

Roland



G-1000

ARRANGER WORKSTATION

Manuel de l'utilisateur

Nous vous remercions d'avoir opté pour l'Arranger Workstation G-1000 de Roland.

Son clavier de 76 touches à action synthétiseur avec aftertouch de canal, son extraordinaire convivialité, sa flexibilité et son processeur RISC ultra-rapide font du G-1000 le fleuron de la fameuse série G des Arranger Workstations de Roland. Particulièrement innovateur, le G-1000 est l'instrument idéal pour les professionnels et les musiciens amateurs sérieux.

Pour tirer le maximum de votre G-1000 et garantir un fonctionnement fiable durant de nombreuses années, nous vous recommandons de lire attentivement et complètement ce manuel.

- Pour éviter toute confusion, convenons d'utiliser le mot "bouton" pour les commandes en face avant et de réserver le mot "touche" au clavier même de l'instrument.
- Les illustrations apparaissant dans ce manuel peuvent différer des réglages qui s'affichent sur votre instrument lorsque vous le faites démarrer.

Avant toute utilisation de votre instrument, veuillez lire attentivement les sections intitulées "INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SECURITE", "UTILISATION SURE DE L'APPAREIL" et "REMARQUES IMPORTANTES". Ces sections comportent des informations importantes concernant le maniement correct du G-1000. Veillez donc à conserver ce manuel dans un endroit sûr pour toute référence ultérieure.

Omega® est une marque déposée. Zip® et JAZZ™ sont des marques déposées de Omega Corporation. Toutes les autres marques citées dans ce manuel sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Caractéristiques

Clavier 76 touches sensibles au toucher avec aftertouch de canal

Avec ses 76 touches pondérées à action synthétiseur, le clavier du G-1000 transforme le jeu en pur plaisir. Pouvant générer des messages d'aftertouch canal, il vous permet de contrôler le volume, le timbre et les fonctions Arranger de manière intuitive.

Nouvelle source sonore

Le G-1000 dispose d'un générateur de sons multitimbral à 32 Parts avec 1161 sons d'instruments et 43 Drum Kits couvrant une vaste gamme allant des instruments acoustiques d'un réalisme toujours plus étourdissant à des sonorités Techno d'enfer. Faut-il préciser que le générateur de sons de votre G-1000 est polyphonique à 64 voix?

Pièthore d'effets

Outre les indispensables Chorus et Reverb numériques, le Delay introduit sur le G-800 et l'égaliseur à deux bandes, le G-1000 propose aussi un multi-effet comprenant pas moins de 89 effets et combinaisons différents (distorsion, Rotary, Humanizer, Enhancer, 3D Chorus, LoFi, etc.).

Quatre sorties audio individuelles

Le G-1000 est doté de deux paires de sorties stéréo (IL & LR, 2L & 2R), ce qui vous permet d'assigner n'importe lequel de ses Parts à la sortie voulue. Cela permet, lors des sessions d'enregistrement, de réaliser une égalisation distincte de la batterie et des autres instruments, par exemple, en vous servant d'une console de mixage externe.

Lecteur Zip™ intégré, port SCSI standard et lecteur de disquette

Non contents de vous offrir un instrument comportant un port SCSI permettant une sauvegarde sur appareil externe, les ingénieurs du G-1000 ont pensé que vous apprécieriez probablement le lecteur Zip 100Mo afin de sauvegarder directement vos données et ont donc écrit un logiciel de gestion offrant un accès direct aux données résidant sur disque Zip.

Le port SCSI vous permet de faire appel à des appareils de stockage externes (tels que des lecteurs IAZ™ de disques durs, des disques MO, etc.). Autant de possibilités qui risquent fort de limiter l'usage du lecteur de disquettes 2HD au chargement de données provenant d'un G-800, G-600, E-96, E-86 ou RA-800 (styles utilisateur, sons MIDI, mémoires de Performance/programmes utilisateur).

192 mémoires de Performance

Outre la possibilité de personnaliser rapidement des styles existants, le G-1000 vous permet également de sauvegarder tous les réglages effectués en face avant dans des mémoires de Performance. Si vous avez besoin de plus de 192 mémoires, vous pouvez sauvegarder le

contenu des mémoires Performance sur Zip ou disquette (ou sur un appareil de stockage externe) et les charger lorsque vous en avez besoin.

Si vous ne désirez pas programmer de styles ou si vous êtes trop occupé pour vous y attarder, vous pouvez personnaliser des styles existants en modifiant les assignations d'instrument de n'importe quel Part.

Arranger (basse, batterie, accords, etc.) et sauvegarder ensuite ces changements dans l'une des 192 mémoires Performance en RAM.

Fonctions nouvelles

Disk Style Link est une fonction qui vous permet de rappeler instantanément n'importe quel style musical parmi les 111 pouvant se trouver sur le disque Zip et ce, sans délai d'attente. Comme vous pouvez choisir les styles inclus dans la liste, cette fonction constitue un outil idéal pour concert.

Play & Search (P&S) vous permet de retrouver un morceau SMF (fichier standard MIDI) en jouant simplement une phrase musicale sur le clavier du G-1000. L'instrument recherche alors tous les morceaux contenant cette phrase.

Style Database est une autre fonction de recherche.

Elle vous permet de localiser des morceaux et des styles musicaux en entrant des informations dans l'une des zones de données. Celles-ci comprennent le titre du morceau ou du style, l'auteur/compositeur, le genre, le nom de fichier, etc.

128 styles musicaux haute définition, 16 mémoires Flash ROM et 441 styles musicaux sur le disque Zip fourni.

Votre G-1000 est bardé d'une série impressionnante de 128 Music Styles ou styles musicaux haute définition, couvrant tous les genres dont vous pouvez rêver. Chaque Style comprend quatre versions (Basic, Advanced, Original et Variation), deux intros, deux Endings (fins) et divers autres éléments qui vous offrent en définitive bien plus que 128 accompagnements.

En outre, 16 mémoires Flash ROM contiennent des styles musicaux supplémentaires.

Et si cette offre ne vous satisfait pas encore, le disque Zip vous offre 441 styles musicaux supplémentaires.

Le G-1000 vous permet évidemment de programmer vos propres styles musicaux (appelés *User Styles* ou styles utilisateur). Il offre même une fonction bien pratique qui vous permet de convertir des sections choisies avec soin d'un fichier standard MIDI en style musical.

Séquenceur 16 pistes

Le G-1000 est doté d'un séquenceur 16 pistes offrant une vaste gamme de fonctions.

Trois modes de pilotage

Les styles musicaux de votre G-1000 peuvent être pilotés dans l'un des trois modes suivants: Standard, Intelligent ou Piano Style. En mode Standard, la reconnaissance des accords par l'Arranger fonctionne comme un "Intelligent Synthesizer" normal.

En mode Intelligent, il n'est pas nécessaire de jouer les accords complets pour les entendre. Une pression sur une, deux ou trois touches suffit à produire les accords les plus complexes.

Quant au mode Piano, il fera particulièrement plaisir à ceux qui ont une formation de pianiste.

Interface utilisateur intuitive

Le grand écran à 240 x 64 points vous tient au courant du statut en cours du G-1000 et vous donne accès à une large palette de fonctions via les touches de fonction. Selon la page d'écran, les cinq commandes situées sous l'écran peuvent servir à régler le volume, le panoramique, le niveau d'envoi du Chorus/Reverb/Delay, à sélectionner des sons et des styles, ou à changer les valeurs de paramètres. Certaines de ces fonctions peuvent également être activées au moyen de boutons individuels en face avant du G-1000. Vous trouverez en outre deux boutons programmables ("puls de fonction") auxquels vous pouvez assigner des fonctions que vous utilisez fréquemment.

Affichage des paroles

Le G-1000 affiche les paroles des fichiers standard MIDI (SMF) sur son écran à cristaux liquides de 240 x 64 points et peut également transmettre des données de paroles à un convertisseur disponible en option, le LVC-1 Lyrics-to-Video Converter. Cela vous permet de vous rappeler les paroles de chaque morceau que vous accompagnez.

Déballage du G-1000

Votre G-1000 est accompagné des articles suivants. Veuillez vérifier le contenu de l'emballage et signaler au revendeur Roland chez qui vous avez acheté le G-1000 tout problème éventuel.

- Ce manuel.
- Un disque Zip contenant 441 styles musicaux et 306 fichiers standard MIDI.
- Un pupitre en métal.
- Un câble d'alimentation.

Options utiles

i. FC-7 Foot Controller

Le pédalier FC-7 vous permet d'opérer diverses sélections de Style (Fill In To Original/To Variation, Start/Stop, etc.) au pied. Branchez cette commande au connecteur FC-7 situé à l'arrière de votre G-1000.

Remarque: Le FC-7 ne peut être utilisé comme pédalier MIDI. Il transmet des impulsions et non des messages MIDI. N'essayez pas de le brancher à une borne MIDI IN de votre G-1000 ou de tout autre instrument MIDI.

2. Pédaie d'expression EV-5 ou BOSS FV-300L

Une pédaie d'expression EV-5 ou BOSS FV-300L disponible en option peut servir à effectuer plusieurs tâches telles que modifier le volume principal.

3. Commutateur au pied DP-2, DP-6 ou FS-5U

Nous vous conseillons d'utiliser deux commutateurs au pied DP-2 (DP-6 ou Boss FS-5U). Vous pourrez en brancher un au connecteur SUSTAIN FOOTSWITCH pour faire office de pédale de maintien (Hold).

Le second DP-2 (DP-6 ou Boss FS-5U) peut servir à effectuer diverses tâches sélectionnables. Vous pouvez sauvegarder les assignations FOOTSWITCH (commutateur au pied) dans une mémoire Performance avec tous les autres réglages.

4. Disquettes de styles des séries MSA, MSD et MSE Les disquettes des séries MSA, MSD et MSE contiennent de nouveaux styles musicaux. La série de styles musicaux MSE est une nouvelle série développée spécialement pour le G-1000, G-800, G-600, E-96 et le RA-800. Vous ne pouvez pas partager vos Styles MSE avec des collègues qui disposent d'un autre instrument de la série E ou RA car ces styles tirent profit du générateur de sons du G-1000. Cependant, vous n'aurez aucune difficulté à lire les disquettes des séries MSA et MSD (compatibilité ascendante).

5. Amplification

Votre G-1000 mérite un système d'amplification de qualité, tel que des amplificateurs pour clavier Roland KC-500, KC-300 ou KC-100.

6. Disque dur externe, lecteur MO, JAZ, Zip, etc.

Pour archiver vos données, vous pouvez vous servir d'un disque dur ou d'un lecteur amovible. N'oubliez pas que des disques Zip pouvant contenir jusqu'à 100Mo de données extrêmement précieuses méritent une copie de secours. Ainsi, vous êtes sûr de retrouver vos données même si votre disque est corrompu. Utilisez la fonction File Copy pour effectuer des copies de secours.

7. Casque de la série RH

Vous pouvez brancher un casque de la série Roland RH aux bornes PHONES et/ou METRONOME OUT. La première prise vous permet de jouer sur le G-1000 sans devoir le brancher à un amplificateur tandis que la deuxième est destinée au batteur ou à un autre musicien du groupe.

8. Kit Braille

Roland a l'intention de sortir un kit Braille pour le G-1000 afin d'aider les utilisateurs aveugles et malvoyants à s'y retrouver en face avant. Ce kit s'adapte sur la face avant et fournit des légendes en braille et en caractères agrandis pour les boutons et commandes du G-1000. Voyez votre revendeur Roland pour en savoir plus.

Remarques importantes

Outre les instructions de sécurité données sous "INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SECURITE" et "UTILISATION SURE DE L'APPAREIL", veuillez lire et suivre les conseils donnés ci-dessous :

Alimentation

- Ne vous servez pas de cet instrument sur le même circuit qu'un appareil qui génère du bruit de ligne (tel qu'un moteur électrique ou un système d'éclairage à tension variable).
- Avant de brancher le G-1000 à d'autres appareils, coupez l'alimentation de tous les appareils. Cela évitera tout dysfonctionnement ainsi qu'un endommagement des enceintes ou des autres appareils.

Emplacement

- Ne placez pas l'instrument à proximité de haut-parleurs (ou de tout autre appareil d'appareils produisant un champ magnétique avec de grands transformateurs). Pour résoudre le problème, changer l'orientation de cet appareil ou éloignez-le de la source d'interférence.
- Cet instrument peut causer des interférences lors de la réception par radio ou télévision. Eloignez donc l'instrument de ces récepteurs.
- Cet instrument peut causer des interférences lors de la réception par radio ou télévision. Eloignez donc l'instrument de ces récepteurs.

Entretien

- Nettoyez quotidiennement l'instrument avec un chiffon doux et sec ou légèrement humide. Pour enlever des saletés plus tenaces, servez-vous d'un détergent doux. Ensuite, essuyez soigneusement l'instrument avec un chiffon doux et sec.
- Ne recouvrez pas au benzène, à l'alcool ou aux solvants pour éviter tout risque de décoloration ou de déformation.

Réparations et données

- N'oubliez pas que toutes les données contenues dans le G-1000 seront perdues s'il doit subir une réparation. Sauvegardez donc toujours vos données importantes sur disque Zip ou sur un appareil d'archivage externe. Dans certains cas (notamment lorsque les circuits touchant à la mémoire elle-même sont endommagés), il peut s'avérer impossible de récupérer des données. Roland n'endosse aucune responsabilité concernant la perte de ces données.

Précautions supplémentaires

- N'oubliez jamais que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou un mauvais manquement de l'instrument. Pour vous protéger contre un tel risque, nous

vous conseillons de faire régulièrement des copies de secours via SCSI des données importantes se trouvant dans la mémoire de l'instrument.

- Manipulez les boutons, les autres commandes et les jacks et connecteurs avec un minimum d'attention. Un maniement trop brutal peut les endommager et entraîner des dysfonctionnements.
 - Evitez les coups ou les pressions prolongées sur l'écran.
 - Lorsque vous branchez/débranchez des câbles, prenez la fiche en main — jamais le câble. Vous éviterez ainsi d'endommager le câble ou de provoquer des courts-circuits.
 - L'instrument dégage une faible quantité de chaleur durant son fonctionnement. C'est normal.
 - Pour ne pas déranger vos voisins, maintenez le volume de l'instrument à un niveau raisonnable. Il peut parfois être préférable d'utiliser le casque.
 - Si vous souhaitez transporter le G-1000, emballez-le dans la boîte (et les protections de polystyrène) d'origine ou servez-vous d'un boîtier de protection dur ou souple.
- Maniement des disques Zip**
- Veuillez à INSERER LE DISQUE ZIP APRES AVOIR MIS LE G-1000 SOUS TENSION.
 - Lors de l'insertion d'un disque Zip, tenez-le horizontalement et poussez-le doucement dans le lecteur jusqu'à ce qu'il se déclenche. Si le mécanisme ne charge pas le disque complètement, poussez doucement le disque Zip vers le bas.
 - Pour éjecter un disque Zip, "démontez" le d'abord (uniquement) (voyez page 144) puis appuyez sur le bouton EJECT. Ne forcez jamais lors de l'éjection ou de l'insertion d'un disque Zip.
 - Conservez le disque Zip dans son boîtier de protection lorsque vous ne l'utilisez pas.
 - Evitez d'exposer le disque Zip au soleil, à des températures élevées, de l'humidité ou des champs magnétiques.
 - N'insérez jamais de disquette dans le lecteur Zip et n'essayez jamais de nettoyer ce dernier avec une disquette de nettoyage de tête 3,5".
 - Veillez à faire une copie de secours du disque Zip fourni ainsi que d'autres données importantes sur n'importe quel autre disque Zip (voyez "Fonctions Copy" à la page 154).
 - Voyez aussi "Maniement des appareils SCSI" à la page 158 pour en savoir davantage sur les précautions à prendre.

Sommaire

Sommaire

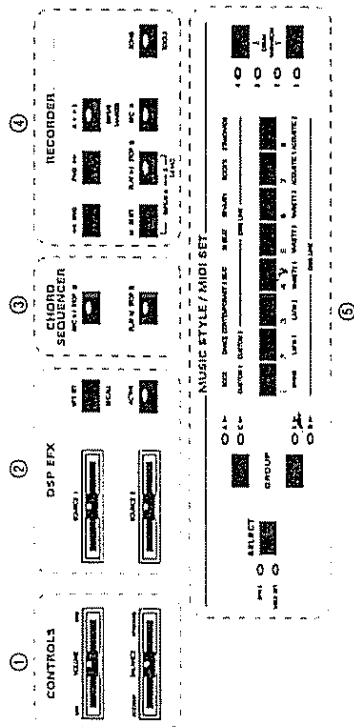
1. Description	10
1.1 Face avant	10
1.2 Face arrière	14
2. Installation	15
2.1 Connexions	15
MIDI	15
2.2 Morceaux de démonstration	15
3. Tour d'horizon rapide	17
3.1 Ecrans Easy et Expert	17
3.2 En gros...	17
3.3 Sélection de styles musicaux	18
Sélection de styles musicaux internes	18
Sélection d'un style musical "Custom"	19
3.4 Sélection d'un son pour la main droite (Upper 1)	19
3.5 Derniers préparatifs	20
3.6 Prêt à emporter	21
3.7 Sauvegarder vos réglages	23
3.8 Sélection d'une mémoire Performance	24
3.9 Accès rapide aux styles musicaux et aux morceaux du disque Zip fourni	24
Recherche sur base d'informations	25
Play & Search: trouver des morceaux en jouant quelques notes	28
4. Interface utilisateur	29
4.1 [F5] Exit	29
4.2 Page Master	29
4.3 Navigation à travers les pages d'écran	30
Touche de fonction et bouton [SHIFT]	30
Commandes, boutons [TONE] et [VOLUME]	30
Affichage de valeur contrasté/normal	31
Boutons [PAGE] ▲▼ et boutons de sélection de Part	31
5. Parts Directs	33
5.1 Sélection de Parts Directs pour le jeu	33
Superposition et sélection de Upper2	33
Sélection des Parts Lower 1/2 et M.Bass	33
Partage du clavier (Split) et point de partage	34
Keyboard Mode Hold	35
Sélection du Part Manual Drums	36
Roll	36
5.2 Sélection de Tones pour les Parts Directs	37
Remarques sur la sélection de sons	37
Sélection de sons avec les commandes	37
Sélection de Drum Sets pour le Part M.Drums	38
5.3 Fonctions de jeu	38
Pitch Bend et Modulation	38

Transpose	39
Octave Up/Down	40
Contrôle de l'effet d'insertion (DSP EFX)	40
Sensibilité au toucher et plage de toucher	40
Aftertouch canal	41
Boutons Pad	42
Pédale Sustain (Hold)	43
Master Tune	43
Commuteur au pied assignable	44
Expression (pédale)	45
Métronome	45
6. Jouer avec un accompagnement – Arranger	47
6.1 Arranger et styles musicaux	47
Parts de l'Arranger	48
6.2 Fonctions de styles musicaux	48
Lancer un style musical	48
Arrêter un style musical	48
Sélection d'une autre division de style	49
Majeur, mineur, septième (M, m, 7)	49
Fonctions Fill complémentaires: Fill In Half Bar et Fill In Rit	49
Inro et Ending	50
Sélectionner d'autres motifs Arranger avec l'Aftertouch	50
6.3 Réglages concernant l'Arranger	51
Sélection de la zone de reconnaissance d'accords	51
Sélection du mode Arranger Chord	51
Arr(tanger) Hold	52
Dynamic Arranger	52
Bass Inversion	52
Changement en temps réel de l'accompagnement de batterie	53
6.4 Autres fonctions de reproduction de style	53
One Touch	53
Break Mute	53
Melody Intelligence	53
Fade In/Out	54
Reset	54
6.5 Informations complémentaires pour la sélection de styles musicaux	55
Disk Link: établir des liens avec des styles musicaux externes	55
6.6 Tempo du style	56
Molète Tempo et tempo	56
Tap Tempo	56
Auto Tempo et Tempo Lock	56
Tempo Rit et Tempo Acc	57
6.7 Assigner d'autres Tones aux Parts Arranger	58

12.4 Edition des styles utilisateur Edition en vol lors de l'enregistrement	116 116
12.5 Programmer des styles utilisateur via MIDI Données pouvant être enregistrées	118 118
Connexion et synchronisation	119
Préparation de votre séquence	119
Préparation sur le G-1000	119
Enregistrement	119
Enregistrement à l'aide de contrôleurs externes	119
12.6 Fonctions d'édition qui ne font pas partie du mode User Style Edit	120
Length	120
TSign (mesure ou "armure de temps")	120
Track Copy	121
12.7 Mode User Style Edit	122
Track Erase	123
Track Delete	124
Track Insert	124
Track Transpose	125
Track Velocity Change	125
Track Quantize	126
Track Gate Time Change	126
Track Shift	127
12.8 Mode User Style Microscope	127
Track Microscope Edit	127
Micro Change	127
Micro Erase	128
Micro Insert	128
Micro Move	129
Microscope Copy	130
12.9 User Style Utility	130
All Tracks Data Change	130
User Style Delete	131
13. Mode MIDI	132
13.1 MIDI en général	132
13.2 Messages MIDI utilisés par le G-1000 Les tableaux d'équipement (implémentation) MIDI	133 133 135
13.3 Réception de messages MIDI	136
Paramètres RX	136
13.4 Transmission de messages MIDI Connexions	137 137
Paramètres MIDI TX	138
13.5 NFA: Canaux de réception Note-to-Arranger	138
13.6 Basic Channel	139
13.7 Style Channel Sélection de style via MIDI	139 139
13.8 Paramètres MIDI (Param)	140
13.9 MIDI Sync RX/TX Style (Sync) RX, Song (Sync) RX Style (Sync) TX	141 141 141
Song (Sync) TX	142
13.10 MIDI Sets	142
14. Disk List Edit: programmation de la base de données	144
14.1 Sélection du mode Disk List Edit	144
14.2 Rename: Informations Databaselhom de f ichiers	145
14.3 (Disk List) Delete	145
14.4 Note (/) Input	146
15. Mode Disk	147
15.1 Disk Load (charger des données du disque)	147
15.2 Disk Save (sauvegarder des données sur disque)	148
15.3 Rename	150
15.4 Delete	151
15.5 Custom Style Sets Programmation de Custom Sets Charger un Custom Set dans les mémoires Custom	152 152 153
15.6 Song Set	153
15.7 Fonctions Copy Song Copy (File Copy) Copier d'autres types de fichiers Disk Copy	154 154 155 155
15.8 Format Device	156
15.9 Device & Unmount	157
16. Divers	158
16.1 Maniement des appareils SCSI	158
16.2 Insertion de disquettes	159
16.3 fiche technique	160
17. Messages d'écran	161
18. Sons, Drum Sets, styles musicaux, EFX	163
18.1 Liste de sons du G-1000 (banques A & B)	163
18.2 Liste de sons du G-800 (banques C & D)	168
18.3 Sons SC-55 & CM-64 (banques E & F)	171
18.4 Drum Sets	173
18.5 Tableau des styles musicaux (ROM)	185
18.6 Tableau des styles musicaux (disque Zip)	186
18.7 Tableaux d'équipement MIDI	188
18.8 Types EFX & paramètres contrôlables	190
18.9 Chord Intelligence	193
19. Index	195

1. Description

1.1 Face avant



1. Section CONTROLS

Curseur VOLUME: Ce curseur contrôle le volume principal de votre G-1000, soit le volume des signaux présents aux jacks de sortie ainsi qu'à la prise PHONES.

