9	Lite Bossa			9	Habanera 2
11			10	Minuetto			10	Lite Beguine			10	Mambo 2
12			11	Baroque			11	Latin Pop			11	Mambo 3
13			12	New Age			12	Latin Rock 1			12	Mambo 2000
14			13	Tarantella			13	Latin Rock 2			13	Salsa 3
15			14	Raspa			14	Latin Funk			14	Salsa 4
16			15	Vahde			15	Unplugged Latin			15	Mariachi
17			16	Oriental			16	Cha Cha 1			16	Reggae 1
18			17	Roman			17	Pop Cha Cha			17	Happy Reggae
19			18	Ciftetelli			18	Disco Cha Cha 1			18	Reggae 2
20			19				19	Disco Cha Cha 2			19	Reggae 3
21			20				20	Cha Cha 2			20	Pasodoble 1
22			21				21	Funky Cha Cha			21	Pasodoble Banda
23			22				22	Beguine 1			22	Pasodoble 2
24			23				23	Pop Beguine			23	Argentina Tango
25			24				24	Tradit. Bolero			24	
26			25				25	Slow Bolero			25	
27			26				26	Sabor			26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin Dance	CC#0	CC#32	PC	Bank: Jazz 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: Jazz 2
1	0	12	0	Brazilian Samba	0	13	0	Bigger Band	0	14	0	Fast Big Band 1
2			1	Andean			1	Big Band 1			1	Dance Band
3			2	Gipsy Dance			2	Soft Jazz			2	Show Time
4			3	Latin Dance 1			3	BeBop 1			3	Movie Swing
5			4	Slow Latin Rock			4	Jazz Brush			4	Xmas Swing
6			5	Samba			5	Medium Swing			5	Django
7			6	Sambalegre			6	Slow Swing			6	Hollywood 1
8			7	Disco Samba			7	Swing Ballad 1			7	Hollywood 2
9			8	Samba Funk			8	50's Swing			8	Broadway
10			9	Rhumba 1			9	Swing Ballad 2			9	Dixieland
11			10	Merengue 1			10	Unplug. Swing 1			10	Big Band 4
12			11	Merengue 2			11	Swing Ballad 3			11	Swing Shuffle
13			12	Cumbia			12	BeBop 2			12	Fast Big Band 2
14			13	Latin Dance 2			13	Big Band Medium			13	Latin Big Band
15			14	Batucada			14	Big Band 40's			14	Big Band Fox 4
16			15	Rhumba 2			15	Big Band 2			15	Acid Jazz 2
17			16	Gipsy			16	Jazz Waltz 1			16	New Jazz
18			17	Pop Rhumba			17	Jazz Waltz 2			17	Latin Jazz
19			18	Calypso			18	Jazz Waltz 3			18	Fusion
20			19	Lambada			19	5/4 Swing			19	Ragtime Piano
21			20	Meneito			20	Vocal Swing			20	Shuffle Piano
22			21	Macarena			21	Big Band 3			21	Boogie Piano
23			22				22	Mood Swing			22	Bossa Piano
24			23				23	Unplug. Swing 2			23	
25			24				24	Big Band Ballad			24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Traditional	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 1-3	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct FD 1-3
1	0	15	0	Italian Waltz 1	0	17-19	0		0	20-22	0	
2			1	German Waltz 1			1				1	
3			2	Walzer Musette			2				2	
4			3	Vienna Waltz			3				3	
5			4	Viennese			4				4	
6			5	Tradit. Polka			5				5	
7			6	French March			6				6	
8			7	March			7				7	
9			8	Italian Waltz 2			8				8	
10			9	Italian Waltz 3			9				9	
11			10	Italian Waltz 4			10				10	
12			11	Valzer			11				11	
13			12	Italian Waltz 5			12				12	
14			13	German Waltz 2			13				13	
15			14	German Waltz 3			14				14	
16			15	Laendler			15				15	
17			16	Mazurka 1			16				16	
18			17	Mazurka 2			17				17	
19			18	Mazurka 3			18				18	
20			19	Italian Polka			19				19	
21			20	Polka 1			20				20	
22			21	Polka 2			21				21	
23			22	German Polka			22				22	
24			23	Mazurka 4			23				23	
25			24	Polka 3			24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct HD 1-9								
1	0	23-31	0				0				0	
2			1				1				1	
3			2				2				2	
4			3				3				3	
5			4				4				4	
6			5				5				5	
7			6				6				6	
8			7				7				7	
9			8				8				8	
10			9				9				9	
11			10				10				10	
12			11				11				11	
13			12				12				12	
14			13				13				13	
15			14				14				14	
16			15				15				15	
17			16				16				16	
18			17				17				17	
19			18				18				18	
20			19				19				19	
21			20				20				20	
22			21				21				21	
23			22				22				22	
24			23				23				23	
25			24				24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	

## Style Elements

**Note :** Sur votre Pa1X, vous pouvez sélectionner à distance les divers Style Elements en lui envoyant les messages de Program Change sur le canal Control (voir dans "Page MIDI: MIDI In Channels" on page 255).

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Variation 1	81	Variation 2	82	Variation 3	83	Variation 4	84	Intro 1
85	Intro 2	86	Fill 1	87	Fill 2	88	Ending 1	89	Ending 2
90	Fill 3/Break	91	Fade In/Out	92	Memory	93	Bass Inversion	94	Manual Bass
95	Tempo Lock	96	Single Touch	97	Style Change	98	Intro 3/Count In		

## Single Touch Settings (STS)

**Note :** Sur votre Pa1X, vous pouvez sélectionner à distance les divers Single Touch Settings (STS) en lui envoyant les messages de Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) et Program Change sur le canal Control (voir dans "Page MIDI: MIDI In Channels" on page 255). Si un Style est déjà sélectionné, il suffit d'envoyer le message de Program Change.

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
Le même du Style auquel le STS appartient		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	67	STS 4



## Sons

Le tableau suivant liste les Sons d'usine du Pa1X dans l'ordre de leur numéro de Bank Select-Program Change.

**Légende :** le tableau liste également les données MIDI utilisées pour sélectionner les Programs à distance. **CC00:** Control Change 0 ou Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32 ou Bank Select LSB. **PC:** Program Change. **Bank:** bouton Sound/Performance Select.

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	0	0	Acoustic Piano	Piano	√
121	1	0	Ac. Piano Wide	Piano	√
121	2	0	Ac. Piano Dark	Piano	√
121	3	0	Grand Piano	Piano	
121	4	0	Classic Piano	Piano	
121	5	0	L/R Piano	Piano	
121	6	0	Piano & Vibes	Piano	
121	7	0	Piano & Strings	Piano	
121	0	1	Bright Piano	Piano	√
121	1	1	Bright PianoWide	Piano	√
121	2	1	Piano Pad 1	Piano	
121	3	1	Piano Pad 2	Piano	
121	4	1	Piano StringPad	Piano	
121	0	2	E. Gran Piano	Piano	√
121	1	2	E. Grand Wide	Piano	√
121	2	2	M1 Piano	Piano	
121	3	2	90's Piano	Piano	
121	4	2	2000's Piano	Piano	
121	5	2	Chorus Piano	Piano	
121	6	2	Piano Layers	Piano	
121	0	3	Honky-Tonk	Piano	√
121	1	3	Honky Wide	Piano	√
121	0	4	Electric Piano 1	E. Piano	√
121	1	4	Detuned EP 1	E. Piano	√
121	2	4	EP1 Veloc.sw	E. Piano	√
121	3	4	60's E. Piano	E. Piano	√
121	4	4	Vintage EP	E. Piano	
121	5	4	Pro Dyno EP	E. Piano	
121	6	4	Pro Stage EP	E. Piano	
121	7	4	Studio EP	E. Piano	
121	8	4	R&B E. Piano	E. Piano	
121	9	4	Thin E. Piano	E. Piano	
121	10	4	Dyno Tine EP	E. Piano	
121	11	4	Club E. Piano	E. Piano	
121	12	4	Classic Wurly	E. Piano	
121	13	4	Soft Wurly	E. Piano	
121	14	4	Hard Wurly	E. Piano	
121	15	4	Vel. Wurly	E. Piano	
121	16	4	Tremolo Wurly	E. Piano	
121	0	5	Electric Piano 2	E. Piano	√
121	1	5	Detuned EP 2	E. Piano	√
121	2	5	EP2 Veloc.sw	E. Piano	√
121	3	5	EP Legend	E. Piano	√
121	4	5	EP Phase	E. Piano	√
121	5	5	Syn Piano X	E. Piano	
121	6	5	Stereo Dig. EP	E. Piano	
121	7	5	Classic Dig. EP	E. Piano	
121	8	5	Hybrid EP	E. Piano	
121	9	5	Classic Tines	E. Piano	
121	10	5	Phantom Tine	E. Piano	
121	11	5	DW8000 EP	E. Piano	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	12	5	Sweeping EP	E. Piano	
121	13	5	White Pad EP	E. Piano	
121	0	6	Harpisichord	Piano	√
121	1	6	Harpis Octave	Piano	√
121	2	6	Harpis Wide	Piano	√
121	3	6	Harpis Key Off	Piano	√
121	4	6	Harpis Korg	Piano	
121	0	7	Clav	Piano	√
121	1	7	Pulse Clav	Piano	√
121	2	7	Clav Wah	Piano	
121	3	7	Clav Snap	Piano	
121	4	7	Sticky Clav	Piano	
121	0	8	Celesta	Mallet & Bell	√
121	0	9	Glocken	Mallet & Bell	√
121	1	9	Sistro	Mallet & Bell	
121	0	10	Music Box	Mallet & Bell	√
121	1	10	Orgel	Mallet & Bell	
121	0	11	Vibraphone 1	Mallet & Bell	√
121	1	11	Vibrap. Wide	Mallet & Bell	√
121	2	11	Vibraphone 2	Mallet & Bell	
121	0	12	Marimba	Mallet & Bell	√
121	1	12	Marimba Wide	Mallet & Bell	√
121	2	12	Marimba Key Off	Mallet & Bell	
121	3	12	Monkey Skuls	Mallet & Bell	
121	4	12	Log Drum	Drum & Perc.	
121	5	12	Mallet Clock	Mallet & Bell	
121	6	12	Balaphon	Mallet & Bell	
121	0	13	Xylophone	Mallet & Bell	√
121	0	14	Tubular Bell	Mallet & Bell	√
121	1	14	Church Bell 1	Mallet & Bell	√
121	2	14	Carillon	Mallet & Bell	√
121	3	14	Church Bell 2	Mallet & Bell	
121	0	15	Dulcimer	Mallet & Bell	√
121	1	15	Santur	Mallet & Bell	
121	0	16	Drawbars Organ1	Organ	√
121	1	16	Det.DrawbarsOrg.	Organ	√
121	2	16	It. 60's Organ	Organ	√
121	3	16	Drawbars Organ2	Organ	√
121	4	16	Dark Jazz Organ	Organ	
121	5	16	Iper Dark Organ	Organ	
121	6	16	Full Drawbars	Organ	
121	7	16	DWGS Organ	Organ	
121	8	16	Jazz Organ	Organ	
121	9	16	Gospel Organ	Organ	
121	10	16	Good Old B	Organ	
121	11	16	VOX Legend	Organ	
121	12	16	Arabian Organ	Organ	
121	13	16	Gospel Organ Vel	Organ	
121	0	17	Perc. Organ 1	Organ	√
121	1	17	Det.Perc.Organ	Organ	√
121	2	17	Perc. Organ 2	Organ	√
121	3	17	Old Wheels	Organ	
121	4	17	Percuss. BX3	Organ	
121	5	17	M1 Organ	Organ	
121	6	17	Techno Org.Bass	Organ	
121	7	17	BX3 Short Decay	Organ	
121	8	17	Rotary Organ	Organ	
121	9	17	Perc.StereoOrgan	Organ	
121	0	18	Rock Organ	Organ	√
121	1	18	BX3 Vel. Sw	Organ	
121	2	18	Killer B	Organ	
121	3	18	Dirty B	Organ	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	4	18	Classic Click	Organ	
121	5	18	Distortion Organ	Organ	
121	6	18	Super BX Perc.	Organ	
121	7	18	Dirty Jazz Organ	Organ	
121	8	18	Perc.Short Decay	Organ	
121	9	18	Perc. Wheels	Organ	
121	10	18	Jimmy Organ	Organ	
121	0	19	Church Organ	Organ	√
121	1	19	Church Oct. Mix	Organ	√
121	2	19	Detuned Church	Organ	√
121	3	19	Pipe Mixture	Organ	
121	4	19	Church Pipes	Organ	
121	5	19	Full Pipes	Organ	
121	6	19	Pipe Tutti 1	Organ	
121	7	19	Positive Organ	Organ	
121	8	19	Pipe Tutti 2	Organ	
121	9	19	Pipe Tutti 3	Organ	
121	0	20	Reed Organ	Organ	√
121	1	20	Puff Organ	Organ	√
121	2	20	Small Pipe	Organ	
121	3	20	Flauto Pipes	Organ	
121	4	20	Pipe Flute	Organ	
121	0	21	Accordion 1	Accordion	√
121	1	21	Accordion 2	Accordion	√
121	2	21	Akordeon	Accordion	
121	3	21	Musette 1	Accordion	
121	4	21	Musette 2	Accordion	
121	5	21	Musette Clar.	Accordion	
121	6	21	Fisa 16, 8'	Accordion	
121	7	21	Fisa 16, 4'	Accordion	
121	8	21	Fisa Master	Accordion	
121	9	21	Cassotto	Accordion	
121	10	21	Arabic Accordion	Accordion	
121	11	21	Sweet Musette	Accordion	
121	12	21	Cassotto 16'	Accordion	
121	13	21	Cassotto Or.Tune	Accordion	
121	14	21	Cassotto NorTune	Accordion	
121	15	21	Detune Accordion	Accordion	
121	16	21	2 Voices Musette	Accordion	
121	17	21	3 Voices Musette	Accordion	
121	18	21	France Musette	Accordion	
121	19	21	Acc.Clarinet OT	Accordion	
121	20	21	Acc. Clarinet NT	Accordion	
121	21	21	Acc. Piccolo OT	Accordion	
121	22	21	Acc. Piccolo NT	Accordion	
121	23	21	Master Accordion	Accordion	
121	0	22	Harmonica 1	Accordion	√
121	1	22	Sweet Harmonica	Accordion	
121	2	22	Harmonica 2	Accordion	
121	3	22	Harmonica AT	Accordion	
121	0	23	Tango Accordion	Accordion	√
121	1	23	Fisa Tango!	Accordion	
121	2	23	Accordion 16 8'	Accordion	
121	3	23	Accordion 16 8 4'	Accordion	
121	4	23	Acc.16 8' & Bass	Accordion	
121	5	23	Accordion Bass	Accordion	
121	6	23	Acc.Voice Change	Accordion	
121	7	23	Accordion 16 4'	Accordion	
121	8	23	Acc.16 8 4' Plus	Accordion	
121	9	23	Acc. & Acc. Bass	Accordion	
121	0	24	Nylon Guitar 1	Guitar	√
121	1	24	Ukulele	Guitar	√

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	2	24	Nylon Key Off	Guitar	√
121	3	24	Nylon Guitar 3	Guitar	√
121	4	24	Nylon Bossa	Guitar	
121	5	24	Ac.Guitar KeyOff	Guitar	
121	6	24	Spanish Guitar	Guitar	
121	7	24	Guitar Strings	Guitar	
121	8	24	Nylon Gtr Pro1	Guitar	
121	9	24	Brazilian Guitar	Guitar	
121	10	24	Nylon Vel. Harm.	Guitar	
121	11	24	Nylon Gtr Pro2	Guitar	
121	12	24	Nylon Gtr RX1	Guitar	
121	13	24	Nylon Gtr RX2	Guitar	
121	14	24	Nylon Slide Pro	Guitar	
121	15	24	Nylon Guitar 2	Guitar	
121	0	25	Steel Guitar 1	Guitar	√
121	1	25	12 Strings Gtr	Guitar	√
121	2	25	Mandolin	Guitar	√
121	3	25	Steel & Body	Guitar	√
121	4	25	Steel Guitar 2	Guitar	
121	5	25	Steel 12 Strings	Guitar	
121	6	25	Hackbrett	Guitar	
121	7	25	Finger Key Off	Guitar	
121	8	25	Finger Tips	Guitar	
121	9	25	Steel Folk Gtr	Guitar	
121	10	25	Mandolin Key Off	Guitar	
121	11	25	Mandolin Trem.	Guitar	
121	12	25	Reso. Guitar	Guitar	
121	13	25	Steel Slide Pro1	Guitar	
121	14	25	Steel Slide Pro2	Guitar	
121	15	25	Steel Guitar RX1	Guitar	
121	16	25	Steel Guitar RX2	Guitar	
121	17	25	12 Strings Pro	Guitar	
121	18	25	12 Strings RX	Guitar	
121	19	25	Steel Guitar Pro	Guitar	
121	20	25	Steel Guitar 3	Guitar	
121	0	26	Jazz Guitar	Guitar	√
121	1	26	Pedal Steel Gtr1	Guitar	√
121	2	26	Club Jazz Gtr 1	Guitar	
121	3	26	Club Jazz Gtr 2	Guitar	
121	4	26	Pedal Steel Gtr2	Guitar	
121	5	26	Soft Jazz Guitar	Guitar	
121	6	26	JazzGtr SlidePro	Guitar	
121	0	27	Clean Guitar 2	Guitar	√
121	1	27	Det. Clean Gtr	Guitar	√
121	2	27	Mid Tone Gtr	Guitar	√
121	3	27	Chorus Guitar	Guitar	
121	4	27	Vintage S.2	Guitar	
121	5	27	Proces.E.Guitar	Guitar	
121	6	27	Single Coil	Guitar	
121	7	27	New Stra.Guitar	Guitar	
121	8	27	Guitarish	Guitar	
121	9	27	L&R E.Guitar 1	Guitar	
121	10	27	L&R E.Guitar 2	Guitar	
121	11	27	Country Nu	Guitar	
121	12	27	Funky Wah Sw.	Guitar	
121	13	27	Clean Gtr Pro1	Guitar	
121	14	27	Single Coil Pro	Guitar	
121	15	27	Clean Gtr Pro2	Guitar	
121	16	27	Stra. Vel. Pro	Guitar	
121	17	27	Stra. Gtr Slide	Guitar	
121	18	27	Chorus Gtr Pro	Guitar	
121	19	27	Vintage S.1	Guitar	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	20	27	Clean Guitar 1	Guitar	
121	21	27	Solid Guitar	Guitar	
121	22	27	Stein Guitar 1	Guitar	
121	23	27	Stein Guitar 2	Guitar	
121	24	27	Stein Guitar 3	Guitar	
121	0	28	Muted Guitar	Guitar	√
121	1	28	Funky Cut Gtr	Guitar	√
121	2	28	Mute Vel. Gtr	Guitar	√
121	3	28	Jazz Man	Guitar	√
121	4	28	R&R Guitar	Guitar	
121	5	28	Stra. Chime	Guitar	
121	6	28	Clean Mute Gtr	Guitar	
121	7	28	Rhythm E.Guitar	Guitar	
121	8	28	Clean Funk	Guitar	
121	9	28	Disto Mute	Guitar	
121	10	28	Clean Funk RX1	Guitar	
121	11	28	Clean Funk RX2	Guitar	
121	12	28	Funk Stein RX1	Guitar	
121	13	28	Funk Stein RX2	Guitar	
121	14	28	Clean Guitar RX1	Guitar	
121	15	28	Clean Guitar RX2	Guitar	
121	16	28	Clean Guitar RX3	Guitar	
121	17	28	Clean Guitar RX4	Guitar	
121	18	28	Clean Guitar RX5	Guitar	
121	0	29	Overdrive Guitar	Guitar	√
121	1	29	Guitar Pinch	Guitar	√
121	0	30	Distortion Gtr	Guitar	√
121	1	30	Feedback Guitar	Guitar	√
121	2	30	Dist.Rhythmic Gtr	Guitar	√
121	3	30	Joystick Gtr Y-	Guitar	
121	4	30	Power Chords	Guitar	
121	5	30	Mute Monster	Guitar	
121	6	30	Wet Dist. Guitar	Guitar	
121	7	30	Solo Dist. Guitar	Guitar	
121	8	30	Stereo Dist. Gtr	Guitar	
121	9	30	Dist. Guitar RX1	Guitar	
121	10	30	Dist. Guitar RX2	Guitar	
121	0	31	Guitar Harmonic	Guitar	√
121	1	31	Guitar Feedback	Guitar	√
121	2	31	E.Gtr Harmonics	Guitar	
121	0	32	Acoustic Bass	Bass	√
121	1	32	Ac. Bass Buzz	Bass	
121	2	32	Bass & Ride 2	Bass	
121	3	32	Acous. Bass Pro1	Bass	
121	4	32	Acous. Bass Pro2	Bass	
121	5	32	DarkWoody A.Bass	Bass	
121	6	32	Bass & Ride 1	Bass	
121	7	32	Acous. Bass RX	Bass	
121	0	33	Finger Bass 3	Bass	√
121	1	33	Finger Slap 2	Bass	√
121	2	33	Finger E.Bass1	Bass	
121	3	33	Finger E.Bass2	Bass	
121	4	33	Finger E.Bass3	Bass	
121	5	33	Stick Bass	Bass	
121	6	33	Finger Bass 1	Bass	
121	7	33	Finger Bass 2	Bass	
121	8	33	Chorus Fing.Bass	Bass	
121	9	33	Bright Finger B.	Bass	
121	10	33	Finger Bass Vel.	Bass	
121	11	33	More mid! Bass	Bass	
121	12	33	Finger Slap 1	Bass	
121	13	33	Finger Bass RX	Bass	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	14	33	FingerB.& Guitar	Bass	
121	0	34	Picked E.Bass 3	Bass	√
121	1	34	Picked E.Bass 1	Bass	
121	2	34	Picked E.Bass 2	Bass	
121	3	34	Stein Bass	Bass	
121	4	34	Guitar Bass	Bass	
121	5	34	Bass Mute	Bass	
121	6	34	Bass&Gtr Double	Bass	
121	7	34	Pick Bass Vel.1	Bass	
121	8	34	Pick Bass Vel.2	Bass	
121	9	34	Ticktacing Bass	Bass	
121	10	34	Picked Bass RX	Bass	
121	0	35	Fretless Bass 1	Bass	√
121	1	35	Fretless Bass2	Bass	
121	2	35	Fretless Sw.	Bass	
121	3	35	Sweet Fretless	Bass	
121	4	35	Dark R&B Bass1	Bass	
121	5	35	Dark R&B Bass2	Bass	
121	6	35	Woofier Pusher B.	Bass	
121	0	36	Slap Bass 2	Bass	√
121	1	36	Super Sw.Bass1	Bass	
121	2	36	Super Sw.Bass2	Bass	
121	3	36	FunkSlap Bass RX	Bass	
121	4	36	SlapFing Bass RX	Bass	
121	5	36	SlapPick Bass RX	Bass	
121	0	37	Slap Bass 3	Bass	√
121	1	37	Thumb Bass	Bass	
121	2	37	Dyna Bass	Bass	
121	3	37	Slap Bass Vel.	Bass	
121	4	37	Chorus Slap Bass	Bass	
121	5	37	The Other Slap	Bass	
121	6	37	Slap Bass 1	Bass	
121	0	38	Synth Bass 1	Bass	√
121	1	38	Syn Bass Warm	Bass	√
121	2	38	Syn Bass Reso	Bass	√
121	3	38	Clav Bass	Bass	√
121	4	38	Hammer	Bass	√
121	5	38	30303 Bass	Bass	
121	6	38	30303 Square	Bass	
121	7	38	Bass Square	Bass	
121	8	38	Syn Bass Res	Bass	
121	9	38	Digi Bass 1	Bass	
121	10	38	Digi Bass 2	Bass	
121	11	38	Digi Bass 3	Bass	
121	12	38	Blind as a Bat	Bass	
121	13	38	Jungle Bass	Bass	
121	14	38	Auto Pilot 1	Synth 2	
121	15	38	Hybrid Bass	Bass	
121	16	38	Dr. Octave	Bass	
121	17	38	Drive Bass	Bass	
121	0	39	Synth Bass 2	Bass	√
121	1	39	Attack Bass	Bass	√
121	2	39	Rubber Bass	Bass	√
121	3	39	Attack Pulse	Bass	√
121	4	39	Euro Bass	Bass	
121	5	39	Jungle Rez	Bass	
121	6	39	Nasty Bass	Bass	
121	7	39	Phat Bass	Bass	
121	8	39	Poinker Bass	Bass	
121	9	39	Synth Bass 80ish	Bass	
121	10	39	Autofilter Bass	Bass	
121	11	39	Monofilter Bass	Bass	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	12	39	Reso Bass	Bass	
121	13	39	Auto Pilot 2	Bass	
121	14	39	Bass4 Da Phunk	Bass	
121	0	40	Violin	Strings & Vocal	√
121	1	40	Slow Att.Violin	Strings & Vocal	√
121	2	40	Solo Violin	Strings & Vocal	
121	3	40	Slow Violin	Strings & Vocal	
121	0	41	Viola	Strings & Vocal	√
121	0	42	Cello	Strings & Vocal	√
121	0	43	Contrabass	Strings & Vocal	√
121	0	44	Tremolo Strings	Strings & Vocal	√
121	0	45	Pizzicato Str.	Strings & Vocal	√
121	1	45	Pizz. Ensemble	Strings & Vocal	
121	2	45	Pizz. Section	Strings & Vocal	
121	3	45	Double Strings	Strings & Vocal	
121	0	46	Orchestral Harp	Strings & Vocal	√
121	1	46	Yang Chin	Strings & Vocal	√
121	0	47	Timpani	Drum & Perc.	√
121	0	48	Strings Ens. 1	Strings & Vocal	√
121	1	48	Strings & Brass	Strings & Vocal	√
121	2	48	60's Strings	Strings & Vocal	√
121	3	48	Stereo Strings	Strings & Vocal	
121	4	48	Legato Strings	Strings & Vocal	
121	5	48	i3 Strings	Strings & Vocal	
121	6	48	N Strings	Strings & Vocal	
121	7	48	Arco Strings	Strings & Vocal	
121	8	48	Octave Strings	Strings & Vocal	
121	9	48	Strings Quartet	Strings & Vocal	
121	10	48	Symphonic Bows	Strings & Vocal	
121	11	48	Ensemble & Solo	Strings & Vocal	
121	12	48	Camera Strings	Strings & Vocal	
121	13	48	Arabic Strings	Strings & Vocal	
121	14	48	Orchestra Tutti1	Strings & Vocal	
121	15	48	Strings & Horns	Strings & Vocal	
121	16	48	Orch. & Oboe 1	Strings & Vocal	
121	17	48	Orch. & Oboe 2	Strings & Vocal	
121	18	48	Strings & Glock.	Strings & Vocal	
121	19	48	Orchestra Tutti2	Strings & Vocal	
121	20	48	Orchestra&Flute	Strings & Vocal	
121	0	49	Strings Ens. 2	Strings & Vocal	√
121	1	49	Sweeper Strings	Strings & Vocal	
121	2	49	Full Strings	Strings & Vocal	
121	0	50	Synth Strings 1	Strings & Vocal	√
121	1	50	Synth Strings 3	Strings & Vocal	√
121	2	50	Analog Strings 2	Strings & Vocal	
121	3	50	Analog Velve	Strings & Vocal	
121	4	50	Odissey	Strings & Vocal	
121	5	50	Analog Strings 1	Strings & Vocal	
121	0	51	Synth Strings 2	Strings & Vocal	√
121	0	52	Choir Aahs 1	Strings & Vocal	√
121	1	52	Choir Aahs 2	Strings & Vocal	√
121	2	52	Oooh Voices	Strings & Vocal	
121	3	52	Oooh Slow Voice	Strings & Vocal	
121	4	52	Take Voices 1	Strings & Vocal	
121	5	52	Take Voices 2	Strings & Vocal	
121	6	52	Oooh Choir	Strings & Vocal	
121	7	52	Aaah Choir	Strings & Vocal	
121	8	52	Mmmh Choir	Strings & Vocal	
121	9	52	Oh-Ah Voices	Strings & Vocal	
121	10	52	Slow Choir	Strings & Vocal	
121	11	52	Grand Choir	Strings & Vocal	
121	12	52	Choir Light	Strings & Vocal	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	13	52	Strings Choir	Strings & Vocal	
121	0	53	Voice Ooohs	Strings & Vocal	√
121	1	53	Humming	Strings & Vocal	√
121	2	53	Doolally	Strings & Vocal	
121	3	53	Airways	Strings & Vocal	
121	0	54	Synth Voice	Strings & Vocal	√
121	1	54	Analog Voice	Strings & Vocal	√
121	2	54	Vocalesque	Strings & Vocal	
121	3	54	Vocalscape	Strings & Vocal	
121	4	54	Classic Vox	Strings & Vocal	
121	5	54	Dream Voice	Strings & Vocal	
121	0	55	Orchestra Hit	Brass	√
121	1	55	Bass Hit Plus	Brass	√
121	2	55	6th Hit	Brass	√
121	3	55	Euro Hit	Brass	√
121	4	55	Brass Impact	Brass	
121	5	55	Hit in India	SFX	
121	6	55	Wild Arp	Synth 2	
121	7	55	Flip Blip	Synth 2	
121	8	55	Netherland Hit	Brass	
121	0	56	Trumpet 1	Trumpet & Trbn.	√
121	1	56	Dark Trumpet	Trumpet & Trbn.	√
121	2	56	Trumpet 2	Trumpet & Trbn.	
121	3	56	Mono Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	4	56	Trumpet Expr	Trumpet & Trbn.	
121	5	56	Trumpet Pitch	Trumpet & Trbn.	
121	6	56	Dual Trumpets	Trumpet & Trbn.	
121	7	56	Flugel Horn	Trumpet & Trbn.	
121	8	56	Warm Flugel	Trumpet & Trbn.	
121	9	56	BeBop Cornet	Trumpet & Trbn.	
121	10	56	Trumpet Pro 1	Trumpet & Trbn.	
121	11	56	Trumpet Pro 2	Trumpet & Trbn.	
121	12	56	Sweet FlugelHorn	Trumpet & Trbn.	
121	13	56	Flugel Horn Pro	Trumpet & Trbn.	
121	0	57	Trombone 1	Trumpet & Trbn.	√
121	1	57	Trombone 2	Trumpet & Trbn.	√
121	2	57	Bright Trombone	Trumpet & Trbn.	√
121	3	57	Hard Trombone	Trumpet & Trbn.	
121	4	57	Soft Trombone	Trumpet & Trbn.	
121	5	57	Pitch Trombone	Trumpet & Trbn.	
121	6	57	Trombone Expr. 1	Trumpet & Trbn.	
121	7	57	Trombone Expr. 2	Trumpet & Trbn.	
121	8	57	Trombone Vel. 1	Trumpet & Trbn.	
121	9	57	Trombone Vel. 2	Trumpet & Trbn.	
121	10	57	Trombone Vel. 3	Trumpet & Trbn.	
121	11	57	Trombone Pro Vel	Trumpet & Trbn.	
121	0	58	Tuba	Trumpet & Trbn.	√
121	1	58	Oberkr. Tuba	Trumpet & Trbn.	
121	2	58	Tuba Gold	Trumpet & Trbn.	
121	3	58	Dynabone	Trumpet & Trbn.	
121	0	59	Mute Trumpet 1	Trumpet & Trbn.	√
121	1	59	Mute Trumpet 2	Trumpet & Trbn.	√
121	2	59	Wah Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	3	59	Mute Ensemble 1	Brass	
121	4	59	Mute Ensemble 2	Brass	
121	0	60	French Horn 1	Brass	√
121	1	60	French Horn 2	Brass	√
121	2	60	French Section	Brass	
121	3	60	Classic Horns	Brass	
121	4	60	Horns & Ensemble	Brass	
121	0	61	Brass Section 1	Brass	√
121	1	61	Brass Section 2	Brass	√

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	2	61	Tight Brass 3	Brass	
121	3	61	Glen & Friends	Brass	
121	4	61	Big Band Brass	Brass	
121	5	61	Sax & Brass	Brass	
121	6	61	Glen & Boys	Brass	
121	7	61	Trumpet & Brass	Brass	
121	8	61	Attack Brass	Brass	
121	9	61	Trumpet Ens.	Brass	
121	10	61	Trombone Ens.	Brass	
121	11	61	Trombones	Brass	
121	12	61	Tight Brass 4	Brass	
121	13	61	Fat Brass	Brass	
121	14	61	Dyna Brass 1	Brass	
121	15	61	Brass Expr.	Brass	
121	16	61	Brass Band	Brass	
121	17	61	Film Brass	Brass	
121	18	61	Brass Slow	Brass	
121	19	61	Fanfare	Brass	
121	20	61	Movie Brass	Brass	
121	21	61	Power Brass	Brass	
121	22	61	Dyna Brass 2	Brass	
121	23	61	Sforzato Brass	Brass	
121	24	61	Double Brass	Brass	
121	25	61	Brass Hit	Brass	
121	26	61	Brass Fall	Brass	
121	27	61	Tight Brass 1	Brass	
121	28	61	Tight Brass Pro	Brass	
121	29	61	Tight Brass 2	Brass	
121	30	61	Brass of Power	Brass	
121	0	62	Synth Brass 1	Brass	√
121	1	62	Synth Brass 3	Brass	√
121	2	62	Analog Brass 1	Brass	√
121	3	62	Jump Brass	Brass	√
121	4	62	Elektrik Brass	Brass	
121	5	62	Synth Brass 5	Brass	
121	0	63	Synth Brass 2	Brass	√
121	1	63	Synth Brass 4	Brass	√
121	2	63	Analog Brass 2	Brass	√
121	3	63	Brass Pad	Brass	
121	4	63	Big Panner	Synth 1	
121	0	64	Soprano Sax	Sax	√
121	1	64	Sweet Soprano 3	Sax	
121	2	64	Soprano Pro	Sax	
121	3	64	Sweet Soprano 1	Sax	
121	4	64	Sweet Soprano 2	Sax	
121	0	65	Alto Sax	Sax	√
121	1	65	Alto Breath	Sax	
121	2	65	Sax Ensemble	Sax	
121	3	65	Breathy Alto Sax	Sax	
121	4	65	Alto Sax Growl	Sax	
121	5	65	Sweet Alto Sax 1	Sax	
121	6	65	Sweet Alto Sax 2	Sax	
121	7	65	Soft Alto Sax	Sax	
121	8	65	Alto Sax Pro	Sax	
121	0	66	Tenor Sax	Sax	√
121	1	66	Tenor Sax Noise1	Sax	
121	2	66	Soft Tenor	Sax	
121	3	66	Tenor Breath	Sax	
121	4	66	Tenor Growl	Sax	
121	5	66	Folk Sax	Sax	
121	6	66	Tenor Sax Noise2	Sax	
121	7	66	Tenor Sax Expr.1	Sax	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	8	66	Tenor Sax Expr.2	Sax	
121	9	66	Jazz Tenor Vel.1	Sax	
121	10	66	Jazz Tenor Vel.2	Sax	
121	11	66	Reed of Power	Sax	
121	0	67	Baritone Sax	Sax	√
121	1	67	Baritone Growl	Sax	
121	2	67	Breathy Baritone	Sax	
121	3	67	Baritone Sax Pro	Sax	
121	0	68	Oboe	Woodwind	√
121	1	68	Double Reed	Woodwind	
121	0	69	English Horn 1	Woodwind	√
121	1	69	English Horn 2	Woodwind	
121	0	70	Bassoon	Woodwind	√
121	0	71	Clarinet	Woodwind	√
121	1	71	Jazz Clarinet	Woodwind	
121	2	71	Clarinet G	Woodwind	
121	3	71	Section Winds 1	Woodwind	
121	4	71	Section Winds 2	Woodwind	
121	5	71	Clarinet Ens.	Woodwind	
121	6	71	Woodwinds	Woodwind	
121	7	71	Folk Clarinet	Woodwind	
121	0	72	Piccolo	Woodwind	√
121	1	72	Small Orchestra	Woodwind	
121	2	72	Nay	Woodwind	
121	0	73	Flute 1	Woodwind	√
121	1	73	Jazz Flute	Woodwind	
121	2	73	Flute Switch	Woodwind	
121	3	73	Flute Dyn. 5th	Woodwind	
121	4	73	Flute Frullato	Woodwind	
121	5	73	Orchestra Flute	Woodwind	
121	6	73	Flute Muted	Brass	
121	7	73	Wooden Flute	Woodwind	
121	8	73	Bambu Flute	Woodwind	
121	9	73	Flute 2	Woodwind	
121	0	74	Recorder 1	Woodwind	√
121	1	74	Recorder 2	Woodwind	
121	0	75	Pan Flute	Woodwind	√
121	1	75	Kawala	Woodwind	
121	0	76	Blown Bottle	Woodwind	√
121	0	77	Shakuhachi 1	Woodwind	√
121	1	77	Old Shakuhachi	Woodwind	
121	2	77	Shakuhachi 2	Woodwind	
121	0	78	Whistle 1	Woodwind	√
121	1	78	Whistle 2	Woodwind	
121	0	79	Ocarina	Woodwind	√
121	0	80	Lead Square 1	Synth 2	√
121	1	80	Lead Square 2	Synth 2	√
121	2	80	Lead Sine	Synth 2	√
121	3	80	Old Portamento	Synth 2	
121	4	80	Dance Lead	Synth 2	
121	5	80	Wave Lead	Synth 2	
121	6	80	Sine Wave	Synth 2	
121	7	80	Analog Lead	Synth 2	
121	8	80	Old & Analog	Synth 2	
121	9	80	Gliding Square	Synth 2	
121	10	80	Sine Switch	Synth 2	
121	11	80	Square Rez	Synth 2	
121	12	80	Port Whine	Synth 2	
121	13	80	2VCO Planet Lead	Synth 2	
121	0	81	Lead Saw 1	Synth 2	√
121	1	81	Lead Saw 2	Synth 2	√
121	2	81	Lead Saw Pulse	Synth 2	√

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	3	81	Lead Double Saw	Synth 2	√
121	4	81	Seq. Analog	Synth 2	√
121	5	81	Power Saw	Synth 2	
121	6	81	Octo Lead	Synth 2	
121	7	81	Seq Lead	Synth 2	
121	8	81	Phat Saw Lead	Synth 2	
121	9	81	Glide Lead	Synth 2	
121	10	81	Fire Wave	Synth 2	
121	11	81	Rezbo	Synth 2	
121	12	81	Synth Pianoid	Synth 2	
121	0	82	Calliope	Synth 2	√
121	0	83	Chiff	Synth 2	√
121	0	84	Charang	Synth 2	√
121	1	84	Wire Lead	Synth 2	√
121	2	84	Synchro City	Synth 2	
121	3	84	Sync Kron	Synth 2	
121	4	84	Metallic Rez	Synth 2	
121	5	84	Brian Sync	Synth 2	
121	6	84	Arp Twins	Synth 2	
121	7	84	LoFi Ethnic	Synth 2	
121	0	85	Voice Lead	Strings & Vocal	√
121	1	85	Ether Voices	Strings & Vocal	
121	2	85	Cyber Choir	Strings & Vocal	
121	0	86	Fifths Lead	Synth 2	√
121	1	86	Crimson 5ths	Synth 1	
121	0	87	Bass & Lead	Synth 2	√
121	1	87	Soft Wrl	Synth 2	√
121	2	87	Electro Lead	Synth 2	
121	3	87	Rich Lead	Synth 2	
121	4	87	Thin Analog Lead	Synth 2	
121	5	87	Express. Lead	Synth 2	
121	6	87	HipHop Lead	Synth 2	
121	7	87	Square Bass	Synth 2	
121	8	87	Big & Raw	Synth 2	
121	9	87	Cat Lead	Synth 2	
121	10	87	OB Lead	Synth 2	
121	11	87	A Leadload	Synth 2	
121	0	88	New Age Pad	Synth 2	√
121	1	88	Virtual Traveler	Synth 1	
121	2	88	Arp Angeles	Synth 2	
121	0	89	Warm Pad	Synth 1	√
121	1	89	Sine Pad	Synth 1	√
121	2	89	Master Pad	Strings & Vocal	
121	3	89	Power Synth	Synth 2	
121	4	89	The Pad	Synth 1	
121	5	89	Money Pad	Synth 1	
121	6	89	Dark Pad	Synth 1	
121	7	89	Freedom Pad	Synth 1	
121	8	89	Analog Pad 1	Synth 1	
121	9	89	Analog Pad 2	Synth 1	
121	10	89	Analog Pad 3	Synth 1	
121	11	89	Vintage Pad	Synth 1	
121	12	89	OB Pad	Synth 1	
121	13	89	Dark Anna	Synth 1	
121	14	89	Symphonic Ens.	Synth 1	
121	0	90	Polysynth	Synth 2	√
121	1	90	Reso Sweep	Synth 2	
121	2	90	Sky Watcher	Synth 1	
121	3	90	Synth Sweeper	Synth 2	
121	4	90	Super Sweep	Synth 1	
121	5	90	Wave Sweep	Synth 1	
121	6	90	Cross Sweep	Synth 1	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	7	90	Digital PolySix	Synth 2	
121	8	90	Noisy Stabb	Synth 2	
121	9	90	Mega Synth	Synth 2	
121	10	90	Tecno Phonic	Synth 2	
121	11	90	Farluce	Synth 1	
121	12	90	Big Sweep Stab	Synth 1	
121	13	90	Korgmatose	Synth 1	
121	0	91	Choir Pad	Strings & Vocal	√
121	1	91	Itopia Pad	Synth 1	√
121	2	91	Fresh Air	Strings & Vocal	
121	3	91	Heaven	Strings & Vocal	
121	4	91	Pop Synth Pad	Synth 2	
121	5	91	Future Pad	Synth 1	
121	6	91	Tsunami Wave	Synth 1	
121	7	91	Fresh Breath	Strings & Vocal	
121	8	91	Ravelian Pad	Synth 1	
121	9	91	Full Vox Pad	Strings & Vocal	
121	10	91	Dance ReMix	Synth 1	
121	0	92	Bowed Glass	Synth 2	√
121	0	93	Metallic Pad	Synth 2	√
121	1	93	Cosmic	Synth 2	
121	0	94	Halo Pad	Strings & Vocal	√
121	0	95	Sweep Pad	Synth 1	√
121	1	95	Astral Dream	Synth 1	
121	2	95	Meditate	Synth 1	
121	3	95	Dark Element	Synth 2	
121	4	95	Mellow Pad	Synth 1	
121	5	95	Cinema Pad	Synth 1	
121	6	95	Reoccurring Astra	Synth 1	
121	7	95	Vintage Sweep	Synth 1	
121	8	95	You Decide	Synth 1	
121	0	96	Ice Rain	SFX	√
121	1	96	Motion Ocean	Synth 1	
121	2	96	Caribbean	Synth 2	
121	0	97	Soundtrack	Synth 1	√
121	1	97	Air Clouds	Synth 1	
121	2	97	Reso Down	Synth 1	
121	3	97	Tinklin Pad	Synth 1	
121	4	97	Pods In Pad	Synth 1	
121	5	97	Noble Pad	Synth 1	
121	6	97	Rave	Synth 1	
121	7	97	Elastick Pad	Synth 1	
121	0	98	Crystal	Synth 2	√
121	1	98	Synth Mallet	SFX	√
121	2	98	Vs Bell Boy	Mallet & Bell	
121	3	98	Krystal Bell	Mallet & Bell	
121	4	98	Digi Bell	Mallet & Bell	
121	5	98	Moving Bell	Synth 1	
121	6	98	Bell Pad	Synth 1	
121	7	98	Bell Choir	Synth 1	
121	0	99	Atmosphere	Synth 2	√
121	0	100	Brightness	Synth 2	√
121	1	100	Lonely Spin	Synth 1	
121	2	100	Synth Ghostly	Synth 1	
121	0	101	Goblins	SFX	√
121	1	101	Motion Raver	Synth 2	
121	2	101	Digi Ice Pad	Synth 1	
121	3	101	VCF Modulation	Synth 2	
121	0	102	Echo Drops	SFX	√
121	1	102	Echo Bell	SFX	√
121	2	102	Echo Pan	SFX	√
121	3	102	Band Passed	Synth 2	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	4	102	Pan Reso	Synth 2	
121	5	102	Moon Cycles	Synth 1	
121	0	103	Star Theme	SFX	√
121	0	104	Sitar 1	Guitar	√
121	1	104	Sitar 2	Guitar	√
121	2	104	Sitar Tambou	Guitar	
121	3	104	Indian Stars	Guitar	
121	4	104	Indian Frets	Guitar	
121	5	104	Bouzouki	Guitar	
121	6	104	Tambra	Guitar	
121	7	104	Sitar Sitar	Guitar	
121	0	105	Banjo	Guitar	√
121	1	105	Banjo Key Off	Guitar	
121	2	105	Oud	Guitar	
121	3	105	Jaw Harp	SFX	
121	0	106	Shamisen	Guitar	√
121	0	107	Koto	Guitar	√
121	1	107	Taisho Koto	Guitar	√
121	2	107	Kanun	Guitar	
121	3	107	Kanun Trem.	Guitar	
121	4	107	Kanun Mix	Guitar	
121	0	108	Kalimba	Mallet & Bell	√
121	1	108	Kalimba Vel.	Mallet & Bell	
121	0	109	Bag Pipes	Woodwind	√
121	1	109	War Pipes	Woodwind	
121	2	109	Uilleann BagPipes	Woodwind	
121	3	109	HighlandBagPipes	Woodwind	
121	0	110	Fiddle	Strings & Vocal	√
121	0	111	Shanai	Woodwind	√
121	1	111	Zurna	Woodwind	
121	2	111	Hichiriki	Woodwind	
121	0	112	Tinkle Bell	Mallet & Bell	√
121	1	112	Gamelan	Mallet & Bell	
121	2	112	Bali Gamelan	Mallet & Bell	
121	3	112	Garbage Mall	Mallet & Bell	
121	0	113	Agogo	Drum & Perc.	√
121	0	114	Steel Drums	Mallet & Bell	√
121	1	114	Warm Steel	Mallet & Bell	
121	0	115	Woodblock	Drum & Perc.	√
121	1	115	Castanets	Drum & Perc.	√
121	0	116	Taiko Drum	Drum & Perc.	√
121	1	116	Concert BassDrum	Drum & Perc.	√
121	0	117	Melodic Tom 1	Drum & Perc.	√
121	1	117	Melodic Tom 2	Drum & Perc.	√
121	2	117	Reverse Tom	Drum & Perc.	
121	0	118	Synth Drum	Drum & Perc.	√
121	1	118	Rhythm Box Tom	Drum & Perc.	√
121	2	118	Electric Drum	Drum & Perc.	√
121	3	118	Reverse Snare	Drum & Perc.	
121	0	119	Reverse Cymbal	Drum & Perc.	√
121	1	119	Dragon Gong	Drum & Perc.	
121	0	120	Guitar FretNoise	SFX	√
121	1	120	Guitar Cut Noise	SFX	√
121	2	120	Ac. Bass String	SFX	√
121	3	120	Vox Wah Chick	Guitar	
121	0	121	Breath Noise	SFX	√
121	1	121	Flute Click	Woodwind	√
121	0	122	Seashore	SFX	√
121	1	122	Rain	SFX	√
121	2	122	Thunder	SFX	√
121	3	122	Wind	SFX	√
121	4	122	Stream	SFX	√

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	5	122	Bubble	SFX	√
121	0	123	Bird Tweet 1	SFX	√
121	1	123	Dog	SFX	√
121	2	123	Horse Gallop	SFX	√
121	3	123	Bird Tweet 2	SFX	√
121	0	124	Telephone 1	SFX	√
121	1	124	Telephone 2	SFX	√
121	2	124	Door Creak	SFX	√
121	3	124	Door	SFX	√
121	4	124	Scratch	SFX	√
121	5	124	Wind Chime	SFX	√
121	0	125	Helicopter	SFX	√
121	1	125	Car Engine	SFX	√
121	2	125	Car Stop	SFX	√
121	3	125	Car Pass	SFX	√
121	4	125	Car Crash	SFX	√
121	5	125	Siren	SFX	√
121	6	125	Train	SFX	√
121	7	125	Jet Plane	SFX	√
121	8	125	Starship	SFX	√
121	9	125	Burst Noise	SFX	√
121	0	126	Applause	SFX	√
121	1	126	Laughing	SFX	√
121	2	126	Screaming	SFX	√
121	3	126	Punch	SFX	√
121	4	126	Heart Beat	SFX	√
121	5	126	Footsteps	SFX	√
121	6	126	Stadium	SFX	
121	0	127	Gun Shot	SFX	√
121	1	127	Machine Gun	SFX	√
121	2	127	Laser Gun	SFX	√
121	3	127	Explosion	SFX	√
121	127	16	Digital Drawbars	Digi Organ	
121	64	0-127	...	User 1	
121	65	0-127	...	User 2	
121	68	0-127	...	EXB1 Bank 1	
121	69	0-127	...	EXB1 Bank 2	
121	70	0-127	...	EXB2 Bank 1	
121	71	0-127	...	EXB2 Bank 2	

## Drum Kits

Le tableau suivant liste les Drum Kit Programs d'usine dans l'ordre de leur numéro de Bank Select-Program Change.

**Légende :** Le tableau liste également les données MIDI utilisées pour sélectionner les Programs à distance. **CC00:** Control Change 0 ou Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32 ou Bank Select LSB. **PC:** Program Change.

CC00	CC32	PC	Name	GM2
120	0	0	Standard Kit RX1	√
120	0	1	Standard Kit RX2	
120	0	2	Standard Kit RX3	
120	0	3	Acoustic Kit	
120	0	4	Pop Std. Kit RX	
120	0	5	Standard Kit 1	
120	0	6	Standard Kit 2	
120	0	7	Standard Kit 3	
120	0	8	Room Kit 1	√
120	0	9	HipHop Kit 1	
120	0	10	Jungle Kit	
120	0	11	Techno Kit 1	
120	0	12	Room Kit 2	
120	0	13	HipHop Kit 2	
120	0	14	Techno Kit 2	
120	0	15	Techno Kit 3	
120	0	16	Power Kit 1	√
120	0	17	Power Kit 2	
120	0	18	Power Kit RX1	
120	0	19	Power Kit RX2	
120	0	20-23	(remap to 16)	
120	0	24	Electro Kit	√
120	0	25	Analog Kit	√
120	0	26	House Kit 1	
120	0	27	House Kit 2	
120	0	28	House Kit 3	
120	0	29	House Kit 4	
120	0	30	House Kit RX1	
120	0	31	House Kit RX2	
120	0	32	Jazz Kit RX1	√
120	0	33	Jazz Kit	

CC00	CC32	PC	Name	GM2
120	0	34	Jazz Kit RX2	
120	0	35	Jazz Kit RX3	
120	0	36-39	(remap to 32)	
120	0	40	Brush Kit 1	√
120	0	41	Brush Kit 2 VS	
120	0	42	Brush Kit RX	
120	0	43-47	(remap to 40)	
120	0	48	Orchestra Kit	√
120	0	49	(remap to 48)	
120	0	50	Bdrum & Sdrum	
120	0	51	Arabian Kit 1	
120	0	52-55	(remap to 48)	
120	0	56	SFX Kit	√
120	0	57-63	(remap to 56)	
120	0	64	Percussion Kit	
120	0	65	Latin Perc. Kit	
120	0	66	Trinity Perc.Kit	
120	0	67	i30 Perc. Kit	
120	0	68-71	(remap to 64)	
120	0	72	Hip Hop Kit RX	
120	0	73	Techno Kit RX	
120	0	74	Dance Kit RX	
120	0	75-87	(remap to 5)	
120	0	88	Standard Kit 4	
120	0	89	Pop Std. Kit 1	
120	0	90	Pop Std. Kit 2	
120	0	91-95	(remap to 5)	
120	0	96	Elektro Kit 1	
120	0	97	Elektro Kit 2	
120	0	98-115	(remap to 5)	
120	0	116	(remap to 51)	
120	0	117	Arabian Kit 2	
120	0	118-127	(remap to 5)	
120	64	0-63	User DrumKits (1-64)	
120	68	0-63	EXB1 DrumKits (1-64)	
120	70	0-63	EXB2 DrumKits (1-64)	



## Disposition des Drum Kits

**Légende :** Dans les tableaux de Drum Kits suivants, le numéro **120-x-x** avant le nom de chaque Drum Kit désigne la combinaison de Bank Select MSB (CC00) - Bank Select LSB (CC32) - Program Change (PC). La colonne **Sample** contient chaque numéro et nom d'échantillon. **Excl** désigne le paramètre "Exclusive" : lorsqu'une note est jouée, toutes les autres notes auxquelles le même numéro "Exclusive" est affecté seront stoppées. Un numéro entre des parenthèses rondes (**n**) désigne la commutation de dynamique, ainsi que le nombre de paliers de dynamique utilisés.

