

S2, S3

MUSIC PROCESSOR

GENERALMUSIC Code 270941

Les spécifications sont sujettes à modifications sans préavis

PRINTED IN ITALY

Mode d'Emploi

 **GENERALMUSIC**

 **GENERALMUSIC** S.p.A.

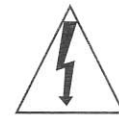
Sales Division: 47048 S. Giovanni in Marignano (FO) - via delle Rose, 12 - tel. 0541/957336 - tlx 550555 GMUSIC I - fax 0541/957404

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI ET INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ

Les produits Generalmusic comportent des messages de sécurité similaires à ceux figurant ci-dessous visibles sur l'instrument. La signification de ces symboles graphiques est expliquée sur cette page. Il est recommandé d'observer toutes les précautions indiquées.



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



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

INSTRUCTION S CONCERNANT LES RISQUES, D'INCENDIE, D'ELECTROCUTION, OU DE BLESSURE.



ATTENTION: POUR REDUIRE LES RISQUES D'INCENDIE OU D'ELECTROCUTION, NE PAS EXPOSER CE PRODUIT A LA PLUIE OU L'HUMIDITE.



INSTRUCTIONS DE MISE A LA TERRE

Ce matériel doit être relié à la terre. Dans le cas de mauvais fonctionnement ou de court-circuit, la mise à la terre permet de réduire les risques d'électrocution. Cet appareil est équipé d'un cordon d'alimentation comportant un fil de terre relié à la prise. Cette prise doit être branchée à une prise secteur correctement installée, et reliée au circuit de terre conformément aux lois et à la normalisation en vigueur..

DANGER - Dans le cas d'un équipement électrique ayant un circuit de mise à la terre défectueux, il y a risque d'électrocution. Faites vérifier votre équipement électrique par un spécialiste si vous avez le moindre doute sur la qualité de votre équipement électrique. Ne pas modifier la prise fournie avec l'instrument si elle ne correspond pas à votre prise secteur, mais faites modifier votre prise secteur murale par un électricien qualifié.

INSTRUCTIONS SPECIALES CONCERNANT LE CABLE ET LA PRISE D'ALIMENTATION POUR LES INSTRUMENTS UTILISÉS AU ROYAUME-UNI.

ATTENTION: Cet instrument doit être raccordé à la terre grâce au fil vert et jaune du câble d'alimentation.

Les trois fils du câble d'alimentation sont de trois couleurs différentes, ce qui permet de les identifier et de les utiliser comme l'explique le tableau ci-dessous. Lorsque vous reliez les fils à la prise, référez-vous à ce tableau et connectez chacun des trois fils selon les indications de câblage ci-dessous.

CABLE A TROIS FILS		PRISE
FIL	COULEUR	MARQUE
PHASE	BRUN	Rouge ou lettre L
NEUTRE	BLEU	Noir ou lettre N
TERRE	VERT/JAUNE	Vert, Vert & Jaune, lettre E ou



INSTRUCTIONS IMPORTANTES POUR LA SECURITE

ATTENTION - Lors de l'utilisation de matériels électriques, certaines précautions essentielles doivent être prises, dont les suivantes:

1. Pour une parfaite utilisation de l'instrument, lire attentivement les instructions et se reporter aux "Instructions d'Assemblage" pour procéder à une installation.
2. Pour réduire le risque d'accident, une petite surveillance est nécessaire quand l'instrument est utilisé près des enfants.
3. En aucun cas, l'appareil ne doit être au contact de l'eau. Ne pas l'utiliser près d'une baignoire, d'un évier, dans un endroit humide ou près d'une piscine, etc...
4. Il est recommandé d'utiliser un support approprié pour poser votre appareil, un "stand" par exemple.
5. L'écoute prolongée de l'appareil au casque à fort volume représente un danger certain pour l'ouïe. Ne pas l'utiliser à fort volume pendant de longues périodes, ce qui pourrait provoquer des troubles de l'audition, et nécessiterait par la suite la consultation d'un médecin.
6. Positionner l'appareil de manière à lui assurer une parfaite ventilation.
7. Utiliser l'appareil loin de toute source de chaleur ou de rayonnement tels qu'amplificateurs ou émetteurs.
8. L'appareil doit être correctement branché sur le secteur selon les instructions indiquées dans ce manuel ou au dos de l'appareil.
9. Raccorder l'appareil à une prise de terre. En cas de difficultés lors du branchement, consulter un technicien.
10. Lors d'une inutilisation prolongée, veillez à débrancher du secteur le câble d'alimentation.
11. Ne pas renverser de liquide ni aucun objet sur et dans l'appareil, ni le faire tomber.
12. L'appareil doit être confié à un technicien agréé lorsque :
 - a) Les prises ou le cordon secteur semblent être défectueux ou endommagés.
 - b) Il a subi un choc ou une inondation.
 - c) Il a été exposé à la pluie.
 - d) Ses performances semblent s'être modifiées.
 - e) Il est tombé, ou que son boîtier a été endommagé.
13. Vérifier que le stand ou tout support accessoire du clavier soit bien assemblé et parfaitement stable.
14. Ne pas essayer d'intervenir sur l'appareil au-delà des instructions fournies par ce mode d'emploi. Toute autre intervention doit être effectuée sous le contrôle d'un service technique agréé.
15. **ATTENTION**
Ne pas installer l'appareil dans un endroit où quiconque puisse l'endommager accidentellement (passage fréquent, risque de chute etc...). Prenez garde à ce que les câbles ne soient pas écrasés par le stand ou les pédales d'effet.
Une mauvaise installation de ce genre peut provoquer des courts-circuits, voire des incendies, ainsi que des dommages corporels.
16. Interférences Electromagnétiques (RFI). Cet appareil utilise une technologie de forme d'onde échantillonnée (SWP) qui peut produire des interférences avec les récepteurs de radio ou la TV. Lire les informations complémentaires situées à l'intérieur de la couverture de ce manuel.

CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS



GRATUIT!



Remplis vous le questionnaire et envoyez le à: **MKT - GENERALMUSIC S.p.A.**
Via delle Rose,12 - 47048 S.GIOVANNI IN MARGINANO (FO) ITALIA
Vous recevrez gratuitement un exclusif software disk avec une sélection de songs
pour votre *Music Processor*.

- Nom.....
- Prénom.....
- Rue..... N°.....
- Ville..... Code Postale.....
- Nation.....
- Âge..... - Sex M [] F []
- Degré d'instruction [] enseignement secondaire [] lycée [] université
- Activité actuelle [] Vous étudiez [] Vous travaillez [] Vous êtes en retraite [] Autre chose.....
- Instruction musical [] Non [] Oui (Privée, Publique, autre) - Combien d'années?
- Quel instrument musical de la ligne "S" vous avez acheté ?
- Pourquoi avez-vous choisi cet instrument musical ?
[] Je connais votre Nom
[] Par la publicité sur des revues musicales
[] Par la publicité dans le magazin
[] Sur conseil d'amis ou connaissant
[] Sur conseil du vendeur
[] Je l'ai vu sur la scène durant un concert
[] Je l'ai essayé
[] Entre tous les instruments que j'ai essayé c'est celui que j'ai aimé le plus
[] Par hazard
[] Autre
- Quels autres instruments musicaux électroniques vous possédez ?
(Nom).....(Model).....
(Nom).....(Model).....
(Nom).....(Model).....
(Nom).....(Model).....
- Vous pensez acheter d'autres instruments musicaux électroniques ?
[] Oui [] Non [] Je ne sais pas
- Vous jouez pour:
[] Profession [] Profession part/time [] Hobby

- Composez-vous vos midi-songs sur l'ordinateur électronique?
[] Oui [] Non
- Composez-vous vos midi-songs sur le séquenceur du votre instrument?
[] Oui [] Non
- Achetez-vous les midi-songs que vous jouez?
[] Oui [] Non
- Vous jouez seul ? - Vous jouez dans un groupe ?
[] Oui [] Non [] Oui [] Non
- Quels software musicaux utilisez-vous?
- Quels software musicaux vous pensez acheter prochainement?
- Lesquelles de ces choses vous possédez ?
[] Video magnétophone
[] Ordinateur électronique - Lequel?.....
- Quels produits vous pensez acheter prochainement ?
[] Video magnétophone
[] Ordinateur électronique - Lequel?.....
- Quelles revues musicales vous lisez habituellement ?
- Quelles autres revues vous lisez habituellement ?
- Quels sont les artistes / groupes que vous préférez ?
- Quels sont les genres de musique que vous préférez ?
[] Rock [] Song [] Disco [] Dance [] House
[] Funk [] Techno [] Country [] Jazz [] Fusion
[] Soul [] Blues [] Latin [] Afro [] Reggae
[] Folk [] Classic
- [] Autre choses

S2, S3

MUSIC PROCESSOR



Apprentissage des Bases

TABLE DES MATIERES

A lire en premier	IV
Panneau Avant	VI
Panneau Arrière	X
Mise en route et apprentissage des bases	Page 1
Connexions	1
Mise sous tension	1
Essayez les sons du S2, S3	2
Que pouvez-vous observer sur et autour de l'afficheur?	2
Sélectionnez les 4 modes de jeu	3
Sons (Pistes) Layer	3
Sons en mode Split	3
Sons (Pistes) Multiples	4
Maintenant essayez les commandes suivantes	4
Sélectionner une autre piste et changer de son	4
Fermer une Piste/Son	5
Changer le Point de Split avec SET SPLIT	5
Faire défiler les Pistes avec les boutons de Défilement	5
Changer les Volumes des Pistes/Sons	6
Sélection des Sons avec +1>/-1< ou le Pavé Alphanumérique	6
Isoler une piste avec SOLO	7
Le bouton NORMAL	Page 8
Performances, Configurations de Piste & Sauvegarde	Page 9
Qu'est-ce qu'une Performance?	9
Qu'est-ce qu'une Configuration de Piste?	9
Sélectionner une autre Performance	10
Sauvegarder une modification avec Save Performance	10
Le S2, S3 garde-t-il en mémoire les données programmées?	11
La section Data Entry (Entrée de Données)	Page 12
Le Dial	12
Les boutons +1> et -1<	12
Le Pavé Alphanumérique	12
Enter	13
Exit	13
Undo	13
Panic	14
Master Transposer (Transposition Générale)	Page 14
Track Transposer (Transposition de Piste)	Page 14
MIDI Off	Page 15
Eff. Bypass	Page 15
Clipboard (Presse-Papiers)	Page 15

Les informations contenues dans cette publication ont été soigneusement préparées et vérifiées. Aucune responsabilité ne sera prise concernant d'éventuelles erreurs. Tous les droits sont réservés et ce document ne peut être copié, photocopié ou reproduit en partie ou en totalité sans le consentement préalable de **Generalmusic S.p.A.** **Generalmusic** se réserve de droit d'effectuer toute modification esthétique, de conception ou de fonctionnement qu'elle considère nécessaire sur ses produits sans préavis. **Generalmusic** n'assume aucune responsabilité concernant l'usage ou l'emploi des produits ou circuits décrits dans ce manuel.

Section Source	Page 17
Qu'est-ce qu'une Source?	17
Local (MIDI Common)	17
MIDI In	17
Song	18
Option	18
Solo	18
MIDI OUT et le S2/S3	18
Lecteur de Disquette & Sauvegarde/Chargement	Page 19
Qu'est-ce qu'un SETUP?	19
Précautions à prendre avec les Disquettes de Démo	19
Comment charger les Morceaux et Echantillons de Démo	20
Comment Formater des Disquettes	22
Préparer des copies de sécurité	23
Sélectionner et écouter un Morceau (Song)	23
Comment sélectionner un autre Morceau (Song)	24
Comment modifier le Tempo du Morceau	24
Comment enregistrer un Morceau (Song)	Page 25
Donner un nom au Morceau avec la fonction Utility	Page 27
La fonction Jukebox	28
Sauvegarder votre Morceau sur Disquette	Page 28
Autres fonctions du menu Disk	29
Preload (charger Morceaux & Echantillons en Tâche de Fond)	Page 31
Edition des Sons en Temps Réel (Touches Panel & Curseurs)	Page 32
Edition de Sons en temps réel	32
Remarques sur l'environnement d'édition du S2/S3	Page 34
Les bases de l'édition... ..	35
Principe général de l'Edition	35
Sauvegarde des Données Editées	36
Rappelez-vous cette Information Importante	36
Section Edit	Page 37
General	37
Perf Contr.	38
Perf. Tracks	40
Sons	44
Comparer	49
Sound Patch	51
Comment entrer en mode Sound Patch	52
Comment programmer avec Sound Patch	53
Song (Morceau)	54
Option	56

Sound Library (Bibliothèque de Sons)	Page 57
Comment sélectionner et écouter un Son	57
Les fonctions disponibles	57
Exemple d'Importation	58
Les conditions de Import, Store et Delete	59
Effect Libraries (Bibliothèques d'Effets)	Page 62
Comment sélectionner et écouter un Effet	62
Effets Statiques	62
Effets Dynamiques	63
Les fonctions disponibles	63
General MIDI et les No de Changement de Programme	Page 65
Liste des Sons ROM du S2, S3	Page 65
Liste des Sons ROM du S2, S3	34
A propos de la Technologie de Synthèse Sonore du S2, S3	Page 68
Table d'Ondes du S2, S3	Page 69

■ A lire en premier

Note du Traducteur:

La terminologie et le vocabulaire employé en technologie musicale prête souvent à confusion. Pour bien comprendre la philosophie du S2, S3, quelques précisions sont nécessaires.

Le terme "Piste", utilisé couramment avec les magnétophones à bande, puis avec les séquenceurs, est synonyme sur le S2, S3 du terme "son". Une piste sera donc associée systématiquement à un son, et jouer une piste reviendra à jouer un son.

Chaque morceau chargé, c'est-à-dire chaque "séquence" chargée correspond à une "séance" d'enregistrement. Par extension, chaque fois que vous allumerez votre synthé, ce sera pour jouer, donc pour effectuer une "séance". Seize sons peuvent être affichés à l'écran, joués simultanément, ou un seul à la fois. Ils occupent 16 pistes que l'on pourrait aussi appeler voies. Et n'oubliez pas que le séquenceur possède aussi 16 pistes.

Bienvenue dans le monde des nouveaux **Processeurs Musicaux S2 et S3**.

Simple d'utilisation pour le débutant, mais aussi facile à comprendre pour le virtuose et le spécialiste du synthétiseur, le Processeur Musical S2/S3 est le premier d'une génération d'instruments qui vous fera pénétrer au cœur du son de synthèse et du traitement de données, en utilisant un logiciel habituellement associé aux ordinateurs utilisés en PAO. L'interface homme/machine du S2/S3 est la plus révolutionnaire à ce jour pour un synthétiseur, introduisant un affichage graphique vous permettant de communiquer avec l'instrument à un niveau de convivialité jamais atteint auparavant dans un instrument de musique.

Les **S2** et **S3** regroupent Clavier, Synthétiseur, Workstation, Clavier-maître et un puissant Séquenceur. Tous ces éléments sont intégrés dans un seul système opérationnel fonctionnant en "**Multitâche**". Le **Multitâche** est une caractéristique perfectionnée qui donne aux Processeurs Musicaux S2 et S3 leurs exceptionnelles puissance et souplesse d'utilisation. Le plus grand avantage du **Multitâche** est de réduire toutes les opérations d'édition à de simples tâches ne nécessitant aucune connaissance spéciale du travail sur ordinateur.

Qu'entendons-nous par "Processeur Musical" ?

Très simplement, le terme "**Processeur Musical**" définit la capacité de l'instrument à manipuler toutes les données utilisées par les éléments qui composent l'appareil (clavier, séquenceur interne et options qui serviront aux futurs programmes utilisateur), aussi bien que les données provenant de sources externes, entrant dans l'instrument par la prise MIDI IN. Un appareil S2/S3 peut contrôler simultanément jusqu'à 4 Sources d'événements MIDI et traiter séparément les données appartenant à chaque source.

Vous pouvez intégrer les données provenant de ces 4 **Sources**, contrôler indépendamment et éditer les paramètres de performance appartenant à chaque Source, aussi bien que contrôler la destination (génération interne ou externe) de chaque **Piste** (Track) associée à chaque Source. Vous pouvez couper ou activer des pistes, commander à partir du clavier un expandeur externe, et passer sur le séquenceur interne avec la même facilité qu'éteindre une lumière dans une pièce. Vous pouvez éditer facilement et efficacement en **TEMPS REEL**. Vous pouvez contrôler les formes d'onde et d'enveloppes. Vous pouvez ouvrir et fermer les Filtres de tous types et ajouter des effets numériques programmables en un clin d'œil. Vous pouvez exécuter instantanément des réglages Single, Layer, Split ou Multitimbral en appuyant uniquement sur une seule touche. Tout en jouant un morceau ou une séquence, vous pouvez en charger un autre en tâche de fond. Vous pouvez créer des morceaux en utilisant le séquenceur dont la capacité mémoire est incroyable. Vous pouvez charger et sauvegarder les données d'un fichier standard MIDI (MIDI File), permettant une communication directe avec des programmes de séquenceur comme Notator, Cubase, etc. Vous pouvez contrôler tout réglage en utilisant le **S2/S3** uniquement comme un clavier-maître complètement opérationnel et ceci n'est qu'un faible aperçu des possibilités.

Un environnement d'édition sonore puissant et convivial

La fonction Edition du Son, permettant d'être complètement autonome, emmène l'utilisateur au sein d'un système de travail fascinant qui permet à l'opérateur de passer d'une fonction d'édition à une autre sans perte de données. De plus, en utilisant deux très puissants **filtres 2 pôles à état variable** fournissant 5 types de filtrage pour chaque filtre, les possibilités de synthétiser le son atteignent une dimension totalement inexploitée.

Pour compléter ce qui précède, le **S2/S3** est équipé de fonctions d'édition en temps réel, restant tout

le temps actives. Pensez combien il est pratique (quand vous êtes sur scène) d'ajouter simplement plus d'attaque sans avoir besoin de programmer des présélections avant les représentations. Comme il sera facile d'ouvrir des filtres, d'exécuter un panoramique de sons et de sauvegarder les nouveaux sons qui en résultent en temps réel ! C'est un luxe que seul le **S2/S3** vous donne.

Les ingrédients de base sont fournis par Generalmusic - c'est à vous de choisir les éléments à traiter.

La meilleure façon de faire connaissance avec votre Processeur Musical **S2/S3** est de l'utiliser en suivant les instructions contenues dans le **GUIDE DE BASE** (Apprentissage des bases) et ceci s'applique au débutant comme au "fan" de synthétiseur.

Ce **GUIDE** est fait pour vous diriger dans les opérations de base.

Un **GLOSSAIRE** regroupe la définition de la plupart des termes en **GRAS**.

Le **GUIDE DE L'UTILISATEUR** va au-delà du **GUIDE DE BASE** en fournissant des informations supplémentaires concernant les techniques perfectionnées qui vous aideront à tirer le maximum de votre Processeur Musical.

Vous obtiendrez les meilleurs résultats avec votre **S2/S3** si vous suivez les instructions du **GUIDE DE BASE**. Evitez de manquer des étapes en sautant des explications !

L'une des meilleures façons de bien maîtriser votre instrument est de répéter plusieurs fois une opération édition de base - cela vous aidera à vous familiariser avec les procédures de travail, dont la plupart, comme vous le découvrirez, utilisent les mêmes principes. Une fois que vous aurez exécuté parfaitement les fonctions de base d'édition, celles qui sont plus complexes vous paraîtront beaucoup plus faciles à aborder. Cette approche devrait vous apporter un sentiment de sécurité vis-à-vis de l'appareil, mais tâchez de ne pas vous laisser dominer par ce sentiment de facilité qui pourrait endormir vos passions créatrices !

Sauvegardez souvent le résultat de votre travail. Comme vous le découvrirez, cet appareil ne conserve pas en mémoire le travail effectué quand il est éteint, par conséquent prenez l'habitude d'insérer une disquette dans le lecteur dès que vous commencez à utiliser l'appareil. En plus de sauvegarder souvent tout votre travail, n'oubliez pas de faire des copies de sécurité et de les stocker dans un endroit sûr. Des catastrophes, comme un appareil volé, sont malheureusement courantes. Une perte totale de l'appareil par incendie est moins habituelle mais en de telles circonstances, l'appareil peut être remplacé. Mais si votre collection de disquettes est partie en fumée ou volée, vous aurez réellement tout perdu, ce qui sera le plus gros problème!

Maintenant, allez-y et profitez pleinement d'une utilisation longue et sans souci.

INSTRUCTIONS IMPORTANTES SUR LE NETTOYAGE

Votre **S2/S3** a une finition de surface "haute-résistance", spécialement durable qui nécessite une certaine attention au nettoyage. Après un usage prolongé, des marques de graisse, qui ne peuvent être évitées, apparaîtront à certains endroits (excepté si vous jouez avec des gants !). Pour enlever ces marques, un chiffon doux plongé dans une solution à 40/60 d'alcool (alcool à brûler) et d'eau, avec une demi-goutte de détergent doux* peut être utilisé. Prenez seulement soin de ne pas essuyer la zone transparente d'affichage. La sérigraphie ne court pas de risque avec cette solution. **TOUT AUTRE SOLVANT EST A EVITER**. Pour enlever des marques réfractaires, une gomme ou une peau de chamois fera l'affaire.

*Un produit à vaisselle normal ou un shampoing doux conviendront très bien.

PANNEAU AVANT

1. VOLUME GENERAL

Ce curseur règle le volume de sortie (Maître) à partir des sorties **LEFT-RIGHT**, 1-2-3-4 ainsi que pour le casque.

2. COMMANDES DE FONCTION

Ces curseurs (**A-B-C-D-E-F-G**) fonctionnent en concordance avec la fonction sélectionnée par les boutons se trouvant à droite du bouton **USER/PANEL**.

En position PANEL (voyant éteint): les 7 potentiomètres (A à G) agissent sur les 7 pistes affichées (A à G) respectivement selon le paramètre actif indiqué par la touche allumée en-dessous (Volume, Attaque, Release, Filtre 1, Filtre 2, Pan). La touche **SHOW** indique la fonction (statut) en cours de tous les potentiomètres activés.

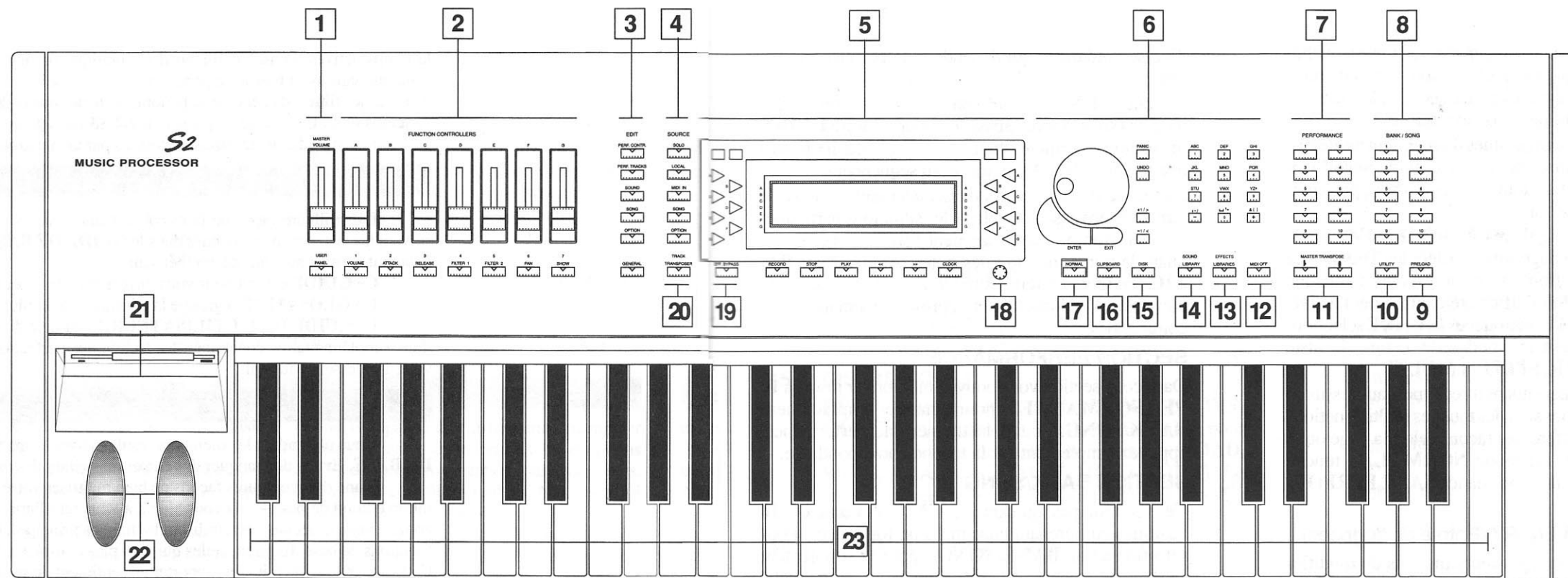
En position USER (voyant allumé): les 7 curseurs de commande et les 7 touches User (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7) sont complètement et indépendamment programmables.

3. SECTION EDIT

Cette section permet d'accéder à diverses opérations d'édition.

PERF.CONTR.: appuyez sur ce bouton pour éditer les **COMMANDES PERFORMANCE** pour le morceau en cours (assignation d'effets DSP, programmant les 2 molettes, les 2 pédales/footswitches, les 7 touches User et commandes de fonction et la sensibilité du Pitch Bend).

PERF.TRACKS: appuyez sur ce bouton pour accéder à la piste sélectionnée du morceau en cours et aux fonctions Edit telles que Configuration de piste, Volume, Transposition, Retard, After Touch, Molette 1/2 on/off, Pédale 1/2 on/off, Mode, Priorité, Désaccordage, Sortie Analogique, Effets on/off, Filtres MIDI In/Out et autres.



SOUND: appuyez sur ce bouton pour éditer les paramètres sonores se rapportant à la piste sélectionnée (Waveset, Volume, Enveloppe d'amplitude, LFO, Filtre 1/2, Enveloppe de filtre, Enveloppe de Pitch, Pan).

SONG: appuyez sur ce bouton pour accéder au séquenceur. Dans le S2/S3, est incorporé un séquenceur 16 pistes, haute résolution. Un menu d'édition très complet comportant aussi un "microscope", permet d'éditer chaque événement enregistré. Les touches situées au-dessous de l'affichage sont toutes associées au séquenceur (Record, Stop, Play, << [Arrière] >> [Avant] et Clock). La fonction Clock est active à tout moment et Play fera débiter le morceau stocké dans la BANK/SONG active s'il existe.

OPTION: ce bouton est une source "vide" prévu pour de futures fonctions qui seront chargées à partir du lecteur de disquette.

GENERAL: appuyez sur ce bouton pour éditer les

commandes générales telles que Transposition du clavier, Accord fin, Gamme (arabe, etc.), sensibilité du toucher du clavier, canal commun MIDI, etc., Réglage de la Date et de l'Heure.

4. SECTION SOURCE

Ce groupe de boutons vous permet de vérifier indépendamment et d'éditer la configuration de chacune des 4 "SOURCES"; LOCAL, MIDI IN, SONG (séquenceur) et (éventuellement) OPTION. Alors que la configuration de piste est valable pour les 4 sources, la configuration piste/son peut être modifiée indépendamment pour chaque source (activée "♪", fermée "x" ou désactivée "-"). Vous pouvez contrôler, par conséquent, 4 sources indépendantes d'événements MIDI, chacune fournissant un ensemble de données différentes selon la programmation de la configuration de la piste pour les sources respectives. Les 4 sources sont complètement indépendantes l'une

de l'autre et se comportent comme 4 instruments séparés.

SOLO: appuyez sur ce bouton pour isoler une piste unique correspondant à la source en cours (elle peut différer d'une source à l'autre).

LOCAL: ce bouton contrôle les pistes associées aux événements du clavier (notes, événements de touche et vélocité, etc.) et toutes les commandes (curseurs, molettes, pédales/

footswitches). Cette touche est aussi valable pour les événements reçus ou transmis sur le canal COMMUN.

MIDI IN: ce bouton contrôle les pistes synchronisées à une "source" externe (séquenceur, clavier maître, synthétiseur, etc.). Vous pouvez aussi traiter les événements MIDI reçus traversant l'instrument par MIDI OUT.

SONG: ce bouton contrôle les pistes synchronisées au séquenceur pour le morceau en cours.

OPTION: c'est un emplacement vide qui recevra toute implémentation future de logiciel, facilement chargé avec le lecteur de disquette.

5. AFFICHAGE ET CONTROLES ASSOCIES

AFFICHAGE: Affichage graphique à cristaux liquides (240 x 64 pixels) avec rétro-éclairage néon.

Les 7 touches triangulaires **A-B-C-D-E-F-G** sur le côté gauche de l'affichage sont les **Touches de Sélection de Piste**, qui sélectionnent, activent ou ferment

des pistes en appuyant de façon répétée sur les touches respectives. Chaque piste affiche son statut en cours, signalé par divers symboles (activée “♪”, fermée “x”, désactivée [-], interne “i” ou externe “e”).

Les deux boutons carrés situés directement au-dessus de ce groupe commandent les fonctions **Scroll Up/Down** qui font défiler toutes les pistes/son, présentes dans la séance en cours.

Les 7 touches triangulaires **A-B-C-D-E-F-G** sur le côté droit de l’affichage sont appelées les **Touches de Sélection de Fonction** - la fonction assignée à chaque touche change selon l’affichage couramment activé. En mode **NORMAL**, les touches **B, C, D, E** sélectionnent respectivement les modes de lecture de piste **SINGLE, LAYER, SPLIT** et **MULTI**.

Les 2 touches carrées situées directement au-dessus de ce groupe de touches sont des touches multi-fonctions qui agissent de différentes façons selon la page ou le paramètre affiché. En mode **NORMAL**, la touche droite agit comme une commande **SAVE PERFORMANCE**.

6. SECTION DATA ENTRY (Entrée de données)

Cette section procure plusieurs moyens de modifier des valeurs de paramètres.

Le **DIAL** peut être tourné librement dans les 2 sens pour changer de façon continue la valeur des données en cours. Il sert également pour se déplacer d’une zone à une autre dans la surface de l’affichage pour sélectionner des fonctions ou des données.

Les touches **+1/>** et **-1/<** augmentent ou diminuent la valeur des données en cours par pas et sélectionnent des fonctions dans le menu affiché. Ces touches agissent aussi comme interrupteur “on/off” pour diverses fonctions.

Le **Pavé Alphanumérique** est utilisé pour entrer des données comme nombres “absolus” (sélectionner directement les numéros de programme, entrer des valeurs, sélectionner des objets à partir d’un menu, écrire un nom, etc.). En général, utilisez les touches 0 à 9 pour préciser la valeur et appuyez sur **ENTER**. Dans certains cas, **ENTER** n’est pas nécessaire. Utilisez **EXIT** pour annuler une “entrée” ou quitter

diverses situations qui dépendent de la fonction activée.

La touche **UNDO** annule ou inverse l’action la plus récente (vous pouvez aussi “annuler” l’ordre **UNDO**) ou restitue la dernière situation sauvegardée. Il y a aussi une touche **UNDO** spécifique au séquenceur.

La touche **PANIC** est fondamentalement un ordre de remise à zéro et s’utilise dans des situations particulières. Par exemple, un événement MIDI erroné provoquant la non-extinction des notes. Appuyer sur **PANIC** corrigera de telles situations en transmettant un message “All Notes Off” et reprogrammera toutes les commandes.

7. SECTION PERFORMANCE

Dans cette section vous pouvez mémoriser jusqu’à **10 PERFORMANCES** pour chaque emplacement **BANK/SONG**. Pour sélectionner une Performance, appuyez simplement sur la touche correspondante.

8. SECTION BANK/SONG

Cette section peut stocker jusqu’à **10 morceaux** et **10 banques** comprenant chacun 10 performances. Pour sélectionner un **BANK/SONG**, appuyez simplement sur la touche correspondante. Le voyant de la touche clignotera jusqu’à ce qu’une performance soit choisie.

9. PRELOAD (PRÉ-CHARGEMENT)

Utilisez cette touche pour charger **MORCEAUX** et **SONS** en tache de fond. Cette fonction équivaut à une capacité infinie de mémoire RAM.

10. UTILITIES (UTILITAIRES)

Cette touche permet d’accéder à un jeu de fonctions utilisées pour écrire des noms de Performances et Bank/Songs, pour les effacer ou les copier.