Curseur BALANCE: Ce curseur vous permet d'effectuer des changements de balance rapides entre les Parts Arranger et les Parts Directs du G-1000. Utilisez-le si la mélodie est bien trop douce ou trop forte par rapport à l'accompagnement (style musical) ou au fichier standard MIDI (SMF).

2. Section DSP EFX

Curseurs SOURCE 1/2: Ces deux curseurs vous permettent de régler deux paramètres de l'effet DSP (le multi-effet) que vous leur aurez assignés au préalable. Pour en savoir plus, voyez les pages 40 et 74.

UPI SET/RECALL: Appuyez sur ce bouton pour rappeler les réglages DSP du son actuellement assigné au Part Upper 1. Ce bouton vous permet de sélectionner rapidement un effet DSP adéquat pour la mélodie.

Veillez noter que les assignations d'usine effet DSP sont s'appliquent aux familles de son (pianos, pianos électriques, etc) plutôt qu'aux sons individuels.

Remarque: Si vous appuyez sur ce bouton, l'effet DSP assigné au son Upper 1 sera utilisé par tous les Parts Directs (Realtime).

ACTIVE: Ce bouton vous permet d'activer (le témoin s'allume) ou de couper (le témoin s'éteint) l'effet DSP pour tous les Parts Directs. Seuls les Parts dont le commutateur EFX (voyez page 74) est activé (On) se serviront de cet effet.

3. Section CHORD SEQUENCER

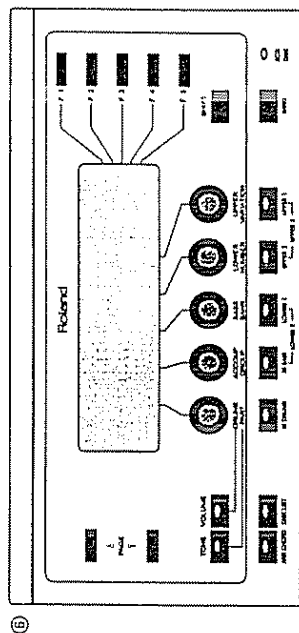
Ces boutons servent à piloter le puissant Chord Sequencer intégré qui vous permet d'enregistrer et de reproduire des accompagnements entiers y compris les changements d'accords. Voyez "Chord Sequencer" à la page 59.

4. Section RECORDER

Les boutons de cette section vous permettent de piloter le séquenceur/lecteur de fichiers SMF du bord. Voyez "Recorder (mode GM/GS)" à la page 61. Le bouton [SONG TOOLS] donne accès au séquenceur 16 pistes ainsi qu'à certaines fonctions d'édition pour fichiers standard MIDI.

5. Section MUSIC STYLE/MIDI SET

Les boutons de la section MUSIC STYLE sélectionnent les styles musicaux ou accompagnements automatiques (voyez "Informations complémentaires pour la sélection de styles musicaux" à la page 55). Lorsque le témoin MIDI SET est allumé, vous pouvez vous servir des huit boutons numériques pour sélectionner un Set MIDI (voyez "MIDI Sets" à la page 142). Les boutons [DRUM VARIATION] ▲▼ vous permettent de choisir l'accompagnement voulu (voyez page 53 pour en savoir plus).



6. ECRAN et section de navigation

L'écran de 240 x 64 points affiche toutes les informations dont vous avez besoin dans une situation donnée. Les touches de fonction, situées à droite de l'écran, permettent de sélectionner une des cinq options Menu affichées.

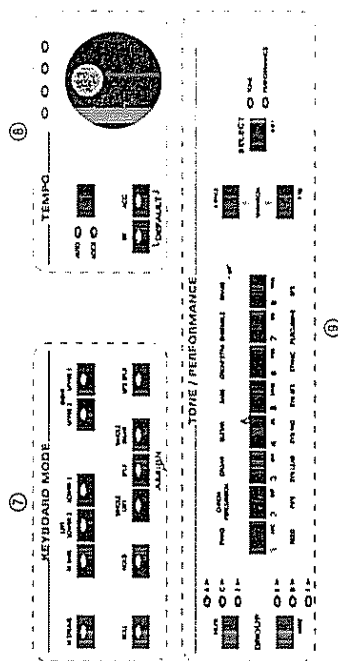
Les commandes rotatives sont assignées à la fonction affichée à la ligne inférieure de l'écran et permettent de modifier le réglage correspondant.

Les boutons de sélection de Part ([M.DRUMS], [M.BASS], [LOWER1], [UPPER2], et [UPPER1]) sous

l'écran) vous permettent de sélectionner le Part Direct auquel vous désirez assigner un son mais ils peuvent également servir à exécuter une fonction d'écran.

[ARR CHORD] donne accès à la page d'écran Arranger Chord (voyez page 51), tandis que [DISK LIST] appelle le mode du même nom.

Le témoin SCSI/DISK s'allume durant l'accès au lecteur ZIP (DISK) ou à un archiveur externe (SCSI).



7. Section KEYBOARD MODE

Utilisez les boutons de cette section pour sélectionner les Parts Directs voulus. Voyez "Sélection de Parts Directs pour le jeu" à la page 33.

8. Section TEMPO

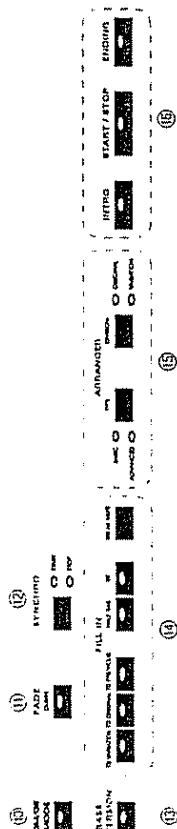
Utilisez la molette TEMPO pour définir le tempo de la reproduction de l'Arranger ou du Recorder. Le bouton [AUTO/LOCK] vous permet d'ignorer les réglages de tempo préprogrammés (voyez "Auto Tempo et Tempo Lock" à la page 56). [RIT] sert à réduire progressivement le tempo de reproduction de l'Arranger tandis que le bouton [ACC] vous permet d'augmenter ce tempo (voyez "Tempo Rit and Tempo Acc" à la page 57).

9. Section TONE/PERFORMANCE

Cette section permet de sélectionner des sons (voyez page 19) et des mémoires Performance (voyez page 24) ainsi que d'entrer des noms (voyez page 26). Utilisez le bouton [SELECT] pour préciser l'objet de votre choix: des sons ou des mémoires Performance.

Pour la sélection de son, il est important de choisir un Part Direct au préalable avec les boutons de sélection de Part situés sous l'écran.

Les mémoires Performance contiennent tous les réglages que vous pouvez faire en face avant et dans les modes Volume, Mixer et Paramètre. Les réglages MIDI peuvent être sauvegardés sous forme de sets MIDI.



13 Bouton GM/GS MODE

Appuyez sur ce bouton pour activer (le témoin s'allume) ou couper le mode GM/GS du G-1000. Ce mode est automatiquement sélectionné lors de la reproduction d'un morceau du Recorder. Il est impossible d'utiliser l'Arrangeur tant que le mode GM/GS est actif.

14 Bouton FADE (OUT/IN)

Permet d'activer la fonction Fade In (augmentation progressive du volume) ou Fade Out (diminution progressive du volume) qui concerne tant la reproduction de l'Arrangeur que les Parts Directs utilisés actuellement. Voyez page 54 pour en savoir plus.

15 Bouton SYNCHRO

Ce bouton vous permet d'activer ou de couper la fonction Start et/ou Synchro Stop. La fonction Start vous permet de lancer l'Arrangeur en appuyant sur une ou plusieurs touches dans la zone de reconnaissance d'accords.

16 Bouton BASS INVERSION

Appuyez sur ce bouton si vous souhaitez que le Part d'accompagnement Bas (BASS) joue la note la plus basse de vos accords plutôt que la fondamentale.



17 Bouton RESET/TAP TEMPO

Tant que la reproduction de l'Arrangeur ou du morceau (Song) est arrêtée, [RESET/TAP TEMPO] permet de spécifier le tempo de reproduction de l'Arrangeur ou du Recorder; il suffit d'appuyer de façon répétée sur ce bouton à la vitesse voulue. Durant la reproduction de l'Arrangeur, une pression sur ce bouton vous ramène au début de la division Arrangeur choisie.

18 Boutons PAD

[PAD 1] et [PAD 2] sont des boutons assignables. Vous pouvez leur assigner des fonctions que vous utilisez fréquemment mais qui ne sont accessibles que via le menu de fonction. Les assignations PAD font partie des réglages que vous pouvez enregistrer dans une mémoire Performance.

19 Boutons FILL IN

Une pression sur un de ces boutons lance une transition vers une autre Division Arrangeur (Original ou Variation) ou permet de revenir à la division en vigueur auparavant une fois que le Fill est terminé. [HALF BAR] vous permet de diminuer de moitié la longueur de la transition tandis que [RT] ralentit momentanément le tempo. [BREAK MUTE] interrompt la reproduction de l'Arrangeur jusqu'à la fin de la mesure en cours.

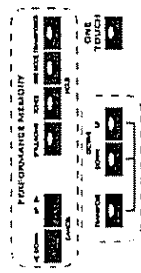
20 Section ARRANGER

TYPE vous permet de choisir entre la version d'accompagnement Basique/Advanced du style musical sélectionné. Il s'agit du premier niveau de sélection pour les styles musicaux; le second est celui des divisions.

DIVISION vous laisse le choix entre la division Original ou Variation du style musical sélectionné (et du Type). Les types Basic et Advanced disposent chacun d'une division Original et Variation.

21 INTRO, START/STOP, ENDING

Ces boutons vous permettent de lancer et d'arrêter la reproduction de l'Arrangeur.



22 Bouton MELODY INTELLIGENCE

Appuyez sur ce bouton (le témoin s'allume) pour ajouter une contre-mélodie automatique (deuxième et troisième voix) à vos solos ou mélodies. Le G-1000 propose une palette de 18 voix différentes.

23 Section PERFORMANCE MEMORY

[←DOWN] et [UP→] font défiler les mémoires Performance, ce qui est pratique si vous avez sauvegardé vos réglages selon l'ordre voulu pour un concert.

Les boutons HOLD vous permettent de spécifier les données à charger dans une mémoire Performance. Voyez "Chargement sélectif des réglages (Performance Memory Hold)" à la page 86.

24 Boutons TRANSPOSE, OCTAVE UP/DOWN

Servez-vous de ces boutons pour transposer le clavier ou pour en changer la hauteur d'une octave (voyez pages 39 et 40).

25 Bouton ONE TOUCH

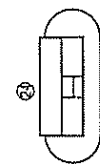
Lorsque vous appuyez sur ce bouton (le témoin s'allume), il suffit de sélectionner un style musical pour charger également une série de réglages pour les Parts Directs adaptés au type de musique que vous voulez (probablement) jouer. Ces réglages comprennent la sélection de son, les réglages d'effet, etc.

26 Lecteur de disquette (face avant, gauche)

Vous pouvez vous servir du lecteur de disquette pour sauvegarder et reproduire des morceaux Recorder et pour sauvegarder ou charger des styles utilisateur, des mémoires Performance, des sets MIDI, des séquences d'accords, etc. Vous pouvez utiliser des disquettes 2DD ou 2HD. Comme nous l'avons déjà dit, vous n'utiliserez probablement le lecteur que pour charger des réglages programmés sur un G-800, RA-800, etc. Appuyez sur le bouton d'éjection (droite) pour éjecter la disquette du lecteur.

Remarque: N'éjectez jamais une disquette tant que le témoin est allumé ou clignote. Vous risqueriez d'endommager la disquette et la tête de lecture.

27 Levier BENDER/MODULATION



Utilisez ce levier pour changer la hauteur des notes du Part Direct ou pour ajouter un peu de vibrato. Voyez "Pitch Bend et Modulation" à la page 38.

28 Lecteur Zip (avant gauche, sous le levier BENDER/MODULATION)

Le lecteur Zip peut servir à sauvegarder et reproduire des morceaux du Recorder et à sauvegarder ou charger des styles utilisateur, des mémoires Performance, des sets MIDI, des séquences d'accords, etc.

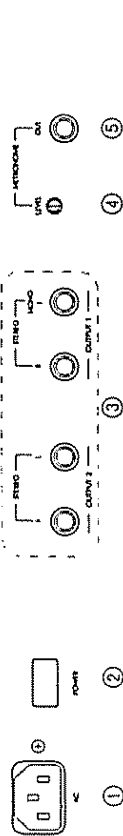
Remarque: Pour éviter d'endommager votre disque Zip (il peut contenir jusqu'à 100 Mo de précieuses données de styles musicaux, fichiers SMF, etc.), ne l'éjectez pas sans l'avoir préalablement "démanté" (unknown). Voyez "Devote" à la page 144.

Remarque: Veillez à INSERER LE DISQUE ZIP APRES AVOIR MIS LE G-1000 SOUS TENSION.

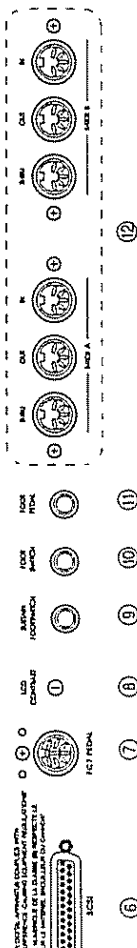
29 Prise casque PHONES (avant, à droite)

Vous pouvez y brancher un casque stéréo et écouter le même signal que celui qui est présent aux bornes OUTPUT 1/L/R. Le branchement d'un casque à la prise PHONES ne coupe pas le signal aux jacks de sortie OUTPUT.

1.2.Face arrière



1. **Connecteur AC**
C'est ici que se branche le cordon d'alimentation.
2. **Interrupteur POWER**
Appuyez sur cet interrupteur pour mettre le G-1000 sous/hors tension.
3. **Bornes OUTPUT 1/2 (R/L)**
Ces deux paires de jacks de sortie stéréo. Lorsque vous mettez le G-1000 sous tension pour la première fois, seules les bornes OUTPUT 1 L/R seront utilisées. Vous pouvez toutefois assigner le signal de votre choix aux bornes OUTPUT 2 L/R (voyez page 75).
4. **Commande METRONOME LEVEL**
Cette commande vous permet de régler le volume du signal du métronome envoyé à la borne OUT.
5. **Borne METRONOME OUT**
Branchez un casque stéréo à cette borne pour écouter le métronome. Vous pouvez régler le métronome de sortie à ce qu'il ne soit audible que via le casque branché à la borne METRONOME OUT. Cette borne peut rendre de grands services à un batteur, par exemple.

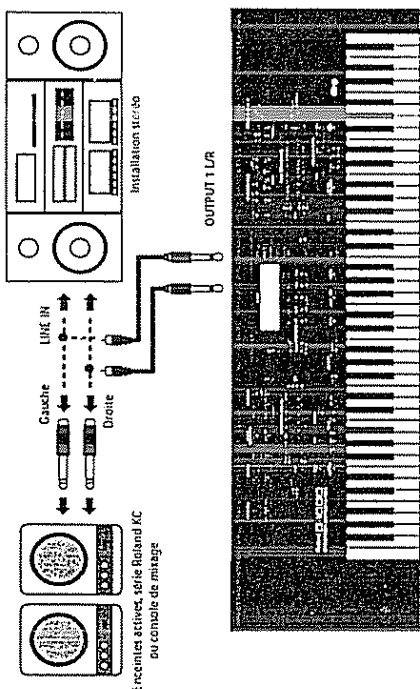


6. **Port SCSI**
C'est ici que vous branchez les appareils SCSI (lecteur jaz, lecteur Zip externe, lecteur MO, disque dur, etc.) servant à faire des copies de secours ou de support de données en ligne.
7. **Connecteur FC-7 PEDAL**
Vous pouvez y brancher un système de commutateur au pied FC-7 disponible en option qui vous permet de lancer, arrêter et choisir des divisions de style au pied.
8. **Commande LCD CONTRAST**
Utilisez cette commande pour régler le contraste de l'écran lorsque vous avez des problèmes de lisibilité. Si vous la tournez vers la droite, les caractères seront plus sombres tandis qu'un mouvement vers la gauche les rendra plus clairs.
9. **Connecteur SUSTAIN FOOTSWITCH**
Branchez un commutateur DP-2 ou DP-6 au BOSS FS-5U disponible en option à cette borne pour maintenir les notes de la section Directe après que vous ayez relâché les touches.
10. **Connecteur FOOT SWITCH**
Branchez un commutateur DP-2, DP-6 ou Boss FS-5U disponible en option à cette borne afin de pouvoir piloter une fonction assignable au pied. Ces fonctions comprennent entre autres le démarrage et l'arrêt de la reproduction Arrange ou Recorder. Voyez "Commutateur au pied assignable" à la page 44.
11. **Connecteur FOOT PEDAL**
Branchez une pédale d'expression EV-5 ou BOSS FV-300L disponible en option, pour piloter le volume d'un ou de plusieurs Parts au pied. Voyez "Expression (pédale)" à la page 45.
12. **Connecteurs MIDI A et MIDI B**
Ces connecteurs vous permettent de raccorder votre G-1000 à d'autres instruments MIDI. Voyez "Mode MIDI" à la page 132.

2. Installation

2.1 Connexions

Branchez votre G-1000 et les autres éléments de la façon suivante:



Si vous avez l'intention de vous servir des deux paires de sorties OUTPUT (1 et 2), il vous faudra une paire d'enceintes actives (telles que les Roland KC-500, KC-300 ou KC-100) ou une console de mixage (Roland RX-62 ou RX-62).

Remarque: Une sortie pour métronome avec contrôle de volume est prévue pour le batteur. Vous pouvez aussi brancher un casque à la sortie METRONOME OUT. Rappelez-vous néanmoins que le volume du métronome peut être assourdisant lorsqu'il est réglé au maximum. Avant de brancher le casque, réduisez le volume au minimum et augmentez-le progressivement, jusqu'à ce que le niveau soit au goût de votre batteur (commande METRONOME LEVEL).

MIDI

Le générateur de sons du G-1000 est multitimbral à 32 voies or la norme MIDI n'accepte que 16 canaux; c'est pourquoi le générateur de sons du G-1000 se sert de deux processeurs MIDI indépendants pour fournir 2 x 16 canaux MIDI (vous offrant ainsi 32 canaux au total).

Afin de tirer le meilleur parti de cet élargissement du système MIDI, nous vous conseillons fortement d'utiliser un séquenceur externe, capable de traiter 32 canaux MIDI (tel que le MC-50MkII) pour reproduire des séquences en vous servant du G-1000 comme générateur de sons.

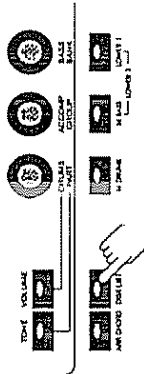
2.2 Moreaux de démonstration

Le G-1000 est livré avec des morceaux de démonstration sur disque Zip afin de vous donner une idée de la souplesse de votre nouvel instrument. Voici comment écouter ces morceaux:

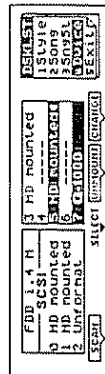
1. Branchez le G-1000 à votre système de sonorisation ou branchez un casque à la prise PHONES.
2. Mettez le G-1000 sous tension.
3. Insérez le disque Zip fourni dans le lecteur (sous le levier BENDER/MODULATION).

Remarque: Veillez à INSÉRER LE DISQUE ZIP APRES AVOIR MIS LE G-1000 SOUS TENSION.

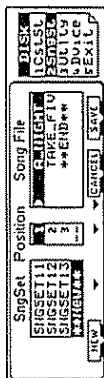
4. Appuyez sur le bouton [DISK LIST] sous l'écran.



5. Appuyez sur [F4] (Device) pour afficher la page Device.



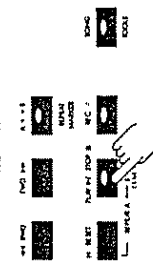
6. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran (Strat). Le G-1000 recherche tous les supports disponibles. Le lecteur de disquette interne est appelé "FDD" et le lecteur Zip interne "IDS".
7. Utilisez la commande [BASS/BANK] sous l'écran pour sélectionner le lecteur Zip (IDS).
8. Appuyez sur [UPPER] sous l'écran pour activer le lecteur Zip (CHANGE).
9. Appuyez sur [F3] pour sélectionner le niveau Song Set du mode Disk List.



Les Song Sets sont des chaînes de morceaux qui sont reproduits les uns après les autres. Si vous voulez écouter un morceau de démonstration, appuyez plutôt sur [F2] (Song).

10. Faites glisser le curseur [VOLUME] à l'extrême gauche (MIN).
11. Appuyez sur le bouton [PLAY/STOP] de la section RECORDER pour lancer la reproduction du Song Set de démonstration.

RECORDER

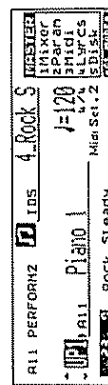


12. Amenez le curseur [VOLUME] à un niveau d'écoute confortable.

Remarque: Tous les morceaux de démonstration sont sous © 1998 de Roland Europe en collaboration avec Luigi Bruni et Roberta Landiotti. Tous droits réservés.

Si vous préférez écouter un morceau bien précis, voyez "Reproduction d'un morceau" à la page 63. Le nom du morceau choisi apparaîtra simultanément à la ligne inférieure et dans le coin droit de l'écran.

Lorsque vous lancez la reproduction, le G-1000 active le mode GM/GS et l'écran affiche le tempo et la mesure du morceau:



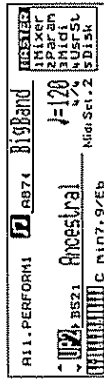
13. Pour arrêter la reproduction des morceaux de démonstration, appuyez sur [PLAY/STOP].

3. Tour d'horizon rapide

Avant de se plonger dans les fonctions du G-1000, amusions-nots d'abord un peu en reprenant les fonctions principales. Ce chapitre ne couvre pas tous les aspects de votre Arrangeur Workstation et ne vous dispense donc pas de lire le reste du manuel.

3.1 Ecrans Easy et Expert

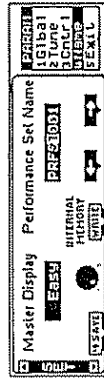
Lors de la première mise sous tension du G-1000, l'écran est en mode Easy. La quantité d'informations affichées à la page Master est réduite. Voici à quoi elle ressemble.



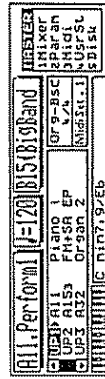
Si vous avez l'habitude de travailler avec un G-800 ou un G-600, ou si vous aimez disposer d'un maximum d'information concernant les sons, etc., vous pouvez passer en mode d'affichage Expert. La sélection du mode d'affichage peut être sauvegardée en mémoire interne.

Voici comment sélectionner le mode d'affichage Expert (Expert Display):

1. Appuyez sur [F2] (Param).
2. Appuyez sur [F4] (Name).



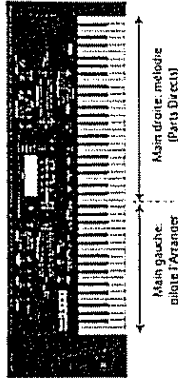
1. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] sous l'écran pour sélectionner Expert.
4. Appuyez sur le bouton [LOWER] (Internal Memory Write) pour sauvegarder votre réglage.
5. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master. Voici ce que vous devriez obtenir:



Remarque: Dans ce manuel, nous utiliserons la page Master "Expert" chaque fois que c'est possible.