Note	120-0-0: Standard Kit RX1				120-0-1: Standard Kit RX2				120-0-2: Standard Kit RX3				120-0-3: Acoustic Kit			
		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.	
0	C-1	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off
2	D-1	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off
3	D#-1	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off
4	E-1	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off
5	F-1	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off
6	F#-1	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off
7	G-1	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off
8	G#-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off
9	A-1	25	BD House 4	Off	25	BD House 4	Off	25	BD House 4	Off	25	BD House 4	Off	25	BD House 4	Off
10	A#-1	228	99 SD	Off	228	99 SD	Off	228	99 SD	Off	228	99 SD	Off	228	99 SD	Off
11	B-1	40	BD Deep 88	Off	40	BD Deep 88	Off	40	BD Deep 88	Off	40	BD Deep 88	Off	226	88 BD	Off
12	C0	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off
13	C#0	53-56	SD Piccolo2 pp~f (4)	Off	69-74	SD Maple2 pp~ff (6)	Off	45-48	SD Wood 2 pp~f (4)	Off	89	SD Off Center	Off	89	SD Off Center	Off
14	D0	49-52	SD Piccolo1 pp~f (4)	Off	63-68	SD Maple1 pp~ff (6)	Off	42-44	SD Wood 1 p~f (3)	Off	100	SD Cracker Room	Off	100	SD Cracker Room	Off
15	D#0	10	BD Jazz (2)	Off	10	BD Jazz (2)	Off	10	BD Jazz (2)	Off	11	BD Pillow	Off	11	BD Pillow	Off
16	E0	7	BD Dry 3	Off	1	BD Acoust.1 mf	Off	1	BD Acoust.1 mf	Off	38	BD Amb.Rocker	Off	38	BD Amb.Rocker	Off
17	F0	57-59	SD Solid1 p~f (3)	Off	49-52	SD Piccolo1 pp~f (4)	Off	63-68	SD Maple1 pp~ff (6)	Off	91	SD Amb.Piccolo	Off	91	SD Amb.Piccolo	Off
18	F#0	160-165	HH2 Closed pp~ff (6)	Off	152-155	HH1 Closed pp~f (4)	Off	152-155	HH1 Closed pp~f (4)	Off	171	HH3 Closed2	1	171	HH3 Closed2	1
19	G0	8	BD Normal	Off	4	BD Acoust.2 f	Off	4	BD Acoust.2 f	Off	10	BD Jazz	Off	10	BD Jazz	Off
20	G#0	129	Rim Shot f	Off	129	Rim Shot f	Off	129	Rim Shot f	Off	130	Side Stick Dry	Off	130	Side Stick Dry	Off
21	A0	45-48	SD Wood 2 pp~f (4)	Off	60-62	SD Solid2 p~f (3)	Off	53-56	SD Piccolo2 pp~f (4)	Off	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7
22	A#0	42-44	SD Wood 1 p~f (3)	Off	57-59	SD Solid1 p~f (3)	Off	49-52	SD Piccolo1 pp~f (4)	Off	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7
23	B0	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
24	C1	78-80	SD Brass2 p~f (3)	Off	78-80	SD Brass2 p~f (3)	Off	78-80	SD Brass2 p~f (3)	Off	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7
25	C#1	81	SD Roll	7	81	SD Roll	7	81	SD Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7
26	D1	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off
27	D#1	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off
28	E1	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off
29	F1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
30	F#1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
31	G1	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off
33	A1	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off
34	A#1	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off
35	B1	3-4	BD Acoust.2 mf~f (3)	Off	0-2	BD Acoust.1 p~f (4)	Off	0-2	BD Acoust.1 p~f (4)	Off	8	BD Normal	Off	8	BD Normal	Off
36	C2	0-2	BD Acoust.1 P~f (4)	Off	3-4	BD Acoust.2 mf~f (3)	Off	3-4	BD Acoust.2 mf~f (3)	Off	11-5	BD Pillow-Dry 1 (2)	Off	11-5	BD Pillow-Dry 1 (2)	Off
37	C#2	128-129	Rim Shot p~f (2)	Off	128-129	Rim Shot p~f (2)	Off	128	Rim Shot p~f (2)	Off	131	Side Stick Amb	Off	131	Side Stick Amb	Off
38	D2	69-74	SD Maple2 pp~ff (6)	Off	45-48	SD Wood 2 pp~f (4)	Off	60-62	SD Solid2 p~f (3)	Off	86-87	SD Ghost p~f (2)	Off	86-87	SD Ghost p~f (2)	Off
39	D#2	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	225	Claps 4	Off	225	Claps 4	Off
40	E2	63-68	SD Maple1 pp~ff (6)	Off	42-44	SD Wood 1 p~f (3)	Off	57-59	SD Solid1 p~f (3)	Off	86-87	SD Ghost p~f (2)	Off	86-87	SD Ghost p~f (2)	Off
41	F2	139-140	Tom1 Floor p~f (2)	Off	139-140	Tom1 Floor p~f (2)	Off	139-140	Tom1 Floor p~f (2)	Off	145	Tom3 Floor	Off	145	Tom3 Floor	Off
42	F#2	160-165	HH2 Closed pp~ff (6)	1	152-155	HH1 Closed pp~f (4)	1	152-155	HH1 Closed pp~f (4)	1	174	HH3 Open 2	1	174	HH3 Open 2	1
43	G2	137-138	Tom1 Low p~f (2)	Off	137-138	Tom1 Low p~f (2)	Off	137-138	Tom1 Low p~f (2)	Off	145	Tom3 Floor	Off	145	Tom3 Floor	Off
44	G#2	166-167	HH2 Foot p~f (2)	1	156-157	HH1 Foot mp~mf (2)	1	156-157	HH1 Foot mp~mf (2)	1	178	HH4 Foot	1	178	HH4 Foot	1
45	A2	135-136	Tom1 Mid p~f (2)	Off	135-136	Tom1 Mid p~f (2)	Off	135-136	Tom1 Mid p~f (2)	Off	144	Tom3 Low	Off	144	Tom3 Low	Off
46	A#2	168-169	HH2 Open p~f (2)	1	158-159	HH1 Open mp~mf (2)	1	158-159	HH1 Open mp~mf (2)	1	173	HH3 Open 1	1	173	HH3 Open 1	1
47	B2	135-136	Tom1 Mid p~f (2)	Off	135-136	Tom1 Mid p~f (2)	Off	135-136	Tom1 Mid p~f (2)	Off	144	Tom3 Low	Off	144	Tom3 Low	Off
48	C3	133-134	Tom1 Hi p~f (2)	Off	133-134	Tom1 Hi p~f (2)	Off	133-134	Tom1 Hi p~f (2)	Off	143	Tom3 Hi	Off	143	Tom3 Hi	Off
49	C#3	195	Crash 19'open2 (2)	Off	193	Crash 17'edge2 (2)	Off	193	Crash 17'edge2 (2)	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
50	D3	133-134	Tom1 Hi p~f (2)	Off	133-134	Tom1 Hi p~f (2)	Off	133-134	Tom1 Hi p~f (2)	Off	143	Tom3 Hi	Off	143	Tom3 Hi	Off
51	D#3	207-209	Ride 20' mp2~mf2 (2)	Off	207-209	Ride 20' mp2~mf2 (2)	Off	207	Ride 20' mp2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off
52	E3	198	China	Off	198	China	Off	198	China	Off	198	China	Off	198	China	Off
53	F3	215	Ride Cup	Off	215	Ride Cup	Off	215	Ride Cup	Off	215	Ride Cup	Off	215	Ride Cup	Off
54	F#3	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off
55	G3	199	Splash 8'edge1	Off	199	Splash 8'edge1	Off	199	Splash 8'edge1	Off	201	Splash	Off	201	Splash	Off
56	G#3	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off
57	A3	193	Crash 17'edge2 (2)	Off	191	Crash 15'edge2 (2)	Off	191	Crash 15'edge2 (2)	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
58	A#3	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off
59	B3	206-208	Ride 20' mp1~mf1 (2)	Off	206-208	Ride 20' mp1~mf1 (2)	Off	208	Ride 20' mf1	Off	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off
60	C4	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off
61	C#4	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off
62	D4	292	Conga Hi Slap2	Off	286	Conga Lo Mt Slap	Off	286	Conga Lo Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off
63	D#4	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off
64	E4	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off
65	F4	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off
66	F#4	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off
67	G4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
68	G#4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
69	A4	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off
70	A#4	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off

Note		120-0-0: Standard Kit RX1		120-0-1: Standard Kit RX2		120-0-2: Standard Kit RX3		120-0-3: Acoustic Kit	
		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.
71	B4	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2
72	C5	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2
73	C#5	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3
74	D5	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3
75	D#5	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off
76	E5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off
77	F5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off
78	F#5	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4
79	G5	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4
80	G#5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5
81	A5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5
82	A#5	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off
83	B5	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off
84	C6	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off
85	C#6	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off
86	D6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6
87	D#6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6
88	E6	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off

Note		120-0-4: Pop Std.Kit RX		120-0-5 (75-87, 89-115, 118-127): Standard Kit 1		120-0-6: Standard Kit 2		120-0-7: Standard Kit 3	
		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.
0	C-1	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off
2	D-1	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off
3	D#-1	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off
4	E-1	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off
5	F-1	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off
6	F#-1	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off
7	G-1	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off
8	G#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off
9	A-1	18 BD Squash	Off	25 BD House 4	Off	25 BD House 4	Off	25 BD House 4	Off
10	A#-1	115 SD Hip6	Off	228 99 SD	Off	228 99 SD	Off	228 99 SD	Off
11	B-1	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off
12	C0	52 SD Piccolo1 f	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off
13	C#0	59 SD Solid1 f	Off	88 SD Full Room	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off	89 SD Off Center	Off
14	D0	52 SD Piccolo1 f	Off	99 SD Processed	1	99 SD Processed	Off	99 SD Processed	Off
15	D#0	36 BD Ambient	Off	5 BD Dry 1	Off	11 BD Pillow	Off	11 BD Pillow	Off
16	E0	16 BD Gated	Off	17 BD Tight	Off	38 BD Amb.Rocker	Off	38 BD Amb.Rocker	Off
17	F0	59 SD Solid1 f	Off	82 SD Dry 1	Off	90 SD Jazz Ring	Off	93 SD Brush Hit	Off
18	F#0	161-162 HH2 Closed p-mp (2)	1	171 HH3 Closed2	1	171 HH3 Closed2	1	171 HH3 Closed2	1
19	G0	38 BD Amb.Rocker	Off	7 BD Dry 3	Off	5 BD Dry 1	Off	10 BD Jazz	Off
20	G#0	130 Side Stick Dry	Off	131 Side Stick Amb	Off	130 Side Stick Dry	Off	130 Side Stick Dry	Off
21	A0	67 SD Maple1 f	7	220 SD Orchestra	7	83 SD Dry 2	7	125 SD Brasser	7
22	A#0	68 SD Maple1 ff	7	219 SD Orch. Roll	7	100 SD Cracker Room	7	83 SD Dry 2	Off
23	B0	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off
24	C1	59 SD Solid1 f	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7
25	C#1	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7
26	D1	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off
27	D#1	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off
28	E1	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off
29	F1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7
30	F#1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7
31	G1	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off
33	A1	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off
34	A#1	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off
35	B1	38 BD Amb.Rocker	Off	7 BD Dry 3	Off	17 BD Tight	Off	5 BD Dry 1	Off
36	C2	38 BD Amb.Rocker	Off	5 BD Dry 1	Off	15 BD Tubby	Off	15 BD Tubby	Off
37	C#2	129 Rim Shot f	Off	131 Side Stick Amb	Off	131 Side Stick Amb	Off	131 Side Stick Amb	Off
38	D2	47-59 SD Wood 2-Solid1 p-f (6)	Off	83 SD Dry 2	Off	89 SD Off Center	Off	90 SD Jazz Ring	Off
39	D#2	230 88 Claps	Off	225 Claps 4	Off	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off
40	E2	47-59 SD Wood 2-Solid1 p-f (6)	Off	88 SD Full Room	Off	89 SD Off Center	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off
41	F2	140 Tom1 Floor f	Off	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off
42	F#2	160-163 HH2 Closed pp-mf (4)	1	174 HH3 Open 2	1	170 HH3 Closed1	1	176 HH4 Closed1	1
43	G2	138 Tom1 Low f	Off	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off
44	G#2	157-156 HH1 Foot mf-mp (2)	1	178 HH4 Foot	1	172 HH3 Foot	1	178 HH4 Foot	1
45	A2	138 Tom1 Low f	Off	144 Tom3 Low	Off	144 Tom3 Low	Off	144 Tom3 Low	Off
46	A#2	168-169 HH2 Open p-f (2)	1	173 HH3 Open 1	1	173 HH3 Open 1	1	173 HH3 Open 1	1
47	B2	136 Tom1 Mid f	Off	144 Tom3 Low	Off	144 Tom3 Low	Off	144 Tom3 Low	Off
48	C3	134 Tom1 Hi f	Off	143 Tom3 Hi	Off	143 Tom3 Hi	Off	143 Tom3 Hi	Off
49	C#3	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off
50	D3	134 Tom1 Hi f	Off	143 Tom3 Hi	Off	143 Tom3 Hi	Off	143 Tom3 Hi	Off
51	D#3	207-209 Ride 20' mp2-mf2 (2)	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off
52	E3	198 China	Off	198 China	Off	198 China	Off	198 China	Off
53	F3	206-208 Ride 20' mp1-mf1 (2)	Off	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off
54	F#3	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off
55	G3	201 Splash	Off	201 Splash	Off	201 Splash	Off	201 Splash	Off
56	G#3	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off
57	A3	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off
58	A#3	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off
59	B3	206 Ride 20' mp1	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off

		120-0-4: Pop Std.Kit RX			120-0-5 (75-87, 89-115, 118-127): Standard Kit 1			120-0-6: Standard Kit 2			120-0-7: Standard Kit 3		
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
60	C4	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off		
61	C#4	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off		
62	D4	290 Conga Hi Mt Slap	Off	286 Conga Lo Mt Slap	Off	286 Conga Lo Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off		
63	D#4	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off		
64	E4	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off		
65	F4	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off		
66	F#4	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off		
67	G4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off		
68	G#4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off		
69	A4	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off		
70	A#4	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off		
71	B4	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2		
72	C5	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2		
73	C#5	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3		
74	D5	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3		
75	D#5	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off		
76	E5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off		
77	F5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off		
78	F#5	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4		
79	G5	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4		
80	G#5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5		
81	A5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5		
82	A#5	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off		
83	B5	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off		
84	C6	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off		
85	C#6	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off		
86	D6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6		
87	D#6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6		
88	E6	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off		
89	F6							489 Empty		489 Empty	Off		
90	F#6							489 Empty		489 Empty	Off		
91	G6							489 Empty		489 Empty	Off		
92	G#6							489 Empty		489 Empty	Off		
93	A6							489 Empty		489 Empty	Off		
94	A#6							489 Empty		489 Empty	Off		
95	B6							489 Empty		489 Empty	Off		
96	C7							489 Empty		489 Empty	Off		
97	C#7							489 Empty		489 Empty	Off		
98	D7							489 Empty		489 Empty	Off		
99	D#7							489 Empty		489 Empty	Off		
100	E7							353 Chacha Bell		353 Chacha Bell	Off		
101	F7							332 Timbale Hi Edge		332 Timbale Hi Edge	Off		
102	F#7							334 Timbale Hi Rim2		334 Timbale Hi Rim2	Off		
103	G7							333 Timbale Hi Rim1		333 Timbale Hi Rim1	Off		
104	G#7							285 Conga Lo Open (2)		285 Conga Lo Open (2)	Off		
105	A7							286 Conga Lo Mt Slap		286 Conga Lo Mt Slap	Off		
106	A#7							288 Conga Hi Open (2)		288 Conga Hi Open (2)	Off		
107	B7							291 Conga Hi Slap1		291 Conga Hi Slap1	Off		
108	C8							292 Conga Hi Slap2		292 Conga Hi Slap2	Off		

		120-0-8: Room Kit 1			120-0-9: HipHop Kit 1			120-0-10: Jungle Kit			120-0-11: Techno Kit 1		
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off		
1	C#-1	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off		
2	D-1	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off		
3	D#-1	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off		
4	E-1	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off		
5	F-1	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off		
6	F#-1	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off		
7	G-1	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off		
8	G#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
9	A-1	18 BD Squash	Off	18 BD Squash	Off	18 BD Squash	Off	18 BD Squash	Off	32 BD Hip 3	Off		
10	A#-1	115 SD Hip6	Off	115 SD Hip6	Off	115 SD Hip6	Off	115 SD Hip6	Off	115 SD Hip6	Off		
11	B-1	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off		
12	C0	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off		
13	C#0	112 SD Hip3	Off	112 SD Hip3	Off	112 SD Hip3	Off	112 SD Hip3	Off	112 SD Hip3	Off		
14	D0	114 SD Hip5	Off	114 SD Hip5	Off	114 SD Hip5	Off	114 SD Hip5	Off	114 SD Hip5	Off		
15	D#0	36 BD Ambient	Off	36 BD Ambient	Off	36 BD Ambient	Off	36 BD Ambient	Off	36 BD Ambient	Off		
16	E0	16 BD Gated	Off	16 BD Gated	Off	16 BD Gated	Off	16 BD Gated	Off	16 BD Gated	Off		
17	F0	91 SD Amb.Piccolo	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off		
18	F#0	174 HH3 Open 2	1	174 HH3 Open 2	1	174 HH3 Open 2	1	174 HH3 Open 2	1	174 HH3 Open 2	1		
19	G0	11 BD Pillow	Off	11 BD Pillow	Off	11 BD Pillow	Off	11 BD Pillow	Off	11 BD Pillow	Off		
20	G#0	130 Side Stick Dry	Off	130 Side Stick Dry	Off	130 Side Stick Dry	Off	130 Side Stick Dry	Off	130 Side Stick Dry	Off		
21	A0	98 SD Yowie	7	98 SD Yowie	7	98 SD Yowie	7	98 SD Yowie	7	98 SD Yowie	7		
22	A#0	115 SD Hip6	7	115 SD Hip6	7	115 SD Hip6	7	115 SD Hip6	7	115 SD Hip6	7		
23	B0	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off		
24	C1	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7		
25	C#1	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7		
26	D1	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off		
27	D#1	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off		
28	E1	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off		

Note		120-0-8: Room Kit 1			120-0-9: HipHop Kit 1			120-0-10: Jungle Kit			120-0-11: Techno Kit 1		
		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
29	F1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
30	F#1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
31	G1	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off
33	A1	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off
34	A#1	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off
35	B1	15	BD Tubby	Off	39	BD Pop 99	Off	30	BD Hip 1	Off	18	BD Squash	Off
36	C2	38	BD Amb.Rocker	Off	32	BD Hip 3	Off	40	BD Deep 88	Off	25	BD House 4	Off
37	C#2	130	Side Stick Dry	Off	229	88 Rim Shot	Off	221	Finger Snaps	Off	369	Comp Voice Noise	Off
38	D2	100	SD Cracker Room	Off	116	SD Ringy	Off	122	SD Vintage5	Off	228	99 SD	Off
39	D#2	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off
40	E2	88	SD Full Room	Off	123	SD Vintage6	Off	117	SD Tiny	Off	228	99 SD	Off
41	F2	145	Tom3 Floor	Off	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	266	E.Tom Real	Off
42	F#2	170	HH3 Closed1	1	181	HH Old Close1	1	232	88 HH Open	1	183	HH Old TiteClose	1
43	G2	145	Tom3 Floor	Off	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	266	E.Tom Real	Off
44	G#2	178	HH4 Foot	1	184	HH Old Close2	Off	188	HH Hip	Off	189	HH Alpo Close	Off
45	A2	144	Tom3 Low	Off	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	266	E.Tom Real	Off
46	A#2	180	HH4 Open	1	182	HH Old Open1	1	182	HH Old Open1	1	185	HH Old Open2	1
47	B2	144	Tom3 Low	Off	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	266	E.Tom Real	Off
48	C3	143	Tom3 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	266	E.Tom Real	Off
49	C#3	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	235	88 Crash	Off	196	Crash 1	Off
50	D3	143	Tom3 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	266	E.Tom Real	Off
51	D#3	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off
52	E3	198	China	Off	202	Crash Reverse	Off	202	Crash Reverse	Off	202	Crash Reverse	Off
53	F3	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off
54	F#3	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off
55	G3	201	Splash	Off	201	Splash	Off	201	Splash	Off	198	China	Off
56	G#3	352	Cowbell	Off	239	88 Cowbell	Off	239	88 Cowbell	Off	352	Cowbell	Off
57	A3	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
58	A#3	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off
59	B3	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off
60	C4	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off
61	C#4	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off
62	D4	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off
63	D#4	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off
64	E4	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off
65	F4	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off
66	F#4	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off
67	G4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
68	G#4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
69	A4	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off
70	A#4	309	Maracas Push	Off	185	HH Old Open2	Off	185	HH Old Open2	Off	309	Maracas Push	Off
71	B4	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
72	C5	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
73	C#5	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3
74	D5	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3
75	D#5	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off
76	E5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
77	F5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
78	F#5	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4
79	G5	343	Cuica Lo	4	343	Cuica Lo	4	343	Cuica Lo	4	343	Cuica Lo	4
80	G#5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5
81	A5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5
82	A#5	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off
83	B5	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off
84	C6	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off
85	C#6	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off
86	D6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6
87	D#6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6
88	E6	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off

Note		120-0-12: Room Kit 2			120-0-13: HipHop Kit 2			120-0-14: Techno Kit 2			120-0-15: Techno Kit 3		
		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off
2	D-1	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off
3	D#-1	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off
4	E-1	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off
5	F-1	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off
6	F#-1	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off
7	G-1	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off
8	G#-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off
9	A-1	18	BD Squash	Off	18	BD Squash	Off	18	BD Squash	Off	18	BD Squash	Off
10	A#-1	115	SD Hip6	Off	115	SD Hip6	Off	115	SD Hip6	Off	115	SD Hip6	Off
11	B-1	226	88 BD	Off	226	88 BD	Off	226	88 BD	Off	226	88 BD	Off
12	C0	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off
13	C#0	112	SD Hip3	Off	112	SD Hip3	Off	112	SD Hip3	Off	112	SD Hip3	Off
14	D0	114	SD Hip5	Off	114	SD Hip5	Off	114	SD Hip5	Off	114	SD Hip5	Off
15	D#0	36	BD Ambient	Off	36	BD Ambient	Off	36	BD Ambient	Off	36	BD Ambient	Off
16	E0	16	BD Gated	Off	16	BD Gated	Off	16	BD Gated	Off	16	BD Gated	Off
17	F0	91	SD Amb.Piccolo	Off	91	SD Amb.Piccolo	Off	91	SD Amb.Piccolo	Off	91	SD Amb.Piccolo	Off

Note		120-0-12: Room Kit 2			120-0-13: HipHop Kit 2			120-0-14: Techno Kit 2			120-0-15: Techno Kit 3		
		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.	
18	F#0	174	HH3 Open 2	1	174	HH3 Open 2	1	174	HH3 Open 2	1	174	HH3 Open 2	1
19	G0	11	BD Pillow	Off	11	BD Pillow	Off	11	BD Pillow	Off	11	BD Pillow	Off
20	G#0	130	Side Stick Dry	Off	130	Side Stick Dry	Off	130	Side Stick Dry	Off	130	Side Stick Dry	Off
21	A0	97	SD Big Rock	Off	98	SD Yowie	Off	98	SD Yowie	Off	98	SD Yowie	Off
22	A#0	115	SD Hip6	Off	115	SD Hip6	Off	115	SD Hip6	Off	115	SD Hip6	Off
23	B0	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
24	C1	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7
25	C#1	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7
26	D1	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off
27	D#1	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off
28	E1	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off
29	F1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
30	F#1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
31	G1	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off
33	A1	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off
34	A#1	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off
35	B1	17	BD Tight	Off	36	BD Ambient	Off	34	BD Pop Kick	Off	34	BD Pop Kick	Off
36	C2	38	BD Amb.Rocker	Off	35	BD Dance 99	Off	25	BD House 4	Off	25	BD House 4	Off
37	C#2	130	Side Stick Dry	Off	221	Finger Snaps	Off	229	88 Rim Shot	Off	267	Rim House1	Off
38	D2	99	SD Processed	Off	107	SD Rap	Off	108	SD Noise	Off	126	SD Chili	Off
39	D#2	230	88 Claps	Off	464	Alkis	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off
40	E2	98	SD Yowie	Off	111	SD Hip2	Off	270	Zap2	Off	227	88 SD	Off
41	F2	142	Tom2 Floor	Off	141	Tom2 Hi	Off	236	88 Tom	Off	386	Tribe	Off
42	F#2	177	HH4 Closed2	1	181	HH Old Close1	1	183	HH Old TiteClose	1	233	99 HH Close	1
43	G2	142	Tom2 Floor	Off	141	Tom2 Hi	Off	236	88 Tom	Off	402	Wind	Off
44	G#2	178	HH4 Foot	1	188	HH Hip	Off	189	HH Alpo Close	Off	184	HH Old Close2	Off
45	A2	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	236	88 Tom	Off	425	Amp Noise	Off
46	A#2	175	HH3 Sizzle	1	182	HH Old Open1	1	185	HH Old Open2	1	234	99 HH Open	1
47	B2	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	236	88 Tom	Off	266	E.Tom Real	Off
48	C3	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	236	88 Tom	Off	266	E.Tom Real	Off
49	C#3	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
50	D3	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	236	88 Tom	Off	266	E.Tom Real	Off
51	D#3	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off
52	E3	198	China	Off	202	Crash Reverse	Off	202	Crash Reverse	Off	202	Crash Reverse	Off
53	F3	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off
54	F#3	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off
55	G3	201	Splash	Off	201	Splash	Off	201	Splash	Off	407	Xylophone Spectr	Off
56	G#3	352	Cowbell	Off	239	88 Cowbell	Off	239	88 Cowbell	Off	239	88 Cowbell	Off
57	A3	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
58	A#3	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	339	Tambourine Acc2	Off
59	B3	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off
60	C4	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	237	88 Conga	Off	298	Bongo Hi Open	Off
61	C#4	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	237	88 Conga	Off	295	Bongo Lo Open	Off
62	D4	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	237	88 Conga	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off
63	D#4	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	237	88 Conga	Off	288	Conga Hi Open	Off
64	E4	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	237	88 Conga	Off	285	Conga Lo Open	Off
65	F4	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off
66	F#4	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off
67	G4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
68	G#4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
69	A4	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off
70	A#4	309	Maracas Push	Off	185	HH Old Open2	Off	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off
71	B4	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
72	C5	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
73	C#5	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3
74	D5	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3
75	D#5	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off
76	E5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
77	F5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
78	F#5	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4	366	Uhh	Off
79	G5	343	Cuica Lo	4	343	Cuica Lo	4	342	Cuica Hi	4	364	Yeah!	Off
80	G#5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5	360	Flexatone	5	341	Triangle Mute	5
81	A5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5	360	Flexatone	5	340	Triangle Open	5
82	A#5	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off
83	B5	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off
84	C6	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off
85	C#6	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off
86	D6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6
87	D#6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	469	Darbuka1 Tek2	6	329	Timbale Lo Open	6
88	E6	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off

Note		120-0-16 (20-23): Power Kit 1			120-0-17: Power Kit 2			120-0-18: Power Kit RX1			120-0-19: Power Kit RX2		
		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.	
0	C-1	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off
2	D-1	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off
3	D#-1	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off
4	E-1	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off
5	F-1	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off
6	F#-1	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off

Note	120-0-16 (20~23): Power Kit 1			120-0-17: Power Kit 2			120-0-18: Power Kit RX1			120-0-19: Power Kit RX2		
		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.
7	G-1	53 SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off
8	G#-1	5 BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off
9	A-1	35 BD Dance 99	Off	35	BD Dance 99	Off	18	BD Squash	Off	18	BD Squash	Off
10	A#-1	228 99 SD	Off	228	99 SD	Off	115	SD Hip6	Off	115	SD Hip6	Off
11	B-1	226 88 BD	Off	226	88 BD	Off	226	88 BD	Off	226	88 BD	Off
12	C0	227 88 SD	Off	227	88 SD	Off	52	SD Piccolo1 f	Off	52	SD Piccolo1 f	Off
13	C#0	121 SD Vintage4	Off	121	SD Vintage4	Off	59	SD Solid1 f	Off	59	SD Solid1 f	Off
14	D0	120 SD Vintage3	Off	120	SD Vintage3	Off	68	SD Maple1 ff	Off	68	SD Maple1 ff	Off
15	D#0	38 BD Amb.Rocker	Off	38	BD Amb.Rocker	Off	36	BD Ambient	Off	36	BD Ambient	Off
16	E0	30 BD Hip 1	Off	30	BD Hip 1	Off	16	BD Gated	Off	16	BD Gated	Off
17	F0	89 SD Off Center	Off	89	SD Off Center	Off	52	SD Piccolo1 f	Off	52	SD Piccolo1 f	Off
18	F#0	177 HH4 Closed2	1	177	HH4 Closed2	1	161-162	HH2 Closed p-mp (2)	1	161-162	HH2 Closed p-mp (2)	1
19	G0	18 BD Squash	Off	18	BD Squash	Off	38	BD Amb.Rocker	Off	38	BD Amb.Rocker	Off
20	G#0	131 Side Stick Amb	Off	131	Side Stick Amb	Off	130	Side Stick Dry	Off	130	Side Stick Dry	Off
21	A0	118 SD Vintage1	Off	118	SD Vintage1	Off	67	SD Maple1 f	7	67	SD Maple1 f	7
22	A#0	125 SD Brassier	Off	125	SD Brassier	Off	68	SD Maple1 ff	7	68	SD Maple1 ff	7
23	B0	132 Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
24	C1	220 SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7	56	SD Piccolo2 f	7	56	SD Piccolo2 f	7
25	C#1	219 SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7
26	D1	221 Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off
27	D#1	270 Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off
28	E1	410 Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off
29	F1	272 DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
30	F#1	272 DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
31	G1	132 Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269 Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off
33	A1	376 Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off
34	A#1	340 Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off
35	B1	16 BD Gated	Off	34	BD Pop Kick	Off	38	BD Amb.Rocker	Off	7	BD Dry 3	Off
36	C2	14 BD Terminator	Off	16	BD Gated	Off	38	BD Amb.Rocker	Off	38	BD Amb.Rocker	Off
37	C#2	131 Side Stick Amb	Off	130	Side Stick Dry	Off	129	Rim Shot f	Off	129	Rim Shot f	Off
38	D2	101 SD Dance	Off	99	SD Processed	Off	45-52	SD Wood 2 pp-f (6)	Off	53	SD Piccolo2 pp (2)	Off
39	D#2	225 Claps 4	Off	225	Claps 4	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off
40	E2	100 SD Cracker Room	Off	116	SD Ringy	Off	46-56	SD Wood 2-Piccolo2 p-f (6)	Off	46-56	SD Wood 2-Piccolo2 p-f (6)	Off
41	F2	148 Tom Processed	Off	148	Tom Processed	Off	140	Tom1 Floor f	Off	140	Tom1 Floor f	Off
42	F#2	176 HH4 Closed1	1	177	HH4 Closed2	1	160-163	HH2 Closed pp-mf (4)	1	160-163	HH2 Closed pp-mf (4)	1
43	G2	148 Tom Processed	Off	148	Tom Processed	Off	138	Tom1 Low f	Off	138	Tom1 Low f	Off
44	G#2	172 HH3 Foot	1	178	HH4 Foot	1	157-156	HH1 Foot mf-mp (2)	1	157-156	HH1 Foot mf-mp (2)	1
45	A2	148 Tom Processed	Off	148	Tom Processed	Off	138	Tom1 Low f	Off	138	Tom1 Low f	Off
46	A#2	180 HH4 Open	1	180	HH4 Open	1	168-169	HH2 Open p-f (2)	1	168-169	HH2 Open p-f (2)	1
47	B2	148 Tom Processed	Off	148	Tom Processed	Off	136	Tom1 Mid f	Off	136	Tom1 Mid f	Off
48	C3	148 Tom Processed	Off	148	Tom Processed	Off	134	Tom1 Hi f	Off	134	Tom1 Hi f	Off
49	C#3	196 Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
50	D3	148 Tom Processed	Off	148	Tom Processed	Off	134	Tom1 Hi f	Off	134	Tom1 Hi f	Off
51	D#3	213 Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	207-209	Ride 20' mp2-mf2 (2)	Off	207-209	Ride 20' mp2-mf2 (2)	Off
52	E3	198 China	Off	198	China	Off	198	China	Off	198	China	Off
53	F3	214 Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	206-208	Ride 20' mp1-mf1 (2)	Off	206-208	Ride 20' mp1-mf1 (2)	Off
54	F#3	339 Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off
55	G3	201 Splash	Off	201	Splash	Off	201	Splash	Off	201	Splash	Off
56	G#3	352 Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off
57	A3	196 Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
58	A#3	325 Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off
59	B3	213 Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	206	Ride 20' mp1	Off	206	Ride 20' mp1	Off
60	C4	298 Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off
61	C#4	295 Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off
62	D4	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off
63	D#4	288 Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off
64	E4	285 Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off
65	F4	334 Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off
66	F#4	329 Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off
67	G4	351 Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
68	G#4	351 Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
69	A4	346 Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off
70	A#4	309 Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off
71	B4	361 Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
72	C5	361 Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
73	C#5	308 Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3
74	D5	307 Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3
75	D#5	326 Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off
76	E5	327 Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
77	F5	327 Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
78	F#5	342 Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4
79	G5	343 Cuica Lo	4	343	Cuica Lo	4	343	Cuica Lo	4	343	Cuica Lo	4
80	G#5	341 Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5
81	A5	340 Triangle Open	5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5
82	A#5	347 Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off
83	B5	355 Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off
84	C6	358 Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off
85	C#6	305 Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off
86	D6	330 Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6
87	D#6	329 Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6
88	E6	370 Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off

Note	120-0-24: Electro Kit			120-0-25: Analog Kit			120-0-26: House Kit 1			120-0-27: House Kit 2			
	Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		
0	C-1	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off
2	D-1	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off
3	D#-1	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off
4	E-1	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off
5	F-1	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off
6	F#-1	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off
7	G-1	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off
8	G#-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off
9	A-1	30	BD Hip 1	Off	400	Explosion	Off	34	BD Pop Kick	Off	34	BD Pop Kick	Off
10	A#-1	228	99 SD	Off	115	SD Hip6	Off	123	SD Vintage6	Off	228	99 SD	Off
11	B-1	226	88 BD	Off	8	BD Normal	Off	40	BD Deep 88	Off	40	BD Deep 88	Off
12	C0	227	88 SD	Off	98	SD Yowie	Off	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off
13	C#0	89	SD Off Center	Off	90	SD Jazz Ring	Off	101	SD Dance	Off	101	SD Dance	Off
14	D0	120	SD Vintage3	Off	127	SD Whopper	Off	91	SD Amb.Piccolo	Off	91	SD Amb.Piccolo	Off
15	D#0	34	BD Pop Kick	Off	34	BD Pop Kick	Off	36	BD Ambient	Off	36	BD Ambient	Off
16	E0	36	BD Ambient	Off	35	BD Dance 99	Off	14	BD Terminator	Off	14	BD Terminator	Off
17	F0	115	SD Hip6	Off	125	SD Brasser	Off	121	SD Vintage4	Off	121	SD Vintage4	Off
18	F#0	231	88 HH Close	1	170	HH3 Closed1	1	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off
19	G0	25	BD House 4	Off	30	BD Hip 1	Off	33	BD Hip 4	Off	33	BD Hip 4	Off
20	G#0	270	Zap2	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off
21	A0	99	SD Processed	Off	115	SD Hip6	Off	122	SD Vintage5	Off	122	SD Vintage5	Off
22	A#0	121	SD Vintage4	Off	117	SD Tiny	Off	429	Mouth Harp	Off	429	Mouth Harp	Off
23	B0	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
24	C1	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7
25	C#1	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7
26	D1	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off
27	D#1	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off
28	E1	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off
29	F1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
30	F#1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
31	G1	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off
33	A1	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off
34	A#1	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off
35	B1	20	BD Dance 2	Off	40	BD Deep 88	Off	32	BD Hip 3	Off	32	BD Hip 3	Off
36	C2	265	E.Tom FM	Off	40	BD Deep 88	Off	36	BD Ambient	Off	18	BD Squash	Off
37	C#2	268	Rim House2	Off	229	88 Rim Shot	Off	268	Rim House2	Off	446	Rek Jingle	Off
38	D2	266	E.Tom Real	Off	227	88 SD	Off	117	SD Tiny	Off	121	SD Vintage4	Off
39	D#2	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off
40	E2	114	SD Hip5	Off	227	88 SD	Off	228	99 SD	Off	107	SD Rap	Off
41	F2	266	E.Tom Real	Off	236	88 Tom	Off	386	Tribe	Off	145	Tom3 Floor	Off
42	F#2	174	HH3 Open 2	1	231	88 HH Close	1	233	99 HH Close	1	183	HH Old TiteClose	1
43	G2	266	E.Tom Real	Off	236	88 Tom	Off	148	Tom Processed	Off	145	Tom3 Floor	Off
44	G#2	178	HH4 Foot	1	232	88 HH Open	1	180	HH4 Open	Off	189	HH Alpo Close	Off
45	A2	266	E.Tom Real	Off	236	88 Tom	Off	226	88 BD	Off	144	Tom3 Low	Off
46	A#2	173	HH3 Open 1	1	232	88 HH Open	1	234	99 HH Open	1	181	HH Old Close1	1
47	B2	266	E.Tom Real	Off	236	88 Tom	Off	266	E.Tom Real	Off	144	Tom3 Low	Off
48	C3	266	E.Tom Real	Off	236	88 Tom	Off	266	E.Tom Real	Off	143	Tom3 Hi	Off
49	C#3	196	Crash 1	Off	235	88 Crash	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
50	D3	266	E.Tom Real	Off	236	88 Tom	Off	266	E.Tom Real	Off	143	Tom3 Hi	Off
51	D#3	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off
52	E3	202	Crash Reverse	Off	198	China	Off	202	Crash Reverse	Off	202	Crash Reverse	Off
53	F3	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off
54	F#3	339	Tambourine Acc2	Off	411	Noise FM Mod	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off
55	G3	201	Splash	Off	201	Splash	Off	198	China	Off	198	China	Off
56	G#3	352	Cowbell	Off	239	88 Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off
57	A3	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
58	A#3	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off
59	B3	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off
60	C4	298	Bongo Hi Open	Off	237	88 Conga	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off
61	C#4	295	Bongo Lo Open	Off	237	88 Conga	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off
62	D4	290	Conga Hi Mt Slap	Off	237	88 Conga	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off
63	D#4	288	Conga Hi Open	Off	236	88 Tom	Off	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off
64	E4	285	Conga Lo Open	Off	236	88 Tom	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off
65	F4	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off
66	F#4	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off
67	G4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
68	G#4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
69	A4	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off
70	A#4	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off	188	HH Hip	Off	336	Tambourine Push	Off
71	B4	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
72	C5	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
73	C#5	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3
74	D5	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3
75	D#5	326	Claves	Off	238	88 Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off
76	E5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
77	F5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
78	F#5	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4	366	Uhh	Off	342	Cuica Hi	4

		120-0-24: Electro Kit		120-0-25: Analog Kit		120-0-26: House Kit 1		120-0-27: House Kit 2	
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.
79	G5	343 Cuica Lo	4	342 Cuica Hi	4	364 Yeah!	Off	343 Cuica Lo	4
80	G#5	341 Triangle Mute	5	357 Finger Cymbal	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5
81	A5	340 Triangle Open	5	357 Finger Cymbal	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5
82	A#5	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	185 HH Old Open2	Off	347 Cabasa Down	Off
83	B5	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off
84	C6	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off
85	C#6	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off
86	D6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6
87	D#6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6
88	E6	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off

		120-0-28: House Kit 3		120-0-29: House Kit 4		120-0-30: House Kit RX1		120-0-31: House Kit RX2	
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.
0	C-1	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off
2	D-1	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off
3	D#-1	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off
4	E-1	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off
5	F-1	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off
6	F#-1	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off
7	G-1	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off
8	G#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off
9	A-1	34 BD Pop Kick	Off	34 BD Pop Kick	Off	39 BD Pop 99	Off	40 BD Deep 88	Off
10	A#-1	228 99 SD	Off	228 99 SD	Off	111 SD Hip2	Off	112 SD Hip3	Off
11	B-1	40 BD Deep 88	Off	40 BD Deep 88	Off	264 Boom	Off	264 Boom	Off
12	C0	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	228 99 SD	Off
13	C#0	101 SD Dance	Off	101 SD Dance	Off	105 SD House4	Off	122 SD Vintage5	Off
14	D0	91 SD Amb.Piccolo	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off	104 SD House3	Off	104 SD House3	Off
15	D#0	36 BD Ambient	Off	36 BD Ambient	Off	24 BD House 3	Off	24 BD House 3	Off
16	E0	14 BD Terminator	Off	14 BD Terminator	Off	29 BD Techno 2	Off	29 BD Techno 2	Off
17	F0	121 SD Vintage4	Off	121 SD Vintage4	Off	106 SD Small	Off	106 SD Small	Off
18	F#0	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	176 HH4 Closed1	1	180 HH4 Open	Off
19	G0	33 BD Hip 4	Off	33 BD Hip 4	Off	20 BD Dance 2	Off	20 BD Dance 2	Off
20	G#0	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	131 Side Stick Amb	Off	131 Side Stick Amb	Off
21	A0	122 SD Vintage5	Off	122 SD Vintage5	Off	111 SD Hip2	Off	116 SD Ringy	Off
22	A#0	429 Mouth Harp	Off	429 Mouth Harp	Off	92 SD Paper	Off	90 SD Jazz Ring	Off
23	B0	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	267 Rim House1	Off
24	C1	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7
25	C#1	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7
26	D1	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off
27	D#1	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off
28	E1	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	108 SD Noise	Off
29	F1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7
30	F#1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7
31	G1	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off
33	A1	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off
34	A#1	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off
35	B1	39 BD Pop 99	Off	32 BD Hip 3	Off	23 BD House 2	Off	39 BD Pop 99	Off
36	C2	35 BD Dance 99	Off	16 BD Gated	Off	22 BD House 1	Off	24 BD House 3	Off
37	C#2	268 Rim House2	Off	131 Side Stick Amb	Off	268 Rim House2	Off	229 88 Rim Shot	Off
38	D2	98 SD Yowie	Off	82 SD Dry 1	Off	103 SD House2	Off	102 SD House1	Off
39	D#2	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off	223 Claps 2	Off
40	E2	115 SD Hip6	Off	108 SD Noise	Off	87 SD Ghost f	Off	105 SD House4	Off
41	F2	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off
42	F#2	231 88 HH Close	1	231 88 HH Close	1	233 99 HH Close	1	183 HH Old TiteClose	1
43	G2	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off	141 Tom2 Hi	Off	141 Tom2 Hi	Off
44	G#2	231 88 HH Close	1	232 88 HH Open	Off	181 HH Old Close1	1	187 HH House Open2	1
45	A2	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off	141 Tom2 Hi	Off	141 Tom2 Hi	Off
46	A#2	232 88 HH Open	1	232 88 HH Open	1	186 HH House Open1	1	168 HH2 Open p	1
47	B2	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off	141 Tom2 Hi	Off	141 Tom2 Hi	Off
48	C3	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off	141 Tom2 Hi	Off	141 Tom2 Hi	Off
49	C#3	196 Crash 1	Off	235 88 Crash	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off
50	D3	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off	141 Tom2 Hi	Off	141 Tom2 Hi	Off
51	D#3	213 Ride Edge 2	Off	205 Ride Dance 99	Off	210 Ride Brush	Off	210 Ride Brush	Off
52	E3	202 Crash Reverse	Off	202 Crash Reverse	Off	202 Crash Reverse	Off	202 Crash Reverse	Off
53	F3	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off
54	F#3	339 Tambourine Acc2	Off	338 Tambourine Acc1	Off	336 Tambourine Push	Off	339 Tambourine Acc2	Off
55	G3	201 Splash	Off	201 Splash	Off	201 Splash	Off	201 Splash	Off
56	G#3	352 Cowbell	Off	239 88 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off
57	A3	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off
58	A#3	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	386 Tribe	Off	386 Tribe	Off
59	B3	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	263 Perc. Ahh	Off	263 Perc. Ahh	Off
60	C4	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	296 Bongo Lo Slap	Off
61	C#4	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off
62	D4	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off
63	D#4	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	297 Bongo Lo Stick	Off
64	E4	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off
65	F4	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off
66	F#4	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off
67	G4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off



		120-0-28: House Kit 3			120-0-29: House Kit 4			120-0-30: House Kit RX1			120-0-31: House Kit RX2		
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
68	G#4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
69	A4	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off
70	A#4	188	HH Hip	Off	336	Tambourine Push	Off	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off
71	B4	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
72	C5	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
73	C#5	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3
74	D5	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3
75	D#5	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off
76	E5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
77	F5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
78	F#5	342	Cuica Hi	Off	342	Cuica Hi	4	261	Syn. FX4	4	261	Syn. FX4	4
79	G5	342	Cuica Hi	Off	342	Cuica Hi	4	262	Syn. FX5	4	262	Syn. FX5	4
80	G#5	360	Flexatone	5	360	Flexatone	5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5
81	A5	360	Flexatone	5	360	Flexatone	5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5
82	A#5	185	HH Old Open2	Off	347	Cabasa Down	Off	211	Ride Rivet	Off	349	Caxixi Hard	Off
83	B5	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off
84	C6	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off
85	C#6	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	255	Syn. Castanet	Off	255	Syn. Castanet	Off
86	D6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6
87	D#6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6
88	E6	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off

		120-0-32 (36-39): Jazz Kit RX1			120-0-33: Jazz Kit			120-0-34: Jazz Kit RX2			120-0-35: Jazz Kit RX3		
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off
2	D-1	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off
3	D#-1	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off
4	E-1	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off
5	F-1	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off
6	F#-1	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off
7	G-1	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off
8	G#-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off
9	A-1	25	BD House 4	Off	25	BD House 4	Off	25	BD House 4	Off	25	BD House 4	Off
10	A#-1	228	99 SD	Off	228	99 SD	Off	228	99 SD	Off	228	99 SD	Off
11	B-1	40	BD Deep 88	Off	40	BD Deep 88	Off	40	BD Deep 88	Off	40	BD Deep 88	Off
12	C0	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off
13	C#0	60-62	SD Solid2 p-f (3)	Off	90	SD Jazz Ring	Off	60-62	SD Solid2 p-f (3)	Off	67	SD Maple1 f	Off
14	D0	57-59	SD Solid1 p-f (3)	Off	91	SD Amb.Piccolo	Off	57-59	SD Solid1 p-f (3)	Off	66	SD Maple1 mf	Off
15	D#0	10	BD Jazz (2)	Off	38	BD Amb.Rocker	Off	10	BD Jazz (2)	Off	38	BD Amb.Rocker	Off
16	E0	7	BD Dry 3	Off	11	BD Pillow	Off	7	BD Dry 3	Off	11	BD Pillow	Off
17	F0	42-44	SD Wood 1 p-f (3)	Off	88	SD Full Room	Off	53-56	SD Piccolo2 pp-f (4)	Off	67	SD Maple1 f	Off
18	F#0	160-165	HH2 Closed pp-ff (6)	Off	171	HH3 Closed2	1	160-165	HH2 Closed pp-ff (6)	Off	171	HH3 Closed2	1
19	G0	8	BD Normal	Off	5	BD Dry 1	Off	8	BD Normal	Off	5	BD Dry 1	Off
20	G#0	129	Rim Shot f	Off	131	Side Stick Amb	Off	129	Rim Shot f	Off	131	Side Stick Amb	Off
21	A0	69-74	SD Maple2 pp-ff (6)	Off	83	SD Dry 2	Off	69-74	SD Maple2 pp-ff (6)	Off	51	SD Piccolo1 mf	Off
22	A#0	63-68	SD Maple1 pp-ff (6)	Off	93	SD Brush Hit	Off	63-68	SD Maple1 pp-ff (6)	Off	93	SD Brush Hit	Off
23	B0	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
24	C1	78-80	SD Brass2 p-f (3)	Off	220	SD Orchestra	7	78-80-59	SD Brass2 p-f - Solid1 f (4)	Off	76	SD Brass1 mf	7
25	C#1	81	SD Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	81	SD Roll	7	81	SD Roll	7
26	D1	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off
27	D#1	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off
28	E1	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off
29	F1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
30	F#1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
31	G1	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off
33	A1	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off
34	A#1	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off
35	B1	3-4	BD Acoust.2 mf-f (3)	Off	10	BD Jazz	Off	3-4	BD Acoust.2 mf-f (3)	Off	10	BD Jazz	Off
36	C2	0-2	BD Acoust.1 p-f (4)	Off	9	BD SoftRoom	Off	0-2	BD Acoust.1 p-f (4)	Off	3-4	BD Acoust.2 mf-f (3)	Off
37	C#2	128-129	Rim Shot p-f (2)	Off	131	Side Stick Amb	Off	128-129	Rim Shot p-f (2)	Off	131	Side Stick Amb	Off
38	D2	53-56	SD Piccolo2 pp-f (4)	Off	82	SD Dry 1	Off	53-56	SD Piccolo2 pp-f (4)	Off	74	SD Maple2 ff	Off
39	D#2	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off
40	E2	49-52	SD Piccolo1 pp-f (4)	Off	90	SD Jazz Ring	Off	49-52	SD Piccolo1 pp-f (4)	Off	64	SD Maple1 p	Off
41	F2	139-140	Tom1 Floor p-f (2)	Off	150	Tom Jazz Floor	Off	139-140	Tom1 Floor p-f (2)	Off	150	Tom Jazz Floor	Off
42	F#2	160-165	HH2 Closed pp-ff (6)	1	176	HH4 Closed1	1	160-165	HH2 Closed pp-ff (6)	1	160-165	HH2 Closed pp-ff (6)	1
43	G2	137-138	Tom1 Low p-f (2)	Off	150	Tom Jazz Floor	Off	137-138	Tom1 Low p-f (2)	Off	150	Tom Jazz Floor	Off
44	G#2	166-167	HH2 Foot p-f (2)	1	178	HH4 Foot	1	166-167	HH2 Foot p-f (2)	1	166-167	HH2 Foot p-f (2)	1
45	A2	135-136	Tom1 Mid p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off	135-136	Tom1 Mid p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off
46	A#2	168-169	HH2 Open p-f (2)	1	175	HH3 Sizzle	1	168-169	HH2 Open p-f (2)	1	168-169	HH2 Open p-f (2)	1
47	B2	135-136	Tom1 Mid p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off	135-136	Tom1 Mid p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off
48	C3	133-134	Tom1 Hi p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off	133-134	Tom1 Hi p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off
49	C#3	193	Crash 17'edge2 (2)	Off	196	Crash 1	Off	193	Crash 17'edge2 (2)	Off	193	Crash 17'edge2 (2)	Off
50	D3	133-134	Tom1 Hi p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off	133-134	Tom1 Hi p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off
51	D#3	207	Ride 20' mp2 (2)	Off	213	Ride Edge 2	Off	207-209	Ride 20' mp2-mf2 (2)	Off	207-209	Ride 20' mp2-mf2 (2)	Off
52	E3	198	China	Off	198	China	Off	198	China	Off	198	China	Off
53	F3	215	Ride Cup	Off	215	Ride Cup	Off	214-215	Ride Jazz-Cup (2)	Off	215	Ride Cup	Off

		120-0-32 (36-39): Jazz Kit RX1			120-0-33: Jazz Kit			120-0-34: Jazz Kit RX2			120-0-35: Jazz Kit RX3		
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
54	F#3	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off		
55	G3	199 Splash 8'edge1	Off	197 Crash 2	Off	199 Splash 8'edge1	Off	197 Crash 2	Off	197 Crash 2	Off		
56	G#3	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off		
57	A3	191 Crash 15'edge2 (2)	Off	196 Crash 1	Off	191 Crash 15'edge2 (2)	Off	191 Crash 15'edge2 (2)	Off	191 Crash 15'edge2 (2)	Off		
58	A#3	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off		
59	B3	206-208 Ride 20' mp1-mf1 (2)	Off	212 Ride Edge 1	Off	206-208 Ride 20' mp1-mf1 (2)	Off	212 Ride Edge 1	Off	212 Ride Edge 1	Off		
60	C4	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off		
61	C#4	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off		
62	D4	292 Conga Hi Slap2	Off	292 Conga Hi Slap2	Off	292 Conga Hi Slap2	Off	292 Conga Hi Slap2	Off	292 Conga Hi Slap2	Off		
63	D#4	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off		
64	E4	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off		
65	F4	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off		
66	F#4	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off		
67	G4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off		
68	G#4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off		
69	A4	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off		
70	A#4	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off		
71	B4	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2		
72	C5	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2		
73	C#5	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3		
74	D5	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3		
75	D#5	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off		
76	E5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off		
77	F5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off		
78	F#5	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4		
79	G5	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4		
80	G#5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5		
81	A5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5		
82	A#5	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off		
83	B5	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off		
84	C6	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off		
85	C#6	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off		
86	D6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6		
87	D#6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6		
88	E6	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off		

		120-0-40 (43-47): Brush Kit 1			120-0-41: Brush Kit 2 VS			120-0-42: Brush Kit RX			120-0-48 (49, 52-55): Orchestra Kit		
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
1	C#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
2	D-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
3	D#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
4	E-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
5	F-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
6	F#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
7	G-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
8	G#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
9	A-1	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off	5 BD Dry 1	Off		
10	A#-1	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off	5 BD Dry 1	Off		
11	B-1	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off	5 BD Dry 1	Off		
12	C0	144 Tom3 Low	Off	144 Tom3 Low	Off	144 Tom3 Low	Off	144 Tom3 Low	Off	5 BD Dry 1	Off		
13	C#0	143 Tom3 Hi	Off	143 Tom3 Hi	Off	143 Tom3 Hi	Off	143 Tom3 Hi	Off	5 BD Dry 1	Off		
14	D0	83 SD Dry 2	Off	83 SD Dry 2	Off	83 SD Dry 2	Off	83 SD Dry 2	Off	5 BD Dry 1	Off		
15	D#0	10 BD Jazz	Off	10 BD Jazz	Off	10 BD Jazz	Off	10 BD Jazz	Off	5 BD Dry 1	Off		
16	E0	11 BD Pillow	Off	11 BD Pillow	Off	11 BD Pillow	Off	11 BD Pillow	Off	5 BD Dry 1	Off		
17	F0	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	5 BD Dry 1	Off		
18	F#0	170 HH3 Closed1	1	170 HH3 Closed1	1	170 HH3 Closed1	Off	170 HH3 Closed1	Off	5 BD Dry 1	Off		
19	G0	7 BD Dry 3	Off	7 BD Dry 3	Off	7 BD Dry 3	Off	7 BD Dry 3	Off	5 BD Dry 1	Off		
20	G#0	130 Side Stick Dry	Off	130 Side Stick Dry	Off	130 Side Stick Dry	Off	130 Side Stick Dry	Off	5 BD Dry 1	Off		
21	A0	94 SD Brush Tap1	7	94 SD Brush Tap1	7	94 SD Brush Tap1	7	94 SD Brush Tap1	7	5 BD Dry 1	Off		
22	A#0	94 SD Brush Tap1	7	94 SD Brush Tap1	7	94 SD Brush Tap1	7	94 SD Brush Tap1	7	5 BD Dry 1	Off		
23	B0	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	5 BD Dry 1	Off		
24	C1	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7		
25	C#1	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7		
26	D1	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off		
27	D#1	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	170 HH3 Closed1	Off		
28	E1	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	172 HH3 Foot	Off		
29	F1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	173 HH3 Open 1	7		
30	F#1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	212 Ride Edge 1	Off		
31	G1	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off		
32	G#1	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off		
33	A1	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off		
34	A#1	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off		
35	B1	11 BD Pillow	Off	10 BD Jazz	Off	10 BD Jazz	Off	10 BD Jazz	Off	9 BD SoftRoom	Off		
36	C2	10 BD Jazz	Off	9-8 BD SoftRoom-Normal (2)	Off	9-8 BD SoftRoom-Normal (2)	Off	216 BD Orchestra	Off	216 BD Orchestra	Off		
37	C#2	131 Side Stick Amb	Off	94 SD Brush Tap1	Off	94 SD Brush Tap1	Off	131 Side Stick Amb	Off	131 Side Stick Amb	Off		
38	D2	94 SD Brush Tap1	Off	95-94 SD Brush Tap2-1 (2)	Off	94 SD Brush Tap1	Off	220 SD Orchestra	Off	220 SD Orchestra	Off		
39	D#2	93 SD Brush Hit	Off	93-90 SD Brush Hit-Jazz Ring (2)	Off	93-59 SD Brush Hit-Solid1 f (2)	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off		
40	E2	96 SD Brush Swirl	Off	96 SD Brush Swirl (2)	Off	96 SD Brush Swirl (2)	Off	220 SD Orchestra	Off	220 SD Orchestra	Off		
41	F2	151 Tom Brush Hi	Off	151 Tom Brush Hi	Off	151 Tom Brush Hi	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off		
42	F#2	174 HH3 Open 2	1	174 HH3 Open 2	1	160-165 HH2 Closed pp-ff (6)	1	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off		

120-0-40 (43~47): Brush Kit 1				120-0-41: Brush Kit 2 VS				120-0-42: Brush Kit RX				120-0-48 (49, 52~55): Orchestra Kit			
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
43	G2	151 Tom Brush Hi	Off	151 Tom Brush Hi	Off	151 Tom Brush Hi	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off		
44	G#2	178 HH4 Foot	1	178 HH4 Foot	1	166-167 HH2 Foot p-f (2)	1	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off		
45	A2	151 Tom Brush Hi	Off	151 Tom Brush Hi	Off	151 Tom Brush Hi	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off		
46	A#2	179 HH4 FootOpen	1	179 HH4 FootOpen	1	168-169 HH2 Open p-f (2)	1	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off		
47	B2	151 Tom Brush Hi	Off	151 Tom Brush Hi	Off	151 Tom Brush Hi	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off		
48	C3	151 Tom Brush Hi	Off	151 Tom Brush Hi	Off	151 Tom Brush Hi	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off		
49	C#3	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	193 Crash 17'edge2 (2)	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off		
50	D3	151 Tom Brush Hi	Off	151 Tom Brush Hi	Off	151 Tom Brush Hi	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off		
51	D#3	212 Ride Edge 1	Off	212 Ride Edge 1	Off	210 Ride Brush (2)	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off		
52	E3	198 China	Off	198 China	Off	198 China	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off		
53	F3	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off	218 Timpani	Off		
54	F#3	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off		
55	G3	201 Splash	Off	201 Splash	Off	197 Crash 2	Off	201 Splash	Off	201 Splash	Off	201 Splash	Off		
56	G#3	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off		
57	A3	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	191 Crash 15'edge2 (2)	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off		
58	A#3	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off		
59	B3	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	211 Ride Rivet (2)	Off	217 Orchestra Cymbal	Off	217 Orchestra Cymbal	Off	217 Orchestra Cymbal	Off		
60	C4	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off		
61	C#4	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off		
62	D4	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off		
63	D#4	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off		
64	E4	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off		
65	F4	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off		
66	F#4	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off		
67	G4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off		
68	G#4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off		
69	A4	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off		
70	A#4	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off		
71	B4	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2		
72	C5	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2		
73	C#5	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3		
74	D5	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3		
75	D#5	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off		
76	E5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off		
77	F5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off		
78	F#5	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4		
79	G5	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4		
80	G#5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5		
81	A5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5		
82	A#5	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off		
83	B5	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off		
84	C6	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off		
85	C#6	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off		
86	D6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6		
87	D#6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6		
88	E6	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off		

120-0-50: Bdrum & Sdrum				120-0-51 (116): Arabian Kit 1				120-0-56 (57~63): SFX Kit				120-0-64 (68~71): Percussion Kit			
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	386 Tribe	Off	45 SD Wood 2 pp	Off					5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
1	C#-1	269 Zap1	Off	60 SD Solid2 p	Off					5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
2	D-1	236 88 Tom	Off	79 SD Brass2 mf	Off					5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
3	D#-1	226 88 BD	Off	75 SD Brass1 p	Off					5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
4	E-1	226 88 BD	Off	69 SD Maple2 pp	Off					5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
5	F-1	33 BD Hip 4	Off	63 SD Maple1 pp	Off					5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
6	F#-1	34 BD Pop Kick	Off	57 SD Solid1 p	Off					5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
7	G-1	30 BD Hip 1	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off					5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
8	G#-1	26 BD House 5	Off	5 BD Dry 1	Off					5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
9	A-1	39 BD Pop 99	Off	25 BD House 4	Off					5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
10	A#-1	226 88 BD	Off	228 99 SD	Off					5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
11	B-1	265 E.Tom FM	Off	226 88 BD	Off					5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
12	C0	39 BD Pop 99	Off	227 88 SD	Off					5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
13	C#0	38 BD Amb.Rocker	Off	88 SD Full Room	Off					5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
14	D0	36 BD Ambient	Off	99 SD Processed	1					308 Guiro Short	Off	308 Guiro Short	Off		
15	D#0	35 BD Dance 99	Off	5 BD Dry 1	Off					336 Tambourine Push	Off	336 Tambourine Push	Off		
16	E0	34 BD Pop Kick	Off	17 BD Tight	Off					337 Tambourine Pull	Off	337 Tambourine Pull	Off		
17	F0	33 BD Hip 4	Off	82 SD Dry 1	Off					338 Tambourine Acc1	Off	338 Tambourine Acc1	Off		
18	F#0	32 BD Hip 3	Off	171 HH3 Closed2	1					338 Tambourine Acc1	Off	338 Tambourine Acc1	Off		
19	G0	30 BD Hip 1	Off	7 BD Dry 3	Off					339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off		
20	G#0	26 BD House 5	Off	131 Side Stick Amb	Off					339 Tambourine Acc2 (2)	Off	339 Tambourine Acc2 (2)	Off		
21	A0	21 BD Dance 3	Off	132 Drum Stick Hit	Off					336 Tambourine Push	Off	336 Tambourine Push	Off		
22	A#0	20 BD Dance 2	Off	412 Tubular	Off					339 Tambourine Acc2 (2)	Off	339 Tambourine Acc2 (2)	Off		
23	B0	18 BD Squash	Off	352 Cowbell	Off					446 Rek Jingle	Off	446 Rek Jingle	Off		
24	C1	41 BD Klanger	Off	352 Cowbell	Off	5 BD Dry 1	Off	360 Flexatone	Off	360 Flexatone	Off	360 Flexatone	Off		
25	C#1	40 BD Deep 88	Off	219 SD Orch. Roll	Off	5 BD Dry 1	Off	357 Finger Cymbal	Off	357 Finger Cymbal	Off	357 Finger Cymbal	Off		
26	D1	40 BD Deep 88	Off	221 Finger Snaps	Off	5 BD Dry 1	Off	324 Tsuzumi	Off	324 Tsuzumi	Off	324 Tsuzumi	Off		
27	D#1	226 88 BD	Off	270 Zap2	Off	425 Amp Noise	Off	299 Bongo Hi Slap	Off	299 Bongo Hi Slap	Off	299 Bongo Hi Slap	Off		
28	E1	17 BD Tight	Off	171 HH3 Closed2	Off	362 Chinese Gong	Off	300 Bongo Hi Stick1	Off	300 Bongo Hi Stick1	Off	300 Bongo Hi Stick1	Off		
29	F1	40 BD Deep 88	Off	272 DJ Scratch2	Off	280 DJ BD Rub	Off	297 Bongo Lo Stick	Off	297 Bongo Lo Stick	Off	297 Bongo Lo Stick	Off		
30	F#1	25 BD House 4	Off	272 DJ Scratch2	Off	275 DJ Scratch5	Off	338 Tambourine Acc1	Off	338 Tambourine Acc1	Off	338 Tambourine Acc1	Off		
31	G1	19 BD Dance 1	Off	132 Drum Stick Hit	Off	281 DJ SD Rub	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off		

Note	120-0-50: Bdrum & Sdrum				120-0-51 (116): Arabian Kit 1				120-0-56 (57-63): SFX Kit				120-0-64 (68-71): Percussion Kit			
	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
32	G#1	21	BD Dance 3	Off	292	Conga Hi Slap2	Off	272	DJ Scratch2	Off	402	Wind	Off			
33	A1	31	BD Hip 2	Off	376	Click	Off	415	Gtr Cut Noise1	Off	351	Agogo Bell	Off			
34	A#1	37	BD Amb.Crackle	Off	376	Click	Off	416	Gtr Cut Noise2	Off	301	Bongo Hi Stick2	Off			
35	B1	40	BD Deep 88	Off	7	BD Dry 3	Off	421	E.Gtr Pick1	Off	327	Woodblock1	Off			
36	C2	25	BD House 4	Off	25	BD House 4	Off	423	Gtr Scratch1	Off	326	Claves	Off			
37	C#2	34	BD Pop Kick	Off	130	Side Stick Dry	Off	419	Dist. Slide1	Off	328	Woodblock2	Off			
38	D2	17	BD Tight	Off	84	SD Dry 3	Off	420	Dist. Slide2	Off	352	Cowbell	Off			
39	D#2	6	BD Dry 2	Off	464	Alkis	Off	270	Zap2	Off	327	Woodblock1	Off			
40	E2	7	BD Dry 3	Off	124	SD AmbiHop	Off	396	Gun Shot1	Off	306	Castanet Double	Off			
41	F2	12	BD Woofer	Off	145	Tom3 Floor	Off	271	DJ Scratch1	7	311	Baya Open	Off			
42	F#2	8	BD Normal	Off	172	HH3 Foot	1	272	DJ Scratch2	7	344	Shaker1	Off			
43	G2	5	BD Dry 1	Off	145	Tom3 Floor	Off	132	Drum Stick Hit	Off	313	Baya Mute1	Off			
44	G#2	15	BD Tubby	Off	178	HH4 Foot	1	270	Zap2	Off	309	Maracas Push	Off			
45	A2	8	BD Normal	Off	144	Tom3 Low	Off	376	Click	Off	311	Baya Open	Off			
46	A#2	5	BD Dry 1	Off	173	HH3 Open 1	1	351	Agogo Bell	Off	346	Cabasa Up	Off			
47	B2	8	BD Normal	Off	144	Tom3 Low	Off	418	Fret Noise	Off	317	Tabla Open	Off			
48	C3	11	BD Pillow	Off	143	Tom3 Hi	Off	415	Gtr Cut Noise1	Off	319	Tabla Mute1	Off			
49	C#3	216	BD Orchestra	Off	196	Crash 1	Off	416	Gtr Cut Noise2	Off	325	Vibraslap	Off			
50	D3	16	BD Gated	Off	143	Tom3 Hi	Off	415	Gtr Cut Noise1	Off	316	Tabla Na	Off			
51	D#3	15	BD Tubby	Off	213	Ride Edge 2	Off	221	Finger Snaps	Off	341	Triangle Mute	3			
52	E3	13	BD MondoKill	Off	479	Hollo1	Off	373	Laughing	Off	216	BD Orchestra	Off			
53	F3	15	BD Tubby	Off	480	Hollo2	Off	372	Scream	Off	340	Triangle Open	3			
54	F#3	14	BD Terminator	Off	338	Tambourine Acc1	Off	385	Punch	Off	308	Guiro Short	Off			
55	G3	20	BD Dance 2	Off	472	Darbuka2	Off	384	Heart Beat	Off	430	Jingle Bell	Off			
56	G#3	265	E.Tom FM	Off	352	Cowbell	Off	375	Footsteps2	Off	307	Guiro Long	Off			
57	A3	236	88 Tom	Off	477	Darbuka D3	Off	374	Footsteps1	Off	359	Marc TreeLP	Off			
58	A#3	40	BD Deep 88	Off	346	Cabasa Up	Off	371	Applause	Off	358	Marc Tree	Off			
59	B3	21	BD Dance 3	Off	466	Bandir Closed	Off	388	Door Creak	Off	309	Maracas Push	Off			
60	C4	84	SD Dry 3	Off	480	Hollo2	Off	389	Door Slam	Off	225	Claps 4	Off			
61	C#4	88	SD Full Room	Off	295	Bongo Lo Open	Off	272	DJ Scratch2	Off	230	88 Claps	Off			
62	D4	89	SD Off Center	Off	480	Hollo2	Off	358	Marc Tree	Off	271	DJ Scratch1	Off			
63	D#4	90	SD Jazz Ring	Off	298	Bongo Hi Open	Off	390	Car Engine	Off	272	DJ Scratch2	Off			
64	E4	82	SD Dry 1	Off	437	Douf Rim Ak	Off	391	Car Stop	Off	277	DJ Hit Rub	Off			
65	F4	92	SD Paper	Off	471	Darbuka1 Closed	Off	392	Car Pass	Off	361	Samba Whistle	Off			
66	F#4	121	SD Vintage4	Off	475	Darbuka D1	4	393	Car Crash	Off	361	Samba Whistle	Off			
67	G4	125	SD Brasser	Off	473	Darbuka3	4	381	Crickets	Off	292	Conga Hi Slap2	Off			
68	G#4	98	SD Yowie	Off	476	Darbuka D2	Off	394	Train	Off	293	Conga Heel	Off			
69	A4	100	SD Cracker Room	Off	468	Darbuka1 Tek1	Off	410	Noise White	Off	288	Conga Hi Open	Off			
70	A#4	97	SD Big Rock	Off	468	Darbuka1 Tek1	Off	395	Helicopter	Off	285	Conga Lo Open	Off			
71	B4	115	SD Hip6	Off	470	Darbuka1 DumOp	Off	427	Swish Terra	Off	342	Cuica Hi	Off			
72	C5	99	SD Processed	Off	486	Tef1	Off	396	Gun Shot1	Off	343	Cuica Lo	Off			
73	C#5	101	SD Dance	Off	487	Tef2	Off	398	Machine Gun	Off	335	Timbale Paila	Off			
74	D5	108	SD Noise	Off	447	Rik1	Off	399	Laser Gun	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off			
75	D#5	118	SD Vintage1	Off	449	Rik3	Off	400	Explosion	Off	333	Timbale Hi Rim1	Off			
76	E5	98	SD Yowie	Off	487	Tef2	Off	379	Dog	Off	329	Timbale Lo Open	Off			
77	F5	126	SD Chili	Off	486	Tef1	Off	380	Gallop	Off	238	88 Claves	Off			
78	F#5	266	E.Tom Real	Off	487	Tef2	Off	377	Bird1	Off	239	88 Cowbell	Off			
79	G5	228	99 SD	Off	445	Rek Dom Ak	Off	387	Rainstick	Off	221	Finger Snaps	Off			
80	G#5	227	88 SD	Off	486	Tef1	Off	401	Thunder	Off	323	Taiko Rim	Off			
81	A5	227	88 SD	Off	448	Rik2	Off	402	Wind	Off	322	Taiko Open	Off			
82	A#5	228	99 SD	Off	488	Tef3	Off	410	Noise White	Off	270	Zap2	Off			
83	B5	111	SD Hip2	Off	487	Tef2	Off	403	Stream	Off	219	SD Orch. Roll	5			
84	C6	95	SD Brush Tap2	Off	431	Bells Open	2	404	Bubble	Off	220	SD Orchestra	5			
85	C#6	94	SD Brush Tap1	Off	450	Sagat Half Open	2	382	Cat	Off	217	Orchestra Cymbal	6			
86	D6	93	SD Brush Hit	Off	451	Sagat Close	2	378	Bird2	Off	217	Orchestra Cymbal	6			
87	D#6	93	SD Brush Hit	Off	478	Davul	Off	383	Growl	Off	463	Udu f Open	Off			
88	E6	93	SD Brush Hit	Off	484	Ramazan DVL2	3	370	Stadium	Off	282	Orchestra Hit	Off			
89	F6	96	SD Brush Swirl	Off	483	Ramazan DVL1	3	406	Telephone Ring	Off	282	Orchestra Hit	Off			
90	F#6	96	SD Brush Swirl	Off	485	Ramazan DVL3	3	405	Church Bell	Off	282	Orchestra Hit	Off			
91	G6	96	SD Brush Swirl	Off	482	Kup2	5	371	Applause	Off	282	Orchestra Hit	Off			
92	G#6	82	SD Dry 1	Off	149	Tom Jazz Hi	5	371	Applause	Off	282	Orchestra Hit	Off			
93	A6	84	SD Dry 3	Off	482	Kup2	5	370	Stadium	Off	282	Orchestra Hit	Off			
94	A#6	97	SD Big Rock	Off	481	Kup1	Off	410	Noise White	Off	282	Orchestra Hit	Off			
95	B6	124	SD AmbiHop	Off	7	BD Dry 3	Off	396	Gun Shot1	Off	282	Orchestra Hit	Off			
96	C7	110	SD Hip1	Off	481	Kup1	Off	394	Train	Off	282	Orchestra Hit	Off			
97	C#7	118	SD Vintage1	Off							282	Orchestra Hit	Off			
98	D7	112	SD Hip3	Off							282	Orchestra Hit	Off			
99	D#7	123	SD Vintage6	Off							282	Orchestra Hit	Off			
100	E7	270	Zap2	Off							282	Orchestra Hit	Off			
101	F7	114	SD Hip5	Off							282	Orchestra Hit	Off			
102	F#7	127	SD Whopper	Off							282	Orchestra Hit	Off			
103	G7	125	SD Brasser	Off							282	Orchestra Hit	Off			
104	G#7	118	SD Vintage1	Off							282	Orchestra Hit	Off			
105	A7	228	99 SD	Off							282	Orchestra Hit	Off			
106	A#7	127	SD Whopper	Off							282	Orchestra Hit	Off			
107	B7	127	SD Whopper	Off							282	Orchestra Hit	Off			
108	C8	101	SD Dance	Off							282	Orchestra Hit	Off			
109	C#8	101	SD Dance	Off							419	Dist. Slide1	Off			
110	D8	228	99 SD	Off							420	Dist. Slide2	Off			
111	D#8	228	99 SD	Off							415	Gtr Cut Noise1	Off			
112	E8	116	SD Ringy	Off							416	Gtr Cut Noise2	Off			
113	F8										421	E.Gtr Pick1	Off			
114	F#8										422	E.Gtr Pick2	Off			
115	G8										423	Gtr Scratch1	Off			