11. MASTER TRANSPOSE (Transposition Générale)

Utilisez **MASTER TRANSPOSE** pour réaliser une transposition complète du clavier (après avoir activé la fonction dans l’environnement Edit Perf. Tracks)..

12. MIDI OFF

La fonction **MIDI OFF** (voyant allumé) est une façon de “déconnecter” temporairement toutes les connexions

MIDI (IN et OUT, y compris COMMON). Les communications MIDI sont rétablies en appuyant de nouveau sur la touche.

13. EFFECTS LIBRARIES (BIBLIOTHEQUES D’EFFETS)

EFFECTS LIBRARIES permet d’accéder au Processeur de Signal Numérique; c’est ici que vous pouvez donner un nom, éditer, classer, effacer et écouter des **EFFETS DSP**.

14. SOUND LIBRARY (BIBLIOTHEQUE DE SONS)

Vous pouvez ici donner un nom, classer, effacer et écouter des **SONS (ROM et RAM)** ou importer d’autres **SONS (RAM)** depuis la disquette.

15. DISK (DISQUE)

DISK permet d’accéder au **LECTEUR DE DISQUETTE** et à toutes les fonctions nécessaires pour travailler avec les disquettes et le **lecteur (LOAD, SAVE, ERASE, FORMAT, DIRECTORY)**. Le lecteur charge également et sauvegarde les données des fichiers de séquence au standard MIDIFILE.

16. CLIPBOARD (PRESSE-PAPIERS)

C’est dans **CLIPBOARD** que l’instrument stocke temporairement des données que vous aurez copiées lors d’une précédente édition. 6 fichiers (entrées) peuvent être stockés et chacun peut recevoir un nom. Le **CLIPBOARD** est un outil très maniable car vous pouvez utiliser une entrée (fichier) **CLIPBOARD** pour une autre opération d’édition sans avoir à répéter la même série d’étapes d’édition. Le contenu du **CLIPBOARD** ne peut être édité.

17. NORMAL

Appuyez sur cette touche pour revenir au mode d’origine **PLAY** quand vous êtes dans une des fonctions **EDIT**.

18. COMMANDE DE CONTRASTE

Ce petit bouton de réglage contrôle la luminosité de l’afficheur et nécessite des mises au point pour différents angles de vue. A des réglages extrêmes, l’affichage ne sera pas lisible.

19. EFF. BYPASS

Appuyez sur **EFF.BYPASS** (voyant allumé) pour couper temporairement tous les **effets DSP** ajoutés aux sons présents sur les **SORTIES STEREO**. Appuyez de nouveau sur ce bouton (voyant éteint) pour annuler cette fonction.

20. TRACK TRANSPOSER

Appuyez sur ce bouton pour accéder aux fonctions de Transposition individuelle des pistes en fonction du réglage Master Transpose.

21. LECTEUR DE DISQUETTE

Le **LECTEUR DE DISQUETTE** utilise exclusivement des disquettes 3,5" Haute-densité (1,62 Moctets formatées). Cette unité charge et sauvegarde: des Données PCM, Sons, Morceaux, Performances et Effets DSP. Elle charge aussi: mises à jour de logiciels, programmes Utilisateur et options de nouveaux logiciels.

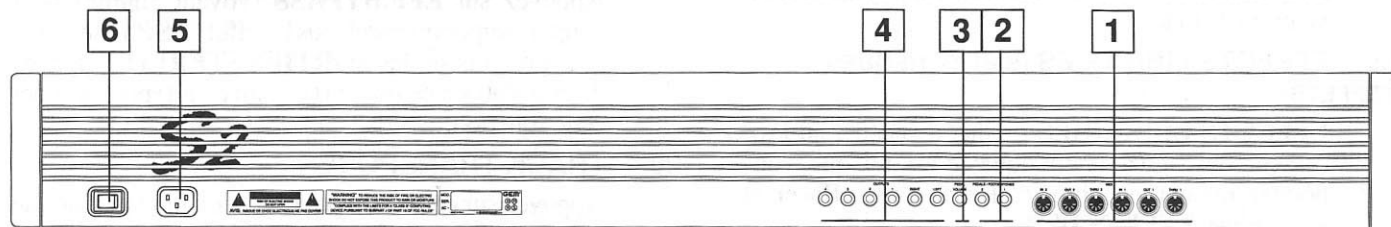
22. MOLETTES

Les deux molettes sont complètement et indépendamment programmables pour modifier les sons comme indiqué par les paramètres de son. La molette gauche est prévue pour le Pitch Bend et un ressort la ramène en position centrale. La molette droite est marquée au centre pour que vous puissiez la replacer exactement au milieu. Elle doit être positionnée avec le repère du milieu à son point le plus bas, pour éviter d’affecter des sons par une modulation.

23. CLAVIER

S2: 61 touches, toucher léger lesté (Do 2 à Do 7).
S3: 76 touches, toucher léger lesté (Mi 1 à SOL 7).
Toucher sensible à la vélocité et After Touch polyphonique (tous deux avec réponse programmable).

Panneau ARRIERE



1. PRISES MIDI

IN1 - IN2: Tout appareil MIDI compatible (clavier, séquenceur, contrôleur de guitare, accordéon MIDI, etc.) peut être connecté aux ports MIDI pour jouer les sons du S2, S3.

OUT1 - OUT2: Les données générées par le clavier du S2, S3 et le séquenceur interne sont transmises à partir des ports MIDI OUT. Un appareil MIDI compatible peut être joué par le clavier S2, S3 s'il est connecté aux ports OUT.

THRU1 - THRU2: Les données reçues sur MIDI IN sont retransmises inchangées vers les ports MIDI THRU. Un autre appareil MIDI recevra les mêmes données MIDI à partir d'un port THRU, que celles reçues sur MIDI IN.

2. PEDALES/FOOTSWITCHES

Des pédales ou Footswitches (commandes au pied) facultatives, peuvent être connectées à ces prises (1, 2) pour commander les fonctions programmables telles que Damper (étouffoirs), Volume, Modulation, Attaque, etc., selon les commandes programmables assignées dans la section Perf. Controllers Edit.

3. PEDALE VOLUME

Une commande au pied facultative peut être connectée à cette prise pour commander la fonction fixée; le Volume général.

4. SORTIES

Chaque piste d'une Performance peut être programmée pour sortir sur la paire de prises **LEFT-RIGHT**, une des paires **OUT 1+2** ou **OUT 3+4** ou une des prises uniques **OUT 1, 2, 3** ou **4**.

Pour une reproduction de son **STEREO** comprenant l'ajout d'effets DSP, connectez les prises **LEFT** et **RIGHT** à un système amplificateur/haut-parleur approprié.

Pour une reproduction de son **STEREO** sans effets DSP, connectez les paires **OUT 1+2** ou **OUT 3+4**.

Une reproduction **MONO** sans effets DSP s'effectue en connectant les prises **OUT 1, 2, 3** ou **4**.

5. PRISE D'ALIMENTATION

Enfoncez la fiche du câble d'alimentation fourni dans la prise et l'autre bout dans une prise secteur dont la tension d'alimentation est correcte.

6. COMMUTATEUR DE MISE SOUS TENSION

Appuyez sur le commutateur pour la mise sous tension. L'affichage LCD rétro-éclairé au néon et le panneau de commande s'allumeront à ce moment-là.

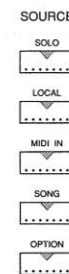
■ Mise en route et apprentissage des bases

* Si, après avoir allumé l'instrument, vous appuyez sur des touches autres que celles indiquées dans le texte, appuyez sur **NORMAL** (voyant allumé) pour retrouver l'affichage indiqué. Voir **NORMAL**, page 8.

Si vous appuyez sur **SOUND** en section **EDIT**, ou sur **Edit Effects** en **EFFECT LIBRARIES**, vous devrez sortir de l'édition de façon à éteindre les voyants clignotant des boutons **Sound Edit** ou **Effects Libraries**. Voir pages 49 et 64.

Autrement, éteignez l'appareil puis rallumez-le.

****LOCAL** se rapporte au clavier du S2/S3. Cette fonction doit être active pendant que vous suivez ces instructions de base. Nous traitons plus loin des autres touches de cette section.



NOTE:

L'affichage LCD sera au maximum de sa luminosité après environ une minute de fonctionnement.

Ce manuel consiste en travaux pratiques visant à familiariser l'utilisateur à toutes les opérations de base nécessaires pour rendre l'appareil opérationnel sans avoir à parcourir une montagne d'informations détaillées. L'intuition personnelle joue aussi son rôle dans la connaissance de cet appareil car le système d'exploitation du S2/S3 est très simple et logique. Une fois la "formule de base" comprise, vous pouvez l'appliquer en toutes circonstances.

Tout d'abord, sélectionnez et jouez quelques Sons du S2/S3 et prenez connaissance des opérations de base en utilisant les diverses touches entourant l'afficheur. Elles jouent un rôle très important dans toutes les procédures de fonctionnement. Si vous débutez en "Synthétiseur-ordinateurs", nous vous conseillons de suivre attentivement ces instructions.

Eviter d'appuyer sur d'autres touches du panneau que celles indiquées.*

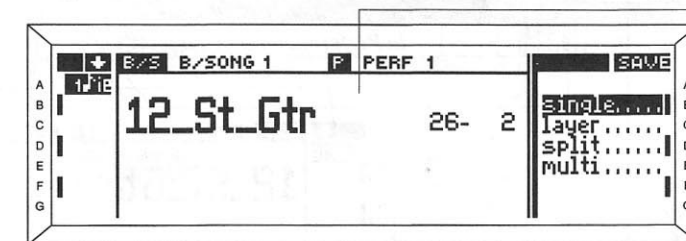
Connexions

Le S2/S3 et le système amplificateur/haut-parleur étant éteints, connectez les jacks de sortie (**OUTPUT**) du panneau arrière aux entrées du système amplificateur/haut-parleur. Utilisez les jacks **LEFT-RIGHT** pour une reproduction **STEREO** (à ce stade, ne tenez pas compte de ceux marqués 1, 2, 3, 4) ou, si vous préférez jouer en utilisant les écouteurs, branchez un jeu d'écouteurs stéréo dans la prise appropriée (avant gauche du panneau, sous les deux molettes).

Mise sous Tension

Réglez le curseur du **MASTER VOLUME** de l'appareil (à environ mi-hauteur) et allumez l'appareil en appuyant sur le commutateur situé à l'extrême droite du panneau arrière.

Pendant ces travaux pratiques de base, assurez-vous que la fonction **LOCAL** est toujours active ** (le voyant sur la touche doit être sur allumé). L'affichage sera le suivant:

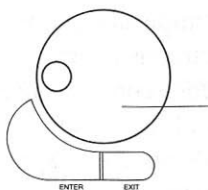


Cet écran apparaît seulement s'il n'y a pas de disquette dans le lecteur lors de la mise sous tension.

Vous voyez tout de suite l'affichage **NORMAL** par défaut de l'appareil - les voyants des fonctions **NORMAL**, **LOCAL**, **VOLUME** et **STOP** sont allumés. Cette page apparaît à chaque mise sous tension de l'appareil.

Allumez le système amplificateur/haut-parleur et jouez sur le clavier, en réglant le vo-

*Évitez d'utiliser les 7 autres curseurs de commande de fonction en ce moment.



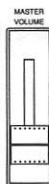
**La liste des Sons en ROM (Map) se trouve à la page 66.

IMPORTANT.
La **MOLETTE DROITE** (Molette 2) doit être positionnée avec le repère central à son point le plus bas, comme indiqué. C'est indispensable pour éviter d'entendre des sons modifiés par la modulation assignée à la molette 2.

A gauche, les touches triangulaires de **Sélection de Piste A, B, C, D, E, F, G** sélectionnent, activent et ferment les pistes correspondant aux lettres A, B, C, D, E, F, G..

A droite, les touches triangulaires de **Sélection de Fonction A, B, C, D, E, F, G** sélectionnent des fonctions (correspondant aux lettres A, B, C, D, E, F, G) qui diffèrent selon la page affichée.

lume du système amplificateur/haut-parleur si nécessaire. Pendant le jeu, actionnez le curseur* **MASTER VOLUME** pour obtenir le volume général souhaité et vous habituer à la commande. Les fonctions des autres curseurs et touches au-dessous seront expliquées dans le chapitre correspondant, plus loin.



Si vous n'entendez aucun son, vérifiez toutes les connexions, sans oublier de vous assurer que le système amplificateur/haut-parleur fonctionne bien.

Essayez les sons du S2/S3

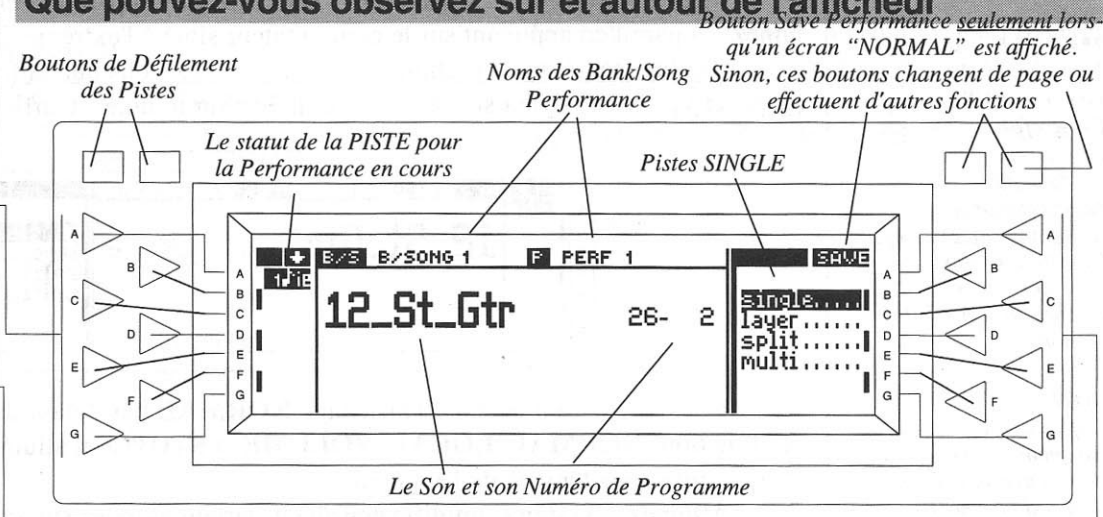
Tournez le **Dial** pour sélectionner un son et jouez.

Ce que vous entendez est un **Son** et le **S2/S3** a un choix de **350 Sons** en mémoire permanente (ROM), y compris divers sons de Drumkits et de percussion.

Les **350 Sons ROM**** sont stockés dans la **Bibliothèque de Sons** où les instruments sont listés par "familles". En pratique, les Sons sont rappelés en sélectionnant une **Performance** que vous pouvez présélectionner en mémorisant un grand nombre d'informations comme vous le verrez très vite. Une Performance peut cependant être considérée comme de la "matière première" que vous utilisez pour produire votre "produit fini". L'instrument peut mémoriser jusqu'à 100 Performances stockées dans 10 banques (**Bank/Song**) de 10 Performances chacune. Chaque Bank/Song stocke aussi un morceau.

Chaque Son joué occupe une **Piste**, c'est une partie de la Performance qui se compose d'un ensemble (**Configuration de Piste**) comprenant jusqu'à 16 pistes au total, comme vous le découvrirez rapidement. Chaque piste reçoit un numéro de **Changement de Programme** qui peut être instantanément modifié en tournant le Dial ou grâce à d'autres commandes d'entrée de données (voir page 12).

Que pouvez-vous observer sur et autour de l'afficheur



Utilisez la petite molette sous le côté droit de l'afficheur pour régler le contraste.



* Les sources **MIDI IN, SONG** et **OPTION** peuvent seulement être jouées en **SINGLE** ou **MULTI**.

Chaque mode de jeu de clavier correspond à un affichage "NORMAL". Dans chaque cas, le voyant de la touche **NORMAL** est allumé.

Tournez le **DIAL** et le Son changera seulement pour la piste/son sélectionnée. Page suivante, vous apprendrez comment sélectionner l'autre piste/son.

L'affichage cristaux liquides rétro-éclairé au néon indique le nom du son (jusqu'à 10 caractères), son numéro de **Changement de Programme** correspondant (en accord avec la norme **General MIDI**), les noms de Performance et Bank/Song, le nombre de pistes (1 dans ce cas), le mode de lecture de la piste (**SINGLE** ici), et le statut de la piste (active [♪] pour jouer grâce à la génération interne [i] ou par génération externe [e] sur **MIDI OUT**).

Sélectionnez les 4 modes de jeu

A droite, les petites touches triangulaires de **Sélection de Fonction B, C, D, E** sélectionnent les 4 modes de jeu de la Performance en cours (pour la source **LOCAL***) uniquement lorsqu'une situation **NORMAL** est affichée:

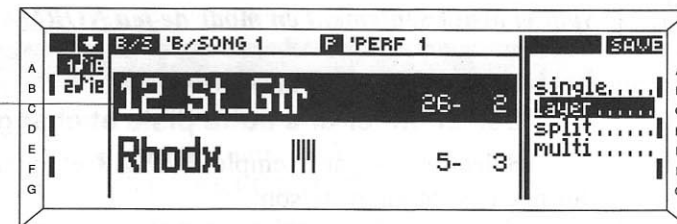


NOTE: Les touches de Fonction A à G sélectionnent des fonctions qui diffèrent selon les pages d'affichage (les fonctions sont visibles à l'extrême droite de l'afficheur).

1. Sélectionner des Sons (Pistes) Layer (Sons Superposés)

L'affichage indiquant **SINGLE** (voir page précédente), appuyez sur la **Fonction C** pour sélectionner **LAYER**.

Jouez maintenant et vous entendrez deux sons **superposés** sur tout le clavier. Les deux "pistes" sont activées pour jouer (indiquées par le symbole e).



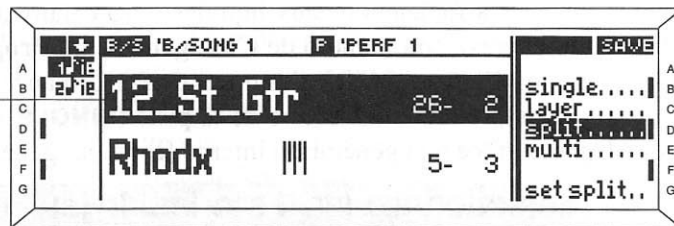
La piste/son en **vidéo inversée** est **SELECTIONNEE** et est **ACTIVE** ce qui permet la modification du son.

C'est ici une situation générale: dans tous les cas où deux paramètres variables ou plus sont affichés: le paramètre "sélectionné" est toujours en **vidéo inversée**.

2. Sélectionner des Sons en mode Split

Appuyez sur la **Fonction D** pour sélectionner **SPLIT**. L'écran suivant, ou son équivalent sera affiché:

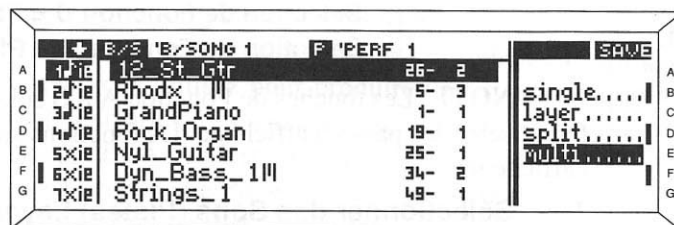
En mode SPLIT, la première piste joue sur la partie gauche du clavier.



Jouez sur le clavier et vous découvrirez qu'un **Point de Split** est programmé sur la note E4 (voir "Changer un point de Split avec Set Split", page 5).

3. Sélectionner des pistes (sons) Multiples

Appuyez sur **Fonction E** pour sélectionner **MULTI**. Un écran semblable sera affiché:

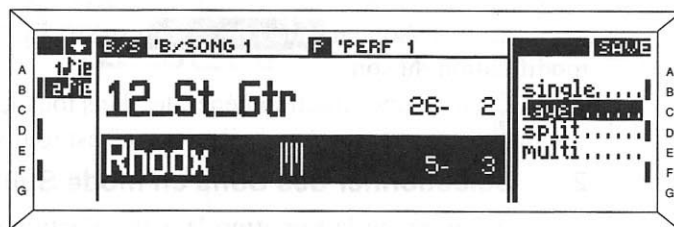


Le son que vous entendrez quand vous jouerez sera régi par le "statut" de chaque piste (active "e" ou fermée "x" - voir "Comment fermer une piste" plus loin) ainsi que par les diverses tessitures de clavier actives pour chaque piste/son (**KEY RANGES**)*.

Utilisez les touches de Sélection de Fonction B, C, D, E pour sélectionner Single, Layer, Split et Multi seulement en mode de jeu NORMAL.

1. Sélectionner une autre piste et changer de son

Sélectionnez par exemple, **LAYER** et appuyez sur **Sélection de Piste B** pour sélectionner la seconde piste/son.



Utilisez le **Dial**** pour changer les sons de la piste sélectionnée.

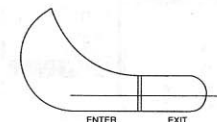
* La Zone de Split de chaque piste peut être programmée. Voir **Key Range** (Tessiture - Pistes d'édition de Performance) à la page 42.

** Voir page 6 pour apprendre d'autres méthodes permettant de sélectionner un son.

"1" = piste active

"x" = piste fermée (mute)

*Une exception à cette règle existe en mode Edition de son où seule une piste par défaut apparaît. Voir page 45.



La fenêtre **SET SPLIT ne peut être fermée, sauf si vous appuyez sur **ENTER**.

Flèche indiquant que d'autres pistes sont présentes mais non visibles.

2. Fermer une Piste

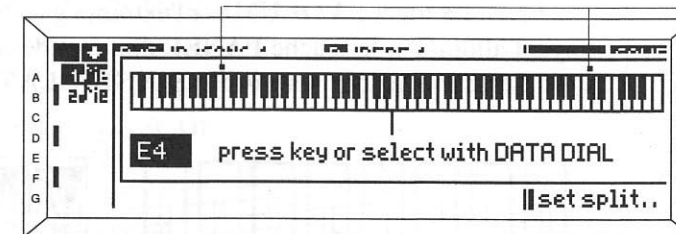
A partir de l'exemple d'affichage **LAYER**, appuyez sur la touche de **Sélection de Piste B** une seconde fois et un petit "x" remplace le symbole "e" dans la colonne de gauche, indiquant que la piste a été **TEMPORAIREMENT désactivée (Mute)**. Réactivez la piste 2 en réappuyant sur la même **touche B** et le symbole "e" réapparaîtra. Procédez maintenant de la même façon pour sélectionner et fermer des pistes dans une situation **MULTI**.

Les touches de Sélection de Piste A à G servent EXCLUSIVEMENT à sélectionner, activer et fermer des pistes. Les opérations décrites ci-dessus peuvent être exécutées à n'importe quel moment et les modifications qui en résultent peuvent être sauvegardées dans une Performance*.

NB. Toutes les modifications obtenues à partir des opérations décrites seront perdues si l'instrument est éteint (voir **SAUEGARDER UNE PERFORMANCE**, page 10).

3. Changer le Point de Split avec SET SPLIT

Sélectionnez **SPLIT** et appuyez sur la **Fonction G** pour sélectionner **SET SPLIT**. La **fenêtre de dialogue SET SPLIT** apparaît au-dessus de l'affichage **NORMAL**:



Repères indiquant le tessiture du clavier (key range).

Appuyez sur une touche ou tournez le **Dial** pour programmer un nouveau point de Split dans la tessiture affichée et appuyez sur **ENTER**** pour confirmer le nouveau réglage.

Si vous voulez réutiliser le nouveau Point de Split après avoir éteint l'instrument, vous devrez le sauvegarder dans une Performance pour éviter son effacement. Si vous resélectionnez la Performance en cours ou une autre avant sa sauvegarde, le nouveau réglage sera perdu (voir **SAUEGARDER UNE PERFORMANCE**).

4. Faire défiler les Pistes avec les boutons de Défilement

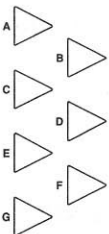
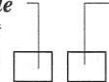
Dans toutes les pages affichées, le coin supérieur gauche de l'afficheur montre une petite flèche pointée vers le bas. Ceci indique que la page affichée a une suite au-delà du dernier objet au bas de la page. La configuration de piste pour la Performance en cours est donc supérieure aux 7 pistes indiquées.



Appuyez sur la petite touche carrée à droite **DEFILEMENT** (voir en marge de la page 6). La page se déplace de bas en haut et une autre piste/son apparaît au bas de la page:

Deux flèches indiquent que les pistes peuvent défiler dans les deux directions.

Défilement des Pistes vers le Haut **Défilement des Pistes vers le Bas**



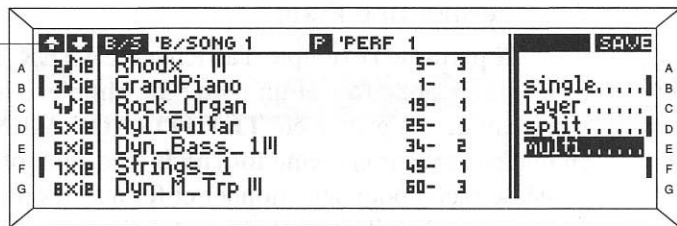
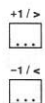
IMPORTANT!

Les commandes de fonction A à G et les touches PANEL au-dessous du panneau sont tout le temps actives et offrent le moyen d'éditer des sons en temps réel. Elles sont expliquées à la page 32.

La fonction **PANEL** doit être désactivée (**voyant éteint**).

La fonction **VOLUME** doit être active (**voyant allumé**).

Contrôles +I> et -I<.



Après avoir manipulé la touche Défilement la première fois, une autre flèche apparaît pointée vers le haut, indiquant que les pistes peuvent défiler dans les deux directions.

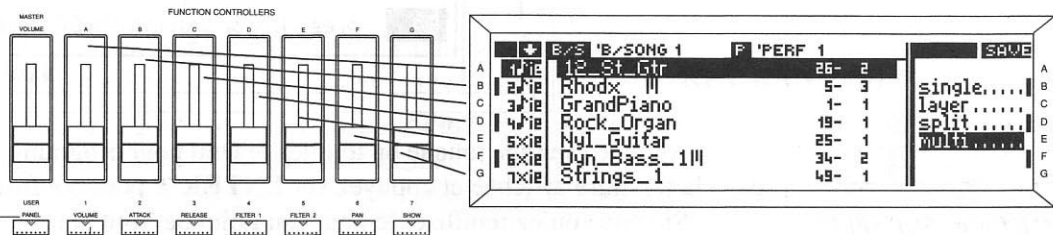
Continuez à faire défiler les pistes une par une et vous découvrirez que le nombre maximum de pistes (**Configuration de Piste**) concernant la Performance sélectionnée par défaut est 16. Faites défiler dans la direction opposée en appuyant de façon répétée la touche **DEFI-LEMENT** gauche pour retrouver l'affichage initial.

Les touches de DEFILEMENT sont utilisées EXCLUSIVEMENT pour la fonction décrite.

5. Changer les Volumes des Pistes/Sons

NB: La touche **VOLUME** à l'extrême gauche du panneau de contrôle doit être active (**voyant allumé**) et la touche **PANEL** doit être désactivée (**voyant éteint**).

Sélectionnez des pistes/sons **SINGLE**, **LAYER**, **SPLIT** ou **MULTI**.



Jouez et déplacez le **Curseur A de Commande de Fonction** pour modifier le volume de la **Piste A**. Jouez et déplacez le **Curseur B**; notez comment varie le volume de la **Piste B**.

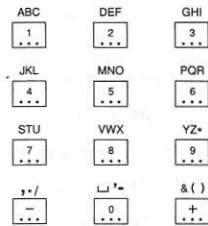
Répétez la même opération pour les autres curseurs et notez comment change le volume de chaque piste.

Faites défiler vers le bas et notez que les curseurs A à G agissent sur les pistes affichées numérotées correspondant aux positions de piste A à G.

Les variations de volume effectuées peuvent être sauvegardées dans une Performance.

6. Sélectionner des Sons avec +1> et -1< ou le Pavé Alphanumérique

A la place du **Dial**, utilisez les commandes **+1>** (en avant) et **-1<** (en arrière) pour sélectionner les numéros de changement de programme pas à pas. Ces commandes servent aussi dans beaucoup d'autres applications et vous les rencontrez en cours d'utilisation.



Pavé Alphanumérique

SOURCE

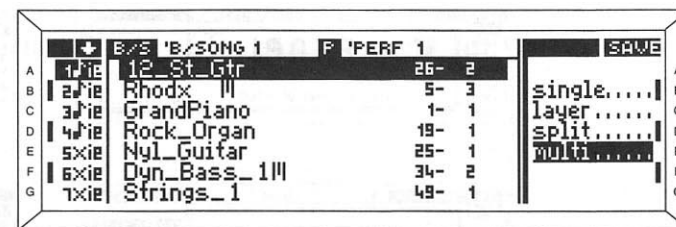


Vous pouvez aussi utiliser le pavé Alphanumérique pour sélectionner des sons en tapant le numéro de changement de programme correspondant suivi de **ENTER**. Cependant, pour utiliser cette méthode, vous devez connaître le numéro correspondant du changement de programme, basé sur certains standards déterminés par la norme General MIDI. Cette information se trouve en page 65 sous le titre "General MIDI et Changement de Programme". Voir aussi "Section Data Entry" à la page 12.

7. Isoler une piste avec SOLO

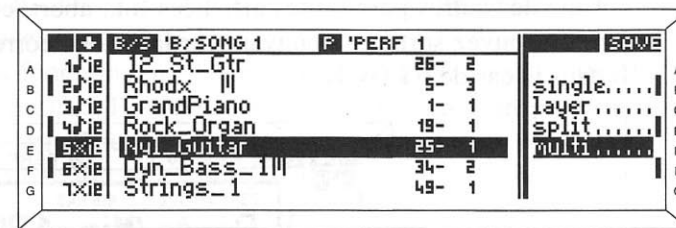
Utilisez **SOLO** (dans la section **SOURCE**) pour **isoler** une piste lorsque deux pistes ou plus sont affichées.

Exemple: Sélectionnez **MULTI** puis sélectionnez l'une des pistes actives.



Appuyez sur **SOLO** et jouez. Vous entendrez le son se rapportant à la piste sélectionnée (dans cet exemple 12_St_Gtr).

Maintenant sélectionnez une piste fermée et jouez.



Même si la piste est FERMÉE, vous pouvez entendre le son et le modifier.

Faites défiler pour visualiser d'autres pistes (piste 10 par exemple), sélectionnez-la et jouez. Vous avez désormais isolé l'un des Drumkits du S2/S3.

Appuyez sur **SOLO** pour désactiver la fonction.

La fonction SOLO est très utile dans de nombreuses situations - vous la rencontrerez encore, plus loin dans ce manuel.

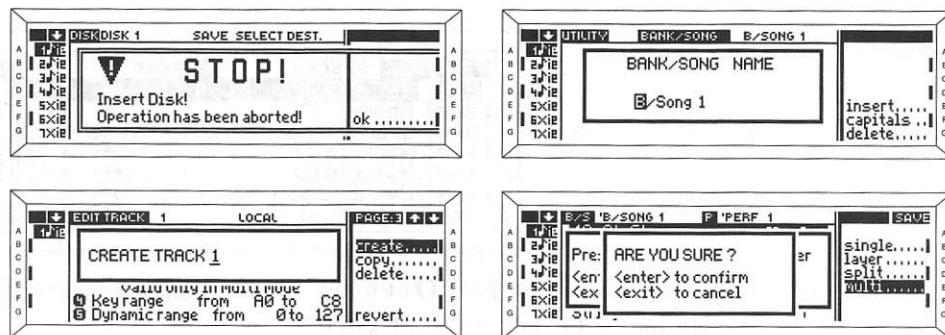
■ Le bouton NORMAL



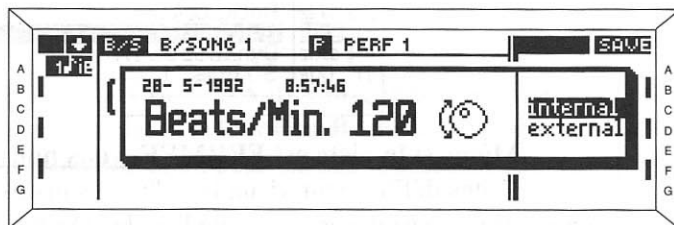
Appuyez sur le bouton **NORMAL** pour revenir à l'un des 4 modes de jeu de base (SINGLE, LAYER, SPLIT ou MULTI) pratiquement à partir de toutes les pages affichées.