3.2 En gros...

Votre G-1000 représente en fait deux instruments en un: une moitié procure l'accompagnement pour la mélodie que vous jouez avec l'autre moitié.



Lorsque vous jouez en concert, vous servez de deux sections principales. (La troisième section, le Recorder, peut également être utilisée en concert mais elle est surtout conçue pour l'enregistrement et la reproduction de votre musique. Voyez page 61 pour en savoir plus.)

① Section Directe (Realtime):

Cette section est constituée de Parts que vous jouez directement, d'où leur qualificatif "Direct" ou "Realtime" (en temps réel). Le G-1000 offre 8 Parts Directs, dont six peuvent être utilisés simultanément: Upper 1/2/3, Lower 1 & 2, et Manual Bass (M.Bass ou MBS). Le septième Part, Manual Drums (M.Drums ou MDR), ne peut être joué que seul: il est impossible de le combiner avec d'autres Parts Directs. Voyez page 33 pour en savoir plus. Le huitième Part, MI, est à cheval sur plusieurs plate-formes: il appartient à la section Directe mais est partiellement piloté par l'Arrangeur. Voyez "Melody Intelligence" à la page 53.

② Section Arrangeur:

L'Arrangeur est votre groupe d'accompagnement. Il joue un accompagnement (appelé style musical enregistré par Roland, par des fournisseurs tiers, des amis ou vous-même. D'une certaine manière, l'Arrangeur fonctionne comme une boîte à rythme car il se sert de motifs d'accompagnement.

A la différence d'une boîte à rythme, toutefois, vous pouvez facilement sélectionner le motif durant le jeu. Il n'est donc pas nécessaire de programmer la séquence de motifs au préalable. En outre, l'Arrangeur ne fournit pas seulement une section rythme mais aussi des accords, des solos de guitare et de synthé, etc. L'accord simplement peut être transposé en temps réel. Il suffit simplement de jouer un autre accord (généralement de la main gauche).

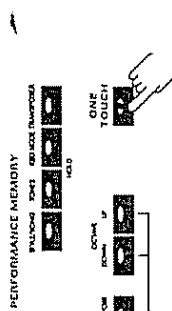
3.3 Sélection de styles musicaux

Les styles musicaux sont des ensembles de motifs d'accompagnement pour un style donné (pop, ballade, techno, etc.). Ces motifs vous permettent de structurer le morceau et d'ajouter des variations à l'accompagnement pour le refrain et les couplets.

Imaginez que vous ne vouliez pas utiliser A21 Downbeat, sélectionné à la mise sous tension. Dans ce cas, voici ce qu'il faut faire (voyez la liste styles musicaux interne à la page 185 et "Accès rapide aux styles musicaux et aux morceaux du disque Zip tournoi" à la page 24 pour choisir des styles musicaux sur disque Zip):

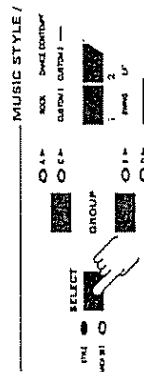
Sélection de styles musicaux internes

1. Appuyez sur le bouton [ONE TOUCH] (le témoin doit s'allumer).



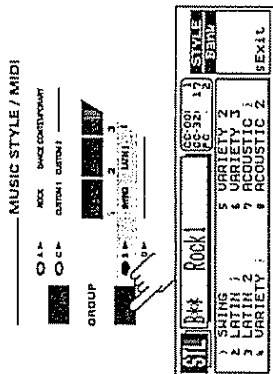
C'est une façon simple de s'assurer que le G-1000 sélectionne automatiquement un son de mélodie (pour le Part Upper 1) et d'autres réglages qui complètent le style musical.

2. Appuyez sur le bouton [SELECT] sous la section MUSIC STYLE/MIDI SET pour allumer le témoin STYLE.



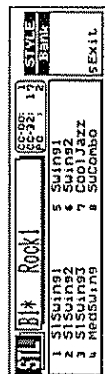
3. Regardez les noms imprimés au-dessus et en dessous des boutons MUSIC STYLE/MIDI SET. Certains noms représentent des types de musique (Rock, Dance, etc.). Comme vous ne disposez que de 8 boutons numériques pour au moins 128 styles musicaux directement accessibles (ceux de la mémoire ROM), il faut d'abord choisir le groupe de styles. Pour pouvoir choisir Swing, par exemple, il faut activer le groupe B.

4. Appuyez sur le bouton [GROUP] inférieur pour allumer le témoin "B" et observez l'écran:



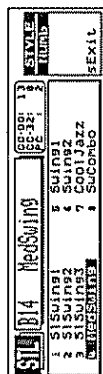
La ligne supérieure contient toujours le nom du style musical précédent (Rock) en l'occurrence, et pour-tant l'adresse (B**) indique déjà que vous êtes passé au groupe B. La fenêtre d'information affiche alors les noms des banques de styles musicaux du groupe B. La banque Swing est assignée au bouton [1], donc...

5. Appuyez sur [1] pour sélectionner la banque Swing du groupe B.

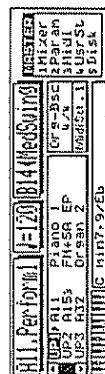


La fenêtre d'information affiche ensuite le nom des styles disponibles dans la banque 1 du groupe B.

6. Pour sélectionner le style musical B14, MedSwing, appuyez sur [4].



Après avoir affiché brièvement le nom du style que vous venez de sélectionner, l'écran retourne à la page Master. Si vous voulez vous assurer que vous avez choisi le bon style, regardez la zone contenant l'adresse du style musical (B14) et son nom (MedSwing):



3.4 Sélection d'un son pour la main droite (Upper 1)

À la page 18, nous vous avions dit d'appuyer sur [ONE TOUCH] pour assigner un son adéquat au Part de la main droite lors de la sélection d'un style musical. Les sons du G-1000 sont appelés Tones.

Dans le cas de B14 MedSwing, le son Upper 1 est appelé B13 St. Tenor Sax. Imaginons que vous préférez un son de synthé (Soundtrack, par exemple). Voici ce qu'il faut faire:

1. Appuyez sur [UPPER] sous l'écran afin de pouvoir choisir un son pour le Part Upper 1 (le témoin s'allume).
2. Appuyez sur le bouton TONE/PERFORMANCE [SELECT] pour allumer le témoin TONE (s'il ne l'est pas déjà).

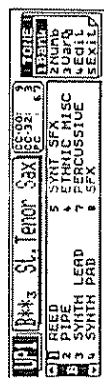


3. Appuyez sur le bouton [GROUP] inférieur (B, D, F) pour allumer le témoin "B".

Le nom du son (Tone) affiché à côté de B** rest toujours l'ancien, St. Tenor Sax. Toutefois, la fenêtre d'information affiche les noms des sons de la banque B (Reed, Pipe, Synth Lead, etc.).

(Pour connaître les familles d'instruments se trouvant dans les autres banques, appuyez sur [PAGE] ou [PAGE]▼.)

4. Appuyez sur le bouton [5] pour sélectionner la banque SYNTH FX.



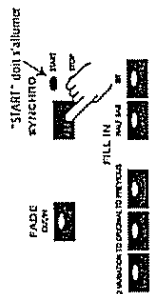
La banque 5 du groupe B est active mais vous entendez toujours le son de saxo si vous jouez sur le clavier.

5. Appuyez sur le bouton [2] pour choisir le son Soundtrack.

En fait, le G-1000 ne fait pas appel au son Soundtrack.

3.5 Derniers préparatifs

Démarrage "naturel" (Synchro Start)
Une façon de lancer l'Arrangeur consiste à appuyer sur le bouton [START/STOP]. Une autre approche, plus intuitive, consiste à faire démarrer l'Arrangeur aussitôt que vous jouez un accord de la main gauche.
Pour cela, appuyez sur le bouton [SYNCHRO] pour allumer le témoin START.



Il ne vous reste plus qu'à jouer une note (ou un accord) avec la main gauche pour commencer. Veuillez toutefois attendre un moment car il nous reste encore quelques réglages à faire. (Si vous avez déjà joué une note, appuyez sur le bouton [START/STOP] pour arrêter l'Arrangeur.)

Introduction

Chaque style musical contient divers motifs qui vous permettent de commencer votre jeu par une bonne introduction.
Si vous souhaitez une introduction, appuyez sur le bouton [INTRO].

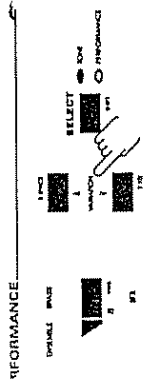


Simplification des accords (Intellig)

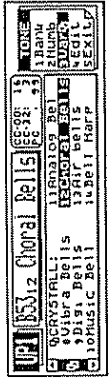
L'Arrangeur se base sur les accords que vous jouez pour déterminer la tonalité de l'accompagnement. Voyez page 47 pour en savoir plus. Pour les changements complexes d'accords vous pouvez opter pour le mode *Intelligent*. Ce mode vous permet de jouer des accords majeurs en n'enfonçant qu'une seule touche ou des accords mineurs en actionnant deux touches, etc.
Voici comment sélectionner le mode *Intellig*:

Dans certains cas, le G-1000 ne rappelle pas le son que vous avez sélectionné ni les variations. (Si vous avez effectué les étapes décrites ci-dessus après avoir choisi la banque D à l'étape (3), le G-1000 sélectionne le son Ancêtre.) Cela s'explique: chaque fois que vous sélectionnez un son avec la section **PERFORMANCE**, le G-1000 rappelle le meilleur son de la famille de sons spécifiée. C'est pourquoi le numéro (en l'occurrence, "2") est parfois contrasté (blanc sur bleu): cela indique que le G-1000 n'a pas rappelé le son sélectionné mais une variation de la même famille.
L'écran retourne à la page Master et le témoin [TONE] dans le coin inférieur gauche de l'écran s'éteint peu après que vous avez choisi un numéro de son.

6. Pour être sûr de sélectionner le Tône voulu et non sa Variation, utilisez les boutons **VARIATION** ▲▼.



Cela vous ramène à l'affichage des numéros et vous montre le son que vous avez choisi en appuyant sur un bouton **VARIATION**.

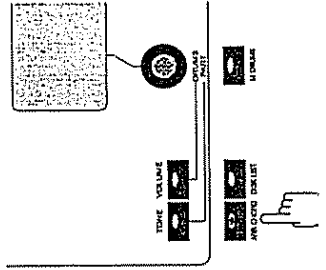


Le symbole □ signifie que le son Soundtrack est le Capital (le son le plus important) de cette famille de sons.

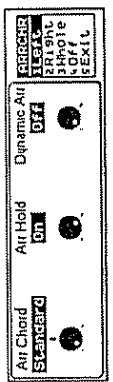
Remarque: Si vous préférez que l'écran ne retourne pas à la page Master, appuyez sur [TONE] à gauche de l'écran (le témoin s'allume). Dans ce cas, la seule façon de revenir à la page Master consiste à appuyer une fois de plus sur [TONE] (le témoin s'éteint).

Remarque: Voyez page 37 pour en savoir davantage sur la sélection de sons.

1. Appuyez sur le bouton [ARR CHORD].



L'écran a plus ou moins cet aspect:



La fonction dont nous avons besoin s'appelle *Arr Chord* (Arrangeur Chord).

2. Utilisez la commande [DRUMSPART] pour sélectionner *Intellig* (le témoin s'allume).

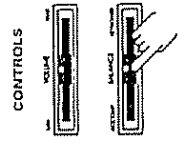
Et, tant que vous y êtes, assurez-vous que la fonction *Arr Hold* est activée (On). Si ce n'est pas le cas, utilisez la commande [BASS/BANK] pour la sélectionner. Si vous choisissez "Off", l'accompagnement d'accords ne durera que tant que vous jouez des accords de la main gauche.

3. Appuyez sur [ARR CHORD] (ou sur [F5] Exit) pour revenir à la page Master.

3.6 Prêt à emporter

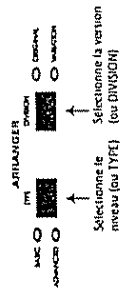
Jouez maintenant un accord de la main gauche pour lancer la reproduction de l'Arrangeur. Attendez que l'introduction soit terminée avant de commencer à jouer la mélodie. Si vous ne savez pas exactement quand vous devez commencer, regardez le témoin **INTRO**. Lorsqu'il s'éteint, l'Arrangeur passe à l'accompagnement proprement dit.

Si le volume de la mélodie est nettement trop fort ou trop faible, servez-vous du curseur **CONTROLS** [BALANCE] pour corriger la balance de volume entre le "Keyboard" (le Part Upper 1) et l'"Accomp" (Arrangeur):



Couplet, refrain, transition

Chaque style musical propose quatre motifs d'accompagnement de base. Par ordre de complexité, ils sont appelés *Basic/Original*, *Basic/Variation*, *Advanced/Original* et *Advanced/Variation*.



Vous pourriez jouer le premier couplet avec l'accompagnement le plus simple (*Basic* et *Original*). Pour le deuxième couplet, vous pourriez opter pour *Basic/Variation* avant de passer à *Advanced/Original* pour le premier refrain. C'est à cela que servent les boutons [TYPE] et [DIVISION]. Essayez-les. Pour en savoir davantage, voyez page 47.

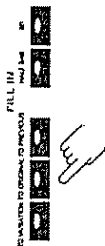
Les changements de motif se font toujours au premier temps de la mesure suivante.

Transitions musicales

Au lieu d'utiliser les boutons [TYPE] et [DIVISION] pour sélectionner un autre motif d'accompagnement, pourquoi ne pas "annoncer" de tels changements par un *Fill-In*, une transition constituée d'un roulement de tambour, par exemple, ou toute autre divergence par rapport au motif standard?

Appuyez sur **FILL IN** [TO VARIATION] pour passer du motif *Original* du niveau actuel (*Basic* ou *Advanced*) au motif *Variation*.

Appuyez sur **FILL IN** [TO ORIGINAL] pour revenir du motif *Variation* à l'*Original*.



Pour insérer un Fill-In sans changer de Division, appuyez sur le bouton [TO ORIGINAL] lorsque l'Arranger joue le motif Original ou sur [TO VARIATION] si l'Arranger est en train de jouer le motif Variation.

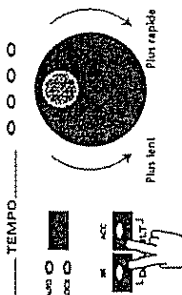
Appuyez sur FILL IN [TO PREVIOUS] pour utiliser le Fill-In de l'autre division (Original ou Variation) sans, pour autant, sélectionner cette division une fois le Fill-In terminé.

Remarque: La longueur du Fill-In dépend du moment où vous appuyez sur un de ces boutons. Si vous appuyez durant la première moitié de la mesure en cours, le Fill-In dure jusqu'à la fin de cette mesure. Si vous actionnez un bouton FILL IN au dernier temps d'une mesure, la transition commence au premier temps de la mesure suivante et dure une mesure.

Remarque: Voyez "Fonctions Fill complémentaires: Fill In Half Bar et Fill In Rit" à la page 49 pour en savoir davantage sur [HALF BAR] et [RIT].

Tempo

Chaque style musical contient une valeur de tempo préprogrammée. Pour vous entraîner à jouer un nouveau morceau ou si n'avez pas le tempo utilisé, vous pouvez le changer avec la molette [TEMPO].



Retour au tempo préprogrammé.

Tournez la molette dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter le tempo et dans l'autre sens pour le diminuer. Pour retourner au tempo préprogrammé, appuyez simultanément sur [TEMPO] et [ACCI].

Remarque: Voyez page 56 pour découvrir d'autres fonctions Tempo.

Ajouter une contre-mélodie (Melody Intelligence)
L'Arranger du G-1000 peut non seulement jouer des accords mais aussi une contre-mélodie basée sur les accords que vous jouez. Cette contre-mélodie est jouée par le Part M1 et ajoutée au Part Upper1.



Voyez la page 53 pour savoir comment sélectionner des sons pour la fonction Melody Intelligence.

Dès que vous appuyez sur [MELODY INTELLIGENCE] (le témoin s'allume), le Part M1 est activé. Vous pouvez lui attribuer le son de votre choix.

Tout est bien qui finit bien... (Ending)
Vous pouvez toujours utiliser le bouton [START/STOP] pour arrêter la reproduction de l'Arranger à la fin du morceau. Une façon nettement plus musicale de procéder consiste à appuyer sur [ENDING].



Une fois la fin (Ending) terminée, l'Arranger s'arrête. La longueur de la fin dépend du style musical sélectionné. Elle peut être de deux ou quatre mesures, voire parfois plus encore.

3.7 Sauvegarder vos réglages

Imaginons que vous aimiez les réglages que vous avez effectués. Nous avons sélectionné un son pour Upper 1, réglé l'Arranger pour qu'il démarre au premier accord que vous jouez (Synchro), activé la fonction Intro, changé la façon dont l'Arranger traite vos informations d'accords (Arranger Chord=Intellig) et modifié le tempo.

La répétition de ces réglages chaque fois que vous voulez jouer ce morceau prend du temps et n'est guère professionnelle devant un public. C'est pourquoi le G-1000 est doté de 192 mémoires Performance. Elles vous permettent de sauvegarder pratiquement tous les réglages effectués sur le G-1000 (et il y en a bien plus que ceux que nous avons vus jusqu'à présent).

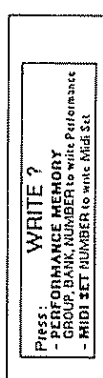
L'enregistrement (write) de vos réglages (nous réserverons le mot "sauvegarder" (save) aux actions sur disque) dans une mémoire Performance offre l'avantage de n'avoir que quelques boutons à actionner pour les retrouver.

1. Maintenez le bouton [WRITE] sous l'écran enfoncé.

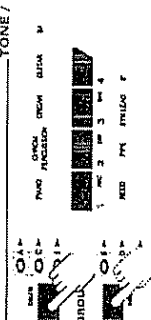


Le bouton [SELECT] de la section TONE/PERFORMANCE est automatiquement réglé sur PERFORMANCE (vous ne pouvez enregistrer que des mémoires Performance ou des réglages de set MIDI Set): vous ne devez donc pas vous soucier du bouton [SELECT].

Vous vous demandez peut-être pourquoi maintenir le bouton [WRITE] enfoncé: tout simplement pour éviter qu'une mémoire Performance contenant déjà des données ne soit accidentellement effacée.

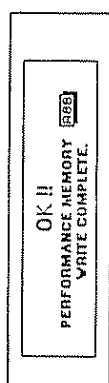


2. Appuyez sur un bouton Tone/Performance Memory [GROUP] pour sélectionner un groupe (A, B ou C; vous ne pouvez pas choisir les autres groupes ici).



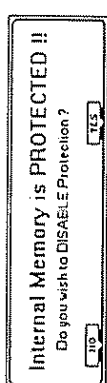
3. Appuyez sur un bouton numérique (1-8) pour entrer le numéro de banque.

4. Appuyez sur un bouton numérique pour choisir une mémoire dans cette banque. L'écran confirme brièvement que vos réglages ont bien été enregistrés dans la mémoire voulue.



5. Relâchez le bouton [WRITE].

Si les mémoires du G-1000 sont protégées, l'écran affiche un message vous demandant si vous souhaitez désactiver la protection des mémoires.



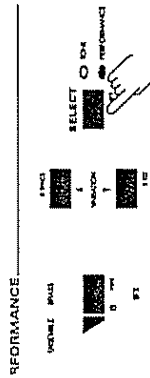
6. Appuyez sur [UPPER] sous l'écran (Yes) pour couper la fonction Memory Protect.



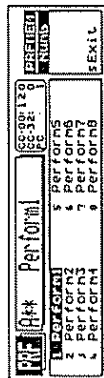
Si vous ne souhaitez pas désactiver la protection des mémoires, appuyez sur [M DRUMS] sous l'écran (No).

3.8 Sélection d'une mémoire Performance

- Appuyez sur le bouton **PERFORMANCE** [SELECT] pour allumer le témoin **PERFORMANCE**.

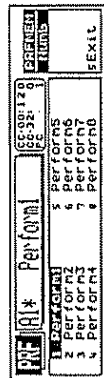


- Appuyez sur un bouton [GROUP] pour sélectionner un groupe Performance A-C (le témoin s'allume). Une fois de plus, vous n'avez le choix que parmi les groupes A-C (les autres groupes ne sont disponibles que pour la sélection de son).



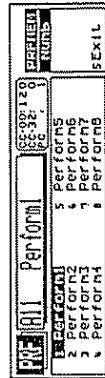
(ici, nous avons choisi le groupe A.)

- Appuyez sur un bouton numérique (1-8) pour entrer le numéro de banque.



Remarque: Vous pouvez effectuer ces opérations un peu avant le Part du morceau pour lequel vous souhaitez utiliser ces réglages. Ces réglages ne sont d'application que lorsque vous entrez le numéro de mémoire Performance.

- Appuyez sur un bouton numérique pour choisir une mémoire Performance.



Les réglages de la mémoire Performance sélectionnée sont chargés.

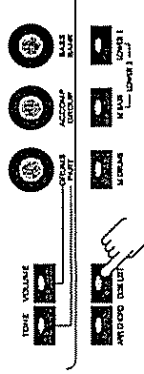
Remarque: Vous n'êtes pas obligé de charger tous les réglages de mémoire. Voyez "Chargement sélectif des réglages (Performance Memory Hold)" à la page 56 pour en savoir davantage.

Recherche sur base d'informations

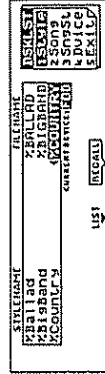
Procédure générale

Convenons d'utiliser le mot "disque" (device) pour tout support pouvant être utilisé avec le G-1000: une disquette, un disque Zip, un disque dur, un disque magnéto-optique, etc.

- Appuyez sur le bouton [DISK LIST].

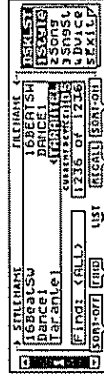


Si vous avez oublié d'insérer le disque Zip fourni et si le lecteur de disquette contient une disquette, l'écran a l'aspect suivant:



Si le lecteur ne contient pas de disquette ou une disquette ne contenant pas de fichiers de morceaux ou de styles musicaux, la fenêtre Name reste vide.

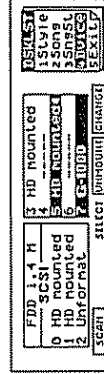
Si vous avez inséré le disque Zip fourni, l'écran aura cet aspect:



Pour sélectionner un autre disque (disquette, Zip ou SCSI externe) que celui qui est actif, procédez comme suit. Si le disque voulu est déjà sélectionné (voyez le message **CURRENT DEVICE**), passez à l'étape (6).

Remarque: Le lecteur Zip interne est appelé **IDS**.

- Appuyez sur [F4] (Dvce) à droite de l'écran.



3. Si vous voulez utiliser un support externe SCSI qui était coupé lorsque vous avez mis le G-1000 sous tension, appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour scanner le bus SCSI.

Cela permet au G-1000 de voir qui est présent et de remettre les informations Database à jour.

Remarque: Coupez l'alimentation du lecteur externe et du G-1000 avant d'installer ou de couper une connexion SCSI. Remarque: N'oubliez pas de "terminer" le dernier appareil SCSI de la chaîne. Voyez "Maintien des appareils SCSI" à la page 158.

- Utilisez la commande [BASS/BANK] pour amener la flèche (▲) à côté du support contenant le style musical ou le morceau à charger.