Note		120-0-50: Bdrum & Sdrum		120-0-51 (116): Arabian Kit 1		120-0-56 (57-63): SFX Kit		120-0-64 (68-71): Percussion Kit		
		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	
116	G#8							424	Gtr Scratch2	Off
117	A8							418	Fret Noise	Off
118	A#8							417	Power Chord	Off
119	B8							417	Power Chord	Off
120	C9							425	Amp Noise	Off

Note		120-0-65: Latin Perc Kit		120-0-66: Trinity Perc Kit		120-0-67: i30 Perc Kit		120-0-72: HipHop Kit RX	
		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.
0	C-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	45 SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	60 SD Solid2 p	Off
2	D-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	79 SD Brass2 mf	Off
3	D#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	75 SD Brass1 p	Off
4	E-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	69 SD Maple2 pp	Off
5	F-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	63 SD Maple1 pp	Off
6	F#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	57 SD Solid1 p	Off
7	G-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off
8	G#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off
9	A-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	18 BD Squash	Off
10	A#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	115 SD Hip6	Off
11	B-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	226 88 BD	Off
12	C0	5 BD Dry 1	Off	449 Rik3	Off	5 BD Dry 1	Off	227 88 SD	Off
13	C#0	5 BD Dry 1	Off	448 Rik2	Off	5 BD Dry 1	Off	112 SD Hip3	Off
14	D0	5 BD Dry 1	Off	447 Rik1	Off	5 BD Dry 1	Off	246 Syn. SD1	Off
15	D#0	5 BD Dry 1	Off	446 Rek Jingle	Off	5 BD Dry 1	Off	36 BD Ambient	Off
16	E0	5 BD Dry 1	Off	445 Rek Dom Ak	Off	337 Tambourine Pull	Off	245 Syn. BD Buzz	Off
17	F0	5 BD Dry 1	Off	435 Djembe Bass	Off	338 Tambourine Acc1	Off	246 Syn. SD1	Off
18	F#0	367 Hit It	Off	322 Taiko Open	Off	338 Tambourine Acc1	Off	174 HH3 Open 2	1
19	G0	365 Yeah! Solo	Off	444 Pand Pattern4	Off	339 Tambourine Acc2	Off	244 Syn. BD4	Off
20	G#0	364 Yeah!	Off	443 Pand Pattern3	Off	339-5 Tamb. Acc2-BD Dry 1 (2)	Off	130 Side Stick Dry	Off
21	A0	368 Uhhhh Solo	Off	442 Pand Pattern2	Off	336 Tambourine Push	Off	248 Syn. SD3	Off
22	A#0	341 Triangle Mute	7	441 Pand Pattern1	Off	339 Tambourine Acc2	Off	115 SD Hip6	Off
23	B0	340 Triangle Open	7	440 Pand Open	Off	316 Tabla Na	Off	132 Drum Stick Hit	Off
24	C1	360 Flexatone	Off	322-323 Taiko Open-Rim (2)	Off	360 Flexatone	Off	220 SD Orchestra	7
25	C#1	357 Finger Cymbal	Off	324 Tsuzumi (2)	Off	357 Finger Cymbal	Off	219 SD Orch. Roll	7
26	D1	239 88 Cowbell	Off	302 Djembe Open (2)	Off	324 Tsuzumi	Off	221 Finger Snaps	Off
27	D#1	306 Castanet Double	Off	303-304 Djembe Mute-Slap (2)	Off	299 Bongo Hi Slap	Off	270 Zap2	Off
28	E1	305 Castanet Single	Off	311-312 Baya Open-Ghe (2)	Off	300 Bongo Hi Stick1	Off	410 Noise White	Off
29	F1	221 Finger Snaps	Off	314-313 Baya Mute2-Mute1 (2)	Off	297 Bongo Lo Stick	Off	272 DJ Scratch2	7
30	F#1	221 Finger Snaps	Off	435-315 Djembe Bass-Baya Mute3 (2)	Off	338 Tambourine Acc1	Off	272 DJ Scratch2	7
31	G1	183 HH Old TiteClose	Off	317 Tabla Open (2)	Off	351 Agogo Bell	Off	132 Drum Stick Hit	Off
32	G#1	363 Metal Hit	Off	321-318 Tabla Mute3-Tin (2)	Off	402 Wind	Off	269 Zap1	Off
33	A1	324 Tsuzumi	Off	320-319 Tabla Mute2-Mute1 (2)	Off	351 Agogo Bell	Off	376 Click	Off
34	A#1	324 Tsuzumi	Off	320-316 Tabla Mute2-Na (2)	6	301 Bongo Hi Stick2	Off	340 Triangle Open	Off
35	B1	324 Tsuzumi	Off	319 Tabla Mute1	Off	327 Woodblock1	Off	242 Syn. BD2	Off
36	C2	216 BD Orchestra	1	216 BD Orchestra	Off	326 Claves	Off	241 Syn. BD1	Off
37	C#2	216 BD Orchestra	1	386 Tribe	Off	328 Woodblock2	Off	250 Syn. Rim Click	Off
38	D2	351 Agogo Bell	Off	221 Finger Snaps	Off	352 Cowbell	Off	247 Syn. SD2	Off
39	D#2	351 Agogo Bell	Off	225 Claps 4	Off	327 Woodblock1	Off	230 88 Claps	Off
40	E2	285 Conga Lo Open	Off	341 Triangle Mute	1	306 Castanet Double	Off	249 Syn. SD4	Off
41	F2	286 Conga Lo Mt Slap	Off	340 Triangle Open	1	311 Baya Open	Off	141 Tom2 Hi	Off
42	F#2	291 Conga Hi Slap1	Off	306 Castanet Double	Off	344 Shaker1	Off	251 Syn. HH Closed	1
43	G2	292 Conga Hi Slap2	Off	305 Castanet Single	Off	313 Baya Mute1	Off	141 Tom2 Hi	Off
44	G#2	240 88 Maracas	Off	306 Castanet Double	Off	309 Maracas Push	Off	184 HH Old Close2	Off
45	A2	288 Conga Hi Open	Off	307 Guiro Long	2	311 Baya Open	Off	141 Tom2 Hi	Off
46	A#2	341 Triangle Mute	2	308 Guiro Short	2	346 Cabasa Up	Off	252 Syn. HH Open	1
47	B2	340 Triangle Open	2	307 Guiro Long	2	317 Tabla Open	Off	141 Tom2 Hi	Off
48	C3	286 Conga Lo Mt Slap	Off	325 Vibraslap	Off	319 Tabla Mute1	Off	141 Tom2 Hi	Off
49	C#3	289 Conga Hi Mute	Off	326 Claves	Off	325 Vibraslap	Off	196 Crash 1	Off
50	D3	292 Conga Hi Slap2	Off	238 88 Claves	Off	316 Tabla Na	Off	141 Tom2 Hi	Off
51	D#3	338 Tambourine Acc1	Off	343 Cuica Lo (2)	3	341 Triangle Mute	3	210 Ride Brush	Off
52	E3	288 Conga Hi Open	Off	342 Cuica Hi (2)	Off	216 BD Orchestra	Off	202 Crash Reverse	Off
53	F3	297 Bongo Lo Stick	Off	329 Timbale Lo Open	Off	340 Triangle Open	3	214 Ride Jazz	Off
54	F#3	297 Bongo Lo Stick	Off	327 Woodblock1	Off	308 Guiro Short	Off	339 Tambourine Acc2	Off
55	G3	300 Bongo Hi Stick1	Off	331 Timbale Lo Rim	Off	430 Jingle Bell	Off	201 Splash	Off
56	G#3	329 Timbale Lo Open	Off	327 Woodblock1	Off	307 Guiro Long	Off	259 Syn. FX2	Off
57	A3	301 Bongo Hi Stick2	Off	330 Timbale Lo Mute	Off	359 Marc TreeLP	Off	196 Crash 1	Off
58	A#3	329 Timbale Lo Open	Off	327 Woodblock1	Off	358 Marc Tree	Off	325 Vibraslap	Off
59	B3	338 Tambourine Acc1	Off	332 Timbale Hi Edge	Off	309 Maracas Push	Off	211 Ride Rivet	Off
60	C4	335 Timbale Paila	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	225 Claps 4	Off	253 Syn. Bongo1	Off
61	C#4	332 Timbale Hi Edge	Off	353 Chacha Bell	Off	230 88 Claps	Off	254 Syn. Bongo2	Off
62	D4	335 Timbale Paila	Off	333 Timbale Hi Rim1	Off	271 DJ Scratch1	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off
63	D#4	332 Timbale Hi Edge	Off	354 Mambo Bell	Off	272 DJ Scratch2	Off	288 Conga Hi Open	Off
64	E4	334 Timbale Hi Rim2	Off	335 Timbale Paila (2)	Off	277 DJ Hit Rub	Off	285 Conga Lo Open	Off
65	F4	333 Timbale Hi Rim1	Off	295 Bongo Lo Open	Off	361 Samba Whistle	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off
66	F#4	445 Rek Dom Ak	Off	352 Cowbell	Off	361 Samba Whistle	Off	329 Timbale Lo Open	Off
67	G4	445 Rek Dom Ak	Off	296 Bongo Lo Slap	Off	292 Conga Hi Slap2	Off	258 Syn. FX1	Off
68	G#4	445 Rek Dom Ak	Off	352 Cowbell	Off	293 Conga Heel	Off	259 Syn. FX2	Off
69	A4	446 Rek Jingle	Off	298 Bongo Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	346 Cabasa Up	Off
70	A#4	354 Mambo Bell	Off	301 Bongo Hi Stick2	Off	285 Conga Lo Open	Off	256 Syn. Shaker	Off
71	B4	327 Woodblock1	Off	299 Bongo Hi Slap (2)	Off	342 Cuica Hi	Off	361 Samba Whistle	2
72	C5	328 Woodblock2	Off	285 Conga Lo Open (2)	Off	343 Cuica Lo	Off	361 Samba Whistle	2

		120-0-65: Latin Perc Kit		120-0-66: Trinity Perc Kit		120-0-67: i30 Perc Kit		120-0-72: HipHop Kit RX					
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.				
73	C#5	352	Cowbell	Off	287	Conga Lo Slap	Off	335	Timbale Paila	Off	308	Guiro Short	3
74	D5	309	Maracas Push	Off	286	Conga Lo Mt Slap	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	307	Guiro Long	3
75	D#5	354	Mambo Bell	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	333	Timbale Hi Rim1	Off	326	Claves	Off
76	E5	346	Cabasa Up	Off	288	Conga Hi Open (2)	Off	329	Timbale Lo Open	Off	327	Woodblock1	Off
77	F5	344	Shaker1	Off	289	Conga Hi Mute	Off	238	88 Claves	Off	327	Woodblock1	Off
78	F#5	352	Cowbell	Off	293	Conga Heel	Off	239	88 Cowbell	Off	261	Syn. FX4	4
79	G5	347	Cabasa Down	Off	291	Conga Hi Slap1	Off	221	Finger Snaps	Off	262	Syn. FX5	4
80	G#5	347	Cabasa Down	Off	294	Conga Toe	Off	323	Taiko Rim	Off	341	Triangle Mute	5
81	A5	347	Cabasa Down	Off	292	Conga Hi Slap2	Off	322	Taiko Open	Off	340	Triangle Open	5
82	A#5	461	Tambourin Open	Off	351	Agogo Bell	Off	270	Zap2	Off	211	Ride Rivet	Off
83	B5	460	Tambourin Mute2	5	351	Agogo Bell	Off	219	SD Orch. Roll	5	355	Sleigh Bell	Off
84	C6	459	Tambourin Mute1	5	309-310	Maracas Push-Pull (2)	Off	220	SD Orchestra	5	358	Marc Tree	Off
85	C#6	459	Tambourin Mute1	6	344	Shaker1 (2)	Off	217	Orchestra Cymbal	6	255	Syn. Castanet	Off
86	D6	460	Tambourin Mute2	6	345	Shaker2 (2)	Off	217	Orchestra Cymbal	6	330	Timbale Lo Mute	6
87	D#6	463	Udu f Open	Off	347-348	Cabasa Down-Tap (2)	Off	463	Udu f Open	Off	329	Timbale Lo Open	6
88	E6	302	Djembe Open	Off	348-346	Cabasa Tap-Up (2)	Off	282	Orchestra Hit	Off	370	Stadium	Off
89	F6	310	Maracas Pull	Off	350-349	Caxixi Soft-Hard (2)	Off	282	Orchestra Hit	Off			
90	F#6	310	Maracas Pull	Off	336	Tambourine Push	Off	282	Orchestra Hit	Off			
91	G6	342	Cuica Hi	Off	338	Tambourine Acc1 (2)	Off	282	Orchestra Hit	Off			
92	G#6	307	Guiro Long	3	337	Tambourine Pull	Off	282	Orchestra Hit	Off			
93	A6	308	Guiro Short	3	339	Tambourine Acc2	Off	282	Orchestra Hit	Off			
94	A#6	308	Guiro Short	3	355	Sleigh Bell (2)	Off	282	Orchestra Hit	Off			
95	B6	343	Cuica Lo	Off	361	Samba Whistle	4	282	Orchestra Hit	Off			
96	C7	326	Claves	Off	361	Samba Whistle	4	282	Orchestra Hit	Off			
97	C#7	361	Samba Whistle	4	356	Rap Sleigh Bell	Off	282	Orchestra Hit	Off			
98	D7	361	Samba Whistle	4	361	Samba Whistle	4	282	Orchestra Hit	Off			
99	D#7	450	Sagat Half Open	5	358	Marc Tree	5	282	Orchestra Hit	Off			
100	E7	450	Sagat Half Open	5	361	Samba Whistle	4	282	Orchestra Hit	Off			
101	F7	451	Sagat Close	5	431	Bells Open	5	282	Orchestra Hit	Off			
102	F#7	430	Jingle Bell	Off	387	Rainstick	Off	282	Orchestra Hit	Off			
103	G7	358	Marc Tree	Off	362	Chinese Gong	Off	282	Orchestra Hit	Off			
104	G#7	358	Marc Tree	Off	377	Bird1	Off	282	Orchestra Hit	Off			
105	A7	355	Sleigh Bell	2	377	Bird1	Off	282	Orchestra Hit	Off			
106	A#7	467	Bongo Roll	6	378	Bird2	Off	282	Orchestra Hit	Off			
107	B7	267	Rim House1	Off	408	Cricket Spectrum	Off	282	Orchestra Hit	Off			
108	C8	267	Rim House1	Off	358	Marc Tree	Off	282	Orchestra Hit	Off			
109	C#8	25	BD House 4	Off				419	Dist. Slide1	Off			
110	D8	228	99 SD	Off				341	Triangle Mute	3			
111	D#8	40	BD Deep 88	Off				340	Triangle Open	3			
112	E8	227	88 SD	Off				360	Flexatone	Off			
113	F8	90	SD Jazz Ring	Off				431	Bells Open	Off			
114	F#8	99	SD Processed	Off				350	Caxixi Soft	Off			
115	G8	5	BD Dry 1	Off				306	Castanet Double	Off			
116	G#8	38	BD Amb.Rocker	Off				306	Castanet Double	Off			
117	A8	91	SD Amb.Piccolo	Off				221	Finger Snaps	Off			
118	A#8	170	HH3 Closed1	Off				221	Finger Snaps	Off			
119	B8	11	BD Pillow	Off				363	Metal Hit	Off			
120	C9	131	Side Stick Amb	Off				363	Metal Hit	Off			
121	C#9	5	BD Dry 1	Off									
122	D9	5	BD Dry 1	Off									
123	D#9	5	BD Dry 1	Off									
124	E9	5	BD Dry 1	Off									

		120-0-73: Techno Kit RX		120-0-74: Dance Kit RX		120-0-88: Standard Kit 4		120-0-89: Pop Std. Kit 1		
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	
0	C-1	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid 2 p	Off
2	D-1	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass 2 mf	Off
3	D#-1	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass 1 p	Off
4	E-1	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple 2 pp	Off
5	F-1	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple 1 pp	Off
6	F#-1	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid 1 p	Off
7	G-1	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo 2 pp	Off
8	G#-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off
9	A-1	39	BD Pop 99	Off	32	BD Hip 3	Off	25	BD House 4	Off
10	A#-1	228	99 SD	Off	115	SD Hip6	Off	228	99 SD	Off
11	B-1	265	E.Tom FM	Off	226	88 BD	Off	226	88 BD	Off
12	C0	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off
13	C#0	105	SD House4	Off	112	SD Hip3	Off	89	SD Off Center	Off
14	D0	104	SD House3	Off	114	SD Hip5	Off	99	SD Processed	1
15	D#0	24	BD House 3	Off	36	BD Ambient	Off	38	BD Amb.Rocker	Off
16	E0	27	BD Liquid	Off	22	BD House 1	Off	17	BD Tight	Off
17	F0	106	SD Small	Off	91	SD Amb.Piccolo	Off	90	SD Jazz Ring	Off
18	F#0	181	HH Old Close1	1	174	HH3 Open 2	1	171	HH3 Closed2	1
19	G0	20	BD Dance 2	Off	23	BD House 2	Off	7	BD Dry 3	Off
20	G#0	131	Side Stick Amb	Off	130	Side Stick Dry	Off	130	Side Stick Dry	Off
21	A0	111	SD Hip2	Off	98	SD Yowie	Off	83	SD Dry 2	Off
22	A#0	227	88 SD	Off	115	SD Hip6	Off	82	SD Dry 1	Off
23	B0	268	Rim House2	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
24	C1	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7
25	C#1	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7

		120-0-73: Techno Kit RX			120-0-74: Dance Kit RX			120-0-88: Standard Kit 4			120-0-89: Pop Std. Kit 1		
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
26	D1	270 Zap2	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off		
27	D#1	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap 2	Off		
28	E1	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off		
29	F1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch 2	7		
30	F#1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch 2	7		
31	G1	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 DrumStick Hit	Off		
32	G#1	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap 1	Off		
33	A1	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off		
34	A#1	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off		
35	B1	26 BD House 5	Off	22 BD House 1	Off	7 BD Dry 3	Off	17 BD Tight	Off	17 BD Tight	Off		
36	C2	28 BD Techno 1	Off	23 BD House 2	Off	17 BD Tight	Off	17 BD Tight	Off	17 BD Tight	Off		
37	C#2	229 88 Rim Shot	Off	369 Comp Voice Noise	Off	131 Side Stick Amb	Off	129 Rim Shot f	Off	129 Rim Shot f	Off		
38	D2	103 SD House2	Off	228 99 SD	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off	490 SD Rock	Off	490 SD Rock	Off		
39	D#2	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off		
40	E2	228 99 SD	Off	228 99 SD	Off	88 SD Full Room	Off	490 SD Rock	Off	490 SD Rock	Off		
41	F2	148 Tom Processed	Off	266 E.Tom Real	Off	145 Tom3 Floor	Off	140 Tom 1 Floor f	Off	140 Tom 1 Floor f	Off		
42	F#2	233 99 HH Close	1	183 HH Old TiteClose	1	174 HH3 Open 2	1	163-165 HH2 Closed mf-ff (2)	1	163-165 HH2 Closed mf-ff (2)	1		
43	G2	148 Tom Processed	Off	266 E.Tom Real	Off	145 Tom3 Floor	Off	138 Tom 1 Low f	Off	138 Tom 1 Low f	Off		
44	G#2	232 88 HH Open	1	189 HH Alpo Close	Off	178 HH4 Foot	1	157-156 HH1 Foot mf-mp (2)	1	157-156 HH1 Foot mf-mp (2)	1		
45	A2	148 Tom Processed	Off	266 E.Tom Real	Off	144 Tom3 Low	Off	138 Tom 1 Low f	Off	138 Tom 1 Low f	Off		
46	A#2	186 HH House Open1	1	185 HH Old Open2	1	173 HH3 Open 1	1	168 HH2 Open p	1	168 HH2 Open p	1		
47	B2	148 Tom Processed	Off	266 E.Tom Real	Off	144 Tom3 Low	Off	136 Tom 1 Mid f	Off	136 Tom 1 Mid f	Off		
48	C3	148 Tom Processed	Off	266 E.Tom Real	Off	143 Tom3 Hi	Off	134 Tom 1 Hi f	Off	134 Tom 1 Hi f	Off		
49	C#3	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off		
50	D3	148 Tom Processed	Off	266 E.Tom Real	Off	143 Tom3 Hi	Off	134 Tom 1 Hi f	Off	134 Tom 1 Hi f	Off		
51	D#3	205 Ride Dance 99	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	207-209 Ride 20' mp-mf 2 (2)	Off	207-209 Ride 20' mp-mf 2 (2)	Off		
52	E3	202 Crash Reverse	Off	202 Crash Reverse	Off	198 China	Off	198 China	Off	198 China	Off		
53	F3	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off	215 Ride Cup	Off	215 Ride Cup	Off		
54	F#3	338 Tambourine Acc1	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc 2	Off	339 Tambourine Acc 2	Off		
55	G3	201 Splash	Off	198 China	Off	201 Splash	Off	201 Splash	Off	201 Splash	Off		
56	G#3	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off		
57	A3	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off		
58	A#3	386 Tribe	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off		
59	B3	263 Perc. Ahh	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	206 Ride 20' mp 1	Off	206 Ride 20' mp 1	Off		
60	C4	237 88 Conga	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off		
61	C#4	237 88 Conga	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off		
62	D4	237 88 Conga	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi MtSlap	Off	290 Conga Hi MtSlap	Off		
63	D#4	236 88 Tom	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off		
64	E4	236 88 Tom	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off		
65	F4	410 Noise White	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim 2	Off	334 Timbale Hi Rim 2	Off		
66	F#4	400 Explosion	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off		
67	G4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off		
68	G#4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off		
69	A4	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off		
70	A#4	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off		
71	B4	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2		
72	C5	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2		
73	C#5	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3		
74	D5	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3		
75	D#5	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off		
76	E5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock 1	Off	327 Woodblock 1	Off		
77	F5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock 1	Off	327 Woodblock 1	Off		
78	F#5	261 Syn. FX4	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4		
79	G5	262 Syn. FX5	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4		
80	G#5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5		
81	A5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5		
82	A#5	345 Shaker2	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off		
83	B5	338 Tambourine Acc1	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off		
84	C6	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off		
85	C#6	255 Syn. Castanet	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off		
86	D6	266 E.Tom Real	Off	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6		
87	D#6	264 Boom	Off	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6		
88	E6	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off		

		120-0-90: Pop Std. Kit 2			120-0-96: Elektro Kit 1			120-0-97: Elektro Kit 2			120-0-117: Arabian Kit 2		
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	45 SD Wood 2 pp	Off	489 Empty	Off	489 Empty	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off		
1	C#-1	60 SD Solid 2 p	Off	60 SD Solid 2 p	Off	60 SD Solid 2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off		
2	D-1	79 SD Brass 2 mf	Off	79 SD Brass 2 mf	Off	79 SD Brass 2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off		
3	D#-1	75 SD Brass 1 p	Off	75 SD Brass 1 p	Off	75 SD Brass 1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off		
4	E-1	69 SD Maple 2 pp	Off	69 SD Maple 2 pp	Off	69 SD Maple 2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off		
5	F-1	63 SD Maple 1 pp	Off	63 SD Maple 1 pp	Off	63 SD Maple 1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off		
6	F#-1	57 SD Solid 1 p	Off	57 SD Solid 1 p	Off	57 SD Solid 1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off		
7	G-1	53 SD Piccolo 2 pp	Off	53 SD Piccolo 2 pp	Off	53 SD Piccolo 2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off		
8	G#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
9	A-1	18 BD Squash	Off	30 BD Hip 1	Off	30 BD Hip 1	Off	25 BD House 4	Off	25 BD House 4	Off		
10	A#-1	115 SD Hip 6	Off	228 99 SD	Off	228 99 SD	Off	228 99 SD	Off	228 99 SD	Off		
11	B-1	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off		
12	C0	52 SD Piccolo 1 f	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off		
13	C#0	59 SD Solid 1 f	Off	89 SD Off Center	Off	89 SD Off Center	Off	88 SD Full Room	Off	88 SD Full Room	Off		
14	D0	52 SD Piccolo 1 f	Off	120 SD Vintage3	Off	120 SD Vintage3	Off	99 SD Processed	1	99 SD Processed	1		

Note		120-0-90: Pop Std. Kit 2		120-0-96: Elektro Kit 1		120-0-97: Elektro Kit 2		120-0-117: Arabian Kit 2	
	D#0	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.
15	D#0	36 BD Ambient	Off	34 BD Pop Kick	Off	34 BD Pop Kick	Off	5 BD Dry 1	Off
16	E0	16 BD Gated	Off	36 BD Ambient	Off	36 BD Ambient	Off	17 BD Tight	Off
17	F0	59 SD Solid 1 f	Off	115 SD Hip 6	Off	115 SD Hip 6	Off	82 SD Dry 1	Off
18	F#0	161-162 HH2 Closed p-mp (2)	1	231 88 HH Close	1	231 88 HH Close	1	171 HH3 Closed2	1
19	G0	38 BD Amb.Rocker	Off	25 BD House 4	Off	25 BD House 4	Off	7 BD Dry 3	Off
20	G#0	130 Side Stick Dry	Off	270 Zap 2	Off	270 Zap 2	Off	131 Side Stick Amb	Off
21	A0	67 SD Maple 1 f	7	99 SD Processed	Off	99 SD Processed	Off	132 Drum Stick Hit	Off
22	A#0	68 SD Maple 1 ff	7	121 SD Vintage4	Off	121 SD Vintage4	Off	412 Tubular	Off
23	B0	132 DrumStick Hit	Off	132 DrumStick Hit	Off	132 DrumStick Hit	Off	352 Cowbell	Off
24	C1	59 SD Solid 1 f	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	352 Cowbell	Off
25	C#1	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	Off
26	D1	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off
27	D#1	270 Zap 2	Off	270 Zap 2	Off	270 Zap 2	Off	270 Zap2	Off
28	E1	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	171 HH3 Closed2	Off
29	F1	272 DJ Scratch 2	7	272 DJ Scratch 2	7	272 DJ Scratch 2	7	272 DJ Scratch2	Off
30	F#1	272 DJ Scratch 2	7	272 DJ Scratch 2	7	272 DJ Scratch 2	7	272 DJ Scratch2	Off
31	G1	132 DrumStick Hit	Off	132 DrumStick Hit	Off	132 DrumStick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269 Zap 1	Off	269 Zap 1	Off	269 Zap 1	Off	292 Conga Hi Slap2	Off
33	A1	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off
34	A#1	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	376 Click	Off
35	B1	17 BD Tight	Off	20 BD Dance 2	Off	20 BD Dance 2	Off	7 BD Dry 3	Off
36	C2	17 BD Tight	Off	265 E.Tom FM	Off	265 E.Tom FM	Off	17 BD Tight	Off
37	C#2	129 Rim Shot f	Off	129 Rim Shot f	Off	129 Rim Shot f	Off	130 Side Stick Dry	Off
38	D2	491 SD Normal	Off	490 SD Rock	Off	491 SD Normal	Off	84 SD Dry 3	Off
39	D#2	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off	225 Claps 4	Off
40	E2	491 SD Normal	Off	490 SD Rock	Off	491 SD Normal	Off	84 SD Dry 3	Off
41	F2	140 Tom 1 Floor f	Off	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off	145 Tom3 Floor	Off
42	F#2	163-165 HH2 Closed mf-ff (2)	1	174-171 HH3 Open-Closed 2 (2)	1	174-171 HH3 Open-Closed 2 (2)	1	174 HH3 Open 2	1
43	G2	138 Tom 1 Low f	Off	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off	145 Tom3 Floor	Off
44	G#2	157-156 HH1 Foot mf-mp (2)	1	178 HH4 Foot	1	178 HH4 Foot	1	178 HH4 Foot	1
45	A2	138 Tom 1 Low f	Off	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off	144 Tom3 Low	Off
46	A#2	168 HH2 Open p	1	173 HH3 Open 1	1	173 HH3 Open 1	1	173 HH3 Open 1	1
47	B2	136 Tom 1 Mid f	Off	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off	144 Tom3 Low	Off
48	C3	134 Tom 1 Hi f	Off	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off	143 Tom3 Hi	Off
49	C#3	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off
50	D3	134 Tom 1 Hi f	Off	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off	143 Tom3 Hi	Off
51	D#3	207-209 Ride 20' mp-mf 2 (2)	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off
52	E3	198 China	Off	202 Crash Reverse	Off	202 Crash Reverse	Off	433 Dbk Tky Open	Off
53	F3	215 Ride Cup	Off	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off	432 Dbk Tky Mute	Off
54	F#3	339 Tambourine Acc 2	Off	339 Tambourine Acc 2	Off	339 Tambourine Acc 2	Off	338 Tambourine Acc1	Off
55	G3	201 Splash	Off	201 Splash	Off	201 Splash	Off	434 Dbk Tky Rim	Off
56	G#3	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off
57	A3	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	434 Dbk Tky Rim	Off
58	A#3	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	346 Cabasa Up	Off
59	B3	206 Ride 20' mp 1	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	436 Douf Dom Ak	Off
60	C4	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	439 Douf Tek Ak2	Off
61	C#4	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off
62	D4	290 Conga Hi Mtslap	Off	290 Conga Hi Mtslap	Off	290 Conga Hi Mtslap	Off	438 Douf Tek Ak1	Off
63	D#4	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off
64	E4	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	437 Douf Rim Ak	Off
65	F4	334 Timbale Hi Rim 2	Off	334 Timbale Hi Rim 2	Off	334 Timbale Hi Rim 2	Off	455 Tabla Dom	Off
66	F#4	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	475 Darbuka D1	4
67	G4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	458 Tabla Tak	4
68	G#4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	456 Tabla Flam	Off
69	A4	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	457 Tabla Rim	Off
70	A#4	346 Cabasa Up	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	316 Tabla Na	Off
71	B4	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	318 Tabla Tin	Off
72	C5	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	445 Rek Dom Ak	Off
73	C#5	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	448 Rik2	Off
74	D5	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	447 Rik1	Off
75	D#5	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	449 Rik3	Off
76	E5	327 Woodblock 1	Off	327 Woodblock 1	Off	327 Woodblock 1	Off	449 Rik3	Off
77	F5	327 Woodblock 1	Off	327 Woodblock 1	Off	327 Woodblock 1	Off	446 Rek Jingle	Off
78	F#5	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	487 Tef2	Off
79	G5	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	445 Rek Dom Ak	Off
80	G#5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	486 Tef1	Off
81	A5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	448 Rik2	Off
82	A#5	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	449 Rik3	Off
83	B5	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	446 Rek Jingle	Off
84	C6	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	431 Bells Open	2
85	C#6	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	450 Sagat Half Open	2
86	D6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	451 Sagat Close	2
87	D#6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	478 Davul	Off
88	E6	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	302 Djembe Open	3
89	F6							302 Djembe Open	3
90	F#6							433 Dbk Tky Open	3
91	G6							431 Bells Open	5
92	G#6							450 Sagat Half Open	5
93	A6							451 Sagat Close	5
94	A#6							478 Davul	Off
95	B6							10 BD Jazz	Off
96	C7							488 Tef3	Off



## Multisamples

Le tableau suivant liste tous les Multisamples d'usine du Pa1X disponibles dans la ROM.

0	AcousticPiano_L	41	Pipe Flute_L	82	Bariton Sax mf	123	Flugel Vibrato
1	AcousticPiano_R	42	Pipe Flute_R	83	Bariton Sax f	124	Flugel Horn M1
2	M1 Piano	43	Pipe Positive	84	Bariton Sax T1	125	Tuba
3	El.GrandPiano	44	Pipe Mixture	85	Tenor SaxVibrato	126	Trombone Vibrato
4	E.P. FM 1	45	Pipe Full 1_L	86	Tenor Sax	127	Trombone1 mf
5	E.P. FM 1LP	46	Pipe Full 1_R	87	Tenor Sax M1	128	Trombone1 ff
6	E.P. FM 2	47	Pipe Full 2	88	Tenor Sax Expr.	129	Trombone2 Soft
7	E.P. Dyno Soft	48	Kalimba	89	Alto Sax Vibrato	130	Trombone2 Bright
8	E.P. Dyno SoftLP	49	MusicBox	90	Alto Sax p	131	Trombone SlurUp
9	E.P. StageHard	50	MusicBoxLP	91	Alto Sax mf	132	Trombone Fall
10	E.P. StageHardLP	51	Marimba	92	Alto Sax Growl	133	Trumpet Medium
11	E.P. Wurly Soft	52	MarimbaLP	93	Alto Sax 01W	134	Trump. Overblown
12	E.P. Wurly Hard	53	Xylophone	94	Soprano SaxVibr.	135	Trumpet Expr.
13	E.P. Pad 1LP	54	Vibraphone	95	Soprano Sax	136	Trumpet Muted
14	E.P. Pad 2	55	VibraphoneLP	96	French Musette	137	Trumpet Wah Wah
15	Clav.	56	Celesta	97	Musette 1	138	Trumpet Doit
16	Harpsichord	57	CelestaLP	98	Musette 1LP	139	Trumpet Fall
17	GospelOrg.Slow_L	58	Glockenspiel	99	Musette 2	140	Brass Ens. 1
18	GospelOrg.Slow_R	59	GlockenspielLP	100	Accordion 16'	141	Brass Ens. 2
19	GospelOrg.Fast_L	60	Tubular Bell	101	Acc.16' OrigTune	142	Brass Ens. 2LP
20	GospelOrg.Fast_R	61	Log Drum	102	Accordion 8'	143	Voice Choir
21	E.Organ Perc 1	62	SteelDr Hard	103	Acc. 8' OrigTune	144	Voice ChoirREV
22	E.Organ Perc 2	63	SteelDr HardLP	104	Accordion 4'	145	Voice Pop Ooh
23	E.Organ Perc 3	64	Gamelan	105	Acc. 4' OrigTune	146	Voice Pop OohREV
24	E.Organ 2'Perc	65	FM Bell	106	Accordion 1	147	Voice Pop Ah
25	M1 Organ 1	66	Flute	107	Accordion 2	148	Voice Pop AhREV
26	M1 Organ 2	67	Flute Frull	108	Fisa Bassoon	149	Doo Voice
27	Organ 1	68	Voice Flute	109	Fisa Clarinet	150	Doo VoiceLP
28	Organ 2	69	Jazz Flute	110	Bandoneon	151	String Ens.
29	Organ 2LP	70	Piccolo	111	Accordion Bass	152	String Ens.REV
30	E.Organ Jazz	71	Pan Flute	112	Acc.Noise KeyOn	153	Pizzicato Ens.
31	Bx3&Perc 3rd	72	Shakuhachi	113	Acc.Noise KeyOff	154	Violin
32	E.Organ Vox	73	Shakuhachi Atk	114	Acc.Change Voic	155	Viola
33	E.Organ Soft	74	Bottle	115	Harmonica	156	Cello&Contrabass
34	E.Organ Full	75	Recorder	116	Harmonica Wah	157	Violin & Cello
35	E.Organ Dist	76	Ocarina	117	Highland B.Pipes	158	Pizzicato
36	Rotary Org1	77	Clarinet	118	Highland Drones	159	SteelGtr Pick p
37	Rotary Org1LP	78	M1 DoubleReed	119	Uilleann Pipes	160	SteelGtr Pick mf
38	Rotary Org2	79	Oboe	120	Bag Pipes	161	SteelGtr pick f
39	SuperBX3	80	English Horn	121	French Horn T1	162	SteelGtr Mute
40	SuperBX3LP	81	Bassoon	122	French Horn Ens.	163	SteelGtr Slide

164	A.Guitar Finger	209	Funky Gtr 1 Stra	254	Thumb Bass	299	An.Strings 1
165	A.Guitar Pick	210	Funky Gtr 2 Stra	255	SlapBassThumb	300	An.Strings 1 REV
166	A.Guitar Harmo.	211	Jazz Guitar1	256	SlapBassThumbLP	301	An.Strings 2
167	Folk Guitar	212	Jazz Guitar2	257	SlapBass Pull	302	An.Strings 2 REV
168	Folk 12 Strings	213	Jazz Guitar3 p	258	Fretless Bass	303	Analog Vintage
169	Nylon Guitar mp	214	Jazz Guitar3 mf	259	Bass Harmonics	304	White Pad
170	Nylon Guitar mf	215	Jazz Guitar3 f	260	Bass HarmoLP	305	White Pad REV
171	Nylon Guitar ff	216	Pedal Steel Gtr	261	Sitar	306	N1 Air Vox
172	Nylon GuitarAtk	217	Reso Guitar	262	Santur	307	N1 Air Vox REV
173	A.Gtr HiStrings	218	Overdrive Gtr	263	SanturLP	308	Ether Bell
174	A.Gtr 12Strings	219	Dist Guitar	264	Tambura	309	Ether BellLP
175	A.Gtr Harmonics	220	Dist Gtr1 Harmo.	265	TamburaLP	310	Lore
176	A.Gtr Noise	221	Dist Gtr1 Mute	266	Bouzouki	311	Lore NT
177	Clean Gtr1 Stra	222	Dist Gtr2 Harmo.	267	BouzoukiLP	312	Space Lore
178	Clean Gtr1 Mute	223	Dist Gtr2 Mute1	268	Ukulele	313	Space Lore REV
179	Clean Gtr2 Stra	224	Dist Gtr2 Mute2	269	Oud	314	Wave Sweep 1
180	Clean Gtr2 Mute	225	Power Chord	270	ClarinetLP	315	Wave Sweep 2
181	Clean Gtr3 Tele	226	A.Bass1	271	Kanun	316	Wave Sweep 3
182	Clean Gtr4 Str p	227	A.Bass2 mf	272	Kanun Tremolo	317	Syn Ghostly
183	Clean Gtr4 Str f	228	A.Bass2 f	273	Nay	318	Syn Ghostly REV
184	Clean Gtr4 Mute	229	E.Bass1 Finger	274	Mandolin	319	Syn Air Pad
185	Clean Gtr4 Dead	230	E.Bass2 P.B.1	275	MandolinLP	320	Syn Air Pad REV
186	Clean Gtr4 Slap	231	E.Bass2 P.B.2	276	Banjo	321	Dream Str
187	Clean Gtr4 Slide	232	E.Bass2 LH Stop	277	BanjoLP	322	Dream Str REV
188	E.Gtr Sberg p1	233	E.Bass2 RH Stop	278	Shamisen	323	Syn AirVortexREV
189	E.Gtr Sberg f1	234	E.Bass2 Harmo.	279	Koto	324	Syn Clicker
190	E.Gtr Sberg p2	235	E.Bass3 p	280	Harp	325	Syn Clicker REV
191	E.Gtr Sberg f2	236	E.Bass3 mf	281	Mouth Harp 1	326	Cricket Spectrum
192	E.Gtr Le Neck	237	E.Bass3 f Slap	282	Mouth Harp 2	327	Noise 1
193	E.Gtr Le Bridge	238	E.Bass4 Pick	283	Mouth Harp 3	328	Noise 2
194	E.Gtr Le Mute p	239	E.Bass4 Harmo.	284	Mouth Harp 4	329	Swish Terra
195	E.Gtr Le Mute mf	240	E.Bass4 Slap	285	Mouth Harp 5	330	Gamelan XEQ
196	E.Gtr Le Ghost1	241	E.Bass4 SlapHar	286	Syn Bass Reso 1	331	Saw 1
197	E.Gtr Le Ghost2	242	E.Bass4 LH Mute	287	Syn Bass FM 1	332	Saw 2
198	E.Gtr Vintage p	243	E.Bass4 RH Mute	288	Syn Bass FM 1LP	333	Saw 3
199	E.Gtr Vintage mf	244	E.Bass Gliss	289	Syn Bass FM 2	334	Pulse 02%
200	E.Gtr Solid p	245	E.Bass Noise1	290	Syn Bass FM 2LP	335	Pulse 05%
201	E.Gtr Solid mf	246	E.Bass Noise2	291	Syn Bass TB	336	Pulse 08%
202	E.Gtr Solid f	247	Finger Bass 1	292	RB Saw Bass	337	Pulse 16%
203	E.Gtr Harmonics	248	Finger Bass 1LP	293	RB Square Bass	338	Pulse 33%
204	E.Gtr Gliss Down	249	Finger Bass 2	294	Chrom Res	339	Pulse 40%
205	E.Gtr Gliss Up	250	Finger Bass 2LP	295	DetunedSuper	340	Square
206	E.Gtr Noise	251	Finger Bass 3	296	DetunedSuperREV	341	Square MG
207	E.Gtr ShortNoise	252	Pick Bass	297	Detuned PWM	342	Square JP
208	E.Gtr FretNoise	253	Pick Bass LP	298	Detuned PWM REV	343	Triangle MG

344 Ramp	389 Tele Ring REV	434 Cowbell
345 Ramp MG	390 Scream	435 Click
346 Sine	391 Punch	436 Temple Blocks
347 DWGS Syn Sine 1	392 Heart Beat	437 Orchestra BD
348 DWGS Syn Sine 2	393 Footstep 1	438 Castanet
349 DWGS Organ 1	394 Footstep 2	439 Taiko
350 DWGS Organ 2	395 Door Creak	440 Djembe Open
351 DWGS Bell 1	396 Door Slam	441 Djembe Mute
352 DWGS Bell 2	397 Car Engine	442 Chinese Gong
353 DWGS Bell 3	398 Car Engine LP	443 Snare Ghost
354 DWGS Bell 4	399 Car Stop	444 RainStick
355 DWGS Clav.	400 Car Pass	445 Empty
356 DWGS Digi 1	401 Car Crash	
357 DWGS Digi 2	402 Train	
358 DWGS Wire 1	403 Train REV	
359 DWGS Wire 2	404 Helicopter	
360 DWGS Sync 1	405 Helicopter REV	
361 DWGS Sync 2	406 Gun Shot	
362 DWGS Sync 3	407 Machine Gun	
363 Orchestra Hit	408 Machine Gun REV	
364 Band Hit	409 Laser Gun	
365 Impact Hit	410 Explosion	
366 Brass Fall	411 Wind	
367 Vox Wah Gtr	412 Timpani	
368 Vibe Chord	413 Crash	
369 Zap 1	414 Crash Reverse	
370 Zap 2	415 Orchestra Crash	
371 Stadium	416 Ride Jazz	
372 Applause	417 Ride Edge 1	
373 Birds 1	418 Ride Edge 2	
374 Birds 1 REV	419 HiHat Closed	
375 Birds 2	420 88 HiHat Open	
376 Crickets	421 88 Cowbell	
377 Crickets REV	422 88 Tom	
378 Church Bell	423 88 Conga	
379 Church Bell REV	424 88 Crash	
380 Thunder	425 Tom	
381 Stream	426 Tom Brush	
382 Bubble	427 Tom Process	
383 Bubble REV	428 Electric Tom	
384 Dog	429 Flexatone	
385 Gallop	430 Tambourine	
386 Gallop REV	431 Agogo Bell	
387 Laughing	432 Marc Tree	
388 Telephone Ring	433 Marc TreeLP	

## Drum Samples

Le tableau suivant liste tous les Drum Samples d'usine du Pa1X disponibles dans la ROM.

0	BD Acoustic 1 p	41	BD Klanger	82	SD Dry 1	123	SD Vintage6
1	BD Acoustic 1 mf	42	SD Wood 1 p	83	SD Dry 2	124	SD AmbiHop
2	BD Acoustic 1 f	43	SD Wood 1 mf	84	SD Dry 3	125	SD Brass
3	BD Acoustic 2 mf	44	SD Wood 1 f	85	SD Ghost Roll	126	SD Chili
4	BD Acoustic 2 f	45	SD Wood 2 pp	86	SD Ghost p	127	SD Whopper
5	BD Dry 1	46	SD Wood 2 p	87	SD Ghost f	128	Rim Shot p
6	BD Dry 2	47	SD Wood 2 mf	88	SD Full Room	129	Rim Shot f
7	BD Dry 3	48	SD Wood 2 f	89	SD Off Center	130	Side Stick Dry
8	BD Normal	49	SD Piccolo 1 pp	90	SD Jazz Ring	131	Side Stick Amb
9	BD SoftRoom	50	SD Piccolo 1 p	91	SD Amb.Piccolo	132	DrumStick Hit
10	BD Jazz	51	SD Piccolo 1 mf	92	SD Paper	133	Tom 1 Hi p
11	BD Pillow	52	SD Piccolo 1 f	93	SD Brush Hit	134	Tom 1 Hi f
12	BD Woofer	53	SD Piccolo 2 pp	94	SD Brush Tap 1	135	Tom 1 Mid p
13	BD MondoKill	54	SD Piccolo 2 p	95	SD Brush Tap 2	136	Tom 1 Mid f
14	BD Terminator	55	SD Piccolo 2 mf	96	SD Brush Swirl	137	Tom 1 Low p
15	BD Tubby	56	SD Piccolo 2 f	97	SD Big Rock	138	Tom 1 Low f
16	BD Gated	57	SD Solid 1 p	98	SD Yowie	139	Tom 1 Floor p
17	BD Tight	58	SD Solid 1 mf	99	SD Processed	140	Tom 1 Floor f
18	BD Squash	59	SD Solid 1 f	100	SD Cracker Room	141	Tom 2 Hi
19	BD Dance 1	60	SD Solid 2 p	101	SD Dance	142	Tom 2 Floor
20	BD Dance 2	61	SD Solid 2 mf	102	SD House 1	143	Tom 3 Hi
21	BD Dance 3	62	SD Solid 2 f	103	SD House 2	144	Tom 3 Lo
22	BD House 1	63	SD Maple 1 pp	104	SD House 3	145	Tom 3 Floor
23	BD House 2	64	SD Maple 1 p	105	SD House 4	146	Tom 4 Hi
24	BD House 3	65	SD Maple 1 mp	106	SD Small	147	Tom 4 Lo
25	BD House 4	66	SD Maple 1 mf	107	SD Rap	148	Tom Processed
26	BD House 5	67	SD Maple 1 f	108	SD Noise	149	Tom Jazz Hi
27	BD Liquid	68	SD Maple 1 ff	109	SD Reverse	150	Tom Jazz Floor
28	BD Techno 1	69	SD Maple 2 pp	110	SD Hip 1	151	Tom Brush Hi
29	BD Techno 2	70	SD Maple 2 p	111	SD Hip 2	152	HH1 Closed pp
30	BD Hip 1	71	SD Maple 2 mp	112	SD Hip 3	153	HH1 Closed p
31	BD Hip 2	72	SD Maple 2 mf	113	SD Hip 4	154	HH1 Closed mf
32	BD Hip 3	73	SD Maple 2 f	114	SD Hip 5	155	HH1 Closed f
33	BD Hip 4	74	SD Maple 2 ff	115	SD Hip 6	156	HH1 Foot mp
34	BD Pop Kick	75	SD Brass 1 p	116	SD Ringy	157	HH1 Foot mf
35	BD Dance 99	76	SD Brass 1 mf	117	SD Tiny	158	HH1 Open mp
36	BD Ambient	77	SD Brass 1 f	118	SD Vintage1	159	HH1 Open mf
37	BD Amb.Crackle	78	SD Brass 2 p	119	SD Vintage2	160	HH2 Closed pp
38	BD Amb.Rocker	79	SD Brass 2 mf	120	SD Vintage3	161	HH2 Closed p
39	BD Pop 99	80	SD Brass 2 f	121	SD Vintage4	162	HH2 Closed mp
40	BD Deep 88	81	SD Roll	122	SD Vintage5	163	HH2 Closed mf

164	HH2 Closed f	209	Ride 20' mf 2	254	Syn. Bongo 2	299	Bongo Hi Slap
165	HH2 Closed ff	210	Ride Brush	255	Syn. Castanet	300	Bongo Hi Stick1
166	HH2 Foot p	211	Ride Rivet	256	Syn. Shaker	301	Bongo Hi Stick2
167	HH2 Foot f	212	Ride Edge 1	257	Syn. Noise	302	Djembe Open
168	HH2 Open p	213	Ride Edge 2	258	Syn. FX 1	303	Djembe Mute
169	HH2 Open f	214	Ride Jazz	259	Syn. FX 2	304	Djembe Slap
170	HH3 Closed 1	215	Ride Cup	260	Syn. FX 3	305	Castanet Single
171	HH3 Closed 2	216	BD Orchestra	261	Syn. FX 4	306	Castanet Double
172	HH3 Foot	217	Orchestra Cymbal	262	Syn. FX 5	307	Guiro Long
173	HH3 Open 1	218	Timpani	263	Perc. Ahh	308	Guiro Short
174	HH3 Open 2	219	SD Orch. Roll	264	Boom	309	Maracas Push
175	HH3 Sizzle	220	SD Orchestra	265	E.Tom FM	310	Maracas Pull
176	HH4 Closed 1	221	Finger Snaps	266	E.Tom Real	311	Baya Open
177	HH4 Closed 2	222	Claps 1	267	Rim House 1	312	Baya Ghe
178	HH4 Foot	223	Claps 2	268	Rim House 2	313	Baya Mute 1
179	HH4 FootOpen	224	Claps 3	269	Zap 1	314	Baya Mute 2
180	HH4 Open	225	Claps 4	270	Zap 2	315	Baya Mute 3
181	HH Old Close 1	226	88 BD	271	DJ Scratch 1	316	Tabla Na
182	HH Old Open 1	227	88 SD	272	DJ Scratch 2	317	Tabla Open
183	HH Old TiteClose	228	99 SD	273	DJ Scratch 3	318	Tabla Tin
184	HH Old Close 2	229	88 Rimshot	274	DJ Scratch 4	319	Tabla Mute 1
185	HH Old Open 2	230	88 Claps	275	DJ Scratch 5	320	Tabla Mute 2
186	HH House Open 1	231	88 HH Close	276	DJ Scratch 6	321	Tabla Mute 3
187	HH House Open 2	232	88 HH Open	277	DJ Hit Rub	322	Taiko Open
188	HH Hip	233	99 HH Close	278	DJ Vocal Rub 1	323	Taiko Rim
189	HH Alpo Close	234	99 HH Open	279	DJ Vocal Rub 2	324	Tsuzumi
190	Crash 15' Edge 1	235	88 Crash	280	DJ BD Rub	325	Vibraslap
191	Crash 15' Edge 2	236	88 Tom	281	DJ SD Rub	326	Claves
192	Crash 17' Edge 1	237	88 Conga	282	Orchestra Hit	327	Woodblock 1
193	Crash 17' Edge 2	238	88 Claves	283	Band Hit	328	Woodblock 2
194	Crash 19' Open 1	239	88 Cowbell	284	Impact Hit	329	Timbale Lo Open
195	Crash 19' Open 2	240	88 Maracas	285	Conga Lo Open	330	Timbale Lo Mute
196	Crash 1	241	Syn. BD 1	286	Conga Lo MtSlap	331	Timbale Lo Rim
197	Crash 2	242	Syn. BD 2	287	Conga Lo Slap	332	Timbale Hi Edge
198	China	243	Syn. BD 3	288	Conga Hi Open	333	Timbale Hi Rim 1
199	Splash 8' Edge 1	244	Syn. BD 4	289	Conga Hi Mute	334	Timbale Hi Rim 2
200	Splash 8' Edge 2	245	Syn. BD Buzz	290	Conga Hi MtSlap	335	Timbale Paila
201	Splash	246	Syn. SD 1	291	Conga Hi Slap 1	336	Tambourine Push
202	Crash Reverse	247	Syn. SD 2	292	Conga Hi Slap 2	337	Tambourine Pull
203	Crash Dance 99	248	Syn. SD 3	293	Conga Heel	338	Tambourine Acc 1
204	Crash DDD-1	249	Syn. SD 4	294	Conga Toe	339	Tambourine Acc 2
205	Ride Dance 99	250	Syn. Rim Click	295	Bongo Lo Open	340	Triangle Open
206	Ride 20' mp 1	251	Syn. HH Closed	296	Bongo Lo Slap	341	Triangle Mute
207	Ride 20' mp 2	252	Syn. HH Open	297	Bongo Lo Stick	342	Cuica Hi
208	Ride 20' mf 1	253	Syn. Bongo 1	298	Bongo Hi Open	343	Cuica Lo

344 Shaker 1	389 Door Slam	434 Dbk Tky Rim	479 Hollo 1
345 Shaker 2	390 Car Engine	435 Djembe Bass	480 Hollo 2
346 Cabasa Up	391 Car Stop	436 Douf Dom Ak	481 Kup 1
347 Cabasa Down	392 Car Pass	437 Douf Rim Ak	482 Kup 2
348 Cabasa Tap	393 Car Crash	438 Douf Tek Ak 1	483 Ramazan DVL 1
349 Caxixi Hard	394 Train	439 Douf Tek Ak 2	484 Ramazan DVL 2
350 Caxixi Soft	395 Helicopter	440 Pand Open	485 Ramazan DVL 3
351 Agogo Bell	396 Gun Shot 1	441 Pand Pattern 1	486 Tef 1
352 Cowbell	397 Gun Shot 2	442 Pand Pattern 2	487 Tef 2
353 Chacha Bell	398 Machine Gun	443 Pand Pattern 3	488 Tef 3
354 Mambo Bell	399 Laser Gun	444 Pand Pattern 4	489 Empty
355 Sleigh Bell	400 Explosion	445 Rek Dom Ak	490 SD Rock
356 Rap Sleigh Bell	401 Thunder	446 Rek Jingle	491 SD Normal
357 Finger Cymbal	402 Wind	447 Rik 1	
358 Marc Tree	403 Stream	448 Rik 2	
359 Marc Tree LP	404 Bubble	449 Rik 3	
360 Flexatone	405 Church Bell	450 Sagat Half Open	
361 Samba Whistle	406 Telephone Ring	451 Sagat Close	
362 Chinese Gong	407 Xylophone Spectr	452 Surdo L Mute	
363 Metal Hit	408 Cricket Spectrum	453 Surdo L Open	
364 Yeah!	409 Air Vortex	454 Tabla Medium	
365 Yeah! Solo	410 Noise White	455 Tabla Dom	
366 Uhh	411 Noise FM Mod	456 Tabla Flam	
367 Hit It	412 Tubular	457 Tabla Rim	
368 Uhhhh Solo	413 Gamelan	458 Tabla Tak	
369 Comp Voice Noise	414 Tambura	459 Tambourine Mute 1	
370 Stadium	415 Gtr CutNois 1	460 Tambourine Mute 2	
371 Applause	416 Gtr CutNois 2	461 Tambourine Open	
372 Scream	417 Power Chord	462 Timbales	
373 Laughing	418 Fret Noise	463 Udu f open	
374 Footsteps 1	419 Dist. Slide 1	464 Alkis	
375 Footsteps 2	420 Dist. Slide 2	465 Bandir	
376 Click	421 E.Gtr Pick 1	466 Bandir Closed	
377 Bird 1	422 E.Gtr Pick 2	467 Bongo Roll	
378 Bird 2	423 Gtr Scratch 1	468 Darbuka 1 Tek 1	
379 Dog	424 Gtr Scratch 2	469 Darbuka 1 Tek 2	
380 Gallop	425 Amp Noise	470 Darbuka 1 DumOp	
381 Crickets	426 Space Lore	471 Darbuka 1 Closed	
382 Cat	427 Swish Terra	472 Darbuka 2	
383 Growl	428 Hand Drill	473 Darbuka 3	
384 Heart Beat	429 Mouth Harp	474 Darbuka 4	
385 Punch	430 Jingle Bell	475 Darbuka D 1	
386 Tribe	431 Bells Open	476 Darbuka D 2	
387 Rainstick	432 Dbk Tky Mute	477 Darbuka D 3	
388 Door Creak	433 Dbk Tky Open	478 Davul	

## Performances

Toutes les Performances sont éditables par l'utilisateur. Utilisez le tableau suivant en tant que modèle pour vos listes personnelles de Performances.

**Note :** Sur votre Pa1X, vous pouvez sélectionner à distance les Performances en lui envoyant les messages de Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) et Program Change sur le canal Control (voir dans "Page MIDI: MIDI In Channels" on page 255).

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 2	CC#0	CC#32	PC	Bank: 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: 4
1	1	0	0		1	1	0		1	2	0		1	3	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 5	CC#0	CC#32	PC	Bank: 6	CC#0	CC#32	PC	Bank: 7	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8
1	1	4	0		1	5	0		1	6	0		1	7	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	

	CC#0	CC#32	PC	Bank: 9	CC#0	CC#32	PC	Bank: 10	CC#0	CC#32	PC	Bank: 11	CC#0	CC#32	PC	Bank: 12
1	1	8	0		1	9	0		1	10	0		1	11	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 13	CC#0	CC#32	PC	Bank: 14	CC#0	CC#32	PC	Bank: 15	CC#0	CC#32	PC	Bank: 16
1	1	12	0		1	13	0		1	14	0		1	15	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 17	CC#0	CC#32	PC	Bank: 18	CC#0	CC#32	PC	Bank: 19	CC#0	CC#32	PC	Bank: 20
1	1	16	0		1	17	0		1	18	0		1	19	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	



## Pads

Les ressources suivantes peuvent être affectées aux quatre Pads. Les ressources existantes doivent déjà avoir été affectées aux Pads lors du chargement des ressources musicales précédentes telles que les Performances ou les STS (voir la section suivante).