Le bouton **NORMAL** est particulièrement pratique quand vous travaillez en **EDITION**, ce qui nécessite un retour rapide à un affichage **NORMAL** pour effectuer une opération de sauvegarde (**SAVE PERFORMANCE**), impossible dans d'autres circonstances. Cela vous permet de visualiser la configuration entière d'une piste.

La fonction **NORMAL** n'annulera pas les fenêtres de dialogue ni les écrans d'alerte comme ceux figurant ci-dessous:



Dans de tels cas, vous pouvez sortir seulement en tapant Enter ou Exit ou en utilisant l'une des autres possibilités affichées (ok, abort, etc.). Dans d'autres situations semblables, vous pouvez sortir en appuyant sur la touche correspondant à la situation affichée, comme dans le cas de **CLOCK**.



La touche **CLOCK** peut seulement être annulée en appuyant sur **CLOCK**



■ Performance, Configuration de Piste et Sauvegarde

Qu'est-ce qu'une Performance ?

Une **Performance** est un emplacement de mémoire pouvant stocker toute information relative à chaque **SOURCE*** d'événements MIDI (**LOCAL, MIDI IN, SONG, OPTION**).

Les informations mémorisées comprennent: la **Configuration de Piste** avec un nombre de 16 pistes maximum et leurs canaux MIDI In/Out et entrées/sorties MIDI respectifs, un numéro de changement de programme pour chaque piste, les modes de jeu pour chaque Source (Single, Layer, Split, Multi pour **LOCAL** et Single ou Multi pour **MIDI IN, SONG** et **OPTION**), le statut de chaque piste ("e", "x", "-") pour chaque Source et leurs destinations ("i", "e") pour toutes Sources. Avec chaque piste vous pouvez aussi mémoriser Volume, Transposition, Delay, Courbe de Dynamique, Aftertouch, Molettes (1 et 2 on/off), Pédales/Footswitches (1 et 2 on/off, Pan, Pitch et Panoramique Aléatoires, 7 Filtres MIDI In, 7 Filtres MIDI Out et les réglages affectés aux touches du panneau et curseurs de commande de fonction (Volume, Attaque, Release, Filtre 1, Filtre 2, Pan). De plus, chaque Performance mémorise aussi les 2 types d'effets avec leur Volume respectif, les commandes assignées aux deux Molettes et Pédales/Footswitches, sensibilité du Pitch Bend et les assignations de fonction de la touche User et du curseur User.

Breve récapitulation

Une Performance peut mémoriser:

Toute modification exécutée avec les commandes de fonction en mode Panel pour toutes les pistes actives (maximum 16).

Toutes les fonctions programmables en PERF. CONT., PERF. TRACKS, TRACK TRANSPOSER (sauf la Transposition principale). La Transposition de piste est également affichée en Edit Perf. Tracks.

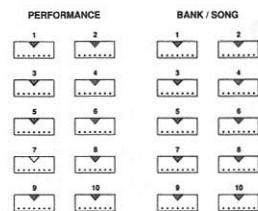
La situation de toutes les pistes activées pour les fonctions MIDI IN, SONG et OPTION.

Qu'est-ce qu'une Configuration de Piste ?

La **Configuration de Piste** se rapporte au nombre de pistes (de 1 à 16) mémorisé par la Performance en cours ainsi qu'au statut individuel des pistes (e, x, -) pour chaque **Source (Local, MIDI In, Song, Option)** et la destination respective (i, e) de toutes les **Sources**.

La Configuration peut être instantanément modifiée par des opérations exécutées avec les touches de Sélection de Piste A à G et et des changements sur la page **CONFIGURATION** se rapportant à la fonction **EDIT PERF. TRACKS**, comme indiqué page 40. Vous trouverez aussi des explications sur le petit tiret (-) et les lettres (i et e) qui apparaissent dans la colonne gauche de l'afficheur.

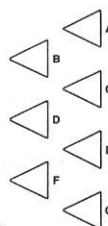
*Voir page 17 pour des renseignements concernant le mot **SOURCE**.



*Le voyant clignotera seulement si vous avez chargé une autre Bank/Song ou si une Performance a été sauvegardée dans une autre Banque.

NB. Vous pouvez donner à vos Performances et Bank/Songs un nom en utilisant la fonction **UTILITY** (voir page 27).

**Si vous avez déjà mémorisé une modification en Perf.1, la Performance par défaut ne sera donc pas présente, sauf si la modification sauvegardée est indispensable, éteignez l'instrument puis rallumez pour revenir au statut par défaut.



Sélectionner une autre Performance

1. Sélectionner une Performance dans la même Bank/Song:

Appuyez sur l'une des 10 touches dans la section **PERFORMANCE**. Un voyant LED rouge indiquera la touche pressée et l'affichage se modifiera en conséquence.

Appuyer sur une Performance vide n'aura aucun effet.

2. Sélectionner une Performance dans une autre Bank/Song:

Appuyez sur la touche Bank/Song souhaitée (le voyant clignotera*).

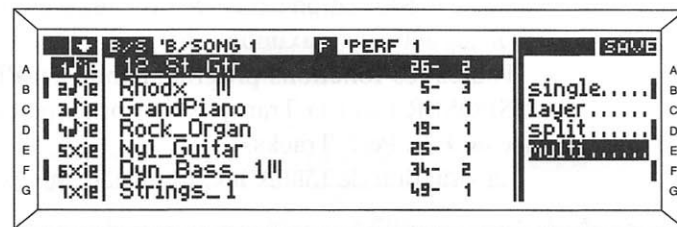
Appuyez sur la touche de Performance souhaitée. Le voyant de la touche Bank/Song cessera de clignoter. Appuyer sur une Bank/Song vide n'aura aucun effet.

Sauvegarder une modification avec SAVE PERFORMANCE

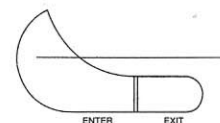
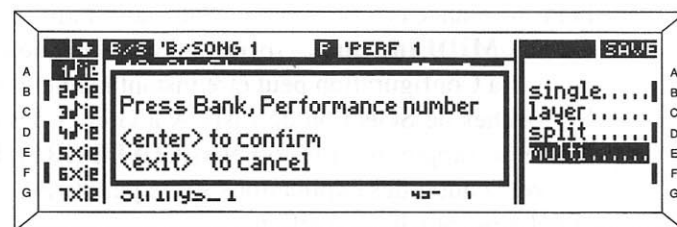
Si, par exemple, vous démarrez à partir de l'affichage par défaut **NORMAL** (12_St_Gtr) - piste Single), toute modification ultérieure (en sélectionnant **LAYER**, **SPLIT** ou **MULTI**, en faisant défiler ou en fermant des pistes, en sélectionnant un autre son, etc.) entraînera une variation du statut initial par défaut.

SAVE PERFORMANCE est donc principalement basé sur le fait que, même la plus légère variation s'appliquant à une situation déjà mémorisée, pourra être mémorisée.

1. Sélectionnez Performance 1 dans Bank/Song 1 pour rappeler la page par défaut **NORMAL****.
2. Puis sélectionnez **MULTI**.



3. Appuyez sur la petite touche carrée **SAVE** sur le coin supérieur droit de l'affichage. Une **fenêtre de dialogue** apparaît sur l'affichage Multi:

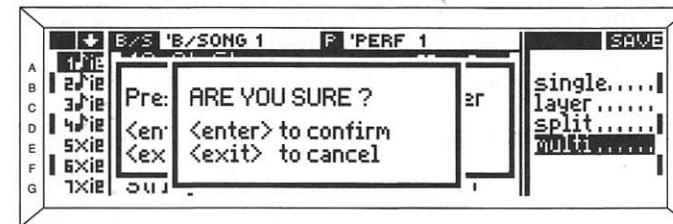


*La modification peut être sauvegardée dans une Bank/Song différente en appuyant sur une Bank/Song suivie par une Performance. Dans ce cas, les deux voyants clignoteront jusqu'à ce que vous confirmiez deux fois avec **ENTER**.

Appuyez sur **EXIT** pour quitter cette opération et revenir à l'affichage initial.

Les modifications exécutées en Edit Perf.Contr. et Edit Perf.Tracks sont aussi mémorisées dans une Performance. Dans ces environnements d'édition, utilisez **NORMAL pour ouvrir l'affichage Normal où vous pourrez effectuer la procédure **SAVE PERFORMANCE**. Voir page 8.

4. Appuyez sur **Performance n.2*** (le voyant clignotera).
5. Appuyez sur **ENTER**. Une autre fenêtre de dialogue apparaîtra par-dessus la précédente:



6. Appuyez sur **ENTER** une seconde fois pour confirmer la modification sauvegardée. Désormais, si vous passez de **Performance 1 à 2**, vous pouvez rappeler respectivement les modes **Single** et **Multi** puisqu'ils sont mémorisés.

Utilisez la procédure SAVE PERFORMANCE décrite pour mémoriser toute modification effectuée en conditions NORMAL.**

Vous découvrirez que d'autres ordres "save" et "store" apparaissent dans diverses autres situations d'affichage. Ils sont expliqués dans les chapitres les concernant.

Le S2/S3 garde-t-il en mémoire les données programmées ?

Le **Processeur Musical S2/S3** a deux sortes de mémoire. **ROM** (Read Only Memory) contenant les sons qui font jouer l'instrument. La capacité de la ROM est 6 Moctets (3 Mo d'Echantillons) représentant les 350 sons de l'instrument.

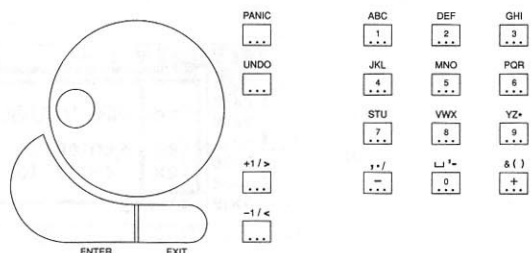
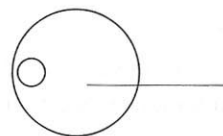
Le second type de mémoire est la **RAM** (Random Access Memory) qui sert à stocker de nouveaux sons, Bank/Songs, Performances, Effets, Presse-papiers, etc., ainsi que des échantillons chargés à partir d'une disquette. A la différence de la mémoire ROM, la RAM est volatile, ce qui signifie que son contenu est perdu à l'extinction de l'appareil.

Pourquoi ne pas utiliser une pile au lithium pour que cette mémoire soit permanente? C'est possible pour une mémoire RAM de quelques Ko de capacité, mais ici, nous avons une mémoire RAM de 4 Moctets (2 Mo pour les Echantillons et 2 Mo pour les Morceaux, Performances, nouveaux sons et effets et le "presse-papiers"), c'est beaucoup trop pour l'alimenter par des piles.

Si vous souhaitez sauvegarder vos données modifiées pour les réutiliser, vous devez stocker les données en RAM sur disquette, et la charger chaque fois que vous allumez l'appareil. Ce système présente un gros avantage dû à la facilité de programmation de la RAM car cela vous permet de réaliser une immense bibliothèque de Sons et d'Effets.

Vous devez néanmoins prendre l'habitude de sauvegarder périodiquement pour éviter la perte de données programmées en raison de circonstances imprévues (telles qu'une soudaine baisse de tension).

■ La Section Data Entry (Entrée de Données)



Le Dial

Tournez le **DIAL** pour incrémenter ou décrétement une valeur existante, pour sélectionner des sons (Numéro de Changement de Programme), la transposition ou l'accord, etc...

Les boutons +1> et -1<

Ces boutons ont les mêmes fonctions que le Dial mais incrémentent ou décrétement pas par pas (sélection du numéro de programme, transposition et changements de l'accord, etc.), servent à déplacer le curseur à gauche ou à droite dans certaines pages ou pour écrire un nom, etc... Ces touches sont particulièrement utiles pour sélectionner immédiatement un son qui occupe une position un pas au-dessus ou au-dessous de la voix que vous jouez.

Le Dial et les boutons -1</+1> sont capables de sélectionner TOUTES les voix, y compris leurs variations et les deux transmettent instantanément le numéro de changement de programme.

Le Pavé Alphanumérique

Utilisez le **Pavé Alphanumérique** pour entrer des données absolument numériques (par exemple, un nombre spécifique "25" ou "122"). Formez le nombre en appuyant sur les touches 0 à 9. Dans certains cas, une confirmation de l'entrée est demandée en appuyant sur **ENTER**, dans d'autres cas, ce n'est pas nécessaire.

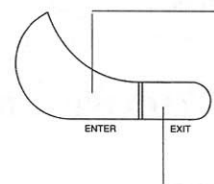
Le pavé alphanumérique vous permet également d'obtenir des Numéros de Changement de Programme comprenant leurs variations (voir "**General MIDI et Numéros de Changement de Programme**", page 65). Pour sélectionner un son par conséquent, spécifiez la première partie du Numéro du Programme désiré, entrez le tiret (-) et continuez par la seconde partie du Numéro du Programme.

Appuyez sur **ENTER** pour transmettre le Changement de Programme.

Exemple:

1. Pour choisir Organ_1(17-2), spécifiez 17, entrez le tiret (-) et terminez par le chiffre 2. Appuyez sur **ENTER** pour transmettre.

*Voir la procédure pour NOMMER à la page 27.



2. Pour sélectionner Cabasa 114-16, spécifiez 114, entrez "-" et terminez par 16. Appuyez sur **ENTER** pour transmettre.

A la différence du **Dial** et des boutons +1</-1<, le numéro de Changement de Programme sélectionné n'est pas transmis sauf si **ENTER** est pressé. C'est une façon utile "d'anticiper" sur votre prochain son, le rendant immédiatement disponible par la touche **ENTER** et vous évitant de tourner le Dial trop longtemps pour sélectionner le son que vous désirez.

NB. Si le tiret (-) n'est pas spécifié, appuyer sur **ENTER** transmettra le son choisi correspondant au numéro "standard" (XX-1).

Le **Pavé Numérique** sert aussi pour écrire les **NOMS*** de nouveaux sons, Bank/Songs, disquettes, etc. grâce aux touches marquées des lettres de l'alphabet et divers symboles. La lettre ou le chiffre est obtenu en appuyant sur la touche correspondante de façon répétée jusqu'à ce que le caractère souhaité apparaisse dans le champ actif. En outre, les fonctions **Capitales**, **Insérer** et **Effacer** sont disponibles pour éditer votre nom comme vous voulez.

Enter

ENTER sert dans de nombreuses situations, pour accéder à une fonction ou un paramètre, confirmer une entrée, etc. Les cas dans lesquels **ENTER** est utilisé sont nombreux et vous les rencontrerez lorsque vous serez familiarisé avec l'instrument.

Exit

EXIT sert à sortir de diverses situations avant ou après avoir validé une entrée. Utilisé pour sortir d'une modification de paramètre, cela rappellera la valeur précédente du paramètre. Dans certains cas, **EXIT** peut être utilisé comme une alternative à **NORMAL**, avec la différence qu'il ne peut pas rappeler l'affichage **NORMAL**.

Undo

UNDO (dans la plupart des cas) annule l'action la plus récente et, sauf si vous avez effectué une autre action, vous pouvez "annuler" l'ordre **UNDO**. Cette commande est active dès qu'une modification a été effectuée et appuyer sur **UNDO** annulera immédiatement la dernière modification **sans aucun message d'alerte**. **UNDO** est actif à tout moment dans les environnements suivants: Edit Performance Controls; Edit Performance Tracks, Edit Sound, Track Transposer, Edit General et Edit Effects.

UNDO est aussi disponible en **mode Song Edit*** mais avec une fonction légèrement différente. Accéder au mode Song Record ouvre une **mémoire tampon (buffer) UNDO** qui possède la même capacité de mémoire que le morceau. Quand le morceau en mode Record augmente, en termes de mémoire, la mémoire tampon **UNDO** fait de même, vous procurant le moyen "d'annuler" vos actions à tout moment pendant l'étape d'enregistrement du morceau. Dans certains cas, quand une section Bank/Song est pratiquement pleine, un message peut être affiché vous avertissant que la mémoire est insuffisante pour continuer l'enregistrement. Dans un tel cas, vous pouvez annuler la mémoire **UNDO** pour récupérer de la mémoire supplémentaire permettant de terminer le MORCEAU.

**UNDO se trouve dans la fonction UTILITY dans le menu Edit Song.

Voir **UNDO** dans le chapitre **EDIT SONG** du **MANUEL DE L'UTILISATEUR** pour des renseignements complets sur cette fonction.

PANIC



UNDO



Bouton Panic

PANIC est à la base une commande de redémarrage utilisée dans des situations particulières. Par exemple, un événement MIDI "erroné" peut bloquer des notes ou autre. Appuyer sur **PANIC** annulera de telles situations en transmettant un message "All notes off" sur tous les canaux MIDI et en réinitialisant toutes les commandes.

Master Transpose (Transposition Générale)



MASTER TRANSPOSE agit sur les pistes de Performance à condition que la fonction soit **ACTIVE** pour chaque piste (voir **PAGE 2** de la fonction **PERF. TRACKS**).

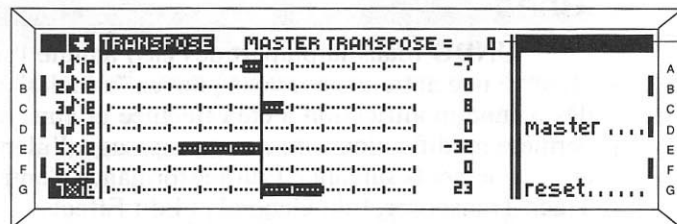
Utilisez la fonction **MASTER TRANSPOSE** pour effectuer une transposition du clavier en temps réel, dièse (#) ou bémol (b), par pas d'un demi-ton à la fois. Le voyant de la touche activée indique le type de transposition active et la valeur programmée peut être visualisée à la page **TRACK TRANSPOSER**.

Une Performance peut mémoriser le statut de **Master Transpose** (**ACTIVÉ** ou **DÉ-SACTIVÉ**) mais pas la valeur de la transposition générale.

Track Transposer (Transposition de Piste)



Utilisez **TRACK TRANSPOSER** pour effectuer en temps réel des transpositions en dièse ou bémol d'une piste sélectionnée, par pas d'un demi-ton à la fois. Cette fonction est active à tout moment et ne nécessite pas d'être activée comme pour Master Transpose.



Le réglage **MASTER TRANSPOSE** est aussi indiqué dans la barre d'information.

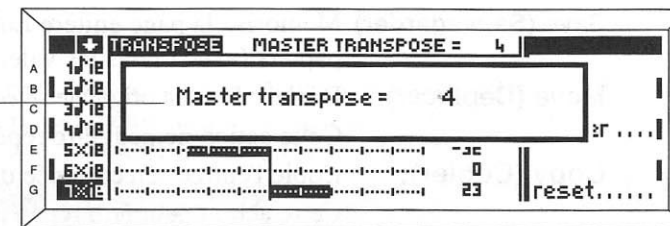
Sélectionnez la piste souhaitée en utilisant la touche de Sélection de Piste correspondante (A à G) et utilisez les commandes d'entrée de données pour effectuer les transpositions. Faites défiler les pistes comme vous le souhaitez pour visualiser d'autres pistes. L'affichage indique le statut de chaque piste transposée.

RESET (Sélection de Fonction G) remet toutes les pistes dans la tonalité standard "0".

La ligne du haut indique la valeur **MASTER TRANSPOSE** qui peut être modifiée en activant **MASTER** (Touche de Sélection de Fonction D).

RAPPELEZ-VOUS:

Le statut **MASTER TRANSPOSE** ne peut être mémorisé dans une Performance.



Modifiez la valeur comme vous le souhaitez grâce aux commandes d'entrée de données. Les réglages de transposition de piste peuvent être mémorisés dans une Performance. Réappuyez sur **TRACK TRANSPOSER** ou pressez **NORMAL** pour quitter cette page.

MIDI Off



Appuyez sur **MIDI OFF** à n'importe quel moment pour déconnecter automatiquement toutes les communications MIDI (IN et OUT). Le voyant de la touche indique le statut (**off=MIDI** actif-**on=MIDI** déconnecté). Appuyer sur **MIDI Off** annule toutes les notes jouées.

Réappuyez sur **MIDI OFF** pour rétablir les connexions **MIDI**.

Eff. Bypass



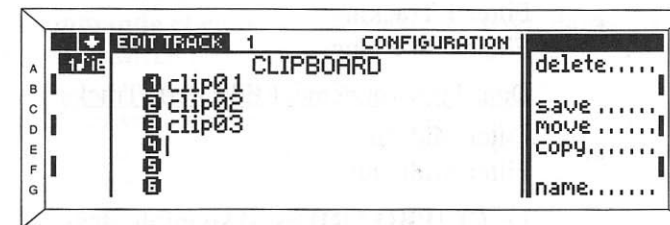
Appuyez sur **EFF.BYPASS** à n'importe quel moment pour supprimer les effets du DSP. sur les sons. Le voyant de la touche indique le statut (**off=EFFETS** activés - **on=EFFETS** coupés).

Réappuyez sur **EFF.BYPASS** pour annuler le Bypass.

Clipboard (Presse-Papiers)



Le **PRESSE-PAPIERS** est l'endroit dans lequel l'instrument stocke temporairement jusqu'à 6 pages Edit différentes copiées à partir des pages précédentes modifiées. Les entrées **CLIPBOARD** peuvent être nommées.



L'entrée d'origine ou sa copie peut alors être utilisée dans des opérations d'édition ultérieures, ce qui vous fait gagner du temps en évitant de répéter les mêmes étapes d'édition.

Fonctions du Presse-Papiers:

Delete (Effacer): Efface l'entrée sélectionnée.

Save (Sauvegarder): Mémorise la page entière Edit active au moment de l'accès au Presse-papiers (avec toutes les valeurs de paramètre).

Move (Déplacer): Déplace l'entrée originale sélectionnée dans l'environnement Edit actif. Cette action ne peut être répétée après le premier déplacement.

Copy (Copier): Copie l'entrée sélectionnée dans l'environnement Edit actif. Cette action peut être répétée autant de fois que vous le souhaitez jusqu'à ce que l'entrée soit effacée ou déplacée.

Name (Nommer): Permet d'accéder à la fonction Nommer pour identifier chaque entrée par un nom.

NB. Les pages **CLIPBOARD** ne peuvent pas être éditées et en général, elles ne sont pas interchangeables. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser une entrée Edit Perf. Tracks en environnement Edit Perf. Contr. Cependant, les échanges suivants sont disponibles:

Dans l'environnement Edit Sound:

1. [Pitch Envelope Key On
Filter Envelope Key On
Pan Envelope Key On

2. [Pitch Envelope Key Off
Filter Envelope Key Off
Pan Envelope Key Off

3. [Pitch Envelope Tracking
Filter Envelope Tracking
Pan Envelope Tracking

4. [Filter 1
Filter 2

5. [Filter 1 Tracking
Filter 2 Tracking

Dans l'environnement Edit Perf. Tracks

6. [Filter Midi In
Filter Midi Out

Le **CLIPBOARD** est disponible dans les environnements: **EDIT SOUND, EDIT EFFECTS, EDIT PERF.TRACKS** et **EDIT PERF.CONTR.**

Les entrées **CLIPBOARD** sont aussi partie intégrante du **SETUP** qui peut être chargé à partir de la disquette lorsque l'instrument est mis sous tension.

Appuyez sur **EXIT** pour revenir à l'environnement Edit ou **CLIPBOARD** ou **NORMAL** pour sortir de l'affichage d'édition.

Section Source

Ce chapitre (et tout ce qui suit) donne une vue générale sur chaque fonction de la section Source. Des renseignements plus complets sont apportés dans les chapitres se rapportant à ces fonctions dans le **MANUEL D'UTILISATION**.

Qu'est-ce qu'une Source ?

Une **SOURCE** est constituée par des **événements MIDI** (note enfoncée, modification de molette ou de curseur, etc. produisant des événements MIDI) qui convergent vers la Configuration de Piste qui filtrera toutes les données nécessaires à la production de sons. A tout moment cette section vous permet de contrôler et d'écouter indépendamment 4 Sources d'événements MIDI (**LOCAL, MIDI IN, SONG, OPTION**). Chaque Source converge vers la **Configuration de Piste** commune à toutes les sources par certains aspects et différente par d'autres. Pour toutes les Sources vous pouvez modifier le statut de piste (♪, x), pour Local et MIDI In vous pouvez déconnecter les pistes (-) et pour toutes les sources vous pouvez interrompre la communication avec les générateurs internes (i) ou externes (e). Tous les paramètres peuvent être mémorisés dans une Performance. Cette section agit comme 4 instruments complètement indépendants que vous pouvez contrôler et faire fonctionner à tout moment, comme vous le désirez.

En pratique, le S2/S3 peut travailler comme un synthétiseur, un clavier-maître avec deux ports **MIDI IN**, deux ports **MIDI OUT** et deux ports **MIDI THRU**, un expandeur pour un autre clavier, un séquenceur qui enregistre en utilisant des données internes et/ou externes, un centre de traitement des données reçues sur **MIDI IN** et sortant sur **MIDI OUT** (à condition que la fonction **MIDI MERGE** soit active).

Local (MIDI Common)

LOCAL se réfère aux événements fournis par le clavier du S2/S3 et toutes les commandes correspondantes y compris les **Molettes**, les **Pédales/Footswitches** supplémentaires, les **Curseurs de Commande** et en-dessous les touches **User/Panel**. **MIDI COMMON*** se rapporte aux événements MIDI provenant d'une source externe (exemple: un clavier normal, un clavier-maître, etc.) qui entre dans le S2/S3 sur le **canal COMMON MIDI**. Cette source est identique à **Local** car vous pouvez lire les pistes **Local** sur un clavier externe comme si vous utilisiez le clavier du S2/S3. Cependant **MIDI COMMON** vous offre l'avantage, si le clavier connecté a 88 notes, de pouvoir jouer sur la totalité des 88 notes. Si vous jouez en **Local**, vous êtes limité aux 61 notes du S2 ou 76 notes du S3.

MIDI In

Se rapporte à la source des événements MIDI reçus sur le **canal MIDI IN**. Cela peut être toute unité MIDI compatible telle qu'un clavier, clavier-maître, séquenceur, ordinateur, orgue, accordéon MIDI, etc... Le nombre de "sources MIDI IN" dépendra du nombre d'appareils

SOURCE

SOLO



LOCAL



MIDI IN



SONG



OPTION



*COMMON reçoit tous les messages "AllNote", changement de programme, type d'effet 1 et 2, volume du type d'effet 1 et 2, effet rotatif lent/rapide et volume principal (pédale de volume).

COMMON transmet toutes les indications ci-dessus sauf les messages de note.

INFORMATION

Lorsque vous programmez en MIDI avec un ORDINATEUR, utilisez PERFORMANCE 10, TRACK 16.

externes connectés à la configuration MIDI, chacun transmettant sur un canal différent.

NB. L'environnement MIDI (IN et OUT) est complètement programmable.

Song

Cette source représente le **SEQUENCEUR**. En mode Song Record, les pistes à enregistrer sont représentées par "R" et les pistes correspondant au morceau enregistré sont représentées par le symbole de note (♪). Les pistes enregistrées peuvent être fermées (x) et un enregistrement peut être effectué en utilisant les générateurs internes (i) et/ou externes (e). Cette Source peut aussi être commandée par un clavier externe.

Option

Cette source sera implémentée dans un futur logiciel en la chargeant à partir de la disquette et fonctionnera grâce aux mêmes principes que les trois autres sources.

Solo

Appuyez sur **SOLO** n'importe quand pour **isoler** et accéder à une piste même si elle est fermée (x). C'est particulièrement pratique quand vous éditez des pistes en **MULTI** et souhaitez éviter d'entendre toutes les autres pistes actives (voir page 7).

Le voyant qui clignote sur la touche **SOLO** indique que la fonction est active. Réappuyer sur la touche la désactive.

La fonction **SOLO** ne peut pas être mémorisée dans une Performance.

MIDI OUT et le S2/S3

Les 4 Sources décrites précédemment fournissent toutes des événements MIDI pouvant alimenter un équipement MIDI externe. Toutes les pistes peuvent être dirigées indépendamment sur le MIDI OUT 1 ou 2 et chaque piste peut être programmée indépendamment pour transmettre sur les canaux MIDI de 1 à 16 (voir Edit Perf. Tracks).

Vous pouvez jouer, par exemple, en **LOCAL** avec le générateur interne et transmettre simultanément des données vers un expandeur externe, en choisissant de transmettre tout nombre de pistes (de 1 à 16) exclusivement sur **MIDI OUT** tandis que d'autres pistes restent exclusivement en **LOCAL**. Vous pouvez aussi programmer toutes les pistes en **LOCAL** afin qu'elles soient transmises en **MIDI OUT** et à tout moment, en jouant, vous pouvez fermer à volonté les pistes Local.

Autre exemple, vous pouvez utiliser le **SEQUENCEUR** interne pour enregistrer un **MORCEAU** en utilisant, disons, 10 pistes destinées à un expandeur externe tandis que les 6 pistes restantes peuvent être jouées en temps réel en **LOCAL**. Dans le même temps, la configuration de piste identique utilisée pour les deux Sources peut servir simultanément pour jouer à partir d'un clavier externe branché en **MIDI IN**.

■ Lecteur de Disquette et Chargement/Sauvegarde des Données

Il est conseillé à l'utilisateur qui n'est pas familiarisé avec les procédures de fonctionnement des disquettes de lire attentivement ce chapitre, car il permet aux nouveaux venus de s'initier aux méthodes de travail avec les disquettes et le lecteur de disquette, comme avec certaines précautions de base à prendre lorsque vous travaillez dans cet environnement. Ceux qui y sont déjà habitués ne sont pas obligés de tout lire mais une minute de lecture peut vous apprendre quelque chose que vous ne saviez pas encore.

Les disquettes sont un moyen très pratique de stocker les données en RAM (de façon permanente) et de charger des données indispensables à votre travail. Lorsque vous vous serez familiarisé avec votre S2/S3, vous découvrirez les avantages pratiques des disquettes en raison de la puissance et de la souplesse qu'elles vous procurent, comme la possibilité de réaliser une immense bibliothèque de sons et d'effets en chargeant/sauvegardant les données d'un fichier de séquence **MIDIFile standard**.

Deux Disquettes de Démo sont fournies avec le S2/S3. La Disquette Démo 1 contient 10 morceaux de démonstration (10 Bank/Songs) et un **SETUP**. La Disquette Démo 2 contient un morceau de démonstration (Bank/Song) et un **SETUP** correspondant.

Qu'est-ce qu'un SETUP ?

Le terme **SETUP** fait référence à 4 ensembles de données qui comprennent:

Des informations se rapportant aux réglages **Généraux** du clavier. Une **Bibliothèque de Sons** (contenant l'assignation des sons ROM, des sons et des Echantillons en RAM). Une **Bibliothèque d'Effets** (assignation des effets et leur volume respectif). Un **Presse-papier***.

Le **SETUP** contenu dans les deux **Disquettes Démo** exploite la configuration Générale de l'instrument et la Bibliothèque d'effets; la **Disquette Démo 1** contient seulement une bibliothèque sonore avec une sélection d'échantillons chargés en RAM (Changement de Programme 100-2 à 100-14 en plus des 350 sons de la ROM). Il n'existe pas de presse-papiers car ces données se rapportent à des informations personnalisées que vous pouvez stocker quand vous êtes dans un environnement Edit (voir page 15).

La **Disquette Démo 2** contient une bibliothèque de sons qui comprend un piano échantillonné (Gr-Piano_2 Program Change 1-2).

Précautions à prendre avec vos Disquettes de Démonstration

Avant de commencer à travailler avec le lecteur de disquette, vous devez avoir au moins 2 nouvelles disquettes non formatées (3,5" double face, haute densité [format 2 Moctets] que vous utiliserez pour faire des copies de sécurité de vos disquettes Démo.

Une fois que les données de l'une des disquettes de démo ont été chargées, vous devez faire une copie de sécurité avant de charger la deuxième, sinon, les données de la première disquette seront détruites. Quand vous avez terminé, stockez les originaux dans un endroit sûr, loin des transformateurs (tout équipement électronique), haut-parleurs (aimants), lecteur de cassettes (la tête d'effacement) et des sources de chaleur.

**Voir page 15 pour des informations sur le CLIPBOARD.*

Autres règles simples à suivre:

N'ouvrez pas le volet de protection d'une disquette ce qui pourrait endommager la disquette. Les disquettes endommagées doivent être jetées car elles peuvent abîmer la tête d'enregistrement du lecteur.

Eviter d'endommager une disquette et un lecteur en sortant la disquette quand le lecteur fonctionne (le voyant d'activité doit être éteint, ou s'il est allumé, le lecteur doit être complètement silencieux).