Remarque: Si n'y a pas de disque dans le lecteur Zip, l'entête SCSI 5 sera marquée Uniform. Pour les autres numéros SCSI, rien ne sera affiché si les appareils ne sont pas branchés ou sont hors tension.

- Appuyez sur [UPPER] sous l'écran pour sélectionner le support (device). Le G-1000 lit rapidement le disque et compile les informations Database.

- Appuyez sur [F1] si vous voulez charger un style musical ou sur [F2] si vous voulez charger un morceau du disque.

Vous pouvez agencer les styles musicaux ou les morceaux:

- Par nom de style (Style Name) ([F1]) ou nom de morceau (Song Name) ([F2]). Ces noms apparaissent dans la colonne gauche.
- Page 1 (colonne droite): par nom de fichier (File Name). Il s'agit du nom que le fichier a sur le disque.
- Page 2 (colonne droite): par auteur (Author) ([F2]) ou pays (Country) ([F1]). Le terme "auteur" ne doit pas être pris littéralement. Il peut représenter soit le compositeur, soit l'artiste qui a rendu le morceau célèbre.
- Page 3 (colonne droite): par Genre (jazz, classique, etc.).

Remarque: Voyez aussi page 145.

- Servez-vous des boutons [PAGE] ▲ ▼ pour sélectionner ce que vous souhaitez dans la colonne de droite (voyez plus haut).

- Utilisez le bouton [UPPER] ou [M.DRUMS] sous l'écran pour sélectionner la colonne à agencer.

Vous pouvez soit agencer la colonne gauche (Nom de morceau ou de style) ou la colonne droite. Si vous appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran lorsque le bouton SORT droit affiche SORT ON, le réglage passe à SORT OFF tandis que le bouton droit affiche SORT ON.

Cette sélection est importante afin d'affiner votre routine de recherche (voyez plus bas).

• Appuyez sur {M.BASS} (Find) sous l'écran.

STITLENAME	COUNTRY
16beatw Par ante i Dance l	ENGLAND UK
FIND: UK US	QUARTER DANCE DIS
1236 OF 1236	CARDINAL CIRCLE
2 CONTIN	3 FALLS
4	545.51

- * Appuyez sur [F3] (ALL). Les fichiers du disque acuf (CURRENT DEVICE) sont alors triés par ordre alphabétique, en fonction de la colonne dont le bouton SORT est sur ON.

* Appuyez sur [F3] (ALL). Les fichiers du disque actif (CURRENT DEVICE) sont alors triés par ordre alphabétique, en fonction de la colonne dont le bouton SORT est sur ON.

ALL: agencer les fichiers alphabétiquement. Le réglage par défaut de la fonction Database est ALL, ce qui signifie 'afficher tous les fichiers par ordre alphabétique'.

SEARCH	FILE NAME	FILE NAME	SEARCH
1	16beat su	16beat su	1
2	dancel	dancel	2
3	parante	parante	3
4	Find: (ALL)	Find: (ALL)	4
5	Sort: (Time)	Sort: (Time)	5
6	US	US	6
7	1236 of 1236	1236 of 1236	7
8	Current Page	Current Page	8
9	1236	1236	9
10	1236	1236	10
11	1236	1236	11
12	1236	1236	12
13	1236	1236	13
14	1236	1236	14
15	1236	1236	15
16	1236	1236	16
17	1236	1236	17
18	1236	1236	18
19	1236	1236	19
20	1236	1236	20
21	1236	1236	21
22	1236	1236	22
23	1236	1236	23
24	1236	1236	24
25	1236	1236	25
26	1236	1236	26
27	1236	1236	27
28	1236	1236	28
29	1236	1236	29
30	1236	1236	30
31	1236	1236	31
32	1236	1236	32
33	1236	1236	33
34	1236	1236	34
35	1236	1236	35
36	1236	1236	36
37	1236	1236	37
38	1236	1236	38
39	1236	1236	39
40	1236	1236	40
41	1236	1236	41
42	1236	1236	42
43	1236	1236	43
44	1236	1236	44
45	1236	1236	45
46	1236	1236	46
47	1236	1236	47
48	1236	1236	48
49	1236	1236	49
50	1236	1236	50
51	1236	1236	51
52	1236	1236	52
53	1236	1236	53
54	1236	1236	54
55	1236	1236	55
56	1236	1236	56
57	1236	1236	57
58	1236	1236	58
59	1236	1236	59
60	1236	1236	60
61	1236	1236	61
62	1236	1236	62
63	1236	1236	63
64	1236	1236	64
65	1236	1236	65
66	1236	1236	66
67	1236	1236	67
68	1236	1236	68
69	1236	1236	69
70	1236	1236	70
71	1236	1236	71
72	1236	1236	72
73	1236	1236	73
74	1236	1236	74
75	1236	1236	75
76	1236	1236	76
77	1236	1236	77
78	1236	1236	78
79	1236	1236	79
80	1236	1236	80
81	1236	1236	81
82	1236	1236	82
83	1236	1236	83
84	1236	1236	84
85	1236	1236	85
86	1236	1236	86
87	1236	1236	87
88	1236	1236	88
89	1236	1236	89
90	1236	1236	90
91	1236	1236	91
92	1236	1236	92
93	1236	1236	93
94	1236	1236	94
95	1236	1236	95

Les fichiers sont triés en fonction du bouton SORT qui affiche SORT ON. Exemple: si vous appuyez sur le bouton SORT de droite (ON) sur le niveau de style [F1] avant d'utiliser [PAGE] ► pour sélectionner la seconde page (tri par pays (*Country*)), l'ordre se fera d'abord en fonction des pays par ordre alphabétique puis par fichiers appartenant à ces différents pays. Toujours par ordre alphabétique. Voyez l'exemple suivant:

STYL NAME	COUNTRY	FINID	FINIC	2 CONUN	3 CALL	54 Lst
18 beats	ENGLAND	ITALY				
Tarantel	USA					
Dance!		CURRENT POS				
		1,236 of 1236				
Find: ITALY	US	CAPTURE INQUI				

3. Appuyez sur [F1] (init).
 4. Utilisez les boutons [M.DRUMS] sous l'écran et [M.BASS] pour aneier le curseur dans la zone FIND.
- Ces servez-vous des boutons TONE/PERFORMAN-CE pour spécifier les premiers caractères de l'entrée à trouver.

—TONE / PERFORMANCE

Chaque bouton permet d'entrer plusieurs caractères ou symboles; il faut donc parfois appuyer plusieurs fois sur un bouton pour obtenir le caractère voulu.

DELETE: ((GROUP) A/C/E) vous permet d'effacer le caractère sélectionné et de raccourcir le mot (les caractères suivants sont déplacés d'une position vers la gauche).

INSERT: (GROUP) B/D/F) permet d'insérer un nouveau caractère à la position sélectionnée (déplacement des caractères suivants vers la droite).

9. Utilisez la commande [BASS/BANK] (List) pour faire défiler les fichiers.

- ND. Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Recall) pour charger le morceau ou le style voulu.

Si vous chargez un style musical, il est copié dans la mémoire MUSIC STYLE D98 et peut être sélectionné par la procédure décrite à la page 18 jusqu'à ce que vous chargez un autre style ou coupez votre instrument. Si vous chargez un style durant la reproduction (Arranger), il sera automatiquement utilisé dès le premier jermos de la mesure suivante.

Si vous avez sélectionné un morceau, appuyez sur [PLAY/▶/STOP] de la section Recorder pour lancer la reproduction du morceau. Si vous avez sélectionné un style, appuyez sur le bouton [START/STOP] si nécessaire.

Si la zone FIND n'affiche pas ALL, procédez ainsi:

Utilisez SPACE (VARIATION ▲) pour insérer un espace à l'emplacement du curseur.

SHIFT: ((SELECT)) Permet d'écrire en majuscules/minuscules. Ce n'est toutefois pas possible pour le nom de fichier (file) car MS-DOS n'accepte que des majuscules. De plus, le nombre de symboles est réduit.

Remarque: Vous pouvez également vous servir des commandes {ACCOMP/GROUP} et {DRUMS/PART} pour entrer des caractères.

Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour "saisir" (capture) le nom de la rubrique sélectionnée. Cela vous permet de copier les caractères en question dans une fenêtre FIND. Vous pouvez alors vous servir de ce mot pour l'opération de recherche en le modifiant éventuellement au préalable.

- Appuyez sur [UPPER] sous l'écran (Exécute) pour
 lancer la recherche.
 L'écran retourne à la page précédente.

- i. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour placer la pèche (-4) à côté du style musical ou du morceau à charger.

1. Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Recall) pour charger le morceau ou le style.

Contn: recherche en spécifiant quelques caract.

ères contenus dans le nom
Une autre manière de rechercher un fichier consiste à
nter une chaîne de caractères contenue dans la
ubrique voulue (Genre, Country, Author, etc.).

Exemple: en entrant "16", vous pouvez rechercher tous les fichiers contenant "16", tels que "16Beat", "Sweet 16", "Call 231654", etc.

Remarque: Cette tonellon n'a de sens que si vous entrez au moins trois caractères. Sinon, la base de données produira trop de possibilités.

- Voyez la "Procédure générale" à la page 25 pour savoir comment démarrer la procédure.

SONG NAME	GENRE	FILED
Sinfonia n.3	Classic	Final
Prelude to a Kiss	Jazz	2 Contin
Shade of My Heart	Pop	3 (ALL)
Fin: pop	Quintet	4 PPS
LIST	CAPTURE	54 Lst
← →		

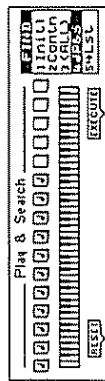
4. Utilisez les boutons [M.BASS] et [M.DRUMS] sous l'écran pour amener le curseur dans la zone FIND. Appuyez sur le bouton TONE/PERFORM. pour servir-vous des boutons TONE/PERFORM. CE pour entrer les caractères voyez "Initil recherche de la note". Les caractères entrant les premiers caractères pour en savoir davantage).
5. Appuyez sur {UPPERII} sous l'écran {Execute} pour afficher la recherche. Appuyez sur {ENTER} pour retourner à la page précédente.

Play & Search: trouver des morceaux en jouant quelques notes

La fonction suivante ne s'applique qu'aux morceaux (et non aux styles musicaux ni aux jeux de morceaux).

La fonction **Play & Search** (ou **J.P&S**) est un assistant particulièrement doué: il suffit de demander "le nom d'un morceau qui va ainsi..." (et vous jouez le thème principal). Voici comment utiliser cette fonction:

1. Voyez la "Procédure générale" à la page 25 pour savoir comment démarrer la procédure. Appuyez sur [F2] (Song).
2. Appuyez sur [M.BASS] (Find) sous l'écran.
3. Appuyez sur [F4] (J.P&S) pour passer à la page suivante:



4. Jouez les notes du morceau voulu. La tonalité et le rythme n'ont pas d'importance.

Les cases surmontant le clavier affichent une note pour chaque note jouée. Cinq cases contenant une note indiquent que vous avez joué cinq notes.

5. Si vous avez fait une erreur, appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour annuler la chaîne de notes entrée et rejouez votre thème.

6. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) pour lancer la recherche de morceaux contenant le thème joué.

7. L'écran retourne à la page précédente (2 Song). Cette fois, seuls les noms des morceaux contenant l'extrait joué sont affichés dans la fenêtre **Liste**. C'est pourquoi le compteur (coin inférieur droit) peut afficher "2 of 54", par exemple.

8. Pour quitter le mode **Disk List**, appuyez une fois de plus sur [DISK LIST] (ou [F5] si la fonction **Exit** est assignée à ce bouton).

Ainsi se termine notre premier tour d'horizon. Lisez toutefois le reste du manuel car les possibilités de votre G-1000 sont loin d'être épuisées!

4. Interface utilisateur

Votre G-1000 a été conçu pour vous apporter tout ce dont vous avez besoin ainsi que pour vous offrir un accès rapide à toutes les fonctions et paramètres. C'est pourquoi, la plupart des opérations peuvent être effectuées au moyen de l'écran et des commandes qui en dépendent.

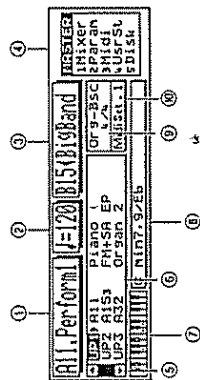
Pour sélectionner la quantité d'informations affichées à l'écran, voyez page 17.

4.1 [F5] Exit

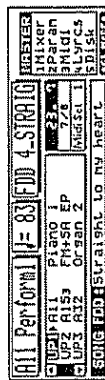
La fonction **Exit** est généralement assignée à la touche de fonction [F5]. Une ou deux pressions sur [F5] vous ramènent toujours à la page **Master**.

4.2 Page Master

La page **Master** de votre écran apparaît lors de la mise sous tension du G-1000. Appelons-la **Page Master**, selon le titre du menu, **MASTER**:



En mode **GM/GS**, la page **Master** est un peu différente: la quatrième option, [F4] **UrStl**, est remplacée par l'option **Lyrics**. Notez aussi le message **GS MODE** dans le coin inférieur droit:



La fenêtre d'adresses de styles à côté de la fenêtre **Tempo** ne donne plus d'adresse de mémoire (comme "B15") mais indique le lecteur qui contient le morceau (**FDD** signifie "lecteur de disquette").

1. Adresse et nom de la mémoire **Performance**
Vous trouverez ici l'adresse (groupe, banque et numéro) et le nom de la mémoire **Performance** sélectionnée.

2. Fenêtre Tempo

La fenêtre **Tempo** indique le tempo de reproduction du style musical (voyez page 55) ou du fichier **Standard MIDI**. Vous pouvez changer le tempo préprogrammé en vous servant de la molette et des boutons de la section **TEMPO**.

3. Adresse et nom du style musical ou du morceau
Cette plage d'écran affiche l'adresse (groupe, banque et numéro) ainsi que le nom ou le numéro et le nom du style musical (voyez page 55) ou du morceau.

4. Menu de fonctions

Le menu des fonctions vous permet de voir ce que les touches de fonction ([F1]–[F5]) vous permettent de faire. Le menu de fonctions de la page **Master** vous permet de choisir un mode du G-1000 (**Mixer**, **Param**, **MIDI**, **UrStl** ou **Disk**). Une pression sur une touche de fonction vous amènera au menu du mode correspondant, où les touches de fonction servent à sélectionner les options propres à ce mode.

Voici les modes du G-1000:

Mixer: Le mode **Mixer** vous permet de modifier la balance de volume, les niveaux des envois aux effets et diverses autres fonctions touchant au mode de production de son du G-1000.

Param (Parameter): Le mode **Parameter** vous permet d'éditer les paramètres généraux, les paramètres d'effet et diverses autres fonctions.

MIDI: Comme son nom l'indique, vous trouverez ici les fonctions **MIDI** (réglages de canaux et filtres **MIDI**) de votre G-1000.

UrStl (User Style): Choisissez ce mode pour créer vos propres accompagnements.

Disk: Le mode **Disk** sert à sauvegarder des données sur disquette, disque Zip ou sur un appareil **SCSI** externe ainsi qu'à les charger. Il vous permet également de formater vos disques et de faire des copies de secours (**Backup**).

Outre ces cinq modes, il y en a deux auxquels vous avez accès grâce à un bouton: le mode **Tone** (page 37), le mode **Volume** (page 68) et le mode **Disk List** (page 24).

5. Barre de défilement de page

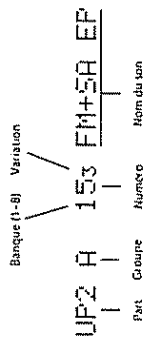
Les deux flèches constituent une représentation graphique des boutons **[PAGE]** ▲▼. Comme l'écran ne peut afficher que trois **Parts** simultanément, vous devez faire appel aux boutons **[PAGE]** ▲▼ pour appeler les informations concernant les **Parts** cachés.

Remarque: Le curseur noir (actuellement sur UP1) indique le Part pour lequel vous pouvez choisir un son. Il est partiellement possible de faire défiler la page jusqu'à un Part actuellement invisible sous le sélecteur pour avant.

Pour sélectionner un Part, vous devez utiliser la commande située à l'extrême gauche sous l'écran (appuyez sur [DRUM/SPART]) ou les boutons de sélection de Part (sous l'écran).

6. Fenêtre d'information sur les Parts

Cette fenêtre vous permet de connaître les sons assignés aux Parts Directs. L'écran a cet aspect-ci:



(Le numéro de Variation n'est pas toujours affiché.)

Voire G-1000 se sert du format Variation car il contient plus de sons que la norme MIDI peut traiter. Une Variation est généralement une autre sorte de son appartenant à un groupe donné (d'où le nom Variation). Le son "St. FM EP" assigné à Upper 2, par exemple, est un autre type de son de piano électronique. C'est pourquoi le G-1000 ne le considère pas comme un Capital.

7. Affichage graphique d'accord

Cet affichage graphique montre les touches enfoncées dans la zone de reconnaissance d'accords. Les informations concernant les accords alimentent l'Arrangeur (voyez "Sélection de la zone de reconnaissance d'accords" à la page 51).

8. Fenêtre de symbole d'accord

Cette fenêtre indique le nom du dernier accord que vous avez joué. Ces informations peuvent servir à dépanner le guitariste de votre groupe.

Auure: Cet affichage peut se révéler fort précieux lorsque vous commencez à improviser et que la suite d'accords vous enthousiasme au point que vous vouliez en faire un morceau à part entière. Votre G-1000 est équipé d'une fonction qui vous aide à retenir les changements. Nous vous suggérons d'activer le Chord Sequencer (voyez page 59) dès que vous mettez à l'improviser. De cette manière, vous pouvez reproduire les changements joués et les noter en copiant l'information donnée dans la fenêtre de symbole d'accord.

9. Fenêtre d'information sur le style/morceau

Cette fenêtre affiche soit la division du Style actuel et la mesure ("armure de temps") soit la mesure et le temps actuels ainsi que l'"armure de temps" du morceau Recorder que vous reproduisez.

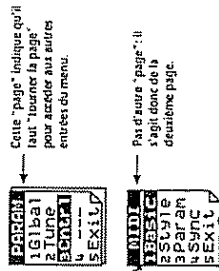
10. Fenêtre MIDI Set

Cette fenêtre affiche le numéro du set MIDI actif.

4.3 Navigation à travers les pages d'écran

Touche de fonction et bouton [SHIFT]

Chaque touche de fonction est assignée à une ligne spécifique du menu des fonctions. La fonction elle-même peut varier mais la deuxième option du menu peut toujours être sélectionnée au moyen de la touche [F2]. Certains menus sont trop grands pour une seule page d'écran. Dans ce cas, le coin inférieur droit du menu de fonction aura cet aspect:

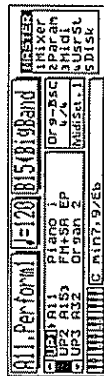


1. Pour "tourner la page", maintenez [SHIFT] enfoncé...

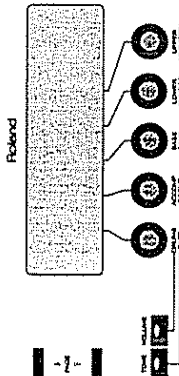
2. ... et appuyez sur la touche de fonction assignée à l'option voulue.

Mais revenons à la page Master.

3. Appuyez sur [F5] (Exit) jusqu'à ce que la page Master apparaisse:



Commandes, boutons [TONE] et [VOLUME]



Le G-1000 dispose donc de huit niveaux dont cinq sont accessibles via les touches de fonction. Les trois autres peuvent être sélectionnés via des boutons individuels:

TONE: Affiche la page de sélection de sons. Vous pouvez alors sélectionner un Part, un groupe de Tones (A-F), une banque (1-8), un numéro (1-8), et une

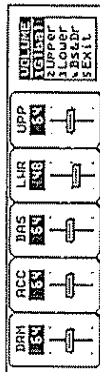
Variation: Pour quitter ce mode appuyez sur TONE ou sur [F5] (EXIT).

VOLUME: Permet de régler la balance de tous les Parts du G-1000 (aussi bien les Parts Directs que les Parts Arrangés). Notez, néanmoins, que seuls les Parts Directs peuvent être choisis via des boutons individuels (voyez plus bas). Appuyez sur [VOLUME] ou [F5] (Exit) pour quitter ce mode.

DISK LIST: Passe en mode Disk List qui vous permet de bénéficier de la base de données et des fonction Play & Search. Appuyez sur [DISK LIST] ou [F5] (Exit) pour quitter ce mode.

Les commandes sont toujours assignées à un objet qui apparaît à l'écran. Elles fonctionnent généralement de gauche à droite: la commande située à l'extrême gauche contrôle ce qui est affiché à l'extrême gauche de l'écran, etc.

Remarque: Si vous n'avez pas sélectionné de mode particulier ni appuyé sur le bouton [TONE], vous pouvez utiliser une commande pour vous amener à la page volume.



Si vous tournez de nouveau la même commande, ou une autre, vous changerez le réglage du curseur de volume correspondant à l'écran.

Remarque: Les commandes sont sensibles au mouvement. Si vous les tournez lentement, vous produirez de faibles augmentations/diminutions de valeur tandis qu'un mouvement plus rapide produira des changements plus importants.

Affichage de valeur contrasté/normal

Certaines valeurs apparaissent sur un fond bleu tandis que d'autres sont affichées sur un fond clair. Le G-1000 contient une série de commutateurs pour sélectionner les valeurs de paramètres (volume, pan, etc.) à utiliser dans une situation donnée:

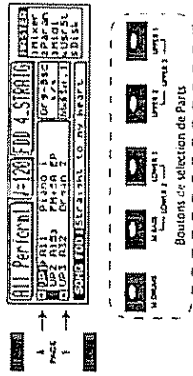
Contraste (blanc sur bleu): Le Part en question utilise vos propres réglages ou ceux contenus dans la mémoire Performance active.

Normal (bleu sur blanc): Le Part utilise les réglages du style musical ou du morceau.

Le système de caractères blanc-sur-bleu sert à indiquer qu'un Part utilise soit vos réglages, soit les réglages du style musical.

Boutons [PAGE] ▲▼ et boutons de sélection de Part

À la page Master, les boutons [PAGE] ▲▼ servent à faire défiler les Parts du G-1000. De cette manière, vous pouvez visualiser les sons assignés aux Parts Directs.



Lorsque vous faites défiler les Parts avec les boutons [PAGE] ▲▼ cela ne signifie pas que le Part de la ligne supérieure de la fenêtre est automatiquement sélectionné. Cela explique pourquoi le curseur noir et la flèche de droite ne sont pas toujours visibles.

Un seul Part peut être sélectionné. Vous pouvez alors lui choisir un son et le modifier. Notez que le témoin surmontant [UPPER1] sous l'écran est allumé. Il a la même fonction que le curseur dans la fenêtre d'information des Parts pour indiquer que le Part Upper1 est sélectionné.

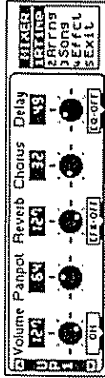
Pour sélectionner certains Parts Directs, il faut actionner deux boutons: Lower 2 (M.BASS) + (LOWER1), Upper 3 ([UPPER1] + [UPPER2]) et Mf ([M.DRUMS] + [M.BASS]). Une pression sur un ou deux boutons de sélection de Part produit trois choses:

1. Active le(s) témoin(s) du (des) bouton(s) que vous avez enfoncé(s).
2. Place le curseur (et la flèche) sur le Part correspondant de la fenêtre d'information.
3. Place le Part sélectionné à la première ligne de la fenêtre d'information des Parts.