#	HIT - Drum	#	HIT - Percussion	#	HIT - World 1	#	Hit - World 2	#	HIT - Orchestral	#	HIT - Synth&Pad
1	88 Cowbell	1	Agogo 1	1	Baja 1	1	Kup 1	1	Brass Fall	1	Cosmic
2	88 Crash	2	Agogo 2	2	Baja 2	2	Kup 2	2	Orch.Cymbal 1	2	VCF Modulation
3	China	3	Castanet 1	3	China Gong	3	Kup 3	3	Orch.Cymbal 2	3	Planet Lead
4	Crash 1	4	Castanet 2	4	Darbuka 1	4	Kup 4	4	Orch. Hit	4	Brightness
5	Crash 2	5	Conga Hi	5	Darbuka 2	5	Ramazan 1	5	Orch. Snare	5	Crystal
6	Rev. Cymbal	6	Conga Low	6	Darbuka 3	6	Ramazan 2	6	Orch. Sn. Roll	6	New Age Pad
7	Ride 1	7	Conga Mute	7	Darbuka 4	7	Ramazan 3	7	Timpani 1	7	Fifths Lead
8	Ride 2	8	Conga Slap	8	Darbuka 5	8	Rek Dom Ak	8	Timpani 2	8	Calliope
9	Ride Bell	9	Cowbell	9	Darbuka 6	9	Rik 1	9	Timpani 3	9	Caribbean
10	Splash	10	Cuica 1	10	Darbuka 7	10	Rik 2	10	Timpani 4	10	Rezbo
11	Sticks	11	Cuica 2	11	Darbuka 8	11	Rik 3	11	Orchestra Tutti	11	Digital Polixix
12	Rim-Shot	12	Jingle Bell	12	Davul	12	Sagat 1	12		12	Motion Raver
13	Hi Tom Flam	13	Long Guiro	13	Douf Rim Ak	13	Sagat 2	13		13	Moving Bell
14	Mid Tom Flam	14	Short Guiro	14	Dragon Gong	14	Tef 1	14		14	Elastick Pad
15	Low Tom Flam	15	Open Bells	15	Hollo 1	15	Tef 2	15		15	Rave
16	Tom Flam End	16	Rain Stick	16	Hollo 2	16	Tef 3	16		16	Dance Remix
17	Drum Single A	17	Tamb. Acc. 1	17		17	Tef 4	17		17	Vintage Sweep
18	Drum Single B	18	Tamb. Acc. 2	18		18	Tef 5	18		18	You Decide
19	Drum Single C	19	Tamb. Open	19		19	Tef 6	19		19	
20	Drum Single D	20	Tamb. Push	20		20		20		20	
21	Drum Sing.HouseA	21	Timbale Hi	21		21		21		21	
22	Drum Sing.HouseB	22	Timbale Low	22		22		22		22	
23	Drum Sing.HouseC	23	Timbale Rim 1	23		23		23		23	
24	Drum Sing.HouseD	24	Timbale Rim 2	24		24		24		24	
25	Drum Kit A	25	Triangle 1	25		25		25		25	
26	Drum Kit B	26	Triangle 2	26		26		26		26	
27	Drum Kit C	27	Vibra Slap	27		27		27		27	
28	Drum Kit D	28	Whistle 1	28		28		28		28	
29	Drum Kit E	29	Whistle 2	29		29		29		29	
30	Drum Kit F	30	Windchimes 1	30		30		30		30	
31		31	Windchimes 2	31		31		31		31	
32		32	Windchimes 3	32		32		32		32	

#	HIT - Voice	#	HIT - Blocks	#	HIT - Misc&SFX 1	#	HIT - Misc&SFX 2	#	SEQ - Drum	#	SEQ - Percussion
1	Aah !	1	Blk Funk 1 A	1	Applause	1	Bubble	1	Drum DrumBasSolo	1	Perc FingerSnap
2	Hit it !	2	Blk Funk 1 B	2	Bird 1	2	Car Crash	2	Drum Snare Solo	2	Perc Triang.+HH
3	Laughing	3	Blk Funk 1 C	3	Bird 2	3	Car Engine	3	Drum 8 Bt Easy	3	Perc Latin 1
4	Scream	4	Blk Funk 1 D	4	Cat	4	Car Pass	4	Drum 8 Bt Medium	4	Perc Latin 2
5	Uuh !	5	Blk Funk 2 A	5	Church Bell	5	Car Stop	5	Drum Rock 1	5	Perc Latin 3
6	Yeah ! 1	6	Blk Funk 2 B	6	Crickets	6	Explosion	6	Drum Rock 2	6	Perc Mix
7	Yeah ! 2	7	Blk Funk 2 C	7	Dist. Slide 1	7	Gun Shot	7	Drum Brush 1 æ	7	Perc Soft
8		8	Blk Funk 2 D	8	Dist. Slide 2	8	Helicopter	8	Drum Brush 2 æ	8	Perc Conga
9		9	Blk Organ A	9	Dog	9	Jet Plane	9	Drum Disco 1	9	Perc Conga+Ride
10		10	Blk Organ B	10	Door Creak	10	Laser Gun	10	Drum Disco 2	10	Perc Conga+Mix
11		11	Blk Organ C	11	Door Slam	11	Machine Gun	11	Drum Disco 3	11	Perc Conga+Bongo
12		12	Blk Organ D	12	Foosteps 1	12	Phone Ring	12	Drum Disco 4	12	Perc Conga+Tamb.
13		13	Blk Choir A	13	Foosteps 2	13	Punch	13	Drum Funk 1	13	Perc Shaker
14		14	Blk Choir B	14	Heart Beat	14	River	14	Drum Funk 2	14	Perc Shak+Tamb 1
15		15	Blk Choir C	15	Horse Gallop	15	Seashore	15	Drum Brush Shuff	15	Perc Shak+Tamb 2
16		16	Blk Choir D	16	Lion	16	Siren	16	Drum Latin	16	Perc Shak+Cong 1
17		17		17	Scratch 1	17	Starship	17	Drum Progressiv1	17	Perc Shak+Cong 2
18		18		18	Scratch 2	18	Thunder	18	Drum Progressiv2	18	Perc Tambourine1
19		19		19	Scratch 3	19	Train	19	Drum Fill 1	19	Perc Tambourine2

20		20	Scratch 4	20	Wind	20	Drum Fill 2	20	Perc Tamb+Conga1
21		21	Scratch 5	21		21	Drum Break	21	Perc Tamb+Conga2
22		22	Scratch 6	22		22	Drum End	22	Perc Guiro+Bongo
23		23	Stadium	23		23		23	Perc Cowbel+Tamb
24		24		24		24		24	Perc æ
25		25		25		25		25	Perc 6/8
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	

#	SEQ - Groove	#	SEQ - Bass	#	SEQ - Piano	#	SEQ - Guitar	#	SEQ - Orchestral	#	SEQ - Solo
1	Grv Drum 1	1	Bass Pick Easy	1	Piano Accomp 1	1	Gtr Steel Strum1	1	Timpani Roll 1	1	Solo Marimba
2	Grv Drum 2	2	Bass Pick Med.	2	Piano Accomp 2	2	Gtr Steel Strum2	2	Timpani Roll 2	2	Solo Kalimba 1
3	Grv Brush	3	Bass Pick Busy	3	Piano Accomp 3	3	Gtr Steel Strum3	3	Orch. Tutti 1	3	Solo Kalimba 2
4	Grv Jazzy	4	Bass Finger Easy	4	Piano Accomp 4	4	Gtr Steel Strum4	4	Orch. Tutti 2	4	Solo Steel Drums
5	Grv Latin	5	Bass Finger Med.	5	Piano Accomp 5	5	Gtr Steel Strum5	5	Orch. Tutti 3	5	Solo Vibes
6	Grv HipHop 1	6	Bass Finger Walk	6	Piano Accomp 6	6	Gtr Steel Strum6	6	Orch. Tutti 4	6	Solo Gtr Dist.
7	Grv HipHop 2	7	Bass Latin	7	Piano Accomp 7	7	GtrSteelStrum æ	7	Orch. Harp 1	7	Solo Slide Steel
8	Grv HipHop 3	8	Bass Slap	8	Piano Accomp 8	8	Gtr Steel Arp 1	8	Orch. Harp 2	8	Solo Banjo
9	Grv HipHop 4	9	Bass Digital	9	Piano Accomp 9	9	Gtr Steel Arp 2	9	Orch. Harp 3	9	Solo Violin
10	Grv HipHop 5	10	Bass Synth	10	Piano Arpeg. 1	10	Gtr Steel Arp 3	10	Orch. Harp 4	10	Solo Harpsi æ
11	Grv HipHop 6	11	Bass DigiFilter1	11	Piano Arpeg. 2	11	GtrSteel Arp 6/8	11	Orch. Harp 5	11	Solo Harpsi 4/4
12	Grv Funk 1	12	Bass DigiFilter2	12	Piano Arp 1 æ	12	Gtr Steel Mute 1	12	French Horns 1	12	Solo Gtr Funk
13	Grv Funk 2	13	Bass DigiFilter3	13	Piano Arp 2 æ	13	Gtr Steel Mute 2	13	French Horns 2	13	Solo Piano 1
14	Grv Funk 3	14		14	Piano Arp Down	14	Guitar Country	14	Strings 1	14	Solo Piano 2
15	Grv House 1	15		15	Piano Arp Up	15	Gtr Nylon Strum1	15	Strings 2	15	Solo Piano 3
16	Grv House 2	16		16	Piano Rhythm 1/8	16	Gtr Nylon Strum2	16	Strings 3	16	Solo Piano 4
17	Grv Analog	17		17	Piano Rhythm1/8T	17	Gtr Nylon Strum3	17	Strings 4	17	Solo Synth 1
18	Grv Garage 1	18		18	Piano Latin Rock	18	Gtr Nylon Strum4	18	Strings 5	18	Solo Synth 2
19	Grv Garage 2	19		19	Piano Salsa 1	19	Gtr Nylon Strum5	19	Strings 6	19	Solo Synth 3
20	Grv Dance 1	20		20	Piano Salsa 2	20	Gtr Nylon Strum6	20	Strings 7	20	Solo Synth 4
21	Grv Dance 2	21		21	Pno GlissDwnWhit	21	Gtr Nylon Arp 1	21		21	Solo Synth 5
22	Grv Techno 1	22		22	Pno GlissUpWhite	22	Gtr Nylon Arp 2	22		22	Solo Synth 6
23	Grv Techno 2	23		23	Pno GlissDwnBlak	23	Gtr Nylon Arp 3	23		23	Solo Guitar 1
24		24		24	Pno GlissUpBlack	24	GtrNylon Arp æ	24		24	Solo Guitar 2
25		25		25	Honky End	25		25		25	Solo Guitar 3
26		26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32		32	

#	SEQ - Synth&Pad	#	SEQ - Misc&SFX	#		#		#		#	
1	Synth Seq 1	1	Military 1	1		1		1		1	
2	Synth Seq 2	2	Military 2	2		2		2		2	
3	Synth Seq 3	3	Military 3	3		3		3		3	
4	Synth Seq 4	4	Military 4	4		4		4		4	
5	Synth Seq 5	5	Horror 1	5		5		5		5	
6	Synth Seq 6	6	Horror 2	6		6		6		6	
7	Synth Seq 7	7	Horror 3	7		7		7		7	
8	Synth Seq 8	8	Horror 4	8		8		8		8	
9	Synth Seq 9	9	Lullaby 1	9		9		9		9	
10	Synth Seq 10	10	Lullaby 2	10		10		10		10	

11	Synth Seq 11	11	Nature - River	11		11		11	
12	Synth Portam. 1	12	Nature - Storm	12		12		12	
13	Synth Portam. 2	13	Metronome æ	13		13		13	
14	Synth Portam. 3	14	PreCount æ	14		14		14	
15	Synth Portam. 4	15	Metronome 4/4	15		15		15	
16	Synth Filter 1	16	PreCount 4/4	16		16		16	
17	Synth Filter 2	17	PreCount 4/4 Dbl	17		17		17	
18	Synth Pad Panned	18	Toccatà	18		18		18	
19	Synth Master Pad	19	5th Intro	19		19		19	
20	Synth Dark Pad	20	Primavera	20		20		20	
21		21	Circus 1	21		21		21	
22		22	Circus 2	22		22		22	
23		23		23		23		23	
24		24		24		24		24	
25		25		25		25		25	
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	

## Liste des sons assignables aux Pads dans les versions précédentes au Système d'exploitation 2.0

Dans les versions précédentes au Système d'exploitation 2.0, vous pouviez affecter les sons suivants aux Pads. Lors du chargement des données existantes, ces sons doivent toujours être affectés aux Pads. Vous pouvez les remplacer par n'importe quelle ressource Hit ou Sequence listée dans la section plus haut.

	SOUND NAME		SOUND NAME		SOUND NAME		SOUND NAME
1	ChinaGong	36	DistSlid2	71	Darbuka1	106	HeartBeat
2	Crash 1	37	Sticks	72	Darbuka2	107	Footstep1
3	Crash 2	38	Cowbell	73	Darbuka3	108	Footstep2
4	88 Crash	39	Agogo 1	74	Darbuka4	109	Stadium
5	Ride 1	40	Agogo 2	75	Darbuka5	110	DoorCreak
6	Ride 2	41	Whistle 1	76	Darbuka6	111	DoorSlam
7	China	42	Whistle 2	77	Darbuka7	112	CarEngine
8	Ride Bell	43	Sh. Guiro	78	Darbuka8	113	Car Stop
9	Splash	44	LongGuiro	79	DoufRimAk	114	Car Pass
10	RevCymbal	45	Cuica 1	80	Tef 1	115	Car Crash
11	DragonGng	46	Cuica 2	81	Tef 2	116	Crickets
12	OrchCymb1	47	Triangle1	82	Tef 3	117	Train
13	OrchCymb2	48	Triangle2	83	Tef 4	118	Helicopt
14	OrcSdRoll	49	88Cowbell	84	Tef 5	119	Gun Shot
15	OrchSnare	50	TimbLow	85	Tef 6	120	MachinGun
16	Timpani 1	51	TimbHi	86	Rik 1	121	Laser Gun
17	Timpani 2	52	TimbRim1	87	Rik 2	122	Explosion
18	Timpani 3	53	TimbRim2	88	Rik 3	123	Dog
19	Timpani 4	54	CongaLow	89	RekDomAk	124	H. Gallop
20	Orch. Hit	55	CongaHi	90	OpenBells	125	Birds 1
21	BrassFall	56	CongaSlap	91	Sagat 1	126	Birds 2
22	Ch. Bell	57	CongaMute	92	Sagat 2	127	Thunder
23	JingleBel	58	Tamb.Acc1	93	Davul	128	Sea Shore
24	WindChim1	59	Tamb.Acc2	94	Ramazan 1	129	River
25	WindChim2	60	Tamb.Push	95	Ramazan 2	130	Bubble
26	WindChim3	61	TambOpen	96	Ramazan 3	131	Cat
27	VibraSlap	62	Castanet1	97	Kup 1	132	Lion
28	RainStick	63	Castanet2	98	Kup 2	133	PhoneRing
29	Scratch 1	64	Aah !	99	Kup 3	134	Applause
30	Scratch 2	65	Uuh !	100	Kup 4	135	Wind
31	Scratch 3	66	Yeah ! 1	101	Baya 1	136	Starship
32	Scratch 4	67	Yeah ! 2	102	Baya 2	137	Jetplane
33	Scratch 5	68	Hit It !	103	Laughing	138	Siren
34	Scratch 6	69	Hollo 1	104	Scream	139	Cosmic
35	DistSlid1	70	Hollo 2	105	Punch		

## MIDI Setup

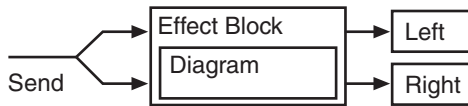
		Default	Master Kbd	Sequencer1	Sequencer 2	Accordion 1	Accordion 2	Accordion 3	Ext. Seq
MIDI IN Channel	1	S1_Tr 1	Global	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Global	Upp1	Upp1	S1_Tr 1
	2	S1_Tr 2	Control	S1_Tr 2	S2_Tr 2	Lower	Lower	Lower	S1_Tr 2
	3	S1_Tr 3	-	S1_Tr 3	S2_Tr 3	Bass	-	Bass	S1_Tr 3
	4	S1_Tr 4	-	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-	Upp2	Upp2	S1_Tr 4
	5	S1_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	Upp3	Upp3	S1_Tr 5
	6	S1_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	-	-	S1_Tr 6
	7	S1_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	-	-	S1_Tr 7
	8	S1_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	-	-	S1_Tr 8
	9	S1_Tr 9	-	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-	Bass	-	S1_Tr 9
	10	S1_Tr 10	-	S1_Tr 10	S2_Tr 10	Drum	Drum	Drum	S1_Tr 10
	11	S1_Tr 11	-	S1_Tr 11	S2_Tr 11	Perc	Perc	Perc	S1_Tr 11
	12	S1_Tr 12	-	S1_Tr 12	S2_Tr 12	Acc1	Acc1	Acc1	S1_Tr 12
	13	S1_Tr 13	-	S1_Tr 13	S2_Tr 13	Acc2	Acc2	Acc2	S1_Tr 13
	14	S1_Tr 14	-	S1_Tr 14	S2_Tr 14	Acc3	Acc3	Acc3	S1_Tr 14
	15	S1_Tr 15	-	S1_Tr 15	S2_Tr 15	Acc4	Acc4	Acc4	S1_Tr 15
	16	S1_Tr 16	-	S1_Tr 16	S2_Tr 16	Acc5	Acc5	Acc5	S1_Tr 16
MIDI OUT Channel	1	1 Upp1	Upp1	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Upp1	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Upp. 1
	2	Upp2	Upp2	S1_Tr 2	S2_Tr 2	Upp2	S1_Tr 2	S2_Tr 2	-
	3	Upp3	Upp3	S1_Tr 3	S2_Tr 3	Upp3	S1_Tr 3	S2_Tr 3	-
	4	Lower	Lower	S1_Tr 4	S2_Tr 4	Lower	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-
	5	-	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-
	6	-	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-
	7	-	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-
	8	-	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-
	9	Bass	Bass	S1_Tr 9	S2_Tr 9	Bass	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-
	10	Drum	Drum	S1_Tr 10	S2_Tr 10	Drum	S1_Tr 10	S2_Tr 10	-
	11	Perc	Perc	S1_Tr 11	S2_Tr 11	Perc	S1_Tr 11	S2_Tr 11	-
	12	Acc1	Acc1	S1_Tr 12	S2_Tr 12	Acc1	S1_Tr 12	S2_Tr 12	-
	13	Acc2	Acc2	S1_Tr 13	S2_Tr 13	Acc2	S1_Tr 13	S2_Tr 13	-
	14	Acc3	Acc3	S1_Tr 14	S2_Tr 14	Acc3	S1_Tr 14	S2_Tr 14	-
	15	Acc4	Acc4	S1_Tr 15	S2_Tr 15	Acc4	S1_Tr 15	S2_Tr 15	-
	16	Acc5	Acc5	S1_Tr 16	S2_Tr 16	Acc5	S1_Tr 16	S2_Tr 16	-
Chord 1 Chann.	Off	1	Off	Off	2	2	2	Off	
Chord 2 Chann.	Off	Off	Off	Off	3	3	Off	Off	
Harm. Chann.	1	1	1	1	2	2	2	Off	
Harm. Octave	1	1	1	1	-1	-1	-1	1	
Harm. Range HI	G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9	
Harm. Range LO	C -1	C -1	C -1	C -1	C -1	C -1	C -1	C -1	
MIDI IN Velocity	Normal	Normal	Normal	Normal	110	110	Normal	Normal	
MIDI IN Oct. Trp.	√	√	√	√	√	√	√	√	
MIDI IN Mute/Un.	√	√	-	-	√	√	√	√	
Upper Oct. Trp.	0	0	0	0	0	0	0	0	
Lower Oct. Trp.	0	0	0	0	0	0	0	0	

# Effets

Le Pa1X est équipé d'un puissant Processeurs d'Effets. Vous pouvez les adresser aux pistes internes ou à n'importe quel signal en entrée sur les bornes Audio Inputs.

## Diagrammes

Les instructions suivantes illustrent le diagramme du chemin du signal de chaque type d'effet. Le signal en provenance des pistes (**Send**) est mono. Avant d'entrer dans l'un des processeurs d'effets, il est séparé en deux "lignes" (**Left** et **Right**, ou Gauche et Droite) et élaboré en stéréo. Le signal sort du processeur d'effet en stéréo et il est adressé à la sortie Mix (**Left&Right**, aux casques ou aux haut-parleurs internes).



## Sources Dynamic Modulation

Lorsque ce symbole ( ) est affiché, une Dynamic Modulation (Modulation Dynamique) peut être appliquée au paramètre correspondant. Le tableau suivant illustre les sources de modulation disponibles.

Source de Modulation	Note
Off	Aucune modulation
Gate1	
Gate1+Dmpr	

Source de Modulation	Note
Gate2	
Gate2+Dmpr	
Note Nr	Numéro de Note
Velocity	Vélocité de la Note
ATouch	After Touch
JS X	Manette Gauche/Droite
JS+Y: CC#01	Manette En avant
JS-Y: CC#02	Manette En arrière
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	
MIDI(CC#13)	
MIDI(CC#16)	
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	
MIDI(CC#19)	
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	Interrupteur Portamento (glissé)
Sostenu: #66	Pédale du Sostenuato
MIDI(CC#80)	
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
Tempo	

## Filtre/Dynamique

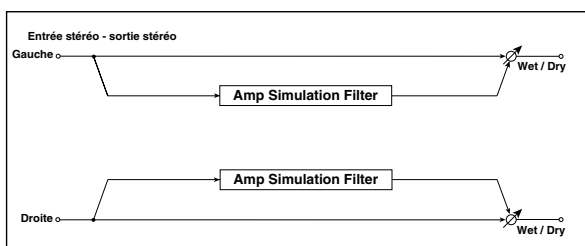
### Effets de contrôle de filtre et de dynamique

#### 000: No Effect

Sélectionnez cette option si vous ne voulez pas utiliser d'effets. La section d'effets d'insertion produit des signaux non traités tandis que celle des effets maîtres coupe la sortie de signaux d'effets.

#### 001: Amp Simulat (Simulation d'ampli stéréo)

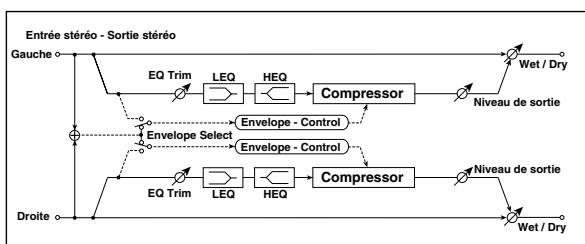
Cet effet simule les caractéristiques de réponse en fréquence d'un amplificateur de guitare. Il est également efficace avec des sons d'orgue et de batterie.



a	Amplifier Type Spécifie le type d'amplificateur de guitare	SS, EL84, 6L6
b	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

#### 002: Compressor

Cet effet comprime le signal d'entrée pour en uniformiser le niveau et produire un signal plus puissant. Il s'agit d'un effet très utile pour des sons de guitare, de piano et de batterie. Ce compresseur est stéréo. Vous pouvez lier les canaux gauche et droit ou les utiliser séparément.



a	Envelope Select Précise si les canaux gauche et droit sont liés ou séparés	L/R Mix, L/R Individually E <sup>3S</sup>
b	Sensitivity Spécifie la sensibilité	1...100 E <sup>3S</sup>
c	Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 E <sup>3S</sup>
d	EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15.0...+15.0dB

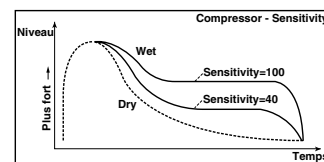
f	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 E <sup>3S</sup> , D <sup>mod</sup>
	Src Source de modulation du niveau de sortie du compresseur	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie du compresseur	-100...+100
g	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

#### a: Envelope Select

Ce paramètre permet de lier les canaux gauche et droit pour un contrôle simultané des deux signaux ou de les séparer afin de les contrôler indépendamment l'un de l'autre.

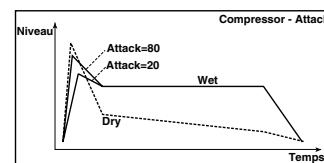
#### b: Sensitivity, f: Output Level

Le paramètre 'Sensitivity' sert à spécifier la sensibilité du compresseur. Plus la valeur est élevée, plus les signaux de faible niveau sont amplifiés. Notez qu'une valeur élevée signifie aussi que le niveau du compresseur augmente, ce qui nécessite parfois une correction au moyen du paramètre "Output Level".



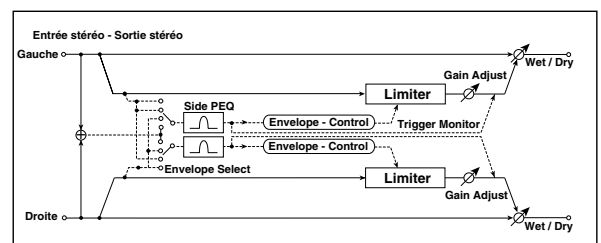
#### c: Attack

Ce paramètre détermine le niveau d'attaque.



#### 003: Limiter

Un limiteur uniformise le niveau d'entrée. Bien que similaire à un compresseur, un limiteur ne réduit que les niveaux qui se situent au-delà de la limite spécifiée, sans amplifier les niveaux plus faibles. Ce limiteur est doté d'un égaliseur à crêtes (Peak-ing), ce qui permet de spécifier les fréquences à limiter en cas d'excès. Vous n'êtes donc pas obligé de limiter toutes les fréquences d'un signal. Ce limiteur est stéréo. Vous pouvez lier les canaux gauche et droit ou les utiliser séparément.



a	Envelope Select Choix parmi 4 options: lien des deux canaux, contrôle exclusif du canal gauche, contrôle exclusif du canal droit, contrôle individuel de chaque canal	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually
b	Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1
c	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	-40...0dB
d	Attack Détermine le temps d'attaque	1...100
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100
e	Gain Adjust [dB] Spécifie le niveau de sortie	-Inf, -38...+24dB
	Src Sélection de la source de modulation du niveau de sortie	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie	-63...+63
f	Side PEQ Insert Active/désactive l'égaliseur	Off, On
	Trigger Monitor Alterne entre l'écoute du signal d'effet et du signal de déclenchement	Off, On
g	Side PEQ Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur pour le signal de déclenchement	20...12.00kHz
	Q Largeur de bande de l'égaliseur pour le signal de déclenchement	0.5...10.0
	Gain [dB] Gain de l'égaliseur pour le signal de déclenchement	-18.0...+18.0dB
h	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**a: Envelope Select**

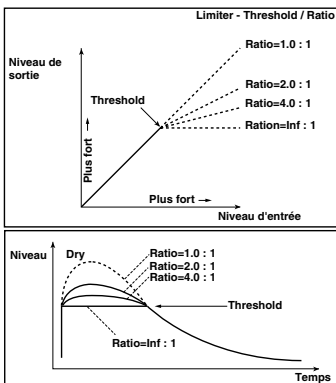
Avec l'option **L/R Mix**, les canaux gauche et droit sont liés pour contrôler le limiteur avec le signal mixé. Si vous choisissez **L Only** (ou **R Only**), le limiteur est contrôlé par le canal gauche (ou droit) uniquement.

Avec **L/R individually**, les canaux gauche et droit contrôlent individuellement le limiteur.

**b: Ratio, c: Threshold [dB], e: Gain Adjust [dB]**

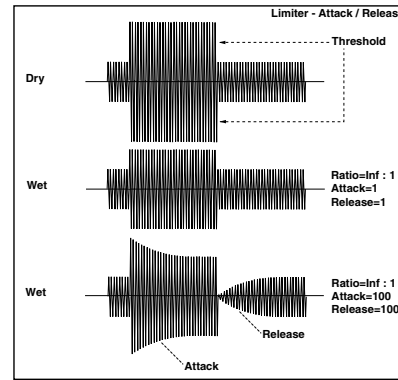
Ce paramètre spécifie le degré de compression. Notez que la compression s'applique uniquement aux signaux dont le niveau dépasse le seuil (Threshold) programmé.

Il est souvent utile d'augmenter le niveau de sortie du limiteur car la compression entraîne une réduction du niveau de sortie.



**d: Attack, d: Release**

Ces paramètres déterminent la vitesse à laquelle le limiteur se met en marche (Attack) et la vitesse à laquelle il est désactivé (Release). Des valeurs Attack plus importantes signifient que le limiteur met plus de temps à se déclencher.



**f: Side PEQ Insert, g: Side PEQ Cutoff [Hz], g: Q, g: Gain [dB]**

Ces paramètres déterminent l'égalisation appliquée au signal de déclenchement.

C'est le signal sortant de l'égaliseur qui détermine si le limiteur se met ou non en marche. Ainsi, l'égaliseur vous permet de sélectionner les fréquences à comprimer.

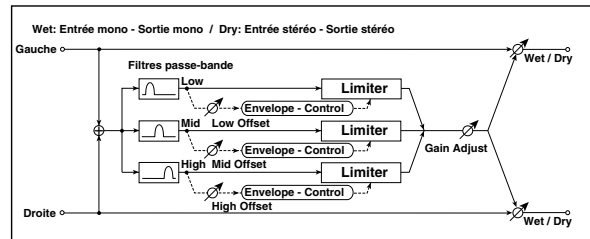
**f: Trigger Monitor**

Si vous réglez ce paramètre sur **On**, vous entendrez le signal de déclenchement au lieu du signal d'effet. Ce paramètre vous permet de vérifier si vous avez choisi la bonne bande passante.

En général, ce paramètre doit être sur **Off**.

**004: MBandLimit (Multiband Limiter)**

Cet effet permet d'appliquer le limiteur au grave, au médium et à l'aigu du signal d'entrée. Vous pouvez contrôler la dynamique pour chaque bande afin d'ajuster la pression sonore du grave, du médium et de l'aigu de façon différente de l'égaliseur.



a	Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1
b	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	-40...0dB Fx:003
c	Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 Fx:003
d	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 Fx:003
e	Low Offset [dB] Gain du signal de la bande des graves	-40...0dB
f	Mid Offset [dB] Gain du signal de la bande moyenne	-40...0dB
g	High Offset [dB] Gain du signal de la bande des aigus	-40...0dB
h	Gain Adjust [dB] Spécifie le niveau de sortie	-Inf, -38...+24dB Fx:003, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation du niveau de sortie	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie	-63...+63



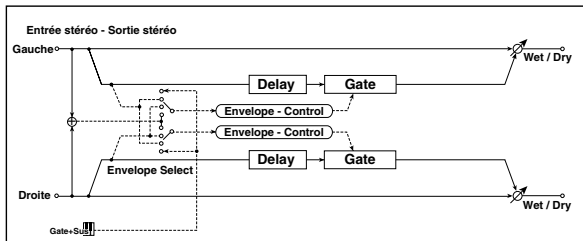
i	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 <b>D<sup>mod</sup></b>	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**e: Low Offset [dB], f: Mid Offset [dB], g: High Offset [dB]**

Ces paramètres déterminent le gain du signal de déclenchement. Ainsi, si vous ne voulez pas comprimer la bande des aigus, par exemple, choisissez une valeur "High Offset" inférieure au niveau "Threshold". Le limiteur de la bande des aigus n'appliquera pas de compression.

**005: Gate**

L'effet Gate étouffe les signaux dont le niveau est inférieur au seuil (Threshold) spécifié. Il inverse également le fonctionnement on/off du Gate et se sert de messages de note enclenchée/coupée pour activer/couper le Gate.



a	Envelope Select Contrôle possible via la source de modulation, un mixage des signaux des canaux gauche et droit, le canal gauche uniquement ou le canal droit uniquement <b>E<sup>3</sup></b> , <b>D<sup>mod</sup></b>	D-mod, L/R Mix, L Only, R Only
	Src Sélection de la source de modulation qui pilote le Gate lorsque le paramètre Envelope Select = D-mod	Off...Gate2+Dmpr
b	Polarity Alterne entre un fonctionnement Gate On/Off normal ou inversé <b>E<sup>3</sup></b>	+, -
c	Threshold Détermine le niveau à partir duquel le Gate est appliqué <b>E<sup>3</sup></b>	0...100
d	Attack Détermine le temps d'attaque <b>E<sup>3</sup></b>	1...100
	Release Détermine le temps d'étouffement <b>E<sup>3</sup></b>	1...100
e	Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard du Gate <b>E<sup>3</sup></b>	0...100msec
f	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 <b>D<sup>mod</sup></b>	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**a: Envelope Select, a: Src**

Le paramètre "Envelope Select" sert à spécifier si le Gate doit fonctionner automatiquement (en fonction du niveau d'entrée) ou manuellement (pilote par un modulateur). Le paramètre Src définit la source de modulation parmi les options **Off ~ Gate2+Dmpr**. Avec "Envelope Select" = **L/R Mix**, un mixage des canaux gauche et droit active/coupe le Gate. Avec **L Only** ou **R Only**, le Gate est piloté par un seul canal (gauche ou droit).

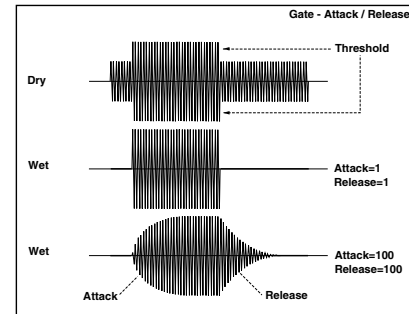
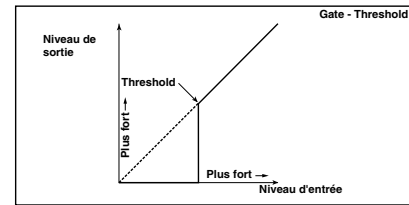
**b: Polarity**

Ce paramètre inverse le fonctionnement Gate on/off. Avec une valeur **négative**, le Gate se ferme lorsque le niveau du signal excède la valeur seuil (Threshold). Le fonctionnement du Gate piloté par la source de modulation est également inversé.

**c: Threshold, d: Attack, d: Release**

Ce paramètre détermine le niveau sous lequel le Gate s'applique lorsque "Envelope Select" est réglé sur **L/R Mix, L Only** ou **R Only**.

Les paramètres Attack et Release définissent les temps d'attaque et d'étouffement du Gate.

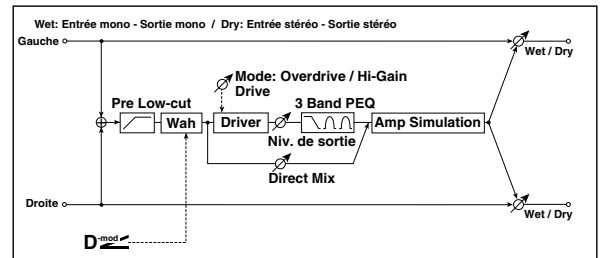


**e: Delay Time**

Ce paramètre spécifie le retard du signal transmis au Gate. Si le son a une attaque très rapide, vous avez intérêt à augmenter le retard pour que le signal passe après que le Gate ait été déclenché (ou ouvert) afin de ne pas perdre l'attaque du son.

**006: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)**

Cet effet de distorsion est doté d'un mode Overdrive (saturation) ainsi que d'un mode Hi-Gain. En utilisant l'effet wah, l'égaliseur à 3 bandes et la simulation d'ampli, vous aurez peu de mal à obtenir le type de distorsion désiré. Idéal pour des sons de guitare et d'orgue.



a	Wah Active/coupe l'effet Wah <b>E<sup>3</sup></b> , <b>D<sup>mod</sup></b>	Off, On
	Src Sélection de la source de modulation qui active/coupe l'effet Wah	Off...Tempo
	Sw Sélection du mode de commutation pour la source de modulation qui active/coupe l'effet Wah <b>E<sup>3</sup></b>	Toggle, Moment
b	Wah Sweep Range Détermine la plage de Wah <b>E<sup>3</sup></b> , <b>D<sup>mod</sup></b>	-10...+10
	Wah Sweep Src Sélection de la source de modulation de l'effet Wah <b>E<sup>3</sup></b>	Off...Tempo
c	Drive Mode Alterne entre une distorsion Hi-gain et Overdrive <b>E<sup>3</sup></b>	Overdrive, Hi-Gain
d	Drive Détermine le degré de distorsion <b>E<sup>3</sup></b>	1...100
	Pre Low-cut Atténuation des graves avant l'entrée de l'effet <b>E<sup>3</sup></b>	0...10
e	Output Level Détermine le niveau de sortie <b>E<sup>3</sup></b> , <b>D<sup>mod</sup></b>	0...50
	Src Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie <b>E<sup>3</sup></b>	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie <b>E<sup>3</sup></b>	-50...+50

f	Low Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.0kHz
	Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-18...+18dB
g	Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande pour Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Amplification/atténuation pour Mid/High EQ 1	-18...+18dB
h	Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Largeur de bande pour Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Amplification/atténuation pour Mid/High EQ 2	-18...+18dB
i	Direct Mix Niveau du signal direct présent dans le signal de distortion	0...50
	Speaker Simulation Active/coupe la simulation de haut-parleur	Off, On
j	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**a: Wah**

Le paramètre Wah active/coupe l'effet wah.

**a: Sw**

Ce paramètre détermine la manière dont l'effet wah est activé/coupé via la source de modulation.

Lorsque "Sw" = **Moment**, l'effet wah est généralement coupé. Il n'est activé que lorsque vous appuyez sur la pédale ou actionnez le joystick.

**MIDI** Avec une valeur inférieure à 64 pour la source de modulation, "off" est sélectionné; une valeur égale ou supérieure à 64 sélectionne le réglage "on".

Lorsque "Sw" = **Toggle**, l'effet wah est activé et coupé en alternance chaque fois que vous actionnez la pédale ou le joystick.

**MIDI** Le commutateur est activé/coupé chaque fois que la valeur de la source de modulation excède 64.

**b: Wah Sweep Range, c: Wah Sweep Src**

Ce paramètre détermine la plage de balayage de la fréquence centrale de l'effet wah. Une valeur négative inverse la direction du balayage. La fréquence centrale de l'effet wah peut être contrôlée par le modulateur choisi avec le paramètre "Wah Sweep Src".

**d: Drive, e: Output Level**

Le degré de distortion dépend du niveau d'entrée et de la valeur "Drive". Plus la valeur Drive est élevée, plus le volume total augmente, ce qui nécessite parfois une réduction du niveau sortant au moyen du paramètre "Output Level". Notez que le paramètre "Output Level" contrôle le niveau du signal transmis à l'égaliseur à quatre bandes. Si l'égaliseur produit de la distortion, il convient donc de réduire la valeur "Output Level".

**d: Pre Low-cut**

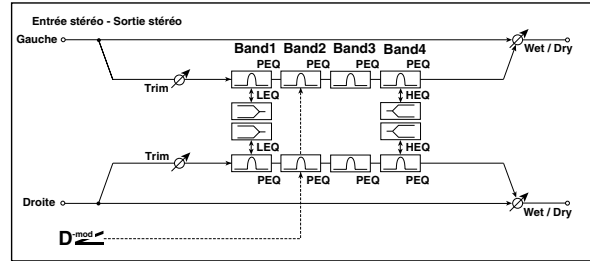
Pour obtenir une distortion plus mordante, il convient de réduire le niveau des graves du signal transmis à l'effet.

**g: Q, h: Q**

Ces paramètres détermine la largeur de bande de chaque égaliseur. Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite.

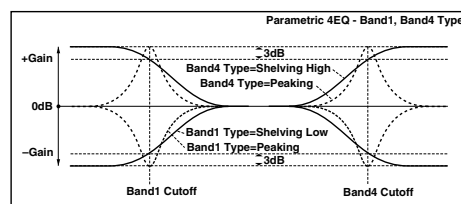
**007: Param.4B Eq (Egaliseur paramétrique stéréo à 4 bandes)**

Voici un égaliseur paramétrique stéréo à quatre bandes dont la première et la quatrième peuvent avoir une égalisation en cloche ou en plateau. Le gain de la deuxième bande peut être piloté par de la modulation dynamique.



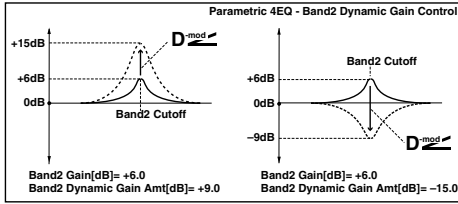
a	Trim Détermine le niveau d'entrée	0...100
b	Band1 Type Spécifie le type du filtre de la bande 1	Peaking, Shelving-Low Fx:006
c	Band4 Type Spécifie le type du filtre de la bande 4	Peaking, Shelving-High Fx:006
d	Band2 Dynamic Gain Src Sélection de la source de modulation du gain de la bande2	Off...Tempo Fx:006
	Amt [dB] Degré de modulation du gain de la bande2	-18...+18dB Fx:006
e	Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18.0...+18.0dB
f	Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18.0...+18.0dB Fx:006, Dmod
g	Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18.0...+18.0dB
h	Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18.0...+18.0dB
i	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**b: Band1 Type, c: Band4 Type**  
Spécifie le type de filtre pour les bandes 1 et 4.



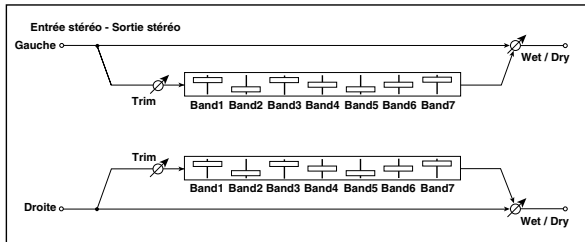
**d: Band2 Dynamic Gain Src, d: Amt [dB], f: Gain [dB]**

Le gain (l'atténuation/l'amplification) de la bande 2 peut être spécifié par une source de modulation.



### 008: Graph.7B Eq (Egaliseur graphique stéréo à 7 bandes)

Voici un égaliseur graphique stéréo à sept bandes. Le graphique à l'écran vous donne une idée de la réponse en fréquence programmée. Vous pouvez choisir un réglage de fréquence centrale pour chaque bande parmi 12 types selon le son voulu.



a	Type1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High Sélection d'une combinaison de fréquences centrales pour chaque bande	
b	Trim Détermine le niveau d'entrée	0...100
c	Band1 [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18.0...+18.0dB
d	Band2 [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18.0...+18.0dB
e	Band3 [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18.0...+18.0dB
f	Band4 [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18.0...+18.0dB
g	Band5 [dB] Détermine le gain de la bande 5	-18.0...+18.0dB
h	Band6 [dB] Détermine le gain de la bande 6	-18.0...+18.0dB
i	Band7 [dB] Détermine le gain de la bande 7	-18.0...+18.0dB
j	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

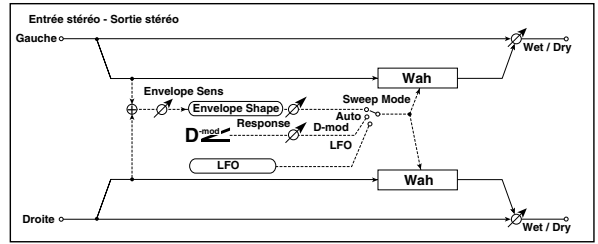
#### a: Type

Ce paramètre permet de choisir une combinaison de fréquences centrales pour chaque bande. Chaque fréquence centrale apparaît à droite de l'écran

Notez que vous pourriez mettre trois égaliseurs graphiques en série pour en arriver à un égaliseur à 21 bandes couvrant les fréquences comprises entre 80Hz et 18kHz et en sélectionnant **7:Low**, **9:Mid** et **11:High** pour les trois égaliseurs.

### 009: Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

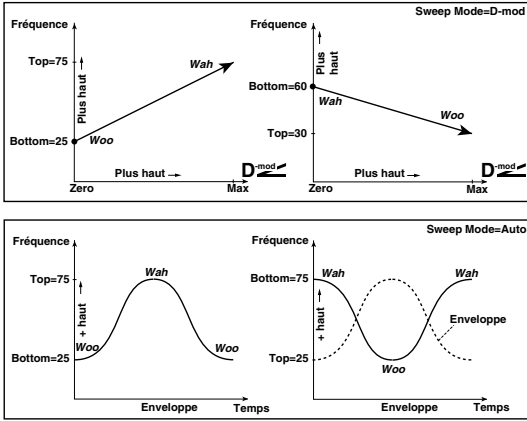
Cet effet Wah stéréo peut être utilisé pour des effets de pédale Wah ou de simulation Wah automatique, tout comme pour d'autres effets.



a	Frequency Bottom Spécifie la limite inférieure de la fréquence centrale de l'effet wah	0...100
	Frequency Top Spécifie la limite supérieure de la fréquence centrale de l'effet wah	0...100
b	Sweep Mode Spécifie le modulateur: auto-wah, source de modulation ou LFO	Auto, D-mod, LFO
	Src Sélection de la source de modulation pour l'effet wah lorsque Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
	Response Vitesse de réponse du wah avec Sweep Mode = Auto ou D-mod	0...100
c	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Détermine la sensibilité de l'auto-wah	0...100
	Envelope Shape Détermine la courbe de balayage de l'auto-wah	-100...+100
d	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	♩, ♪, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16
f	Resonance Définit le degré de résonance	0...100
	Low Pass Filter Active/coupe le filtre passe-bas de l'effet wah	Off, On
g	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

#### a: Frequency Bottom, a: Frequency Top

La largeur de balayage et la direction du filtre utilisé par le Wah dépendent des réglages "Frequency Top" et "Frequency Bottom".



**b: Sweep Mode**

Ce paramètre spécifie la façon dont le Wah est piloté. En mode **Auto**, le Wah est contrôlé par les variations de l'enveloppe du signal entrant. L'effet Auto-wah est souvent utilisé pour des guitares funk ou pour des sons Clavi (clavier électronique).

En mode **D-mod**, le filtre peut être piloté par le modulateur sélectionné (le plus simple consiste à utiliser une pédale).

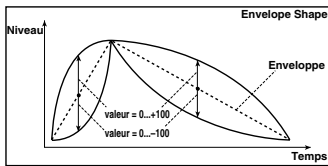
En mode **LFO**, l'effet se sert du LFO pour un balayage cyclique.

**c: Envelope Sens (Envelope Sensitivity)**

Ce paramètre détermine la sensibilité de l'auto-wah. Augmentez la valeur si le signal d'entrée est trop faible pour le balayage. Réduisez la valeur si le signal est si fort qu'il arrête sporadiquement le filtre.

**c: Envelope Shape**

Ce paramètre détermine la courbe de balayage de l'auto-wah.



**d: LFO Frequency [Hz], e: BPM/MIDI Sync**

Avec "BPM/MIDI Sync"=Off, la vitesse du LFO se sert du réglage du paramètre "LFO Frequency". Avec "BPM/MIDI Sync"=On, la vitesse du LFO suit les réglages "BPM", "Base Note" et "Times".

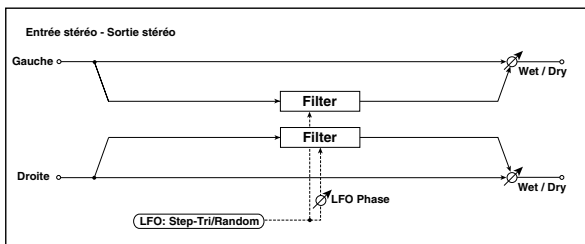
**e: BPM, e: Base Note, e: Times**

Un cycle de balayage LFO s'obtient en multipliant la longueur d'une note (♩...) (sélectionnée sous "Base Note", par rapport au tempo spécifié sous "BPM" ou au tempo MIDI Clock si "BPM" est réglé sur MIDI) par la valeur du paramètre "Times".

**010: Random Filt**

**(Filtre aléatoire stéréo)**

Ce filtre passe-bande stéréo se sert d'une forme d'onde à paliers et d'un LFO aléatoire pour la modulation. Vous pouvez créer un effet spécial avec l'oscillation du filtre.



a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Step-Tri, Random
b	LFO Phase [degré] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	-180...+180

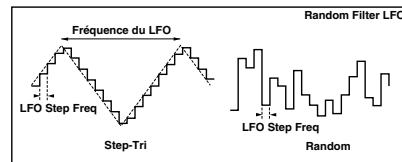
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz E <sup>3</sup> , D <sup>mod</sup>
	Src Source de modulation pour la vitesse du LFO et la vitesse des paliers	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Détermine la vitesse de transition entre les paliers du LFO	0.05...50.00Hz E <sup>3</sup> , D <sup>mod</sup>
	Amt Degré de modulation de la vitesse par palier du LFO	-50.00...+50.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et le recours au tempo et aux notes	Off, On E <sup>3</sup> Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 E <sup>3</sup> Fx:009, E <sup>3</sup>
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	♩, ♪, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮ E <sup>3</sup> Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 E <sup>3</sup> Fx:009
f	Step Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse par palier du LFO	♩, ♪, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮ E <sup>3</sup> , Sync
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse par palier du LFO	x1...x32 E <sup>3</sup>
g	Manual Détermine la fréquence centrale du filtre	0...100
h	Depth Profondeur de modulation de la fréquence centrale du filtre	0...100
	Src Source de modulation du filtre	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du filtre	-100...+100
i	Resonance Définit le degré de résonance	0...100
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct", on page 347	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet E <sup>3</sup> , D <sup>mod</sup>
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet", on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet", on page 347	-100...+100

**a: LFO Waveform, c: LFO Frequency [Hz],**

**d: LFO Step Freq (Frequency) [Hz]**

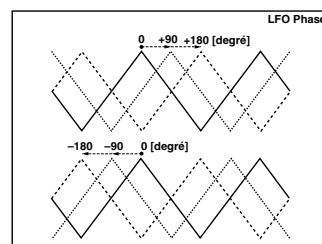
Lorsque "LFO Waveform" est sur **Step-Tri**, le LFO a une forme d'onde triangulaire, à paliers. Le paramètre "LFO Frequency" détermine la vitesse de la forme d'onde triangulaire originale. Le paramètre "LFO Step Freq" vous permet de régler la largeur des paliers.

Lorsque "LFO Waveform" est réglé sur **Random**, le paramètre "LFO Step Freq" se sert d'un cycle LFO aléatoire.



**b: LFO Phase [degré]**

Le décalage des phases gauche et droite change la manière dont la modulation est appliquée aux canaux gauche et droit et "gonfle" le son.



**e: BPM, f: Step Base Note, f: Times**

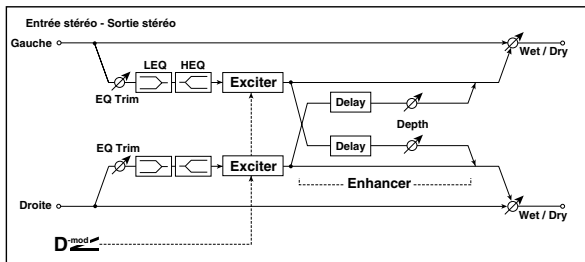
Pour obtenir la largeur d'un "palier" LFO ou un cycle LFO aléatoire, multipliez la longueur d'une note (♩, ...) (sélectionnée sous "Step Base Note" par rapport au tempo spécifié sous "BPM" ou au tempo MIDI Clock si "BPM" est sur MIDI) par la valeur du paramètre "Times".

**j: Wet/Dry**

La phase du signal d'effet est inversée lorsque vous choisissez une valeur allant de -Wet à -1:99.

### 011: Exciter/Enhancer (Exciter/Enhancer stéréo)

Cet effet combine un Exciter qui ajoute du punch au son et un Enhancer qui lui confère espace et présence.



a	Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	-100...+100 E <sup>3</sup> , D <sup>mod</sup>
	Src Sélection de la source de modulation de l'intensité de l'Exciter	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de l'Exciter	-100...+100
b	Emphatic Point Spécifie la fréquence à mettre en évidence	0...70 E <sup>3</sup> , D <sup>mod</sup>
	Src Source de modulation de la fréquence à mettre en évidence	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la fréquence à mettre en évidence	-70...+70
c	Enhancer Dly L (Enhancer Delay L) [msec] Temps de retard du canal gauche de l'Enhancer	0.0...50.0msec E <sup>3</sup>
d	Enhancer Dly R (Enhancer Delay R) [msec] Temps de retard du canal droit de l'Enhancer	0.0...50.0msec
e	Enhancer Depth Détermine la profondeur d'application de l'Enhancer	0...100 D <sup>mod</sup>
	Src Source de modulation de la largeur de l'Enhancer	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la largeur de l'Enhancer	-100...+100
f	EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur à 2 bandes	0...100
g	Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15.0...+15.0dB
h	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 D <sup>mod</sup>	
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**a: Exciter Blend**

Ce paramètre détermine la profondeur (l'intensité) de l'Exciter. Des valeurs positives produisent un motif de fréquence (à mettre en évidence) différent de celui produit par des valeurs négatives.

**b: Emphatic Point**

Ce paramètre spécifie la fréquence à mettre en évidence. Des valeurs élevées mettent des fréquences basses en évidence.

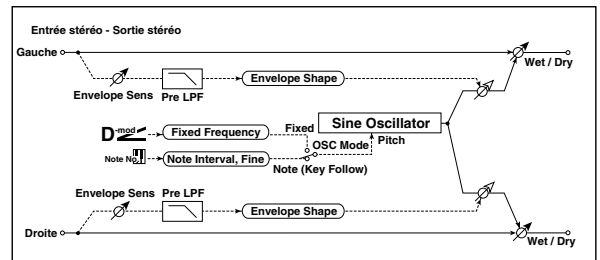
**c: Enhancer Dly L [msec], d: Enhancer Dly R [msec]**

Ces paramètres permettent de programmer un retard pour le canal gauche et droit de l'Enhancer. En choisissant des retards légèrement

différents pour les deux canaux, vous rendrez le signal de sortie plus "stéréo", plus profond et plus large.

### 012: Sub Oscill (Stereo Sub Oscillator)

Cet effet ajoute des fréquences très basses au signal d'entrée. Cela permet notamment de simuler un son de batterie vrombissant ou d'accentuer des graves puissants. Cet effet diffère de celui obtenu par un égaliseur car il permet d'ajouter des harmoniques extrêmement graves. Vous pouvez aussi régler la fréquence de l'oscillateur de sorte à ce qu'elle corresponde à un numéro de note et utiliser l'effet comme Octaver.



a	OSC Mode Détermine si la fréquence de l'oscillateur suit le numéro de note ou si elle est fixe	Note (Key Follow), Fixed E <sup>3</sup>
	Note Interval Détermine la différence de hauteur à partir du no. de note lorsque OSC Mode=Note (Key Follow)	-48...0 E <sup>3</sup>
b	Note Fine Réglage fin de la fréquence de l'oscillateur	-100...+100 E <sup>3</sup>
	Fixed Frequency [Hz] Détermine la fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode=Fixed	10.0...80.0Hz D <sup>mod</sup>
c	Src Source de modulation pour la fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode=Fixed	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode=Fixed	-80...+80Hz
	Envelope Pre LPF Fixe la limite supérieure de la plage de fréquences à laquelle des harmoniques très basses sont ajoutées	1...100
d	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Détermine la sensibilité avec laquelle des harmoniques très basses sont ajoutées	0...100
	Envelope Shape Sélection de la courbe de volume de l'oscillateur	-100...+100
f	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 D <sup>mod</sup>	
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**a: OSC Mode, b: Note Interval, b: Note Fine**

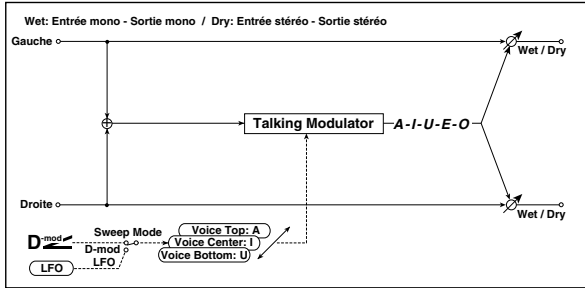
Le paramètre "OSC Mode" sélectionne le mode de fonctionnement de l'oscillateur. Lorsque **Note (Key Follow)** est sélectionné, la fréquence de l'oscillateur dépend du no. de note, ce qui vous permet d'utiliser l'effet comme Octaver. Le paramètre "Note Interval" spécifie le décalage de hauteur à partir du no. de note original par pas de demi-tons. Le paramètre "Note Fine" permet d'affiner ce réglage par pas de cents.

**d: Envelope Pre LPF**

Ce paramètre détermine la limite supérieure de la bande de fréquences à laquelle des harmoniques très basses sont ajoutées. Réglez ce paramètre si vous ne souhaitez pas ajouter des harmoniques basses aux fréquences plus élevées.

## 013: Talking Mod (Talking Modulator)

Cet effet confère au signal entrant un caractère plutôt insolite. Il a en effet tendance à rappeler vaguement une voix humaine. En modifiant le timbre avec un modulateur dynamique, vous obtenez un effet qui rappelle les instruments "parlants".

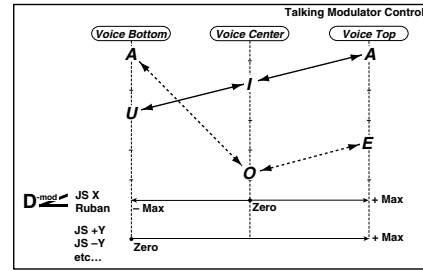


a	Sweep Mode Alterne entre le contrôle par source de modulation et par LFO	D-mod, LFO
b	Manual Voice Control Contrôle du motif vocal	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top
	Src Source de modulation contrôlant le motif vocal	Off...Tempo
c	Voice Top Voyelle utilisée pour la plage supérieure	A, I, U, E, O
d	Voice Center Voyelle utilisée pour la plage moyenne	A, I, U, E, O
e	Voice Bottom Voyelle utilisée pour la plage inférieure	A, I, U, E, O
f	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz Fx:009, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
g	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse de LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009
h	Formant Shift Détermine la fréquence traitée par l'effet	-100...+100
	Resonance Définit le niveau de résonance de l'effet vocal.	0...100
i	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### c: Voice Top, d: Voice Center, e: Voice Bottom

Ces paramètres servent à affecter des voyelles aux zones supérieure, centrale et inférieure de la source de contrôle utilisée. Exemple: "Voice Top"=A, "Voice Center"=I et "Voice Bottom"=U: Si "Sweep Mode" est sur D-mod avec Ribbon comme source de modulation, il suffit de déplacer votre doigt de droite à gauche sur le contrôleur ruban pour faire passer le son de "a" à "i" puis "u."

Si "Sweep Mode" est sur LFO, le son change cycliquement: de "a" à "i," "u," "i," puis "a."



### h: Formant Shift

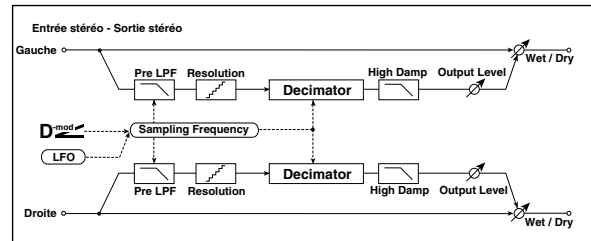
Ce paramètre permet de spécifier la fréquence sur laquelle agit l'effet. Si l'effet doit uniquement porter sur les fréquences aiguës, il convient de choisir une valeur plutôt élevée. Pour traiter les fréquences graves, vous devez donc choisir une valeur relativement basse.

### h: Resonance


Ce paramètre spécifie l'intensité de la résonance appliquée au son vocal. Plus la valeur est élevée, plus le son aura "du caractère".

## 014: Decimator (Stereo Decimator)

Cet effet produit un son plutôt grossier qui rappelle un échantillonneur à bas prix utilisant une fréquence d'échantillonnage en conséquence. Vous pourriez même simuler le souffle typique d'un échantillonneur.



a	Pre LPF Spécifie si le souffle d'harmoniques dû à une réduction de la fréquence d'échantillonnage doit être audible	Off, On Fx:009
	High Damp [%] Degré d'atténuation des fréquences aiguës	0...100%
b	Sampling Freq (Sampling Frequency) [Hz] Détermine la fréquence d'échantillonnage	1.00k...48.00kHz D-mod
	Src Source de modulation de la fréquence d'échantillonnage	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la fréquence d'échantillonnage	-48.00k...+48.00kHz
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz D-mod
	Src Source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
d	Depth Détermine la profondeur de la modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage	0...100 D-mod
	Src Source de modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage	-100...+100
e	Resolution Détermine la longueur en bits des données	4...24 Fx:009
f	Output Level Détermine le niveau de sortie	0...100 Fx:009, D-mod
	Src Source de modulation pour le niveau de sortie	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie	-100...+100

g	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**a: Pre LPF**

Si un échantillonneur à faible fréquence d'échantillonnage reçoit un son extrêmement aigu (inaudible), il risque de générer un souffle dont la hauteur n'a rien à voir avec le signal original. Réglez "Pre LPF" sur **ON** pour éviter que ce type de souffle ne soit généré.

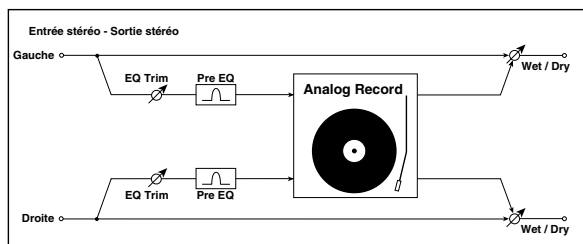
Si vous réglez "Sampling Freq" sur environ **3kHz** et "Pre LPF" sur **OFF**, vous obtenez une sonorité similaire à celle de la modulation bouclée (ring modulator).





**e: Resolution, f: Output Level**


Si vous choisissez une valeur plus basse pour le paramètre "Resolution", il y a risque de distorsion. Le volume risque également d'être modifié. Utilisez le paramètre "Output Level" pour régler le volume.

## 015: Analog Rec (Stereo Analog Record)

Cet effet simule le bruit provoqué par les griffes et la poussière sur les disques analogiques. Il reproduit également la modulation produite par un tourne-disque déformé.



a	Speed [RPM] Vitesse de rotation du disque	33 1/3, 45, 78
b	Flutter Détermine la profondeur de modulation	0...100 
c	Noise Density Définit la densité du bruit	0...100
	Noise Tone Détermine la tonalité du bruit	0...100
d	Noise Level Règle le niveau de bruit	0...100 
	Src Sélection de la source de modulation du niveau de bruit	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de bruit	-100...+100
e	Click Level Détermine le volume du "clic"	0...100  , 
	Src Sélection de la source de modulation du volume du clic	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du volume du clic	-100...+100
f	EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
g	Pre EQ Cutoff [Hz] Définit la fréquence centrale de l'égaliseur	300...10.00kHz
	Q Définit la largeur de bande de l'égaliseur	0.5...10.0
	Gain [dB] Règle le gain de l'égaliseur	-18.0...+18.0dB

h	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**b: Flutter**

Ce paramètre vous permet de déterminer la profondeur de la modulation provoquée par un tourne-disque déformé.

**e: Click Level**

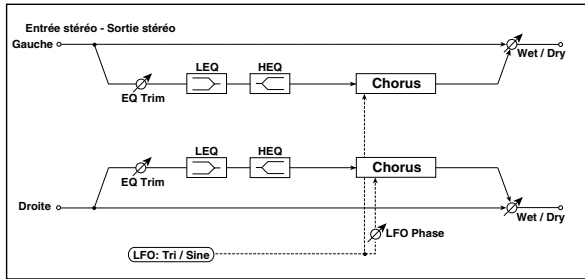
Ce paramètre permet de régler le volume du "clic" qui se produit une fois lors de chaque rotation du tourne-disque. Cette simulation reproduit le bruit du disque ainsi que le bruit typique de la fin de la lecture du disque.