Ayez toujours sous la main plusieurs disquettes vides formatées (il n'y a rien de plus énervant que de découvrir que vous n'avez pas de place de stockage pour mémoriser un travail qui vient d'être effectué alors qu'il y a un risque de soudaine baisse de tension à cause d'un violent orage dehors!).

N'oubliez pas de protéger* en écriture les disquettes qui contiennent vos données les plus importantes et conservez-les dans un endroit propre, sûr, à l'abri de la poussière, de la saleté, de la fumée, des cendres, des liquides, des températures extrêmes et des rayons du soleil.

Mettez toujours une étiquette de taille correcte sur la disquette (à l'emplacement indiqué sur le haut de la disquette) et évitez de superposer des étiquettes, car une épaisseur excessive de la disquette peut provoquer un décentrage de la cartouche du lecteur. Ecrivez sur des étiquettes avec un stylo feutre doux. N'utilisez pas de crayons à mine de plomb ni de gommes.

Sauvegardez fréquemment afin d'éviter une perte des données en édition à cause de circonstances imprévues (baisse de tension ou autre). Vous n'avez pas à mémoriser 10 Performances avec des données d'édition avant de sauvegarder. Prenez l'habitude de sauvegarder ce qui pourrait être difficile à remplacer.

Gérez vos données sauvegardées correctement en les identifiant et les détaillant bien de façon à ce que vous sachiez exactement où aller les chercher rapidement sans perte de temps.

Enfin, rappelez-vous qu'en chargeant des données, vous remplacez le contenu de la mémoire RAM en cours par les données qui sont sur la disquette. Avant de charger de nouvelles données, pensez que vous allez peut-être effacer des données qui n'ont pas encore été sauvegardées sur disquette.

Dernier point, familiarisez-vous avec la fonction PRELOAD (PRECHARGEMENT) - elle vous permet de charger des morceaux et Setups en tâches de fond (sans arrêter la machine). Cette fonction équivaut à posséder un volume infini de mémoire RAM car vous pouvez remplacer des données de Bank/Song et Setups par de nouvelles données tandis que vous travaillez avec des morceaux (voir page 31).

Comment Charger les Morceaux et Echantillons de Démo

NB. Chargez une disquette Démo, puis faites votre copie de sécurité avant de répéter les opérations avec la seconde disquette. Les temps de chargement varient avec le type de données chargées, d'une seconde à près d'une minute.

1. Insérez l'une des disquettes Démo fournies (par exemple, disquette de démo 1) dans le lecteur comme indiqué:

*PROTECTION CONTRE L'ÉCRITURE:

Pour EMPECHER un enregistrement des données, faites glisser complètement la languette vers l'extrémité de la disquette.



Pour PERMETTRE un enregistrement des données, faites remonter complètement la languette à partir de l'extrémité de la disquette.



Orientez la disquette correctement, le volet de protection en premier, le plateau d'entraînement en-dessous.



IMPORTANT!!

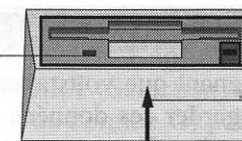
Si une disquette est déjà insérée dans le lecteur quand l'instrument est mis sous tension, l'opération Load All est exécutée automatiquement. C'est une façon pratique de faire démarrer l'instrument pendant que vous effectuez d'autres tâches (telles que réglage d'autres unités, etc.).

NB. Morceaux et Setups peuvent être chargés en tâches de fond - voir PRELOAD à la page 31.

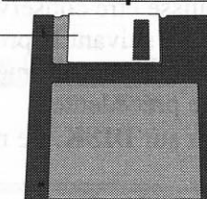
* Après un court instant, le menu principal LOAD réapparaîtra.

Le temps de chargement dépend du contenu de la disquette et des données que vous avez choisi de charger. Les temps varient entre une seconde et près d'une minute.

Indicateur d'activité

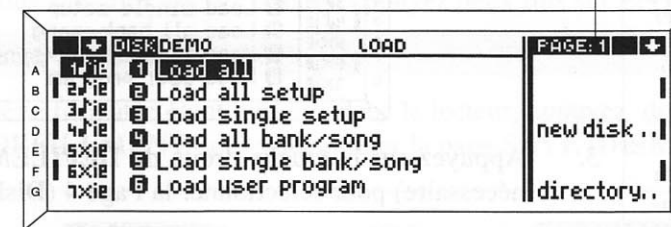


Pour éjecter la DISQUETTE, appuyez sur ce bouton

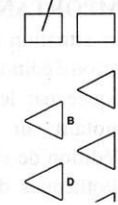


La DISQUETTE doit être insérée dans ce sens jusqu'à ce qu'un "clic" indique qu'elle est bien en place

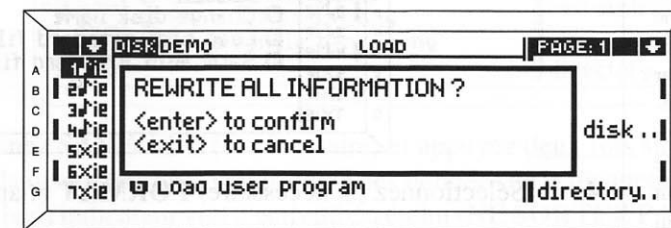
2. Appuyez sur DISK pour ouvrir le menu principal LOAD:



Si une PAGE autre que la PAGE 1 apparaît, utilisez le bouton DEFILEMENT pour sélectionner la PAGE 1.

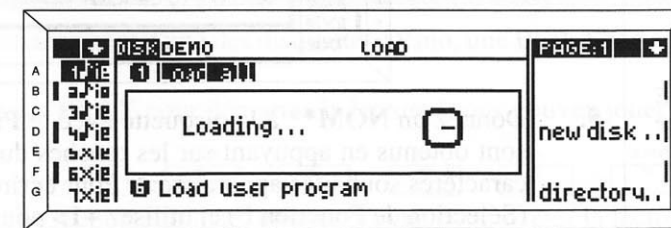


3. Sélectionnez Load all (si nécessaire) et appuyez sur ENTER.



La fenêtre de dialogue apparaît, indiquant que la mémoire RAM va être effacée et que les données de la disquette vont être chargées à la place.

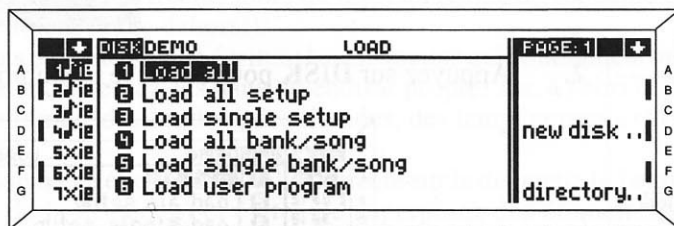
4. Appuyez de nouveau sur ENTER pour confirmer l'opération LOAD ALL*.



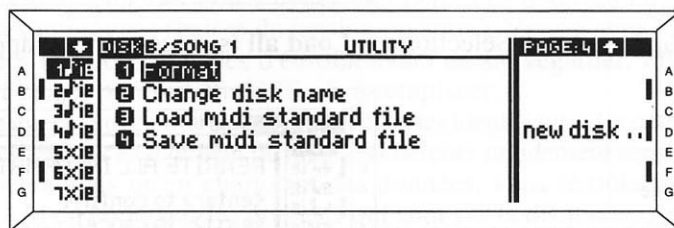
Comment FORMATER des disquettes

Maintenant que vous avez chargé des morceaux et échantillons dans le S2/S3, vous devez sauvegarder ces données sur de nouvelles disquettes pour que l'original fourni avec l'instrument puisse être conservé dans un endroit sûr. D'abord, la nouvelle disquette doit être **FORMATÉE** en suivant la procédure expliquée ci-dessous.

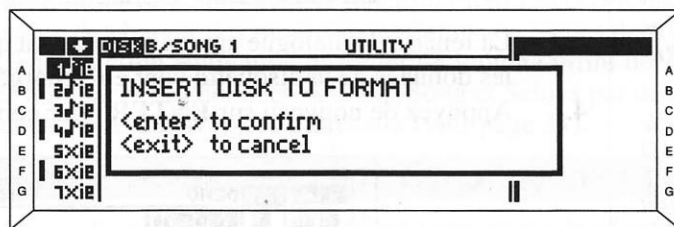
1. L'instrument étant allumé, insérez une nouvelle disquette dans le lecteur comme indiqué à la page précédente.
2. Appuyez sur **DISK**. Le menu principal **LOAD** apparaîtra:



3. Appuyez sur la touche droite de **DEFILEMENT** trois fois* (ou autant de fois que nécessaire) pour sélectionner la Page 4 (**Disk UTILITY**).



4. Sélectionnez (si nécessaire) **FORMAT** et appuyez sur **ENTER**.



5. Donnez un **NOM**** à la disquette avec le **Pavé Alphanumérique**. Lettres et chiffres sont obtenus en appuyant sur les touches du pavé de façon répétée jusqu'à ce que les caractères souhaités apparaissent. Pour écrire des capitales, sélectionnez **CAPITALS** (Sélection de Fonction F) et utilisez **+1>** pour avancer d'un espace à chaque fois (après



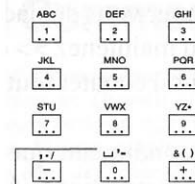
CONSEIL

Après avoir appuyé sur **DISK**, vous pouvez anticiper les commandes pendant que la machine analyse la disquette. Faites défiler la page en appuyant trois fois pendant la période d'analyse.

IMPORTANT!!

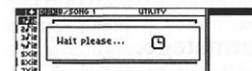
En situation d'édition de son ou d'édition d'effets (indiquée par le voyant clignotant sur les touches d'édition de son ou de bibliothèques d'effets), une tentative de chargement d'un SETUP différent par Load All, Load ALL Setup, Load Single Setup ou Auto Preload sera refusée (le Setup qui arrive peut contenir des données qui remplaceraient le son ou l'effet en cours dans l'édition). Un message d'avertissement sera affiché, vous invitant à prendre la décision appropriée.

** La procédure **NAME** (Nommer) est identique dans toutes les situations.



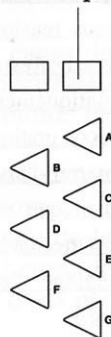
Un espace avant ou après une entrée est obtenu en utilisant le symbole "espace".

Le message "Wait please" (Veuillez attendre) apparaît un court moment pendant que la disquette est en cours de formatage.

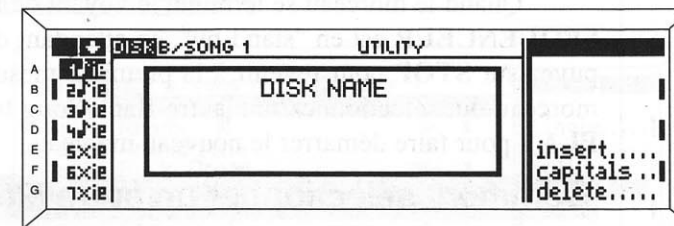


IMPORTANT

Les opérations **SAVE** prennent généralement plus de temps que les opérations **LOAD**.



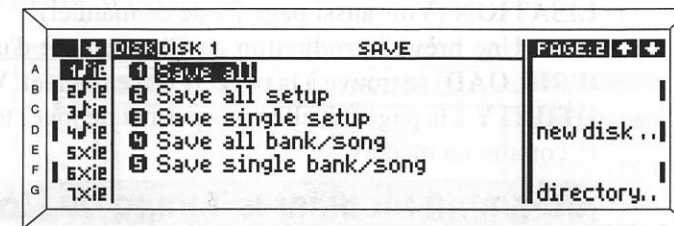
avoir entré le caractère) et **-1>** pour l'effet inverse (vous pouvez aussi utiliser le **Dial**). Pour revenir aux minuscules, annulez **Capitals** en réappuyant sur la touche de Fonction correspondante. Utilisez **INSERT** (Sélection de Fonction E) pour insérer un espace et utilisez **DELETE** (Sélection de Fonction G) pour supprimer une lettre.



6. Quand vous avez fini d'écrire le nom, appuyez deux fois sur **ENTER**.

Préparez des copies de sécurité

1. La disquette formatée étant toujours dans le lecteur, appuyez deux fois sur la touche gauche **DEFILEMENT** pour sélectionner la page **SAVE (DISK, PAGE 2)**.

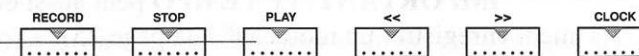


2. Sélectionnez **SAVE ALL** (si nécessaire) et appuyez deux fois sur **ENTER**.
3. Enlevez la disquette contenant la copie des données de la disquette de Démo seulement quand le petit indicateur vert d'activité est éteint (**NE SORTEZ PAS LA DISQUETTE QUAND CE VOYANT EST ALLUMÉ**).
4. Répétez les opérations Load et Save pour la seconde disquette de démonstration.
5. Quand vous avez fini, appuyez sur **DISK** ou **NORMAL** pour quitter le mode **DISK**.

Sélectionnez et écoutez un Morceau (Song)

Après le chargement d'une des disquettes Démo, une Bank/Song sera chargée à l'emplacement 1.

1. Appuyez sur **PLAY** pour démarrer la lecture (vous pouvez jouer tout le morceau).



2. Pendant que le morceau joue, utilisez **STOP** pour arrêter la lecture et **PLAY** pour

NB: Les voyants des touches >> et << indiquent le tempo du morceau, en clignotant en rythme avec la musique.

la redémarrer à partir du point où vous l'aviez stoppée. Tapez sur >> pour vous déplacer en avant ou << pour vous déplacer en arrière d'une mesure à la fois ou maintenez >> ou << appuyé pour un déplacement avant/arrière rapide. Vous pouvez aussi écouter tout le morceau, changer une voix, un volume, etc...

Quand le morceau se termine, le voyant de la touche **STOP** clignote indiquant que le **SEQUENCEUR** est en "stand-by", en attendant de recevoir de nouvelles instructions. Appuyez sur **STOP** pour revenir à la première mesure et appuyez sur **PLAY** pour répéter le morceau ou, sélectionnez une autre Bank/Song tandis que **STOP** clignote et appuyez sur **PLAY** pour faire démarrer le nouveau morceau.

Comment sélectionner un autre Morceau (Song)

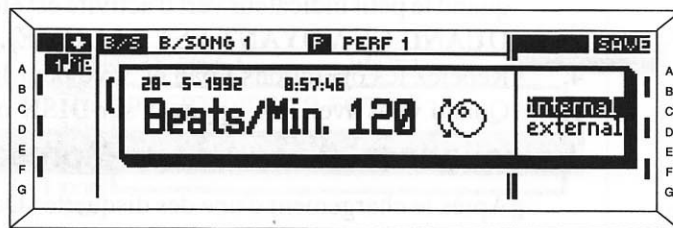
Appuyez sur l'une des touches **Bank/Song***. La touche correspondante sera active (voyant clignotant). Appuyez sur **PLAY** pour démarrer la lecture et le voyant de la touche Bank/Song restera allumé.

NB. Les diverses opérations **DISK** (chargement, sauvegarde, formatage, répertoire, changement de nom de disquette, chargement/sauvegarde d'un fichier MIDI standard, etc.) sont expliquées dans le chapitre **DISK** du **MANUEL D'UTILISATION** (Voir aussi page 29 de ce manuel).

Une brève introduction au **Chargement d'un Morceau en Tâche de Fond (PRELOAD)** se trouve à la page 31 de ce manuel. Voir aussi la fonction **JUKEBOX** du menu **UTILITY** à la page 27, elle vous permet de jouer tous les **MORCEAUX** présents en mémoire comme un medley.

Comment modifier le Tempo du Morceau

Appuyez sur **CLOCK** (Horloge) pour ouvrir la **fenêtre CLOCK** (affichée par-dessus l'affichage du morceau)**:



Tournez le **DIAL** (ou utilisez +1>/-1<) pour modifier le **TEMPO**. **IMPORTANT!** Le **TEMPO** peut aussi être réglé en mode Song Record (voir "Comment enregistrer un morceau" à la page 25).

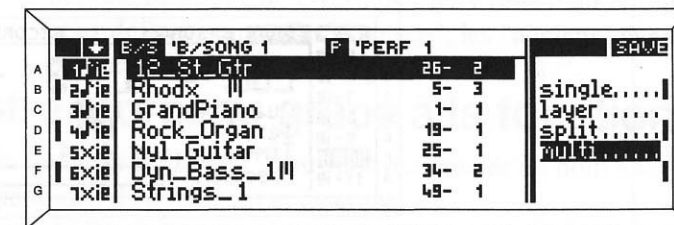
Appuyez sur **CLOCK** pour fermer la fenêtre.

NB: La fenêtre Clock peut seulement être fermée en réappuyant sur **CLOCK**.

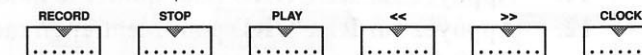
Comment enregistrer un MORCEAU (SONG)

Ce chapitre vous initie au fonctionnement du **SEQUENCEUR** haute résolution, 16 pistes, et explique très simplement comment enregistrer un morceau en temps réel.

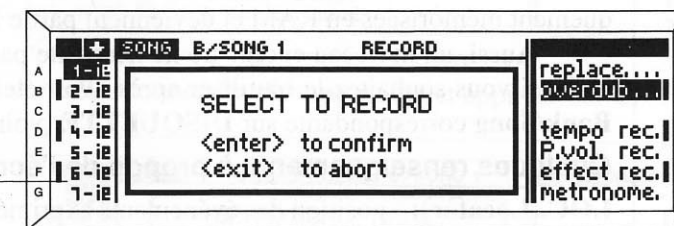
1. Sélectionnez **PERF.1*** par défaut, sélectionnez **MULTI** et **savegardez cette modification dans une Performance.**



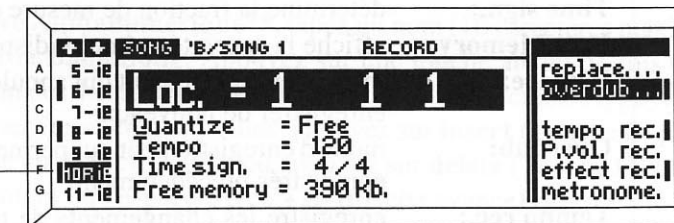
2. Appuyez sur **RECORD**.



Cette opération vous fera automatiquement accéder au mode **SONG RECORD** et activera la source **SONG**:



3. Sélectionnez une piste sur laquelle vous voulez enregistrer (par exemple, faites défiler jusqu'à la piste 10 [Drumkit1] et sélectionnez-la).
4. Appuyez sur **ENTER** pour confirmer la piste sélectionnée:



5. Tournez le **DIAL** (ou utilisez +1>) pour avancer, par exemple **QUANTIZE** et appuyez sur **ENTER** pour activer la fonction sélectionnée.

*La Performance par défaut contient un Drumkit ainsi qu'une sélection de différents sons. Si, par conséquent, vous avez déjà chargé une des disquettes de DEMO, nous vous conseillons de mettre les instruments sur OFF, puis de nouveau sur ON pour suivre ces instructions. Les morceaux de démonstration pourront être chargés en tâche de fond plus tard en utilisant PRELOAD.

Toutefois, sauf si vous SAUVEGARDEZ la Performance avec laquelle vous vous préparez à enregistrer, passer en mode SONG RECORD rappellera la dernière Performance sauvegardée (qui peut être complètement différente de celle voulue pour l'enregistrement). Voir ENREGISTREMENT DES MORCEAUX dans le MANUEL DE L'UTILISATEUR pour plus de détails.

La configuration de piste se rapporte à SONG SOURCE (notez la différence entre ceci et ce qui se rapporte à LOCAL SOURCE ci-dessus).

"R" remplace le tiret pour indiquer que la piste sélectionnée est occupée par le SEQUENCEUR en mode Record. Cette action désactive automatiquement toutes les pistes actives en LOCAL SOURCE pour éviter d'entendre des sons non désirés pendant l'enregistrement. Les phases 5, 6 et 7 sont facultatives pour ceux qui débutent dans les manœuvres d'enregistrement d'un morceau.

*La métrique (fraction de mesure) est obtenue en deux étapes puisque les deux valeurs sont programmables.

Cependant, la mesure peut être programmée uniquement si le morceau est vide.

Si vous enregistrez une piste de batterie, à ce point (10), ré-appuyez sur PLAY pour enregistrer un autre instrument et répétez autant de fois que nécessaire.

CONSEIL

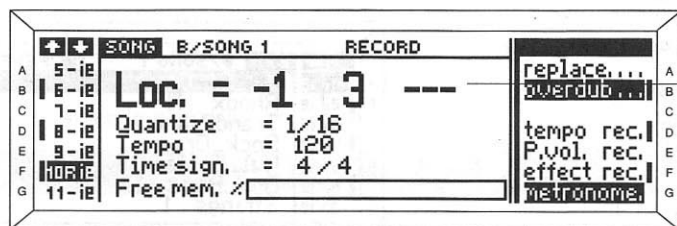
Pendant l'enregistrement, vous pouvez appuyer sur NORMAL pour être en affichage NORMAL et changer un son dans la piste sélectionnée.

IMPORTANT!!

VOUS NE POUVEZ PAS EFFECTUER UNE OPERATION DE SAUVEGARDE DE PERFORMANCE QUAND VOUS ETES EN MODE RECORD.

**Modifier cette valeur (également dans l'écran Playback) altère le TEMPO initial du morceau.

6. Entrez une valeur **QUANTIZE** appropriée et réappuyez sur **ENTER**.
7. Répétez les opérations 5 et 6 pour les fonctions **TEMPO** et **TIME SIGNATURE***.
8. Activez le **METRONOME** en appuyant sur **Sélection de Fonction G**.
9. Appuyez sur **PLAY**. L'enregistrement commencera après un décompte de deux mesures. Jouez et enregistrez la piste en utilisant le Métronome pour rester dans le temps.



Décompte de 2 mesures - indiquant le 3e temps de la première mesure du décompte (-1).

10. Lorsque vous avez fini, appuyez deux fois sur **STOP** pour revenir à la première mesure.
11. Appuyez sur **RECORD** pour quitter le mode **RECORD**.
12. Appuyez sur **RECORD** pour réentrer en mode **RECORD** et répétez les étapes 3-4-5-6-7-8-9-10-11 pour enregistrer des pistes supplémentaires (jusqu'à 16).
13. Lorsque vous avez fini, appuyez sur **PLAY** pour écouter le morceau enregistré.

IMPORTANT! Les données programmées correspondant au morceau sont automatiquement mémorisées en RAM et deviennent partie intégrante de la **BANK/SONG** en cours. Aussi, un morceau enregistré ne nécessite pas d'être sauvegardé dans une Bank/Song mais, si vous souhaitez le réutiliser après avoir éteint l'appareil, vous devez sauvegarder la **Bank/Song** correspondante sur **DISQUETTE** (voir pages 11 et 28).

Quelques renseignements à propos de l'écran RECORD:

- LOC.(Locator):** position des événements exprimée en mesure, temps et résolution (1/196).
- Quantize:** ajuste la précision temporelle de chaque événement dans les mesures spécifiées de la piste sur l'intervalle le plus proche de la valeur précisée. Quantiser "recalcule" avec précision sur le temps, des notes jouées incorrectement.
- Tempo:** détermine le tempo du **MORCEAU** exprimé en noires par minute**.
- Time sign.:** détermine la fraction de mesure en mode Song Record.
- Free Memory:** affiche la capacité mémoire disponible pour l'enregistrement.
- Replace:** mode d'enregistrement qui annule tous les événements enregistrés pour en enregistrer de nouveaux.
- Overdub:** mode d'enregistrement qui permet d'enregistrer par-dessus les événements enregistrés précédemment.
- Tempo rec.:** enregistre les changements de tempo en utilisant l'horloge - les événements sont enregistrés sur la **Piste Maître** (enregistre automatiquement en mode Replace).

P.vol rec.:

enregistre les changements effectués avec la pédale de volume (**Sortie Pedal Volume**) - les événements sont enregistrés sur la Piste Maître (enregistre automatiquement en mode Replace).

Effectrec.:

enregistre les changements d'Effets reçus en MIDI ou à partir des commandes de fonction en mode User* - les événements sont enregistrés sur la piste Maître. En "Overdub", les événements enregistrés sont ajoutés à ceux déjà existants. En "Replace", les "anciens" événements sont annulés et remplacés par les nouveaux.

*De même que les Pédales/Footswitches - par exemple, Rotary Slow/Fast.

Donner un nom à votre Morceau grâce à la fonction Utility

UTILITY



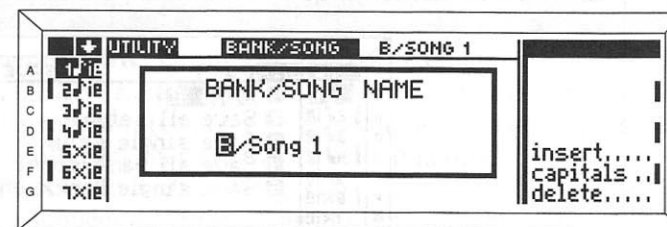
Utilisez **UTILITY** pour donner un nom à vos Performances modifiées. Reportez-vous au chapitre **UTILITY** dans le **MANUEL DE L'UTILISATEUR** pour plus d'informations.

Grâce à la fonction **UTILITY**, vous pouvez donner un nom à votre morceau et effectuer diverses opérations d'effacement et de copie.

1. Sélectionnez la **Bank/Song** souhaitée et appuyez sur **UTILITY**.



2. Si nécessaire, sélectionnez **Bank/song name** et appuyez sur **ENTER**.



3. Sur le **Pavé Alphanumérique****, tapez un nom (10 caractères maximum, espaces compris) pour la **Bank/Song**. Appuyez sur une touche autant de fois que nécessaire pour obtenir l'un des 4 caractères correspondants en minuscules. Appuyez sur **capitals** (Touche F) pour écrire en majuscules, appuyez sur **insert** (Touche E) pour insérer un espace avant le curseur clignotant ou appuyez sur **delete** (Touche G) pour effacer le caractère clignotant ou l'espace. Avec **+1>** (touche avance) déplacez le curseur en avant ou en arrière avec **-1<** (ici vous pouvez aussi utiliser le Dial).
4. Appuyez deux fois sur **ENTER** pour confirmer le nom.
5. Appuyez sur **UTILITY** ou **NORMAL** pour quitter ce mode.

Reportez-vous au chapitre **ENTREE DE DONNEES à la page 12.

Appuyez sur **EXIT** pour quitter la fonction **UTILITY** et annuler l'opération.

La fonction Jukebox

Activez la fonction **JUKEBOX** (Sélection de Fonction D), pour lire les morceaux présents en mémoire comme un medley, (en ordre numérique, en démarrant par celui se trouvant après la **BANK/SONG** active). Les Bank/Songs seront en "attente", leur voyant respectif clignotant (sauf pour celle en cours).

Si vous appuyez sur **STOP** ou exécutez >> ou <<, la fonction **JUKEBOX** sera annulée et la Bank/Song en cours demeurera active alors que celles restantes cesseront de clignoter.

■ Sauvegarder votre Morceau sur Disquette

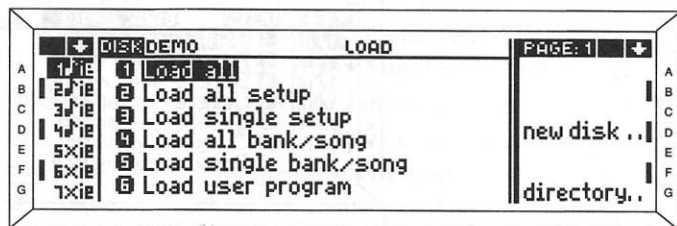
La section **BANK/SONG** peut contenir jusqu'à 10 morceaux mais, sauf si toutes les données sont sauvegardées sur disquette, tous les morceaux contenus dans cette section seront perdus quand l'instrument sera éteint.

1. Insérez une disquette vide formatée dans le lecteur et appuyez sur **DISK**.

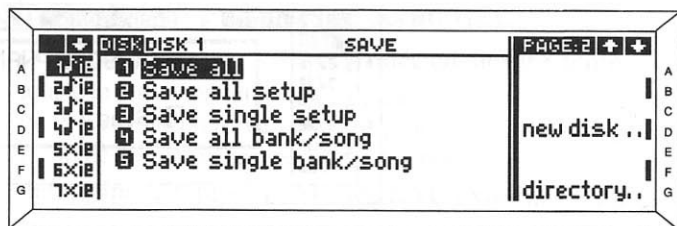


FORMATAGE

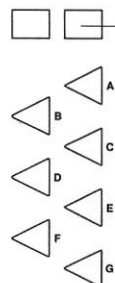
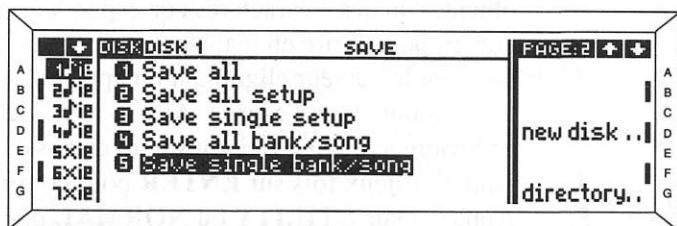
Allez à la page 22 pour plus de détails sur la procédure de **FORMATAGE DE DISQUETTE**.



2. Faites défiler jusqu'à la **PAGE 2** pour ouvrir la page **SAVE**.

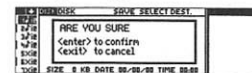


3. Sélectionnez **Save single bank/song** et appuyez sur **ENTER**.



*Utilisez le Dial, +I>/-I< ou le pavé Alphanumérique (cette dernière commande permet d'accéder directement à la destination choisie).

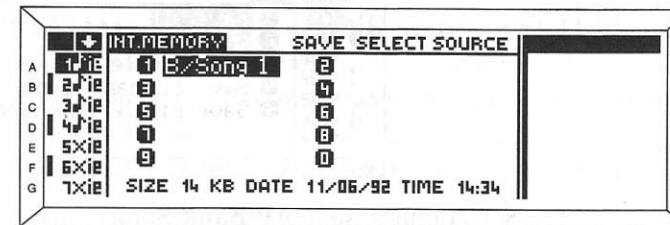
Appuyer une fois sur **ENTER** fait apparaître:



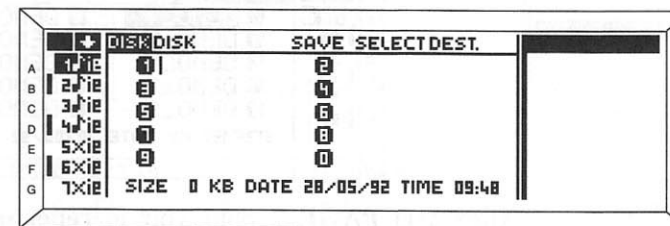
Appuyez à nouveau sur **ENTER**.

Appuyez sur **EXIT** pour annuler l'opération **SAVE** Bank/Song et retourner à la page **SAVE**.

4. Sélectionnez votre **Bank/Song** et appuyez sur **ENTER**.



5. Si nécessaire, sélectionnez* une destination différente de **Disk Bank/Song**.



6. Appuyez deux fois sur **ENTER**.

7. Appuyez sur **DISK** ou sur **NORMAL** pour quitter le mode Disk.

NB. Sauvegarder une **BANK/SONG** sauvegarde automatiquement toutes les Performances mémorisées dans la Banque correspondante. Vous ne pouvez sauvegarder des Performances isolées.

Autres fonctions du menu Disk

Dans le menu **DISK**, en plus de pouvoir exécuter toutes les opérations normales (**LOAD, SAVE, DELETE, FORMAT**), vous trouverez aussi les fonctions suivantes:

Load user program: (Charger un programme utilisateur) pour de futurs programmes utilisateur qui seront chargés grâce à cette fonction.

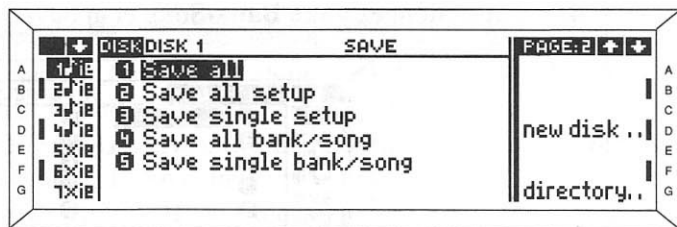
Load MIDI standard file: (Charger un fichier MIDIFile standard) ceci vous permet de charger des données de séquence en utilisant un fichier MIDIFile standard (ATARI ou autres disquettes MS-DOS) qui sera converti pour être utilisé par le séquenceur du S2/S3. Charger des données d'un fichier MIDI standard peut nécessiter quelques opérations supplémentaires mineures de traitement pour rendre les données tout à fait utilisables.