Auure: Au lieu d'utiliser les boutons [PAGE] ▲▼ pour vérifier l'assignation des Tones, vous pouvez également appuyer sur le bouton de sélection de Part qui correspond au Part dont vous désirez vérifier les assignations. Cela présente l'avantage d'activer automatiquement le Part en question pour l'édition, ce qui n'est pas le cas lorsque vous faites défiler les Parts au moyen des boutons [PAGE] ▲▼.

Remarque: Lorsque la page Easy Master est affichée (voyez page 17), les boutons [PAGE] ▲▼ vous permettent de sélectionner directement le Part Direct voulu puisque un seul un Part Direct est affiché.

En mode Mixer, les boutons de sélection de Part (situés sous les commandes, sous l'écran) font office de commutateurs On/Off. Ainsi, à la page d'écran suivante, le bouton [UPPER1] sous l'écran vous permet d'activer et de couper l'égaliseur.



Lorsque les boutons de sélection de Part fonctionnent comme commutateurs On/Off, vous ne pouvez plus les utiliser pour sélectionner des Parts. Dans ce cas, la sélection de Parts doit s'effectuer au moyen des boutons [PAGE] ▲▼. C'est pourquoi la barre de défilement de page spécifie alors le nom d'un Part (Upper1 ici).

5. Parts Directs

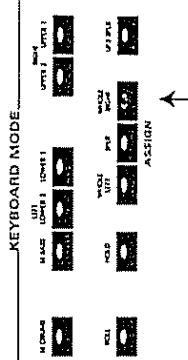
La section Directe (Realtime) comprend les Parts que vous jouez vous-même. Un Part est une 'voix' telle que la mélodie, le solo, etc. Votre G-1000 vous propose les Parts Directs suivants:

- Upper 1: Bien qu'il n'y ait que peu de différence entre Upper1 et Upper2, Upper1 est normalement le Part solo principal. Sélectionnez ce Part pour jouer la mélodie ou le solo.
 - Upper 2: Upper 2 peut servir de Part solo supplémentaire et être superposé au Part Upper 1; il peut aussi fournir un son alternatif pour la mélodie. Comme Upper 1 et Upper 2 peuvent être activés et couplés indépendamment (voyez "Sélection de Parts Directs pour le jeu"), vous pourriez utiliser un son pour les couplets (Upper 1, par exemple) et un autre pour le refrain (Upper 2).
 - Upper 3: Upper 3 pilote le son qui sera utilisé lorsque vous programmez un deuxième point de partage (Split point). Cela vous permet de jouer des mélodies de type "question/réponse". Voyez "Partage du clavier (Split) et point de partage" à la page 34 pour en savoir plus.
 - MI (Melody Intelligence): Ce Part est piloté par l'Arranger et joue automatiquement des harmonies dont le type peut être choisi (voyez *Melody Intelligence*, page 22).
 - Lower 1: Le Part Lower 1 vous permet de jouer des accords avec votre main gauche. Utilisez-le lorsque vous désirez ajouter un accompagnement de violon à votre mélodie de la main droite. Le Part Lower 1 n'est nécessaire que si vous désirez un son différent pour les accords et pour le(s) Part(s) Upper.
 - Lower 2: Le Part Lower 2 est au Part Lower 1 ce que Upper 2 est à Upper 1; il permet donc d'ajouter un deuxième son aux notes jouées de la main gauche ou d'alterner entre deux sons.
 - Manual Bass: Le Part Manual Bass (ou M. Bass) sert à jouer des partitions de basse. Sélectionnez ce Part lorsque vous voulez jouer la basse vous-même.
 - Manual Drums: Le Part Manual Drums (ou M. Drums) diffère légèrement des autres Parts Directs car vous ne pouvez sélectionner que des Drum Sets pour ce Part. Vous ne pouvez pas jouer de mélodies avec ce Part parce que chaque touche est assignée à un son différent. Sélectionnez ce Part pour transformer votre clavier en batterie.
- Votre G-1000 peut assigner différents sons (ou Tones) à chacun de ces Parts. Notez toutefois que vous ne pouvez assigner des Drum Sets qu'au Part M. Drums; il est impossible d'assigner des Drum Sets aux autres Parts Directs (Upper 1/2/3, Lower 1/2, M. Bass).

5.1 Sélection de Parts Directs pour le jeu

Lors de la mise sous tension du G-1000, le Part Upper1 est automatiquement sélectionné. Le Tone assigné à Upper1 s'appelle A11: Piano1w.

Le témoin du bouton [UPPER1] sous l'écran s'allume à l'instar des témoins des boutons ASSIGN [WHOLE RIGHT] et [UPPER1].



Vous pouvez couper Upper1 en appuyant sur le bouton Keyboard Mode [UPPER1] (le témoin s'éteint). Comme aucun autre Part Direct n'est actuellement actif, vous n'entendez rien lorsque vous jouez sur le clavier. Activez de nouveau Upper1.

Superposition et sélection de Upper2

Sélectionnons maintenant le Part Upper 2. Appuyez sur Keyboard Mode [UPPER2] pour l'activer.

Cette opération ne désactive (ou n'active) pas le Part Upper1, de sorte que Upper1 et Upper2 sont maintenant superposés. Si vous ne voulez entendre que le Part Upper2, appuyez sur Keyboard Mode [UPPER1] pour couper ce Part. Jouez quelques notes sur le clavier pour écouter le Tone assigné à Upper2. L'écran vous apprendra qu'il s'agit d'un son appelé A15 E: Piano1.

Sélection des Parts Lower 1/2 et M.Bass

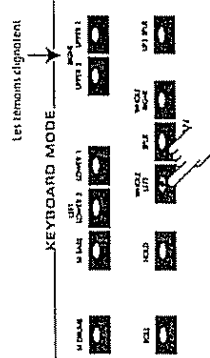
Les boutons de la section Assign (qui fait partie de la section Keyboard Mode) vous permettent de déterminer la zone du clavier où les Parts Directs peuvent être joués.

Keyboard Mode: Whole Right

Lorsque vous appuyez sur le bouton [WHOLE RIGHT], vous pouvez jouer les Parts Upper1 et/ou Upper2 sur le clavier entier. Avant de l'essayer, voyez si le témoin SYNCHRO START est éteint.

Whole Left

"Whole Left" signifie que le Part Lower 1/2 ou M.Bass Part sera assigné à tout le clavier. Appuyez sur [WHOLE LEFT] et jouez quelques notes. Vous n'entendez pas ce que vous jouez car ni le Part Lower 1/2 ni le Part M.Bass n'est activé.



Les témoins du (des) Part(s) UPPER activé(s) se mettent à clignoter, indiquant que Upper1 et/ou Upper2 a (ont) été sélectionné(s). Néanmoins, vous n'entendez pas ces Parts car le clavier attend maintenant des informations de note pour un Part de gauche (Lower 1/2 et/ou M.Bass).

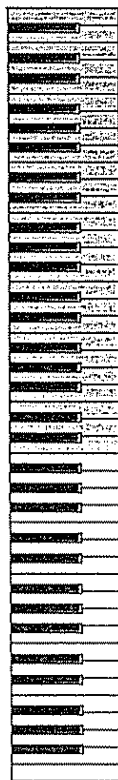
Pour écouter les Parts Lower, appuyez sur le bouton Keyboard Mode [LOWER1] ou [LOWER2] (le témoin s'allume). Vous pouvez revenir à votre dernier réglage Upper en appuyant simplement sur [WHOLE RIGHT]. Dans ce cas, le témoin du bouton Keyboard Mode [LOWER1] ou [LOWER2] et/ou du bouton [M.BASS] se met à clignoter tandis que les témoins Keyboard Mode [UPPER1] et/ou [UPPER2] restent allumés.

Appuyez une fois de plus sur [WHOLE LEFT] puis sur Keyboard Mode [M.BASS] pour sélectionner le Part Manual Bass Part. Une fois de plus, la sélection de ce Part ne désactive pas les Parts Lower, jouez quelques notes sur le clavier. Vous entendrez les sons assignés aux Parts Lower ainsi que la basse du Part M.Bass.

Remarque: Lorsque les deux Parts Lower 1 et/ou 2 et M.Bass sont actifs, le Part Manual Bass est monophonique. Dans ce cas, le Part M.Bass ne reproduit que la note dominante de l'accord que vous jouez. Vous pourriez, néanmoins, appuyer sur le bouton [BASS INVERSION] (sous le bouton CHANGES MODE) pour faire en sorte que le Part M.Bass reproduise la note la plus basse de vos accords. Si seul le Part M.Bass est actif, il est polyphonique et peut donc reproduire les accords avec le Tone assigné à M.Bass.

Partage du clavier (Split) et point de partage

Le bouton ASSIGN [SPLIT] vous permet de partager le clavier et d'assigner la partie basse (gauche) du clavier aux Parts Lower 1/2 et/ou M.Bass et la partie haute (droite) aux Parts Upper1/2. Appuyez sur ce bouton et jouez des deux mains.



Lower 1/2 et/ou M(Bass) Bass

Upper 1/2

Le point de partage est actuellement situé sur le Do juste devant vous (Do4). Cette note est la note la plus basse de la section droite (Upper1 + Upper2).

Réglage du point de partage du clavier

La manière la plus simple de changer le réglage du point de partage consiste à maintenir le bouton ASSIGN [SPLIT] enfoncé, attendre que son témoin clignote et appuyer sur une touche du clavier. Vous pouvez ensuite relâcher le bouton [SPLIT].



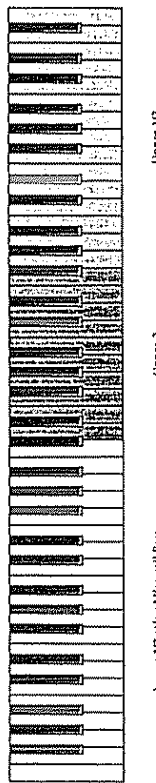
Maintenez enfoncé et appuyez sur une touche

Cette note devient la note la plus basse de la section droite. Vous êtes libre de placer le point de partage ou vous le souhaitez dans la plage comprise entre Do2 et Do6. Cela peut vous paraître limitatif mais c'est en fait un moyen intelligent de vous assurer que le point de partage n'est pas trop haut ou trop bas et que la section Gauche ou Droite ne se situe pas "au-delà du clavier".

N'hésitez pas à utiliser des superpositions de Parts (Lower + M.Bass et Upper1 + Upper2) à gauche et à droite du point de partage.

Partage Upper 3

Les possibilités du G-1000 ne s'arrêtent cependant pas là. Vous pouvez effectivement programmer un deuxième point de partage entre Upper1/2 et Upper3. Pour cela, appuyez sur [UP3 SPLIT]. Le point de partage par défaut est situé sur G5 (note la plus basse du Part Upper1/2).



Lower 1/2 et/ou M(Bass) Bass

Upper 1/2

Upper 3

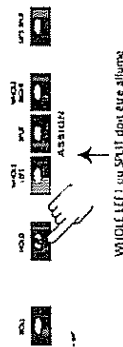
En fait, le G-1000 vous permet de jouer avec au moins trois sons, assignés à trois zones distinctes du clavier. En outre, vous pouvez sélectionner la zone de reconnaissance des accords de l'Arranger, c.-à-d. la zone dont les notes alimentent l'Arranger (voyez page 51).

Pour définir le point de partage UP3, procédez comme pour le point de partage principal: maintenez le bouton [UP3 SPLIT] enfoncé, attendez que le témoin clignote et appuyez sur une touche du clavier. Ensuite, relâchez le bouton [UP3 SPLIT].

Remarque: La partage Upper3 ne fonctionne que si le Part Upper1 ou Upper2 est actif. Si vous coupez Upper1 et 2, vous n'entendez ni le son assigné à Upper1 ou 2 ni celui assigné à Upper3. En d'autres termes, il est impossible de programmer une partage Upper sans utiliser le son de Upper1 ou 2. C'est pourquoi le témoin du bouton [UP3 SPLIT] se met à clignoter lorsque vous coupez le Part Upper1 et 2 alors que le mode UP3 SPLIT est actif.

Keyboard Mode Hold

Le G-1000 est un instrument qui vous permet de changer de nombreux réglages en temps réel. Comme vous pouvez piloter les Parts Lower 1/2 et l'Arranger simultanément, la sélection d'une autre division de style musical oblige votre main gauche à quitter le clavier. Si la fonction Keyboard Mode Hold n'est pas activée en mode Whole Left ou Split, le Part Lower cesse de résonner dès que vous lâchez les touches de la zone gauche (Left).



WHOLE LEFT ou SPLIT doit être allumé

Si vous appuyez sur [HOLD], cependant (le témoin s'allume), les notes des Parts Lower continuent à résonner jusqu'à ce que vous jouiez d'autres notes dans la partie gauche (Left). Il est donc préférable de laisser la fonction Hold activée.

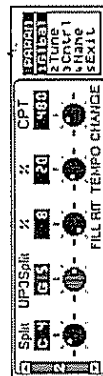
Si les deux Parts Lower et M.Bass sont actifs, la fonction Hold maintient les notes des Parts Lower et M.Bass.

Réglage des points de partage avec les fonctions d'écran

Si vous préférez voir la note qui sera office de point de partage, vous pouvez déterminer les points de partage principal et Upper3 au moyen d'une fonction d'écran:

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le menu Paraméter.
- Remarque: Il n'est probablement pas nécessaire d'appuyer sur [F1] (Global) à ce stade. Rappelez-vous néanmoins que le G-1000 a une fonction de mémoire de page de sorte qu'il est bon d'appuyer de toute façon sur [F1].*

2. Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la deuxième page Global:



3. Au moyen de la commande [DRUMS/PART], spécifiez le point de partage principal (Split), celui partageant le clavier entre la zone Gauche et Droite). Sélectionnez-vous de la commande [ACCOMP/CROUP] pour spécifier le point de partage UP3 (celui entre Upper1/2 et Upper3). La plage de réglage est C#3-C#6, soit un demi-ton plus haut que la plage de réglage du point de partage principal.

4. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Remarque: Si vous êtes satisfait de vos points de partage, sauvegardez-les dans une mémoire Performante (voyez page 23).

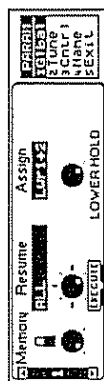
Assignment de la fonction Lower Hold

Comme le G-1000 dispose de deux Parts Lower (1 et 2), il y a aussi un paramètre qui vous permet de déterminer si la fonction Keyboard Mode HOLD doit s'appliquer uniquement au Part Lower 1 ou aux Parts Lower 1 et 2.

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le menu Parameter.

2. Appuyez sur [F1] (Global) pour sélectionner le niveau Global.

3. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la première page Global:



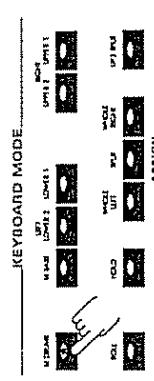
4. Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner soit Lwr1 (Hold ne s'applique qu'au Part Lower 1) ou Lwr1+2.

Remarque: La fonction Lower Hold peut également être activée et coupée par un contrôleur au pied. Dans ce cas, il est possible de n'utiliser que le Part Lower 2 (lequel est exclu lorsque vous appuyez sur le bouton KEYBOARD MODE [HOLD]). Voyez page 45 pour en savoir plus.

5. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Sélection du Part Manual Drums

Appuyez sur le bouton Keyboard Mode [M.DRUMS] pour attribuer une série de sons de batterie et de percussion (appelée Drum Set) au clavier entier, ignorant ainsi tout réglage Keyboard Mode que vous aviez effectué auparavant. En d'autres termes, dès que vous activez le Part M.Drums, les autres Parts Directs (Upper1/2/3, Lower1/2 et M.Bass) sont désactivés. C'est indiqué par le témoin clignotant de tout bouton de Part de la section Keyboard Mode activé avant la sélection du Part M. Drums.



Le Part M.Drums diffère des autres Parts Directs car il assigne des sons différents à chaque touche. Si vous appuyez sur le Do2 (le Do le plus à gauche), vous entendrez une grosse caisse. Appuyez sur la touche Re2 (le Ré à droite de Do2) pour entendre une caisse claire, etc. Difficile donc de jouer des mélodies en mode Manual Drums. Voyez l'illustration suivante:

4. Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour choisir la résolution Roll voulue. Voici les possibilités:

106	♩	103	♩
1161	♩	1021	♩
1163	♩	1023	♩

La valeur par défaut est 1/32. Des valeurs plus brèves encore peuvent parfois donner des roulements de type mitraillette lorsque le tempo est élevé. Choisissez donc toujours la résolution après avoir sélectionné le tempo du style ou du morceau ou optez pour une valeur mieux adaptée si votre choix produit des roulements trop rapides.

5.2 Sélection de Tones pour les Parts Directs

Voire G-1000 est livré avec 1161 sons, ou Tones répartis de la manière suivante:

- Groupes (A-F): L'unité la plus large. Chaque groupe contient tous les éléments décrits ci-dessous.
 - Banques (1-8): Les banques sont des "familles d'instruments" (tels que cuivres, percussion chromatique, etc.). Chaque banque comprend les éléments repris ci-dessous.
 - Numéros (1-8): Les numéros sont les instruments d'une famille donnée (par exemple, trompette, trombone, etc. de la banque des cuivres).
 - Variations (1-3): Les Variations constituent généralement d'autres sons d'un même instrument (comme la trompette bouchée, par exemple).
- Remarque: La différence entre les groupes A/B, C/D et E/F est la suivante: les groupes A et B contiennent les sons du G-1000. Les groupes C et D contiennent les sons compatibles G-800 tandis que les groupes E et F contiennent des sons SC-55. M7-32CM-64. Il y a donc trois versions de pratiquement chaque son.

Remarques sur la sélection de sons

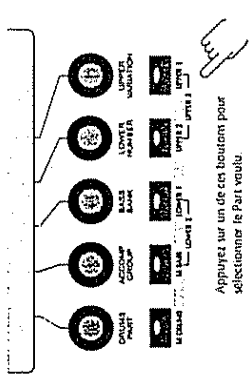
Choisir un Part pour l'attribution d'un son

Remarque: Voyez la section "Sélection d'un son pour la main droite (Upper 1)" à la page 19 pour savoir comment sélectionner des sons avec les boutons TONE/PERFORMANCE.

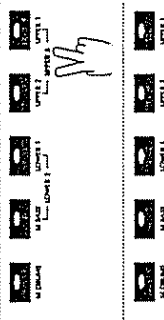
Pour sélectionner des sons pour des Parts Directs, appuyez d'abord sur le bouton de sélection de Part voulu puis servez-vous des boutons de la section TONE/PERFORMANCE. Maintenez enfoncé le bouton [UPPER1] sous l'écran et appuyez sur [UPPER2] pour avoir accès au Part Upper 3.

Maintenez le bouton [LOWER1] sous l'écran enfoncé et appuyez sur [M.BASS] pour sélectionner le son Lower 2.

Maintenez le bouton [M.DRUMS] sous l'écran enfoncé et appuyez sur [M.BASS] pour sélectionner le son M1.



Appuyez sur un de ces boutons pour sélectionner le Part voulu.



Si vous entendez toujours le Part Upper1 lorsque vous jouez sur le clavier, voyez la section "Sélection de Parts Directs pour le jeu" à la page 33.

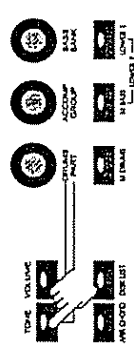
Remarque: Vous êtes libre de sélectionner le son que vous voulez pour les Parts mentionnées ci-dessus (Upper1/2/3, Lower1/2, M.Bass). S'il en est ainsi pour le Part M.Bass, rappelez-vous néanmoins que ce Part est monophonique lorsqu'il est superposé au Part Lower.

Remarque: Il ne faut précéder le groupe que si le nouveau son appartient à un autre groupe que le son actuel. Remarque: Voyez "Effets et égaliseur" à la page 71 pour ajouter des effets au son sélectionné.

Sélection de sons avec les commandes

Vous pouvez également vous servir des commandes pour sélectionner un son.

1. Appuyez sur [TONE] à gauche sous l'écran (le témoin s'allume).



2. Sélectionnez le Part auquel vous désirez assigner un son.

Vous pouvez utiliser soit les boutons de sélection de Part soit la commande [DRUMS/PART]. La commande de vous permet de sélectionner tant les Parts Directs

que les Parts Arranger (ADR, ABS, AC1-AC6), tandis que les boutons de sélection de Part ne vous donnent accès qu'aux Parts Directs.

3. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner un groupe.

Remarque: Cette fois, la sélection du son est effectuée immédiatement. Si vous tournez la commande

[ACCOMP/GROUP], vous appelez le son ayant la même banque et le même numéro dans le groupe nouvellement sélectionné. Lorsque vous sélectionnez les sons avec les boutons de la section TONE/PERFORMANCE, le G-1000 attend toujours que vous spécifiiez un numéro de son avant de choisir le son (ou sa "meilleure" Variation).

4. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour changer de banque.

5. Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner un autre numéro.

Remarque: La sélection d'un numéro avec cette commande appelle toujours le Capital de cette famille de Tones. En d'autres termes, la méthode "best of" n'est pas active ici.

6. Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner une autre Variation.

Remarque: Vous pouvez également utiliser n'importe quelle combinaison de ces deux méthodes (section TONE/PERFORMANCE et les commandes) pour choisir des sons.

7. Appuyez une fois de plus sur [TONE] pour revenir à la page Master.

Remarque: La sélection de Tones peut être automatisée au moyen des mémoires Performance (voyez page 23).

Sélection de Drum Sets pour le Part M Drums

Voici comment sélectionner des Drum Sets pour le Part M Drums:

1. Appuyez sur le bouton Keyboard Mode [M.DRUMS] pour assigner le Part M Drums au clavier.
2. Appuyez sur [M.DRUMS] pour sélectionner le Part M Drums pour l'édition.

3. Appuyez sur le bouton Tone/Performance [SELECT] pour allumer le témoin TONE.

4. Appuyez sur un bouton numérique pour sélectionner une banque puis pour sélectionner un numéro. Les Groupes B, D et F contiennent un Drum Set (banques B8, D8 et F8, le set CM-64/32L).

Certaines banques ne contiennent qu'un ou deux Drums Sets. Le G-1000 est cependant assez malin pour ignorer toute sélection erronée que vous pourriez faire ici.

Remarque: Vous pouvez sauvegarder vos sélections de Tones et de Drum Sets (ainsi que de nombreux autres réglages) dans une mémoire Performance (voyez page 23).

5.3 Fonctions de jeu

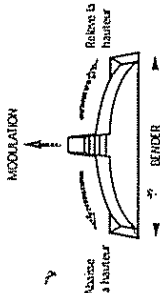
Votre G-1000 vous propose également des contrôleurs ainsi que des fonctions de jeu qui vous permettent d'ajouter de l'expression à votre jeu.

Pitch Bend et Modulation

Tournez le levier BENDER/MODULATION vers la droite pour augmenter la hauteur des notes que vous jouez ou vers la gauche pour la diminuer. Relâchez le levier pour revenir à la hauteur standard.

Poussez le levier loin de vous pour ajouter du vibrato aux notes que vous jouez (Modulation). Relâchez le levier pour supprimer le vibrato.

Pitch Bender (réglage de la fonction Pitch Bend)



Si vous le souhaitez, vous pouvez personnaliser la réponse des Parts Directs du G-1000 aux messages Pitch Bend.