## Pitch/Phase Mod.

### Effets de modulation de hauteur/de phase

#### 016: Chorus (Stereo Chorus)

Cet effet rend le son plus épais et plus chaud en modulant le temps de retard du signal d'entrée. Vous pouvez également élargir le son en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.



a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	-180...+180 Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz Fx:009, D <sup>mod</sup>
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
d	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	🎵, 🎶, 🎷, 🎸, 🎹, 🎺, 🎻, 🎼, 🎾, 🎽, 🎿, 🏀, 🏈, 🏉, 🏊, 🏋, 🏌, 🏍, 🏎, 🏏, 🏐, 🏑, 🏒, 🏓, 🏔, 🏕, 🏖, 🏗, 🏘, 🏙, 🏚, 🏛, 🏜, 🏝, 🏞, 🏟, 🏠, 🏡, 🏢, 🏣, 🏤, 🏥, 🏦, 🏧, 🏨, 🏩, 🏪, 🏫, 🏬, 🏭, 🏮, 🏯, 🏰, 🏱, 🏲, 🏳, 🏴, 🏵, 🏶, 🏷, 🏸, 🏹, 🏺, 🏻, 🏼, 🏽, 🏾, 🏿 Fx:009
Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009	
e	L Pre Delay [msec] Temps de retard du canal gauche	0.0...50.0msec Fx
f	R Pre Delay [msec] Temps de retard du canal droit	0.0...50.0msec Fx
g	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 D <sup>mod</sup>
	Src Modulateur de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	-100...+100
h	EQ Trim Table, "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
i	Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15.0...+15.0dB

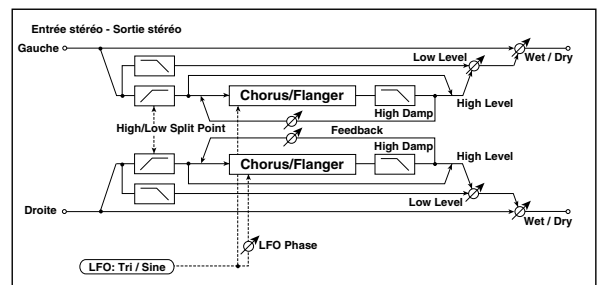
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 Fx:010, D <sup>mod</sup>	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

e: L Pre Delay [msec], f: R Pre Delay [msec]

Comme vous pouvez programmer le temps de retard des deux canaux séparément, vous pouvez vous-même déterminer la largeur de l'image stéréo.

#### 017: Harm.Chorus (Stereo Harmonic Chorus)

Cet effet traite uniquement les fréquences aiguës. Utilisez ce Chorus pour embellir un son de basse sans lui ôter le "punch". Le paramètre Feedback vous permet d'obtenir des effets similaires à ceux d'un Flanger.



a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	-180...+180 Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz Fx:009, D <sup>mod</sup>
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
d	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	🎵, 🎶, 🎷, 🎸, 🎹, 🎺, 🎻, 🎼, 🎾, 🎽, 🎿, 🏀, 🏈, 🏉, 🏊, 🏋, 🏌, 🏍, 🏎, 🏏, 🏐, 🏑, 🏒, 🏓, 🏔, 🏕, 🏖, 🏗, 🏘, 🏙, 🏚, 🏛, 🏜, 🏝, 🏞, 🏟, 🏠, 🏡, 🏢, 🏣, 🏤, 🏥, 🏦, 🏧, 🏨, 🏩, 🏪, 🏫, 🏬, 🏭, 🏮, 🏯, 🏰, 🏱, 🏲, 🏳, 🏴, 🏵, 🏶, 🏷, 🏸, 🏹, 🏺, 🏻, 🏼, 🏽, 🏾, 🏿 Fx:009
Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009	
e	Pre Delay [msec] Retard par rapport au signal original	0.0...50.0msec
f	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 D <sup>mod</sup>
	Src Modulateur de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	-100...+100
g	High/Low Split Point Fréquence de partage entre la bande grave et la bande aiguë	1...100 Fx
h	Feedback Feedback du chorus (réinjection)	-100...+100 Fx
	High Damp [%] Degré d'atténuation de l'aigu du bloc Chorus	0...100%
i	Low Level Niveau de sortie des graves	0...100
	High Level Niveau de sortie des aigus (et donc du chorus)	0...100



j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**g: High/Low Split Point**

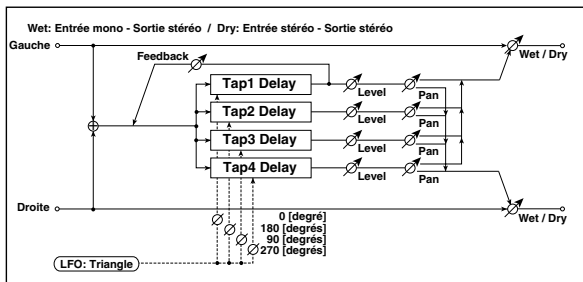
Ce paramètre spécifie la fréquence où s'arrête la bande grave et où commence la bande aiguë. Seule la bande aiguë sera traitée par le Chorus.

**h: Feedback**

Spécifie le feedback, soit la réinjection, du signal Chorus. Plus cette valeur est élevée, plus l'effet rappellera un Flanger.

**018: MTap Ch/Dly (Multitap Chorus/Delay)**

Cet effet se compose de quatre blocs Chorus dont la phase LFO est décalée. Il est donc possible de créer une image stéréo complexe au moyen du temps de retard, de l'intensité, du niveau de sortie et du panoramique de chacun de ces blocs. Vous pouvez aussi programmer un effet hybride Chorus/Delay.

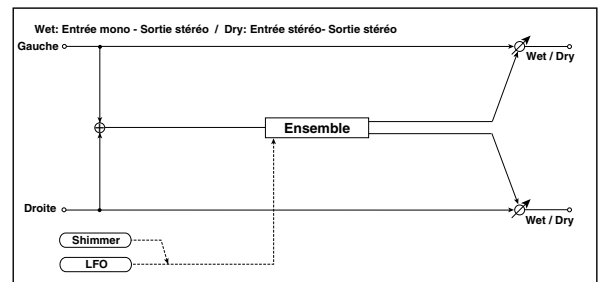


a	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...13.00Hz
b	Tap1(000) [msec] Tap1 (phase du LFO=0 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Tap1, intensité du chorus	0...30
	Level Tap1, niveau de sortie	0...30
	Pan Tap1, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6
c	Tap2(180) [msec] Tap2 (phase du LFO=180 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Tap2, intensité du chorus	0...30
	Level Tap2, niveau de sortie	0...30
	Pan Tap2, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6
d	Tap3(090) [msec] Tap3 (phase du LFO=90 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Tap3, intensité du chorus	0...30
	Level Tap3, niveau de sortie	0...30
	Pan Tap, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6
e	Tap4(270) [msec] Tap4 (phase du LFO=270 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Tap4, intensité du chorus	0...30
	Level Tap4, niveau de sortie	0...30
	Pan Tap4, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6

f	Tap1 Feedback Réinjection de Tap1	-100...+100 
	Src Source de modulation du feedback de Tap1et de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Tap1, degré de réinjection et degré de modulation.	-100...+100
g	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**019: Ensemble**

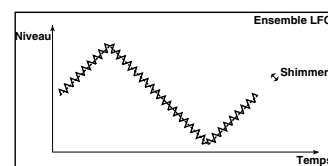
Cet effet Ensemble se compose de trois blocs Chorus qui se servent de LFO pour créer de subtils chatoiments; il confère une profondeur et une largeur inouïes au signal traité qui se situe à gauche, au centre et à droite.



a	Speed Détermine la vitesse du LFO	1...100 
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-100...+100
b	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 
	Src Modulateur de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	-100...+100
c	Shimmer Chatoisement de la forme d'onde du LFO	0...100 
d	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

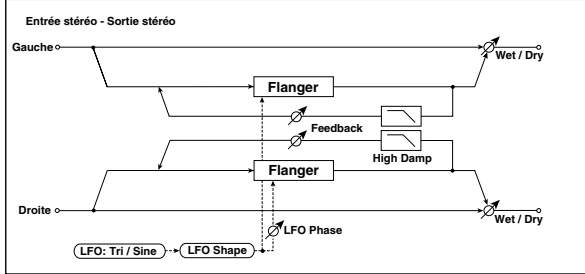
**c: Shimmer**

Ce paramètre détermine le degré de chatoisement (d'ondulation) de la forme d'onde du LFO. Plus cette valeur est importante, plus le Chorus est complexe et riche.



## 020: Flanger (Stereo Flanger)

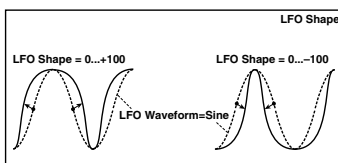
Cet effet confère une montée et un sens de mouvement de la hauteur au signal traité. Il convient surtout pour des sons riches en harmoniques. Ce Flanger est stéréo. Vous pouvez intensifier l'effet stéréo en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.



a	Delay Time [msec] Retard par rapport au signal original	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	-100...+100
c	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	-180...+180 Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz Fx:009, D <sup>mod</sup>
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	 Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009
f	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
g	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx
	High Damp [%] Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu	0...100% Fx
h	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, D <sup>mod</sup>
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### b: LFO Shape

En modifiant la forme d'onde du LFO, vous spécifiez la montée des crêtes.



### g: Feedback, h: Wet/Dry

L'aspect des crêtes dépend de la valeur Feedback (positive ou négative). Les harmoniques sont mises en évidence lorsque vous ajoutez le

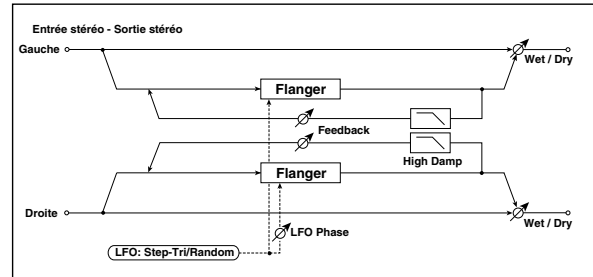
signal de l'effet au signal original, à condition que les valeurs Feedback et Wet/Dry soient positives. C'est également le cas pour des valeurs Feedback et Wet/Dry négatives.

### g: High Damp [%]

Ce paramètre détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu. Une valeur élevée coupe les harmoniques dans les hautes fréquences.

## 021: RandomFlang (Stereo Random Flanger)

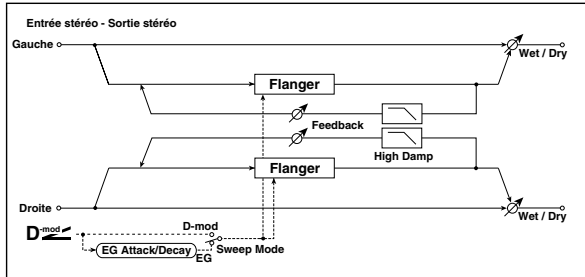
Cet effet stéréo se sert d'une forme d'onde à paliers et d'un LFO aléatoire pour la modulation, ce qui crée un effet Flanger inédit.



a	Delay Time [msec] Retard par rapport au signal original	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Step-Tri, Random Fx:010
c	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	-180...+180 Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz Fx:010, D <sup>mod</sup>
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO et de la vitesse de transition entre les paliers	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
e	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Vitesse de transition entre les paliers du LFO	0.05...50.00Hz Fx:010, D <sup>mod</sup>
	Amt Degré de modulation de la vitesse de transition entre les paliers	-50.00...+50.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 Fx:009, 010
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	 Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009
g	Step Base Note Sélection du type de notes pour spécifier la vitesse de transition entre les paliers	 Fx:010, Sync
	Times Détermine le nombre de notes pour spécifier la vitesse de transition entre les paliers	x1...x32 Fx:010
h	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
i	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
	High Damp [%] Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu	0...100% Fx:020
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 020, D <sup>mod</sup>
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 022: Envel.Flanger (Stereo Envelope Flanger)

Ce Flanger se sert d'un générateur d'enveloppe (EG) pour la modulation. Vous obtenez le même type d'effet Flanger chaque fois que vous jouez. Vous pouvez également piloter directement le Flanger avec la source de modulation.



a	L Dly Bottom [msec] (L Delay Bottom) Limite inférieure du temps de retard sur le canal gauche	0.0...50.0msec Fx:009
	L Dly Top [msec] (L Delay Top) Limite supérieure du temps de retard sur le canal gauche	0.0...50.0msec Fx:009
b	R Dly Bottom [msec] (R Delay Bottom) Limite inférieure du temps de retard sur le canal droit	0.0...50.0msec Fx:009
	R Dly Top [msec] (R Delay Top) Limite supérieure du temps de retard sur le canal droit	0.0...50.0msec Fx:009
c	Sweep Mode Détermine si le Flanger est piloté par le générateur d'enveloppe (EG) ou par la source de modulation	EG, D-mod Fx:009, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation qui pilote l'EG (lorsque EG est sélectionné pour Sweep Mode) ou qui provoque le balayage du Flanger (lorsque D-mod est sélectionné pour Sweep Mode)	Off...Tempo Fx:009
d	EG Attack Vitesse de l'attaque de l'enveloppe	1...100 Fx:009
	EG Decay Définit le temps de chute de l'enveloppe	1...100 Fx:009
e	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
f	High Damp [%] Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu	0...100% Fx:020
g	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 020, D-mod
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo Fx:009
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### c: Sweep Mode, c: Src

Ce paramètre spécifie la source de modulation du Flanger. En mode "Sweep Mode" = EG, le Flanger se base sur le générateur d'enveloppe. Notez qu'il s'agit d'un générateur propre au Flanger qui n'a donc rien à voir avec l'EG des oscillateurs, du filtre ou de l'amplitude. Le paramètre "Src" spécifie le modulateur qui déclenche l'enveloppe. En choisissant Gate, par exemple, vous spécifiez que l'enveloppe démarre dès que vous jouez une note. Avec "Sweep Mode" = D-mod, le modulateur dynamique agit directement sur le Flanger. Le paramètre "Src" permet de sélectionner un modulateur.

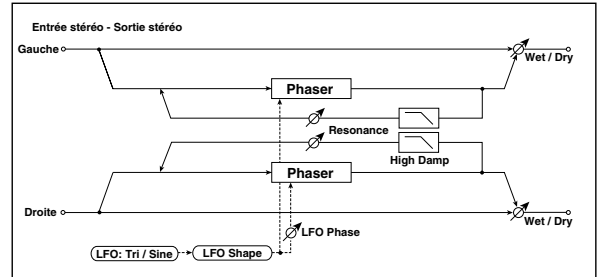
**MIDI** L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation dynamique spécifiée pour le paramètre Src est inférieure à 64; l'effet est activé lorsque cette valeur est égale ou supérieure à 64. Le générateur d'enveloppe est enclenché lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.

### d: EG Attack, d: EG Decay

La vitesse de l'attaque et de la chute (Decay) sont les seuls paramètres réglables pour ce générateur d'enveloppe.

## 023: Phaser (Stereo Phaser)

Cet effet produit un décalage de phase du signal entrant par rapport à lui-même. Très efficace pour des sons de piano électrique. Vous pouvez élargir le son en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.



a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	-100...+100 Fx:020
b	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	-180...+180 Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz Fx:009, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	 Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009
e	Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
f	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 D-mod
	Src Source de modulation de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	-100...+100
g	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:009
	High Damp [%] Atténuation de la résonance dans l'aigu	0...100% Fx:009
h	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, D-mod
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo Fx:009
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### g: Resonance, h: Wet/Dry

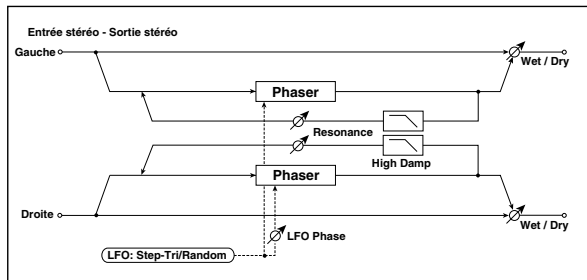
L'aspect des crêtes dépend de la valeur Feedback (positive ou négative). Les harmoniques sont mises en évidence lorsque vous ajoutez le signal de l'effet au signal original, à condition que les valeurs "Resonance" et "Wet/Dry" soient positives. C'est également le cas pour des valeurs "Resonance" et "Wet/Dry" négatives.

### g: High Damp [%]

Ce paramètre détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu. Une valeur élevée coupe les harmoniques dans les hautes fréquences.

## 024: Random Phaser (Phaser aléatoire stéréo)

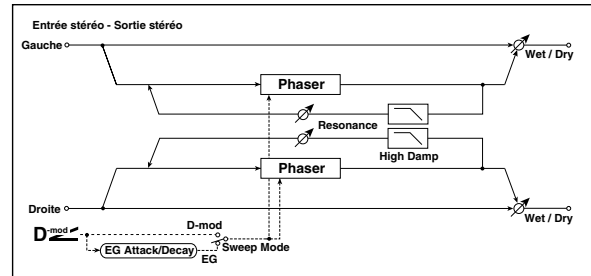
Ce Phaser stéréo utilise une forme d'onde avec des paliers et un LFO aléatoire pour la modulation, ce qui rend l'effet très intéressant.



a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Step-Tri, Step-Sin, Random Fx:010
b	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	-180...+180 Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz Fx:010, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation pour la vitesse de LFO et la vitesse de transition entre les paliers	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Vitesse de transition entre les paliers du LFO	0.05...50.00Hz Fx:010, D-mod
	Amt Degré de modulation de la vitesse de transition entre les paliers	-50.00...+50.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 Fx:009, 010
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	 Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009
f	Step Base Note Sélection du type de notes pour spécifier la vitesse de transition entre les paliers	 Fx:010, Sync
	Times Nombre de notes pour spécifier la vitesse de transition entre les paliers	x1...x32 Fx:010
g	Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
h	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
i	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:023
	High Damp [%] Atténuation de la résonance dans l'aigu	0...100% Fx:023
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 023, D-mod
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 025: Envel.Phaser (Stereo Envelope Phaser)

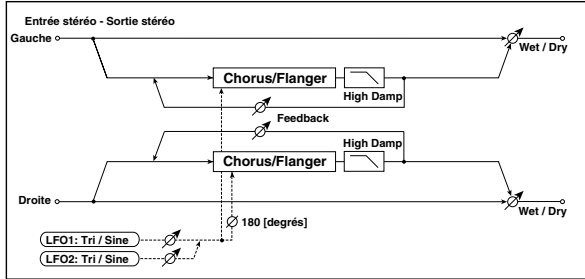
Ce Phaser stéréo se sert d'un générateur d'enveloppe (EG) pour la modulation. Vous obtenez le même type de déphasage chaque fois que vous jouez. Vous pouvez également piloter directement le Phaser avec la source de modulation.



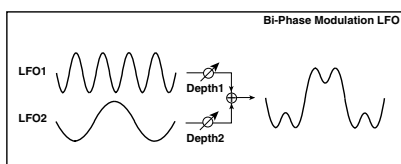
a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) Limite inférieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal gauche	0...100 Fx:009
	L Manu Top (L Manual Top) Limite supérieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal gauche	0...100 Fx:009
b	R Manu Bottom (R Manual Bottom) Limite inférieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal droit	0...100 Fx:009
	R Manu Top (R Manual Top) Limite supérieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal droit	0...100 Fx:009
c	Sweep Mode Détermine si le Phaser est piloté par le générateur d'enveloppe (EG) ou par la source de modulation	EG, D-mod Fx:022, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation qui pilote l'EG (lorsque EG est sélectionné pour Sweep Mode) ou qui provoque le balayage du Phaser (lorsque D-mod est sélectionné pour Sweep Mode)	Off...Tempo
d	EG Attack Vitesse de l'attaque de l'enveloppe	1...100 Fx:022
	EG Decay Définit le temps de chute de l'enveloppe	1...100 Fx:022
e	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:023
f	High Damp [%] Atténuation de la résonance dans l'aigu	0...100% Fx:023
g	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 023, D-mod
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 026: Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)

Ce Chorus stéréo additionne deux LFO distincts. Il est possible de spécifier la fréquence et la profondeur de chaque LFO séparément. Selon le réglage de ces deux LFO, les formes d'ondes complexes peuvent produire une modulation fort instable, rappelant l'ère analogique.

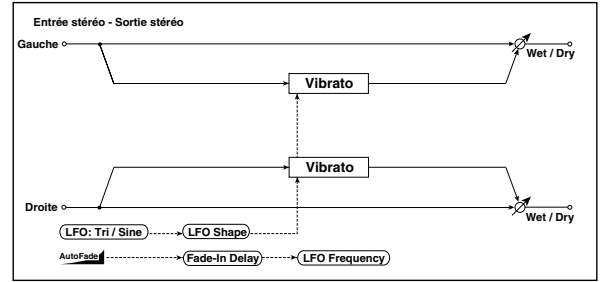


a	LFO1 Waveform Sélection de la forme d'onde de LFO1	Triangle, Sine
	LFO2 Waveform Sélection de la forme d'onde de LFO2	Triangle, Sine
b	LFO Phase Sw Spécifie le déphasage entre le canal gauche et droit	0 degrés, 180 degrés
c	LFO1 Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO1	0.02...30.00Hz D <sup>mod</sup>
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO1&2	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO1	-30.00...+30.00
d	LFO2 Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO2	0.02...30.00Hz D <sup>mod</sup>
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO2	-30.00...+30.00
e	Depth1 Détermine l'intensité de modulation du LFO1	0...100 D <sup>mod</sup>
	Src Source de modulation de l'intensité de modulation du LFO1&2	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO1	-100...+100
f	Depth2 Détermine l'intensité de modulation du LFO2	0...100 D <sup>mod</sup>
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO2	-100...+100
g	L Pre Delay [msec] Temps de retard du canal gauche	0.0...50.0msec F <sup>mod</sup> Fx:016
h	R Pre Delay [msec] Temps de retard du canal droit	0.0...50.0msec F <sup>mod</sup> Fx:016
i	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 F <sup>mod</sup> Fx:017
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 F <sup>mod</sup> Fx:010, D <sup>mod</sup>	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100



## 027: Vibrato (Stereo Vibrato)

Cet effet fait "vibrer" la hauteur du signal entrant. Si vous sélectionnez AutoFade, la vitesse du vibrato peut monter.



a	AUTOFADE Src Source de modulation qui déclenche la montée automatique (AutoFade) F <sup>mod</sup> , D <sup>mod</sup>	Off...Tempo
	Fade-In Rate Spécifie la vitesse de montée (Fade-In)	1...100 F <sup>mod</sup>
b	Fade-In Delay [msec] Temps de retard de la montée	00...2000msec F <sup>mod</sup>
c	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	-100...+100 F <sup>mod</sup> Fx:020
d	LFO Frequency Mod Alterne entre D-Mod et AUTOFADE pour piloter la modulation de fréquence du LFO	D-mod, AUTOFADE F <sup>mod</sup>
e	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz F <sup>mod</sup> Fx:009, D <sup>mod</sup>
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On F <sup>mod</sup> Fx:009, S <sup>mod</sup>
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 F <sup>mod</sup> Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	F <sup>mod</sup> Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 F <sup>mod</sup> Fx:009
g	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 D <sup>mod</sup>
	Src Modulateur de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	-100...+100
h	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 D <sup>mod</sup>	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**d: LFO Frequency Mod, a: AUTOFADE Src, a: Fade-In Rate  
b: Fade-In Delay [msec]**

Lorsque "LFO Frequency Mod" est sur AUTOFADE, vous pouvez utiliser le modulateur choisi pour "AUTO FADE Src" pour déclencher l'effet AutoFade. Lorsque "BPM/MIDI Sync" est sur On, vous ne disposez pas de cette possibilité.

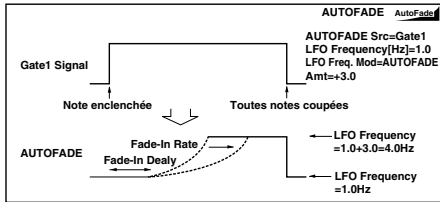
Le paramètre "Fade-in Rate" spécifie la montée du Fade In. Le paramètre "Fade-in Delay" spécifie le retard entre le déclenchement de l'effet et le début de la montée.

Voici un exemple d'une montée qui entraîne une augmentation de la

vitesse du LFO (de "1.0Hz" à "4kHz") à chaque commande d'enclenchement de note.

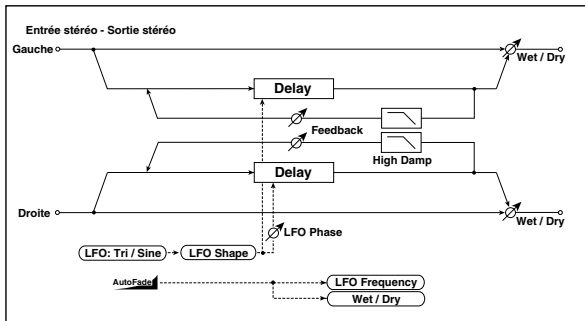
"AUTOFADE Src"=Gate1, "LFO Frequency [Hz]"=1.0  
"LFO Frequency Mod"=AUTOFADE, "Amt"=3.0

**MIDI** L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation dynamique spécifiée pour le paramètre "AUTOFADE Src" est inférieure à 64; l'effet est activé lorsque cette valeur est égale ou supérieure à 64. La fonction Autofade est enclenchée lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.



### 028: Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)

Cet effet stéréo Chorus/Flanger permet de contrôler la vitesse du LFO et la balance d'effet avec un auto-fade et d'élargir le son en décalant la phase du LFO des canaux gauche et droit.

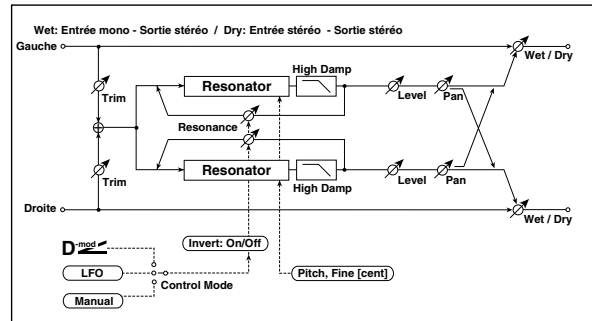


a	AUTOFADE Src	Off...Tempo
	Source de modulation qui déclenche l'AutoFade Fx:027, <b>D-mod</b>	
	Rate	1...100 Fx:027
b	Fade-In Dly (Fade-In Delay) [msec]	00...2000msec Fx:027
	Temps de retard de la montée (Fade-In)	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine
	LFO Shape	-100...+100 Fx:020
d	LFO Phase [degrés]	-180...+180 Fx:010
	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	
e	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE
	Alterne entre D-Mod et AUTOFADE pour piloter la modulation de fréquence du LFO Fx:027	
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz <b>D-mod</b>
f	Src	Off...Tempo
	Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	
	Amt	-20.00...+20.00Hz
g	L Delay Time [msec]	0.0...500.0msec
	R Delay Time [msec]	0.0...500.0msec
h	Depth	0...200
	Détermine l'intensité de modulation du LFO	
i	Feedback	-100...+100 Fx:020
	High Damp [%]	0...100%
Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu		Fx:020

i	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE
	Alterne entre D-mod et AUTOFADE pour la modulation de la balance d'effet Fx:027	
j	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct;" on page 347 Fx:010, 020, <b>D-mod</b>	
	Src	Off...Tempo
Table, "Source de modulation de la balance d'effet;" on page 347		
Amt	-100...+100	
Table, "Degré de modulation de la balance d'effet;" on page 347		

### 029: 2Voice Res (2Voice Resonator)

Cet effet produit une résonance du signal entrant à la hauteur spécifiée. Il est possible de spécifier la hauteur, le niveau de sortie et le panoramique de deux "résonateurs" individuellement. L'intensité de résonance peut être modulée par un LFO.

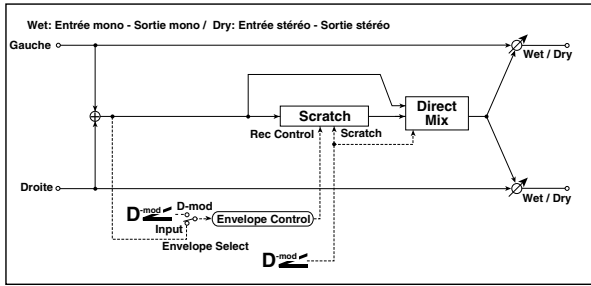


a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod
	Sélection du contrôle de l'intensité de résonance Fx:027, <b>D-mod</b>	
b	LFO/D-mod Invert	Off, On
	Inverse le contrôle de Voice 1 et Voice 2 lorsque vous choisissez LFO/D-mod Fx:027	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Détermine la vitesse du LFO	
	D-mod Src	Off...Tempo
Source de modulation qui agit sur l'intensité de résonance		
d	Mod. Depth	-100...+100
	Degré du contrôle de l'intensité de résonance en mode LFO/D-mod	
e	Trim	0...100
	Détermine le niveau d'entrée du Resonator	
f	Voice1: Pitch	C0...B8
	Détermine la hauteur de Voice1	
g	Fine [cent]	-50...+50
	Accord fin de la hauteur de Voice 1	
h	Voice1: Resonance	-100...+100
	Spécifie l'intensité de résonance en mode Control Mode = Manual Fx:027	
i	High Damp [%]	0...100%
	Atténuation de l'aigu du signal de résonance Fx:027	
j	Voice1: Level	0...100
	Détermine le niveau de sortie de Voice1	
k	Pan	L6...R6
	Panoramique (position stéréo) de Voice1	
l	Voice2: Pitch	C0...B8
	Détermine la hauteur de Voice2	
m	Fine [cent]	-50...+50
	Accord fin de la hauteur de Voice 2	
n	Voice2: Resonance	-100...+100
	Spécifie l'intensité de résonance en mode Control Mode = Manual Fx:027	
o	High Damp [%]	0...100%
	Atténuation de l'aigu du signal de résonance Fx:027	
p	Voice2: Level	0...100
	Détermine le niveau de sortie de Voice2	
q	Pan	L6...R6
	Panoramique (position stéréo) de Voice2	



### 031: Scratch

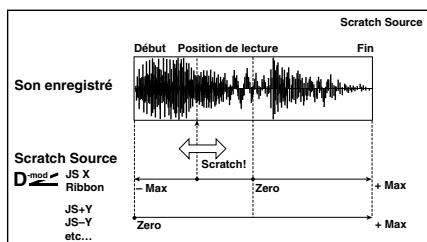
Cet effet s'applique en enregistrant le signal d'entrée et en déplaçant la source de modulation. Cet effet simule les scratches que vous pouvez faire avec un tourne-disque.



a	Scratch Source Sélection de la source de modulation pour contrôler la simulation	Off...Tempo E <sup>33</sup> , D <sup>mod</sup>
b	Response Vitesse de la réponse à la source Scratch	0...100 E <sup>33</sup>
c	Envelope Select Détermine si le début et la fin de l'enregistrement sont pilotés par la source de modulation ou le niveau du signal d'entrée	D-mod, Input E <sup>33</sup> , D <sup>mod</sup>
	Src Sélection de la source de modulation qui pilote l'enregistrement lorsque Envelope Select est sur D-mod	Off...Tempo E <sup>33</sup>
d	Threshold Détermine le niveau déclenchant le début de l'enregistrement lorsque Envelope Select est sur Input	0...100 E <sup>33</sup>
e	Response Vitesse de la réaction à la fin de l'enregistrement	0...100 E <sup>33</sup>
f	Direct Mix Sélection du mode de mixage du signal direct	Always On, Always Off, Cross Fade E <sup>33</sup>
g	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

#### a: Scratch Source, b: Response

Le paramètre "Scratch Source" vous permet de choisir le modulateur qui pilote la simulation. La valeur du modulateur correspond à la position de lecture. Le paramètre "Response" vous permet de déterminer la vitesse de la réaction au modulateur.



#### c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

Lorsque "Envelope Select" est sur **D-mod**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque la valeur du modulateur est égale ou supérieure à 64.

Lorsque "Envelope Select" est sur **Input**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque son niveau dépasse la valeur seuil (Threshold).

Le temps d'enregistrement maximum est de 1365msec. Si vous dépassez ce temps, les données enregistrées sont effacées progressivement à partir du début.

#### e: Response

Ce paramètre vous permet de déterminer la vitesse de réaction à la fin de l'enregistrement. Optez pour une valeur basse lorsque vous enregistrez une phrase ou un motif rythmique et choisissez une valeur plus élevée si vous n'enregistrez qu'une note.

#### f: Direct Mix

Avec **Always On**, un signal direct est généralement produit. L'option **Always Off** coupe le signal direct. **Cross Fade** produit généralement un signal sec et n'est coupé que durant le scratching.

Réglez "Wet/Dry" sur **Wet** pour exploiter ce paramètre de manière efficace.

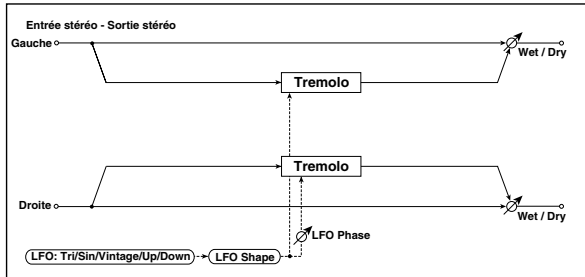


# Modulation/Pitch Shift

## Autres effets de modulation et de changement de hauteur

### 032: Tremolo (Stereo Tremolo)

Cet effet stéréo produit une modulation régulière du volume du signal d'entrée. En déphasant le LFO, vous pouvez créer des mouvements entre le canal gauche et droit et produire un trémolo.

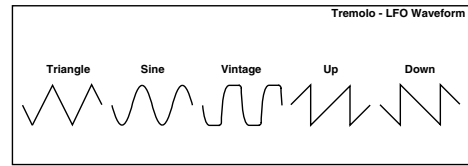


a	LFO Waveform Triangle, Sine, Vintage, Up, Down Sélection de la forme d'onde du LFO	
	LFO Shape -100...+100 Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie Fx:020	
b	LFO Phase [degrés] -180...+180 Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	
c	LFO Frequency [Hz] 0.02...20.00Hz Détermine la vitesse du LFO Fx:009,	
	SrcOff...Tempo Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	
	Amt -20.00...+20.00Hz Degré de modulation de la vitesse du LFO	
d	BPM/MIDI SyncOff, On Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes Fx:009,	
	BPM/MIDI, 40...240 Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo Fx:009	
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO Fx:009	
	Timesx1...x16 Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO Fx:009	
e	Depth 0...100 Détermine l'intensité de modulation du LFO	
	SrcOff...Tempo Sélection du modulateur de l'intensité de modulation	
	Amt -100...+100 Degré de modulation l'intensité de modulation	
f	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	
	SrcOff...Tempo Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	
	Amt -100...+100 Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	

#### a: LFO Waveform

Ce paramètre spécifie la forme d'onde du LFO. **Vintage** convient le mieux pour simuler le trémolo d'un amplificateur de guitare. Ce serait dès lors une bonne idée de combiner cet effet avec "001: Amp Simulat

(Simulation d'ampli stéréo)" pour obtenir un son d'ampli de guitare classique.

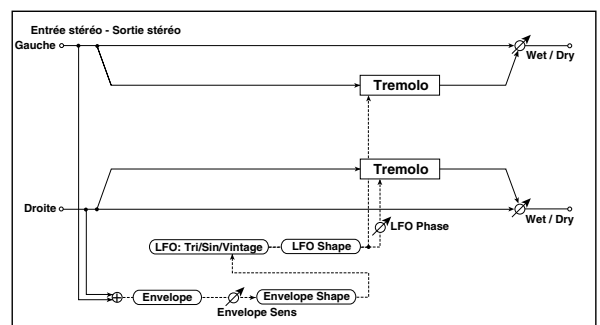


#### b: LFO Phase [degrés]

Ce paramètre spécifie le décalage de phase de la forme d'onde des deux LFO. Plus cette valeur est élevée, plus cet effet rappelle un Auto-Pan qui fait alterner un signal entre le canal gauche et droit.

### 033: Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)

Cet effet se sert du niveau du signal d'entrée pour moduler un trémolo stéréo. Vous pouvez simuler un effet trémolo qui s'approfondit en s'estompant tandis que le niveau baisse.



a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) 0...100 Spécifie la sensibilité de l'enveloppe du signal entrant	
	Envelope Shape -100...+100 Spécifie la courbe de l'enveloppe du signal entrant	
b	LFO Waveform Triangle, Sine, Vintage Sélection de la forme d'onde du LFO	
	LFO Shape -100...+100 Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie Fx:020	
c	LFO Phase [degrés] -180...+180 Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite Fx:032	
d	LFO Frequency [Hz] 0.02...20.00Hz Détermine la vitesse du LFO	
	Envelope Amount [Hz] -20.00...+20.00Hz Variation de vitesse du LFO en fonction du niveau du signal d'entrée	
e	Depth 0...100 Détermine l'intensité de modulation du LFO	
	Envelope Amount -100...+100 Variation de l'intensité de modulation en fonction du niveau du signal d'entrée	
f	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	
	SrcOff...Tempo Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	
	Amt -100...+100 Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	

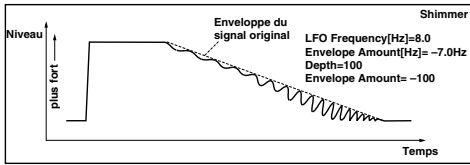
#### d: LFO Frequency [Hz], d: Envelope Amount [Hz],

#### e: Depth, e: Envelope Amount

Ces paramètres servent à programmer la modulation qui doit être appliquée en fonction de l'enveloppe (du signal entrant). La vitesse du LFO est le résultat de l'addition de "LFO Frequency" au produit de la multiplication "Envelope Amount" x niveau du signal entrant. La valeur Depth résulte également de l'addition de la valeur "Depth" à "Envelope Amount" x niveau du signal entrant.

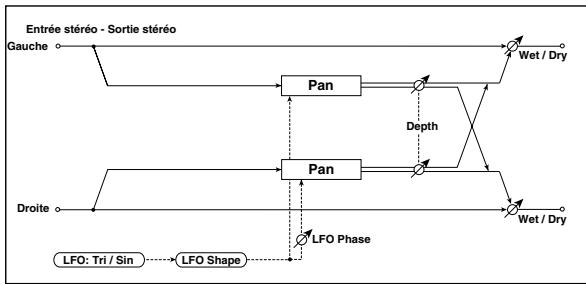
- Et voici un exemple: un niveau d'entrée maximal produira 1.0Hz, "Depth" = 0. Un niveau d'entrée égal à "0" produira 8.0Hz, "Depth" = 100.

"LFO Frequency [Hz]"=8.0, "Envelope Amount [Hz]"=-7.0  
"Depth"=100, "Envelope Amount"=-100



### 034: Auto Pan (Stereo Auto-Pan)

L'effet Auto-Pan fait alterner le signal traité entre le canal gauche et droit. Comme il s'agit d'un effet stéréo, vous disposez de deux LFO dont vous pouvez décaler la phase, de sorte à ce qu'ils agissent dans des directions opposées ou que le deuxième poursuive le premier.



a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	-100...+100 D <sup>mod</sup>
b	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	-180...+180 E <sup>3</sup>
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz E <sup>3</sup> Fx:009, D <sup>mod</sup>
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On E <sup>3</sup> Fx:009, A <sup>Sync</sup>
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 E <sup>3</sup> Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	 E <sup>3</sup> Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 E <sup>3</sup> Fx:009
e	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 D <sup>mod</sup>
	Src Source de modulation de l'intensité de modulation	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation	-100...+100
f	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

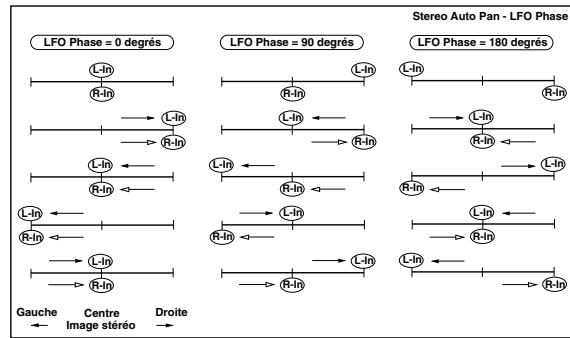
#### a: LFO Shape

La courbe utilisée pour les mouvements panoramiques dépend du choix de la forme d'onde pour le LFO.

#### b: LFO Phase

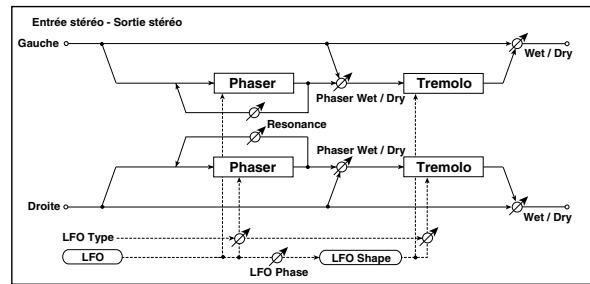
Ce paramètre spécifie le déphasage entre le canal gauche et droit. En choisissant une valeur différente de 0, les signaux des canaux gauche et droit ont l'air de se pourchasser. Avec une valeur +180 ou -180, vous obtenez deux mouvements panoramiques diamétralement opposés.

Notez qu'il vaut mieux affecter deux signaux différents aux deux LFO - du moins si vous tenez à un effet utilisable.



### 035: Phaser + Trem (Stereo Phaser + Tremolo)

Cet effet combine les LFO d'un Phaser stéréo et d'un trémolo. Grâce à la montée du Phaser et au chatoisement du trémolo synchronisés, cet effet produit une modulation tout à fait agréable qui convient particulièrement aux sons de piano électrique.



a	Type: Sélection du type de LFO de trémolo et de Phaser	Phs - Trml...Phs LR - Trml LR E <sup>3</sup>
	LFO Phase [degrés] Détermine le déphasage entre les LFO de trémolo et de Phaser	-180...+180 E <sup>3</sup>
b	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz E <sup>3</sup> Fx:009, D <sup>mod</sup>
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
c	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On E <sup>3</sup> Fx:009, A <sup>Sync</sup>
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 E <sup>3</sup> Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	 E <sup>3</sup> Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 E <sup>3</sup> Fx:009
d	Phaser Manual Bande de fréquence traitée par le Phaser	0...100
	Resonance Intensité de la résonance du Phaser	-100...+100
e	Phaser Depth Intensité de modulation par le LFO du Phaser	0...100 D <sup>mod</sup>
	Src Modulateur de l'intensité de modulation du Phaser	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du Phaser	-100...+100

f	Phaser Wet/Dry Balance entre le Phaser et le signal direct	-Wet...-2:99, Dry, 2:99...Wet	
g	Tremolo Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO du trémolo change	-100...+100	Fx:020
h	Tremolo Depth Intensité de modulation par le LFO du trémolo	0...100	
	Src Modulateur de l'intensité de modulation du trémolo	Off...Tempo	
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du trémolo	-100...+100	
i	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo	
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100	

**a: Type, a: LFO Phase [degrés]**

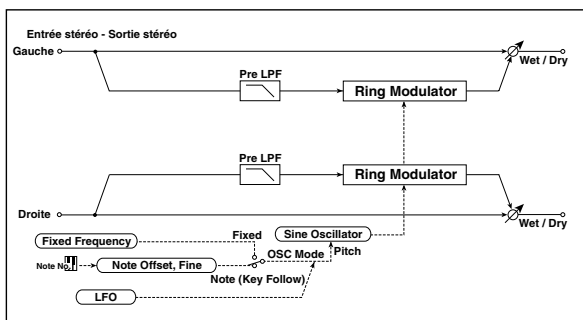
Sélection du type de LFO de Phaser et de trémolo pour le paramètre "Type". La façon dont le signal d'effet se déplace ou tourne dépend du type de LFO. "Phase LFO" vous permet de décaler le timing des crêtes du Phaser et d'obtenir ainsi un subtil mouvement de rotation du son.

**f: Phaser Wet/Dry, i: Wet/Dry**

Le paramètre "Phaser Wet/Dry" spécifie la balance entre le signal du Phaser et le signal direct. Le paramètre "Wet/Dry", par contre, spécifie la balance entre l'effet résultant de la combinaison du Phaser et du trémolo d'une part et le signal direct d'autre part.

**036: Ring Modulat (Stereo Ring Modulator)**

Cet effet produit un son métallique en injectant le signal entrant à un oscillateur. La modulation sera plus radicale lorsque vous agissez sur l'oscillateur au moyen d'un LFO ou d'un modulateur dynamique. Comme la fréquence de l'oscillateur peut suivre celle du numéro de note, vous pouvez obtenir une modulation bouclée dans la tonalité désirée.



a	Pre LPF Spécifie l'atténuation des aigus du signal injecté au Ring Modulator	0...100	
b	OSC Mode Spécifie si la fréquence de l'oscillateur est fixe ou contrôlée par les numéros de note	Fixed, Note (Key Follow)	
c	Fixed Frequency [Hz] Fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode est sur Fixed	0...12.00kHz	
	Src Modulateur de la fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode = Fixed	Off...Tempo	
	Amt Degré de modulation de la fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode = Fixed	-12.00...+12.00kHz	
d	Note Offset Ecart (intervalle) par rapport au numéro de note lorsque OSC Mode = Note (Key Follow)	-48...+48	
	Note Fine Réglage fin de la fréquence de l'oscillateur.	-100...+100	

e	LFO Frequency [Hz] Vitesse du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur	0.02...20.00Hz	Fx:009,
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo	
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz	
f	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On	Fx:009,
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240	Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO		Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16	Fx:009
g	LFO Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur	0...100	
	Src Modulateur de l'intensité de modulation	Off...Tempo	
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation	-100...+100	
h	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo	
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100	

**a: Pre LPF**

Ce paramètre spécifie le degré d'atténuation des aigus du signal injecté au Ring Modulator. Si le signal entrant est riche en harmoniques, il a tendance à brouiller l'effet. Dans ce cas, diminuez le volume des aigus avec Pre LPF.

**b: OSC Mode**

Ce paramètre spécifie si la fréquence de l'oscillateur doit suivre celle du numéro de note reçu.

**c: Fixed Frequency [Hz]**

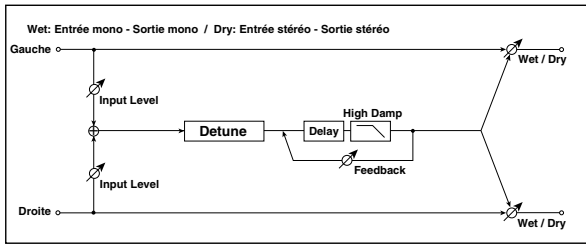
Ce paramètre détermine la fréquence de l'oscillateur lorsque "OSC Mode" = Fixed.

**d: Note Offset, d: Note Fine**

Voici deux paramètres qui servent uniquement lorsque OSC Mode est sur Note (Key Follow). Le paramètre "Note Offset" détermine l'écart (la différence de hauteur) par rapport aux numéros de note et peut être programmé par pas de demi-tons. Le paramètre "Note Fine" permet "d'accorder" la hauteur de l'oscillateur par pas d'un cent. En mode Note (Key Follow), la modulation en boucle reste musicale car la fréquence de l'oscillateur suit la hauteur des notes.

### 037: Detune

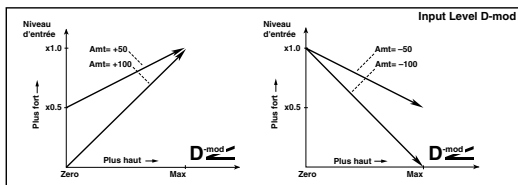
Cet effet produit un signal légèrement désaccordé qui est ajouté au signal original. L'effet est sans doute plus naturel que celui d'un Chorus car la consistance du son produit reste constante.



a	Pitch Shift [cent]	-100...+100cent
	Le décalage de la hauteur entre le signal entrant et le signal de l'effet	
a	Src	Off...Tempo
	Sélection de la source de modulation du désaccord	
b	Amt	-100...+100cent
	Degré de modulation du désaccord	
b	Delay Time [msec]	0...1000msec
	Spécifie le temps de retard	
c	Feedback	-100...+100
	Détermine le degré de réinjection	
c	High Damp [%]	0...100%
	Degré d'atténuation dans l'aigu	
d	Input Level Dmod [%]	-100...+100
	Degré de modulation du niveau d'entrée	
d	Src	Off...Tempo
	Source de modulation du niveau d'entrée	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	
	Src	Off...Tempo
e	Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	
	Amt	-100...+100
Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347		

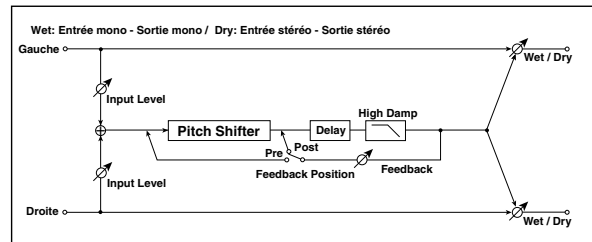
#### d: Input Level Dmod [%], d: Src

Ce paramètre détermine la modulation dynamique du niveau d'entrée.



### 038: PitchShifter

Cet effet change la hauteur du signal d'entrée. Vous avez le choix parmi 3 types: Fast (réaction rapide), Medium et Slow (plus grande fidélité). En vous servant du Delay et du paramètre Feedback, vous pouvez même créer des effets dont la hauteur monte ou descend progressivement.



a	Mode	Slow, Medium, Fast
	Détermine le mode Pitch Shifter	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24
	Spécifie la transposition par pas de demi-tons	
b	Src	Off...Tempo
	Source de modulation de la transposition	
c	Amt	-24...+24
	Degré de modulation de la transposition	
c	Fine [cent]	-100...+100cent
	Réglage fin de la transposition par pas d'un cent	
c	Amt	-100...+100cent
	Degré de modulation de la transposition	
d	Delay Time [msec]	0...1000msec
	Spécifie le temps de retard	
e	Feedback Position	Pre, Post
	Sélection de la position du feedback (réinjection).	
f	Feedback	-100...+100
	Détermine le degré de réinjection	
f	High Damp [%]	0...100%
	Degré d'atténuation dans l'aigu	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100
	Degré de modulation du niveau d'entrée	
g	Src	Off...Tempo
	Sélection de la source de modulation du niveau d'entrée	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	
	Src	Off...Tempo
h	Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	
	Amt	-100...+100
Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347		

#### a: Mode

Ce paramètre permet de sélectionner le mode du Pitch Shifter. En mode **Slow**, la qualité du signal transposé est semblable à celle du signal original. En mode **Fast**, le Pitch Shifter devient plus rapide mais perd sur le plan de la qualité. **Medium** se situe entre ces deux extrêmes. Si l'intervalle désiré n'est pas très grand, vous pouvez sélectionner le mode **Fast**. Pour des transpositions plus importantes, vous avez intérêt à choisir **Slow**.

#### b: Pitch Shift [1/2tone], b: Src, b: Amt, c: Fine [cent], c: Amt

Le décalage de hauteur du signal de l'effet dépend de deux valeurs: "Pitch Shift" (demi-tons) et "Fine" (cents) ainsi que "c: Amt" et "d: Amt" pour ce qui concerne la modulation dynamique.

Ainsi, le modulateur choisi porte à la fois sur "Pitch Shift" et "Fine."

#### e: Feedback Position, f: Feedback

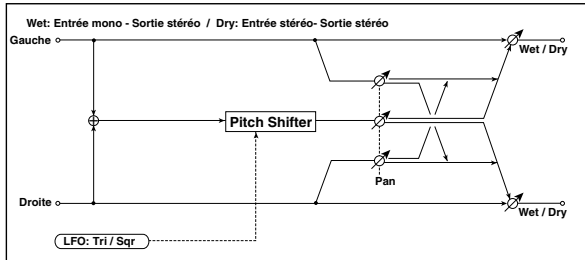
Lorsque "Feedback Position" est sur **Pre**, le signal transposé est réinjecté à l'effet. Si vous sélectionnez une valeur élevée pour le paramètre Feedback, la hauteur monte (ou baisse) de plus en plus lors de chaque répétition du Feedback.

Si "Feedback Position" est sur **Post**, le signal n'est pas renvoyé au Pitch Shifter. Même si vous spécifiez une valeur plus élevée pour le paramètre "Feedback", le son transposé sera répété à la même hauteur.

### 039: PitShiftMod. (Pitch Shift Modulation)

Cet effet module l'accord fin du signal d'effet au moyen d'un LFO, ce qui rend le signal final très vaste grâce à la distribution panoramique du signal direct et du signal traité.

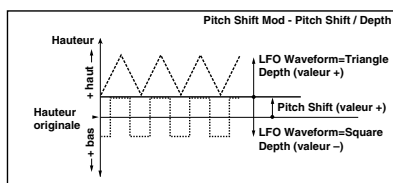
C'est particulièrement efficace lorsque le signal d'effet et le signal sec produit par des enceintes stéréo sont mixés.



a	Pitch Shift [cent] Décalage de la hauteur entre le signal entrant et le signal de l'effet	-100...+100cent
b	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Square
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz Fx:009, D <sup>mod</sup>
	Src Source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
d	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	Notes Fx:009
e	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009
	Depth Intensité de la modulation de la hauteur par le LFO.	-100...+100 D <sup>mod</sup>
	Src Modulateur de l'intensité de modulation	Off...Tempo
f	Amt Degré de variation de l'intensité de modulation	-100...+100
	Pan Réglage séparé du panoramique du signal original et de l'effet	L, 1:99...99:1, R
g	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

#### a: Pitch Shift [cent], e: Depth

Ces paramètres spécifient l'accord fin (Pitch Shift) ainsi que la modulation de ce dernier par le LFO, ce qui se traduit par de légères fluctuations de la hauteur.

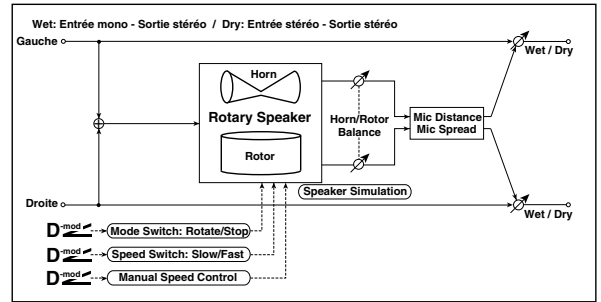


#### f: Pan, g: Wet/Dry

Le paramètre Pan spécifie le panoramique du signal original ainsi que du signal de l'effet. "L" signifie que l'effet se trouve tout à fait à gauche, tandis que le signal original se situe à l'extrême droite. En sélectionnant Wet/Dry = **Wet**, vous obtenez un volume égal (1:1) du signal d'effet et du signal original.

### 040: RotarySpeak (Rotary Speaker)

Cet effet simule les hauts-parleurs rotatifs et l'effet est rendu plus réaliste encore par une simulation distincte du rotor des graves et du pavillon des aigus. De plus, cet effet permet de "modifier" l'emplacement des micros.



a	Mode Switch Active/coupe la rotation	Rotate, Stop D <sup>mod</sup>
	Src Source de modulation activant et coupant la rotation.	Off...Tempo
b	Sw Spécifie la façon dont le modulateur active/coupe la rotation	Toggle, Moment Fx:009
	Speed Switch Sélection de la vitesse lente ou rapide	Slow, Fast D <sup>mod</sup>
c	Src Source de modulation servant à changer la vitesse	Off...Tempo
	Sw Spécifie la façon dont le modulateur alterne entre la vitesse lente et rapide	Toggle, Moment Fx:009
d	Manual Speed Ctrl (Manual Speed Control) Modulateur permettant de changer la vitesse manuellement	Off...Tempo D <sup>mod</sup>
	Horn Acceleration Vitesse de transition pour l'aigu (rotation du pavillon)	0...100 Fx:009
e	Horn Ratio Spécifie la vitesse de rotation pour l'aigu. La valeur normale est 1.00. "Stop" signifie qu'il n'y a pas de rotation.	Stop, 0.50...2.00
	Rotor Acceleration Vitesse de transition pour le grave (rotation du rotor)	0...100 Fx:009
f	Rotor Ratio Spécifie la vitesse de rotation pour le grave. La valeur normale est 1.00. "Stop" signifie qu'il n'y a pas de rotation.	Stop, 0.50...2.00
	Horn/Rotor Balance Balance de volume entre les aiguës et les graves	Rotor, 1...99, Horn
g	Mic Distance Distance entre le microphone et le haut-parleur rotatif	0...100 Fx:009
	Mic Spread Angle des micros gauche et droit	0...100 Fx:009
h	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**a: Sw**

Ce paramètre spécifie comment la commutation entre l'état marche/arrêt est effectuée par le modulateur choisi. Avec "Sw" = **Toggle**, chaque pression sur la pédale ou le Joystick sélectionne "l'autre" état (rotation ou arrêt).

**MIDI** Chaque fois que la valeur pour la source de modulation excède 64, les haut-parleurs tournent et s'arrêtent alternativement.

Avec "Sw" = **Moment**, les haut-parleurs tournent constamment et ne sont arrêtés que lorsque vous actionnez la pédale ou le Joystick.

**MIDI** Lorsque la valeur pour la source de modulation est 63 ou moins, les haut-parleurs tournent. Ils s'arrêteront lorsque la valeur atteint ou dépasse 64.

**b: Sw**

Ce paramètre spécifie comment la commutation entre les vitesses lente et rapide est effectuée par le modulateur choisi. Avec "Sw" = **Toggle**, la vitesse alterne entre le mode rapide et lent chaque fois que vous actionnez la pédale ou le joystick.

**MIDI** Les vitesses Slow/fast alternent chaque fois que la valeur du modulateur excède 64.

Avec "Sw" = **Moment**, la vitesse est généralement lente. Elle ne devient rapide que lorsque vous actionnez la pédale ou le joystick.

**MIDI** Lorsque la valeur du modulateur est inférieure à 64, "slow" est sélectionné; avec une valeur égale ou supérieure à 64, "fast" est sélectionné.

**c: Manual Speed Ctrl**

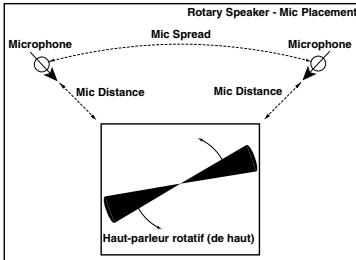
Il est également possible de spécifier la vitesse de rotation de façon manuelle au lieu de commuter entre les vitesses lente et rapide. Il suffit de sélectionner un modulateur pour "Manual Speed Ctrl". Si vous préférez le système conventionnel, veuillez à sélectionner **Off**.

**d: Horn Acceleration, e: Rotor Acceleration**

Sur un haut-parleur rotatif réel, la vitesse de rotation change progressivement lorsque vous optez pour l'autre vitesse. Le paramètre "Horn Acceleration" détermine la vitesse de transition (d'accélération ou de décélération) de la rotation du pavillon.

**g: Mic Distance, g: Mic Spread**

Simulation de placement de micros stéréo.

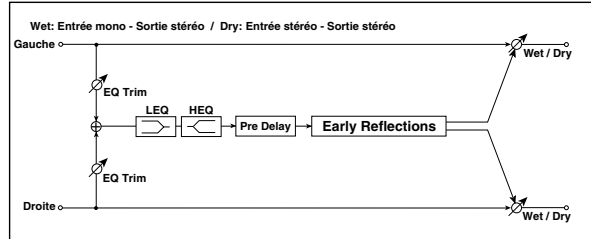


## ER/Delay

### Effets de retard (Delay) et premières réflexions

#### 041: Early Refl (Early Reflections)

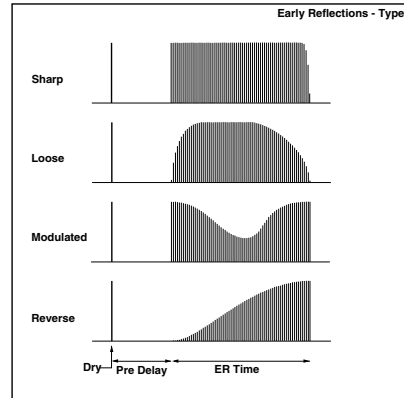
Cet effet simule les toutes premières réflexions qui précèdent la réverbération proprement dite. Souvent, cet effet donne plus de présence au signal traité. Vous avez le choix parmi 4 courbes de chute (Decay).



a	Type Courbe de chute des réflexions premières	Sharp, Loose, Modulated, Reverse ES <sup>®</sup>
b	ER Time [msec] Durée des réflexions premières	10...800msec
c	Pre Delay [msec] Retard des réflexions par rapport au signal original	0...200msec
d	EQ Trim Niveau d'entrée de l'égalisation de l'effet	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15.0...+15.0dB
f	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

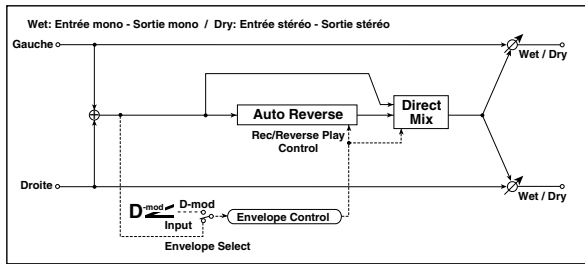
**a: Type**

Ce paramètre spécifie la courbe de chute des réflexions premières (la vitesse à laquelle l'effet est étouffé).