Save MIDI standard file: (Sauvegarder un fichier standard MIDIFile) permet à des séquences du S2/S3 d'être converties en fichier standard MIDI pour permettre une utilisation sur un séquenceur utilisant ces fichiers standard (ATARI ou autres).

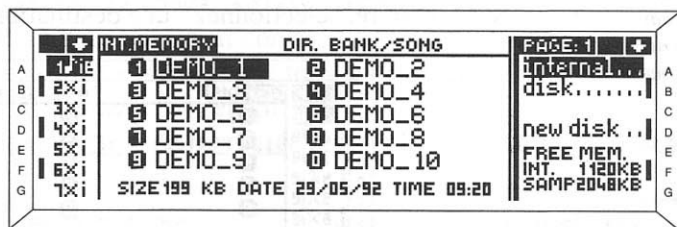
Directory: (Répertoire) vous permet de visualiser le contenu des disquettes et de la mémoire interne. La fonction **Directory** est valable pour chaque fonction du menu **DISK**.

Exemple:

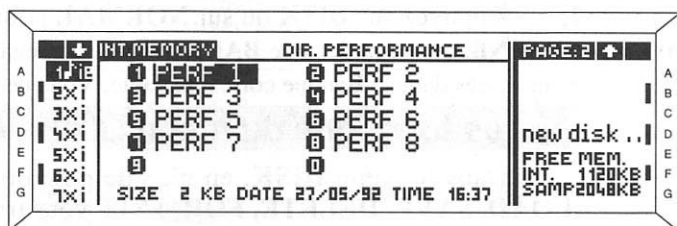
La page **SAVE** de la fonction **DISK** affiche 5 articles:



Sélectionnez **Save All Bank/Songs***, par exemple, et appuyez sur **DIRECTORY**:



Allez à la **PAGE 2** pour voir le répertoire des Performances pour le morceau sélectionné ci-dessus.



L'affichage indique le contenu **INTERNAL Bank/Song**.

Appuyez sur **DISK** (Sélection de Fonction B) pour voir le contenu de la Bank/Song d'une disquette si elle est présente dans le lecteur.

Cette page affiche aussi la capacité de la mémoire interne disponible pour l'édition (int) et celle disponible pour le chargement d'**ECHANTILLONS** (samp).

Appuyez sur **EXIT** pour quitter la page **Directory**.

New disk: (Sélection de fonction D) utilisez cette fonction pour obtenir le répertoire automatique d'une nouvelle disquette. Si vous changez une disquette sans "prévenir" l'ordinateur de l'instrument (en utilisant la fonction New Disk), l'ordinateur n'aura en mémoire que le contenu de la première disquette.

Des informations détaillées sur toutes les opérations **DISK** sont données dans le chapitre **DISQUETTE** du **MANUEL DE L'UTILISATEUR**.

*La même opération peut être effectuée en utilisant **Save Single Bank Song**, **Load All Bank/Songs**, **Load Single Bank/Song**.

NB

Si une disquette est déjà présente dans le lecteur, la fonction **Directory** montrera d'abord le contenu de la **DISQUETTE**.

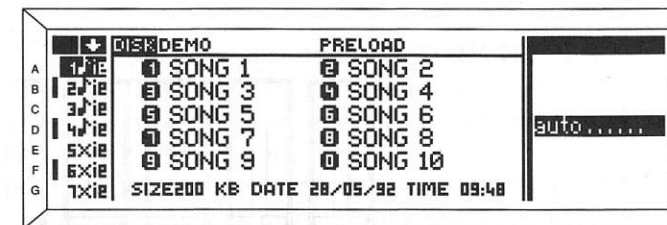
Pour obtenir un répertoire interne, sélectionnez **INTERNAL** (Sélection de Fonction A) afin de visualiser le contenu de la mémoire interne.

■ Preload (Charger Morceaux et Echantillons en Tâche de Fond)



Utilisez **PRELOAD** pour charger **BANK/SONG** et **SETUPS** en tâche de fond (pendant qu'un morceau joue par exemple) sans arrêter l'instrument. Lorsque le morceau est chargé, vous pouvez sélectionner des **Performances**, utiliser les **Commandes de Fonction** en mode **Panel** et **User**, **Start/Stop**, **>>** ou **<<** et jouer en temps réel.

Appuyez sur **PRELOAD** après avoir inséré une disquette pour obtenir l'écran suivant:



IMPORTANT!!

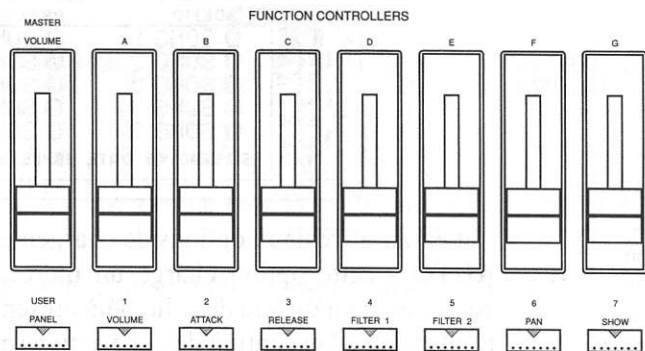
Si vous quittez temporairement un écran d'édition de son ou d'édition d'effets (indiqué par le voyant clignotant sur les touches d'édition de son ou de bibliothèques d'effets), un essai de chargement d'un **SETUP** différent par **Auto Preload**, **Load All**, **Load All Setup** ou **Load Single Setup** sera refusé (le **Setup** qui arrive peut contenir des données qui effaceraient le son ou l'effet en cours en **Edit**). Un message d'avertissement sera affiché, vous invitant à prendre la mesure appropriée.

Cet écran offre deux options de chargement:

- AUTO** - cette option charge un morceau pré-sélectionné ainsi que le **SETUP** (à condition qu'il diffère de celui déjà présent en mémoire) et **détruit tout le contenu de la Bank/Song à l'exception de celle active** (même si le **Setup** est identique à celui présent dans la mémoire). Utilisez cette option avec précaution et réfléchissez avant de charger sinon vous pouvez vous retrouver sans les bonnes données au beau milieu d'une séance en direct !
PRELOAD reconnaît si des **ECHANTILLONS** sont présents sur la disquette sans arrêter l'instrument. Les morceaux chargés en tâche de fond en utilisant **Auto** sont stockés automatiquement dans les positions **Bank/Song 1** ou **2**. Le mode **Auto** (vidéo-inversée) est la condition par défaut.
- Sélection manuelle** - cette option charge un morceau présélectionné dans un emplacement choisi de **Bank/Song** sans altérer le **SETUP** déjà présent en mémoire. L'option manuelle est disponible en désactivant **auto...** (appuyez sur **Sélection de Fonction D**) et est préférable à la procédure **DISK** pour le chargement de morceaux qui utilisent le **SETUP** déjà présent, à cause du temps de chargement réduit et de la possibilité de jouer en temps réel. Réappuyez sur **PRELOAD**, appuyez sur **NORMAL** ou **EXIT** pour quitter cet écran. Des informations complètes sur **PRELOAD** se trouvent dans le chapitre correspondant du **MANUEL DE L'UTILISATEUR**.

■ Edition des Sons en Temps Réel (Touches Panel et Curseurs)

Le système d'édition de son du S2/S3 comporte une section en temps réel intégrée vous permettant d'éditer instantanément et de sauvegarder les paramètres suivants concernant le son de chaque piste et toutes les Performances: **Volume, Attaque, Release, Filtre 1, Filtre 2 et Pan**. L'édition en temps réel peut être effectuée sans quitter le mode Play en entrant dans l'environnement d'édition des sons et en sélectionnant le paramètre désiré. Entrer une valeur, sauvegarder les nouvelles données, revenir à Play, etc...



La section comporte 7 curseurs de COMMANDE DE FONCTION (A, B, C, D, E, F, G) et 7 touches PANEL au-dessous (**Volume, Attaque, Release, Filtre 1, Filtre 2, Pan, Show**). En mode **PANEL** (voyant de la touche Panel éteint), cette section est tout le temps active et donne le moyen d'éditer un son tout en jouant. Le son qui vient d'être édité peut être immédiatement sauvegardé dans une Performance (en temps réel), vous donnant ainsi une possibilité importante de créer de nouveaux sons lorsque vous êtes en mode Play.

Suivez l'exemple simple ci-dessous, indiquant comment utiliser les **CURSEURS DE COMMANDE** en mode **PANEL**.

Edition des Sons en Temps Réel

1. Pour simplifier les explications, programmez une Performance de piste **SINGLE** avec, par exemple, GrandPiano. Assurez-vous que la piste affichée (A) est activée pour jouer (♪).
2. Vérifiez que le voyant **PANEL** est éteint (sinon, appuyez sur la touche pour désactiver le mode **USER**).
3. Si nécessaire, appuyez sur **VOLUME** (voyant allumé).
4. Jouez le son affiché et simultanément déplacez la **COMMANDE DE FONCTION A**. Ecoutez le changement de Volume*.
5. Appuyez sur **ATTACK**, jouez et déplacez le même curseur (A). Remarquez combien l'**ATTAQUE** du son change (attaque courte en bas du curseur, longue en haut).
6. Répétez la même opération pour chaque fonction et remarquez combien le son de la **piste A** change avec les déplacements du **curseur A**.

*NB. En situation par défaut, toutes les pistes de chaque Performance ont mémorisé des valeurs pour les commandes qui correspondent aux positions du milieu en mode **PANEL** (excepté pour le volume). Les positions réelles du curseur au moment où l'instrument est mis sous tension ne reflètent pas les valeurs par défaut. En mode **USER**, ces commandes sont "vides", prêtes à être programmées indépendamment selon les besoins de l'utilisateur.*

** Voir page 6 pour des informations supplémentaires concernant les changements de volume de piste.*

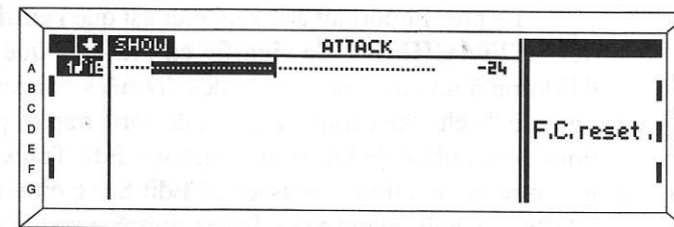


INFORMATION

Au moment où l'un des curseurs de commande est déplacé, en mode **PANEL** (valable seulement pour Attaque, Release, Filtres 1 et 2), la barre d'information indiquera l'abréviation "F.C." dans le coin supérieur droit de l'affichage pour signaler qu'une modification de la Performance a été effectuée.

*Pan: lorsque le son affiché a un panoramique en mémoire interne programmé sur la sortie gauche, le curseur Pan n'aura pas le même effet qu'avec un son possédant une valeur de panoramique programmée au milieu ou complètement à droite.

7. Appuyez sur **SHOW**.



La valeur du paramètre correspondant à la **TOUCHE PANEL** active est affichée. Appuyez sur chaque **TOUCHE PANEL** pour visualiser la valeur du paramètre correspondant à chaque fonction pour le **curseur A**. La ligne verticale affichée en Attaque, Release, Filtres 1 et 2 et Pan, indique la position centrale "0" du curseur. Des variations d'attaque modifient le temps correspondant au premier segment de l'enveloppe Key On (le temps mis par le son pour atteindre un volume maximum après avoir frappé une note). Les variations de Release modifient le temps de l'enveloppe Key Off (le temps mis par le son pour diminuer après le relâchement d'une note).

Les variations des Filtres 1 et 2 modifient les fréquences respectives de Cut-off et sont actives seulement si le(s) Filtre(s) a été utilisé dans le timbre affiché. Des variations de Panoramique (PAN) déplacent les sons entre les sorties gauche et droite*.

8. **REINITIALISEZ** la valeur affichée du curseur (ceci est valable seulement pour Attaque, Release, Filtres 1 et 2) en appuyant sur la **Sélection de Fonction D (F.C.RESET)**. La valeur du curseur part du "0", sans tenir compte de la position réelle du curseur. Déplacer un curseur quand Pan et l'une des ces 4 fonctions sont activées équivaut à ajouter la nouvelle valeur à celle du paramètre en mémoire interne (voir **EDITER UN SON**). Déplacer le curseur Volume ou Pan donne des valeurs absolues et équivaut à agir directement sur les paramètres en mémoire interne Perf. Tracks (voir **EDITER DES PISTES DE PERFORMANCE**). Ces deux valeurs ne peuvent pas être réinitialisées, sauf si la Performance en cours est resélectionnée, ce qui détruit les modifications apportées et rappelle les valeurs d'origine du curseur pour toutes les fonctions.
9. Désactivez la fonction **SHOW** (en réappuyant sur la touche).
10. Sur l'écran de piste **MULTI**, chaque curseur de **COMMANDE** agit sur les pistes affichées en correspondance avec les lettres A à G, sans tenir compte de la façon dont défilent les pistes. Le curseur A modifie la piste A, le curseur B modifie la piste B, etc.
11. Activez la fonction **SHOW** pour visualiser la configuration du paramètre concernant la **touche PANEL**.

Toutes les modifications effectuées dans cette section quand le mode PANEL est actif peuvent être SAUVEGARDEES dans une PERFORMANCE.

Reportez-vous au chapitre **COMMANDES DE FONCTION** dans le **MANUEL DE L'UTILISATEUR**.

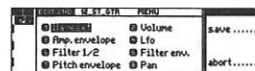
■ Remarques sur l'environnement d'Édition du S2/S3

Le plus important à se rappeler est que l'**édition** des sons utilise un système d'opération **MULTITACHES**. Cela signifie en pratique que vous pouvez passer d'un environnement d'Édition à un autre sans perte des données éditées. L'ordinateur mémorise la dernière page ouverte de chaque écran d'Édition de sorte que si, par exemple, vous êtes en Song Edit et que vous avez oublié de faire une opération Edit Tracks, vous pouvez passer en Edit Tracks, éditer votre paramètre et repasser en Edit Song où vous trouverez la même page, dans l'état où elle se trouvait quand vous l'avez quitté (avec le même paramètre activé). Un "système de protection" interne est actif à tout moment pour empêcher la perte de données d'édition et en pratique, vous pouvez seulement perdre votre travail programmé si, par exemple, vous sélectionnez une autre Performance* ou s'il y a une soudaine panne de secteur.

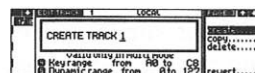
Une opération typique d'Édition consistera à ouvrir diverses "fenêtres" d'Édition simultanément. L'utilisateur travaille avec ces pages comme si elles étaient toutes présentes sur un seul grand écran, rendant possible le travail sur plus d'une application simultanément. Les fenêtres se recouvrent et en "fermer" une en révélera une autre qui était cachée. Pendant le processus d'édition, vous pouvez passer d'une page à une autre et d'un paramètre actif à un autre sur une page différente sans perte des données programmées. Vous n'êtes pas obligé de terminer une opération particulière sur une page ; mémorisez-la, fermez-la et ouvrez une autre page se rapportant à la fonction que vous éditez. Sauf si vous activez une fonction qui n'est en rien rattachée à celle sur laquelle vous travaillez (par exemple, si vous sélectionnez une Performance différente ou annulez l'édition), vos données éditées resteront intactes pendant que vous passez d'une tâche à une autre.

Vous rencontrerez trois types différents de "fenêtres" dans toutes les actions d'édition:

Le **menu Edit** répertorie des paramètres d'édition, affiché quand la fonction que vous allez éditer est activée. Comprend les "sous-menus" qui peuvent comporter plusieurs pages, chacune listant des paramètres et fonctions se rapportant au menu principal. Toutes les "fenêtres" qui entrent dans cette catégorie remplissent l'afficheur entier.



Des fenêtres de dialogue, ouvertes quand une fonction est activée soit dans un menu principal, soit dans l'un des sous-menus y afférant. Elles ont la forme générale d'une fenêtre rectangulaire plus petite, entourée d'un gros cadre noir et recouvrent toujours une fenêtre existante Edit ou NORMAL.



Des messages ou des avertissements, identiques aux fenêtres de dialogue mais entourés d'un cadre à deux traits. Ils peuvent apparaître dans toute situation réclamant une attention particulière ou si l'utilisateur se trompe dans une action.



La Configuration de Piste reste tout le temps visible sur la partie gauche extrême de l'écran (sauf en mode d'édition de son).

Les bases de l'Édition.....

Les opérations d'édition sont basées sur une "formule" très simple qui est appliquée sur l'ensemble de l'environnement d'Édition. Le secret est de se familiariser avec une opération d'édition dans un secteur de la machine, puis d'appliquer la même technique à tous les autres secteurs. L'utilisateur n'a pas besoin "d'étudier" la technologie du son de synthèse ou d'investir dans une douzaine de manuels de référence sur les techniques de programmation ou autre; c'est seulement une question de temps pour que l'utilisateur se familiarise avec la terminologie d'édition et ce qu'il peut attendre d'une modification d'un paramètre.

L'affichage graphique à cristaux liquides rétro-éclairé est le centre de commande qui vous permettra de contrôler votre travail. Toutes les opérations d'édition sont affichées sur l'écran.

Principe Général de l'ÉDITION

1. **La phase de SELECTION** - effectuée en utilisant le **DIAL** ou les touches **+1>** et **-1<** pour sélectionner le paramètre désiré. Comme déjà vu, le paramètre sélectionné est en vidéo-inversée ce qui permet de le distinguer des autres options dans la fenêtre ouverte.
2. **La phase de d'ÉDITION** - on y accède en appuyant sur **ENTER**. Le paramètre est modifié avec les commandes d'entrée de données et l'action peut comporter plusieurs étapes. Par exemple, appuyez sur Enter, modifiez et appuyez sur Enter pour confirmer - automatiquement, un second paramètre dans le même champ contrasté est activé, qui sera modifié de la même manière, etc.
3. **La phase de SORTIE** - appuyez sur **ENTER** pour confirmer la modification du paramètre (ou **EXIT** pour annuler l'opération) et quittez (Escape) la phase d'Édition, en retournant à la phase **SELECTION**.

Trois types de paramètres peuvent être rencontrés :

Les "**PARAMETRES SIMPLES**" qui utilisent la "formule standard" indiquée ci-dessus: Sélectionner, Editer et Confirmer. La plupart des procédures d'édition sont effectuées au moyen de "Paramètres simples".

Les "**PARAMETRES GRAPHIQUES**", tels qu'une enveloppe d'amplitude ou enveloppe de piste. Ce type de paramètre est assez rare mais le même système d'opération pour remodeler des enveloppes est utilisé partout. A la base, la forme du graphique représentant le paramètre est modifiée en utilisant **ENTER**, ce qui sélectionne les divers paramètres de fonction, et le **Dial** et autres commandes d'entrée de données servent à entrer la valeur souhaitée.

Les "**PARAMETRES COMPLEXES**" que vous trouverez seulement en environnement Edit **SONG** (Séquenceur). Heureusement, il existe seulement une ou deux pages de "Paramètres complexes" (par ex. les commandes du Microscope) qui sont étudiées en

CONSEIL

A la place des étapes 1 et 2, tapez le numéro correspondant sur le pavé Alpha-numérique pour accéder directement à la fonction sélectionnée sans utiliser ENTER.

détail dans le chapitre correspondant. Dans cet environnement "Complexe", les commandes d'entrée de données sont utilisées de la même façon pour sélectionner et entrer des valeurs de paramètre.

Pendant, et à la fin, d'une opération d'édition, la commande la plus importante est la sauvegarde:

Sauvegarde des Données Editées

Pendant la procédure d'édition, sauvegarder périodiquement des données éditées est une mesure essentielle de prudence. La procédure de **sauvegarde** est toujours immédiatement disponible, dans tout écran d'édition.

Dans des situations **NORMAL**es, toutes les modifications effectuées (activation, fermeture de pistes, changement de son, défilement de pistes, sélection des réglages de commande de fonction Single, Layer, Split, Multi, en mode Panel, etc.) sont sauvegardées en utilisant la méthode de **sauvegarde de Performance**.

En environnements Edit, nécessitant une sauvegarde des données d'édition dans une Performance (Edit Perf. Contr., Edit Perf. Tracks), accéder à la procédure de sauvegarde de Performance s'effectue en utilisant la touche **NORMAL**, qui fait quitter temporairement la page d'édition en cours pour passer à l'affichage **NORMAL** où se trouve Save Performance. Réentrer dans l'environnement Edit rappelle la page d'édition exactement dans l'état où elle se trouvait avant la sauvegarde.

L'environnement d'édition des sons dispose d'une procédure spécifique de **sauvegarde** qui permet d'accéder automatiquement à la **Bibliothèque de Sons** où vous pourrez sauvegarder votre son partiellement ou complètement édité.

Edit General et **Edit Song** sont les seuls environnements où l'on ne trouve pas de procédure de sauvegarde car tout travail édité réside en permanence dans le **Setup Général** ou la Bank/Song en cours en **Edit Song**. En pratique, ces écrans sont continuellement mis à jour pendant votre travail.

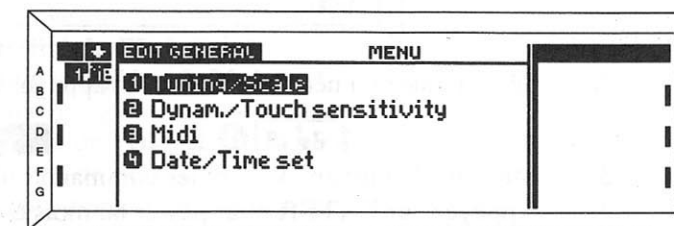
Rappelez-vous cette Information Importante

Pour protéger votre travail d'édition et éviter une perte totale due à une soudaine chute de tension pendant que vous travaillez ou quand l'instrument est éteint, il est essentiel qu'une disquette se trouve tout le temps dans le lecteur pour que vous puissiez périodiquement l'utiliser pour sauvegarder.

Section Edit

General

GENERAL permet de modifier les **paramètres généraux du clavier du S2/S3**. Les réglages par défaut de l'environnement **GENERAL** satisferont à la plupart des exigences mais vous pouvez effectuer toutes les modifications que vous souhaitez et charger les données personnelles à chaque mise sous tension de l'instrument. L'environnement **GENERAL** fait partie intégralement du **SETUP***. L'accès à **GENERAL** affiche le menu suivant:



Tuning/Scale (2 pages): vous permet de modifier la tonalité (accord) principale du clavier, choisir un tempérament de clavier à partir d'une table de 16 (comprenant des systèmes d'accord basés sur les phénomènes acoustiques des sons harmoniques et autres). Les 4 derniers sont programmables en accédant à la seconde page de programmation où chaque note peut être éditée (accord grossier ou précis).

Dynam./Touch sensitivity (1 page): vous permet de modifier la sensibilité de ces paramètres selon votre goût personnel. Une fois mémorisés, ces paramètres sont conservés en mémoire (après extinction de l'instrument) grâce à une petite pile.

MIDI (2 pages): vous permet d'assigner le canal MIDI Common et les ports respectifs MIDI IN et OUT, MIDI Merge On/Off (sur On, des données MIDI IN sont ajoutées à celles de MIDI OUT), un système exclusif de filtre MIDI On/Off**, des changements de programme MIDI étendus on/off (General MIDI on/off - sur off, la commande 0 est filtrée), Clock Out on/off, verrouillage de canal MIDI (fixe les canaux MIDI de chaque piste de toutes les Performances comme assigné en page 2. **NB.** Quand Lock est sur On, tous les canaux assignés en page 2 annuleront ceux programmés en Edit Perf. Tracks).

NB. Des données Clock In/out sont reçues/transmises sur la même entrée/sortie MIDI assignée à MIDI Common.

Date/Time set: vous permet de programmer le calendrier numérique interne et l'horloge. Cette fonction demeure active en permanence même après avoir éteint l'instrument.

Comme exemple de procédure d'édition "standard", vous pouvez suivre la procédure expliquée ci-après pour éditer le calendrier et l'horloge. Utilisez la même procédure que dans l'environnement Edit. Les variations de cette procédure seront précisées.

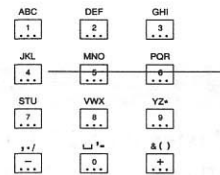
Pour programmer la Date (jour/mois/année) et l'Heure (heures/minutes/secondes), suivez la procédure ci-après:

*voir page 19 les explications concernant le **SETUP**.

INFORMATION

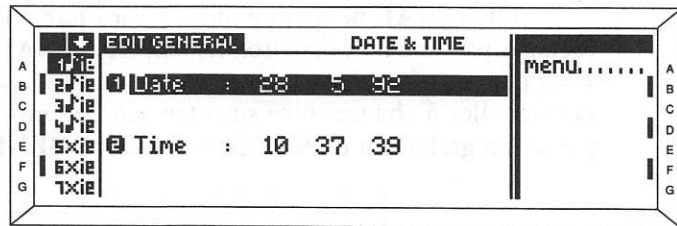
Si vous éditez la fonction **SCALE**, les pistes où **MASTER TRANSPOSE** est désactivé seront programmées avec **EQUAL TEMPERAMENT** et ne pourront être modifiées. C'est particulièrement important pour la piste **DRUM**.

** Les messages Système Exclusif arrivant en **MIDI IN** ne seront pas retransmis en **MIDI OUT** même si **MERGE** est sur **ON**. Les messages Système Exclusif arrivant sur la prise **MIDI IN** passent directement par **THRU**. Eventuellement, des programmes Utilisateur seront disponibles qui pourront inclure un filtre pour Système Exclusif **MIDI**. Les messages Système Exclusif ne sont pas pris en compte par le séquenceur.

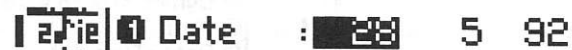


CONSEIL
Vous pouvez accéder directement aux différentes options en tapant le numéro correspondant sur le pavé Alphanumérique.

1. Appuyez sur **GENERAL**, sélectionnez **Date/Time set** (utilisez le Dial ou +1>) et appuyez sur **ENTER**. Ou bien, utilisez la touche 4 du pavé Alphanumérique, pour accéder directement à l'option sélectionnée sans passer par **ENTER**.



2. Sélectionnez (si nécessaire) **Date** et appuyez sur **ENTER** pour accéder au calendrier.

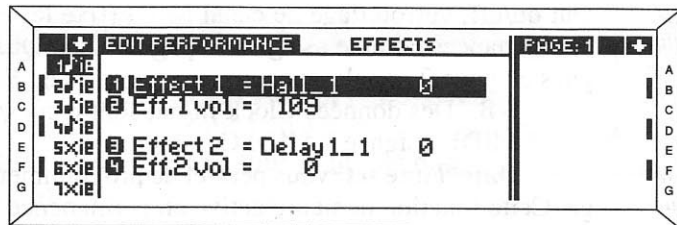


3. Modifiez le jour en utilisant les commandes d'entrée de données.
4. Appuyez sur **ENTER** pour passer au mois et entrez la valeur.
5. Appuyez sur **ENTER** pour passer à l'année et entrez la valeur.
6. Appuyez sur **ENTER** pour quitter le calendrier.
7. Répétez les opérations 2, 3, 4, 5, 6 pour régler l'horloge numérique.
8. Appuyez sur **GENERAL** ou **NORMAL** pour quitter **EDIT GENERAL**.

Perf. Contr. (4 pages)

Accédez à **PERF. CONTR.** pour assigner: les **EFFETS DSP** aux Performances, la sensibilité du Pitch Bend, les diverses fonctions aux **CONTROLEURS** (Molettes, Pédales/Footswitches facultatives, touches Utilisateur et curseurs) qui peuvent tous être actifs avec les **PERFORMANCES***.

L'écran affiché montre la page **EFFECTS**:



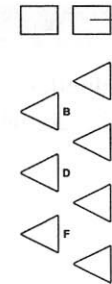
Vous pouvez assigner ici:

Le Type d'Effet 1.

Le Volume de l'Effet 1.

Le Type d'Effet 2.

Le Volume de l'Effet 2.

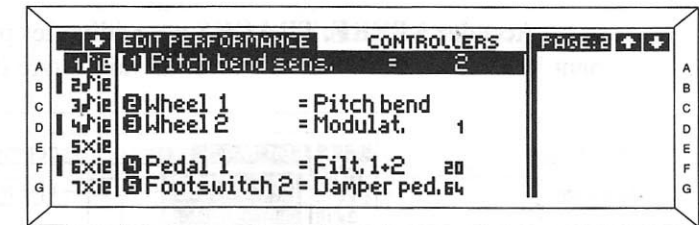


Utilisez la procédure d'édition habituelle: Sélectionnez l'option choisie, appuyez sur **ENTER** pour accéder à la fonction, puis utilisez les commandes d'entrée de données pour entrer la valeur désirée. Réappuyez sur **ENTER** pour quitter la fonction.

CONSEIL
Vous pouvez accéder directement aux différentes fonctions du menu en tapant leur numéro sur le pavé Alphanumérique.

*Sur l'écran **NORMAL**.

Allez à la page 2 pour ouvrir la page **CONTROLLERS**:



Ici vous pouvez assigner à chaque piste:

La Sensibilité du Pitch Bend.

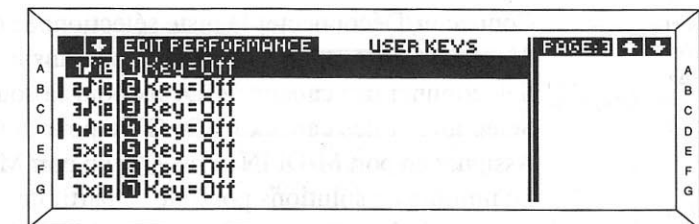
La Fonction assignée à la **Molette 1.**

La Fonction assignée à la **Molette 2.**

Les Fonctions de **Pédale/Footswitch 1.**

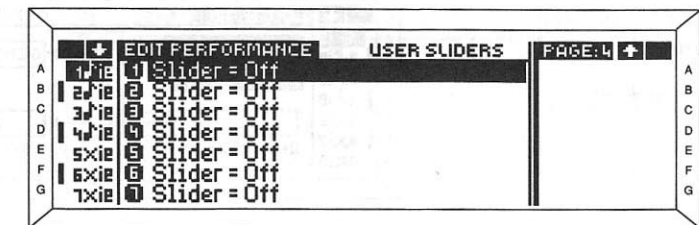
Les Fonctions de **Pédale/Footswitch 2.**

Allez à la page 3 pour ouvrir la page **USER KEYS**:



Ici vous pouvez assigner à chaque piste: Les **TOUCHES USER 1 à 7**, fonctionnent lorsque la touche **USER** est activée (voyant allumé).

Allez à la page 4 pour ouvrir la page **USER SLIDERS**:



Ici vous pouvez assigner à chaque piste:

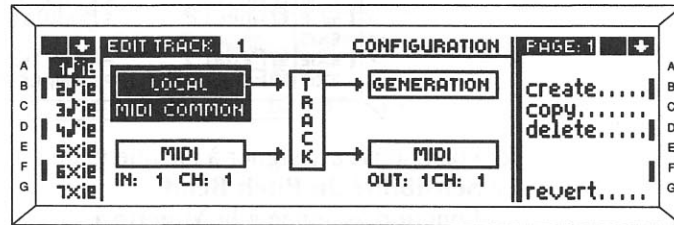
Les fonctions des **CURSEURS USER A à G**, la touche **USER** étant activée (voyant allumé)

Toutes les opérations d'édition effectuées peuvent être mémorisées dans une Performance*.

Réappuyez sur **PERF. CONTR.** ou **NORMAL** pour quitter **EDIT PERF. CONTR.**

Perf. Tracks (6 pages)

Accédez à **PERF. TRACKS** pour éditer les paramètres des **PISTES** individuelles formant la Performance en cours. L'écran qui s'ouvre dépend du statut de la piste sélectionnée.



La première page affiche la **CONFIGURATION** de la piste sélectionnée.

Vous pouvez effectuer ici les changements suivants sur la piste sélectionnée:

Connecter/Déconnecter la génération Interne (i) ou Externe [MIDI Out] (e) pour des Sources Local et/ou MIDI IN.

Connecter/Déconnecter la piste sélectionnée de la source Local ou MIDI IN (si elle est déconnectée, le symbole "-" apparaît dans la colonne de piste).