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le menu Parameter.
2. Appuyez sur [F3] (Ctrl) pour sélectionner le niveau Control (Ctrl) du mode Parameter.
3. Utilisez [PAGE] ▲ ▼ pour afficher la page 3:



Part (UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS, MDR, M1).

Ce paramètre vous permet de sélectionner le Part Direct dont vous désirez régler la plage (Range) de changement de hauteur (Pitch Bend). Surprenant mais intéressant: vous pouvez aussi sélectionner une plage Pitch Bend pour le Part Manual Drums. Si vous choisissez des valeurs entre "2" et "7", vous obtiendrez des effets spéciaux qui donnent bien avec les symboles (du set C71 Orchestra), par exemple.

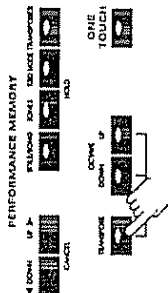
Range (0-24): Ce paramètre permet de spécifier le changement de hauteur qui peut être obtenu en tournant le levier Bender à bout de course vers la droite ou la gauche. Comme il n'y a qu'un paramètre Range, il s'applique aussi bien au changement de hauteur vers le haut que vers le bas. N'oubliez toutefois pas que la valeur Range peut être réglée indépendamment pour chaque Part Direct. Veillez donc à utiliser des valeurs Range musicalement adéquates. Sélectionnez "0" pour

des Parts Directs dont la hauteur ne doit pas changer à la réception de messages Pitch Bend.

4. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.
- Remarque:* La valeur Range que vous choisissez (ci ne sera effective que si vous tournez le levier Bender à bout de course vers la gauche (changement de hauteur vers le bas) ou vers la droite (changement de hauteur vers le haut). Si vous vous arrêtez à une position intermédiaire, vous n'obtiendrez qu'une valeur de changement de hauteur intermédiaire.

Transpose

Si vous avez l'habitude de jouer dans une tonalité particulière, la fonction Transpose vous permettra de continuer à jouer dans cette tonalité tout en sonnant dans une autre tonalité. De cette façon, vous pouvez accompagner un chanteur ou un instrument qui chante ou joue dans une autre tonalité que celle dans laquelle vous jouez ce morceau d'ordinaire - sans changer votre doigté.



Remarque: La Transposition s'applique à tous les Parts sauf aux Parts MDR (Manual Drums) et ADR (Accompaniment Drums).

Réglage de l'intervalle de transposition en temps réel

Pour régler l'intervalle de transposition en temps réel, maintenez le bouton [TRANPOSE] enfoncé (le témoin s'allume) et appuyez sur OCTAVE [UP] pour relever la hauteur des notes ou sur OCTAVE [DOWN] pour l'abaisser. Chaque pression sur ces touches correspond à un demi-ton.

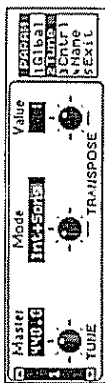
Pour transposer dans la tonalité de Sol, maintenez [TRANPOSE] enfoncé et appuyez sur OCTAVE [UP] à six reprises (ou cinq fois sur OCTAVE [DOWN]). Vous pouvez vous demander pourquoi appuyer six fois sur [UP] plutôt que sept fois (7 demi-tons constituent une quinte parfaite). Cela s'explique du fait que le réglage usine de l'intervalle de transposition est "4". La fonction Transpose ne vous permet pas de spécifier "0" (pas de transposition) de sorte que, lorsque vous transposez vers le bas, vous passez de "4" à "3". C'est pourquoi il ne faut appuyer que cinq fois sur [DOWN] pour transposer vers le bas dans la tonalité de Sol.

Une pression sur le bouton [TRANPOSE] vous permet d'alternier entre la nouvelle tonalité (le témoin [TRANPOSE] s'allume) et la tonalité normale (le témoin [TRANPOSE] s'éteint).

Réglage de l'intervalle de transposition à l'écran

Si vous préférez régler l'intervalle de transposition de manière plus "savante", voici comment faire:

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le menu Parameter.
2. Appuyez sur [F2] (Tune).
3. Si nécessaire, utilisez les boutons [PAGE] ▲ ▼ pour afficher la première page Tune.



4. Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour régler l'intervalle de transposition (Value: -11-11). *Remarque:* Vous ne pouvez pas sélectionner la valeur de transposition "0" car ce réglage (pas de transposition) n'a pas de sens. Pour revenir à la tonalité normale, appuyez sur le bouton [TRANPOSE] et veillez à ce que son témoin s'éteigne.

5. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner les sections à transposer (Mode):
Int: Si le témoin [TRANPOSE] est allumé, seuls les Parts Directs et Arranger seront transposés.
Song: Seuls les Parts du morceau seront transposés.

MIDI: Si le témoin [TRANPOSE] est allumé, seules les notes reçues via MIDI IN/AB seront transposées. En fait le résultat est le même qu'avec le paramètre Rx Shift du mode MIDI (voyez page 137).

Int+Song: Si le témoin [TRANPOSE] est allumé, les Parts Directs et Arranger ainsi que les Parts Recorder seront transposés.

Int+MIDI: Si le témoin [TRANPOSE] est allumé, les Parts Directs et Arranger ainsi que toutes les notes reçues via MIDI seront transposées.

Song+MIDI: Si le témoin [TRANPOSE] est allumé, les Parts du morceau Recorder ainsi que toutes les notes reçues via MIDI seront transposées.

All: Tous les Parts et toutes les notes reçues seront transposés.

Comme vous pouvez le constater, la fonction Transpose est extrêmement souple. Les options Int+Song et All sont probablement celles que vous utiliserez la plupart du temps. Int peut s'avérer utile pour ne transposer que les Parts Directs et vous permettre d'accompagner un morceau Recorder dans "votre" tonalité tout en produisant la tonalité du morceau.

Remarque: Les Parts MDR et ADR ne sont jamais transposés. Avec ces Parts, chaque touche (note) du clavier est assignée à un son de percussion différent. Vous avez donc tout intérêt à ne jamais transposer les Parts Manual and Accompaniment Drums.

6. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Octave Up/Down

Les boutons OCTAVE [UP] et [DOWN] vous permettent de transposer des Parts Directs d'une octave vers le haut ou vers le bas. Avant de pouvoir opérer cette transposition d'une octave vers le haut (UP) ou vers le bas (DOWN) pour un Part Direct, il faut d'abord sélectionner ce dernier à la page Master au moyen de son bouton de sélection de Part (voyez page 37 pour en savoir plus).

Pour transposer le Part Lower1 d'une octave vers le bas, par exemple, appuyez d'abord sur [LOWER1] (le témoins s'allume) et puis sur OCTAVE [DOWN] (le témoins s'allume).

Ensuite, vous pouvez appuyer sur d'autres boutons de sélection de Part pour effectuer la même (ou une autre) transposition. En d'autres termes, l'octave choisie sera conservée même si vous sélectionnez un autre Part Direct après avoir activé Octave Up ou Down pour un Part.

Remarque: Le Part M1 ne peut pas être transposé par octave.

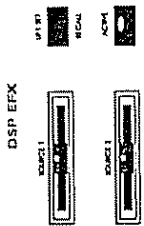
Remarque: Le Part MDR peut être transposé de 3 octaves vers le bas et de 2 octaves vers le haut (seules valeurs possibles). Cette transposition donne accès à tous les sons des Drum Sets.

Au lieu: Le mode Octave sélectionné reste en vigueur lorsque vous assignez un nouveau Tone à un Part Direct donné. Si vous ne désirez pas effectuer ce glissement d'octave avec le nouveau Tone, coupez la fonction Octave Up ou Down pour le Part en question.

Contrôle de l'effet d'insertion (DSP EFX)

Voire G-1000 contient un multi-effet qui peut être assigné aux Parts Directs. Vous pouvez sélectionner un algorithme et déterminer le Part Direct qui utilisera l'effet. Comme le recours à l'effet pour un ou plusieurs Parts Directs change aussi la façon dont les Parts en question bénéficient des effets restants (Reverb, Chorus, Delay et Equalizer), cet effet est appelé effet d'insertion (car il est inséré dans le flux du signal). Voyez page 74 pour en savoir plus.

La section DSP EFX de la face avant vous permet de contrôler deux aspects de l'effet d'insertion en temps réel et d'accroître ainsi l'expressivité des Parts joués.



Appuyez sur le bouton [ACTIVE] pour activer l'effet d'insertion (le témoin s'allume) et le couper (le témoin s'éteint). Vous changez ainsi la manière dont le Part (ou les Parts) Direct(s) est traité par les autres effets (y compris l'égaliseur).

Les deux curseurs SOURCE vous permettent de piloter deux paramètres EFX en temps réel. Ces paramètres sont indiqués par un astérisque (*) dans le tableau commençant à la page 190. Essayez-les pour voir l'effet qu'ils ont. Souvenez-vous toutefois que leur fonction dépend de l'algorithme assigné à l'effet d'insertion.

Le Part Upper1 est considéré comme le Part le plus important; c'est pourquoi l'effet d'insertion lui est rattaché. Si vous appuyez sur le bouton [UP1 SET RECALL], le G-1000 charge automatiquement l'algorithme de l'effet d'insertion lié au son assigné au Part Upper1 (voyez la liste à la page 75). C'est une façon fort pratique de sélectionner un autre algorithme sans utiliser le menu de fonctions. N'oubliez toutefois pas qu'il n'y a pas moyen de faire marche arrière. Après avoir appuyé une fois sur [UP1 SET RECALL], il est impossible de revenir à l'algorithme de l'effet d'insertion sélectionné auparavant (à moins de résélectionner la mémoire Performance en question).

Sensibilité au toucher et plage de toucher

Il va sans dire que le clavier du G-1000 est sensible au toucher. Cela vous permet de contrôler le timbre et le volume des Parts Directs en variant la force avec laquelle vous frappez les touches. Voyez page 52 pour savoir comment piloter l'Arranger avec le toucher (Velocity).

Les réglages de toucher suivants ne sont disponibles que pour les Parts Directs (Upper1/2/3, Lower1/2, M.Bass et M.Drums). Ils permettent de déterminer la sensibilité au toucher la plage de toucher du Part sélectionné.

Sensibilité au toucher (du clavier)

- 1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Paraméter.
- 2. Appuyez sur [F3] (Ctrl).
- 3. Utilisez les boutons [PAGE] ▲ ▼ pour sélectionner la première page Control.



4. Commencez par sélectionner le Part Direct dont vous souhaitez modifier les réglages de toucher ((DRUMS/PART)).

5. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner une courbe de toucher (appelé Sensitivity).

High: Ce réglage produit une expressivité maximum: les moindres nuances de votre jeu produisent des changements audibles. L'inconvénient, toutefois, est que vous devez frapper les touches vraiment très fort pour atteindre un volume maximum. Il s'agit toutefois du réglage par défaut.

Medium: Sensibilité moyenne au toucher. Le Part réagit aux variations de force mais le volume maximal est plus facile à atteindre qu'avec High.

Low: Opérez pour ce réglage si vous avez l'habitude de jouer sur un orgue électronique ou si vous ne souhaitez pas que les changements de toucher entraînent des changements de volume considérables.

Changement par le toucher (Min et Max)

Les commandes [LOWER/NUMBER] et [UPPER/VARIATION] vous permettent de spécifier la valeur de toucher la plus basse (Min) et la plus élevée (Max) avec laquelle vous pouvez piloter le Part sélectionné.

Cette plage de toucher n'est probablement utile que pour les Parts Upper1 et Upper2. Ne changez pas ces valeurs si vous n'avez pas l'intention d'utiliser un Part complémentaire car vous risquez de vous demander pourquoi le Part Lower1, par exemple, ne se fait entendre que pour des valeurs de toucher élevées ou basses. Min et Max peuvent faire des prodiges pour les Parts Upper1 et Upper2 à condition que vous superposiez ces Parts. Prenez l'exemple suivant:

Part	Min	Max	Son
Upper1	1	85	Temp. bouchée
Upper2	86	127	Ioniflette

Les deux Parts doivent être activés. Les réglages ci-dessus vous permettent de piloter le son Mute Trumpet (trompette avec sourdine) avec des valeurs de toucher comprises entre 1 et 85 (toucher bas à moyen) tandis que toute valeur de toucher supérieure à 86 pilotera le son assigné à Upper2, Trumpet. Autrement dit, les réglages ci-dessus signifient que seul Upper1 ou 2 sera entendu.

6. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Aftertouch canal

Le G-1000 est doté d'un clavier sensible à l'aftertouch. A l'instar de la plupart des instruments avec aftertouch, le G-1000 génère des messages d'aftertouch canal: cela signifie qu'une valeur aftertouch sera transmise par chaque canal MIDI (ou Part).

L'aftertouch est généré lorsque vous entourez d'avance une touche après avoir joué une note. L'effet obtenu est généralement semblable à celui que vous obtenez avec le levier BENDER/MODULATION: vous pouvez changer la hauteur, modifier le volume, intensifier la modulation, etc.

Dans le cas du G-1000, toutefois, (et c'est l'une des grandes premières annoncées dans l'introduction), vous pouvez également piloter l'Arranger avec des données aftertouch (voyez page 50).

Les données aftertouch sont reçues par les Parts suivants: Upper 1/2 et Lower 1/2 (et, bien sûr, l'Arranger).

- 1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le menu Paraméter.
- 2. Appuyez sur [F3] (Ctrl) pour sélectionner le niveau Control (Ctrl) du mode Paraméter.
- 3. Utilisez les boutons [PAGE] ▲ ▼ pour sélectionner la cinquième page Control.



4. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part Direct auquel vous souhaitez assigner une fonction Aftertouch (UP1, UP2, LW1 ou LW2).

Vous pouvez ajuster la valeur (Value) de divers paramètres ce qui vous permet de contrôler plusieurs paramètres simultanément avec l'Aftertouch.

Remarque: L'Aftertouch ne s'applique qu'aux Parts Directs qui sont accessibles (réglage Keyboard Mode, Part Direct active/coupe, voyez page 33).

Remarque: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Reset) pour ramener tous les réglages Value du Part Direct sélectionné sur "0".

5. Utilisez la commande [M.DRUMS] sous l'écran pour spécifier si le Part Direct sélectionné doit exécuter les messages Aftertouch (On) ou non (Off).

6. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner un paramètre et la commande [UPPER/VARIATION] pour en spécifier la valeur.

Paramètre

L'Aftertouch ne fonctionne que dans un sens (il génère des valeurs soit positives soit négatives).

Remarque: Si vous sélectionnez le paramètre 12-Arranger, la zone du Parti affecte ARR. Cela vous permet de déterminer l'effet de l'Aftertouch sur l'Arranger (voyez page 50 pour en savoir plus).

Pitch (24-24): Ce paramètre a le même effet que la fonction Pitch Bend. Autrement dit, il vous permet de changer la hauteur des notes que vous jouez avec le Parti et d'aller au-delà de la valeur Pitch Bend Range (voyez page 38).

TVF Cutoff (-64-63): Le choix d'une valeur positive ou négative pour ce paramètre signifie que la fréquence de coupure du Tône assigné au Parti sélectionné peut être augmentée ou diminuée.

Remarque: En fonction de la valeur choisie pour TVF Cutoff (voyez page 77), des réglages positifs ou négatifs élevés peuvent ne pas avoir d'effet perceptible. C'est également le cas des Tônes dont la fréquence de coupure est presque toujours programmée sur la valeur maximale.

Amplitude (-64-63): Le choix d'une valeur positive ou négative pour ce paramètre vous permet d'augmenter ou de diminuer le volume du Parti sélectionné avec l'Aftertouch.

Remarque: Une fois de plus, le volume ne peut être augmenté (ou diminué) au-delà de "127" (ou "0"). Si le volume du Parti est déjà sur "127" (ou "0"), le retour à l'Aftertouch ne produira aucun effet audible.

LFO1 Rate (-64-63): Ce paramètre vous permet d'augmenter ou de diminuer la vitesse de modulation du LFO1. Utilisez cette fonction en combinaison avec l'axe Modulation du levier Bender/Modulation ou, encore, pour changer la vitesse de la modulation pré-programmée automatique.

LFO1 Pitch (0-127): Ce paramètre vous permet d'ajouter de la modulation de hauteur en vous servant de l'Aftertouch. La modulation de hauteur est couramment appelée vibrato.

LFO1 TVF (0-127): Ce paramètre vous permet de moduler la fréquence de coupure en vous servant de l'Aftertouch. C'est couramment appelé wah-wah.

LFO1 TVA (0-127): Ce paramètre vous permet d'ajouter de la modulation d'amplitude avec l'Aftertouch. C'est aussi appelé tremolo.

LFO2 Rate, LFO2 Pitch, LFO2 TVF, LFO2 TVA: Même plage de réglage et signification que les paramètres équivalents du LFO1. Notez que certains Tônes n'utilisent pas de second LFO ce qui explique que ces réglages ne produisent pas toujours l'effet attendu.

Remarque: À l'exception de Rate, les paramètres LFO ont des réglages absolus, c.-à-d. des réglages qui n'influencent pas les réglages existants ce qui explique que leur plage va de 0 à 127 et non de -64 à 63. Utilisez ces paramètres (Pitch-TVf) pour donner un aspect neutre au Tône sélectionné.

Remarque: Tout comme les paramètres Parti (voyez page 76), les réglages Aftertouch affectent le Parti Direct sélectionné de sorte que la sélection d'un autre Tône pour un tel Parti ne remettra pas les réglages Value (voyez plus bas) à "0".

VALUE: C'est ici que vous réglez la valeur du paramètre actuellement affiché. Comme nous l'avons dit plus haut, vous pouvez attribuer une valeur à tous les paramètres disponibles (mais actuellement invisibles).

7. Appuyez sur [UPPER] sous l'écran pour ramener toutes les valeurs du Parti Direct sélectionné à 0.

(Toutes les options 1-11 sont ramenées à Value=0 sous Parti).

8. Si vous ne souhaitez pas contrôler le Parti sélectionné via l'Aftertouch, appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour sélectionner Off. (Appuyez une fois de plus pour sélectionner On.)

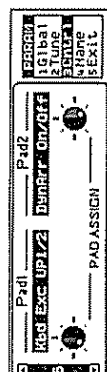
9. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Boutons Pad-

[PAD1] et [PAD2] sont des boutons auxquels vous êtes libre d'assigner la fonction de votre choix afin d'effectuer des changements plus ou moins drastiques d'une pression sur un bouton. Au départ, ces boutons sont réglés pour déterminer la fonction Rotary S/F ([PAD1]) et KBD Exc Up/1/2 ([PAD2]).



1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le menu Paramètre.
2. Appuyez sur [F3] (Ctrl) pour sélectionner le niveau Control (Ctrl) du mode Paramètre.
3. Utilisez les boutons [PAGE] ▲ ▼ pour sélectionner la sixième page Parameter Control:



4. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour assigner une fonction au bouton [PAD1] et [UPPER/ARRANGE] pour assigner une fonction au bouton [PAD2].

Rotary S/F: Le bouton PAD peut servir à alterner entre la vitesse lente et rapide de l'effet Rotary.

Remarque: L'effet Rotary est disponible avec les algorithmes EFX suivants: 13 Rotary, 62 Rotary/Mtr, 85 OD/Rotat et 88 PH/Rotat.

Punch In/Out: Le bouton PAD peut servir à lancer et arrêter l'enregistrement Punch In/Out durant la reproduction du Sequencer. Voyez page 80 pour en savoir davantage.

Meter On/Off: Le bouton PAD peut servir à activer ou couper le mètre.

ContIn On/Off: Le bouton PAD peut servir à activer/couper la fonction Count In (voyez page 46).

Tap Tempo: Le bouton PAD peut servir à spécifier le tempo en appuyant plusieurs fois sur le bouton. C'est la même fonction que celle du bouton [RESET/TAP TEMPO] (voyez page 56), si ce n'est qu'elle est toujours disponible tandis que le bouton [RESET/TAP TEMPO] n'a cette fonction que lorsque l'Arranger est arrêté.

Arranger Hold: Permet d'activer/de couper la fonction Arranger Hold. Voyez page 52 pour en savoir plus.

DynArr On/Off: Permet d'activer/de couper la fonction Dynamic Arranger. Voyez page 52 pour en savoir plus.

Up1/2 Scale: Permet d'activer/de couper la fonction Keyboard Scale (voyez page 80).

Kbd Exc Up1/UP2: Permet de couper le Parti Upper 1 et d'activer le Parti Upper 2 et vice versa.

Kbd Exc LW1/LW2: Permet de couper le Parti Lower 1 et d'activer le Parti Lower 2 et vice versa.

Remarque: Si ni LOWER 1 ni LOWER 2 ne sont actifs lorsque vous appuyez sur le bouton PAD, un des deux s'activera. Il ne sera toutefois audible que lorsque vous sélectionnez le mode Assign WHOLE LEFT ou SPLIT. Autrement, le ténor Keyboard Mode LOWER en question se borne à émettre. Voyez "Whole Left" à la page 34 pour savoir ce que cela signifie.

Kbd Arr/Bass: Vous permet de couper ("Off") le paramètre Arranger Chord (reconnaissance d'accords et reconnaissance ADS coupées, voyez page 51) et, simultanément, de sélectionner le mode Assign Split & d'activer le Parti M.Bass (voyez page 34) – et vice versa.

Remarque: Une pression sur le bouton PAD auquel vous assignez cette fonction n'arrête pas l'Arranger. Si vous avez activé la fonction Arr Hold (voyez page 52), le dernier accord reconnu continue à résonner et votre Parti M.Bass nous vous suggère soit d'assigner la fonction "Arranger Hold" (voyez plus haut) à l'autre bouton PAD, soit d'assigner la fonction "Arr/M.Bass" au commutateur au pied (voyez page 44). Vous pouvez ainsi couper la fonction Arranger Hold pour que l'Arranger ne joue que le motif de batterie du style musical.

Plano/Standard: En actionnant le bouton PAD, vous alternez entre les modes Arranger Chord Standard et PlanoStd. Lorsque vous optez pour le premier, la zone de reconnaissance d'accords (voyez page 51) est automatiquement réglée sur Left (gauche). Si vous optez pour PlanoStd, la zone de reconnaissance d'accords est sur Whole (clavier entier). En outre, le Keyboard

Mode est réglé sur Assign WHOLE RIGHT et le Parti Upper 1 est activé (s'il était coupé).

Remarque: Pour vérifier les fonctions des boutons PAD, appuyez sur le bouton [ARR (CHORD)] à gauche sous l'écran. Regardez les paramètres Arr Chord ainsi que le menu de fonctions lorsque vous appuyez sur le bouton PAD en question.

Pédale Sustain (Hold)

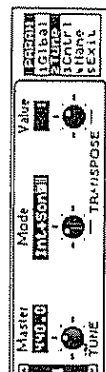
La fonction Hold peut être utilisée avec les Parties vantes en combinaison ou individuellement: Upper 1/2/3, Lower 1/2 et M.Bass, à condition que vous sélectionnez le mode Keyboard WHOLE LEFT ou WHOLE RIGHT. En mode SPLIT, la fonction Hold de la pédale Sustain ne s'applique qu'au Parti de droite. Lorsque Upper 1 et 2 sont superposés (layer), l'effet Hold fonctionne pour les deux Parties. En mode Split UP3 (voyez page 35), l'effet Hold s'applique aussi au Parti Upper 3.