## 042: AutoReverse

Cet effet enregistre le signal d'entrée et le reproduit en l'inversant automatiquement (l'effet ressemble à celui obtenu avec une bande magnétique tournant à l'envers).



a	Rec Mode Détermine le mode d'enregistrement	Single, Multi E3
b	Reverse Time [msec] Détermine la durée maximale de la reproduction inversée	20...1320msec E3
c	Envelope Select Détermine si le début et la fin de l'enregistrement est contrôlé par le modulateur ou le niveau du signal d'entrée	D-mod, Input E3, D-mod
	Src Modulateur pilotant l'enregistrement lorsque "Envelope Select" est réglé sur D-mod	Off...Tempo E3
d	Threshold Détermine le niveau seuil pour le début de l'enregistrement lorsque "Envelope Select" est sur Input	0...100 E3
e	Response Détermine la vitesse de réaction à la fin de l'enregistrement	0...100 E3 Fx:031
f	Direct Mix Mode de mixage du signal direct	Always On, Always Off, Cross Fade E3 Fx:031
g	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo E3
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100 E3

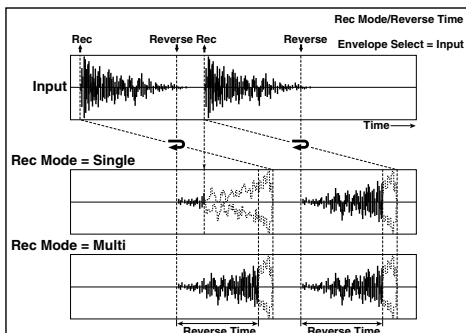
### a: Rec Mode, b: Reverse Time

Lorsque "Rec Mode" est sur **Single**, vous pouvez choisir jusqu'à 1320msec pour "Reverse Time". Si l'enregistrement débute durant la reproduction inversée, celle-ci est interrompue.

Avec "Rec Mode" sur **Multi**, vous pouvez effectuer un autre enregistrement durant la reproduction inversée. Cependant, le temps maximum pour "Reverse Time" est de 660msec.

Si vous souhaitez enregistrer une phrase ou un motif rythmique, réglez "Rec Mode" sur **Single**. Pour n'enregistrer qu'une note, optez pour "Rec Mode" = **Multi**.

Le paramètre "Reverse Time" détermine la durée maximum de la reproduction inversée. Toute section excédant cette limite n'est pas reproduite de façon inversée. Si vous souhaitez ajouter de brefs passages de reproduction inversée de notes seules, raccourcissez la valeur "Reverse Time".



### c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

Ces paramètres désignent la source déterminant le début et la fin de l'enregistrement.

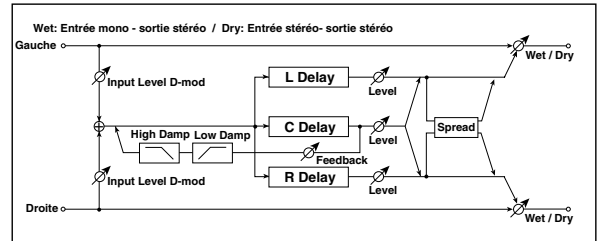
Avec "Envelope Select" = **D-mod**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque la valeur du modulateur sélectionné par le paramètre "Src" est égale ou supérieure à 64.

Avec "Envelope Select" = **Input**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque son niveau excède le niveau seuil (Threshold).

La reproduction inversée commence dès la fin de l'enregistrement.

## 043: L/C/R Delay

Ce Multitap Delay produit trois signaux Tap: à gauche, au centre et à droite. Vous pouvez également déterminer la dispersion du signal d'effet à gauche et à droite.



a	L Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard de TapL	0...1360msec
	Level Détermine le niveau de sortie de TapL	0...50
b	C Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard de TapC	0...1360msec
	Level Détermine le niveau de sortie de TapC	0...50
c	R Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard de TapR	0...1360msec
	Level Détermine le niveau de sortie de TapR	0...50
d	Feedback (C Delay) Détermine le degré de réinjection de TapC	-100...+100 D-mod
	Src Source de modulation du degré de réinjection de TapC	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du degré de réinjection de TapC	-100...+100
e	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% E3
	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% E3
f	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	-100...+100 E3 Fx:037, D-mod
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo E3 Fx:037
g	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	0...50 E3
h	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### e: High Damp [%], e: Low Damp [%]

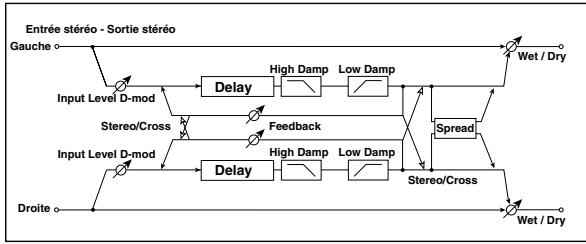
Ces paramètres déterminent l'atténuation dans l'aigu et dans le grave respectivement. La tonalité du son retardé devient plus sombre/plus clair après réinjection.

### g: Spread

Ce paramètre détermine la dispersion panoramique du signal d'effet. L'image stéréo est au plus large avec une valeur 50 et lorsque le signal d'effet des deux canaux est produit au centre avec une valeur 0.

### 044: Cross Delay (Stereo/Cross Delay)

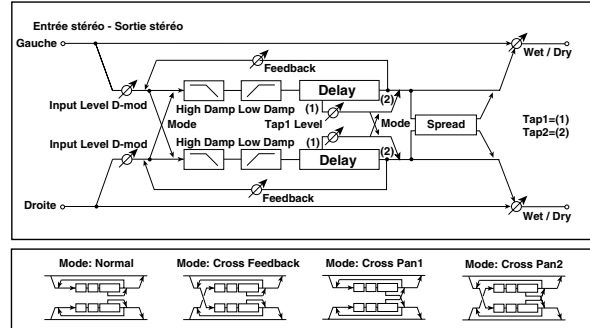
Cet effet est un Delay stéréo permettant la réinjection en chassé croisé, si bien que les répétitions alternent entre les canaux gauche et droit et vice versa.



a	Stereo/Cross Sélection du mode stéréo ou chassé-croisé (Cross)	Stereo, Cross
b	L Delay Time [msec] Temps de retard du canal gauche	0.0...680.0msec
c	R Delay Time [msec] Temps de retard du canal droit	0.0...680.0msec
d	L Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche	-100...+100 
	Src Modulateur du degré de réinjection	Off...Tempo
	Amt L Degré de modulation de la réinjection du canal gauche	-100...+100
e	R Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal droit	-100...+100 
	Amt R Degré de modulation de la réinjection du canal droit	-100...+100
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% 
g	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% 
h	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	-100...+100 
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo 
i	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	-50...+50 
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet 
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### 045: M.Tap Delay (Stereo Multitap Delay)

Les Multitap Delays gauche et droit disposent chacun de deux lignes (Taps). En jouant avec la connexion du signal Feedback (voir Mode) et le niveau de sortie des lignes, vous pouvez obtenir des répétitions plutôt complexes.



a	Mode Spécifie la connexion des Delays gauche et droit	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2 
b	Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0.0...680.0msec
c	Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0.0...680.0msec
d	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 
e	Feedback (Tap2) Degré de réinjection de la ligne 2	-100...+100 
	Src Modulateur du degré de réinjection de la ligne 2	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la réinjection de la ligne 2	-100...+100
f	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% 
g	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% 
h	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	-100...+100 
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo 
i	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	-100...+100 
	Src Modulateur de l'ampleur de l'image stéréo de l'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'ampleur de l'image stéréo	-100...+100
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet 
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**a: Mode**

Ce paramètre permet de spécifier la façon dont les Delays gauche et droit sont disposés dans l'image stéréo (voyez l'illustration ci-dessus). Notez que ce paramètre n'est disponible que lorsque vous transmettez deux signaux distincts à cet effet.

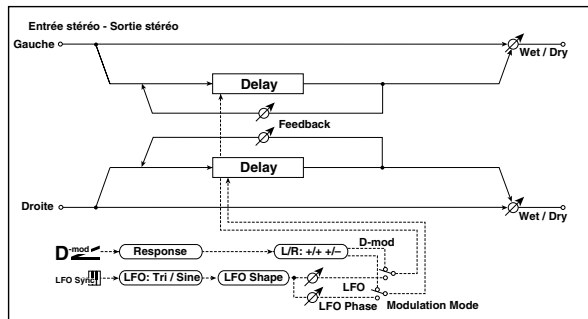
**d: Tap1 Level**

Ce paramètre détermine le niveau de sortie de la première ligne (Tap1). S'il est différent du niveau de Tap2, cela ajoute une note exceptionnelle à un effet de Delay/Feedback.



## 046: Modul.Delay (Stereo Modulation Delay)

Ce Delay stéréo se sert d'un LFO permettant de moduler le temps de retard. La hauteur varie également. Le résultat sonore de cet effet sera une montée des répétitions suivie d'un chatoement. Vous pouvez aussi piloter le temps de retard avec un modulateur.



a	Modulation Mode Choix du modulateur: LFO ou modulateur dynamique	LFO, D-mod
b	D-mod Modulation Polarité inversable du modulateur pour les canaux gauche et droit	L/R: +/+, L/R: +/- E3, Dmod
	Src Modulateur qui contrôle le temps de retard	Off...Tempo
c	Response Spécifie à quel degré les commandes du modulateur sont suivies	0...30
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
d	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	-100...+100 E3 Fx:020
	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
e	LFO Sync Initialisation du LFO possible/impossible	Off, On E3, Dmod
	Src Modulateur qui remet le LFO à zéro	Off...Tempo
f	L LFO Phase [degrés] Phase initiale du LFO (gauche)	-180...+180 E3
	R LFO Phase [degrés] Phase initiale du LFO (droite)	-180...+180 E3
g	L Depth Intensité de la modulation du LFO gauche	0...200
	R Depth Intensité de la modulation du LFO droit	0...200
h	L Delay Time [msec] Temps de retard gauche	0.0...500.0
	R Delay Time [msec] Temps de retard droit	0.0...500.0
i	L Feedback Degré de réinjection du Delay gauche	-100...+100
	R Feedback Degré de réinjection du Delay droit	-100...+100
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 E3 Fx:010, Dmod	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### b: D-mod Modulation

Lorsque vous utilisez un modulateur dynamique, ce paramètre permet d'inverser la direction de modulation des canaux gauche et droit.

### e: LFO Sync, e: Src,

### f: L LFO Phase [degrés], f: R LFO Phase [degrés]

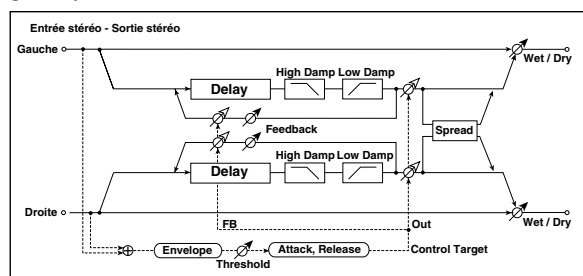
Il est possible de remettre le LFO à zéro au moyen d'un modulateur.

Le paramètre "Src" spécifie le modulateur servant à remettre le LFO à zéro. Vous pourriez, par exemple, choisir Gate, si bien que le LFO recommence chaque fois à partir de son origine. "L LFO Phase" et "R LFO Phase" spécifient la phase obtenue dès que les LFO gauche et droit sont remis à zéro. Ces paramètres permettent donc de programmer des décalages intéressants.

**MIDI** L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation spécifiée avec le paramètre "Src" est inférieure ou égale à 63; l'effet est activé lorsque cette valeur est égale ou supérieure à 64. Le LFO est activé et ramené aux réglages "L LFO Phase" et "R LFO Phase" lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.

## 047: Dynam.Delay (Stereo Dynamic Delay)

Avec ce Delay stéréo, le volume des répétitions dépend directement du niveau du signal d'entrée. Vous pourriez donc l'utiliser pour faire en sorte à ce que seules les notes au volume important (ou au contraire au volume plutôt faible) soient répétées (Ducking Delay).



a	Control Target Spécifie le signal pris en considération: aucun, signal d'entrée, signal de sortie, réinjection	None, Out, FB E3
	Polarity Spécifie la polarité du paramètre Control Target	+, - E3
b	Threshold Spécifie le niveau à partir duquel l'effet fonctionne	0...100 E3
	Offset Détermine le décalage du contrôle par le niveau	0...100 E3
c	Attack Temps d'attaque du contrôle par le niveau	1...100 E3
d	Release Temps d'étouffement du contrôle par le niveau	1...100 E3
e	L Delay Time [msec] Temps de retard du canal gauche	0.0...680.0msec
f	R Delay Time [msec] Temps de retard du canal droit	0.0...680.0msec
g	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% E3 Fx:043
h	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% E3 Fx:043
	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	-100...+100 E3 Fx:043
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 Dmod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

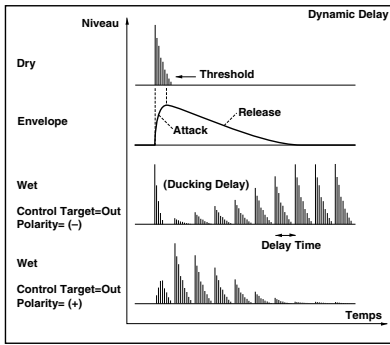
### a: Control Target

Ce paramètre sert à choisir le signal: aucun signal, signal d'entrée de l'effet, signal de sortie (balance de l'effet) ou le degré de réinjection.

### a: Polarity, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, d: Release

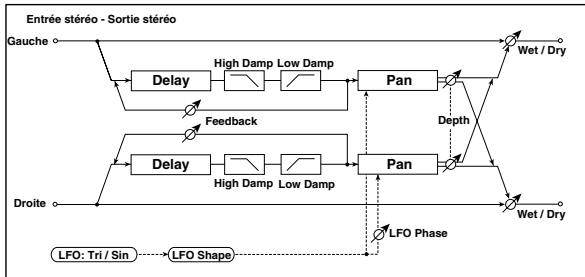
Le paramètre "Offset" détermine la valeur pour le paramètre "Control Target" (réglé sur "None"), exprimée par rapport à la valeur de

paramètre (la valeur "Wet/Dry" avec "Control Target"=Out ou la valeur "Feedback" avec "Control Target"=FB).  
Lorsque "Polarity" a une valeur **positive**, la valeur "Control Target" est le résultat de la multiplication de la valeur de paramètre par la valeur "Offset" (si le niveau d'entrée est sous le seuil - Threshold) ou est égale à la valeur de paramètre si le niveau d'entrée est au-delà du seuil.  
Lorsque "Polarity" a une valeur **négative**, la valeur "Control Target" est égale à la valeur de paramètre si le niveau d'entrée est sous le seuil ou est le résultat de la multiplication de la valeur de paramètre par la valeur "Offset" (si le niveau d'entrée est au-delà du seuil).  
Les paramètres "Attack" et "Release" déterminent le temps d'attaque et d'étouffement du contrôle du Delay par le niveau.



### 048: AutoPan Dly (Stereo Auto Panning Delay)

Ce Delay stéréo produit des répétitions qui se promènent à gauche et à droite dans l'image stéréo grâce à un LFO.

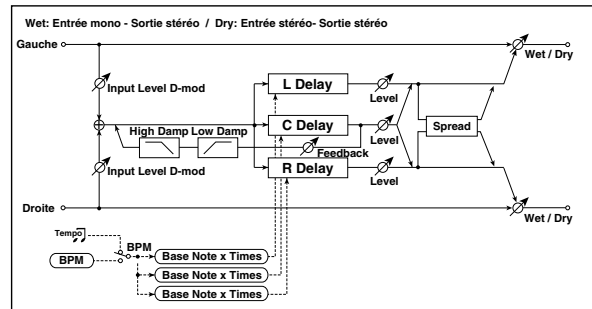


a	L Delay Time [msec] Temps de retard du canal gauche	0.0...680.0msec
	L Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche	-100...+100
b	R Delay Time [msec] Temps de retard du canal droit	0.0...680.0msec
	R Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal droit	-100...+100
c	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% Fx:043
	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% Fx:043
d	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	-100...+100 Fx:020
e	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	-180...+180 Fx:034
f	Panning Frequency [Hz] Vitesse à laquelle les répétitions changent de position	0.02...20.00Hz
g	Panning Depth Ampleur de l'image stéréo du Delay	0...100 D <sup>mod</sup>
	Src Modulateur de l'ampleur de l'image stéréo	Off...Tempo Fx:037
	Amt Degré de modulation de l'ampleur de l'image stéréo	-100...+100

h	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### 049: L/C/R BPM Delay

Ce Delay L/C/R permet de synchroniser le temps de retard avec le tempo du morceau. Vous pouvez également synchroniser le temps de retard avec l'arpégiateur ou le séquenceur. Si vous programmez le tempo avant de jouer, vous pouvez obtenir un effet Delay synchronisé en temps réel avec le tempo du morceau. Le temps de retard est défini par notes.



a	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 Sync
	L Delay Base Note Type de notes définissant le temps de retard pour TapL	Sync
b	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour TapL	x1...x16 Sync
	Level Détermine le niveau de sortie de TapL	0...50
c	C Delay Base Note Type de notes définissant le temps de retard pour TapC	Sync
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour TapC	x1...x16 Sync
d	R Delay Base Note Type de notes définissant le temps de retard pour TapR	Sync
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour TapR	x1...x16 Sync
e	Feedback (C Delay) Détermine le degré de réinjection de TapC	-100...+100 D <sup>mod</sup>
	Src Modulateur du degré de réinjection de TapC	Off...Tempo
f	Amt Degré de modulation de la réinjection de TapC	-100...+100
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% Fx:043
g	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% Fx:043
	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	-100...+100 Fx:037, D <sup>mod</sup>
h	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo Fx:037
	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	0...50 Fx:043

i	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 <b>D<sup>mod</sup></b>	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

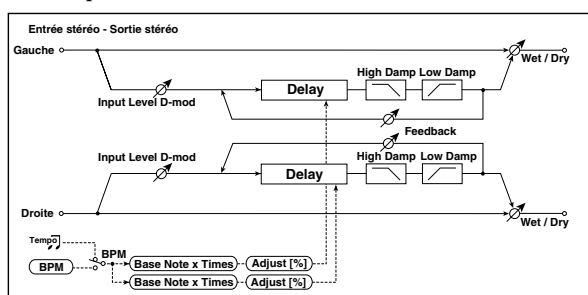
i	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 <b>D<sup>mod</sup></b>	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

a: BPM, b: L Delay Base Note, b: Times, c: C Delay Base Note, c: Times, d: R Delay Base Note, d: Times

Le temps de retard correspond à la longueur de la valeur de note obtenue en multipliant la valeur "Base Note" par la valeur "Times" en fonction du tempo choisi sous "BPM" (ou du tempo MIDI Clock si "BPM" =MIDI).

## 050: BPM Delay (Stereo BPM Delay)

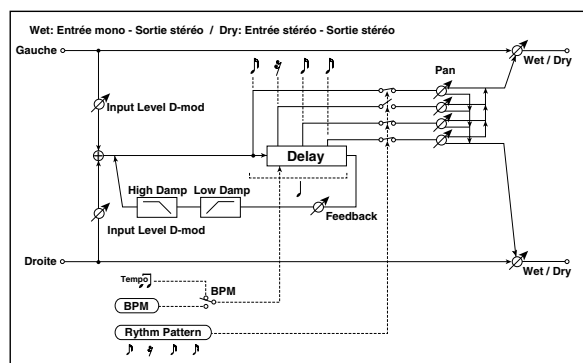
Ce Delay stéréo vous permet de synchroniser le temps de retard avec le tempo du morceau.



a	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo MIDI, 40...240 F <sub>x</sub> :049, <b>Sync</b>
b	L Delay Base Note Type de notes définissant le temps de retard pour le canal gauche F <sub>x</sub> :049, <b>Sync</b>
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour le canal gauche x1...x16 F <sub>x</sub> :049
	Adjust [%] Réglage fin du temps de retard du canal gauche -2.50...+2.50%
c	R Delay Base Note Type de notes définissant le temps de retard pour le canal droit F <sub>x</sub> :049, <b>Sync</b>
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard du canal gauche x1...x16 F <sub>x</sub> :049
	Adjust [%] Réglage fin du temps de retard du canal droit -2.50...+2.50%
d	L Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche -100...+100 <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src Modulateur du degré de réinjection Off...Tempo
	Amt L Degré de modulation de la réinjection du canal gauche -100...+100
e	R Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal droit -100...+100 <b>D<sup>mod</sup></b>
	Amt R Degré de modulation de la réinjection du canal droit -100...+100
f	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu 0...100% F <sub>x</sub> :043
g	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave 0...100% F <sub>x</sub> :043
h	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée -100...+100 F <sub>x</sub> :037, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src Modulateur du niveau d'entrée Off...Tempo F <sub>x</sub> :037

## 051: Seq. Delay (Sequence Delay)

Ce Delay à quatre lignes vous permet de sélectionner un tempo et un motif de rythme pour chaque ligne.



a	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo MIDI, 44...240 F <sub>x</sub> :049, <b>Sync</b>
b	Rhythm Pattern Sélection d'un motif rythmique F <sub>x</sub> :049, <b>Sync</b>
c	Tap1 Pan Réglage de la position stéréo de Tap1 L, 1...99, R
	Tap2 Pan Réglage de la position stéréo de Tap2 L, 1...99, R
	Tap3 Pan Réglage de la position stéréo de Tap3 L, 1...99, R
	Tap4 Pan Réglage de la position stéréo de Tap4 L, 1...99, R
d	Feedback Détermine le degré de réinjection -100...+100 <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src Modulateur du degré de réinjection Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la réinjection -100...+100
e	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu 0...100% F <sub>x</sub> :043
	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave 0...100% F <sub>x</sub> :043
f	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée -100...+100 F <sub>x</sub> :037, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src Modulateur du niveau d'entrée Off...Tempo F <sub>x</sub> :037
g	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347 Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347 -100...+100

a: BPM, b: Rhythm Pattern

Avec le tempo spécifié par le paramètre "BPM" (ou le tempo MIDI Clock si "BPM" = MIDI), la longueur d'un temps est égale au temps de retard du feedback et l'intervalle entre les lignes devient égal. La sélection d'un motif rythmique active et coupe automatiquement la sortie des lignes (taps). Lorsque "BPM" =MIDI, la limite inférieure de "BPM" est 44.

## Reverb

### Effets de réverbération

Ces effets simulent la réverbération produite dans des salles de concert.

#### 052: Rev. Hall

Cet effet simule la réverbération d'une salle de concert moyenne.

#### 053: RevSmthHall (Smooth Hall)

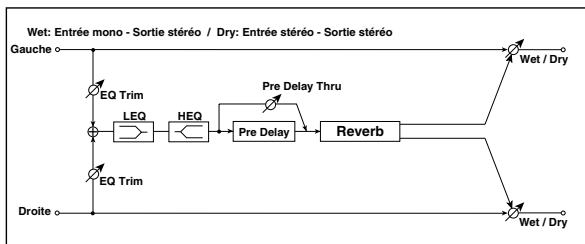
Cet effet simule la réverbération de salles plus grandes que l'effet précédent et offre un étouffement moins abrupt de l'effet.

#### 054: RevWetPlate

Cet effet simule une réverbération chaude (dense) de plaque métallique.

#### 055: RevDryPlate

Réverbération de plaque moins prononcée (plus légère).

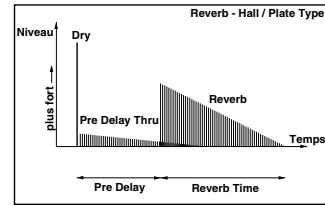


a	Reverb Time [sec] Spécifie la durée de la réverbération	0.1...10.0sec
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
b	Pre Delay [msec] Retard par rapport au signal original	0...200msec Fx:052
	Pre Delay Thru [%] Part du signal original dans le mixage	0...100% Fx:052
c	EQ Trim Table, "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
	Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
d	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	
e	Src Off...Tempo Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

#### b: Pre Delay [msec], b: Pre Delay Thru [%]

Le paramètre "Pre Delay" spécifie le temps de retard de l'effet par rapport au signal entrant, ce qui vous permet de contrôler la dimen-

sion de l'environnement. Le paramètre "Pre Delay Thru" permet de mixer le signal direct et de souligner l'attaque du son.

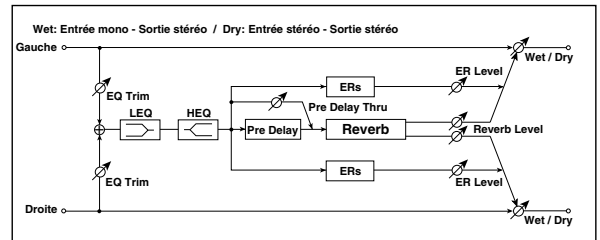


#### 056: Rev. Room

Voici une réverbération qui met l'accent sur les réflexions premières et évoque la réverbération d'une pièce. En agissant sur le niveau des réflexions premières et de la Reverb proprement dite, vous pouvez créer des nuances telles que des variations du type de surfaces murales.

#### 057: R.BriteRoom

Ce type de réverbération accentue davantage les premières réflexions et est plus brillant. Voyez 056: Reverb Room.



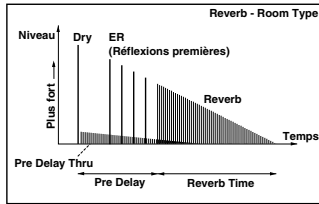
a	Reverb Time [sec] Spécifie la durée de la réverbération	0.1...3.0sec
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
b	Pre Delay [msec] Retard par rapport au signal original	0...200msec Fx:052
	Pre Delay Thru [%] Niveau du signal original dans le mixage	0...100% Fx:052
c	ER Level Niveau des réflexions premières	0...100 Fx:052
d	Reverb Level Niveau de réverbération	0...100 Fx:052
e	EQ Trim Table, "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
	Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
f	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	
g	Src Off...Tempo Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

#### c: ER Level, d: Reverb Level

Voici deux paramètres servant à régler le volume des réflexions premières ainsi que de la réverbération proprement dite.

Ces deux paramètres permettent de déterminer le type de pièce qui doit être simulée. Des valeurs ER Level élevées suggèrent des murs

plus durs, qui réfléchissent bien le son. Des valeurs Reverb Level élevées, par contre, suggèrent des murs qui absorbent les aigus.

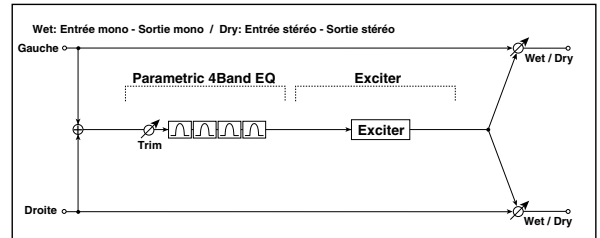


## Chaînes d'effets mono

### Effets combinant deux effets mono en série

#### 058: Par4Eq-Exc (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

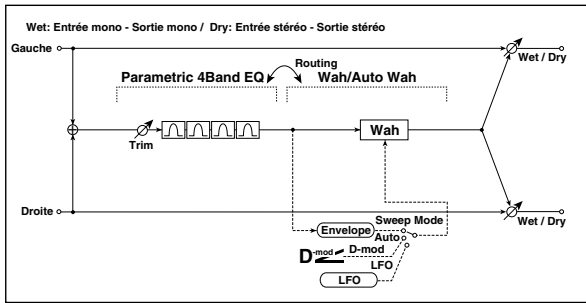
Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un Exciter.



a	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18...+18dB
f	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	-100...+100 Fx:011
g	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 Fx:011
h	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 D-mod	
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 059: Par4Eq–Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

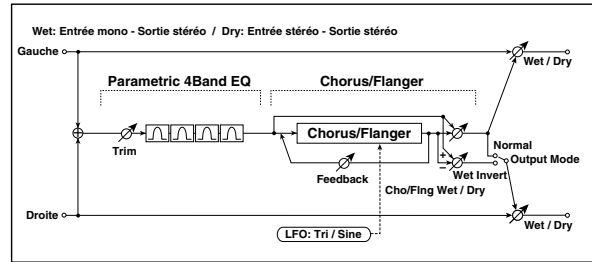
Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un effet wah. Vous pouvez changer l'ordre de connexion.



a	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18...+18dB
f	[W] Frequency Bottom Limite inférieure de la fréquence centrale du wah	0...100 Fx:009
	Frequency Top Limite supérieure de la fréquence centrale du wah	0...100 Fx:009
g	[W] Sweep Mode Contrôle: Auto-Wah, modulateur ou LFO	Auto, D-mod, LFO Fx:009, D-mod
	Src Modulateur pour l'effet wah lorsque Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
h	[W] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	Resonance Définit le degré de résonance	0...100
	LPF Active/coupe le filtre passe-bas du wah	Off, On
i	Routing Change l'ordre des effets dans la chaîne	PEQ → WAH, WAH → PEQ
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet Fx:010, 020
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 060: Par4Eq–ChoFl (Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un effet Chorus/Flanger.



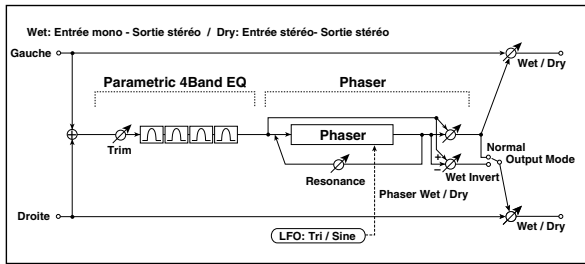
a	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18...+18dB
f	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
g	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
h	[F] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
i	[F] Cho/Fing Wet/Dry Balance d'effet du Chorus/Flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Mode de sortie du Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert Fx:010, 020
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet Fx:010, 020
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### i: Output Mode

Avec **Wet Invert**, la phase du canal droit du signal Chorus/Flanger est inversée. Cela crée des effets pseudo-stéréo et élargit le son. Cependant, si un effet à entrée mono est connecté derrière cet effet, les signaux gauche et droit risquent de s'annuler et d'éliminer les effets Chorus/Flanger.

## 061: Par4Eq-Phsr (Parametric 4-Band EQ – Phaser)

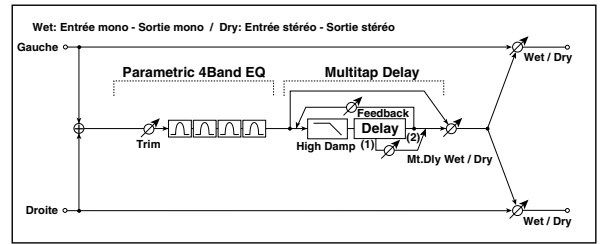
Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un phaser.



a	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18...+18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
g	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
h	[P] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:023
i	[P] Phaser Wet/Dry Balance d'effet du phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Mode de sortie du phaser	Normal, Wet Invert Fx:060
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 062: P4Eq-TapDly (Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay)

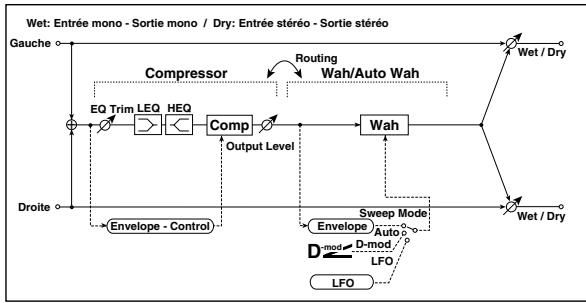
Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un Multitap Delay.



a	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18...+18dB
f	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 Fx:045
g	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback Degré de réinjection de la ligne 2	-100...+100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Détermine la balance d'effet pour le Multitap Delay	Dry, 2:98...98:2, Wet
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% Fx:043
i	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### 063: Cmp–AutoWah (Compressor – Wah/Auto Wah)

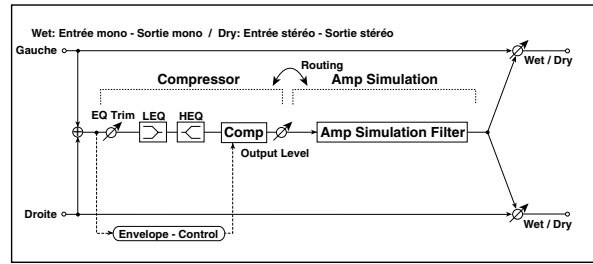
Cet effet combine un compresseur mono et un effet wah. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Table, "Détermine le niveau d'attaque," on page 347	1...100 Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Table, "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
e	[W] Frequency Bottom Limite inférieure de la fréquence centrale du wah	0...100 Fx:009
	Frequency Top Limite supérieure de la fréquence centrale du wah	0...100 Fx:009
f	[W] Sweep Mode Contrôle: Auto-Wah, modulateur ou LFO	Auto, D-mod, LFO Fx:009, D-mod
	Src Modulateur pour l'effet wah lorsque Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
g	[W] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
h	[W] Resonance Définit le degré de résonance	0...100
	Low Pass Filter Active/coupe le filtre passe-bas du wah	Off, On
i	Routing Change l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → WAH, WAH → CMP
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### 064: Cmp–AmpSim (Compressor – Amp Simulation)

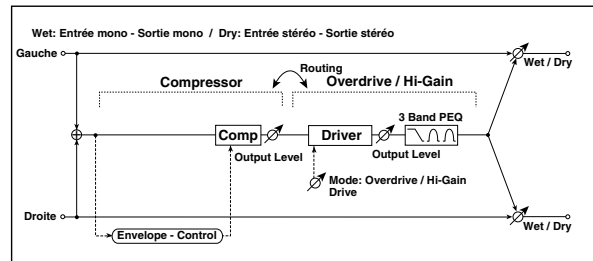
Cet effet combine un compresseur mono et un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Table, "Détermine le niveau d'attaque," on page 347	1...100 Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Table, "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
e	[A] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
f	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → AMP, AMP → CMP
g	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### 065: Cmp–OD/HiG (Compressor – Overdrive/Hi.Gain)

Cet effet combine un compresseur mono et un effet de distorsion overdrive/high-gain. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



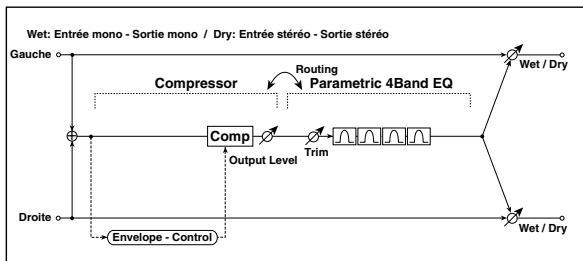
a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Table, "Détermine le niveau d'attaque," on page 347	1...100 Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 Fx:002
c	[O] Drive Mode Alterne entre overdrive et distorsion high-gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 Fx:006



d	[O] Output Level Détermine le niveau de sortie de l'overdrive	0...50 Fx:006, D <sup>mod</sup>
	Src Modulateur du niveau de sortie de l'overdrive	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie de l'overdrive	-50...+50
e	[O] Low Cutoff [Hz] Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-18...+18dB
f	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 1	-18...+18dB
g	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	-18...+18dB
h	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → OD, OD → CMP
i	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 D <sup>mod</sup>	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### 066: Cmp-Par4Eq (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

Cet effet combine un compresseur mono et un égaliseur paramétrique à 4 bandes. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

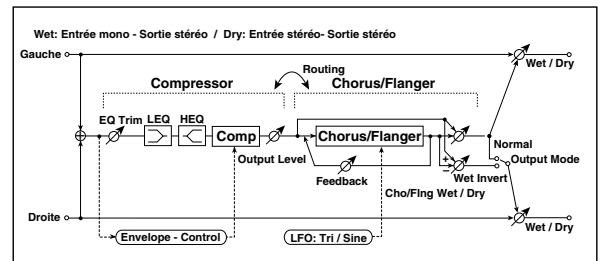


a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Table, "Détermine le niveau d'attaque," on page 347	1...100 Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 Fx:002
c	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
d	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18...+18dB
e	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18...+18dB

f	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18...+18dB
g	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18...+18dB
h	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → PEQ, PEQ → CMP
i	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 D <sup>mod</sup>	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### 067: Cmp-ChorFlg (Compressor - Chorus/Flanger)

Cet effet combine un compresseur mono et un effet Chorus/Flanger. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Table, "Détermine le niveau d'attaque," on page 347	1...100 Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Table, "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
e	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
g	[F] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
h	[F] Cho/Fing Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert
i	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → FLNG, FLNG → CMP Fx

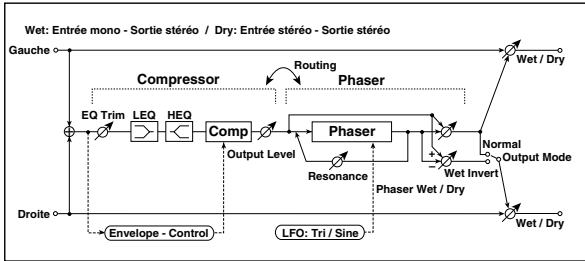
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 <b>D<sup>mod</sup></b>	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**h: Output Mode, i: Routing**

Avec **Wet Invert**, la phase du canal droit du signal Chorus/Flanger est inversée. Cela crée des effets pseudo-stéréo et élargit le son. Cependant, si un effet à entrée mono est connecté derrière cet effet, les signaux gauche et droit risquent de s'annuler et d'éliminer les effets Chorus/Flanger. Lorsque "Routing" est sur **FLNG**→**CMP**, "Output Mode" est sur **Normal**.

**068: Cmp-Phaser  
(Compressor - Phaser)**

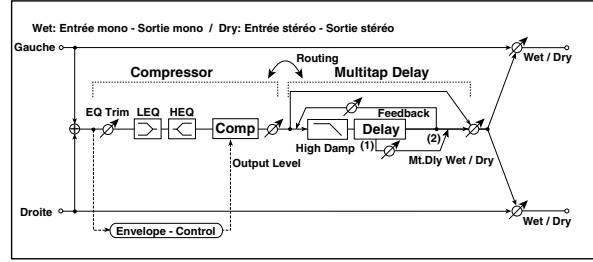
Cet effet combine un compresseur mono et un phaser. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 F <sub>x</sub> :002
b	[C] Attack Table , "Détermine le niveau d'attaque," on page 347	1...100 F <sub>x</sub> :002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 F <sub>x</sub> :002
c	[C] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
f	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
g	[P] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 F <sub>x</sub> :023
h	[P] Phaser Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet F <sub>x</sub> :010, 023
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Phaser	Normal, Wet Invert F <sub>x</sub> :067
i	Routing Inverse l'ordre des effets de la chaîne	CMP→PHS, PHS→CMP F <sub>x</sub> :067
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 <b>D<sup>mod</sup></b>	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**069: Cmp-MTapDly  
(Compressor - Multitap Delay)**

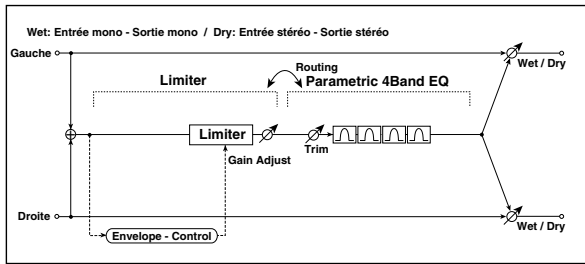
Cet effet combine un compresseur mono et un Multitap Delay. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 F <sub>x</sub> :002
b	[C] Attack Table , "Détermine le niveau d'attaque," on page 347	1...100 F <sub>x</sub> :002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 F <sub>x</sub> :002
c	[C] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 F <sub>x</sub> :045
f	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback Degré de réinjection de la ligne 2	-100...+100
g	[D] High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% F <sub>x</sub> :043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Routing Inverse l'ordre des effets de la chaîne	CMP→DLY, DLY→CMP
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 <b>D<sup>mod</sup></b>	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 070: Lim-Par4Eq (Limiter – Parametric 4-Band EQ)

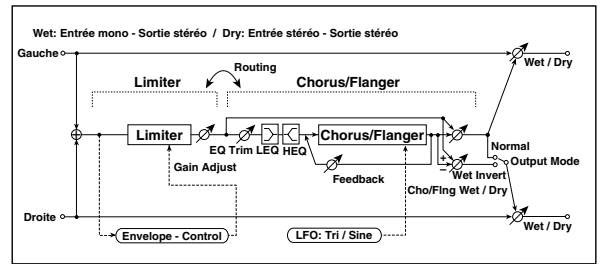
Cet effet combine un limiteur mono et un égaliseur paramétrique à 4 bandes. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[L] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	-40...0dB Fx:003
b	[L] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Gain du niveau de sortie du limiteur	-Inf, -38...+24dB Fx:003
d	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
e	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18...+18dB
f	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18...+18dB
g	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18...+18dB
h	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18...+18dB
i	Routing Inverse l'ordre des effets de la chaîne	LMT→PEQ, PEQ→LMT
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 071: Lim-ChorFlg (Limiter – Chorus/Flanger)

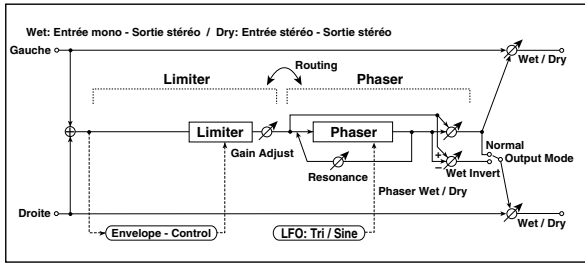
Cet effet combine un limiteur mono et un effet Chorus/Flanger. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[L] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	-40...0dB Fx:003
b	[L] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Gain du niveau de sortie du limiteur	-Inf, -38...+24dB Fx:003
d	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
f	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
	[F] EQ Trim Table, "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert Fx:067
i	Routing Inverse l'ordre des effets de la chaîne	LMT→FLNG, FLNG→LMT Fx:067
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 072: Lim-Phaser

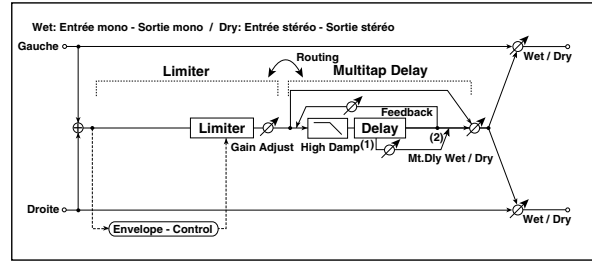
Cet effet combine un limiteur mono et un Phaser. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[L] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	-40...0dB Fx:003
b	[L] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Gain du niveau de sortie du limiteur	-Inf, -38...+24dB Fx:003
d	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
e	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
f	[P] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:023
g	[P] Phaser Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Phaser	Normal, Wet Invert Fx:067
h	Routing Inverse l'ordre des effets de la chaîne	LMT→PHS, PHS→LMT Fx:067
i	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 073: Lim-MTapDly (Limiter - Multitap Delay)

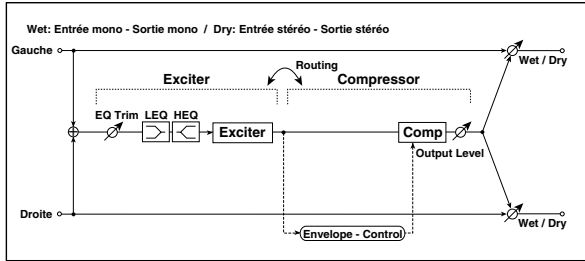
Cet effet combine un limiteur mono et un Multitap Delay. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[L] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	-40...0dB Fx:003
b	[L] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Gain du niveau de sortie du limiteur	-Inf, -38...+24dB Fx:003
d	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 Fx:045
e	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Degré de réinjection de la ligne 2	-100...+100
f	[D] Mt.Delay Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% Fx:043
g	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	LMT→DLY, DLY→LMT
h	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 074: Exc-Compr (Exciter - Compressor)

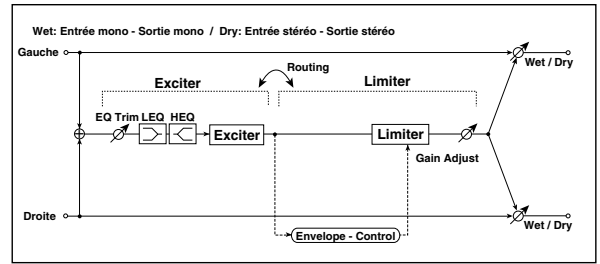
Cet effet combine un Exciter mono et un compresseur. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Table, "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
e	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 Fx:002
f	[C] Attack Table, "Détermine le niveau d'attaque," on page 347	1...100 Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 Fx:002
g	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	XCT→CMP, CMP→XCT
h	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	
	Src Off...Tempo Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 075: Exc-Limiter

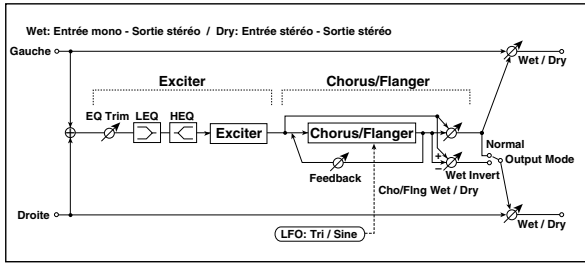
Cet effet combine Exciter mono et un limiteur. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Table, "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
e	[L] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
f	[L] Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	-40...0dB Fx:003
g	[L] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 Fx:003
h	[L] Gain Adjust [dB] Gain du niveau de sortie du limiteur	-Inf, -38...+24dB Fx:003
i	Routin Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	XCT→LMT, LMT→XCT
j	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	
	Src Off...Tempo Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 076: Exc-ChorFlg (Exciter – Chorus/Flanger)

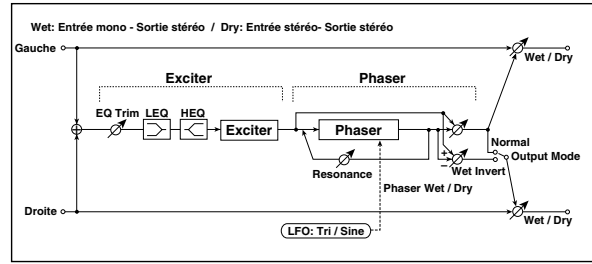
Cet effet combine un limiteur mono et un Chorus/Flanger.



a	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Table, "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
e	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
g	[F] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
h	[F] Cho/Fing Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Sélection du mode de sortie pour le Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 077: Exc-Phaser (Exciter – Phaser)

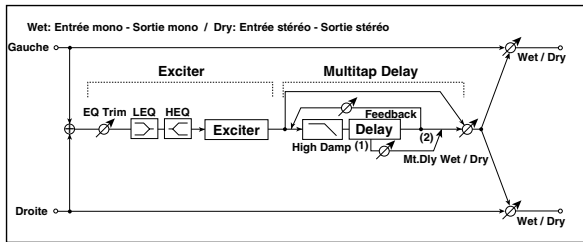
Cet effet combine un limiteur mono et un Phaser.



a	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Table, "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
f	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
g	[P] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Phase	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Phaser	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### 078: Exc-MTapDly (Exciter – Multitap Delay)

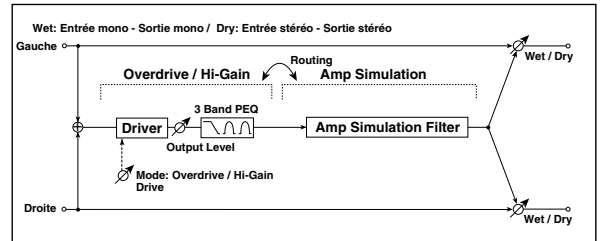
Cet effet combine un Exciter mono et un Multitap Delay.



a	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	-100...+100 F <sup>3</sup> Fx:011
b	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 F <sup>3</sup> Fx:011
c	[X] EQ Trim Table, "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 F <sup>3</sup> Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Degré de réinjection de la ligne 2	-100...+100
g	[D] High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% F <sup>3</sup> Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### 079: OD/HG-Amp S (Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)

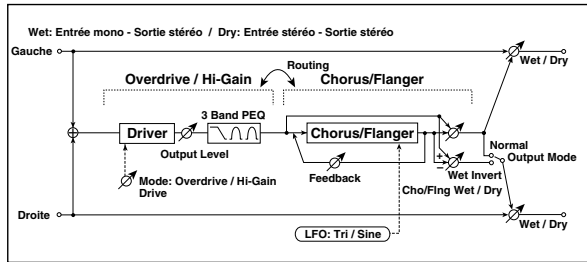
Cet effet combine un effet mono de distorsion Overdrive/High-Gain avec un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



	[O] Drive Mode Alterne entre Overdrive et High-Gain	Overdrive, Hi-Gain
a	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 F <sup>3</sup> Fx:006
	[O] Output Level Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...50 F <sup>3</sup> Fx:006, D <sup>mod</sup>
b	Src Sélection de la source de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 F <sup>3</sup> Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 1	-18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 F <sup>3</sup> Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	-18...+18dB
f	[A] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
g	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	OD→AMP, AMP→OD
h	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 080: OD/HG-Cho/FI (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

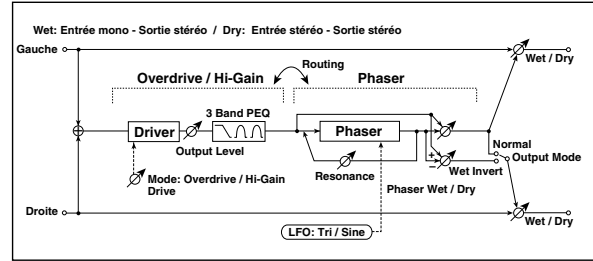
Cet effet combine un effet mono de distorsion overdrive/high-gain avec un Chorus/Flanger. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[O] Drive Mode Alterne entre Overdrive et High-Gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...50 Fx:006,
	Src Modulateur du niveau de sortie de l'Overdrive	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 1	-18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	-18...+18dB
f	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
g	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
h	[F] Cho/Fing Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Sélection du mode de sortie pour le Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert Fx:067
i	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	OD → FLNG, FLNG → OD Fx:067
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 081: OD/HG-Phser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

Cet effet combine un effet mono de distorsion overdrive/high-gain avec un Phaser. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

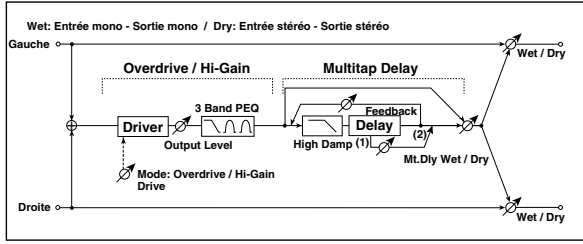


a	[O] Drive Mode Alterne entre Overdrive et High-Gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...50 Fx:006,
	Src Modulateur du niveau de sortie de l'Overdrive	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 1	-18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	-18...+18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
g	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Sélection du mode de sortie pour le Phaser	Normal, Wet Invert Fx:067
i	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	OD → PHS, PHS → OD Fx:067
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100



## 082: OD/HG-MTDly (Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

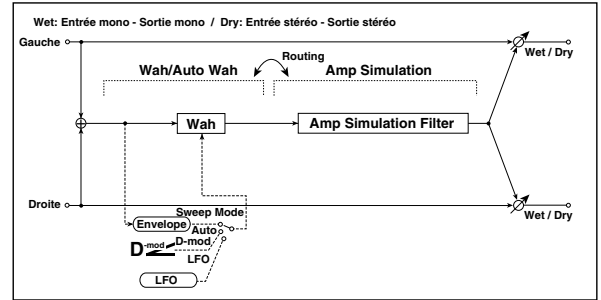
Cet effet combine un effet mono de distorsion overdrive/high-gain avec un Multitap Delay.



a	[O] Drive Mode Alterne entre Overdrive et High-Gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...50 Fx:006, D <sup>mod</sup>
	Src Modulateur du niveau de sortie de l'Overdrive	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 1	-18...+18dB
	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
e	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	-18...+18dB
	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
f	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 Fx:045
	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
g	Feedback Degré de réinjection de la ligne 2	-100...+100
	[D] Mt.Delay Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 2:98...98:2, Wet
h	High Damp [%] Degré d'atténuation des fréquences aiguës	0...100% Fx:043
	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
i	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 083: Wah-AmpSim (Wah/Auto Wah – Amp Simulation)

Cet effet combine un effet wah mono avec un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[W] Frequency Bottom Limite inférieure de la fréquence centrale du wah	0...100 Fx:009
	Frequency Top Limite supérieure de la fréquence centrale du wah	0...100 Fx:009
b	[W] Sweep Mode Contrôle: Auto-Wah, modulateur ou LFO	Auto, D-mod, LFO Fx:009, D <sup>mod</sup>
	Src Modulateur pour l'effet wah lorsque Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
c	[W] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
d	[W] Resonance Définit le degré de résonance	0...100
	Low Pass Filter Active/coupe le filtre passe-bas du wah	Off, On
e	[A] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
f	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	WAH → AMP, AMP → WAH
g	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

## 084: Decim-Amp S (Decimator – Amp Simulation)

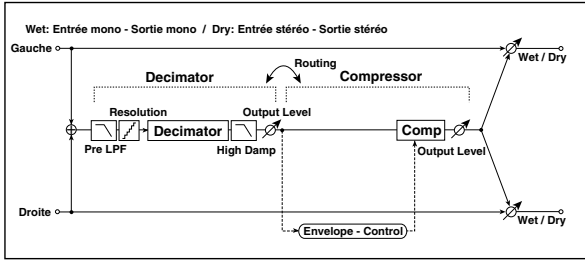
Cet effet combine un Decimator mono et un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

a	[D] Pre LPF Spécifie si le souffle d'harmoniques dû à une réduction de la fréquence d'échantillonnage doit être audible	Off, On Fx:014
	High Damp [%] Degré d'atténuation des fréquences aiguës	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) Détermine la fréquence d'échantillonnage	1.00k...48.00kHz
	Resolution Détermine la longueur en bits des données	4...24 Fx:014
c	[D] Output Level Détermine le niveau de sortie du Decimator	0...100 Fx:014
d	[A] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
e	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	DECI → AMP, AMP → DECI

f	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 <b>D<sup>mod</sup></b>	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### 085: Decim-Cmp (Decimator - Compressor)

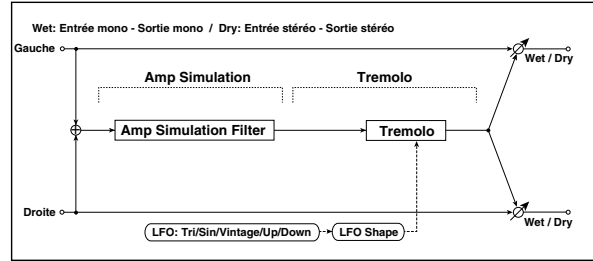
Cet effet combine un Decimator mono et un compresseur. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[D] Pre LPF Spécifie si le souffle d'harmoniques dû à une réduction de la fréquence d'échantillonnage doit être audible	Off, On F <sup>3</sup> Fx:014
	High Damp [%] Degré d'atténuation des fréquences aiguës	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) Détermine la fréquence d'échantillonnage	1.00k...48.00kHz F <sup>3</sup> Fx:014
	Resolution Détermine la longueur en bits des données	4...24 F <sup>3</sup> Fx:014
c	[D] Output Level Détermine le niveau de sortie du Decimator	0...100 F <sup>3</sup> Fx:014
d	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 F <sup>3</sup> Fx:002
e	[C] Attack Table , "Détermine le niveau d'attaque," on page 347	1...100 F <sup>3</sup> Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 F <sup>3</sup> Fx:002
f	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	DECI→CMP, CMP→DECI
g	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 <b>D<sup>mod</sup></b>	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### 086: AmpS-Tremol (Amp Simulation - Tremolo)

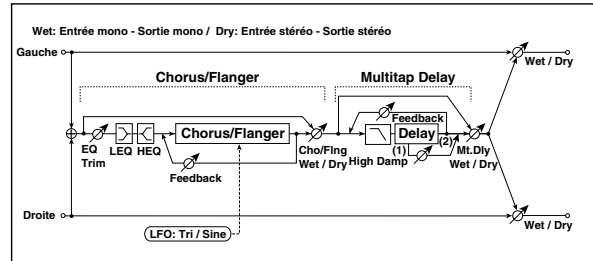
Cet effet combine un effet mono de simulation d'ampli et un trémolo.



a	[A] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
b	[T] LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down F <sup>3</sup> Fx:032
	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	-100...+100 F <sup>3</sup> Fx:020
c	[T] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
d	[T] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
e	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347 <b>D<sup>mod</sup></b>	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### 087: Ch/Fl-MTDly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

Cet effet combine un effet mono de Chorus/Flanger avec un Multitap Delay.

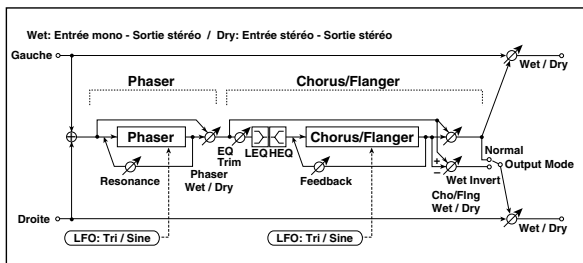


a	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
b	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
c	[F] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 F <sup>3</sup> Fx:020
d	[F] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
e	[F] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
f	[F] Cho/Fing Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet F <sup>3</sup> Fx:010, 020

g	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 Fx:045
h	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Degré de réinjection de la ligne 2	-100...+100
i	[D] Mt.Delay Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% Fx:043
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### 088: Phsr-ChoFl (Phaser - Chorus/Flanger)

Cet effet combine Phaser mono et un Chorus/Flanger.

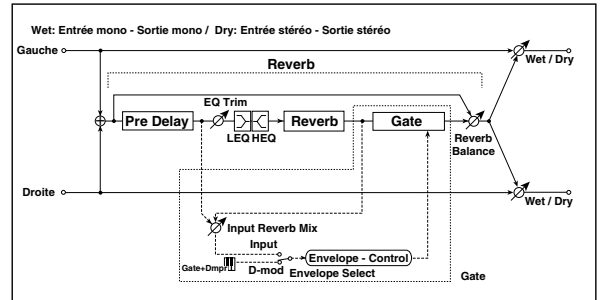


a	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
b	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:023
c	[P] Phaser Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
d	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
f	[F] EQ Trim Table, "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Sélection du mode de sortie pour Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert Fx:060

i	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

### 089: Rev-Gate

Cet effet combine une réverbération mono et un Gate.



a	[R] Reverb Time [sec] Spécifie la durée de la réverbération	0.1...10.0sec
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
b	[R] Pre Delay [msec] Spécifie le temps de retard du signal de réverbération et du signal de contrôle du Gate	0...200msec
c	[R] EQ Trim Table, "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 347	0...100
d	[R] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des graves," on page 347	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Amplification/atténuation des aigus," on page 347	-15...+15dB
e	[R] Reverb Balance Détermine la balance d'effet de la réverbération	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	[G] Envelope Select Alterne entre le contrôle par modulateur et par le signal d'entrée	D-mod, Input
	Src Modulateur pilotant le Gate lorsque Envelope Select = D-mod	Off...Gate2+Dmpr
g	[G] Input Reverb Mix Détermine la balance entre le son direct et le son de réverbération du signal qui contrôle le Gate.	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Threshold Fixe le niveau seuil du Gate	0...100 Fx
h	[G] Polarity Sélectionne la polarité (normale, inversée) de l'état activé/coupé du Gate	+, - Fx:005
i	[G] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 Fx:005
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 Fx:005
j	Wet/Dry Table, "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Source de modulation de la balance d'effet," on page 347	Off...Tempo
	Amt Table, "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 347	-100...+100

**f: Envelope Select, f: Src, g: Input Reverb Mix, g: Threshold**  
Le paramètre "Envelope Select" permet de choisir si le Gate est piloté par le niveau du signal d'entrée ou directement par le modulateur. Vous avez le choix parmi les options allant de **Off** à **Gate2+Dmpr** pour désigner le modulateur avec le paramètre "Src". Lorsque "Envelope Select" est sur **Input**, le Gate est piloté par le niveau de la combinaison du signal sec et du signal de réverbération.

Lorsque le niveau excède le seuil, le Gate s'ouvre et le son de réverbération est produit.

En général, "Input Reverb Mix" est sur **Dry** (le Gate est piloté par le signal direct). Si vous souhaitez allonger le temps du Gate, choisissez une valeur plus élevée pour "Input Reverb Mix" et ajustez la valeur "Threshold" (seuil).

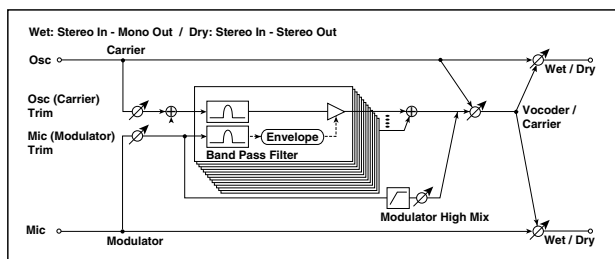
## 090: Vocoder

Cet effet peut être affecté uniquement au processeur FX, canal D (généralement, effet modulant des pistes clavier). Lorsque cet effet est sélectionné, le signal d'entrée du microphone n'arrive plus au Voice Processor car il est acheminé au processeur FX, canal D.

Lors de la programmation du Vocoder, vous pouvez utiliser l'une des Performances "Vocoder" (dans la banque SFX) dédiées en tant que modèle.

Avant d'utiliser le Vocoder, vous devez connecter un microphone et régler le sélecteur 1/MIC à MIC.

Cet effet applique les caractéristiques du signal du micro (Modulator/Modulant) à l'entrée du signal oscillant de la piste (Carrier/Transporteur). Par conséquent, la voix est en mesure de moduler l'un des sons du Pa1X. On utilise généralement cet effet pour reproduire le son de divers instruments, en faisant passer la voix à travers le Modulator, via le micro. On obtient un autre effet spécial en utilisant les sons des rythmes ou des effets. Les instruments à cordes ou les sons distordus de guitare, avec de nombreuses harmoniques, sont disponibles en tant que Carrier.



a	Réglage Osc (Carrier) Règle le niveau d'entrée de l'effet oscillant (Carrier)	0...100
b	Réglage Mic (Modulator) Règle le niveau d'entrée du micro (Modulator)	0...100
c	Formant Shift-2...+2 Règle la hauteur de fréquence de l'effet vocoder	
d	Response0...100 Règle la vitesse de la réponse sur l'entrée de modulation	
g	Low Gain [dB] Règle le niveau du gain à bas volume de la sortie du vocoder	-12...+12
	High Gain [dB] Règle le niveau du gain à volume élevé de la sortie du vocoder	-12...+12
f	Modulator Mix Règle le niveau du volume élevé de la sortie du modulator	0...100
h	Vocoder/CarrierCarrier, 1:99...99:1, Vocoder Règle l'égalisation entre la sortie du vocoder et le Carrier 	
i	Wet/DryDry, 1:99...99:1, Wet Règle l'égalisation entre l'effet et les sons non soumis aux effets	
	SrcOff...Tempo Sélectionne la source de modulation de l'égalisation de l'effet Amt Règle la quantité de modulation sur l'égalisation de l'effet	-100...+100

### c: Formant Shift

En coupant le filtre Carrier, vous ajustez la plage de la hauteur de fréquence à laquelle l'effet vocoder est appliqué. La qualité de la tonalité change de manière significative.