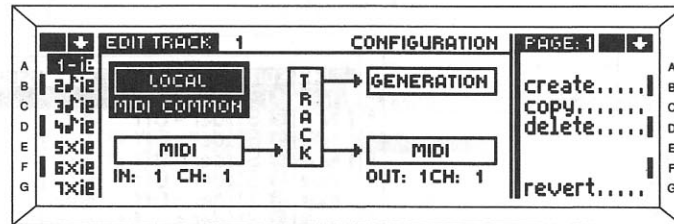
Sélectionner des canaux MIDI IN pour la source MIDI IN.

Sélectionner des canaux MIDI OUT pour la source Local (MIDI Common).


Assigner un port MIDI IN (1 ou 2) et un port MIDI OUT (1 ou 2) pour les deux sources.

Le nombre de solutions possibles à partir de cette page est infini, mais il vous suffit de savoir qu'à partir de cette page, vous pouvez contrôler pour chaque piste les sources Local et MIDI In et décider leur destination.

Exemple: Si nécessaire, sélectionnez **LOCAL (MIDI COMMON)** et pressez **ENTER**.



Ici, vous avez déconnecté la source **LOCAL** (clavier) à partir de la piste **sélectionnée**.

Le symbole note  est remplacé par le tiret "-" et si vous jouez, vous n'entendrez pas la piste. Reconnectez la piste 1 (réappuyez sur Sélection de Piste A) et déconnectez, par exemple, **GENERATION**. Le petit "i" se rapportant à la piste sélectionnée disparaît et si vous jouez, vous n'entendrez pas la piste. De même, si vous déconnectez MIDI (OUT), le petit "e" disparaîtra* (les deux destinations ne peuvent pas être déconnectées en même temps).

Utilisez la procédure d'édition habituelle: Sélectionnez la fonction, appuyez sur ENTER pour accéder à cette fonction et utilisez les commandes d'entrée de données pour entrer la valeur désirée. Réappuyez sur ENTER pour quitter la fonction. Sélectionnez d'autres pistes en utilisant les touches de Sélection de piste A à G et répétez la même procédure d'édition.

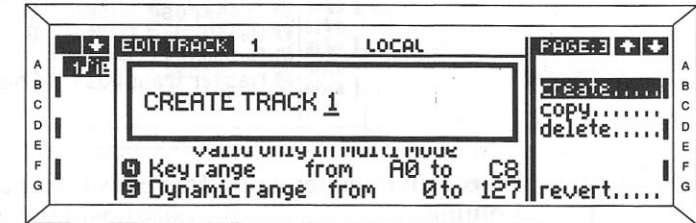
NB. Réappuyez sur ENTER pour reconnecter la piste 1 sur LOCAL.

*Si cette piste communique par MIDI OUT avec un expandeur externe, cette action interrompra les communications.

Toutes les pages d'Édition des Perf. Tracks affichent ces fonctions:

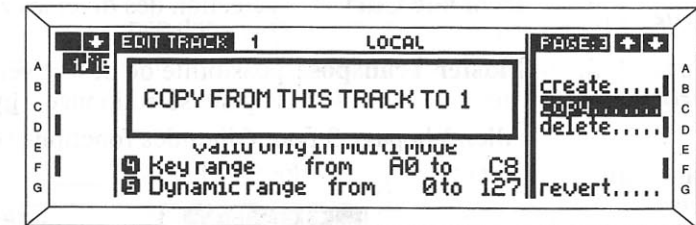
Create:

(Sélection de Fonction B) - Crée une piste par défaut. Ceci est particulièrement utile pour créer une piste par défaut. Car réinitialiser par défaut les paramètres d'une piste de Performance peut prendre beaucoup de temps.



Copy:

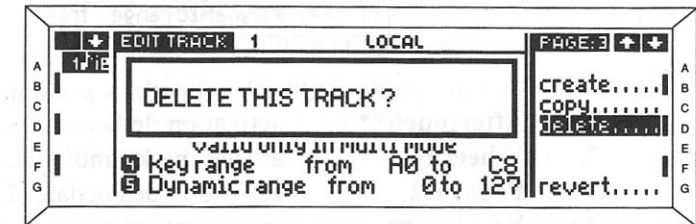
Tournez le Dial pour sélectionner le N° de piste et confirmez avec **ENTER**. (Sélection de Fonction C) - Copie une piste sélectionnée y compris tous ses paramètres sur une autre piste et évite ainsi de répéter des étapes identiques.



Sélectionnez la piste que vous voulez copier et confirmez avec **ENTER**.

Delete:

(Sélection de Fonction C) - Efface la piste sélectionnée*:



Confirmez en appuyant sur **ENTER**.

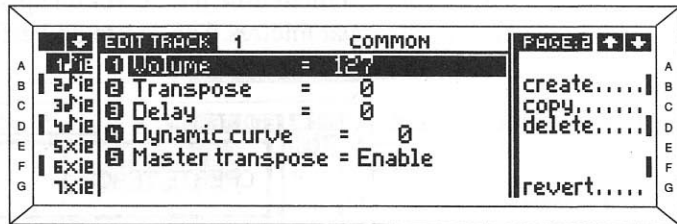
Dans les cas ci-dessus, EXIT permet de quitter les fonctions auxquelles vous aviez accédé et de revenir à l'écran initial.

Revert:

(Sélection de Fonction G) - Efface les changements effectués avec l'une des trois précédentes fonctions et restaure l'écran précédant le changement. Confirmez avec **ENTER** ou quittez avec **OK (Sélection de Fonction F)**.

***IMPORTANT**
Effacer des pistes n'est pas possible si le Séquenceur a une Bank/Song engagée pour jouer un morceau. Tenter d'effacer l'une de ces pistes affichera un message d'avertissement approprié. Ceci s'applique aussi aux pistes qui sont mémorisées dans une Performance non utilisée par le morceau.

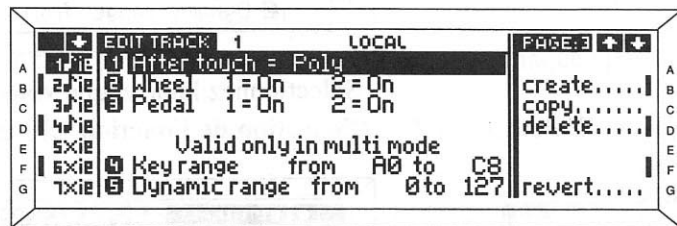
Allez à la page 2 pour ouvrir la page **COMMON** et éditer les fonctions communes à toutes les sources:



Vous pouvez éditer ici les fonctions suivantes pour chaque piste:

- Volume** modifié aussi par les commandes de fonction en mode Panel.
- Track Transpose** peut aussi être programmé en utilisant la fonction transposition de piste.
- Delay** temps pris pour créer l'événement MIDI - ce temps est synchronisé à l'horloge interne.
- Dynamic Curve*** sélection des diverses courbes dynamiques: 0 à 3 = positives, 4 à 7 = négatives.
- Master Transpose** possibilité de désactiver la fonction transposition principale pour la piste sélectionnée - **indispensable pour la piste de batterie.**

Allez à la page 3 pour éditer des fonctions se rapportant à la source **Local**:



Ici vous pouvez éditer les fonctions suivantes pour chaque piste:

- Aftertouch**** activation de la commande Aftertouch.
- Wheel 1/2** activation des molettes.
- Pedal 1/2** activation des pédales/Footswitches.
- Key Range** **seulement valable en mode Multipiste.** Sélectionne la plage du clavier (étendue du Split) pour la piste sélectionnée.
- Dynamic Range** **seulement actif en mode Multipiste.** Sélectionne le minimum et maximum des niveaux de vélocité entre lesquels la piste sélectionnée peut être jouée. Exemple: Si vous sélectionnez les deux valeurs à 50 et 100, la piste joue seulement si la vélocité avec laquelle le clavier est joué se trouve entre ces deux valeurs.

*Courbe de Vélocité (Dynamique):

facteur se rapportant à la réponse dynamique du clavier aux les changements de vélocité. Avec des courbes positives, jouer avec un toucher léger donne une valeur de dynamique basse - jouer fortement augmente la valeur. Des courbes négatives donnent l'effet inverse.

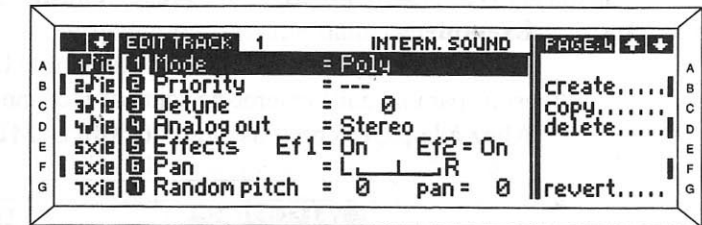
**Aftertouch = pression appliquée au clavier après avoir joué la note.

CONSEIL

Vous pouvez accéder directement aux diverses options du menu en tapant le numéro de l'option sur le pavé Alphanumérique.

*Pan: L'effet est ajouté à l'effet interne Pan (s'il est présent).

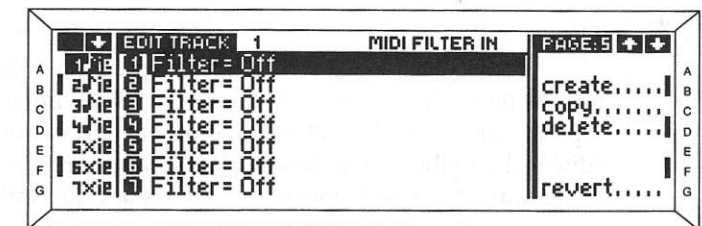
Allez à la page 4 pour éditer les fonctions qui agissent sur le son Interne de la piste sélectionnée:



Ici vous pouvez éditer les fonctions suivantes pour chaque piste:

- Mode** sélectionne le mode de jeu de la piste: Polyphonique ou Monophonique.
- Priority on/off** ON, active la fonction permettant d'assurer que si la polyphonie excède le niveau maximum autorisé, les notes annulées ne seront pas celles de la piste prioritaire.
- Detune** accord précis - permet d'accorder avec précision la piste sélectionnée dans les valeurs ± 64 , par pas de 1/128 de ton.
- Analog out** sélectionne la sortie audio de chaque piste: Stéréo 1/2, Out 1+2 [paires], Out 3+4 [paires], Out 1, Out 2, Out 3, Out 4 (toutes mono).
- Effects** Ef1 et Ef2 on/off - active les effets assignés page 1 de Edit Perf. Contr..
- Pan*** possibilité de déplacer le son entre deux sorties (Stéréo, Out 1+2, Out 3+4). Pan peut aussi être modifié grâce aux commandes en mode Panel.
- Random Pitch** facteur de hauteur qui crée de légères modifications de hauteur librement à chaque fois qu'une touche est appuyée, ajoutant un élément de réalité à certains sons, tels que cordes ou cuivres.
- Random Pan** le son se déplace librement entre les deux sorties chaque fois qu'une note est appuyée.

Allez à la page 5 pour assigner les filtres **MIDI IN** aux pistes actives pour la **Source MIDI IN**:

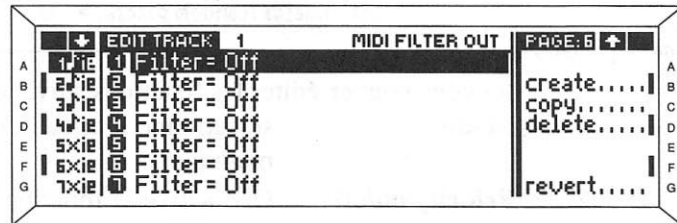


Dans cette page, **7 différents filtres MIDI IN** peuvent être assignés à chaque piste. Ils sont actifs sur l'entrée MIDI (MIDI IN) se rapportant aux pistes utilisées par la **source MIDI IN**.

Exemple:

1 Filter = Program Change: dans cette piste les événements de changement de programme transmis par une unité externe ne sont pas reconnus par le S2/S3 pour la piste sélectionnée.

Allez à la page 6 pour assigner les **filtres MIDI OUT** à chaque piste:



Dans cette page, **7 filtres MIDI OUT différents** peuvent être assignés à chaque piste. Les filtres MIDI assignés sont actifs sur la sortie MIDI (MIDI OUT) se rapportant à la piste sélectionnée.

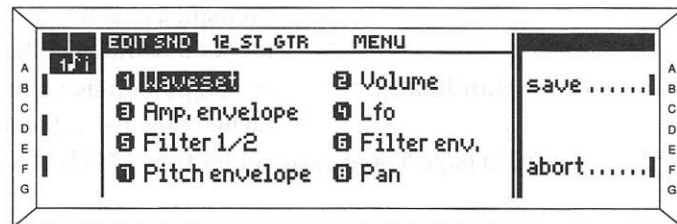
Exemple:

1 Filter = Program Change: les événements de changement de programme effectués ne sont pas transmis sur MIDI OUT pour la piste sélectionnée.

Toutes les opérations d'édition effectuées peuvent être mémorisées dans une Performance. Réappuyez sur **PERF. TRACKS** ou **NORMAL** pour quitter **EDIT PERF. TRACKS**.

Sons (25 pages)

Accédez à **SOUND** quand vous voulez éditer les paramètres d'un **Son**.



En accédant à Edit Sound pour la première fois après avoir allumé l'appareil, le son affiché dans la piste sélectionnée va dans le buffer d'Édition. Il est transféré dans une mémoire tampon séparée qui permet de quitter temporairement l'environnement Edit Sound sans perdre les données éditées. En pratique, une fois que vous avez commencé à éditer un son, vous êtes assuré que vous ne détruirez pas vos données sauf si vous **abandonnez** votre travail (ce qui vide la mémoire tampon Edit) ou éteignez l'instrument (ou s'il y a une soudaine panne de courant).

CONSEIL

Vous pouvez accéder directement aux diverses fonctions du menu en tapant le numéro de la fonction sur le pavé Alphanumérique.

CONSEIL

Pour des modifications "mineures" d'un son, utilisez les commandes de fonction en mode Panel - voir page 32.

ATTENTION!!

Dans le but de simplifier ces instructions, assurez-vous que le son en édition ne comporte pas le symbole de clavier indiqué ci-dessous.



Voir **SOUND PATCH** à la page 51.

INFORMATION 1
LES SONS DE BATTERIE sont édités en utilisant toutes les fonctions standard d'édition listées dans le menu Edit principal.

INFORMATION 2
Tous les sons de batterie ne jouent pas sur le clavier entier.

INFORMATION 3
Les Drumkits sont configurés en utilisant la fonction **SOUND PATCH** - voir page 51.

*IMPORTANT!!

Si vous quittez temporairement un écran d'édition de son (indiqué par le voyant clignotant sur la touche Edit Sound), un essai de chargement d'un SETUP différent par Auto Preload, Load All, Load All Setup ou Load Single Setup sera refusé (le Setup qui arrive peut contenir des données qui effaceraient le son en cours dans Edit). Un message d'avertissement sera affiché vous invitant à prendre la mesure appropriée.

****La forme d'onde sélectionnée jouera alors avec l'enveloppe 12_St_Gtr. TOUTEFOIS, IL N'EST PAS INDISPENSABLE DE SÉLECTIONNER UNE FORME D'ONDE - vous pouvez modifier le(s) paramètre(s) du son de votre choix sans changer la forme d'onde d'origine.**

L'ouverture du menu affiche 8 options éditables, chacune d'elle générant plusieurs pages. Toutefois, afin de simplifier les choses, l'exemple ci-dessous montre une sélection des écrans qui apparaissent quand on travaille dans l'environnement d'édition de son. Pour des explications plus complètes concernant chaque page, consultez le **MANUEL DE L'UTILISATEUR** dans le chapitre Edit Sound.

Entrer dans Edit Sound active automatiquement une piste "spéciale" par défaut, indépendante de l'état de l'écran **NORMAL**. Cette piste ne se comporte pas comme dans les autres environnements parce qu'elle est uniquement valable pour la source Local, elle ne peut pas être fermée (x) ni être déconnectée de la génération Interne (i). De plus, elle ne reçoit (MIDI IN) ni ne transmet (MIDI OUT) d'informations MIDI. Tous les effets assignés sont maintenus.

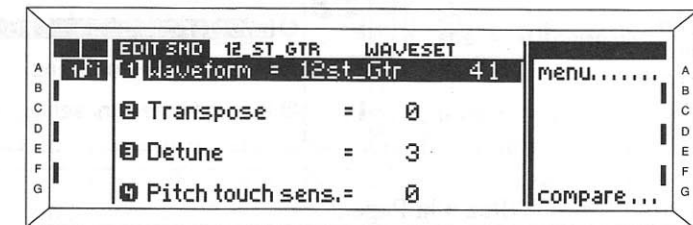
NB. Vous pouvez quitter temporairement l'environnement Edit Sound à tout moment (par **NORMAL**, pour effectuer des opérations dans d'autres écrans par exemple).

Quitter temporairement Edit Sound est indiqué par le clignotement du bouton Edit Sound*.

Suivez cette procédure simple pour Éditer les Sons

Nous décrivons ci-dessous une approche typique d'édition de son indiquant quelques-unes des étapes de cette édition. Vous pouvez démarrer avec n'importe quel son mais l'exemple utilise celui par défaut, 12_St_Gtr.

Accédez à Sound Edit (appuyez sur **SOUND**) avec le son choisi, sélectionnez Waveset (si nécessaire) à partir du menu et activez la fonction en appuyant sur **ENTER**.



C'est la page où vous pouvez sélectionner une **Forme d'Onde** différente et modifier les fonctions affichées. Une **TABLE D'ONDE** figure à la fin de ce manuel, page 69.

Sélectionner une Forme d'Onde

Sélectionnez **Waveform**, pressez **ENTER** (pour activer la fonction) et tournez le **DIAL****.

Appuyez de nouveau sur **ENTER** pour désélectionner la fonction.

Sélectionnez l'une des fonctions restantes (si besoin), appuyez sur **ENTER** pour y accéder et tournez le **DIAL** pour entrer une valeur. Appuyez sur **ENTER** pour confirmer la valeur et quitter la fonction.

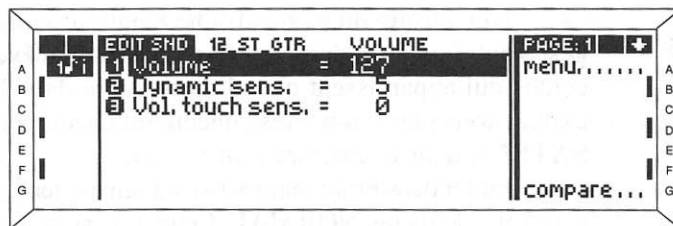
Revenez au menu (**Sélection de Fonction A**) et sélectionnez une autre fonction à éditer.

Modifier la Sensibilité Dynamique (Vélocité)

Sélectionnez **Volume** à partir du menu et appuyez sur **ENTER**. L'afficheur indique:

CONSEIL

Vous pouvez accéder directement aux diverses options du menu en tapant le numéro de l'option sur le pavé Alphanumérique.



Sélectionnez **Dynamic sens.**, appuyez sur **ENTER** pour accéder à la fonction et entrez une valeur appropriée.

Des valeurs positives donnent une sensibilité "normale": plus vous jouez légèrement, plus le volume est bas, plus vous jouez avec force, plus le volume est fort.

Des valeurs négatives ont l'effet inverse.

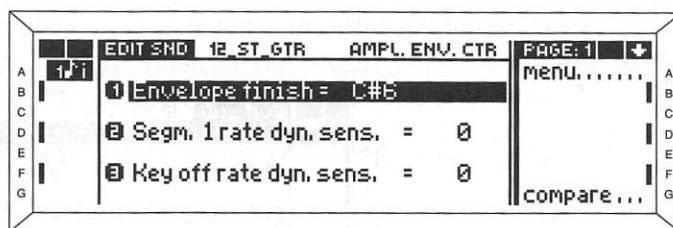
Appuyez sur **ENTER** pour confirmer la valeur et quitter la fonction.

Sélectionnez l'une des fonctions restantes (si besoin), appuyez sur **ENTER** pour y accéder et tournez le **DIAL** pour entrer une valeur.

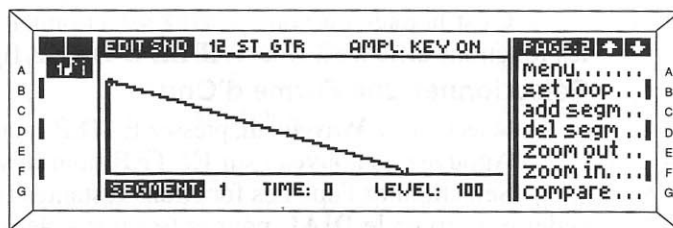
Revenez au menu (**Sélection de Fonction A**) et sélectionnez une autre fonction à éditer.

Modifier l'Enveloppe d'Amplitude Key On (Attaque du 1er segment)

Sélectionnez **Amp. envelope** à partir du menu et appuyez sur **ENTER**.



Allez à la Page 2:



Cette page montre l'**Enveloppe d'Amplitude Key On** (le volume atteint sa valeur maximum presque instantanément après l'enfoncement de la touche puis décroît en deux étapes. D'autres sons auront d'autres configurations).

En tournant le **DIAL**, vous sélectionnez l'un des 3 segments. Si vous appuyez sur **ENTER**

*Le même effet est obtenu quand le curseur de commande activé pour une attaque est déplacé en mode Panel.

NOTE:

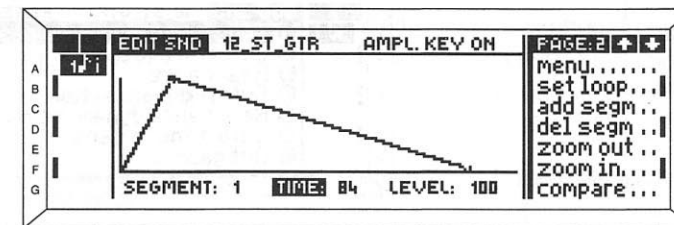
Vous pouvez quitter temporairement Sound Edit sans perte de données d'édition à tout moment pendant l'étape d'édition.

CONSEIL

Vous pouvez accéder directement aux diverses fonctions du menu en tapant le numéro de la fonction sur le pavé Alphanumérique.

de façon répétée, vous accédez aux 3 paramètres (**SEGMENT, TIME, LEVEL**) l'un après l'autre. Tourner le **DIAL** une fois qu'un paramètre est choisi, modifie la valeur du paramètre.

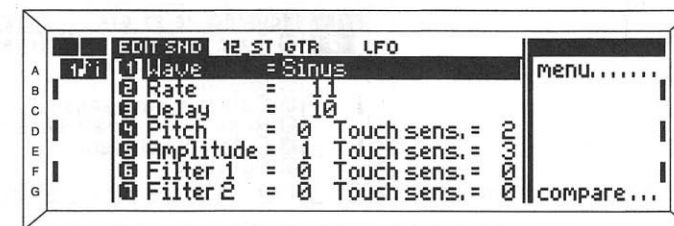
Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner **TIME** et tournez le **DIAL** pour entrer une nouvelle valeur (en fait, vous êtes en train de remodeler l'Enveloppe d'Amplitude Key On*).



Revenez au menu (**Sélection de Fonction A**) et sélectionnez une autre fonction à éditer.

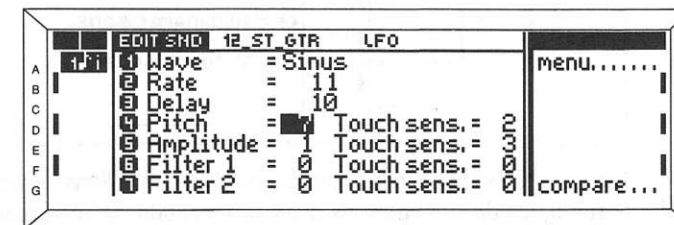
Appliquer le LFO aux Enveloppes de Pitch (hauteur) et d'Amplitude

Sélectionnez **LFO** à partir du menu principal et appuyez sur **ENTER**.



C'est la page où vous pouvez sélectionner une forme d'onde pour la modulation que vous pouvez appliquer aux **Enveloppes de Hauteur et d'Amplitude** aussi bien qu'aux **Fréquences Cut-off des Filtres 1 et 2**. La modulation peut aussi être effectuée en utilisant Aftertouch.

Sélectionnez par exemple les fonctions **Rate** et **Pitch** et modifiez leurs valeurs en utilisant la procédure déjà expliquée.



Maintenez appuyée une note et écoutez le **Vibrato**. La seconde valeur de Pitch appelée **Touch Sens.** lie l'intensité du Vibrato à la pression de l'Aftertouch.

Un **Tremolo** peut être appliqué de la même manière à l'enveloppe d'Amplitude.

INFORMATION 1

Si "Envelope finish" n'est pas désactivé, le dernier segment de l'enveloppe est automatiquement programmé sur 0 et ne peut être déplacé.

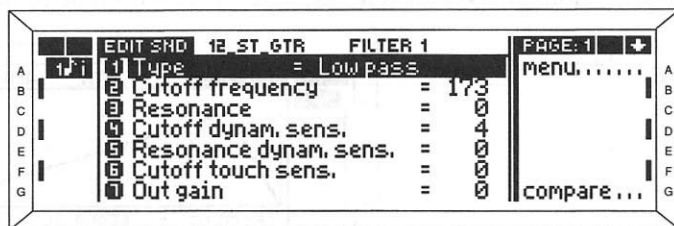
INFORMATION 2

Si une BOUCLE est programmée sur une enveloppe Key On, le niveau du dernier segment sera équivalent au niveau du segment de départ en boucle et ne peut pas être modifié.

Revenez au menu (Sélection de Fonction A) et sélectionnez une autre fonction à éditer.

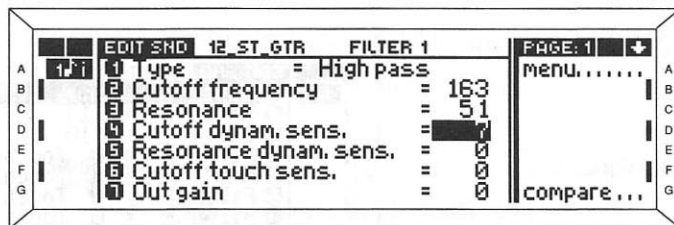
Modifier la Fréquence de Coupure (Cut-off) du Filtre 1

Sélectionnez **Filtre 1/2** à partir du menu et appuyez sur **ENTER**.



C'est la page où vous pouvez sélectionner l'un des 5 types de filtres pour le Filtre 1 (**Low Pass, High Pass, Band Pass, Parametric Cut** et **Parametric Boost**), modifier la fréquence de coupure (**Cut-off**) du filtre, appliquer une résonance et diverses autres applications.

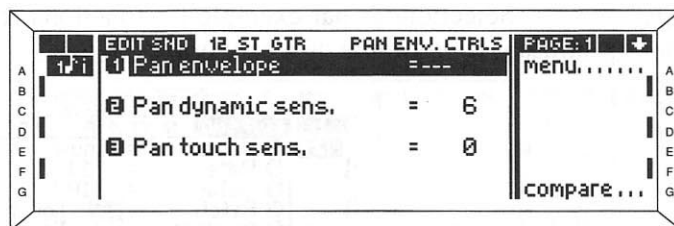
Par exemple, programmez la page ci-dessous avec les valeurs affichées et jouez.



Revenez au menu (Sélection de Fonction A) et sélectionnez une autre fonction à éditer.

Modifier la Sensibilité Pan Dynamic

Sélectionnez **Pan** à partir du menu et appuyez sur **ENTER**.



C'est la page où vous pouvez modifier l'enveloppe Pan Key On et Key Off (mouvements panoramiques du son entre les deux sorties audio stéréo connectées), la sensibilité Pan Dynamic, etc.

Si vous sélectionnez et modifiez le paramètre **Pan dynam. sens.** (comme indiqué ci-dessus), vous pouvez envoyer le son de gauche à droite (ou vice versa) en jouant plus légèrement ou plus fortement. Des valeurs positives déplacent le son de gauche à droite plus vous jouez fort. Des valeurs négatives donnent l'effet inverse.

CONSEIL

Vous pouvez accéder directement aux diverses options du menu en tapant le numéro de l'option sur le pavé Alphanumérique.

NOTE:

Vous pouvez quitter temporairement Edit Sound sans perte de données d'édérations à tout moment pendant l'étape d'éditation.

Les fonctions 6 (Enveloppe de filtre) et 7 (Enveloppe de Pitch) du menu principal sont expliquées en détail dans le MANUEL DE L'UTILISATEUR.

INFORMATION

A la page 1 de Pitch Enveloppe Edit, Pitch Depth ch2 fonctionne seulement si **DETUNE** à la page **WAVESET** n'est pas réglé à 0. Si **Detune** est sur 0, les phases des deux oscillateurs sont couplées et non synchronisées.

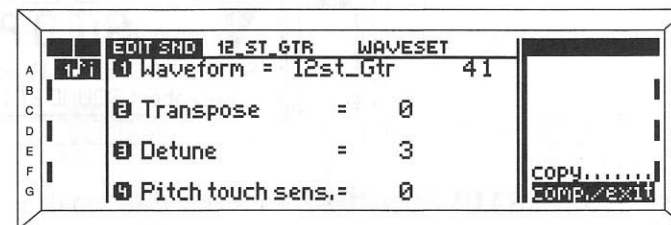
Revenez au menu (Sélection de Fonction A).

Comparer

Pendant que vous éditez votre son, vous pouvez utiliser **COMPARE** pour comparer le son d'origine avec le son édité.

COMPARE apparaît dans tous les écrans d'éditation à l'exception du menu principal.

Après avoir édité le son dans la page active, accédez à **COMPARE** (Sélection de Fonction G) pour ouvrir l'écran correspondant (l'exemple montre une situation Compare **WAVESET**):



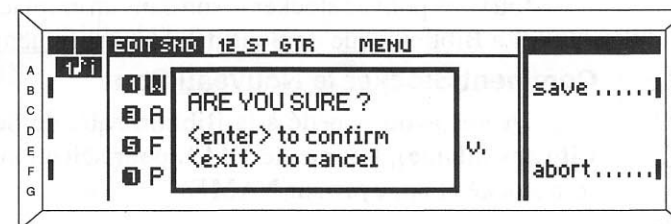
Si vous jouez, vous entendrez le son comme il était avant l'éditation d'un ou plusieurs paramètres affichés.

Compare/Exit (Sélection de Fonction G) revient au son édité et affiche la page indiquant les paramètres édités.

COPY copie la page d'éditation et annule les données de la page active.

Pendant l'éditation du son vous pouvez effectuer l'une des 3 opérations suivantes:

1. Abandonnez (**Abort**) le processus d'éditation du son en appuyant sur **ABORT** (Sélection de Fonction F).



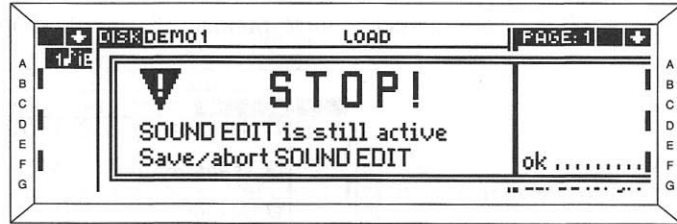
Pressez **ENTER** pour confirmer ou **EXIT** pour annuler **Abort** et revenir à Edit Sound. La fonction **Abort** annule la mémoire tampon d'éditation du son sans sauvegarder votre nouveau son et vous permet aussi de revenir en Edit Sound avec un son différent.

Cette opération détruit irrémédiablement tout travail d'éditation de son effectué auparavant.

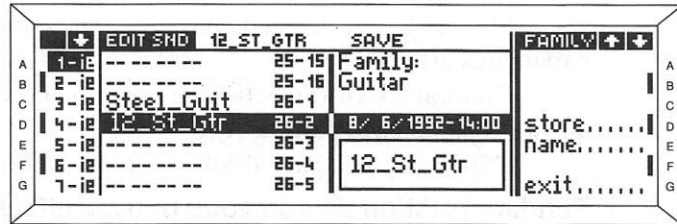
2. Appuyez sur **NORMAL** pour quitter temporairement* Edit Sound et l'afficheur reviendra au dernier écran Normal mémorisé. Le voyant de la touche Sound clignotera pour

*En fait, il n'est pas impératif que vous alliez jusqu'au bout du travail sur un son en Edit. Vous pouvez quitter temporairement à tout moment pendant l'opération et aller ailleurs. Vous ne pouvez pas, toutefois, sauvegarder cette situation temporaire sur disquette afin de continuer un autre jour là vous aviez arrêté.

vous rappeler que vous avez un écran Edit Sound en cours. A partir de cet écran **NORMAL**, vous pouvez effectuer la plupart des autres opérations sans perte de données d'édition. Il existe une exception à cette règle, c'est l'essai de chargement d'un **SETUP** qui diffère de celui couramment mémorisé. Si, pendant que la touche Sound Edit clignote, vous effectuez une opération **LOAD ALL**, **LOAD ALL SETUP**, **LOAD SINGLE SETUP** ou **AUTO PRELOAD**, un message d'avertissement sera affiché vous invitant à **sauvegarder** ou **abandonner** la situation Edit Sound.