Remarque: N'oubliez pas de brancher un commutateur au pied DP-2, DP-6 ou BOSS FS-5U disponible en option à la borne SUSTAIN FOOTSWITCH.

Master Tune

Il ne s'agit pas d'une fonction de jeu à proprement parler mais elle permet d'accorder votre G-1000 en fonction d'instruments acoustiques qui ne peuvent pas être accordés.

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le menu Paramètre.
2. Appuyez sur [F2] (Tune).
3. Utilisez les boutons [PAGE] ▲ ▼ pour sélectionner la première page Tune.



4. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour accorder votre G-1000 en fonction de l'instrument acoustique (415.3Hz-466.2Hz).

La valeur affichée (440.0Hz) représente la hauteur standard pour la note La.

Remarque: Le réglage Master peut être conservé dans une mémoire Performance avec les autres réglages effectués en lace avant. Vous pouvez ainsi retrouver immédiatement votre accord "flûte à bec" (instrument noté pour son accord "personnel"; toutefois, le hautbois est également extrêmement difficile à accorder).

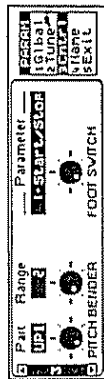
5. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Commutateur au pied assignable

Vous pouvez brancher un commutateur au pied DP-2, DP-6 ou BOSS FS-5U disponible en option à la borne FOOTSWITCH pour piloter diverses fonctions. Si vous ne changez pas les réglages usine, ce commutateur vous permet de lancer et d'arrêter la reproduction de l'Arranger.

L'assignation Footswitch peut être sauvegardée dans une mémoire Performance.

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le menu Parameter.
2. Appuyez sur [F3] (Ctrl) pour sélectionner le niveau Control (Ctrl) du mode Parameter.
3. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la troisième page Control:



Voici les fonctions que peut avoir un DP-2, DP-6 ou BOSS FS-5U branché à la borne FOOT SWITCH:

Start/Stop: Lance et arrête la reproduction de l'Arranger. Même fonction que [START/STOP].

Play/Stop: Lance et arrête le Recorder. Même fonction que le bouton Recorder [PLAY/STOP].

Intro: Sélectionne l'intro du Type (Basic ou Advanced) sélectionné lors de la reproduction de l'Arranger. Même fonction que [INTRO].

Ending: Sélectionne la fin du Type (Basic ou Advanced) sélectionné. Même fonction que [ENDING].

FOFV: Pilote soit le Fill To Original soit le Fill To Variation, en fonction de la Division active (Original ou Variation). A la fin du Fill, l'Arranger jouera la Division sélectionnée par le Fill.

Fill Prev: Même fonction que le bouton FILL IN [TO PREVIOUS] (voyez "Transitions musicales" à la page 21).

Bsc/Adv: Sélectionne soit le Type Basic (Bsc) ou Advanced (Adv), en fonction du Type actif lorsque vous appuyez sur le commutateur. Même fonction que Arranger [TYPE].

Org/Var: Sélectionne soit la Division Original ou Variation du Type actuellement actif, en fonction de la Division active lorsque vous appuyez sur le commutateur. Même fonction que [DIVISION].

Inversion: Active et coupe la fonction Bass Inversion (voyez page 52).

Arr/M: Bass: Même fonction que KBD Arr/M/Bass pour les boutons PAD (voyez page 43 pour en savoir plus).

Piano/Su/Stand: Même fonction que Piano/Standard pour les boutons PAD (voyez page 43).

Rotary Slow/Fast: Permet de sélectionner la vitesse lente ou rapide de l'effet Rotary. Ne fonctionne que si l'effet Rotary est utilisé, bien sûr.

Remarque: L'effet Rotary est disponible avec les algorithmes EFX suivants: 13 Rotary, 62 Rotary/Mtr, 85 OD/Rotary et 88 PH/Rotary.

UP1/2 Scale: Permet d'activer/couper la fonction Keyboard Scale (voyez page 80).

Arr/Cut Off: Vous permet d'activer et de désactiver la reconnaissance du clavier. Lorsqu'elle est désactivée, les notes que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords n'entraînent plus la production d'accords par l'Arranger. Désactivez-la pour jouer de longs arpèges de piano. Voyez page 51 pour en savoir plus.

Prf Up: Sélectionne la mémoire Performance suivante (ex: A12M A11 est actuellement active).

Remarque: Comme la fonction d'assignation du commutateur au pied peut également être sauvegardée dans une mémoire Performance, la mémoire que vous choisissez au moyen du commutateur au pied en mode Prf Up risque de contenir une autre assignation du commutateur de sorte que vous ne pourriez plus choisir une autre mémoire Performance (par ex. A13) avec le commutateur.

Prf Down: Sélectionne la mémoire Performance précédente (Ex: C88 si A11 est actuellement active). Voyez aussi la remarque ci-dessus.

Punch I/O: Le commutateur au pied peut lancer et arrêter l'enregistrement Punch in/out du séquenceur du G-1000 (voyez page 90).

Fault Out: Lance le Fade Out. Même fonction que [FADE OUT/IN] en face avant.

Portamento: Active/coupe la fonction Portamento (voyez page 80).

Soft: Dans ce cas, le commutateur au pied fonctionne comme une pédale Soft (pédale pour pianos à queue et pianos numériques qui réduit le volume).

Remarque: Cette fonction n'est disponible que pour les Parts Directs.

Sostenuto: Le commutateur au pied fait office de pédale Sostenuto (une autre pédale que vous trouvez sur les pianos à queue et numériques qui vous permet de ne maintenir que les notes que vous jouez au moment où vous appuyez sur la pédale).

Remarque: Cette fonction n'est disponible que pour les Parts Directs.

Hold: Le commutateur au pied a la même fonction qu'un DP-2, DP-6 ou BOSS FS-5U branché à la borne SUSTAIN FOOTSWITCH.

Remarque: Les options Soft et Sostenuto ainsi que la possibilité de sélectionner Hold. Bien qu'il y ait une borne SUSTAIN FOOTSWITCH qui joue le même rôle, vous pouvez sélectionner Hold pour certaines mémoires Performance car cela vous permet de ne vous procurer qu'un seul commutateur au pied DP-2.

DP-6 ou BOSS FS-5U. L'inconvénient, toutefois, est que vous ne pouvez plus assigner une autre fonction au bouton PAD (voyez page 42).

Hold LW1: Le commutateur au pied a la même fonction que le bouton KEYBOARD MODE (HOLD) lorsqu'il est assigné au Part Lower 1 (voyez aussi page 36).

Hold LW2: Le commutateur au pied a la même fonction que le bouton KEYBOARD MODE (HOLD). Cette fois, il s'applique toutefois au Part Lower 2, une possibilité que la face avant n'offre pas.

Hold LW 1-2: Le commutateur au pied a la même fonction que le bouton KEYBOARD MODE (HOLD) lorsqu'il est assigné aux Parts Lower 1 et 2.

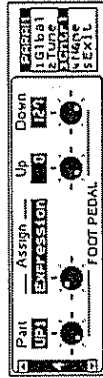
Expression (pédale)

Vous pouvez brancher une pédale d'expression EV-5 ou BOSS FV-300L, disponible en option à la borne FOOT PEDAL afin de contrôler le volume de tous les Parts avec le pied. Vous pouvez inverser l'effet de la pédale d'expression et préciser que certains Parts ne peuvent pas être affectés par la pédale d'expression.

En outre, vous pouvez vous servir de cette pédale pour contrôler des paramètres EFX. Dans ce cas, la fonction d'expression n'est plus disponible pour les autres Parts Directs.

Voici comment assigner la fonction voulue à la pédale:

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le menu Parameter.
2. Appuyez sur [F3] (Ctrl) pour sélectionner le niveau Control (Ctrl) du mode Parameter.
3. Utilisez [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la quatrième page Control:



4. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part voulu (y compris le Part Mf). Ce n'est possible que si vous sélectionnez Off ou Expression pour le paramètre Assign. Sinon, Part est réglé sur All et ne peut être modifié.

5. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner une option.

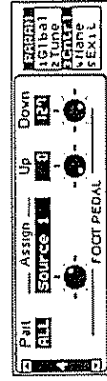
Off signifie que le Part Direct en question ne peut être contrôlé via la pédale branchée à la borne FOOT PEDAL.

Expression: La pédale vous permet de changer le volume des Parts sélectionnés au pied. Par défaut, tous les Parts sont affectés par la position de la pédale d'expression.

La fonction d'expression peut également être utilisée pour créer certains effets. Au lieu d'alternier entre Upper1 et Upper2 en changeant votre toucher (voyez page 41), ce qui demande tout de même grande maîtrise du jeu, vous pourriez inverser la réponse de Upper2 à pédale d'expression, de sorte que lorsque Upper1 est inaudible, Upper2 soit audible et vice versa.

Remarque: La fonction Expression s'applique également aux Parts Arranger. Si vous ne souhaitez pas qu'un Part particulier soit affecté par la pédale, réglez Up et Down sur "127".

Source 1 et Source 2: La pédale a la même fonction que les curseurs DSP EFFECTS [SOURCE 1] and [SOURCE 2]. Source 1 et 2 s'appliquent à tous les Parts Directs faisant appel à l'effet d'insertion (voyez page 74). Dans ce cas, l'écran ressemble à ceci (Part = ALL, plus de boutons d'écran pour Part):



6. En vous servant des commandes [LOWER/NUMBER] et [UPPER/VARIATION], spécifiez le volume ou la valeur de paramètre de l'effet devant être obtenue lorsque la pédale est enfoncée (Down) ou relâchée (Up).

Il est inutile de spécifier "0" pour la position Up. La sélection de toute autre valeur réduit le volume ou le niveau d'effet de ce fait jusqu'à la valeur "Up". De même, il est inutile de préciser "127" comme valeur maximale.

Remarque: Si vous sélectionnez Expression, les valeurs Down et Up représentent des valeurs d'Expression MID (CC11).

7. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Métronome

Le G-1000 est doté de deux fonctions métronome. Le premier métronome envoie son signal à la borne METRONOME OUT, à laquelle vous pouvez brancher un casque pour aider votre batteur à surmonter ses problèmes de timing. Le métronome est audible chaque fois que vous utilisez l'Arranger ou le Recorder (pour la reproduction).

Si vous souhaitez entendre le métronome sans brancher un casque à la borne METRONOME OUT (qui ne produit que le signal du métronome), voici comment faire:

Sortie métronome (Metron)

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le menu Parameter.
2. Appuyez sur [F1] (Clbal).

3. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la troisième page Global.



Remarque: Il est possible de programmer le métronome User Style séparément.

4. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner la sortie.
 MDR: Le métronome utilise le son SICK du Part M Drums, ce qui signifie qu'il sera transmis à la sortie assignée à ce Part (voyez aussi page 75).
 EXT: Le son clic (cloche pour le premier temps et clic pour les autres) est envoyé à la sortie métronome en face arrière.
 ALL: Le son clic est envoyé à la sortie métronome et au Drum Set actuel.
5. Utilisez le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour activer/couper le métronome "général".

Décompte (Count-In)

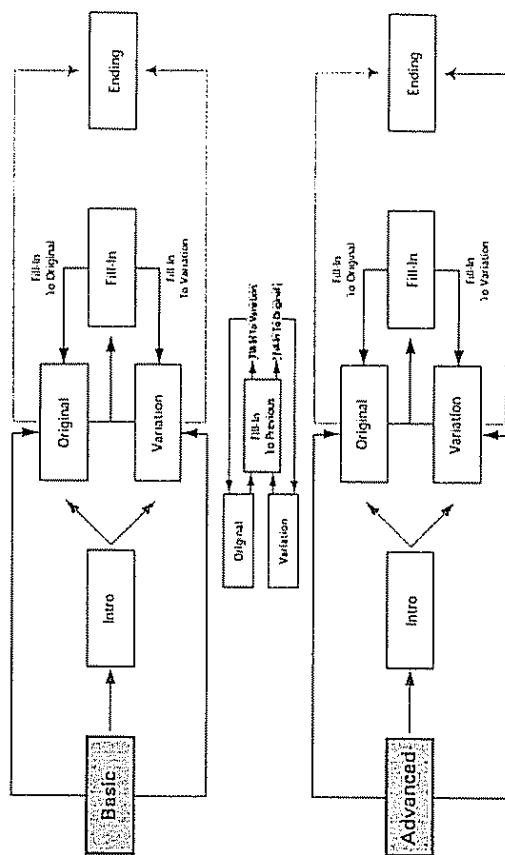
Ce paramètre détermine la sortie à laquelle les clics du décompte sont envoyés. Ce décompte peut être utilisé en mode Arranger et Recorder (pour avoir un décompte d'une mesure avant le début de la reproduction) et est toujours utilisé pour l'enregistrement de styles utilisateur. Les options sont identiques à celles de *Metron*.

6. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le mode de décompte et le bouton [M.BASS] pour activer et couper le décompte.
7. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

6. Jouer avec un accompagnement - Arranger

6.1 Arranger et styles musicaux

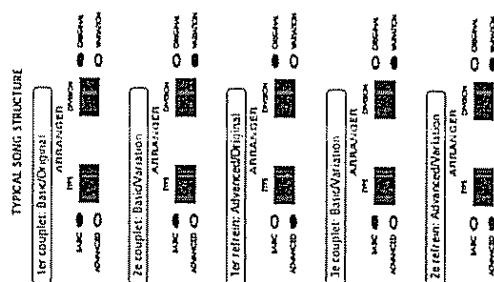
Considérez les styles musicaux de l'Arranger comme votre groupe d'accompagnement. Votre G-1000 est capable de jouer plusieurs "versions" (appelées divisions) d'un accompagnement donné. Il ne vous reste plus qu'à choisir un type de musique et à sélectionner un style musical adéquat. Vous pouvez déterminer le nombre de mesures que chaque partie du morceau contient et comment la mélodie et/ou le solo doit(ven)t être accompagné(s).



Chaque carré blanc dans l'illustration ci-dessus représente une division. Bien que vous n'ayez pas besoin de ce terme ici, cela vous aidera à comprendre comment programmer vos propres styles. Une division est une des versions de l'accompagnement (ou Music Style) choisis. Comme vous le voyez, vous disposez de deux niveaux (appelés Types): Basic et Advanced, constitués chacun de deux divisions appelées Original et Variation.

Comme son nom l'indique, Basic est le niveau d'accompagnement "normal"; il ne contient que les ingrédients de base d'un accompagnement professionnel. Le niveau Advanced, par contre, peut soit proposer une autre version du style musical sélectionné soit une version plus élaborée de ce style. Les deux niveaux (Basic et Advanced) vous laissent le choix entre l'accompagnement Original ou une alternative (appelée Variation). Cette dernière ajoute souvent un ou deux Parts à l'accompagnement et peut, par exemple, utiliser des trompettes puissantes au lieu de trompettes bouchées.

Si vous voulez que l'accompagnement devienne de plus en plus complexe, voici une séquence utile:



D'autres éléments peuvent vous aider à peaufiner l'accompagnement. Au lieu de passer abruptement au niveau Advanced/Original, vous pourriez jouer une transition pour annoncer une nouvelle partie du morceau. C'est la fonction de Fill In [TO VARIATION], [TO ORIGINAL] et de Fill In [TO PREVIOUS].

Voiez "Fonctions de styles musicaux" pour en savoir plus sur les fonctions et Divisions de styles musicaux qui vous permettent de créer un accompagnement professionnel.

Parts de l'Arrangeur

Chaque accompagnement (ou style musical) peut contenir jusqu'à huit partitions:

A. Drums (or ADR): Batterie d'accompagnement. Ce Part pilote les sons de batterie et de percussion du Drum Set assigné au Part ADR.

A. Bass (or ABS): Basse d'accompagnement. Ce Part joue la ligne de basse du style musical choisi.

Ac1-Ac6: Il s'agit des Parts d'accompagnement mélodiques. Selon le style musical choisi, il peut arriver que seuls quelques uns de ces Parts ne jouent: cela peut aller d'une ligne de piano, de guitare, d'orgue à une ligne pour une nappe de synthé. Les Parts accompagnement ne jouent pas tous des accords.

Les Parts ABS et Ac se basent sur les accords ou les notes que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords, c.-à-d. la zone que vous avez définie et attribuée à l'Arrangeur à la page ARR CHORD.

Si vous démarrez l'Arrangeur sans jouer d'accord dans la zone Assign, vous n'entendrez que la batterie du style musical sélectionné. Dans la plupart des cas, cependant, le G-1000 aura déjà mémorisé un accord, de sorte que vous entendrez l'accompagnement complet.

6.2 Fonctions de styles musicaux



Lancer un style musical

Il y a plusieurs manières de lancer des styles musicaux:

1. Appuyez sur le bouton [START/STOP] (le témoin s'allume) pour lancer directement l'Arrangeur. OU:

2. Arrêtez la reproduction du style en cours (voyez plus bas) et appuyez sur le bouton [INTRO] (le témoin s'allume) pour faire démarrer la reproduction du style avec une introduction musicale.

La longueur de l'Intro dépend du Style que vous avez choisi. A la fin de l'Intro, l'Arrangeur commence à jouer la Division du style musical que vous avez sélectionné au cours de l'Intro. Vous pouvez donc choisir le Type (Basic, Advanced) et la Division (Original, Variation) devant suivre l'Intro.

OU:

3. Appuyez sur le bouton [SYNCHRO] pour allumer le témoin START et jouez un accord (ou juste une note en mode Intelligent, voyez page 52). L'Arrangeur commence aussitôt que vous avez joué une note dans la zone de reconnaissance d'accords (voyez page 51).

Remarque: Ne jouez pas de changements d'accords pendant l'Intro. A la différence des accompagnements "normaux", les motifs d'introduction contiennent généralement des changements d'accords. La fonction de reconnaissance d'accords n'est pas désactivée durant la reproduction de l'Intro ou de la fin (Ending) afin que le début d'un morceau puisse sauter d'une tonalité à l'autre.

4. La fonction Faite In constitue encore une autre façon de lancer la reproduction (voyez page 54).

Arrêter un style musical

Il y a trois façons d'arrêter la reproduction d'un style:

1. Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour arrêter immédiatement la reproduction.

2. Appuyez sur [ENDING] (le témoin clignote) pour activer la fonction Ending (fin). Le motif de fin continuera au 1er temps de la mesure suivante.

Remarque: Ne jouez pas de changements d'accords pendant la fin (Ending). A la différence des accompagnements "normaux", les motifs de fin contiennent généralement des changements d'accords. La fonction de reconnaissance d'accords n'est pas désactivée durant l'Intro ou la fin (Ending) afin que la fin d'un morceau puisse sauter d'une tonalité à l'autre.

3. Appuyez sur [SYNCHRO] pour allumer le témoin STOP (avec ou sans le témoin START) et relâchez toutes les touches dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier. L'accompagnement s'arrête immédiatement.

Il est inutile de redémarrer la reproduction du style manuellement si vous avez également activé Sync Start (le témoin START doit être allumé).

Remarque: La fonction Fade Out constitue encore une autre façon de terminer la reproduction (voyez page 54).

Sélection d'une autre division de style

Comme nous l'avons dit plus haut, vous pouvez "professionnaliser" votre performance avec l'Arrangeur en sélectionnant divers motifs d'accompagnement. Voici les TYPES et les DIVISIONS disponibles:

Basic, Advanced, Original et Variation

Pour sélectionner la version Basic, appuyez sur le bouton [TYPE] pour allumer le témoin BASIC. Appuyez une fois de plus pour sélectionner ADVANCED (le témoin s'allume).

Remarque: Vous ne pouvez activer qu'un seul de ces niveaux à la fois. La sélection de BASIC coupe ADVANCED et vice versa.

Appuyez sur le bouton [DIVISION] pour sélectionner ORIGINAL (l'accompagnement Basic "normal").

Comme nous l'avons mentionné plus haut, Basic/Original est le motif d'accompagnement le plus élémentaire parmi les quatre disponibles. Vous pouvez choisir un deuxième niveau d'accompagnement. Variation lorsque le mode Basic est actif. Vous pouvez faire de même pour le niveau Advanced, ce qui vous donne un total de quatre motifs d'accompagnement par Music Style (que vous pouvez encore multiplier par trois: voyez le paragraphe suivant).

Majeur, mineur, septième (M, m, 7)

Voici une division de Style "invisible". Vous verrez, avec le temps, que les motifs Intro et Ending changent en fonction de l'accord que vous jouez. Vous avez trois possibilités:

A44 8B Pop4 (voyez page 18 pour en savoir davantage sur la sélection de styles). Appuyez sur [INTRO] et [SYNCHRO] pour allumer le témoin START. Sélectionnez le niveau ADVANCED. Commencez par jouer un accord majeur, arrêtez la reproduction de l'Arrangeur puis jouez un accord mineur, arrêtez la reproduction de l'Arrangeur et jouez un accord de septième. Vous devrez appuyer sur [INTRO] chaque fois:

Majeur (M): Appelle le premier niveau d'accompagnement (accord majeur).

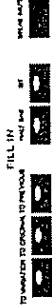
Mineur (m): Appelle le deuxième niveau d'accompagnement. Jouez un accord Do majeur, arrêtez l'Arrangeur puis appuyez une fois de plus sur [INTRO] et jouez un accord Do mineur.

Septième (7): Chaque fois que vous jouez un accord de septième, vous activez encore un autre niveau d'accompagnement. Essayez en jouant d'abord un Do majeur et puis un accord de septième.

Vous pouvez aussi multiplier le nombre de certaines divisions (telles que les Intros et Endings) par trois! *Remarque: Le G-1000 est pourvu d'une fonction qui vous permet d'assigner librement divers types d'accords (1/5, dim etc.) à un de ces niveaux (voyez page 78).*

Fonctions Fill complémentaires: Fill In Half Bar et Fill In Rit

Voiez "Transitions musicales" à la page 21 pour savoir comment utiliser les boutons FILL IN. Certains morceaux pop en 4/4 contiennent des mesures qui ne durent que deux temps. La place habituelle de telles mesures est entre le premier et le deuxième couplet. Une autre position favorite de ces "demi-mesures" est située à la fin du refrain ou du pont. Votre G-1000 vous permet de reproduire ces "anomalies": Appuyez sur Fill In [HALF BAR] (le témoin s'allume) pour activer la fonction Half Bar. Cela ne change pas la reproduction du style. Half Bar ne sera actif que lorsque vous appuyez sur [TO ORIGINAL] ou [TO VARIATION] et jouera alors la moitié du nombre de temps compris dans le Fill que vous avez choisi.



Le bouton [RIT], quant à lui, est probablement plus adapté aux ballades. Il ralentit ("rétardando") le Fill suivant (To Original, To Variation ou To précédent). Faites donc un essai: appuyez sur [RIT] (le témoin s'allume) et appuyez sur [TO ORIGINAL], [TO VARIATION] ou [TO PREVIOUS]. Observez la manière Tempo.

Le tempo va ralentir pendant le Fill. A la fin du Fill, le style reviendra au tempo précédent (cela s'appelle "à tempo").

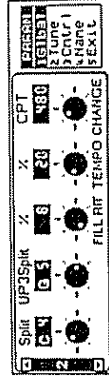
Valeur Fill Rit

La valeur Fill Rit vous permet de spécifier le degré de retardando pour la reproduction d'un Fill (To Original ou To Variation). La valeur Fill Rit n'est utilisée que lorsque le témoin FILL est allumé.

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Paraméter.

2. Appuyez sur [F1] (Gbal).

3. Utilisez les boutons [PAGE] ▲ ▼ pour sélectionner la deuxième page Global.



4. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour spécifier la valeur Fill Rit.