### f: Modulator Mix

Ce paramètre règle le niveau du volume élevé de sortie du son sur le canal de droite (Modulator). Si le modulator est une voix humaine, les mots sont reproduits plus clairement.

Le paramètre "Vocoder/Carrier" règle l'égalisation entre le son du vocoder et le son du canal de gauche (Carrier). Le paramètre "Wet/Dry" règle l'égalisation entre l'effet et le son du signal direct (non soumis aux effets).

Pour modifier l'intensité de l'effet vocoder, sélectionner **Wet** de "Wet/Dry" et régler l'égalisation à l'aide du paramètre "Vocoder/Carrier".

**Note :** Lorsque vous affectez l'effet Vocoder au processeur FX canal D, vous n'entendez presque pas le signal direct. Le signal en entrée est entièrement dirigé au processeur FX. Pour écouter le signal direct, vous devez utiliser le paramètre "Wet/Dry" et augmenter le niveau du signal direct (Dry).

Rappelez-vous de régler les valeurs des pistes Pan à Off et la valeur Send à 127.

Vous pouvez ajouter de la réverbération au Vocoder par le biais du paramètre "D to C".

**Astuce :** Pour créer un nouveau Morceau en tirant profit du Vocoder, entrer en mode Sequencer-Backing Sequence avec une Performance incluant l'effet Vocoder.

## Paramètres assignables

### Liste de l'Interrupteur au pied et fonctions de la pédale EC5

Les fonctions suivantes peuvent être affectées à un interrupteur au pied ou à la pédale-interrupteur Korg EC5.

Fonction	Signification
Off	Aucune fonction affectée
Style Start/Stop	Mêmes fonctions des boutons du tableau de bord ayant le même nom
Play/Stop/Seq1	
Play/Stop/Seq2	
Synchro/Start	
Synchro/Stop	
Tap/Tempo/Reset	
Tempo/Lock	
Ritardando	Augmente progressivement la valeur du Tempo
Accelerando	Diminue progressivement la valeur du Tempo
Tempo Up	Augmente la valeur du Tempo
Tempo Down	Diminue la valeur du Tempo
Intro 1	Mêmes fonctions des boutons du tableau de bord ayant le même nom
Intro 2	
Intro 3 / CountIn	
Ending 1	
Ending 2	
Fill 1	
Fill 2	
Fill 3 / Break	
Variation 1	
Variation 2	
Variation 3	
Variation 4	
Variation Up	
Variation Down	Sélectionne la Variation précédente
Fade In/Out	Mêmes fonctions des boutons du tableau de bord ayant le même nom
Memory	
Bass Inversion	
Manual Bass	
Style Up	Sélectionne le Style suivant
Style Down	Sélectionne le Style précédent
Single Touch	Mêmes fonctions des boutons du tableau de bord ayant le même nom
STS1	
STS2	
STS3	
STS4	
STS Up	Sélectionne le STS suivant
STS Down	Sélectionne le STS précédent
Perform. Up	Sélectionne la Performance suivante

Fonction	Signification
Perform. Down	Sélectionne la Performance précédente
Style Change	Numéro du Style
Sound Up	Sélectionne le Son suivant
Sound Down	Sélectionne le Son précédent
Transpose Down	Mêmes fonctions des boutons du tableau de bord ayant le même nom
Transpose Up	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	Active/coupe la fonction Punch Recording
FX A Mute	
FX B Mute	
FX C Mute	
FX D Mute	
FX All Mute	
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc1-5 Mute	
Song-Melody Mute	Coupe la piste Song 4 (généralement la piste de la Mélodie)
Song-Drum&Bass Mode	Coupe toutes les pistes, à l'exception de la 2 (généralement piste Bass) et la 10 (généralement piste Drum)
Solo Selected Track	
Damper Pedal	
Soft Pedal	
Sostenuto Pedal	
Bass&Lower Backing	Coupe toutes les pistes, à l'exception des pistes Bass et Lower
Ensemble On/Off	
QuarterTone	Active/coupe la fonction Quarter Tone
Chord Latch	Maintient l'accord reconnu tant que l'on ne relâche pas la pédale
Chord Latch + Damper	Maintient l'accord reconnu tant que l'on ne relâche pas la pédale et soutient les pistes dont le Damper a été activé

Fonction	Signification
Glide	Lorsque vous appuyez sur la pédale, les notes affectées à la piste Upper sont diminuées conformément aux réglages de Pitch Bend prédisposés sur ces mêmes pistes. Lorsque vous relâchez la pédale, les notes se rétablissent à leur hauteur normale, à la vitesse définie par le paramètre "Time" (voir dans "Glide" à la page 205).
Audio In Mute	
Microphone Talkback	Diminue le volume de tous les effets du Voice Processor afin de pouvoir vous adresser à votre public. Voir dans "Voice Processor Setup: Talk" à la page 216.
Voice Proc. Sw. A Tgl	Contrôles à interrupteur affectés au Voice Processor of toggle-type. Voir les informations des paramètres affectés au Voice Processor dans "Voice Processor Preset: Controls" à la page 222.
Voice Proc. Sw. B Tgl	
Voice Proc. Sw. C Tgl	
Voice Proc. Sw. D Tgl	
Voice Proc. Sw. A Mom	
Voice Proc. Sw. B Mom	Contrôles momentanés d'interruption affectés au Voice Processor. Appuyez pour les activer, relâchez pour les désactiver. Voir les informations relatives aux paramètres du Voice Processor dans "Page Voice Processor Preset: Controls" à la page 269.
Voice Proc. Sw. C Mom	
Voice Proc. Sw. D Mom	
Voice Proc. Sw. D Mom	
FX CC12 Switch	Contrôleurs FX standards
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	
Drawbar Noise On/Off	
Text Page Up	Avec ces options vous affichez la page précédente ou suivante lorsque vous lisez un texte chargé avec un morceau (voir dans "Fichiers de texte chargés avec les Fichiers Standard MIDI et les fichiers MP3" à la page 156) ou une saisie Song Book (voir dans "Les textes (Lyrics) sont affectés à une saisie SongBook sous forme de fichier de texte" à la page 175).
Text Page Down	
SongBook Next	Se déplace sur la saisie suivante dans le SongBook, dans la liste personnalisée (Custom List) sélectionnée.
Pad 1	Mêmes fonctions des boutons du tableau de bord ayant le même nom
Pad 2	
Pad 3	
Pad 4	
Pad Stop	

## Liste des Pédales Assignables et fonctions des Curseurs Assignables

Les fonctions suivantes peuvent être affectées à une pédale continue ou à des Curseurs Assignables (Assignable Sliders).

Fonction	Signification
Off	Aucune fonction affectée
Master Volume	
Acc. Volume	Volume de l'Accompagnement
Keyboard Expression	
Joystick +X	Joystick droit
Joystick -X	Joystick gauche
Joystick +Y	Joystick en avant
Joystick -Y	Joystick en arrière
Upper VDF Cutoff	Filtre de coupure (pour les Sons affectés aux pistes Upper)
Upper VDF Resonance	Filtre de résonance (pour les Sons affectés aux pistes Upper)
Voice Proc. Cnt.Ctl A	Contrôles continus affectés au Voice Processor. Voir les informations des paramètres affectés au Voice Processor dans "Voice Processor Preset: Controls" à la page 222.
Voice Proc. Cnt.Ctl B	
Voice Proc. Cnt.Ctl C	
Voice Proc. Cnt.Ctl D	
Mic In Volume	
FX CC12 Ctl	Contrôleurs FX standards
FX CC13 Ctl	
Max CD Volume [%]	
Max MP3 Volume [%]	

## Liste des fonctions des Interrupteurs Assignables

Les fonctions suivantes peuvent être affectées à des interrupteurs assignables (Assignable Switches).

Fonction	Signification
Off	Aucune fonction affectée
Ritardando	Augmente progressivement la valeur du Tempo
Accelerando	Diminue progressivement la valeur du Tempo
Style Up	Sélectionne le Style suivant
Style Down	Sélectionne le Style précédent
Perform. Up	Sélectionne la Performance suivante
Perform. Down	Sélectionne la Performance précédente
FX A Mute	
FX B Mute	
FX C Mute	
FX D Mute	
FX All Mute	
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc1-5 Mute	
Song-Melody Mute	Coupe la piste Song 4 (généralement la piste de la Mélodie)
Song-Drum&Bass Mode	Coupe toutes les pistes, à l'exception de la 2 (généralement piste Bass) et la 10 (généralement piste Drum)
Solo Selected Track	
Bass&Lower Backing	Coupe toutes les pistes, à l'exception des pistes Bass et Lower
QuarterTone	Active/coupe la fonction Quarter Tone
Audio In Mute	
Microphone Talkback	Diminue le volume de tous les effets du Voice Processor afin de pouvoir vous adresser à votre public. Voir dans "Voice Processor Setup: Talk" à la page 216.
Voice Proc. Sw. A Tgl	Toggle-style : contrôles à interrupteur affectés au Voice Processor. Voir les informations des paramètres affectés au Voice Processor dans "Voice Processor Preset: Controls" à la page 222.
Voice Proc. Sw. B Tgl	
Voice Proc. Sw. C Tgl	
Voice Proc. Sw. D Tgl	

Fonction	Signification
Voice Proc. Sw. A Mom	Contrôles momentanés d'interruption affectés au Voice Processor. Appuyez pour les activer, relâchez pour les désactiver. Voir les informations relatives aux paramètres du Voice Processor dans "Page Voice Processor Preset: Controls" à la page 269.
Voice Proc. Sw. B Mom	
Voice Proc. Sw. C Mom	
Voice Proc. Sw. D Mom	
FX CC12 Switch	Contrôleurs FX standards
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	
Drawbar Noise On/Off	
Text Page Up	Avec ces options vous affichez la page précédente ou suivante lorsque vous lisez un texte chargé avec un morceau (voir dans "Fichiers de texte chargés avec les Fichiers Standard MIDI et les fichiers MP3" à la page 156) ou une saisie Song Book (voir dans "Les textes (Lyrics) sont affectés à une saisie SongBook sous forme de fichier de texte" à la page 175).
Text Page Down	
SongBook Next	Se déplace sur la saisie suivante dans le SongBook, dans la liste personnalisée (Custom List) sélectionnée.

## Liste des fonctions assignables au Contrôles Continus du Voice Processor

Les fonctions suivantes du Voice Processor peuvent être affectées à une pédale continue ou à un Curseur Assignable (Assignable Slider) à l'aide des quatre "meta-fonctions" <Cnt> correspondantes disponibles dans la page "Page Voice Processor Preset: Controls" du mode Global (voir page 269).

Lead Voice Level	Voice 3 Level	Thicken Level	Lead to Delay
Harmony Output Level	Voice 3 Gender	Thicken Detune	Harmony to Delay
Voice 1 Level	Voice 4 Level	Thicken Spread	Delay to Reverb
Voice 1 Gender	Voice 4 Gender	Vibrato Depth	Reverb/Delay Balance
Voice 2 Level	Harmony Smooth	Lead to Reverb	Effect Level
Voice 2 Gender	Human Style Amount	Harmony to Reverb	Voice Modeling Level

## Liste des fonctions assignables aux Contrôles à Interrupteur du Voice Processor

Les fonctions suivantes du Voice Processor peuvent être affectées à un interrupteur au pied, à un Interrupteur Assignable (Assignable Switch) ou à une pédale à interrupteur EC5 à l'aide des quatre "meta-fonctions" <Sw> correspondantes disponibles dans la page "Page Voice Processor Preset: Controls" du mode Global (voir page 269).

Lead On/Off	Thicken On/Off	Voice 1 On/Off	Voice 4 On/Off
Harm/Model On/Off	Latch On/Off	Voice 2 On/Off	Harmony/Modeling Switch
Effect On/Off	Harmony Hold	Voice 3 On/Off	Pitch Correction On/Off



## Gammes (Scales)

Voici la liste des gammes (ou accordages) que vous pouvez sélectionner dans les divers modes opérationnels.

Equal	Correspond à la tonalité standard de la musique occidentale moderne. Cette gamme est composée de 12 demi-tons identiques.
Pure Major	Les accords majeurs sont parfaitement accordés dans la tonalité sélectionnée.
Pure Minor	Les accords mineurs sont parfaitement accordés dans la tonalité sélectionnée.
Arabic	Simule la gamme à quart de ton de la musique arabe. Réglez le paramètre Key comme suit : C (Do) - pour la gamme "rast C/bayati D" D (Ré) - pour la gamme "rast D/bayati E" F (Fa) - pour la gamme "rast F/bayati G" G (Sol) - pour la gamme "rast G/bayati A" A# (La#) - pour la gamme "rast Bb/bayati C"
Pythagorean	Gamme de Pythagore, basée sur les théories musicales du grand philosophe et mathématicien Grec. Particulièrement adaptée pour jouer les mélodies.
Werckmeister	Gamme du tard Baroque et de l'Ere Classique. Accord tempéré très adapté pour la musique du XVIII <sup>ème</sup> siècle.
Kirnberger	Gamme adaptée au clavecin, développée au XVIII <sup>ème</sup> siècle.
Slendro	Gamme simulant l'accord gamelan indonésien. L'octave est divisée en 5 notes (Do, Ré, Fa, Sol, La). Les notes restantes sont basées sur l'accord standard.
Pelog	Gamme simulant l'accord gamelan indonésien. L'octave est divisée en 7 notes (toutes touches blanches avec la clé = Do). Les touches noires sont accordées selon la tonalité standard.
Stretch	Simule la tonalité "stretched" d'un piano acoustique, c'est à dire une clé standard où les notes les plus basses jouent légèrement plus grave et les notes les plus hautes légèrement plus aigu que la tonalité standard.
User	Gamme de l'utilisateur, par ex. une gamme programmée par l'utilisateur pour les modes Style Play, Backing Sequence et Song Play. Vous pouvez sauvegarder la gamme utilisateur dans une Performance, une Style Performance, un STS ou un Song. Vous ne pouvez pas sélectionner une gamme utilisateur en mode Global.

## Contrôleurs MIDI

Le tableau suivant liste les messages de Control Change (Changement de Contrôle) et leur effet sur les diverses fonctions du Pa1X.

CC#	Nom du CC	Fonction du Pa1X
0	Bank Select	Sélection de Program
1	Mod1 (Y+)	Joystick en avant
2	Mod2 (Y-)	Joystick en arrière
3	Undef. ctl	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	Volume de la piste
8	Balance	
9	Undef. ctl	
10	Pan Pot	"Panning" de la piste
11	Expression	Expression
12	Fx Ctl 1	
13	Fx Ctl 2	
14-15	Undef. ctl	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undef. ctl	
Les Control Change #32-63 sont les LSB (Least Significant Bytet) des Control Change #0-31, par ex., le MSB (Most Significant Byte) et sont modifiés conformément à leur contrepartie MSB.		
64	Damper	Pédale Damper
65	Portamento	
66	Sostenuto	Pédale de soutien "Sostenuto"
67	Soft pedal	Pédale "Soft"
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustin level	
71	F.Res.Hp	Filtre de résonance
72	Release	Temps de relâchement
73	Attack	Temps d'attaque
74	F.CutOff	Filtre de coupure (Brilliance)
75	Decay T.	Temps de chute
76	Lfo1 Sp.	Vitesse du Vibrato
77	Lfo1 Dpt	Intensité du Vibrato
78	Lfo1 Dly	Délai initial du Vibrato
79	FilterEg	
80	Gen.pc.5	
81	Gen.pc.6	
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85-90	Undef. ctl	
91	Fx A/C	Niveau d'envoi A/C (réverbération)

CC#	Nom du CC	Fonction du Pa1X
92	Fx 2 ctl	
93	Fx B/D	Niveau d'envoi B/D (modul.)
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	Voir tableau plus bas <sup>(*)</sup>
99	NRPN Msb	Voir tableau plus bas <sup>(*)</sup>
100	RPN Lsb	
101	RPN Msb	
102-119	Undefined ctl	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	Rétablit tous les Contrôleurs à leurs valeurs originales
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

(\*) Les suivants messages NRPN sont reconnus par le Pa1X:

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127 <sup>(a)</sup>
Vibrato Depth	1	9	0...127 <sup>(a)</sup>
Vibrato Decay	1	10	0...127 <sup>(a)</sup>
Filter Cutoff	1	32	0...127 <sup>(a)</sup>
Resonance	1	33	0...127 <sup>(a)</sup>
EG Attack Time	1	99	0...127 <sup>(a)</sup>
EG Decay Time	1	100	0...127 <sup>(a)</sup>
EG Release Time	1	102	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Filter Cutoff	20	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Filter Resonance	21	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum EG Attack Time	22	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum EG Decay Time	23	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Coarse Tune	24	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Fine Tune	25	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Volume	26	dd <sup>(b)</sup>	0...127
Drum Panpot	28	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>

(a). 64 = Aucun changement des valeurs originales du paramètre

(b). dd = Instruments Drum (batterie) N°. 0...127 (C0...C8)

**Note :** Ces contrôles sont rétablis à zéro lorsque vous arrêtez le morceau ou que vous sélectionnez un nouveau morceau.

## MIDI Implementation Chart

KORG Pa1X  
OS Version 2.0 - Sept. 20, 2004

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Basic Channel	Default	1-16	1-16	Mémemorisé
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default		3	
	Messages	X	X	
	Altered	*****		
Note Number:		0-127	0-127	
	True Voice	*****	0-127	
Velocity	Note On	O 9n, V=1-127	O 9n, V=1-127	
	Note Off	X V=64	X	
Aftertouch	Poly (Key)	O	O	Uniquement données du Séquenceur *A
	Mono (Channel)	O	O	*A
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *A
	1, 2	O	O	Modulations *A
	64, 66, 67	O	O	Damper, Sostenuto, Soft *A
	6	O	O	Data Entry MSB *A
	38	X	O	Data Entry LSB *A
	7, 11	O	O	Volume, Expression *A
	10, 91, 93	O	O	Panpot, A/B or C/D FX Block Send *A
	71, 72, 73	O	O	Harmonic Content, EG time (Release, Attack) *A
	74, 75	O	O	Brightness, Decay Time *A
	76, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay *A
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB) *A, 1
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB) *A, 2
120, 121	X	O	Tous les sons coupés, Rétablit tous les Contrôleurs *A	
Program Change		O 0-127	O 0-127	*A
	True #	*****	0-127	
System Exclusive		X	X	*3
System Common	Song Position	X	X	
	Song Select	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	*4
	Commands	O	O	*4
Aux Messages	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	O (123-127)	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Notes	*A: Envoyé et reçu lorsque les Filtres MIDI In et Out sont réglés à Off en mode Global. *1: Réglages de Drawbars. *2: LSB, MSB = 00,00: plage de Pitch Bend, =01,00: Fine Tune, =02,00: Course Tune. *3: Inclut les messages Inquiry et Master Volume. *4: Transmis uniquement lorsque le paramètre Clock Send (mode Global) est réglé à On.			

Mode 1:OMNI ON, POLY  
Mode 3:OMNI OFF, POLY

Mode 2:OMNI ON, MONO  
Mode 4:OMNI OFF, MONO

O: Yes  
X: No

# Paramètres

## Tableau de bord et paramètres du mode opérationnel

Le tableau suivant détaille les paramètres que vous pouvez sauvegarder dans la mémoire lorsque vous sélectionnez l'une des commandes "Write" dans le menu de la page des modes Style Play, Song Play, Sequencer, Global et Disk, ainsi que lorsque vous appuyez sur le bouton "Write" dans la page SongBook > Book Edit 1.

**Légende :** Perf (Performance), STS (Style's STS), Sty Perf (Style Performance), STS SB (SongBook's STS), SB (SongBook Entry), Sty Stp (Style Play Setup), Sng Stp (Song Play Setup), Glb Stp (Global Setup), Mid Stp (MIDI Setup), VP Stp (Voice Processor Setup), VP Tlk (Voice Processor Talk Setup), VP Pst (Voice Processor Preset), Dsk Stp (Disk Setup).

Page	Paramètre	Perf	STS	Sty Perf	STS SB	SB	Global						Note			
							Sty Stp	Sng Stp	Seq Stp	Glb Stp	Mid Stp	VP Stp		VP Tlk	VP Pst	Dsk Stp
Tableau de bord																
	Master Volume (Curseur)	Contrôles analogues														
	Acc./Seq Volume (Curseur)															St/Sg
	Assign. Slider Functions								√							
	Slider Mode	√	√		√										L5	G
	Drawbar Settings	√	√	√	√	√										
	Selected Operating Mode	Style Play sélectionné au démarrage														
	Memory					√										
	Bass Inversion	√	√		√										L7	
	Manual Bass	√	√		√										L10	
	Fade In/Out															
	Selected Style Number	√														
	Single Touch	Réglé à "On" au démarrage														
	Tap Tempo / Reset															
	Synchro Start/Stop					√										
	Start/Stop	Réglé à "On" au démarrage														
	Style Element (Intro 1-3, Ending 1/2, Var 1-4, Fill 1-3)	√		√		√										G
	Sequencer 1/2 Transport Balance (Slider)															
	Selected STS	STS#1 sélectionné lors de la sélection d'un Style (avec SINGLE TOUCH = On)														
	Tempo	√		√		√										G
	Tempo Lock	Réglé à "Off" au démarrage														
	Display Hold	Réglé à "Off" au démarrage														
	Chord Scanning	√	√		√											G
	Keyboard Mode	√	√		√											
	Style Change	Réglé à "Off" au démarrage														
	Perf./Sound Select						√									
	Selected Performance	Performance 1-1 sélectionnée au démarrage														
	Selected Sound	K/St	K	St	K	St										T
	SongBook															
	Ensemble On/Off	√	√		√											
	Assign. Switch Functions	√	√		√										L4	G
	Pads	√	√		√										L3	
	Master Transpose	√		√		√									L1	
	Upper Octave Transpose	U	U			U										T
Mode Style Play																
	Selected Style	√				√										G
	Meter	Sauvegardé dans le pattern du Style														
	Tempo	√		√		√										
	Selected Perf/STS															G
	Selected Songs															
	Keyboard Sounds	K	K			K										
	Upper Trk Octave Transp.	U	U			U										
	Master Transpose	√		√		√									L1	G
	Original Style Sounds	√		√		√										SG
	Style Trk Octave Transp.	St		St		St										T
	Style Trk Sounds	St		St		St										
		Sélectionné lorsque "Original Style Sounds" est réglé à "Off"														
	Track Volume	K/St	K	St	K	St										
	Play/Mute	K/St	K	St	K	St									L8	
	Selected STS	STS#1 sélectionné lors de la sélection d'un Style (avec SINGLE TOUCH = On)														
	Harmony/Modeling												√			
	Lead												√			
	V1-V4												√			
	Pitch												√			
	Thicken												√			
	Effects												√			
	Talk												√			
	Play/Mute															
	VP Preset	√	√		√										L2	
	VP Lock								√							

Page	Paramètre	Perf	STS	Sty Perf	STS SB	SB	Global										Note	
							Sty Stp	Sng Stp	Seq Stp	Glb Stp	Mid Stp	VP Stp	VP Tlk	VP Pst	Dsk Stp			
Main • Sub-Scale	Scale	√	√		√												L14	G
	Key	√	√		√												L14	
	Quarter Tone																L14	
	Detuned Notes	√	√		√												L14	
Main • Pad	Scale Lock						√											G
	Pad Assignment	√	√		√												L3	
Main • Split	Pad lock						√											G
	Split Point	√	√		√												L6	
	Chord Recogn. Mode	√	√		√												L11	
	Split Point Lock						√											
Mix/Tun • Volume/Pan	Style Preferences Lock						√											G
	Upper Volume Link							√										
	Pan	K/St	K	St	K	St												
	Volume	K/St	K	St	K	St												
Mix/Tun • FX Send	Play/Mute	K/St	K	St	K	St											L8	T
	Send Level	K/St	K	St	K	St												
Mix/Tun • Tuning	Play/Mute	K/St	K	St	K	St											L8	T
	PB Sensitivity	K/St	K	St	K	St												
	Trk Octave Transpose	K/St	K	St	K	St												
	Detune	K/St	K	St	K	St												
Mix/Tun • Sub-Scale	Play/Mute	K/St	K	St	K	St											L8	G
	Scale	√	√		√												L14	
	Key	√	√		√												L14	
	Quarter Tone																L14	
	Detuned Notes	√	√		√													
Effects • FX Select	Scale Lock						√											G
	FX (A-B)	√		√		√												
	FX (C-D)	√	√		√													
	Wet/Dry (A-B)	√		√		√												
	Wet/Dry (C-D)	√	√		√													
	B to A	√		√		√												
	D to C	√	√		√													
	Mod. Track (A-B)	√		√		√												
Mod. Track (C-D)	√	√		√														
Effects • FX A-D	Selected FX (A-B)	√		√		√												G
	Selected FX (C-D)	√	√		√													
	FX Parameters (A-B)	√		√		√												
	FX Parameters (C-D)	√	√		√													
Trk Ctrl • Mode	Int/Ext	K/St	K	St	K	St												T
	Type	K/St	K	St	K	St												
	Play/Mute	K/St	K	St	K	St											L8	
Trk Ctrl • Drum Volume	Drum Family Volume	K/St	K	St	K	St												T
	Play/Mute	K/St	K	St	K	St											L8	
Trk Ctrl • Easy Edit	Sound Parameters	K/St	K	St	K	St												T
	Play/Mute	K/St	K	St	K	St											L8	
Kbd Ens • Kbd Control	Damper	K	K		K													
	Joystick X	K	K		K													
	Joystick Y	K	K		K													
	Expression	K	K		K													
	Play/Mute	K	K		K													
Kbd Ens • Key/Vel Range	Top/Btm Key	U	U		U													
	Top/Btm Velocity	U	U		U													
	Play/Mute	K	K		K													
Kbd Ens • Ensemble	Ensemble	√	√		√													
	Note Velocity	√	√		√													
	Tempo	√	√		√													
	Feedback	√	√		√													
	Ens Track Assign	U	U		U													
	Play/Mute	K	K		K													
Style Ctrl • Drum/Fill	Drum Mapping Var 1-4	√		√		√												G
	Kick and Snare Design.	√		√		√												
	Fill Mode 1-3	√		√		√											L13	
	Fill Mode Lock						√											
	Play/Mute	√		√		√											L8	
Style Ctrl • Kbd Rng/Wrap	Keyboard Range On/Off	√		√		√												T
	Wrap Around	√		√		√												
	Play/Mute	√		√		√											L8	
Pad/Switch • Pad	Pad 1-4	P	P		P													G
	Volume	P	P		P													
	Pan	P	P		P													
	C Send	P	P		P													
	D Send	P	P		P													
	Pad Lock						√											
Pad/Switch • Assign. Sw.	Switch 1-4	√	√		√													G
	Assign. Sw. Lock						√										L4	
Pref • Style Pref	Chord Recogn. Mode	√	√		√													G
	Velocity Control	√	√		√													
	Scale Mode	√	√		√													
	Memory Mode	√	√		√													
	Style Pref Lock						√											



Page	Paramètre	Perf	STS	Sty Perf	STS SB	SB	Global										Note	
							Sty Stp	Sng Stp	Seq Stp	Glb Stp	Mid Stp	VP Stp	VP Tik	VP Pst	Dsk Stp			
Kbd Ens • Key/Vel Range	Top/Btm Key	U			U													
	Top/Btm Velocity	U			U													
	Play/Mute	K			K			Sg										T
Kbd Ens • Ensemble	Ensemble	√			√													
	Note Velocity	√			√													
	Tempo	√			√													
	Feedback	√			√													
	Ens Track Assign	U			U													
	Play/Mute	K			K			Sg										T
Pad/Switch • Pad	Pad 1-4	P			P												L3	
	Volume	P			P												L3	
	Pan	P			P												L3	
	C Send	P			P												L3	G
	D Send	P			P												L3	
	Pad Lock							√										
Pad/Switch • Assign. Sw.	Switch 1-4	√			√												L4	
	Assign. Sw. Lock																	G
Jukebox Editor	Sauvegardé sous forme de fichier .JBX																	
Groove Quantize	Various Parameters																	
Pref • Track Settings	Melody																	
	Drum																	
	Bass																	
	Harmony Track																	
Pref • General Control	Midi Setup																	
	Perf recalls FX CD																	
	Lyrics/Balance Link																	
	Link Mode																	
	Seq.2 FX Mode																	
	HD Path																	
Mode SongBook	Sauvegardé sous forme de fichier .SBD																	
SongBook List	Sauvegardé sous forme de fichier .SBD																	
Book Edit 1	Genre, Artist, Key info, Tempo, Meter Info, Master Transpose																	
	Style/Song Reference																	
	STS Data																	
Book Edit 2	Synchro Start, Synchro Stop, Memory																	
	TXT File Reference																	
	Song Selection Number																	
SongBook Custom List	Sauvegardé sous forme de fichier .SBL																	
Mode Sequencer	Sauvegardé sous forme de fichier .SBL																	
Song Data	Voir tableau "Paramètres Style, Pad et Song" à la page 406																	
Main	Play/Mute																	
Pref • Global Setup	Midi Setup																	
	Harmony Track																	
Mode Sound	Sauvegardé dans un Sound																	
Sound Data	Sauvegardé dans un Sound																	
Mode Global	Sauvegardé dans un Sound																	
Gen Ctrl • Basic	Velocity Curve																	
	A.Touch Curve																	
	Master Tuning																	
	Reverb Offset																	
	Fade In Time																	
	Fade Out Time																	
	Acc/Rit Step																	
	Acc/Rit Curve																	
Gen Ctrl • Transp Ctrl	Glide Time																	
	Transp applies to Sty/Kbd																	
	Transp applies to Seq 1/2																	
	Transp applies to Midi In Scale and Transp Position																	
Gen Ctrl • Scale	Main Scale																	
	Key																	
Gen Ctrl • Lock	Locks																	
Gen Ctrl • Interface	Language																	
	Show PC Number																	
	Show Track Activity																	
	Auto Style Select																	
	Auto Perf/Sound Select																	
Ctrl • Pedal/Switch	Pedal/Footswitch																	
	Damper Polarity																	
	Pedal/Switch Polarity																	
Ctrl • Assignable Sliders	Assign. Sliders A1-8, B1-8																	
Ctrl • EC5	EC A-E																	
MIDI • Midi Stp/GenCtrl	Midi Setup																	
	Note to RX Noise Enable																	
	Clock Send																	
	Clock Source																	
	Local Control On																	
	MIDI A Out/Thru Mode																	
MIDI B Out/Thru Mode																		







## Paramètres Style, Pad et Song

Le tableau suivant détaille les paramètres que vous pouvez sauvegarder dans le Style en sélectionnant la commande “Write Style” dans le menu de la page du mode Style Record ; dans le Pad en sélectionnant la commande “Write Pad” dans le menu de la page du mode Pad Record ; et dans le Song en sélectionnant la commande “Save Song” dans le menu de la page du mode Sequencer.

Paramètre	Style			Pad		Song		
	Header	Tracks	Master Track	Header	Track	Header	Tracks	Master Track
Volume (GM Master Volume) <sup>(a)</sup>						√		√
Tempo			√	<i>Utilise le Tempo de Arranger/Sequencer</i>		√		√
Meter (Time Signature)	√			√		√		√
Sounds <sup>(b)</sup>	√			√		√	√	
Note On/Off		√			√		√	
Pitch Bend		√			√		√	
After Touch							√	
Control Change <sup>(c)</sup>		√			√		√	
Quarter Tone <sup>(a)</sup>								√
Quarter Tone Reset <sup>(a)</sup>								√
Pad Sync				√				
Pad Type				√				
Chord Variation Length	√			√				
Original Key/Chord	√			√				
NTT	√			√				
Wrap Around				√				
Expression	√	√		√	√	√	√	
Keyboard Range	√			√				
Chord Variation Table	√			√				
Track Type (Drum/Perc/Bass/Acc)	√			√				
Trigger Mode	√			√				
Tension	√			√				
Play/Mute status <sup>(a)</sup>	√			√		√		
Master Transpose <sup>(a)</sup>						√		
Volume						√	√	
Pan						√	√	
FX Block <sup>(a)</sup>						√		
FX Send						√	√	
Detune						√	√	
Scale <sup>(a)</sup>						√		√
Key						√		√
Note						√		√
Detune						√		√
Scale Yes/No <sup>(a)</sup>						√		
Pitch Bend Range						√	√	
FX Select (A, B, C, D) <sup>(a)</sup>						√		√
Modulation Track <sup>(a)</sup>						√		
FX Feedback Send (B>A or D>C) <sup>(a)</sup>						√		√
FX Parameters (A, B, C, D)						√		

(a). Sauvegardé sous forme de donnée SysEx.

(b). Pour ces sons (Sounds) à utiliser dans un Style, le paramètre “Sons originaux du Style” doit être coché en mode Style Play. Voir “Sons originaux du Style” à la page 87.

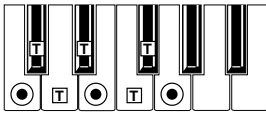
(c). Les messages de Control Change ne sont pas tous autorisés dans Styles/Pads. Voir les informations détaillées dans “Liste des événements enregistrés” à la page 112.

# Accords reconnus

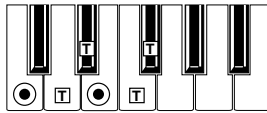
Les pages suivantes détaillent les accords les plus importants reconnus par le Pa1X Korg lorsque le mode Chord Recognition est réglé sur Fingered 2 (voir "Chord Recognition Mode" on page 102). Les accords reconnus peuvent varier en fonction des différents modes Chord Recognition.

## Major

3-note

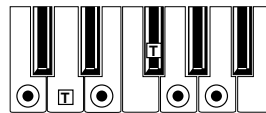


2-note



## Major 6th

4-note

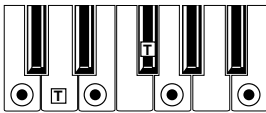


2-note

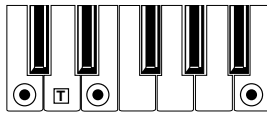


## Major 7th

4-note



3-note

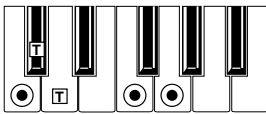


2-note

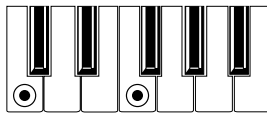


## Sus 4

3-note

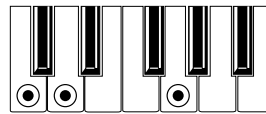


2-note



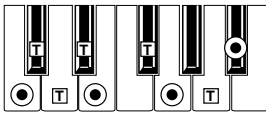
## Sus 2

3-note

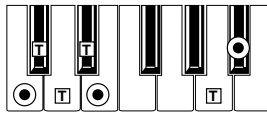


## Dominant 7th

4-note



3-note

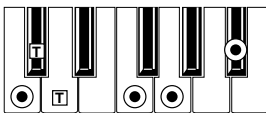


2-note

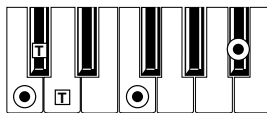


## Dominant 7th Sus 4

4-note

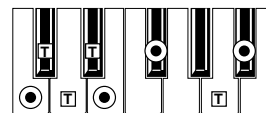


3-note



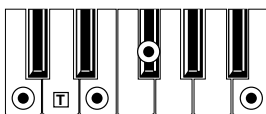
## Dominant 7th <sup>b</sup>5

4-note



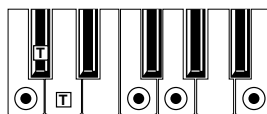
## Major 7th <sup>b</sup>5

4-note



## Major 7th Sus 4

4-note

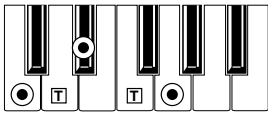


● = constituent notes of the chord

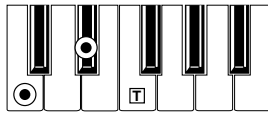
□ = can be used as tension

**Minor**

3-note

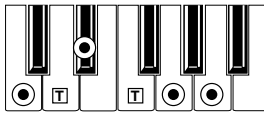


2-note



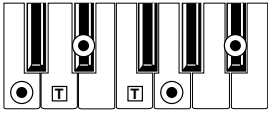
**Minor 6th**

4-note

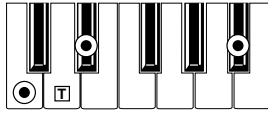


**Minor 7th**

4-note

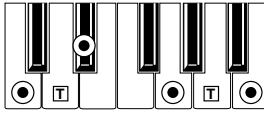


3-note

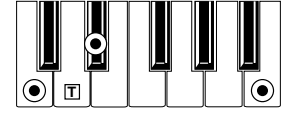


**Minor-Major 7th**

4-note

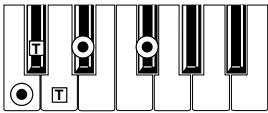


3-note



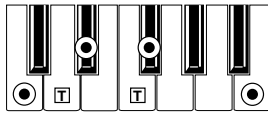
**Diminished**

3-note



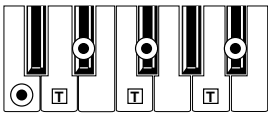
**Diminished Major 7th**

4-note



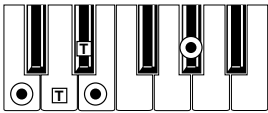
**Minor 7th <sup>b</sup>5**

4-note



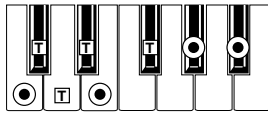
**Augmented**

3-note



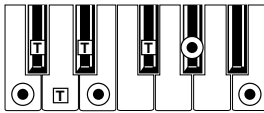
**Augmented 7th**

4-note



**Augmented Major 7th**

4-note



**No 3rd**

2-note



**No 3rd, no 5th**

1-note



● = constituent notes of the chord

⊠ = can be used as tension

## Installer le disque dur (uniquement Pa1X)

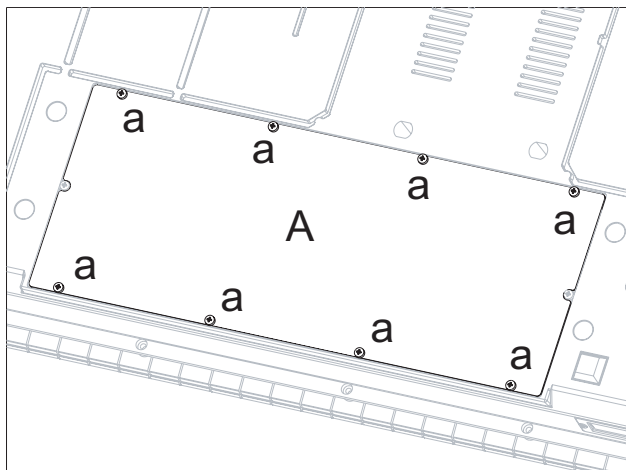
Vous pouvez installer un disque dur ATA 2.5" dans votre Pa1X pour facilement et rapidement sauvegarder et retrouver vos données. Demandez à votre revendeur Korg quels sont les équipements et les logiciels compatibles. Avant de commencer l'installation, mettez l'instrument hors tension et déconnectez le câble de la prise secteur.

**Attention :** L'installation du disque dur s'effectue à vos propres risques et périls. Korg décline toute responsabilité envers des dommages ou des blessures dérivant d'une installation ou d'un usage incorrects.

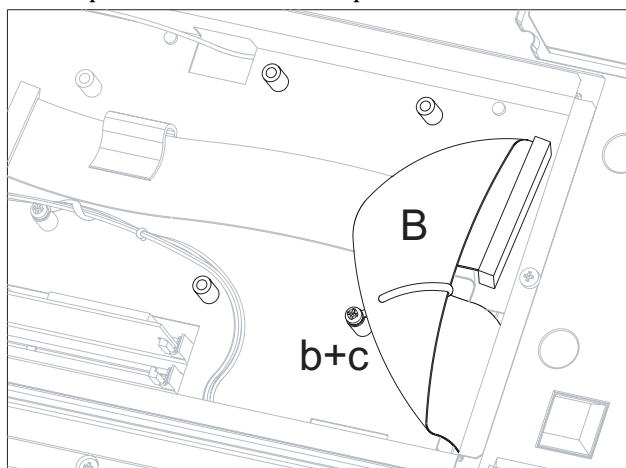
**Note :** Munissez-vous d'un tournevis à pointe cruciforme pour l'assemblage.

1. Tournez l'instrument et enlevez les huit vis (a) pour ouvrir le capot (A) et accéder au coffret des options.

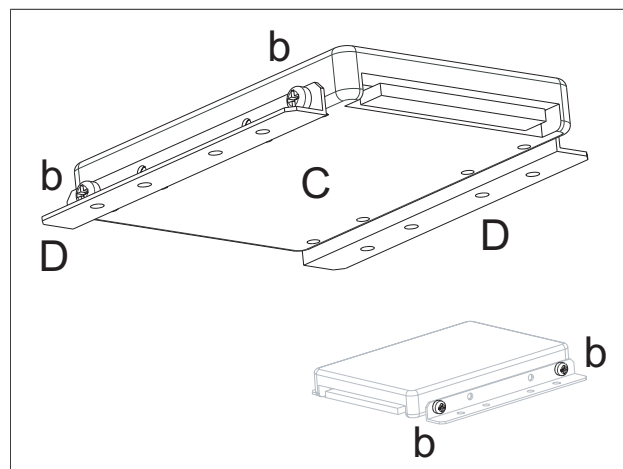
**Note :** Pendant l'installation, procédez de manière à empêcher l'accès à l'intérieur de l'instrument afin d'éviter que des objets ne tombent à l'intérieur. Si par malheur quelque chose tombe dans l'instrument, adressez-vous immédiatement au Service d'Assistance Agréé Korg le plus proche.



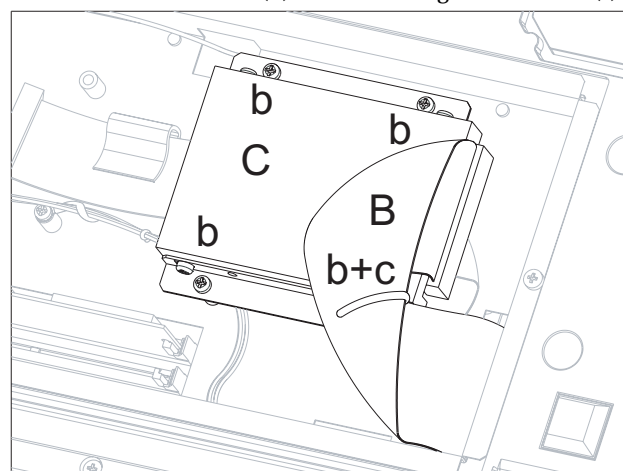
2. Positionnez-vous devant le coffret des options et repérez la zone réservée au disque dur qui est identifiée par la présence des quatre entretoises verticales et du câble (B). Dévissez la vis (b) et enlevez l'ergot serre-câble (c) qui fixe le câble (B) à l'une des entretoises. Gardez à portée de main la vis et l'ergot serre-câble car ils sont nécessaires pour compléter l'installation du disque dur.



3. Connectez les deux tiges de montage (D) au disque dur (C) à l'aide des quatre vis M3x6 (b). (Les tiges de montage et les vis M3x6 sont fournies avec le Pa1X).



4. Positionnez le disque dur ainsi assemblé sur les quatre entretoises dans le coffret des options, tel qu'illustré dans la figure. Fixez le disque dur aux entretoises à l'aide des quatre vis M3x6 restantes (b). Attention : l'ergot serre-câble (c) que vous avez précédemment enlevé doit être fixé de nouveau à l'entretoise d'origine, tel qu'illustré dans la figure. Connectez le câble des données (B) au disque dur (C) et ensuite fixez le câble (B) à l'aide de l'ergot serre-câble (c).

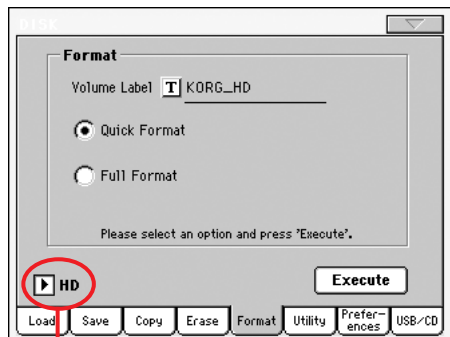


5. Fermez et fixez le coffret en procédant en sens inverse aux opérations détaillées au poste 1.

## Formater le disque dur

Lorsque l'installation est terminée, connectez le câble et mettez l'instrument sous tension. Le disque dur doit être formaté avant de pouvoir l'utiliser.

1. Appuyez sur DISK pour accéder au mode d'édition Disk.
2. Sélectionnez la page "Format".



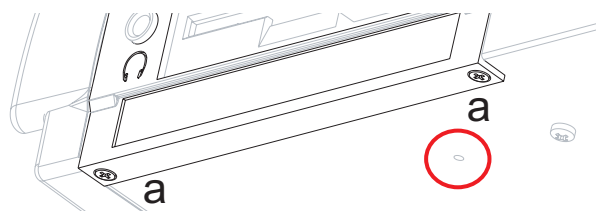
Sélecteur de dis-

3. A l'aide du sélecteur Device, sélectionnez le disque dur ("HD").
4. Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) à l'écran pour affecter un label (un nom) au disque dur.
5. Sélectionnez l'option Full Format, appuyez sur le bouton Execute et suivez les instructions affichées à l'écran.

# Installer le lecteur/graveur Korg CDRW-1

**Remarque :** Ces instructions sont valables uniquement si votre Pa1X (a) n'est pas doté d'une petite vis sous la fente du lecteur/graveur CD-RW (voir ci-contre) et (b) n'est pas doté d'un chariot à l'intérieur de la fente.

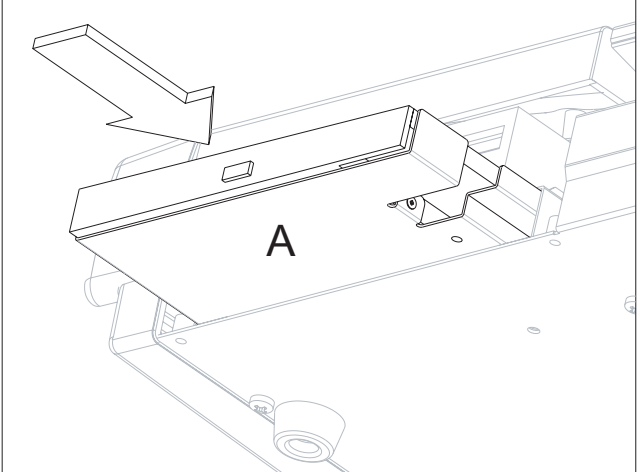
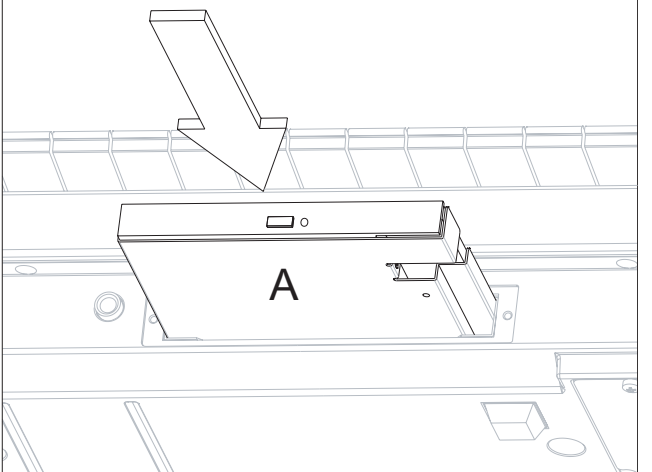
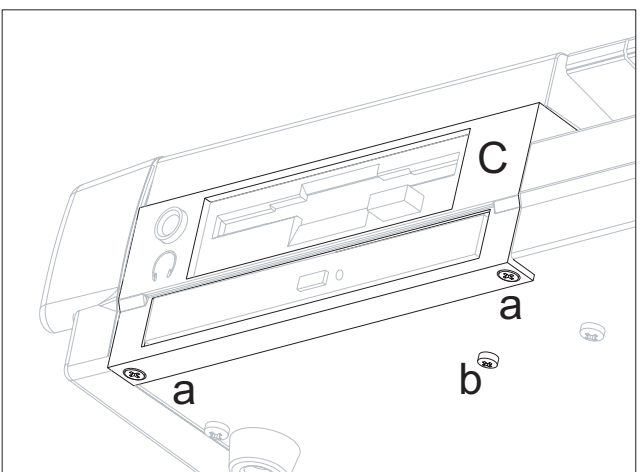
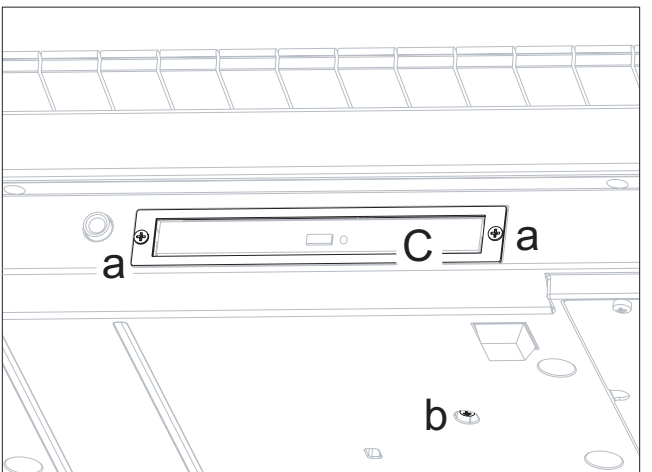
Sinon, veuillez télécharger les instructions de montage de notre site ([www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)).



Vous pouvez installer sur votre Pa1X un Korg CDRW-1 CD lecteur/graveur. Pour l'installation, munissez-vous d'un minuscule tournevis à "+" et d'un tournevis à "+" normal. Contactez votre revendeur Korg de confiance pour des informations détaillées.

**Attention :** La responsabilité de l'installation du lecteur CD est du ressort exclusif de l'utilisateur. Korg décline toutes responsabilités envers les éventuels dommages provoqués aux personnes et aux choses suite à une installation incorrecte ou à un usage impropre.

Pa1X Pro	Pa1X
1) Avant de commencer, mettez l'instrument hors tension et débranchez le câble secteur. 2) Appuyez sur le petit bouton de déclic avec la pointe d'un stylo pour ouvrir le lecteur CD (A) et enlevez le papier de protection.	
3) A l'aide d'un tournevis cruciforme, enlevez les deux vis (a) qui stoppent le capot du lecteur de disques (B) et enlevez le capot.	3) A l'aide d'un tournevis cruciforme, enlevez les deux vis (a) qui stoppent le capot du logement du CD (B) et enlevez le capot.

Pa1X Pro	Pa1X
<p>4) Enfalez le lecteur CD (A) dans l'instrument. Appuyez-le à fond de manière à ce que le lecteur CD s'accroche au connecteur prévu dans le Pa1X (si vous entendez deux 'clics' sous les doigts, cela signifie que le connecteur du CD est correctement branché).</p>	
	
<p>5) Mettez l'instrument sous tension. Affichez le mode Disk et sélectionnez le dispositif CD dans le menu déroulant visualisé en bas à gauche dans les pages Load, Save, Copy et Erase. Si tout fonctionne correctement, procédez à l'opération suivante pour compléter l'installation.</p> <p>6) Vissez la vis (b) pour fixer le lecteur CD. Appliquez le capot (C) fourni avec le Pa1X et fixez-le à l'aide des deux vis (a) que vous avez enlevées au début de l'installation.</p>	
	

Conseil : Rangez les éléments que vous avez enlevés dans un lieu sûr afin de pouvoir éventuellement les réutiliser dans le futur.

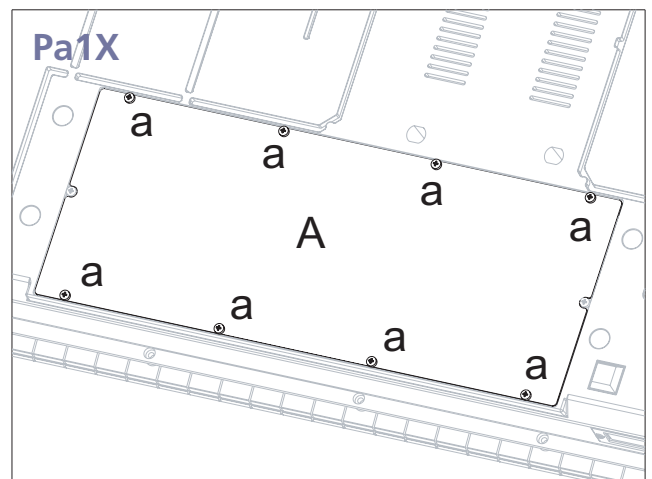
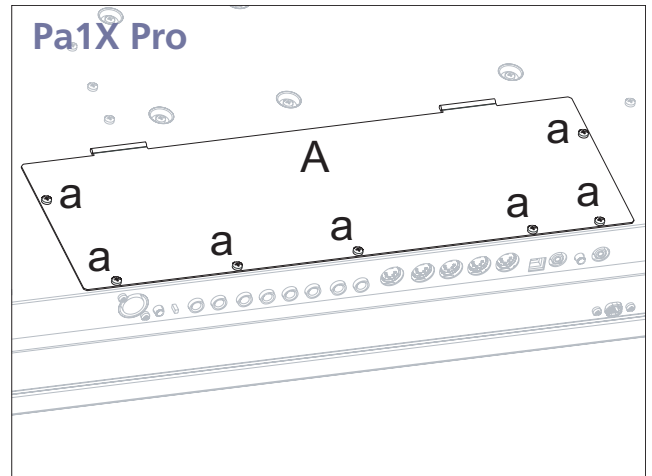


## Installer de la mémoire RAM supplémentaire

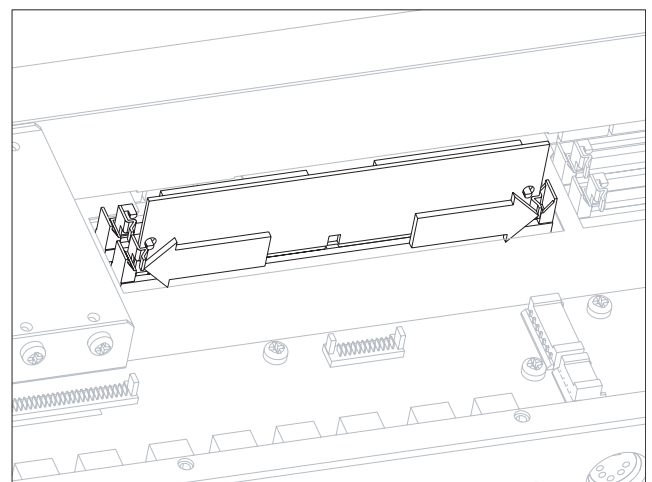
Le Pa1X intègre une mémoire RAM de 16 Mo où vous sauvegardez vos échantillons et vos Morceaux modifiés. Vous pouvez installer une mémoire RAM supplémentaire de 16Mo sous forme de carte SIMM à 72-pins (voir la liste des mémoires SIMM testées dans la page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) ou [www.korgfr.net](http://www.korgfr.net)). Contactez votre revendeur de confiance pour des informations détaillées.

1. Avant de commencer l'installation, mettez l'instrument hors tension et déconnectez le câble de la prise secteur.
2. Tournez l'instrument avec les pieds en haut et enlevez les vis (a) qui bloquent le capot (A) pour accéder au boîtier avec le port supplémentaire.

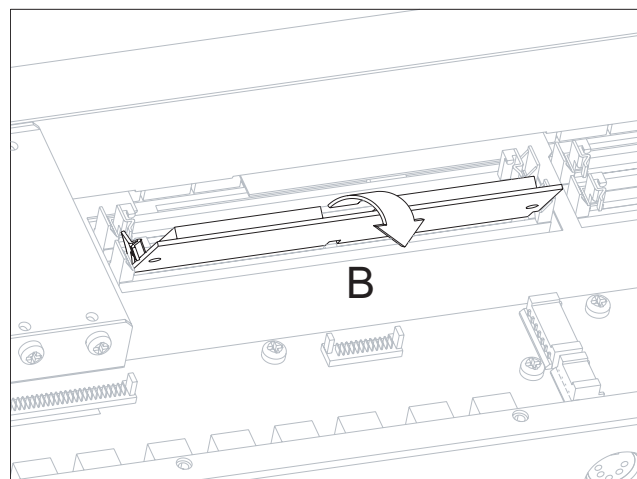
**Note :** Pendant l'installation, procédez de manière à empêcher l'accès à l'intérieur de l'instrument afin d'éviter que des objets ne tombent à l'intérieur. Si par malheur quelque chose tombe dans l'instrument, adressez-vous immédiatement au Service d'Assistance Agréé Korg le plus proche.



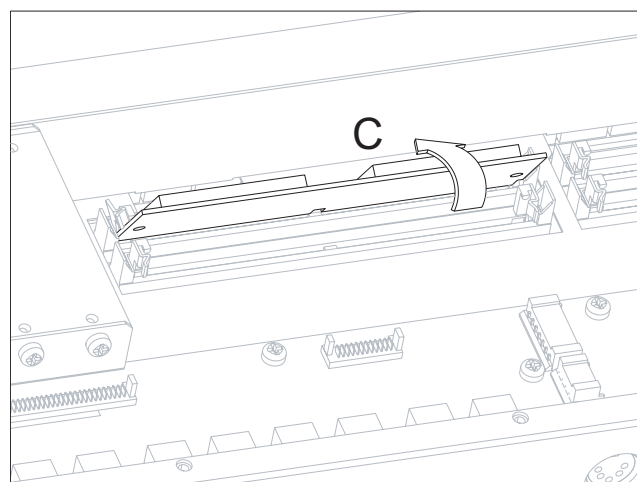
3. En regardant de face le boîtier ouvert, identifiez les deux fentes disponibles pour la RAM. Regardez : une carte SIMM de 16 Mo est déjà installée dans l'une des fentes.
4. Déclenchez avec précaution les deux pattes de blocage (une à chaque extrémité).



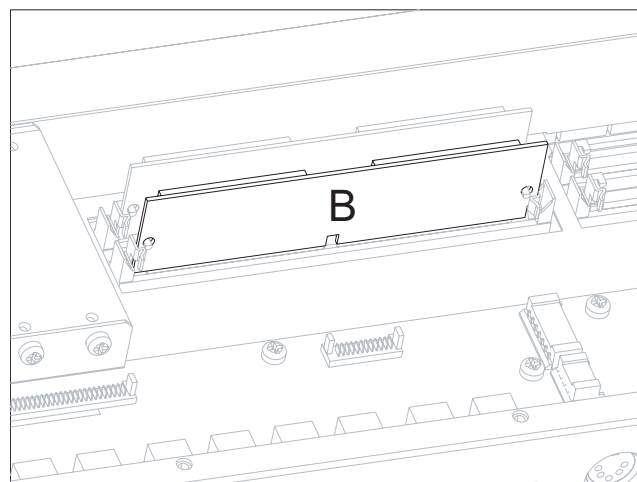
5. Enlevez la carte présente (B). Pivotez-la légèrement en avant, comme illustré ci-contre.



6. Insérez la nouvelle carte SIMM (C) dans la fente qui était vide à l'origine, comme illustré ci-contre. Alignez la partie inférieure de la carte à la base de la fente, ensuite pivotez la carte vers le haut et, délicatement, poussez-la pour qu'elle s'insère fermement dans son emplacement. Vérifiez que la carte est correctement installée, sinon enlevez-la et recommencez l'opération.



7. Maintenant, insérez de nouveau la carte SIMM (B) que vous aviez enlevée au poste 5 en procédant comme expliqué pour la nouvelle carte (C).
8. Fermez et bloquez le capot du boîtier en procédant dans le sens contraire des opérations détaillées au poste 2.

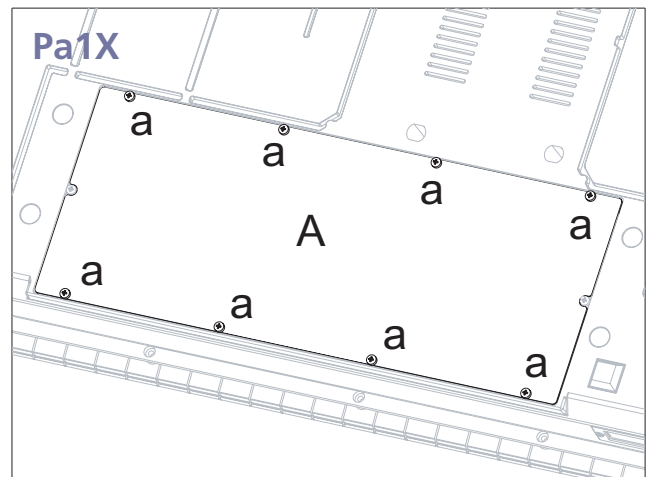
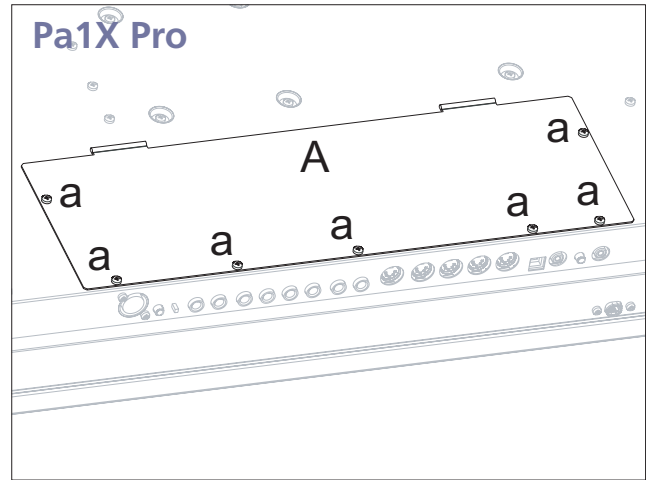


## Installer les expansions ROM

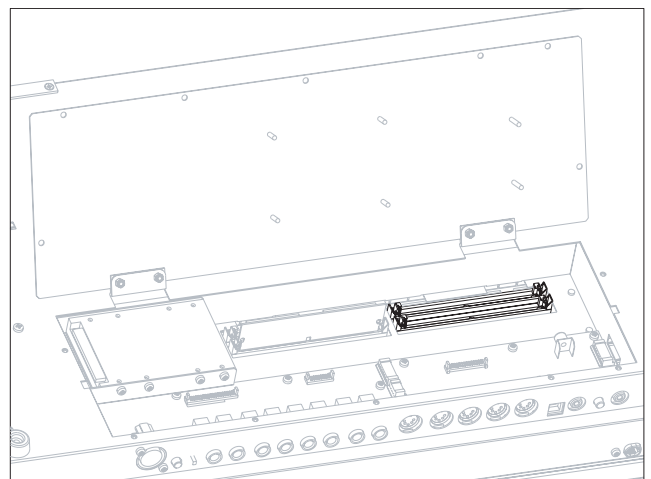
Vous pouvez installer dans votre Pa1X deux (max.) cartes d'expansion dédiées aux Sons. Voir les informations détaillées des options disponibles dans notre page d'accueil [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) ou [www.korgfr.net](http://www.korgfr.net) ou contactez votre revendeur Korg de confiance.