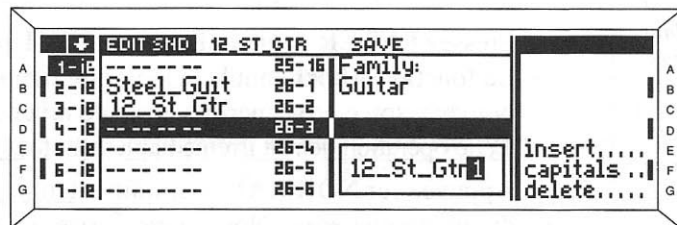
3. SAUVEGARDEZ votre nouveau son dans la **BIBLIOTHEQUE DE SONS**.



Sauvegarder avec la fonction **SAVE** (Sélection de Fonction **B**) vide la mémoire tampon Sound Edit et transfère automatiquement le nouveau son dans la **Bibliothèque de Sons** où vous pouvez stocker le son dans un emplacement libre et exécuter d'autres opérations. La Bibliothèque de Sons date automatiquement votre entrée.

Comment Stocker le Nouveau Son

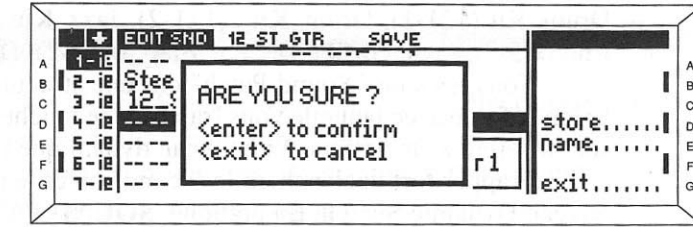
Après avoir accédé à la Bibliothèque de Sons (voyant **Sound** éteint, voyant **Sound Library** allumé), tournez le **DIAL** pour sélectionner un emplacement libre où le son édité sera stocké et appuyez sur **NAME***.



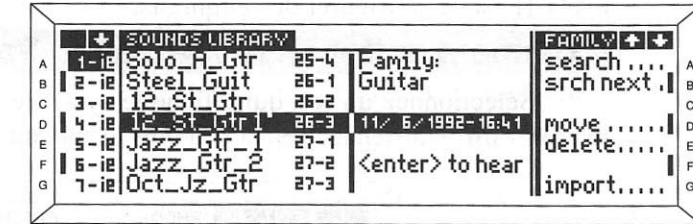
INFORMATION
En fonction **SAVE SOUND**, un nouveau son peut effacer le son de départ si celui-ci est un son en RAM.

Des sons édités sont identifiés automatiquement par un astérisque après le nom. Par exemple, si le son original est GrandPiano, le nouveau son apparaîtra dans la Bibliothèque de Sons comme GrandPiano. Voir Bibliothèque de Sons à la page 57 pour des informations supplémentaires.

Après avoir changé le nom, confirmez avec **ENTER** et pressez **STORE** (Fonction **D**).



Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le nouveau son dans l'emplacement sélectionné.

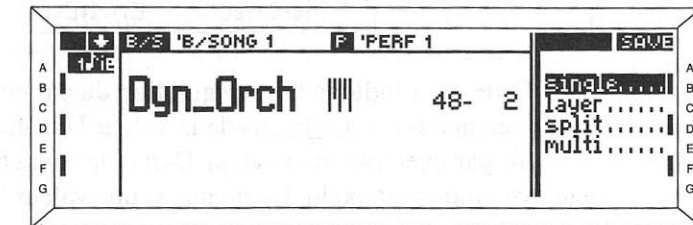


Appuyez sur **ENTER** pour écouter.
Appuyez sur **NORMAL** pour quitter la **BIBLIOTHEQUE DE SONS**.
Voir **BIBLIOTHEQUE DE SONS** à la page 57 pour plus d'informations.
Une fois que le nouveau son a été sauvegardé, la prochaine étape consiste à sauvegarder la Bibliothèque* de Sons sur Disquette pour éviter de perdre votre son édité quand l'instrument sera éteint.

La procédure d'édition de son ci-dessus est un exemple vous indiquant certaines des opérations disponibles. L'utilisateur doit consulter le **MANUEL DE L'UTILISATEUR** pour avoir des explications plus complètes sur chaque page, y compris celles non traitées ici.

Sound Patch

SOUND PATCH est intégré dans l'environnement Sound Edit.
Parmi les sons ROM se trouvent ceux qui affichent un petit symbole "clavier" après le nom du son. Par exemple, sélectionnez Dyn_Orch (48-2):



Jouez avec un toucher léger puis jouez avec un toucher fort sur différentes octaves du clavier.

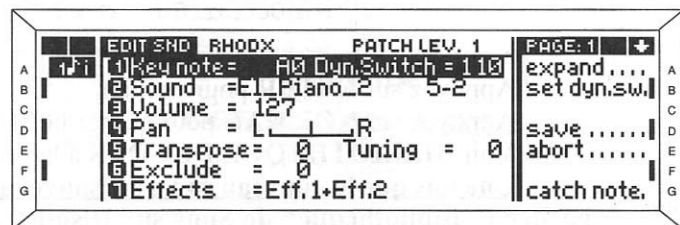
Ce son et d'autres affichant le même symbole ont été créés grâce à une fonction unique et importante appelée "SOUND PATCH" et ils comprennent des **Drumkits**, tels que Drum_Kit (121-1), Drum_Kit 2(121-2), Jazz_Kit(126-1) aussi bien que des Sons, tels que Rhodx(5-3), Dyn_Gtr(25-3), Dyn_Slap_B(37-2), Dyn_Flute(74-2), etc.

Tous les sons "Sound Patch" ont une structure dynamique comportant deux niveaux. Selon la force avec laquelle vous frappez une touche, le caractère du son changera parce qu'un son différent a été assigné à un niveau dynamique plus haut.

Frapper fort déclenchera le second son et le point auquel le son retentira est appelé le Niveau Dynamic Switch. En pratique, **SOUND PATCH** ne permet pas seulement d'assigner un son différent au second niveau dynamique mais aussi un son différent à chaque note du clavier sur les deux niveaux dynamiques. En fait, l'une des principales utilisations de **SOUND PATCH** est de configurer des Drumkits.

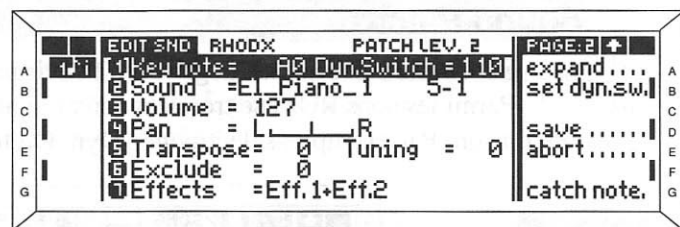
Comment entrer en mode Sound Patch:

Sélectionnez un son qui affiche le symbole en référence et appuyez sur **SOUND** en section **Edit**. L'affichage sera à peu près le suivant:



Cette page indique la configuration du paramètre du son entendu quand vous jouez avec une force en-dessous de la valeur Dynamic Switch affichée (dyn.sw.).

Allez à la page 2:



Cette page indique la configuration du paramètre du son qui est déclenché quand vous jouez avec une force au-dessus de la valeur Dynamic Switch (dyn.sw.).

Si, par exemple, une valeur Dynamic Switch de 126 ou 127 est entrée, le second niveau dynamique est exclu. De même, si une valeur Dynamic Switch de 0 ou 1 est entrée, seul le second niveau sera entendu.

La valeur Dynamic Switch est commune aux deux pages et en général, des Drumkits sont programmés avec un niveau Dynamic Switch réglé sur 127.

Comment programmer avec Sound Patch

En pratique, l'édition Sound Patch consiste à sélectionner une note, modifier le(s) paramètre(s) correspondant(s) selon votre souhait. Cette procédure sera répétée pour chaque note, pour développer la configuration du paramètre programmé sur l'étendue souhaitée du clavier et finalement, effectuer des ajustements nécessaires tels que compensations de transposition, etc.

Les fonctions disponibles sont:

- Key note:** affiche la note à programmer. Cette zone peut être activée avec **ENTER** et modifiée en utilisant le **Dial**. En pratique, il est plus facile d'utiliser **Catch Note (Sélection de Fonction G)** pour sélectionner la note qui va être programmée (voir **Catch note** ci-dessous).
- Sound:** détermine le son qui sera joué par la note (Key) affichée.
- Volume:** détermine le volume du son pour la note (Key) affichée.
- Pan :** détermine la position du son sélectionné entre les sorties stéréo se rapportant à la note affichée.
- Transpose:** détermine la transposition du son concernant la note sélectionnée. Cette fonction est très importante quand vous programmez des Drumkits*.
- Exclude:** permet à toutes les notes ayant la même valeur Exclude (1, 2 ou 3) d'être annulées quand la note sélectionnée est jouée. Pratiquement, des notes ayant la même valeur Exclude deviennent monophoniques entre elles. La valeur 0=off.
- Effets:** permet l'assignation des Eff.1, Eff.2, Eff.1/Eff.2 ou off sur la note sélectionnée.

L'afficheur indique aussi les fonctions suivantes accessibles avec les touches de Sélection de Fonction:

- Expand:** (Sélection de Fonction A) - les modifications effectuées sur une seule note peuvent être étendues à un ensemble déterminé de notes. Ceci évite d'avoir à répéter les mêmes étapes d'édition pour chaque note.
- Set dyn.sw.:** (Sélection de fonction B) - détermine le niveau Dynamic Switch. La valeur assignée représente le point auquel le second niveau de dynamique est déclenché par une frappe plus dure de la (des) note(s).

IMPORTANT!!

Si vous quittez temporairement l'écran Sound Patch Edit ou Effect Edit (indiqué par le voyant clignotant sur les touches Sound Edit ou Effects Libraries), un essai de chargement d'un SETUP différent par AutoPreload, Load All, Load All Setup sera refusé (le Setup qui arrive peut contenir des données qui effaceraient le son ou l'effet en cours en Edit). Un message d'avertissement sera affiché vous invitant à prendre la mesure appropriée.

**La fréquence d'un son de batterie sélectionné change selon la position sur le clavier. Quand vous assignez ces sons dans le Sound Patch cependant, il est important d'effectuer les ajustements nécessaires de transposition de façon à éviter des effets indésirés. Si, par exemple, vous programmez une cymbale Crash sur 8 notes consécutives, une transposition doit être faite pour compenser le changement de fréquence inhérent à chaque note.*

Save: (Sélection de fonction D) - accède à la Bibliothèque de Sons où le Sound Patch programmé peut être stocké en utilisant les mêmes opérations que celles décrites dans Bibliothèque de Sons, page 57.

Abort: (Sélection de fonction E) - pour quitter le mode Sound Patch, annule toutes les données d'édition effectuées et vous permet de revenir en Sound Patch avec un son différent.

Catch note: (Sélection de fonction G) - pour sélectionner la note qui va être programmée.

Le potentiel de **Sound Patch** est très net car cette fonction vous permet de travailler comme s'il y avait deux claviers séparés.

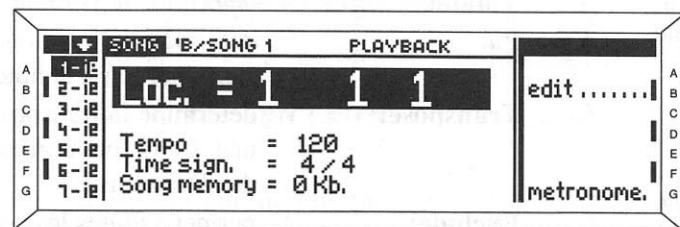
Les possibilités offertes par **SOUND PATCH** sont illimitées et des renseignements complets sur cette fonction figurent dans le chapitre correspondant du **MANUEL DE L'UTILISATEUR**.

Song (Morceau)

Accédez à **SONG** quand vous voulez enregistrer et/ou éditer des **MORCEAUX**.

Accéder à **EDIT SONG** active le **SEQUENCEUR** du S2/S3 et affiche l'écran

Playback (Lecture):



A partir de l'affichage ci-dessus, vous pouvez continuer avec l'une de ces deux actions:

1. Enregistrer un morceau

Vous pouvez enregistrer un morceau en appuyant sur **RECORD**, en utilisant la (les) piste(s) affichée(s) de la dernière Performance sauvegardée. Voir "**Comment enregistrer un morceau**", page 25 pour un exemple très simple et quelques explications sur l'écran **PLAYBACK**.

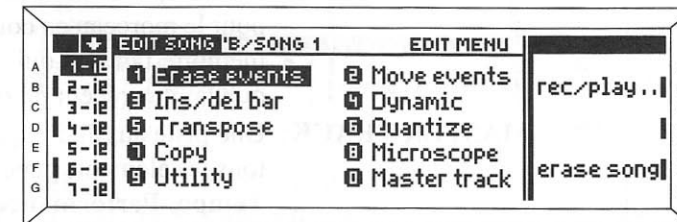
Reportez-vous au chapitre correspondant dans le **MANUEL DE L'UTILISATEUR** pour des renseignements complets.

Le **SEQUENCEUR** du S2/S3 utilise le même système de fonctionnement et de traitement des données que celui de la plupart des séquenceurs ordinaires informatisés. A la différence d'un magnétophone, ce séquenceur n'enregistre pas du "son" mais des **événements MIDI** qui sont des données nécessaires pour jouer des sources sonores MIDI. Les événements MIDI sont contrôlés numériquement, cependant, l'exécutant est avantagé en pouvant éditer chaque événement séparément, ce qui est impossible sur des magnétophones normaux.

Le **SEQUENCEUR S2/S3** est complètement indépendant de toutes les autres **SOURCES** et peut enregistrer en utilisant une génération de son interne et/ou externe (**MIDI OUT**) ainsi que des événements MIDI reçus sur **MIDI IN**. Les données enregistrées (jusqu'à 10 morceaux) sont contenues dans les **BANK/SONGS** mais elles doivent être sauvegardées sur **DISQUETTE** pour éviter de les perdre après l'extinction de l'instrument. Des **MORCEAUX** peuvent aussi être chargés en tâche de fond (voir **PRELOAD** à la page 31).

2. Editer un Morceau

Appuyez sur **EDIT** (Sélection de Fonction B) quand vous êtes en mode Playback et l'afficheur indiquera alors:



Chaque option du menu affiché comprend une ou plusieurs pages, selon la fonction choisie. Chaque page se rapportant à l'une de ces fonctions offre l'ordre **MENU** (Sélection de fonction A) qui permet de retourner au menu principal. Brièvement, chaque fonction permet ce qui suit:

- ERASE EVENTS :** Efface tous les événements, ou ceux choisis, sur une piste sélectionnée ou sur la Piste Maître (2 pages).
- MOVE EVENTS:** Déplace tous les événements d'une piste sélectionnée d'un point déterminé (Locator) à un autre (1 page).
- INS/DEL BAR:** Insère ou efface un nombre sélectionné de mesures sur toutes les pistes (2 pages).
- DYNAMIC:** En mode Dynamic Normal, permet d'augmenter ou de diminuer toutes les valeurs dynamiques d'un facteur (changement de vélocité) pour toutes les notes d'un Locator à un autre pour la piste sélectionnée. En mode Fixed, permet la sélection d'une valeur dynamique fixée appliquée à toutes les notes d'un Locator à un autre sur la piste sélectionnée (1 page).
- TRANSPPOSE:** Transpose (de ± 64) toute étendue de note (depuis C1 jusqu'à G9) d'un Locator à un autre pour une piste sélectionnée (1 page).
- QUANTIZE:** Quantifie Note On et Note Off d'une mesure à une autre pour une piste sélectionnée (2 pages).

INFORMATION

Si un Morceau est enregistré sur des pistes contenant une grande quantité d'informations (comme des données d'aftertouch etc.), l'appui sur **STOP** à la fin de l'enregistrement provoquera le clignotement des voyants **Record**, **Stop**, **>>** et **<<** pendant un court instant. Ceci est normal et est dû au fait que tous les événements enregistrés prennent du temps à "s'installer" à leur place définitive.

INFORMATION

Vous pouvez entrer en mode Edit Song pendant que le **SEQUENCEUR** fonctionne. Sur les écrans **MASTER TRACK** et **MICROSCOPE**, la fonction **CATCH LOC.** (Catch Locator) vous emmène directement au Locator principal. En d'autres mots, quand un morceau joue, **Catch Loc.** vous permet de "sauter" sur le point Locator en cours.

7. **COPY:** Copie (Superpose/Remplace) d'une mesure à une autre, d'une piste à l'autre, ou d'une mesure à une autre pour toutes les pistes et ajoute un (ou des) morceau(x) au morceau en cours (3 pages).
8. **MICROSCOPE:** Vous permet d'éditer chaque événement MIDI enregistré pour chaque piste, y compris des notes, valeurs de commande, valeurs dynamiques Key On et Key Off, etc. (1 page).
9. **UTILITY:** Fournit 5 fonctions: **Métronome**, **Volume**, **Décompte On/Off**, **Boucle du Morceau On/Off** ("On" lit le morceau en boucle répétitivement, seulement en mode Play - pas en enregistrement), **Edit stop to bar** (place un "stop" sur une mesure sélectionnée pour le morceau en cours), **Undo On/Off** (active/désactive une mémoire tampon qui vous permet "d'annuler" l'événement unique le plus récent ou des séries d'événements*) [1 page].
10. **MASTER TRACK:** Une piste auxiliaire qui vous permet d'insérer, effacer ou éditer tous les éléments généraux communs à toutes les pistes, tels que **Tempo**, **Performance**, **Volume**, **Effets** (1 et 2), **Volumes des Effets** (1 et 2) et **Rotary Slow/Fast** (1 page).

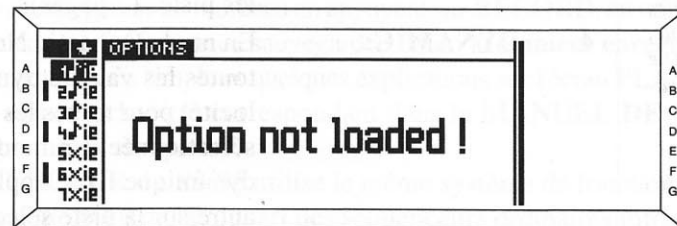
Le **MENU** fournit également l'ordre **ERASE SONG** (Sélection de Fonction F) qui efface complètement le morceau en cours.

Dans toutes les pages d'édition comprenant le **MENU** principal, la **Sélection de Fonction B** envoie l'ordre **REC/PLAY** qui met le **SEQUENCEUR** en mode Playback (Lecture).

Réappuyez sur **SONG** ou **NORMAL** pour quitter l'écran.

Option

Cette source sera opérationnelle avec un futur logiciel qui sera chargé à partir d'une **DISQUETTE**.

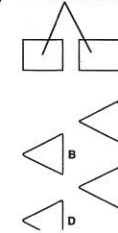


Appuyez à nouveau sur **OPTION** pour quitter cet écran.

Sound Library (Bibliothèque de Sons)

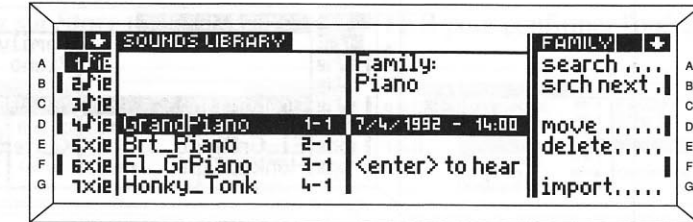


*Faites défiler les groupes de famille de sons.



**A condition qu'une disquette contenant d'autres sons ne soit pas insérée dans le lecteur au moment de la mise sous tension.

La Bibliothèque de Sons (**SOUND LIBRARY**) est l'endroit où tous les sons (**ROM** et **RAM**) sont stockés en une "configuration d'assignation d'instrument" consistant en un groupe de 16 familles de 8 timbres chacun (Piano, percussion chromatique, orgue, etc.). Les groupes de famille peuvent être visualisés en les faisant défiler avec la touche en haut à droite comme indiqué*. Les sons sont listés par numéro de Changement de Programme (Norme General MIDI - voir Liste p. 66). Lorsque vous accédez à **SOUND LIBRARY**, l'afficheur indique:



La liste d'assignation qui en résulte peut être réassignée en utilisant les opérations **MOVE**, **DELETE** et **IMPORT** mais, à moins que la bibliothèque réassignée soit sauvegardée sur disquette, la bibliothèque de sons ROM apparaîtra dans sa forme par défaut chaque fois que l'instrument sera mis sous tension**.

La **BIBLIOTHEQUE DE SONS** est une partie intégrante du **SETUP** qui peut être chargée à partir d'une disquette lorsque l'instrument est allumé.

Comment sélectionner et écouter un Son

Tournez le **DIAL** pour sélectionner un son. Appuyez sur **ENTER** pour écouter (la piste sélectionnée doit être active "♪". En situation **MULTI**, utilisez **SOLO** pour isoler la piste).

Les fonctions disponibles

Search: vous permet de trouver un son très rapidement sans perdre de temps à tourner le Dial. **Search** (Sélection de Fonction A) active une petite fenêtre avec un curseur clignotant où vous pouvez taper un caractère ou plusieurs correspondants au son désiré en utilisant la procédure **NAME** déjà traitée (identique dans tous les environnements). Dans tous les cas, deux ou trois caractères sont suffisants. Appuyez sur **ENTER**. Le 1er son disponible commençant par le(s) caractère(s) inséré(s) apparaîtra automatiquement. Appuyez sur **ENTER** pour écouter.

Srch next: (Sélection de Fonction B) trouve le son suivant disponible. Continuez avec cette fonction jusqu'à ce que vous trouviez le son désiré.

Move: vous permet de repositionner des sons (**ROM** et **RAM**) à des emplacements différents dans la liste d'assignation de sons. Sélectionnez le son que vous voulez déplacer et appuyez sur **MOVE** (Sélection de Fonction D). La modification qui en résulte doit être sauvegardée sur disquette si la bibliothèque réassignée doit être réutilisée.

MOVE et IMPORT font intervenir les fonctions STORE, NAME et EXIT. Reportez-vous à l'exemple IMPORT à la page suivante pour des explications sur ces fonctions.

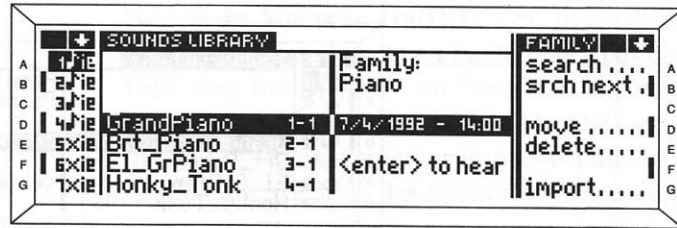
IMPORTANT
IMPORT et DELETE ne sont pas accessibles si un écran d'édition de son est en attente (le voyant Edit Sound clignote). Un message d'alerte approprié apparaîtra (voir pages 59 et 60).

Delete: efface un son RAM. Les sons ROM ne peuvent être effacés.
Import: importe d'autres sons à partir d'une disquette. Le son importé peut être positionné à n'importe quelle place libre.

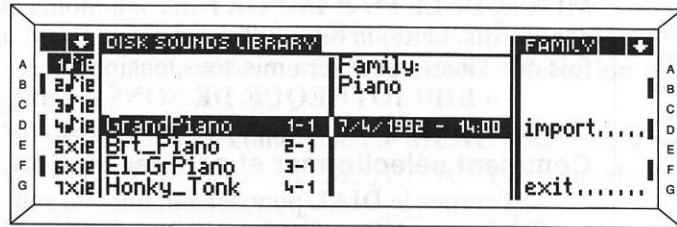
Exemple d'importation:

Par exemple, utilisez la Disquette Démo 1 pour importer un échantillon à partir de la disquette dans la Bibliothèque de Sons de la façon suivante:

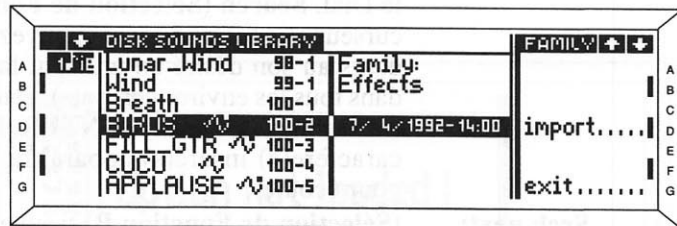
1. Insérez la disquette Démo 1 et accédez à la **Bibliothèque de Sons**.



2. Appuyez sur **Import** (Sélection de Fonction G).



3. Tapez le Changement de Programme 100-2* sur le Pavé Alphanumérique et appuyez sur **ENTER**.



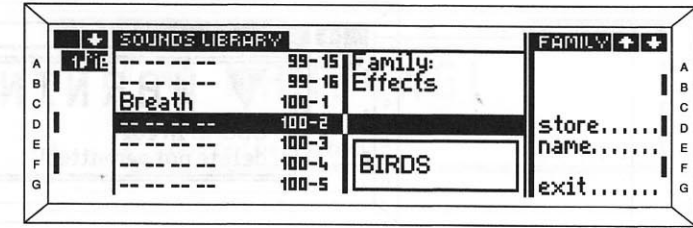
4. Tournez le **DIAL** pour sélectionner un échantillon à importer différent de celui en vidéo-inversée.
5. Appuyez sur **Import**. Une copie du son sélectionné est transférée sur la zone d'édition de la Bibliothèque de Sons et l'emplacement correspondant du Changement de Programme est mis en attente:

*Si les échantillons contenus dans la disquette Démo 1 ont été chargés à une autre occasion, vous pouvez vérifier la validité de votre exemple importé en utilisant la disquette Démo 2 qui contient l'échantillon GrandPiano 2 (1-2).

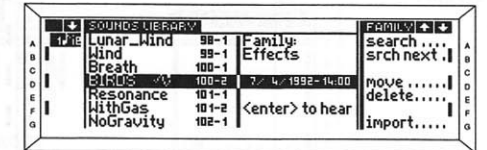
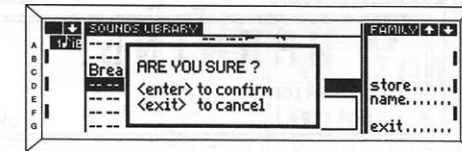
**Les échantillons importés sont identifiés par le symbole d'une petite vague avec un astérisque. Ce symbole indique un son RAM provenant d'un échantillon d'onde sonore. Les sons RAM provenant de sons ROM sont identifiés par un astérisque après le nom.

*Tout simplement parce que les sons ROM sont déjà présents dans l'instrument, l'ordinateur n'a donc pas besoin de réimporter des données déjà présentes.

**Les sons ROM sont des données permanentes. Ils peuvent cependant être réassignés en utilisant MOVE.



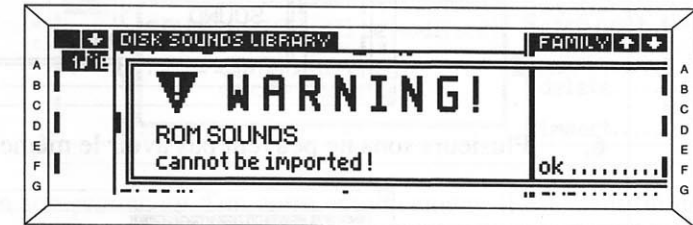
Utilisez **NAME** pour donner un nouveau nom au son importé (si nécessaire). Appuyez sur **Store** (Fonction D) puis **ENTER** pour confirmer l'opération d'importation.



EXIT fait quitter **Import** et revenir à l'écran antérieur aux changements. Quand l'échantillon a été importé, appuyez sur **ENTER** pour l'écouter. Répétez les mêmes opérations pour d'autres échantillons.

Les fonctions Import, Store et Delete imposent les conditions suivantes:

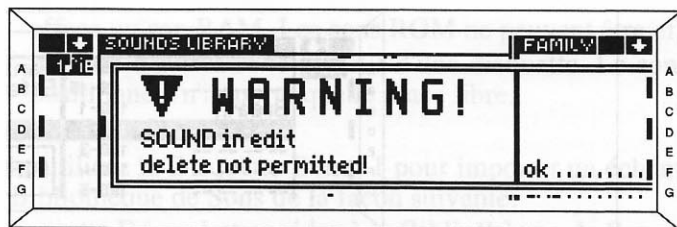
1. Vous ne pouvez pas **IMPORTER** un son ROM depuis la bibliothèque de la disquette*.



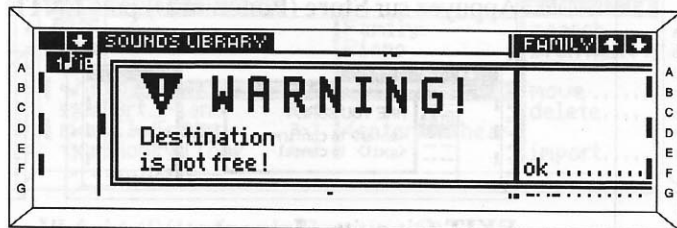
2. Vous ne pouvez pas changer le **NOM** des Sons ROM**.



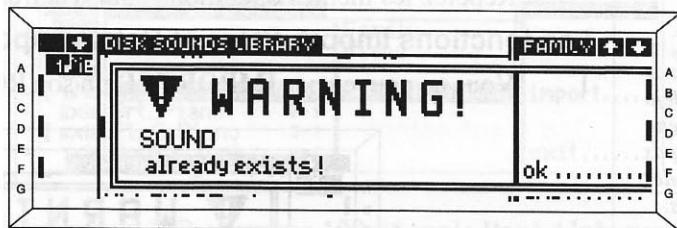
3. Vous ne pouvez pas **EFFACER** les Sons ROM**.



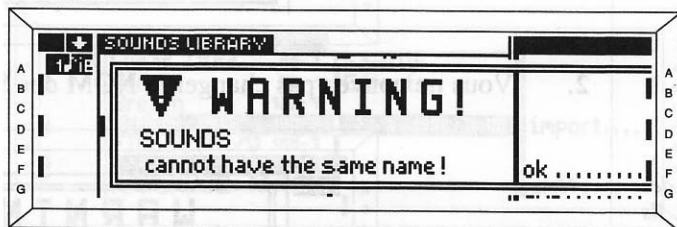
4. Vous ne pouvez pas **STOCKER** des sons importés dans des emplacements occupés.



5. Vous ne pouvez pas **IMPORTER** des sons qui existent déjà dans la Bibliothèque de Sons.



6. Plusieurs sons ne peuvent pas avoir le même NOM.



Cela peut arriver si vous changez le nom d'un son importé et essayez de le **STOCKER**. Cela intervient également si vous donnez à un son édité le même nom qu'à un son RAM existant et que vous essayez de le stocker dans un emplacement libre.

7. Vous ne pouvez pas **DEPLACER** un son si l'instrument fait partie d'un écran Sound Edit ou Effect Edit en cours**:

*Une mesure de précaution pour éviter l'annulation de données importantes par erreur.

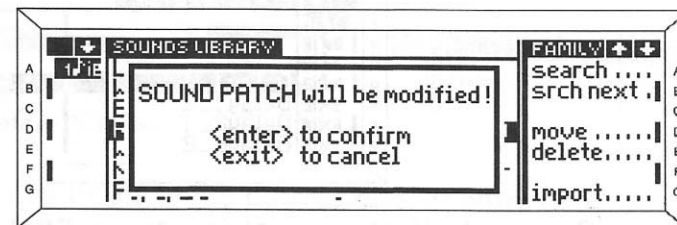
**Si les voyants Sound Edit ou Effects Libraries clignotent.



8. Vous ne pouvez pas **EFFACER** un son si l'instrument fait partie d'un écran Sound Edit ou Effect Edit en cours*:



9. Si vous **DEPLACEZ** un son qui tombe dans la catégorie **SOUND PATCH**, l'afficheur vous le signalera avec le message suivant:



Si c'est un son provenant d'un autre emplacement, il est identifié par un Changement de Programme différent. Le Sound Patch enregistre un Changement de Programme pour chaque note. Si vous entrez le Sound Patch qui a enregistré le numéro de programme correspondant au son avant qu'il ne soit déplacé, il y aura une série de points d'interrogation à la place du nom du son.

Voir **SOUND PATCH** dans le **MANUEL DE L'UTILISATEUR** pour des renseignements complets.