1. Avant de commencer l'installation, mettez l'instrument hors tension et déconnectez le câble de la prise secteur.
2. Tournez l'instrument avec les pieds en haut et enlevez les vis (a) qui bloquent le capot (A) pour accéder au boîtier avec le port supplémentaire.

**Note :** Pendant l'installation, procédez de manière à empêcher l'accès à l'intérieur de l'instrument afin d'éviter que des objets ne tombent à l'intérieur. Si par malheur quelque chose tombe dans l'instrument, adressez-vous immédiatement au Service d'Assistance Agréé Korg le plus proche.

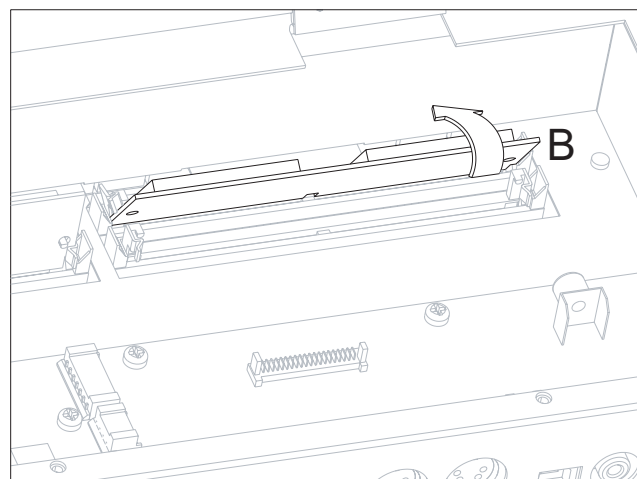


3. En regardant de face le boîtier ouvert, identifiez les deux fentes disponibles pour la ROM.

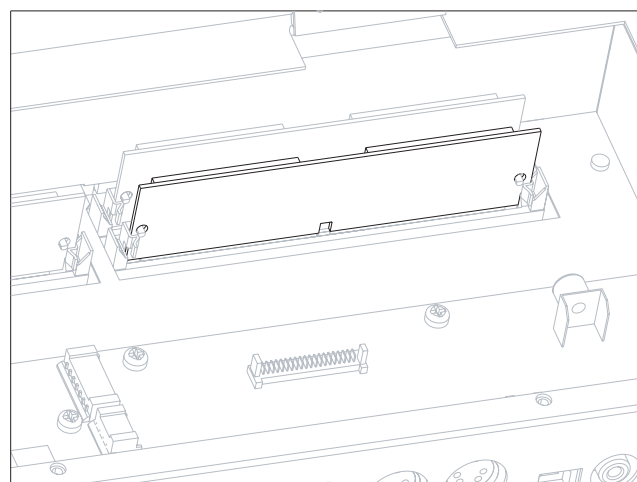


4. Insérez la première carte d'expansion ROM (B) – ou la seule, si vous n'en avez achetée qu'une – dans la fente la plus éloignée de vous, comme illustré ci-contre. Alignez la partie inférieure de la carte à la base de la fente, ensuite pivotez la carte vers le haut et, délicatement, poussez-la pour qu'elle s'insère fermement dans son emplacement. Vérifiez que la carte est correctement installée, sinon enlevez-la et recommencez l'opération.

*Note :* Vous pouvez également monter la carte dans l'autre fente, toutefois, lorsque vous en installerez une deuxième, son installation sera moins aisée.



5. Si vous avez acheté deux cartes de sons ROM (C), installez la deuxième en procédant aux mêmes opérations de la première carte (B).
6. Fermez et bloquez le capot du boîtier en procédant dans le sens contraire des opérations détaillées au poste 2.



## Installer l'interface Vidéo (VIF3)

Vous pouvez installer une interface Vidéo Korg VIF3 dans votre Pa1X ou Pa1X Pro. Avec cette interface vous êtes en mesure de brancher un moniteur vidéo ou un vidéo-projecteur pour lire les textes sur un dispositif externe. La carte doit être installée par l'utilisateur. Korg décline toutes responsabilités envers des dommages aux personnes ou aux choses provoqués par l'installation de la carte de la part de personnes non autorisées.

### NTSC, PAL, SECAM

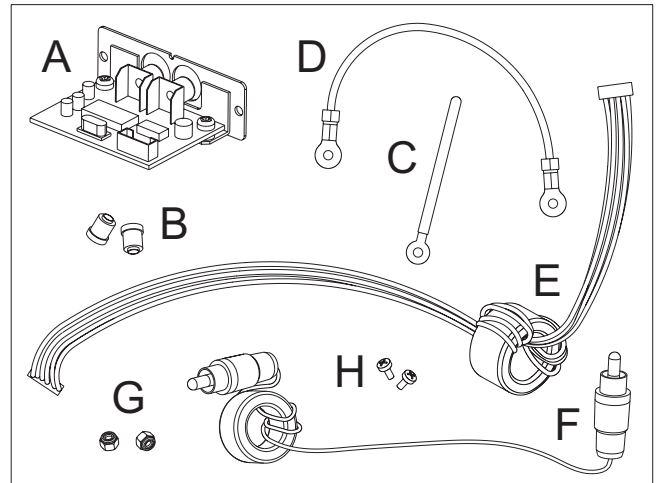
Les instructions suivantes sont valables tant pour le système VIF3-PAL que pour le système VIF3-NTSC. Si le système VIF3-PAL est connecté à un appareil de télévision standard SECAM, l'image est affichée en noir et blanc.

### Précautions

- L'installation de la carte est aux risques de l'utilisateur. Korg décline toutes responsabilités envers tous dommages ou blessures provoqués par une installation ou une utilisation incorrectes.
- Avant d'ouvrir l'instrument, enlever la fiche du Pa80 de la prise secteur.
- Avant de procéder à l'installation, touchez un élément métallique non peint, afin de décharger l'éventuelle électricité statique dont vous êtes porteur, car celle-ci est en mesure d'endommager les composants de la carte.

### Liste des pièces

Avant de procéder à l'installation, vérifier de posséder tous les éléments listés ci-dessous. Certaines pièces sont nécessaires uniquement pour l'installation sur certains modèles, tandis qu'elles ne le sont pas pour d'autres. Pour le montage, se munir d'un tournevis cruciforme et d'une pince (non fournis).



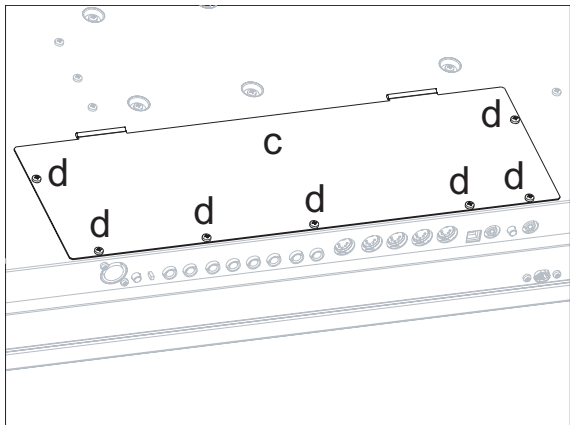
	Nom des pièces	Pa1X Pro	Pa1X	
A	Carte vidéo	√	√	× 1
B	Entretoises en plastique	√		× 2
C	Ergot serre-câble	√		× 1
D	Connexion masse		(not needed)	× 1
E	Relance carte vidéo		(not needed)	× 1
F	Câble vidéo		(not needed)	× 1
G	Ecrous	√		× 2
H	Vis 2.9 × 9.5 autotaraudeuses		(not needed)	× 2

**Note :** La coche indique que la pièce est nécessaire pour l'instrument correspondant. Certains composants ne sont destinés qu'aux Pa80 et Pa60 et ne sont donc pas nécessaires pour le Pa1X ou le Pa1X Pro.

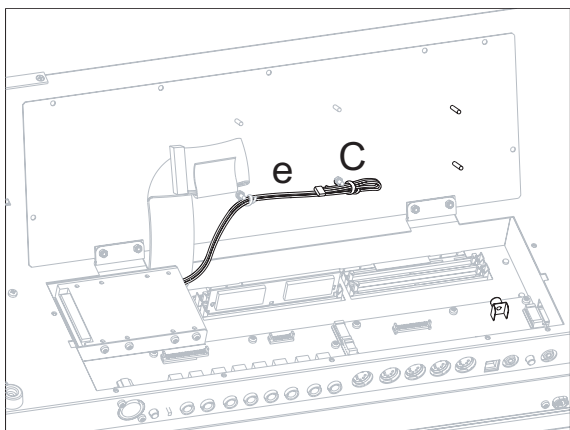
## Installation on the Pa1X Pro

1. Tourner l'instrument et enlever les sept vis (d) pour ouvrir le capot (c) et accéder au coffret des options.

*Note : Pendant l'installation, procéder de manière à empêcher l'accès à l'intérieur de l'instrument afin d'éviter que des objets ne tombent à l'intérieur. Si par malheur quelque chose tombe dans l'instrument, adressez-vous immédiatement au Service d'Assistance Agréé Korg le plus proche.*

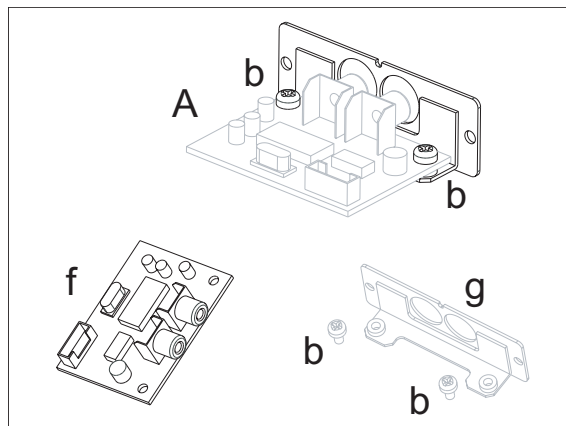


2. Se positionner devant le coffret des options et repérer la zone réservée à l'interface vidéo qui est identifiée par la présence des deux entretoises et du câble (e) fixé à l'aide de deux ergots serre-câble. Libérez la partie terminale du câble (e) de l'étau de l'ergot serre-câble (C) et enrouler l'ergot autour du câble ainsi libéré.

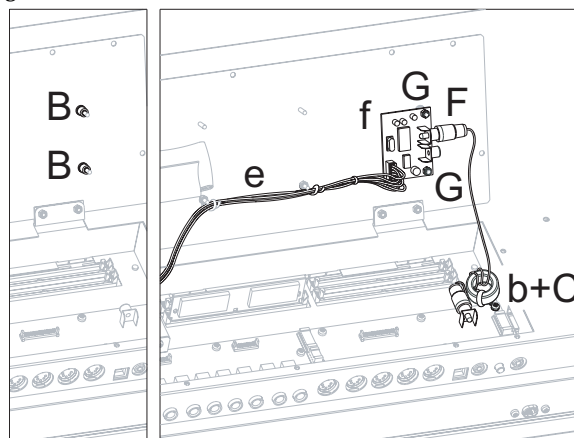


3. Prélever dans la boîte la carte vidéo (A). La regarder attentivement : la carte (f) est unie au support (g) à l'aide des deux vis (b). Enlever les deux vis pour séparer les deux pièces. Les vis et le support enlevés ne sont pas nécessaires pour le montage de la carte dans le Pa1X Pro ; néanmoins,

on conseille de les conserver en lieux sûrs pour pouvoir éventuellement les réutiliser dans le futur.



4. Enfiler les deux entretoises en plastique (B) dans les deux vis correspondantes du coffret des options (voir figure ci-contre). Fixer la carte (f) sur les deux ergots à l'aide des deux écrous autotaraudeurs (G). Connecter le terminal du câble (e) et le connecteur sans boucle aux bornes correspondantes de la carte. Enlever la vis (b) de la carte des connecteurs dans le coffret des options et la remettre après y avoir fixé l'ergot serre-câble (C) fourni avec le kit des accessoires de l'instrument. Utiliser l'ergot serre-câble pour bloquer la boucle du terminal libre du câble (F). Brancher le terminal à la borne RCA de la carte des connecteurs (voir figure ci-contre).

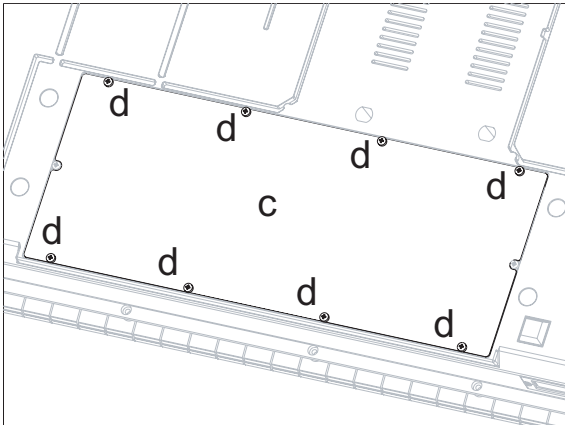


5. Refermer le capot du coffret des options et serrer toutes les vis, en procédant dans l'ordre inverse des instructions détaillées au poste 1.

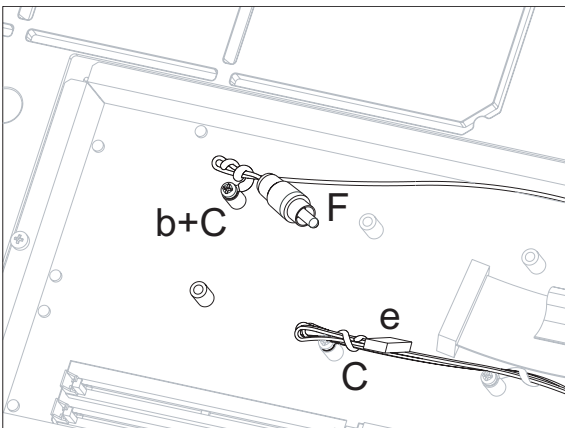
## Installation on the Pa1X

1. Tourner l'instrument et enlever les huit vis (d) pour ouvrir le capot (c) et accéder au coffret des options.

**Note :** Pendant l'installation, procéder de manière à empêcher l'accès à l'interne de l'instrument afin d'éviter que des objets ne tombent à l'intérieur. Si par malheur quelque chose tombe dans l'instrument, adressez-vous immédiatement au Service d'Assistance Agréé Korg le plus proche.

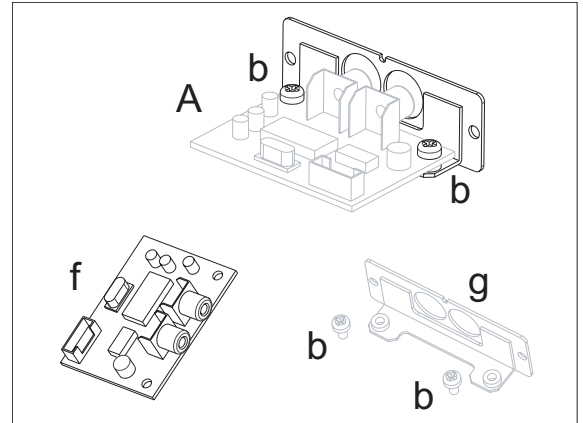


2. Se positionner devant le coffret des options et repérer la zone réservée à l'interface vidéo qui est identifiée par la présence des deux entretoises verticales et du câble (e) fixé à l'aide de deux ergots serre-câble et du câble (F) fixé à l'aide de l'ergot (C). Regarder attentivement : l'ergot serre-câble (C) est fixé à l'une des deux entretoises verticales à l'aide de la vis (b). Enlever la vis (b) et l'ergot serre-câble (C) ; ensuite libérer la partie terminale du câble (e) de l'étau de l'ergot (C) - voir la figure ci-contre. Garder à portée de main la vis et l'ergot ôtés car ils servent successivement pour l'installation de l'interface vidéo.

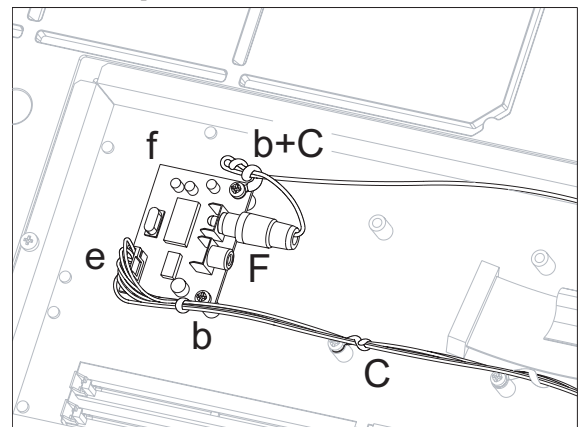


3. Regarder attentivement : la carte (f) est unie au support (g) à l'aide des deux vis (b). Enlever les deux vis pour séparer les deux pièces. Le support enlevé n'est pas nécessaire pour le montage de la carte dans le Pa1X ; néanmoins, on conseille de le conserver en lieux sûrs pour pouvoir éventuelle-

ment le réutiliser dans le futur. Garder les vis à portée de main car elles sont nécessaires au poste suivant.



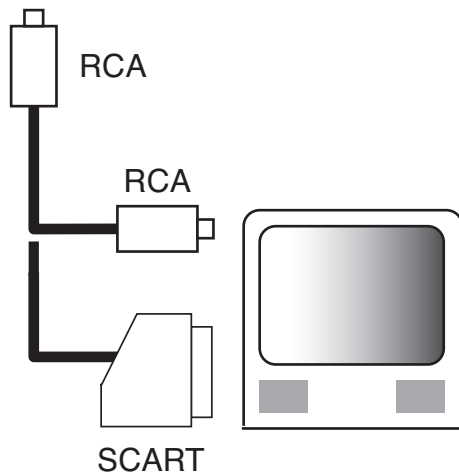
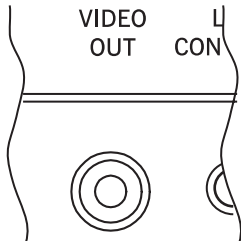
4. Fixer la carte (f) aux deux entretoises verticales à l'aide des deux vis (b) vues plus haut : se rappeler d'insérer de nouveau l'ergot (C) sur sa position originale. Connecter le terminal (F) à la borne correspondante de la carte. Fixer le câble (e) à l'ergot serre-câble (C). Pour finir, connecter le câble (e) à la carte et le fixer en serrant de nouveau l'ergot serre-câble (C) préalablement desserré.



5. Refermer le capot du coffret des options et serrer toutes les vis, en procédant dans l'ordre inverse des instructions détaillées au paragraphe 1.

## Connexion et programmation

1. Connecter la sortie vidéo de l'instrument à l'entrée vidéo du poste de télévision. Selon le type de poste de télévision, on peut utiliser un câble du type "de RCA à RCA" (si le poste est doté d'entrée Vidéo Composite) ou "de RCA à SCART" (si le poste est doté de prise SCART). Voir chez les revendeurs d'appareils TV les câbles nécessaires.



2. Mettre l'instrument sous tension et appuyer sur GLOBAL pour accéder à l'environnement Global. Afficher page "Video Interface: Video Out" et sélectionner le standard vidéo PAL ou NTSC, en fonction de la carte installée (VIF3-PAL ou VIF3-NTSC).
3. Dans le menu de la page, sélectionner la commande "Write Global-Global Setup" pour sauvegarder les réglages dans la mémoire. L'écran affiche la boîte de dialogue Write Global-Global Setup. Appuyer sur OK pour confirmer
4. Allumer le poste de télévision et le régler sur les entrées AV1 ou AV2.
5. Toujours dans la page Global, utiliser le paramètre Colors pour sélectionner les couleurs préférées pour le texte et le fond.



## Installer une carte MP3 (EXBP-MP3)

Vous pouvez installer une carte Korg EXBP-MP3 dans votre Pa1X ou Pa1X Pro. En installant cette carte, votre Pa1X ou votre Pa1X Pro sera en mesure de reproduire et d'enregistrer des fichiers MP3, en vous permettant d'échanger facilement des données musicales avec n'importe quel ordinateur ou reproducteur MP3.

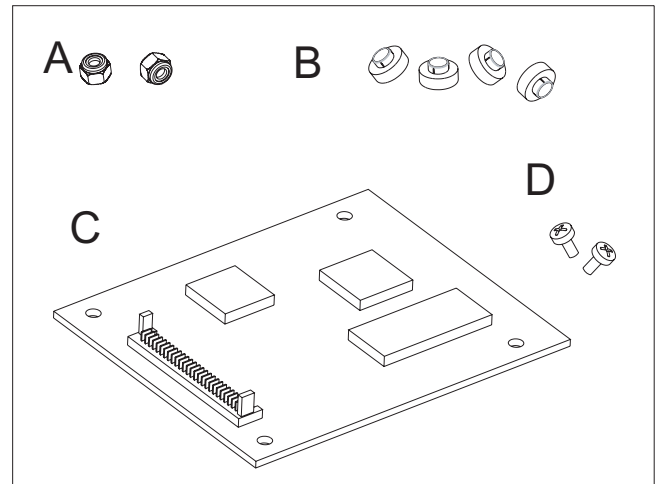
*Attention : Korg décline toutes responsabilités envers des dommages aux choses ou aux personnes provoqués par l'installation de la carte par du personnel non agréé.*

### Précautions

- L'installation de la carte est aux risques de l'utilisateur. Korg décline toutes responsabilités envers tous dommages ou blessures provoqués par une installation ou une utilisation incorrectes.
- Avant d'ouvrir l'instrument, enlevez la fiche du Pa1X de la prise secteur.
- Avant de procéder à l'installation, touchez un élément métallique non peint, afin de décharger l'éventuelle électricité statique dont vous êtes porteur, car celle-ci est en mesure d'endommager les composants de la carte.

### Liste des pièces

Avant de procéder à l'installation, vérifiez de posséder tous les éléments listés ci-dessous. Certaines pièces sont nécessaires uniquement pour l'installation sur certains modèles, tandis qu'elles ne le sont pas pour d'autres. Pour le montage, se munir d'un tournevis cruciforme (Pa1X/Pa1X Pro) et d'une clé à six pans de 5.5mm ou d'une pince (PaX Pro) (non fournis).



	Nom des pièces	Pa1X Pro	Pa1X	
A	Ecrous	✓		× 2
B	Entretoises en plastique	✓		× 4
C	Carte MP3	✓	✓	× 1
D	Vis M3×6		✓	× 2

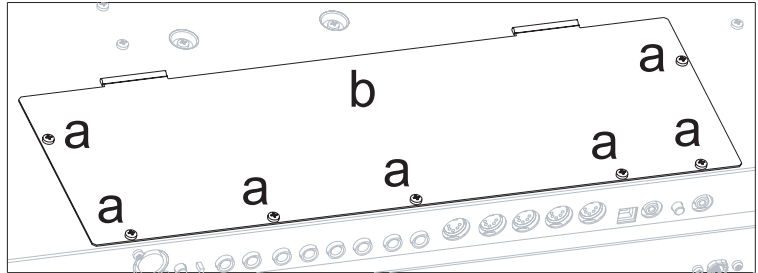
**Note :** La coche indique que la pièce est nécessaire pour l'instrument correspondant.

## Installation

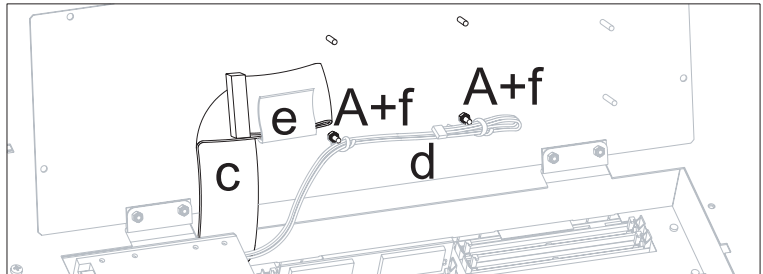
### Pa1X Pro

1. Tournez l'instrument et enlevez les sept vis (a) pour ouvrir le capot (b) et accéder au coffret des options.

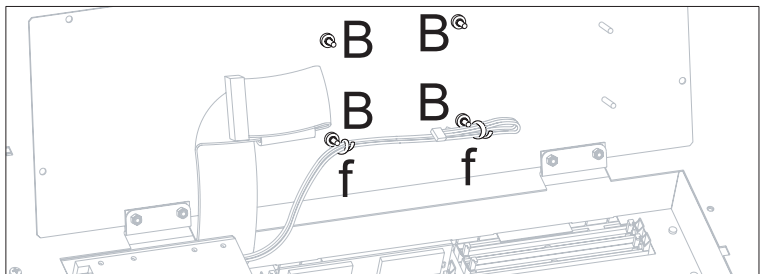
*Note :* Pendant l'installation, procédez de manière à empêcher l'accès à l'intérieur de l'instrument afin d'éviter que des objets ne tombent à l'intérieur. Si par malheur quelque chose tombe dans l'instrument, adressez-vous immédiatement au Service d'Assistance Agréé Korg le plus proche.



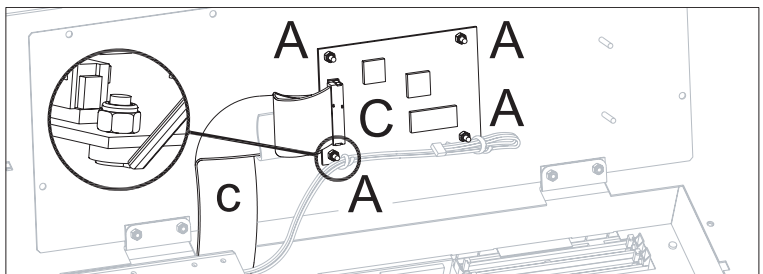
2. Positionnez-vous devant le coffret des options et repérez la zone réservée à la carte MP3, identifiée par la présence des quatre ergots verticaux, du câble audio de la carte MP3 (c) et du câble vidéo (d). Observez attentivement le câble vidéo (d) : il est fixé à deux des ergots au moyen de deux fixations (f), à leur tour fixées au moyen de deux écrous auto-bloquants (A). Enlevez les deux écrous (A) en procédant très attentivement : vous ne devez pas déplacer les deux fixations de leur position originale. Maintenant, libérez le câble audio (c) de sa fixation (e).



3. Enflez les quatre entretoises en plastique (B) dans les ergots du capot du coffret des options, comme illustré ci-contre ; installez les entretoises avec leur partie plate tournée vers le plan du capot. Procédez de manière à ce que les deux fixations (f) soient positionnées en dessous des entretoises (B), comme illustré plus bas.



4. Insérez la carte MP3 (C) sur les quatre entretoises, avec les composants électroniques tournés vers le haut (comme illustré ci-contre). Fixez la carte aux entretoises à l'aide des écrous auto-bloquants (A). Reliez la prise du câble (c) au connecteur correspondant situé sur la carte MP3, en pliant le câble comme illustré ci-contre.

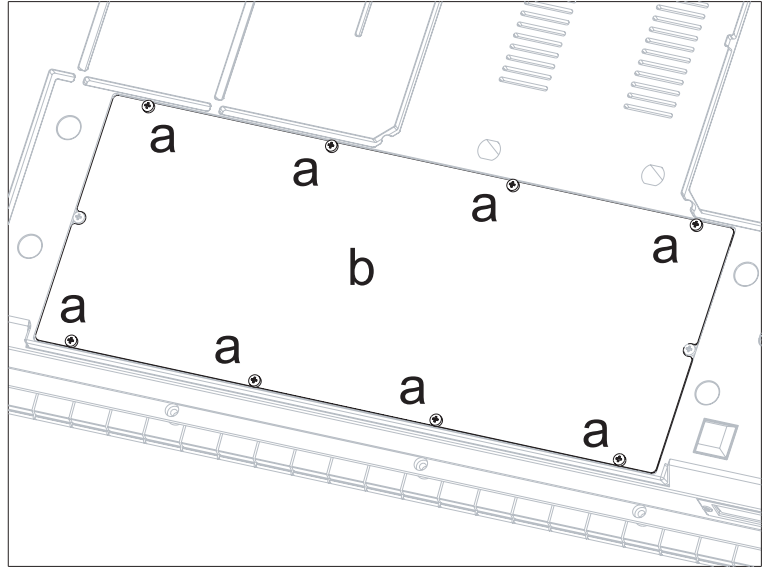


5. Refermez le capot du coffret des options et serrez toutes les vis, en procédant dans l'ordre inverse des instructions détaillées au poste 1.

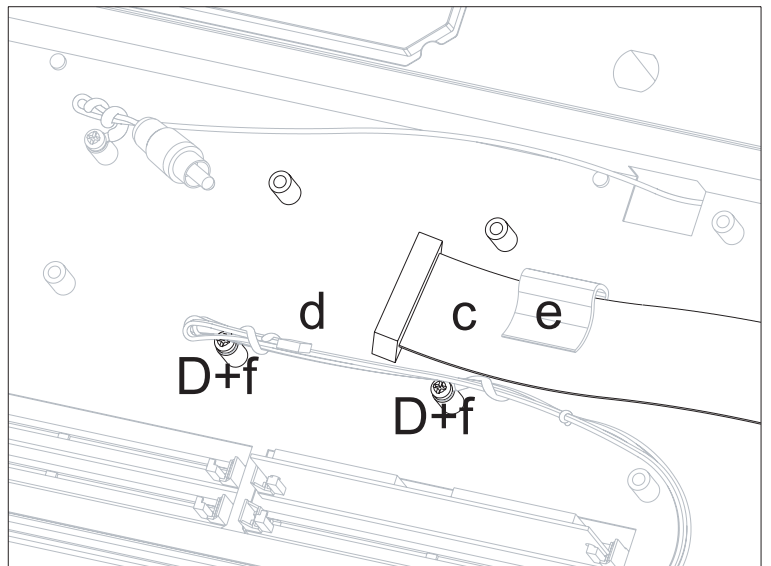
## Pa1X

1. Tournez l'instrument et enlevez les huit vis (a) pour ouvrir le capot (b) et accéder au coffret des options.

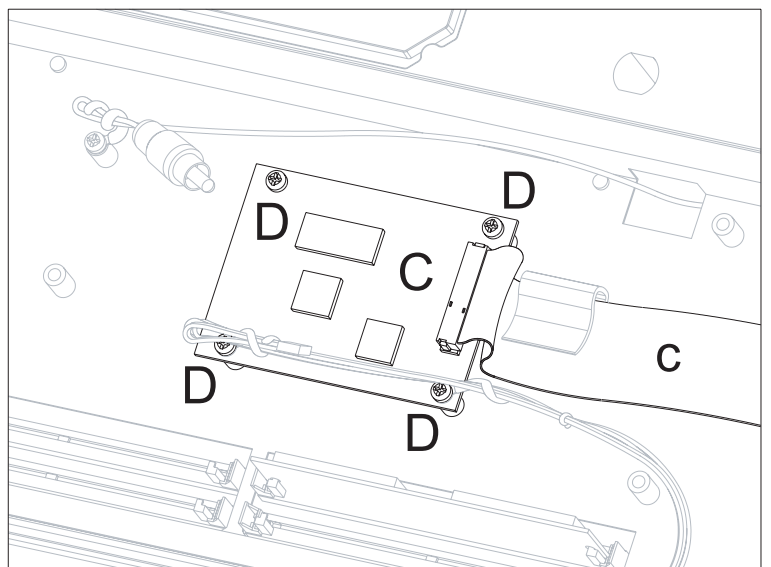
*Note : Pendant l'installation, procédez de manière à empêcher l'accès à l'intérieur de l'instrument (par exemple l'accès aux fentes des cartes d'extension RAM qui sont très proches) afin d'éviter que des objets ne tombent à l'intérieur. Si par malheur quelque chose tombe dans l'instrument, adressez-vous immédiatement au Service d'Assistance Agréé Korg le plus proche.*



2. Positionnez-vous devant le coffret des options et repérez la zone réservée à la carte MP3, identifiée par la présence des quatre ergots verticaux, du câble audio de la carte MP3 (c) et du câble vidéo (d). Observez attentivement le câble vidéo (d) : il est fixé à deux des ergots au moyen de deux fixations (f), à leur tour fixées au moyen de deux vis M3 (D). Enlevez les deux vis (D) en procédant très attentivement : vous ne devez pas déplacer les deux fixations de leur position originale. Maintenant, libérez le câble audio (c) de sa fixation (e).



3. Insérez la carte MP3 (C) sur les quatre entretoises, avec les composants électroniques tournés vers le haut (comme illustré ci-contre). Fixez la carte aux entretoises à l'aide des quatre vis M3 (D). Reliez le terminal du câble (c) au connecteur correspondant situé sur la carte MP3, en pliant le câble comme illustré ci-contre.



4. Refermez le capot du coffret des options et serrez toutes les vis, en procédant dans l'ordre inverse des instructions détaillées au paragraphe 1.

## Enregistrer un MP3

Si vous avez installé la carte en option MP3 Board (EXBP-MP3) dans votre Pa1X et le disque dur (*en option pour le Pa1X avec haut-parleurs*), vous pouvez enregistrer votre travail sous forme de fichier MP3.

**Note :** Vous ne pouvez pas afficher le mode MP3 Record si vous êtes en mode Sequencer ou Disk.

- Tout ce que vous jouez sur le clavier, les Styles et les Fichiers Standard MIDI réalisés avec le séquenceur sont enregistrés. L'audio en entrée sur les Audio Inputs et les voix harmonisées générées par le Voice Processor sont également enregistrés.
- La reproduction de fichiers MP3 et de pistes Audio CD n'est pas enregistrée.

Pour entrer en mode d'enregistrement, appuyez sur le bouton SHIFT en le gardant enfoncé et appuyez sur le bouton REC. L'écran affiche la boîte de dialogue suivante :



Sélectionnez l'option de qualité audio désirée par le biais du menu à sous-menu Quality. Plus la qualité du son est élevée, plus la taille du fichier MP3 généré sera grande.

Après avoir choisi l'option désirée, appuyez sur le bouton Rec à l'écran pour lancer l'enregistrement. Le bouton Rec commute à Stop et vous pouvez de nouveau

**R**

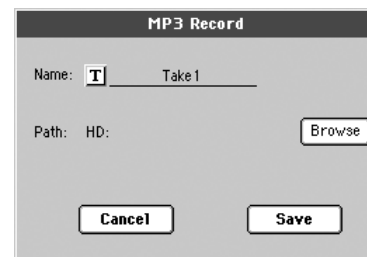
l'appuyer pour arrêter l'enregistrement. Pendant l'enregistrement, un grand 'R' de couleur rouge clignote à l'écran.



Vous pouvez quitter cette boîte de dialogue en appuyant sur le bouton EXIT. Pour l'afficher de nouveau et visualiser ainsi la longueur du fichier ou pour arrêter l'enregistrement, appuyez de nouveau sur SHIFT+REC.

Pendant l'enregistrement, la boîte de dialogue vous permet de visualiser le temps d'enregistrement (Recording time), la longueur du fichier et la taille de mémoire encore disponible sur le dispositif de sauvegarde. Le temps maximum d'enregistrement dépend de la place disponible dans le disque dur.

Lorsque vous appuyez sur Stop, l'enregistrement s'arrête et l'écran affiche la boîte de dialogue suivante :



Appuyez sur le bouton **T** (Text Edit) pour affecter un nom au fichier MP3. Appuyez sur le bouton Browse pour sélectionner le dispositif et le répertoire dans lesquels sauvegarder le fichier. Appuyez sur le bouton Save pour sauvegarder le fichier.

Après avoir procédé à la sauvegarde, vous pouvez reproduire votre fichier MP3 en mode Song Play, exactement comme pour tous les autres Morceaux.

Vous pouvez également exporter votre fichier MP3 sur votre ordinateur pour compléter la modification via l'interface USB.

---

## Notes

---

### Version du système opérationnel

- Vous devez installer la version 1.51 ou supérieure du système opérationnel pour pouvoir utiliser la carte EXBP-MP3.

### Sorties audio

- Après l'installation de la carte EXBP-MP3, le niveau du volume en sortie (bornes OUTPUT et diffuseurs intégrés) augmente d'environ 3dB. Réglez Master Volume en fonction de cette augmentation.
- Le signal audio généré par la carte MP3 est adressé exclusivement aux sorties analogiques Left+Right et non pas à la sortie numérique.

### Reproduction

- Le signal audio généré par la carte MP3 est adressé exclusivement aux sorties analogiques et non pas à la sortie numérique.
- Vous pouvez affecter un fichier MP3 aux deux séquenceurs, mais vous ne pouvez en reproduire qu'un seul à la fois : en effet, dès que l'un d'eux débute, l'autre s'arrête.
- Lors de la lecture de fichiers MP3 depuis un CD de données et que le CD est en pause suite à une certaine période

d'inactivité, lors du redémarrage, il se peut que la reproduction soit légèrement retardée de quelques secondes pour concéder au CD le temps de redémarrer.

### Enregistrement

- Vous pouvez enregistrer sous format de fichier MP3 tout ce que vous jouez sur le Pa1X, y compris l'entrée microphonique (pratiquement, vous pouvez enregistrer tout ce que vous jouez ou chantez). Vous ne pouvez pas enregistrer des fichiers MP3 ou les pistes d'un CD audio.
- Vous pouvez reproduire les pistes d'un CD audio même pendant l'enregistrement d'un MP3, mais vous ne pouvez pas les enregistrer.

### Disque dur

- Pour pouvoir enregistrer des fichiers MP3, votre Pa1X doit être doté de disque dur.
- On recommande de ne pas remplir excessivement la mémoire du disque dur pendant l'enregistrement. Le remplissage excessif du disque dur peut provoquer des problèmes aux fichiers en phase d'enregistrement.
- On conseille de procéder régulièrement à l'entretien du disque dur. Vous pouvez effectuer la défragmentation ou la réparation à l'aide d'utilitaires pour PC pendant que votre Pa1X est branché via USB.

## Raccourcis

Gardez le bouton SHIFT enfoncé et appuyez sur un bouton du tableau de bord pour afficher directement une page d'édition. Ci-dessous, une liste de "raccourcis".

Shift +	Fonction
<b>Tous les modes opérationnels</b>	
Dial	Tempo Change
Flèches de défilement ou En haut/En bas	Avec une liste de Songs ou de saisies Song-Book affichée : section alphabétique Précédente/Suivante. Fonctionne également en mode Disk, lorsque le Nom est sélectionné.
Sound	Adresse le Son affecté à la piste sélectionnée en mode Sound.
Global	Sélectionne la page Setup/General Controls, section MIDI, du mode Global. C'est très pratique pour afficher rapidement les pages d'édition du MIDI.
Disk	Sélectionne la page Preferences en mode Disk.
Start/Stop	Panic
Slider Mode	Sélectionne la page Assignable Sliders, section Controllers, du mode Global.
Fade In/Out	Sélectionne le paramètre Fade In/Out dans la page Basic, section Preferences, du mode Global.
Single Touch	Change l'état du paramètre Variation/STS Link dans la page Style Setup, section Preferences, du mode Style Play. La page contenant le paramètre n'est pas sélectionnée.
Synchro (les deux)	Sélectionne le paramètre MIDI Setup dans la page Setup/General Controls, section MIDI, du mode Global.
Tempo Lock	Sélectionne la page Lock, section, General Controls, du mode Global.
Display Hold	Sélectionne la page Interface, section General Controls, du mode Global.
Transpose (les deux)	Sélectionne la page Transpose Control, section General Controls, du mode Global.
<b>Mode Style Play</b>	
Style Play	Sélectionne la page Style Setup (section Preferences).
Memory	Sélectionne les Style Preferences (section Preferences).
Var ou Fill	Sélectionne le Style Element correspondant dans la page Drum/Fill (section Style Controls).
Chord Scanning (les deux)	Sélectionne le paramètre Chord Recognition dans l'affichage Split, Page principale.
Keyboard Mode (les deux)	Sélectionne la page Key Velocity (section Keyboard/Ensemble).
Ensemble	Sélectionne le paramètre Ensemble Type dans la page Ensemble (section Keyboard/Ensemble).
Pad (tous)	Sélectionne la page Pad (section Pad/Assignable Switches).
Assignable Switch (tous)	Sélectionne la page Switch (section Pad/Assignable Switches).
Upper Octave (les deux)	Sélectionne la page Tuning (section Mixer/Tuning).

Shift +	Fonction
<b>Mode Song Play</b>	
Song Play	Sélectionne la page General Control (section Preferences).
Play/Stop-Seq 1 ou 2	Sync Start des deux séquenceurs.
>>	Reproduit la piste Audio CD suivante.
<<	Reproduit la piste Audio CD précédente.
Upper Octave (les deux)	Sélectionne la page Tuning (section Mixer/Tuning).
Keyboard Mode (les deux)	Sélectionne la page Key Velocity (section Keyboard/Ensemble).
Pad (tous)	Sélectionne la page Pad (section Pad/Assignable Switches).
Assignable Switch (tous)	Sélectionne la page Switch (section Pad/Assignable Switches).
<b>Mode JukeBox</b>	
>>	Reproduit le Morceau suivant dans la liste JukeBox.
<<	Reproduit le Morceau précédent dans la liste JukeBox.
<b>Mode Sequencer</b>	
Sequencer	Sélectionne la page Sequencer Setup (section Preferences).
Upper Octave (les deux)	Sélectionne la page Tuning (section Mixer/Tuning).

Un autre raccourci valable est le suivant où toutefois il ne faut pas garder enfoncé le bouton SHIFT.

<b>Mode Style Play</b>	
En haut/En bas (ensemble)	Original Tempo

## Problèmes et solutions

Problème	Solution	Page
<b>Problème principal</b>		
L'instrument ne se met pas sous tension	Vérifiez (1) si le câble d'alimentation est connecté au secteur, (2) si le câble d'alimentation est connecté à la borne prévue en face arrière, (3) s'il n'est pas endommagé, (4) s'il n'y a pas de panne de courant.	
	L'interrupteur est-il positionné à ON ?	
	Si après ces contrôles l'instrument ne fonctionne toujours pas, contactez votre revendeur de confiance ou le Service d'assistance Agréé KORG le plus proche.	
L'instrument reste muet	Est-ce qu'un connecteur est inséré dans la borne HEADPHONES ? Ceci désactive les amplis internes.	21
	Vérifiez les connexions de votre ampli ou de votre table de mixage.	21
	Vérifiez que tous les composants du système d'amplification sont sous tension.	
	Le réglage du curseur MASTER VOLUME du Pa1X est-il différent de "0" ?	21
	Le paramètre Local est-il réglé à Off ? Le réglez à On.	253
	Le paramètre Speaker est-il réglé à Off ? Le réglez à On.	259
	Est-ce que la valeur du paramètre Attack est trop élevée ? Réglez-la à une valeur inférieure pour que le son démarre plus vite. Est-ce que la valeur du paramètre Volume est trop faible ? Réglez-la à une valeur supérieure.	92, 97
Les notes graves ne jouent pas	Lorsque le témoin du bouton SPLIT est allumé, le clavier est partagé en deux : Lower (notes graves, en-dessous du point de partage) et Upper (notes aiguës, au-dessus du point de partage). La piste Lower est-elle coupée ? Activez-la.	34
Les Sons sont incorrects	Avez-vous modifier des données dans les banques USER ? Chargez les données correctes pour le Morceau ou le Style que vous désirez reproduire.	279
	Avez-vous modifié l'un des Drum Kits USER ? Chargez les Drum Kits appropriés.	279
	Avez-vous modifié les Styles ou les Performances ? Chargez les données appropriées (Styles ou Performances).	279
Les notes jouées ne s'arrêtent plus	Vérifiez le réglage de la polarité de l'interrupteur Damper.	251
Le Style ou le Morceau ne démarre pas	Est-ce que le paramètre Clock est réglé à Int ? Si vous utilisez le MIDI Clock d'un autre dispositif, le paramètre MIDI Clock doit être réglé à MIDI ou à PC TO HOST (en fonction de la connexion du port connecté au Pa1X) et vérifiez que le dispositif externe transmet des données de MIDI Clock.	253
L'instrument n'exécute pas les données reçues via MIDI	Vérifiez la connexion de tous les câbles MIDI.	297
	Vérifiez si le dispositif externe transmet sur des canaux MIDI que le Pa1X est en mesure de recevoir.	255
	Vérifiez si les Filtres MIDI IN du Pa1X empêchent la réception des messages.	256
Certains sons de batterie ne jouent pas correctement	Vérifiez si la piste Drum est réglée à Drum Mode et si une transposition est appliquée sur le dispositif externe.	96, 193
Lors de la reproduction de certains instruments de batterie, on entend des "clicks"	Cela fait partie du son, aucun problème.	
Après avoir sélectionné une Performance, un Style ou un STS, on entend un bruit de fond	La Performance, le Style ou le STS rappelés prévoient l'effet "15 Analog Record" qui simule le bruit des vieux disques en vinyle.	
Le Voice Processor est muet	L'effet Vocoder a été affecté au processeur FX D. Ceci désactive le Voice Processor.	392
	Les effets du Voice Processor peuvent être affectés uniquement à l'entrée microphone (MIC)	

Problème	Solution	Page
<b>Problèmes des dispositifs de sauvegarde</b>		
Impossible de formater une disquette	Utilisez-vous bien une disquette 3.5 pouces 2DD ou 2HD ? Il faut nécessairement utiliser ces types de disquettes.	
	La disquette est-elle correctement insérée dans le lecteur ?	295
	Le volet de sécurité en écriture de la disquette est-il correctement ouvert ?	295
Impossible de sauvegarder des données sur la disquette	La disquette est-elle formatée ?	287
	La disquette est-elle correctement insérée dans le lecteur ?	295
	Le volet de sécurité en écriture de la disquette est-il correctement ouvert ?	295
Impossible de charger des données depuis disquette	La disquette est-elle correctement insérée dans le lecteur ?	295
	Le Pa1X est-il en mesure de lire le format des données de la disquette ?	277



# Spécifications techniques

Modèle	Pa1X Pro	Pa1X
Clavier	76 touches, toucher léger lesté, avec dynamique et Mono Aftertouch	61 touches, toucher léger lesté, avec dynamique et Mono Aftertouch
Système Opérationnel	KORG OPOS (Objective Portable Operating System) et Technologie RX (Real eXperience). Multitâche, fonction de chargement disponible en jouant. Disque dur résidant SSD (Solid State Disk). Mise à jour depuis disquette.	
Ecran	320 × 240 pixels, écran tactile en couleur TouchView™	
Aide en ligne	Hypertextuelle, système contextuel. Multilingue à partir de la version OS 1.5.	
Sauvegarde de données	Lecteur de disquette 1.44Mo (compatible MS-DOS®), Option CD-RW (KORG CDRW-1), Disque dur fourni 2.5" ATA	Lecteur de disquette 1.44Mo (compatible MS-DOS®), Option CD-RW (KORG CDRW-1), Disque dur en option 2.5" ATA
Système de génération du son	KORG HI - Hyper Integrated.	
Polyphonie	62 voix, 62 oscillateurs. Filtres avec résonance.	
Multitimbre	40 pistes (2 x 16 Séquenceurs, 4 pistes clavier, 4 Pads)	
Sons	D'usine: >870, y inclus Stereo Piano et compatibilité avec les Programs GM Level 2, 48 Kits de batterie Mémoire utilisateur (User): 256 Sons, 64 Kits de batterie.	
Tirettes Harmoniques	8 Registres de jeu. Contrôle en temps réel à l'aide des Curseurs Assignables	
Edition des Sons	Edition complète intégrée des Sons et des Kits de batterie	
Echantillonnage	Record, Edit, Time Slice (compatible avec les fichiers Korg, Wav, Aiff et Akai)	
Mémoire PCM RAM	Fournie avec l'instrument : 16Mo, expansible à 32Mo avec une barrette SIMM de 16Mo	
Expansion PCM ROM	2 fentes disponibles pour 32Mo d'échantillons supplémentaires (max. 512 Sons supplémentaires et 128 Drum Kits)	
Effets	4 systèmes multieffet numériques (avec chacun 89 types d'effets, plus Vocoder). Traitement de la Voix de TC•Helicon™.	
Processeur de voix	Technologie de la voix de TC•Helicon™. Harmoniseur à quatre chants, Reverb, Delay, Compressor, EQ. En option : le Pitch Correction et Voice Modeling sont disponibles.	
Pistes clavier	Quatre pistes clavier (Upper 1, 2, 3, Lower), 4 pistes Pad.	
Performances	320 emplacements disponibles en temps réel pour les Performances.	
Single Touch Settings (STS)	Mémorise les pistes clavier et les réglages du Processeur de voix. Max 4 × 608 Styles. Max. 4 × chaque saisie Song-Book.	
Styles	Plus de 450 Styles résidants dans la mémoire SSD, librement programmables. Max. 608 emplacements disponibles pour les Styles. 8 pistes de Style, 4 Single Touch Settings et une Style Performance pour chaque Style. Caractéristiques de lecture Direct Disk (max. 96 Styles) et Direct Hard Disk (max. 288 Styles). Compatibles avec les précédents Styles de la Série i et des Séries Pa80/60. Style Record avec fonctions d'édition (Edit), Step Edit, Event Edit. Max. 96 emplacements pour les Styles de l'utilisateur (User Style).	
Contrôles du Style	4 Variations, 2 Fills, 2 Intros, 2 Endings, Intro 3/Count In, Fill 3/Break, Synchro Start/Stop, Tap Tempo/Reset, Fade In/Out, Bass Inversion, Manual Bass, Tempo Lock, Memory, Accompaniment Volume, Accompaniment Mute, Drum Mapping, Snare & Kick Designation, Single Touch.	
Contrôles généraux	Master Volume, Ensemble, Octave Transpose, Master Transpose, Split Point, Style Change, Tracks Volume, Quart de ton (fonction de pédale), Assignable Sliders, Assignable Switches, Joystick, Dial.	
Pads	4 Assignable Pads + bouton Stop.	
Song Play	XDS Crossfade Dual Sequencer player (marque enregistrée) - 2 Séquenceurs avec contrôles Select, Start/Stop, Pause, << (En arrière) et >> (En avant) séparés. Contrôle d'égalisation. Textes affichés sur l'écran tactile ou sur un écran externe en option. Fonction Jukebox. SMF Direct Player (formats 0 et 1). Lecture des CD Audio et des fichiers MP3 (les deux en option).	
Séquenceur	Fonctions Quick, Multitrack et Step Record. Séquenceur complet de toutes les fonctions. 16 pistes. Max. 200.000 événements. Format original SMF.	
Reproducteur/Enregistreur MP3	Reproducteur/Enregistreur MP3 (en option). Nécessite une carte optionnelle KORG EXBP-MP3.	
Reproducteur/Graveur CD	En option. Nécessite un lecteur KORG CDRW. Reproducteur: audio, données. Graveur: données.	
SongBook	Base de données musicales complètement programmable, avec sélection automatique des modes Style Play et Song Play. Possibilité de créer plusieurs listes personnalisées.	
Pédales	Damper, Assignable (continue, au pied), EC5	
Contrôleurs en temps réel	Joystick (pitch + modulation), Curseurs Assignables, Interrupteurs Assignables, Pads	
MIDI	2 × IN, 2 × OUT (commutent en ports THRU). Affectation individuelle des pistes. Fonctions Auto-setup (MIDI Setup)	
USB	Borne USB 1.1 (Type B/Exclave)	
Entrées Audio	2 × Line In, 1 × Mic In avec contrôle de Gain.	

Modèle	Pa1X Pro	Pa1X
Sorties Audio	2 Principales (Left/Mono, Right), 2 Secondaires (1, 2), 1 coaxiale numérique S/PDIF à 48kHz (similaire aux Sorties principales).	
Casque	Borne en face avant 6.3 mm (1/4").	
Amplification	–	Bi-amplifié 2 × 35 Watt (Woofer) + 2 × 12 Watt
Haut-parleurs	–	4 Haut-parleurs (13 cm Woofer + Dome Tweeter), 2 voies, Système Bass Reflex
Alimentation	Alimentation universelle 100 ~ 240V AC.	
Consommation	35 W	65 W
Dimensions	L: 1330 mm , P: 366 mm , H: 136 mm (sans pupitre)	L: 1123 mm , P: 428 mm , H: 189 mm (sans pupitre)
Poids	19,5 kg	22 kg
Accessoires	Mode d'emploi, Câble AC, Pupitre, kit d'installation CDRW .	
Options	Contrôleur EC5 Multiswitch Pédale EXP-2 Expression/Volume Pédale XVP-10 Expression/Volume Interrupteur au pied PS-1 Pédale DS-1H DamperI	
	Version du logiciel SUG-TC1 Pitch Correction/Voice Modeling (by TC•Helicon)	
	Reproducteur/Graveur CDRW-1 CD (à installer par l'utilisateur) Reproducteur/Enregistreur EXBP-MP3 MP3 (à installer par l'utilisateur) Interface Vidéo VIF3 NTSC/PAL (à installer par l'utilisateur)	
	Carte SIMM 1 × 16Mo, 72-pin (à installer par l'utilisateur) Expansions 2 × EXBP-series ROM (à installer par l'utilisateur)	
	–	Disque dur 2.5" ATA (à installer par l'utilisateur)

# Index

## A

Acc/Seq Volume 10, 21  
 Aftertouch Curve 246  
 AIFF 241  
 Akai™ 230, 241  
 AMS(Alternate Modulation Source)  
   Resonance 215  
 Arabic Scale 90, 94  
 Assignable Footswitch 251  
 Assignable Pedal 251  
 Assignable Sliders 252  
 Assignable Switches 102  
 At 222  
 Attack Level  
   Amp EG 222  
 Attack Time  
   Filter EG 219  
 Audio Inputs 13, 17, 22, 258  
 Audio Outputs 17, 21, 258  
   Audio Inputs 258  
   Drums 257  
   Metronome 258  
   S/PDIF 258  
   Sequencer 1 257  
   Sequencer 2 257  
   Style/Keyboard 256

## B

Backup 20, 288  
 Balance 13, 21  
 Bank Select 300  
 BPM  
   MIDI/Tempo Sync., LFO 224

## C

CD 150, 168, 277  
   Installing 411  
   Writing 291–??  
 Chord Recognition Mode 102  
 Chord Scanning 14  
 Cutoff Frequency 215

## D

Damper 22, 98  
   Polarity 251  
 Decay Time  
   Filter EG 219  
 Delay  
   LFO 224  
 Demo 22  
 Digital Drawbars 205  
 Direct FD 108  
 Direct HD 107  
 Disk 277–296  
   Backup 288  
   Format 287

Display Hold 14  
 Double Sequencer 157  
 Drum tracks 96, 257

## E

EC5 252  
 Effects 346–392  
   Sequencer mode 191, 192  
   Song Play mode 158, 159, 160  
   Style Play mode 92, 95, 192  
 Ending 12  
 Ensemble 99

## F

Fade  
   LFO 224  
 Fill 12  
 Filter  
   Cutoff Frequency 215  
   Filter Type 214  
   Low Pass & High Pass 214  
   Low Pass Resonance 214  
 Footswitch 251  
   Polarity 251  
 Format 287

## G

General MIDI 298  
 Global 245–276  
 Global channel 298  
 Groove Quantize 162

## H

Harmony track 163, 199, 271  
 Harmony track (Voice Processor)  
   Note Input Source 266

## I

Inputs 13, 17, 22, 258  
 Intro 11

## J

Jukebox 154, 161

## K

Keyboard Mode 14  
 KMP 241  
 KSF 241

## L

Level  
   Program Trim 214

LFO  
 Waveform, LFO waveform 223  
 Local Off 253, 300  
 Low Pass & High Pass 214  
 Low Pass Resonance 214  
 Lyrics 155, 175

## M

Master Transpose 15, 247  
 Master Tune 246  
 Master Volume 10, 21  
 Menu 13, 119  
 MIDI  
 Clock 148, 253  
 General MIDI 298  
 Global channel 298  
 IN channels 255  
 Interface 17, 300  
 OUT channels 255  
 Setup 298  
 Setup, Global 253  
 Setup, Sequencer 199  
 Setup, Song Play 164  
 Setup, Style Play 103  
 Setup, Writing 275  
 Standard MIDI File 148, 178  
 MIDI interface 17, 300  
 MIDI Setup 298  
 Global 253  
 Sequencer 199  
 Song Play 164  
 Style Play 103  
 Writing  
 Global 275  
 Midifile 148, 178, 297  
 Mode  
 Pad Record ??–147  
 Sequencer 178–202  
 Song Play 148–168  
 SongBook 169–177  
 Sound 203–229  
 Style Play 85–109  
 MP3 150, 155, 161, 168, 169

## O

Octave Transpose 15  
 Offset  
 Offset, LFO 223  
 Operating Modes 10  
 OS (Operating System)  
 Backup 20, 288  
 Update 20

Outputs 17, 21, 256, 257, 258

## P

Pads 15, 101  
 PANIC (SHIFT+START/STOP) 12  
 PCG 241  
 PCM Autoload 290  
 Pedal 251  
 Performance 85  
 Selecting 14, 80  
 Pitch Bend 93, 159, 192  
 Portamento  
 AMS 228  
 Program Change 300

## Q

Quarter Tone 90, 94

## R

Resonance 215

## S

Sampling 230–244  
 Scale  
 Main scale 248  
 Sub-scale, Lock 249  
 Sub-scale, Song 156  
 Sub-scale, Style 90, 94  
 Select  
 MFX Effect Select 225  
 Sequencer  
 Link mode 164  
 Sequencer 2 FX mode 165  
 Transport controls 12, 13  
 Sequencer mode 178–202  
 Shift 12  
 Single Touch 11, 12  
 Single Touch Settings (STS)  
 Selecting 12, 82  
 Song  
 Playback from disk 82, 166, 201  
 Recording 185–190  
 Selecting 82, 166, 201  
 Standard MIDI File 297  
 Song Play mode 148–168  
 Sound  
 Editing 97, 161, 193, 203–229  
 Selecting 14, 80  
 Sound mode 203–229  
 Split Point 298  
 Standard MIDI File 148, 178, 297  
 Style  
 Ending 12  
 Fill 12  
 Intro 11  
 Recording 110–135  
 Selecting 11, 81  
 Style Performance 85  
 Variation 12

- Style Play mode 85–109
- Switches 102
- Sync.
  - Key Sync., LFO 223
  - MIDI/Tempo, LFO 224
- Synchro Start/Stop 12

## T

- Tap Tempo 12
- Tempo/Value section 13
- Touch Panel
  - Calibration 274
- Track Select 12
- Tracks
  - Drum/Percussion 96, 257
  - Keyboard tracks 85
  - Octave Transpose 15
  - Sounds 14
  - Volume 92, 157, 191
- Transpose 15
- Trinity 230, 241
- Triton 230, 241
- Tune
  - Tune, Sound 208

## U

- Upper Volume Link 92, 104
- USB 290

## V

- VALUE slider
  - AMS 228
- Variation 12
- Variation/STS Link 104
- Velocity
  - AMS 228
  - Velocity Intensity, Amp Mod. 221
  - Velocity, Filter EG 216
- Velocity Curve 246
- Video Interface 17, 274, 417
- Vocoder 392
- Voice Processor 89, 259–273
  - Harmony Track
  - Note Input Source 266
- Volume
  - Acc/Seq 10, 21, 148
  - Balance 21
  - Individual tracks (Sequencer) 191
  - Individual tracks (Song Play) 157
  - Individual tracks (Style Play) 92
  - Master 10, 21, 148

## W

- WAVE 241
- Write
  - Global Setup 275
  - Midi Setup 275
  - Performance 105
  - Song Play Setup 166
  - Sound 226

- Style Performance 106
- Style Play mode 106
- Talk Configuration 276
- Voice Processor Preset 276
- Voice Processor Setup 276



**UNIQUEMENT POUR LA FRANCE**  
*ONLY FOR FRANCE*



**EXEMPLAIRE DE GARANTIE A RETOURNER A  
GAFFAREL MUSIQUE B.P. 435 95005 CERGY PONTOISE**

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_

DATE D'ACHAT : \_\_\_\_\_

REFERENCE : \_\_\_\_\_

N° DE SERIE : \_\_\_\_\_

CACHET DU MAGASIN







# KORG

## Address

KORG ITALY Spa  
Via Cagiata, 85  
I-60027 Osimo (An)  
Italy

## Web servers

[www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)  
[www.korg.co.jp](http://www.korg.co.jp)  
[www.korg.com](http://www.korg.com)  
[www.korg.co.uk](http://www.korg.co.uk)  
[www.korgcanada.com](http://www.korgcanada.com)  
[www.korgfr.net](http://www.korgfr.net)  
[www.korg.de](http://www.korg.de)  
[www.korg.it](http://www.korg.it)  
[www.letusa.es](http://www.letusa.es)