Des informations détaillées concernant la **BIBLIOTHEQUE DE SONS** se trouvent dans le chapitre correspondant du **MANUEL DE L'UTILISATEUR**.

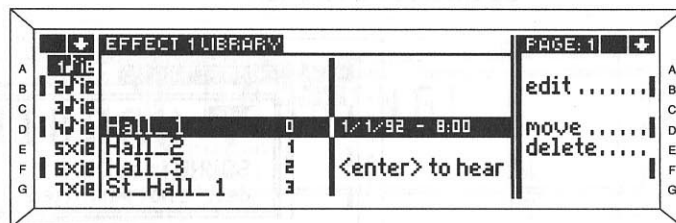
*Si les voyants Sound Edit ou Effect Libraries clignotent.

Effects Libraries (Bibliothèques d'Effets)

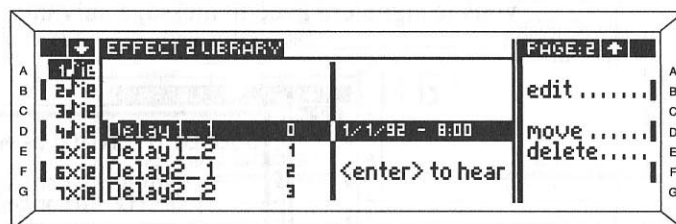
Les **EFFECTS LIBRARIES** (Bibliothèques d'effets) sont des endroits où vous pouvez visualiser et écouter les effets fournis par le **Processeur de Signal Numérique** interne. Les effets peuvent être édités et stockés dans les **Bibliothèques d'Effets**. Les Bibliothèques d'Effets forment une partie du **SETUP** qui peut être chargé à partir du disque.

Avec **EFFECTS LIBRARIES**, deux pages sont accessibles:

Effets Statiques (page 1)



Effets Dynamiques (page 2)



Comment sélectionner et écouter un Effet:

Tourner le **DIAL** et appuyez sur **ENTER** pour écouter*.

EFFECTS STATIQUES

Hall-1	Hall-2	Hall-3
St-Hall-1†	St-Hall-2†	St-Hall-3†
Concert-1†	Concert-2†	Church-1
Vocal-1	Plate-1	Plate-2
SmallRoom1	Med-Room1	
LargeRoom1†	LargeRoom2†	LargeRoom3†
Early1-1	Early2-1	Early3-1†
Stereo1-1†	Stereo2-1†	Stereo3-1† Stereo4-1†

IMPORTANT:

Si les **Effets Stéréo†** sont repris par une table de mixage avec les potentiomètres panoramiques positionnés au centre, les effets seront annulés. Cependant, de manière à éviter cet inconvénient, le potentiomètre de panoramique correspondant à chaque sortie stéréo doit être réglé sur sa position extrême.

Exemple:

Stéréo gauche 1_1 tout à gauche et stéréo droite 1_1 tout à droite.

Utilisez la procédure habituelle d'édition: Sélectionnez la fonction souhaitée, appuyez sur **ENTER** pour y accéder, et utilisez les commandes d'entrées de données pour entrer la valeur choisie. Réappuyez sur **ENTER** pour quitter la fonction.

IMPORTANT!!

Si vous quittez temporairement l'écran d'édition d'Effets (indiquée par le voyant clignotant sur la touche Effects Libraries), un essai de chargement d'un **SETUP** différent par **Auto Preload**, **Load All**, **Load All Setup** ou **Load Single Setup** sera refusé (le **Setup** qui arrive peut contenir des données qui effaceraient l'effet en cours dans **Edit**). Un message d'alerte sera affiché vous invitant à prendre la mesure appropriée.

CONSEIL

Vous pouvez accéder directement aux différentes options du menu en tapant leur numéro sur le pavé **Alphanumérique**.

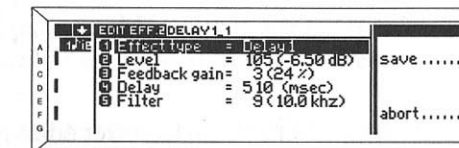
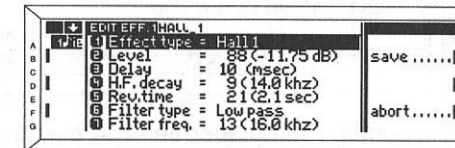
*Voir page 57.

EFFETS DYNAMIQUES

Delay1-1	Delay1-2	Delay2-1	Delay2-2
Pancho1	Pancho2	Pancho3	Dubbing-1
Chorus1-1	Chorus1-2	Chorus2-1	Chorus2-2
Flanger1-1	Flanger2-1		
Phaser1-1	Phaser2-1	Phaser3-1	
Ensemble-1	Rotary1-1	Rotary2-1	
Fladel-1	PanMix-1	PanMix-2	PanMix-3

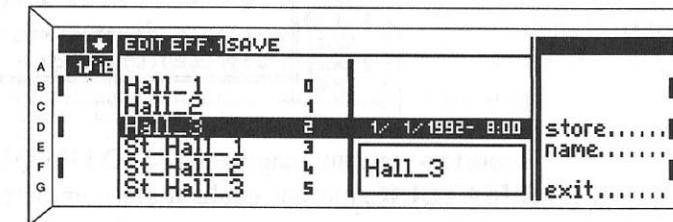
Fonctions disponibles:

- Move:** (Sélection de Fonction **D**) - utilisée pour relocaliser à une position différente l'effet sélectionné. 64 positions sont disponibles pour chaque Bibliothèque d'Effet.
- Delete:** (Sélection de fonction **E**) - utilisée pour effacer l'effet sélectionné. Les effets édités sont annulés de façon permanente. Les effets par défaut sont restitués à chaque fois que l'instrument est allumé.
- Edit:** (Sélection de Fonction **B**) - pour accéder à **Effects Edit** qui fournit divers réglages de paramètres selon le type d'effet choisi.



Après l'édition des Effets, vous pouvez choisir entre deux options:

- SAVE** (Sélection de Fonction **B**)
SAVE permet d'accéder aux **Bibliothèques d'Effets** et vous permet de nommer l'effet édité et de le placer dans l'une des 64 positions disponibles.



Les opérations **STORE**, **NAME** et **EXIT** sont identiques à celles de la **Bibliothèque de Sons***.

NOTE:
Les numéros affichés pour chaque type d'effet se rapportent aux numéros des commandes. Si un effet est assigné à une touche Utilisateur, par exemple, vous assignez en pratique le numéro correspondant de commande.

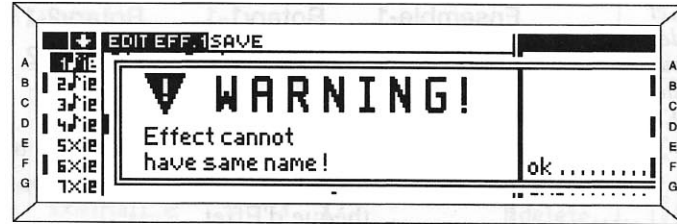
*L'effet sélectionné ne sera pas entendu à moins que les effets 1 et 2 aient été activés en page 4 de l'environnement **Edit Perf. Tracks**. Voir page 43.

2. ABORT (Sélection de Fonction G)

Utilisez **ABORT** pour annuler les données éditées et quitter le mode Edit Effect. L'affichage reviendra à la **Bibliothèque d'Effets**.

Les **Bibliothèques d'Effets** imposent plusieurs conditions :

1. Un Effet ne peut pas avoir un **NOM** qui existe déjà si vous le sauvegardez dans un emplacement libre.

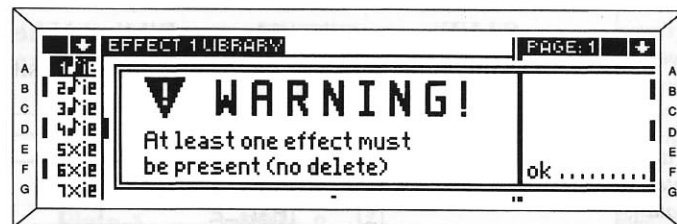


2. Quand vous utilisez **MOVE**, un effet ne peut pas remplacer un effet existant:



Un effet édité peut cependant remplacer un effet existant.

3. Des effets peuvent être **Effacés** mais un effet au moins doit être présent dans chaque **Bibliothèque d'Effets**:



Reportez-vous au chapitre **BIBLIOTHEQUES D'EFFETS** dans le **MANUEL DE L'UTILISATEUR** pour des explications complètes.

■ General MIDI et Numéros de Changement de Programme

Quand vous sélectionnez un son (avec le **DIAL**, **+1>/-1<** ou le **Pavé Alphanumérique**), vous transmettez un *Numéro de Changement de Programme* qui prend la forme générale suivante: **X - Y** (**X** = 1 - 128, **Y** = 1 - 16).

Ce type de notation de numéro de programme est conforme au **GENERAL MIDI** qui énonce les divers nouveaux standards MIDI mais, réellement à la base, c'est une façon de se procurer plus de sons que les 128 habituels en groupant 128 voix "standard" avec leurs numéros correspondants de programme dans une "liste d'assignation de programmation d'un instrument" comprenant 16 "familles" de 8 timbres chacune (timbres de clavier, timbres de Percussion, Orgues, etc.).

Chaque numéro de programme est associé à un *contrôleur* (contrôleur 0) qui procure des variations supplémentaires du son "standard" d'origine. Le contrôleur 0 pour le S2/S3 gère les valeurs de 1 à 16. La valeur 1 se rapporte au son "standard" et toutes les autres valeurs (2 à 16) sont des variations.

Toutefois, par exemple, le numéro de programme 26-2 correspond à une variation du son "standard" avec un numéro de programme 26-1.

■ Liste des Sons ROM du S2, S3

Parmi les 350 sons ROM (Read Only Memory - Mémoire morte) contenus dans le S2/S3 se trouvent des enregistrements numériques de haute qualité d'instruments réels (Piano, Cordes, sons de Percussion, etc.).

La liste d'assignation des sons ROM peut être constamment mise à jour avec des sons éditées en utilisant la procédure spécifique de sauvegarde sur l'écran Edit Sound. Activer **SAVE** en mode **Edit Sound**, ouvre la **Bibliothèque de Sons** et, par quelques opérations simples, vous pouvez stocker un nouveau son où vous voulez (reportez-vous au chapitre sur la Bibliothèque de Sons, page 57 de ce manuel pour avoir des informations complémentaires).

Sur les 2 pages suivantes vous trouverez la **liste complète des sons ROM** avec toutes les variations de chaque son standard. Les sons listés sont toujours présents en mémoire ROM et, sauf si une disquette contenant d'autres sons est présente dans le lecteur quand l'instrument est mis sous tension, la liste d'assignation de sons apparaît comme elle est listée.

Si, par contre, une disquette contenant des sons supplémentaires est présente dans le lecteur quand l'instrument est allumé, l'opération **LOAD ALL** aura lieu automatiquement et mettra à jour la liste des sons en chargeant les autres sons.

Les sons ROM sont permanents et ne peuvent être détruits mais la liste peut être reconfigurée à votre guise. Cependant, sauf si la bibliothèque réassignée est sauvegardée sur DISQUETTE, les sons réapparaîtront comme listés ci-dessous chaque fois que l'instrument sera allumé.

LISTE DES SONS ROM S2, S3

GrandPiano	1-1	Bandoneon	24-1	Strings_1	49-1	Panflute	76-1	Decay_04	87-4	Breath	100-1	Agogo	114-1	Brush	117-12
Brt_Piano	2-1	Nyl_Guitar	25-1	Str_Glockn	49-2	Bottle	77-1	Decay_05	87-5	Resonance	101-1	Conga_Acc	114-2	Roll	117-13
El_GrPiano	3-1	Vocal_Gtr	25-2	Strings_2	50-1	Shakuhachi	78-1	Decay_06	87-6	WithGas	101-2	Conga	114-3	SynthSnare	117-14
Honky_Tonk	4-1	Dyn_Gtr	25-3	Orch_Str	50-2	Whistle_1	79-1	Decay_07	87-7	NoGravity	102-1	Conga_Slap	114-4	Tom	118-1
Western	4-2	Solo_A_Gtr	25-4	Synth_Str1	51-1	Whistle_2	79-2	O_B_X_1	88-1	Popop_1	102-2	Cowbell	114-5	Gated_Tom	118-2
El_Piano_1	5-1	Steel_Gtr	26-1	Synth_Str2	51-2	Ocarina	80-1	O_B_X_2	88-2	UnderWater	102-3	Bongos	114-6	Tom_Room	118-3
El_Piano_2	5-2	12_Str_Gtr	26-2	Synth_Str3	52-1	Pulse_1	81-1	O_B_X_3	88-3	Wired_Org	90-1	Darbuka_Hi	114-7	HouseBdrum	119-1
Rhodx	5-3	Jazz_Gtr_1	27-1	Synth_Str4	52-2	Pulse_2	81-2	Spectrum	89-1	CityBreath	90-2	DarbukaLow	114-8	HouseSdrum	119-2
El_Piano_3	6-1	Jazz_Gtr_2	27-2	Choir	53-1	Pulse_05	81-3	SpectBells	89-2	Fantasy_1	91-1	Guiro	114-9	House_Hhat	119-3
El_Piano_4	6-2	Oct_Jz_Gtr	27-3	Voice_Oohs	54-1	Pulse_10	81-4	Machinery	89-3	Fantasy_2	91-2	Guica_High	114-10	House_Ride	119-4
El_Piano_5	6-3	Vangel_Gtr	27-4	Lyricon00	54-2	Pulse_15	81-5	SpaceHarp	81-12	Fantasy_3	91-3	Guica_Low	114-11	House_Clap	119-5
Det_Piano	6-4	Elect_Gtr	28-1	SynthVoice	55-1	Pulse_20	81-6	O_B_Filter	82-1	Fantasy_4	91-4	Vibraslap	114-12	Hh_Closed1	120-1
El_Piano_6	6-5	Chorus_Gtr	28-2	Anl_Voice	55-2	Pulse_25	81-7	Invasion	82-2	Fantasy_5	91-5	Castanets	114-13	Hh_Open_1	120-2
El_Piano_7	6-6	Muted_Gtr1	29-1	Vocoder_1	55-3	Pulse_35	81-8	TriangleWv	82-3	VoiceBells	92-1	Tambourine	114-14	Hh_Closed2	120-3
Harpsich_1	7-1	Muted_Gtr2	29-2	Vocoder_2	55-4	Pulse_40	81-9	Sinus	82-4	Vocal_Brth	92-2	Timbales	114-15	Hh_Open_2	120-4
Harpsich_2	7-2	Dyn_M_Gtr	29-3	Symphony	56-1	Pulse_45	81-10	SadJupiter	82-5	Angels	92-3	Cabasa	144-16	Hh_Pedal	120-5
Clavinet	8-1	MultiPluck	29-4	Symph_Orch	56-2	Pulse_Harp	81-11	Anl_Brass1	82-6	Atmosphere	92-5	Bdrum_Elet	115-1	Ride	120-6
Syn_Clav_1	8-2	Overdr_Gtr	30-1	Trumpet	57-1	Space_Harp	81-12	Anl_Brass2	82-7	AirlinePad	92-6	Bdrum_Gate	115-2	Ride_Cup	120-7
Syn_Clav_2	8-3	Dist_Gtr	31-1	FlugelHorn	57-2	O_B_Filter	82-1	Anl_Brass3	82-8	Alien	93-1	Bdrum_Hard	115-3	Crash	120-8
Wawaclav	8-4	Harm_Gtr	32-1	Trombone	58-1	Invasion	82-2	Anl_Pan	82-8	Prophet_1	94-1	Bdrum_Jazz	115-4	China	120-9
Celesta	9-1	Acous_Bass	33-1	Tuba	59-1	TriangleWv	82-3	Anlg_Pan	82-8	Prophet_2	94-2	Bass_Drum1	115-5	Splash	120-10
CelestaPlk	9-2	Elect_Bass	34-1	Muted_Trp1	60-1	Sinus	82-4	Anlg_Synth	82-9	Pops_1	94-3	Bass_Drum2	115-6	Trian_Long	120-11
Glockenspl	10-1	Dyn_Bass_1	34-2	Muted_Trp2	60-2	SadJupiter	82-5	Synt_Res1	82-10	Quauh_01	94-4	Woodblock	116-1	TrianShort	120-12
Music_Box	11-1	Pick_Bass	35-1	Dyn_M_Trp	60-3	Anl_Brass1	82-6	Waveaura	82-11	Slave	95-1	Claves	116-2	Drum_Kit1	121-1
Vibraphone	12-1	Dyn_Bass_2	35-2	FrenchHorn	61-1	Anl_Brass2	82-7	Analog_1	82-12	Waiting	96-1	FingerSnap	116-3	Drum_Kit2	121-2
Syn_Vibes	12-2	Fretless_B	36-1	Brass_1	62-1	Anlg_Pan	82-8	SyntSquare	83-13	Noise_Res	97-1	Stick	116-4	Drum_Kit3	121-3
Vibes_2	12-3	Slap_Bass1	37-1	Brass_Rips	62-2	Anlg_Synth	82-9	Mooog_Wv	82-14	Submarine	97-2	Snr_Drum1	117-1	Drum_Kit4	121-4
Marimba	13-1	Dyn_Slap_B	37-2	Brass_Trp	62-3	Synt_Res1	82-10	Arp_260000	83-1	ZAP_00	97-3	Snr_Drum2	117-2	Drum_Kit5	122-1
Xylophone	14-1	Slap_Bass2	38-1	Brass_2	62-4	Waveaura	82-11	Arp_260000	83-1	Big_Room	97-4	Sdrum_Rim1	117-3	Drum_Kit6	123-1
Tub_Bells	15-1	Syn_Bass_1	39-1	Brass_3	62-5	Analog_1	82-12	Azimut	83-2	Lunar_Wind	98-1	Sdrum_Rim2	117-4	Drum_Kit7	124-1
SharpBells	15-2	Syn_Bass_2	39-2	Brass_4	62-6	SyntSquare	83-13	Tot_Horn_1	64-1	Wind	99-1	Concert_Sd	117-5	Drum_Kit8	125-1
Dulcimer	16-1	Anl_Bass_1	39-3	Syn_Brass1	63-1	Mooog_Wv	82-14	Tot_Horn_2	64-2			Rimshot	117-6	Jazz_Kit	126-1
Barchimes	16-2	Anl_Bass_2	39-4	Syn_Horns	63-2	Arp_260000	83-1	Slow_Horn	64-3			Baby_Vox	113-12	House_Kit	127-1
Ooh_Lalaa	16-3	Anl_Bass_3	39-5	Tot_Horn_1	64-1	Azimut	83-2	Snd_Track1	83-4			Dolly_Vox	113-13	Drum_WS	128-1
DrunkChime	16-4	Mooog_Bass	40-1	Tot_Horn_2	64-2	Synt_Lead_1	83-3	Snd_Track2	83-5			Kitchen	113-14	Empty	128-15
TheatreOrg	17-1	Syn_Bass_3	40-2	Slow_Horn	64-3	Snd_Track1	83-4	Snd_Track3	83-6			Log_Drum	113-15		
Organ_1	17-2	Syn_Bass_4	40-3	Deep_Horn	64-4	Snd_Track2	83-5	Chopper	84-1			Noise_Perc	113-16		
Organ_2	17-3	Syn_Bass_5	40-4	SopranoSax	65-1	Snd_Track3	83-6	Frog	84-2						
Organ_3	17-4	FM_Bass_1	40-5	Soft_Sax	66-1	Chopper	84-1	Digital_1	84-3						
Organ_4	17-5	FM_Bass_2	40-6	Tenor_Sax	67-1	Digital_1	84-3	Digital_2	84-4						
Organ_5	17-6	Syn_Bass_6	40-7	Baritone_S	68-1	Digital_2	84-4	Jump_00	85-1						
Organ_6	17-7	Syn_Bass_7	40-8	Oboe	69-1	Jump_00	85-1	Jump_01	85-2						
JazzOrgan1	18-1	Violin	41-1	Eng_Horn	70-1	Break_00	85-3	Cluster	85-4						
JazzOrgan2	18-2	Viola	42-1	Bassoon	71-1	Cluster	85-4	FilterRes1	86-1						
Syn_Organ	18-3	Cello	43-1	Clarinet	72-1	FilterRes2	86-2	Dyn_Flute	86-2						
Rock_Organ	19-1	Contrabass	44-1	Piccolo	73-1	Decay_01	87-1	Decay_01	87-1						
Pipe_Org_1	20-1	TremoloStr	45-1	Flute	74-1	Decay_02	87-2	Decay_02	87-2						
Pipe_Org_2	20-2	Pizz_Str	46-1	Dyn_Flute	74-2	Decay_03	87-3	Decay_03	87-3						
Pipe_Org_3	21-1	Harp	47-1	HardFlute1	74-3										
Accordion	22-1	Timpani	48-1	HardFlute2	74-4										
Harmonica	23-1	Dyn_Orch	48-2	Recorder	75-1										

D'autres sons peuvent être importés dans la **BIBLIOTHEQUE DE SONS** et peuvent occuper un emplacement "vide". Un emplacement "vide" peut être un numéro de programme qui n'est pas déjà utilisé dans la liste ROM. Chaque emplacement comporte en tête de liste le son "standard" avec un numéro de programme, par exemple, 1-1, 44-1, 65-1, 120-1, etc. Pour chaque son standard il peut y avoir 15 variations (1-2, 1-3,...1-15, 1-15).

Exemple:

Le son ROM VIOLIN occupe le numéro de programme 41-1 dans la liste de sons.

Tout autre son importé ou édité peut occuper l'une des 15 positions suivantes disponibles dans cette rubrique (41-2, 41-3,... 41-15, 41-16).

■ A propos de la technologie de la Synthèse Sonore du S2, S3

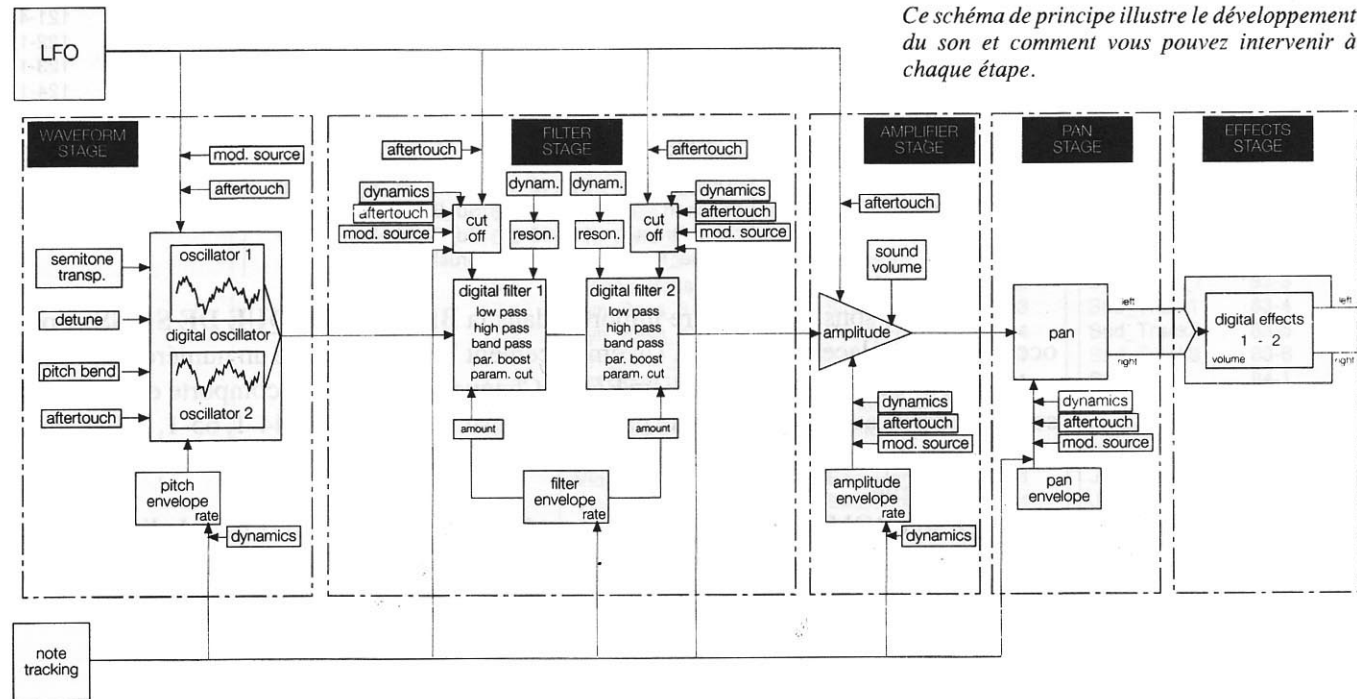
Grâce à la technologie de l'échantillonnage pur PCM, combinée à la Table d'Onde, aux boucles multiples, au Crossfade Multiloop et à la synthèse soustractive, **Generalmusic** a créé les Processeurs Musicaux S2 et S3 intégrant 350 sons ROM (6 Moctets ou 3 Mo d'échantillons) ainsi que 4 Moctets de RAM (2 Mo pour des échantillons et 2 Mo pour les sons édités). Un système puissant de filtre numérique à état variable qui ouvre un monde de possibilités de création sonore a été également incorporé.

Une table d'ondes (listée à la page 69) comportant 207 formes d'onde est la source fondamentale des 350 sons ROM, et d'autres formes d'ondes peuvent être chargées à partir d'une disquette. Ces formes d'ondes peuvent aussi contenir les ondes classiques en dent de scie, triangulaires, carrées et impulsions. En utilisant la synthèse soustractive, le S2/S3 est capable de produire des sons familiers "analogiques" typiques des synthétiseurs analogiques.

Le générateur de sons est composé de 32 oscillateurs qui fonctionnent par paires et qui génèrent les 16 notes de polyphonie de l'instrument. Le système de filtre comporte deux filtres numériques à deux pôles qui peuvent être configurés indépendamment en filtre passe-haut, passe-bande, passe-bas, Presence Cut ou Presence Boost avec résonance.

En utilisant des générateurs d'enveloppe et en appliquant le LFO aux diverses étapes du développement du son, ainsi que des contrôles tels que le suivi de Note, la vélocité par touche (nuances) et autres contrôles, tous les aspects du son peuvent être contrôlés.

Ce schéma de principe illustre le développement du son et comment vous pouvez intervenir à chaque étape.



Cette **TABLE D'ONDES** liste toutes les **FORMES D'ONDES** présentes dans la mémoire ROM. Les 350 sons ROM proviennent tous de l'une des **FORMES D'ONDES** listées.

TABLE D'ONDES DU S2/S3

1) Piano	54) Slap_Bass2	107) Spectrum_1	160) Quica_lo
2) Honky Tonk	55) Cello_Viol	108) Spectrum_2	161) Vibraslap
3) El.Piano 1	56) Strings	109) SpectBells	162) Castanets
4) El.Piano 2	57) Pizz_Str	110) Machinery	163) Tambourine
5) El.Piano 3	58) Harp	111) CityBreath	164) Timbales
6) El.Piano 4	59) Timpani	112) Spatial	165) Cabasa
7) El.Piano 5	60) Str_Glockn	113) Fantasy_1	166) Bdrum_elet
8) El.Piano 6	61) Orch_Str	114) Fantasy_2	167) Bdrum_gate
9) El.Piano 7	62) Choir_1	115) Fantasy_3	168) Bdrum_hard
10) Harpsich_1	63) Choir_2	116) Fantasy_4	169) Bdrum_jazz
11) Harpsich_2	64) Vocalboy	117) Fantasy_5	170) Bass_drum1
12) Clavinet	65) Symphony	118) VoiceBells	171) Bass_drum2
13) Vibes_1	66) Symph_Orch	119) Vocal_Brth	172) Woodblock
14) Vibes_2	67) Trumpet	120) Voice_Glk	173) Claves
15) Glockenspl	68) Flugelhorn	121) Angels	174) FingerSnap
16) Marimba	69) Trombone	122) Atmosphere	175) Side_Stick
17) Bell	70) Muted_Trp1	123) Noise	176) Snare_dr_1
18) Dulcimer	71) Muted_Trp2	124) Breath	177) Snare_dr_2
19) Barchimes	72) FrenchHorn	125) Syn_perc1	178) Snare_rim1
20) Theatre Org	73) Brass	126) Syn_Perc2	179) Snare_rim2
21) Organ 1	74) Brass_Rips	127) Syn_Perc3	180) Concert_sd
22) Organ 2	75) Brass_Trp	128) Syn_Perc4	181) Rimshot
23) Organ 3	76) Anlg_Brass	129) Syn_Perc5	182) Snare_El_1
24) Organ 4	77) Dual_Brass	130) Syn_Perc6	183) Snare_El_2
25) Organ 5	78) Brass_2	131) Syn_Perc7	184) Sd_brush_1
26) Organ 6	79) Sopran_Sax	132) Syn_Perc8	185) Sd_brush_2
27) Jazz_Org	80) Soft_Sax	133) Syn_Perc9	186) Brush_long
28) Rock_Org	81) Tenor_Sax	134) Drop	187) Brush
29) Syn_Organ	82) Oboe	135) Water	188) Roll
30) Wired_Org	83) Eng_Horn	136) Voice_1	189) Tom_normal
31) Digit_1_Wv	84) Bassoon	137) Voice_2	190) Tom_gated
32) Digit_2_Wv	85) Clarinet	138) Voice_3	191) Tom_room
33) Pipe_Org_1	86) Flute	139) Vox_HH_Cl	192) House_bdrm
34) Pipe_Org_2	87) Hardflute_1	140) Vox_Tap	193) House_sdrm
35) Pipe_Org_3	88) Hardflute_2	141) Vox_Tip	194) House_hhat
36) Accordion	89) Panflute	142) Car_Horn	195) House_ride
37) Harmonica	90) Bottle	143) Door	196) House_clap
38) Nyl_st_Gtr	91) Whistle	144) Rapsy_Ride	197) HH_closed1
39) Vocal_Gtr	92) Sinus_Wv	145) Baby_Vox	198) HH_open_1
40) Stl_st_Gtr	93) Trian_Wv	146) Dolly_Vox	199) HH_closed2
41) 12st_Gtr	94) Square_Wv	147) Kitchen	200) HH_open_2
42) Jazz_Gtr_1	95) Pulse_05Wv	148) Logdrum	201) HH_pedal
43) Jazz_Gtr_2	96) Pulse_10Wv	149) Noise_Perc	202) Ride_cymb
44) Oct_Jz_Gtr	97) Pulse_15Wv	150) Agogo	203) Ride_cup
45) Electr_Gtr	98) Pulse_20Wv	151) Conga	204) Crash
46) Muted_Gtr1	99) Pulse_25Wv	152) Conga_acc	205) China
47) Muted_Gtr2	100) Pulse_30Wv	153) Conga_slap	206) Splash
48) Dist_Gtr	101) Pulse_35Wv	154) Cowbell	207) Trian_long
49) Acous_Bass	102) Pulse_40Wv	155) Bongos	208) Trian_shrt
50) Elect_Bass	103) Pulse_45Wv	156) Darbuka_hi	209) Empty
51) Pick_Bass	104) Saw_Wv	157) Darbuka_lo	
52) Fretless_B	105) Sup_Saw_Wv	158) Guiro	
53) Slap_Bass1	106) Frog_Wv	159) Quica_hi	

ATTENTION

TRAITEMENT DES INTERFERENCES AVEC LES FREQUENCES RADIO

Cet équipement génère et utilise des fréquences radio. Il a été testé et respecte les règlements en vigueur concernant les ordinateurs de Classe B conformément à l'alinéa J de l'Article 15 de Règlement FCC. Ces règles déterminent une protection raisonnable contre les interférences radio et télévision lors du fonctionnement dans une zone résidentielle. Cependant, il n'est pas garanti que de telles interférences ne se produisent pas. Si cet équipement est la cause d'interférences avec la réception radio ou télévision (ce que vous constaterez en mettant votre appareil sous et hors tension) il est demandé à l'utilisateur d'essayer de corriger ces interférences en prenant l'une des mesures suivantes:

- * Régler l'antenne de réception TV ou radio.
- * Eloigner l'instrument du poste de TV ou de radio.
- * Brancher l'instrument sur une autre prise de façon à ce que la TV ou la radio se trouvent sur des circuits d'alimentation différents.

Si nécessaire, consultez votre revendeur ou un technicien expérimenté en radio/télévision qui vous conseillera. Vous pouvez aussi trouver des conseils dans le livret publié par la "Commission Fédérale des Communications": "How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems".

Ce livret est disponible auprès du U.S. Government Printing Office, Washington, DC20402, STOCK No. 004-000-00345-4.