Plus la valeur est élevée, plus le retardando de la fonction Fill Rix sera prononcé.

5. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Intro et Ending

Une fois le Style arrêté, appuyez sur [INTRO] (le deuxième s'allume) pour faire démarrer la reproduction du style en commençant par une introduction musicale. N'oubliez pas d'appuyer sur [START/STOP] pour activer [SYNCHRO START] pour lancer la reproduction du style musical.

la longueur de l'introduction dépend du style sélectionné. Certaines intros comprennent deux mesures, d'autres huit, etc. Il est également possible d'utiliser la fonction Intro avec Sync Start.

pendant la reproduction de l'Intro, le témoin de la DIVISION sélectionnée cliquer pour indiquer que cette division sera sélectionnée à la fin de l'Intro. Pendant la reproduction de l'Intro, vous pouvez appuyer sur [DIVISION] ou [TYPE] pour sélectionner une autre division qui commencera à la fin de l'Intro.

Remarque: Vous pouvez également appuyer sur [INTRO] au milieu d'un morceau. Dans ce cas, le tempo va changer jusqu'à la fin de la mesure en cours et s'allumera au premier temps de la mesure suivante pour indiquer que l'arranger joue le motif d'introduction.

Assurer l'Intro est "renouvelable" ce qui signifie que vous pouvez appuyer une fois de plus sur le bouton [INTRO] pour donner le motif d'introduction. Si vous le faites sur le quatrième temps de la première mesure de l'Intro, vous reprendrez l'Intro au début de la deuxième mesure. Bien sûr, cette fonction ne sert vraiment utile que pour certains instruments. Voici quelques-uns des exemples : vous pouvez appuyer sur le bouton [INTRO] à la fin d'une mesure de batterie, par exemple, vous pourriez combiner cette technique avec la fonction Fade Out (voyez page 54) afin de personnaliser davantage encore vos fins de morceau.

vous appuyez sur [ENDING] pendant la reproduction du Style, son témoin clignotera jusqu'à la fin de la mesure en cours et puis s'allumera au prochain temps de la mesure suivante pour indiquer que l'Arrangeur a bouclé le motif final. La fonction Ending vous offre un motif final pour vos morceaux. Ici aussi, la longueur du motif dépend du style sélectionné.

la reproduction du style s'arrête à la fin du mouf-
fing.

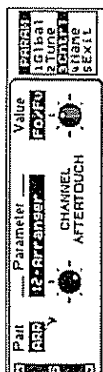
Sélectionner d'autres motifs Arranger avec l'Aftertouch

une autre manière de changer les Types, les Divisions
ou les Filles consiste à utiliser l'Aftertouch. Bien sûr, il
est possible de changer qu'une seule des trois
attributions nommées ci-dessus car des assignations mul-
tiples comme celles des Parts Directs (voyez page 41)
sont pas envisageables avec l'Aranger.

Remarque: La sélection de "12-Arranger" n'annule pas les réglages Aftertouch que vous avez pu faire pour les Parts Directs (voyez page 41).

Voici comment activer la fonction d'échange pour "Arranger".

1. Appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le menu Parameter.
 2. Appuyez sur [Fnrt] pour sélectionner le niveau Control (Control) du mode Parameter.
 3. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner à cinq niveaux le menu Parameter Control.
 4. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour régler Parameter sur 12-Arranger. L'écran devrait ressembler à ceci:



vous remarquerez la mention ARR sous Part car l'assignation Arranger ne s'applique qu'à l'Arranger. De plus, le commutateur [ON] disparaît. Si vous ne voulez pas contrôler l'Arranger via l'Aftertouch, sélectionnez le réglage "OFF" pour Value.

- Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour**
modifier la fonction d'échange pilotée via l'After-
touch:
OFF: L'Aftertouch ne peut pas piloter l'Aranger.
ON: Echange les niveaux Basic et Advanced.
WV: Echange les motifs Original et Variation.
OFV: Déclenche Fill-In To Original la première fois
Fill-In To Variation la seconde fois.
Le Prev. Même fonction que le bouton [TO PRE-
VIOUS].

et et End: Même fonction que le bouton [INTRO] ou [ENDING]. Si la reproduction de l'Arrange est arrêtée, l'Atterouch lance l'Intro. Si vous utilisez l'Atterouch durant la reproduction Arrange, il lance le motif final (Ending).

Remarque: Même les messages Aftertouch générés hors de la zone de reconnaissance d'accords (voyez plus bas) déclenchent la fonction d'échange.

- ..Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page d'astuce.

6.3 Réglages concernant l'Arran-

Sélection de la zone de reconnaissance d'accords

L'Arranger du G-1000 est interactif. Il s'agit en fait d'un processeur qui utilise un "motif" (la division du style musical) et le transpose en temps réel en fonction des notes que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords (voyez plus bas), de sorte que l'accompagnement joue toujours dans la tonalité que vous spécifiez.

Vous devez préciser la section du clavier sur laquelle le G-1000 doit régler les accords. Bien que vous utilisiez souvent Aspien Left, vous pourriez également sélectionner Right pour que l'Arranger scanne la partie droite du clavier. Notez qu'il est possible de sélectionner Whole afin d'aligner l'Arranger avec les accords, quelle qu'importe où sur le clavier. Si vous ne voulez pas que l'Arranger scanne vos accords, sélectionnez Off.

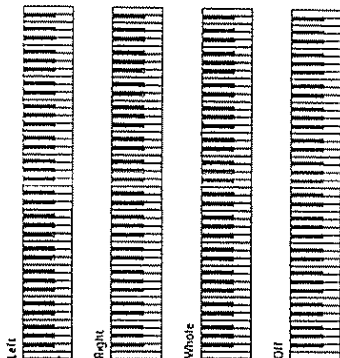
Remarque: Vous pouvez également assigner Off à un bouton PAD (voyez page 42) et/ou à un commutateur au pied disponible en option (voyez page 44).

La plage des parties Left (gauche) ou Right (droite) du clavier peut être déterminée par le paramètre Keyboard Mode Split (voyez page 34). Autrement dit, le point de partage choisi pour les Parts Directs est également utilisé par l'Arrangeur pour déterminer la limite supérieure (Left) ou inférieure (Right) de la zone de reconnaissance d'accords.

1. Appuyez sur le bouton [ARR CHORD] à gauche de l'écran pour afficher la page suivante: ➤



2. Utilisez les touches de fonction [F1] – [F4] pour sélectionner la zone de reconnaissance d'accords.



3. Pour retourner à la page Master, appuyez une fois de plus sur [ARR CHORD] ou sur [F5] (Exit). Mais attendez un instant car nous avons encore besoin de la page Arranger Chord pour ce qui suit.

Sélection du mode Arranger Chord

Un autre point important consiste à préciser la manière dont les informations de notes seront envoyées à l'Arrangeur pour qu'il joue le style musical dans la bonne tonalité. Vous avez le choix entre trois possibilités:

4. Utilisez la commande [DRUNS/PART] pour sélectionner le réglage "Arr Cheri" voulu.
- Standard: C'est le mode normal de reconnaissance d'accords. En mode Standard, l'accompagnement mélodique reproduit les accords que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier. Si vous ne jouez qu'une note dans cette zone, l'accompagnement ne jouera que cette note, il considèrera donc que vous avez délibérément "ouillé" le reste de votre accord.

Pour obtenir un accord majeur, mineur ou de septième, il suffit de jouer trois notes. D'autres accords plus complexes exigent que vous enfoncez quatre touches

Dans ce mode, il vaut mieux n'activer que le Part Upper i (mode Whole Right) afin de ne jouer qu'un Part Direct sur tout le clavier

Le mode Piano Style fonctionne comme suit: l'Arranger décide chaque accord joué - quelle que soit la façon dont vous le jouez. Pour faire en sorte que l'Arranger joue un autre accord, vous devez jouer au moins les trois notes qui constituent l'accord. Vous pouvez jouer plus que les trois notes d'accord mais souvenez-vous que deux notes ne suffisent pas pour que l'Arranger joue un accord. Vous pouvez sélectionner Whole (voyez ci-dessus) pour contrôler l'Arranger comme si vous jouiez sur un piano.

Air Chord Standard	Air Hold On	Dynamic Air Off	ARCRHR 1 Left 2 Right 3 Whole 4 Off 5 Exit
------------------------------	-----------------------	---------------------------	--

Break Mute

La sélection de Drum Variation 4 appelle tous les Parts de batterie et percussion du style sélectionné. Si vous optez pour Drum Variation 3, vous remarquerez que un ou deux sons de percussion (les congas, par exemple) disparaissent. Choisissez Drum Variation 1 pour sélectionner l'accompagnement le plus simple du style actuel, ou 2 pour un Part Drum légèrement plus étoffé.

Bass inversion

BASE VERSION	FILL IN	TO MANUALLY TO ORDER, TO PREVIOUS	NO. 1
004/001 MOORE			

Melody Intelligence

En outre, vous avez le choix entre 18 types d'arrangements. Voici comment en sélectionner un.

2. Appuyez sur [F3] (Ctrl) pour sélectionner le niveau Control (Ctrl) du mode Parameter.

One Touch

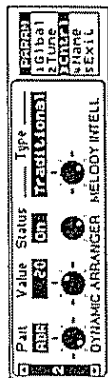
[illegible]

Arranger Chord STANDARD et HOLD

- Tempo du style préprogrammé (Preset)
(SYNCHRO) START (allume)
Un son pour Upper1 et Upper2 adapté au Style sélectionné

53

3. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la deuxième page Control:



4. Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner le type d'arrangement voulu:

Dual	Broadway
Organ	Gospel
Combo	Romance
Strings	Latin
Choir	Country Guitar
Block	Country Ballad
BigBand	Waltz Organ
Country	Octave Type 1
Traditional	Octave Type 2

La sélection d'un type d'arrangement implique que le G-1000 assigne automatiquement un son adéquat au Part M1 (et parfois au Part Upper1) (ex: un son de trompette pour Big Band, etc.). Vous pouvez toujours ignorer ce réglage automatique (voyez page 37) et sauvegarder le son que vous voulez dans une mémoire Performance.

Remarque: Pour "Traditional", "Latin", "Country Ballad", "Octave Type1" et "Octave Type2", seul le Part Upper1 est utilisé. Tous les autres Types d'arrangement Melody Intelligent, toutefois, ont recours aux Parts Upper1 et M1.

Fade In/Out



Fade In est une fonction qui peut venir à point occasionnellement. "Fade In" signifie que le volume des Parts de l'Arranger et des Parts Directs augmente progressivement et donne l'impression que vous êtes déjà en train de jouer depuis un certain temps avant "Fade In". Appuyez sur le bouton [FADE] et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le témoin IN se mette à clignoter. Relâchez alors le bouton. Le volume est automatiquement réglé sur zéro avant d'être progressivement augmenté jusqu'à la valeur spécifiée par le curseur CONTROLS [VOLUME]. Lorsque le Fade In est terminé, le témoin du bouton [FADE] s'éteint.

Les Fade Outs sont extrêmement populaires en musique pop et le G-1000 vous permet de terminer un morceau tout comme l'original. Appuyez une fois sur [FADE] (ne le maintenez pas enfoncé) pour lancer la

procédure Fade Out. Le volume décroît alors jusqu'au niveau zéro (le témoin reste allumé).

Pour revenir au volume original après un Fade Out, appuyez une fois de plus sur [FADE]. La reproduction du Style s'arrête automatiquement à la fin d'un Fade Out.

Reset

En tant qu'artiste, vous savez qu'il y a toujours quelque chose dans le public qui vous demande de l'accompagner pendant qu'il chante son morceau favori. Cela peut parfois tenir de la gageure car la plupart des chanteurs amateurs ont (sans vouloir les offenser) un gros problème: le timing.



C'est ici qu'intervient la fonction Reset. Appuyez sur le bouton [RESET/TAPE TEMPO] durant la reproduction de l'Arranger chaque fois que vous êtes désespérément en panne de synchronisation avec le chanteur (ou vice versa). Cela relance automatiquement la reproduction du Style au premier temps.

Remarque: Veillez à appuyer sur ce bouton durant la reproduction de l'Arranger. Ce bouton sert également à déterminer le tempo (Tap Tempo, voyez aussi page 50).

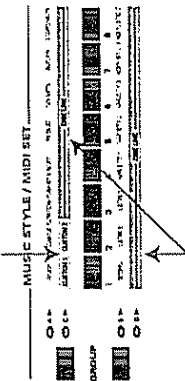
6.5 Informations complémentaires pour la sélection de styles musicaux

Les styles musicaux du G-1000 sont divisés en deux groupes: A et B. Chaque groupe contient 8 banques de 8 styles.

Le groupe C contient deux banques de huit mémoires de styles Custom (C1-C8). Il s'agit de mémoires Flash ROM (des mémoires ROM dont le contenu peut être remplacé) qui contiennent des données de styles musicaux.

Les autres banques du groupe C (C3-C8) ainsi que toutes les banques du groupe D (D1-D8) ne contiennent que des références à des styles musicaux se trouvant sur disquette. Zip, disque dur, etc. Sur un ordinateur, ces mémoires seraient appelées "raccourcis claviers" ou "macros"; elles effectuent plusieurs tâches que vous devriez autrement faire pas à pas. Bref, les mémoires Disk Link sont encore plus pratiques que la fonction Database de la page 24.

Custom: 16 styles musicaux (2 x 8) en mémoire flash ROM



Disk Link: 111 références à des styles sur disquette, Zip, etc. 13 banques à 8 mémoires (C3-C8) + 1 banque à 7 mémoires (D1-D8) est la mémoire de styles RAM du G-1000.

La mémoire D88 (groupe D, banque 8, numéro 8) est la seule mémoire RAM disponibles pour styles musicaux. Chaque fois que vous sélectionnez un style musical (Interne, Custom ou Disk Link), les données en question sont copiées dans cette mémoire. Lors de l'édition d'un programme existant ou d'un nouveau style musical, ces données se trouvent dans cette mémoire et doivent être sauvegardées sur support externe. Le contenu de cette mémoire est effacé lorsque vous coupez l'alimentation du G-1000.

Voyez page 19 pour savoir comment sélectionner des styles musicaux Custom.

Disk Link: établir des liens avec des styles musicaux externes

Vous pouvez programmer vos propres liens vers des styles musicaux résidant sur un support externe de sorte que, lorsque vous sélectionnez une adresse groupe/banque/número, vous dites en fait au G-1000 de copier les données du style musical voulu du disque dans la mémoire D88.

Les données sont utilisées automatiquement (il est donc inutile de sélectionner la mémoire D88 après avoir entré une adresse Disk Link.

Voici comment établir un lien:

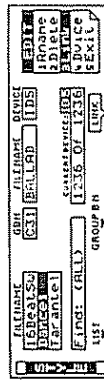
Remarque: Les assignations Disk Link sont conservées dans une mémoire interne mais ne sont pas partie des mémoires Performance. Vous ne pouvez donc programmer que 111 liens en tout (et non 111 par mémoire Performance).

Remarque: Les réglages Disk Link sont sauvegardés dans une mémoire globale dont le contenu est conservé avec toutes les données de Performance Sets (voyez la fonction de sauvegarde de Performance Set, page 149). Lorsque vous transférez un tel Set sur le G-1000 avec l'option "All" de la fonction de chargement de Performance Set, les réglages Disk Link Internes seront remplacés par les réglages que vous venez de charger. Veillez à sauvegarder vos réglages sur disque avant de charger tout un Performance Set. Utilisez "Save Performance Set" à la page 149 pour sauvegarder les réglages.

1. Appuyez sur le bouton [DISK LIST].
2. Appuyez sur [F4] (Dive) à droite de l'écran. Voyez l'étape (2) et les suivantes à la page 25 pour savoir comment sélectionner le support (device) à utiliser (le "Current Device").

Remarque: Vous pouvez également déterminer le Current Device après avoir sauté à la page [F3] [Link], appuyez simplement sur [F4] et procédez comme décrit ci-dessus.

3. Appuyez sur [F1] (Style) pour passer au niveau Style puis maintenez [SHIFT] enfoncé tout en appuyant sur [F3] [Link].



4. Utilisez la commande [DRUMS/PART] (Lst) pour sélectionner le style musical résidant sur disque auquel vous voulez assigner une mémoire Disk Link. Remarque: Si vous ne trouvez pas le style voulu, il faut peut-être changer le mode de recherche (Find). Voyez "ALL: agencer les fichiers alphabétiquement" à la page 26 pour en savoir plus.

5. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner la mémoire Disk Link (C3-D87) à laquelle vous voulez assigner le style musical.

6. Appuyez sur le bouton clignotant [UPPER] sous l'écran [Link] pour établir le lien. L'écran vous indique alors que le lien a bien été enregistré.

EXECUTING...
please Wait

Veuillez noter ce qui suit pour les styles Disk Link :

- Il faut sélectionner le groupe C, une mémoire comprise entre C31 et C88 ou le groupe D.
- Disk Link ne fonctionne que si le disque auquel une mémoire est liée est accessible et si le style musical est toujours disponible. Les références se font avec le nom de fichier. Si vous reprogrammez un style musical, Disk Link ne le trouvera plus. Vous aurez alors le message d'erreur suivant :



Insérez le disque, utilisez la fonction Scan à la page [F4] (Drive) et réalisez un essai.

6.6 Tempo du style

Molette Tempo et témoins

Chaque style musical contient un réglage de tempo préprogrammé que vous pouvez modifier avec la molette [TEMPO]. Si vous trouvez que le tempo du style sélectionné est trop rapide ou trop lent, vous pouvez le modifier immédiatement. Ici aussi, la valeur que vous spécifiez manuellement peut être sauvegardée dans une mémoire Performance.

Les témoins TEMPO indiquent au rythme du tempo sélectionné. Le premier témoin clignotant est rouge et indique le premier temps d'une mesure. Pour des mesures de type 6/8, le quatrième témoin clignote en permanence pour fournir les temps "manquants".



Dès le second battement, l'affichage du tempo indique une nouvelle valeur. Dans la plupart des cas, il vaut mieux appuyer quatre fois pour une mesure 4/4, trois fois pour une mesure 3/4, etc.

En ce qui concerne le tempo d'un style, souvenez-vous des points suivants :

- Chaque style dispose d'un tempo pré réglé qui sera le tempo par défaut chaque fois que vous ferez appel à ce style, sauf si vous avez sauvegardé un autre tempo dans une mémoire Performance et si vous avez appelé le style via cette mémoire.
- Les fonctions Auto et Lock vous permettent de déterminer ce qui doit se produire lorsque vous sélectionnez un autre style pendant la reproduction du style actuel. Voyez "Auto Tempo et Tempo Lock".

Tap Tempo

La fonction Tap Tempo vous permet de préciser le tempo de reproduction de façon musicale : arrêtez la reproduction de l'Arrangeur en appuyant sur [START/STOP] et appuyez sur le bouton [RESET/TAP TEMPO] comme le ferait un batteur pour le décompte.

Tempo Rit et Tempo Acc

Le bouton Tempo [RIT] (ralentir) est semblable au bouton Fill In [RIT], si ce n'est qu'il s'applique à la reproduction du style en général tandis que le bouton Fill In [RIT] ne s'applique qu'aux transitions (fills). Appuyez sur [RIT] pour ralentir la reproduction (le témoin clignote). À la fin du ralentissement, le témoin [RIT] s'éteint. Selon ce que vous faites avant d'appuyer sur [RIT], cette fonction peut effectuer deux opérations. Appuyez simultanément sur [RIT] et [ACC] (accélérer) pour revenir à la valeur de tempo précédente.

Action avant d'appuyer sur [RIT]	Tempo
Vous n'avez pas appuyé sur [ACC].	Le tempo ralentit selon la valeur programmée. EXEMPLE : si le tempo du style est actuellement de J = 120, il passera à J = 96.
Vous avez appuyé sur [ACC] et attendu que le témoin s'éteigne.	Le tempo retrouve la valeur originale (J = 120 pour l'exemple ci-dessus).

Remarque : Le G-1000 permet de déterminer la vitesse de ralentissement (ou Rit) et d'accélération (Acc).

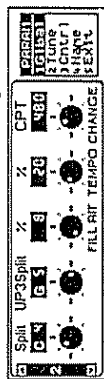
La fonction Tempo [ACC] fait le contraire : elle accélère le tempo d'un style en fonction d'une valeur donnée (voyez plus bas). Selon ce que vous faites avant d'appuyer sur [ACC], cette fonction effectue une des deux opérations suivantes :

Action avant d'appuyer sur [ACC]	Tempo
Vous n'avez pas appuyé sur [RIT].	The tempo slows down by the preset amount. EXEMPLE : if the tempo is currently J = 120, it will rise to J = 140.
Vous avez appuyé sur [RIT] et attendu que le témoin s'éteigne.	The tempo returns to the original value (i.e. J = 120 in the above example).

Valeur Rit/Acc : Tempo Change

Les valeurs Tempo Change s'appliquent aussi bien aux ralentissements (Rit) qu'aux accélérations (Acc).

- À la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Paraméter.
- Appuyez sur [F1] (Global).
- Utilisez les boutons [PAGE] ▲ ▼ pour sélectionner la deuxième page Global.



Si vous voulez que le changement de tempo se fasse après quatre temps (ou après une mesure 4/4), vous devez spécifier la valeur 4 (temps) x 120 (unités) = 480CPT (réglage par défaut). La mesure suivante sera alors reproduite avec le nouveau tempo (plus rapidement si vous appuyez sur [ACC] ou plus lentement si vous appuyez sur [RIT]).

- Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Auto Tempo et Tempo Lock

Le bouton [AUTO/LOCK], situé à gauche de la molette [TEMPO], vous permet de spécifier si et comment le tempo doit changer lorsque vous changez de style.

Tempo AUTO	Tempo LOCK	Si l'Arrangeur est arrêté lorsque vous choisissez un nouveau style.	Si la lecture d'un style est en cours lors de la sélection d'un autre.
●	○	L'Arrangeur charge le tempo préprogrammé du nouveau style.	Le nouveau style sera reproduit selon le tempo du style précédent.
○	●	Le tempo préprogrammé du nouveau style n'est pas chargé. Il sera remplacé par le tempo affiché dans la fenêtre tempo.	
○	○	Le tempo préprogrammé du style est chargé.	Le tempo préprogrammé du style est chargé et change le tempo de la reproduction.

Dans la plupart des cas, vous opterez sans doute pour le mode Auto (le témoin AUTO est allumé). Et pourtant, les autres possibilités peuvent être utiles aussi. Ainsi, le statut AUTO/LOCK, par exemple, vous permet de jouer des potentiels en gardant un tempo correct.

- Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour spécifier l'ampleur du changement de tempo. Une fois de plus, des valeurs élevées entraîneront un changement de tempo plus marqué.

- Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour préciser la vitesse du changement de tempo. Pour limiter l'effet d'un groupe qui ralentit progressivement, utilisez des valeurs CPT plus élevées.

CPT est l'abréviation de Clock Pulse Time et se réfère à la résolution d'une note (J), c.-à-d. le nombre de pas qui séparent une note de la note suivante. La résolution de votre G-1000 est J = 120CPT; vous pouvez donc dire que la deuxième note d'une mesure est à 120 unités de la première.

6.7 Assigner d'autres Tones aux Parts Arranger

Vous pouvez sélectionner d'autres sons pour les Parts Arranger du style musical sélectionné. La seule assignation d'un autre Drum Set au Part A Drums peut déjà modifier considérablement le caractère du style musical. De même, vous pourriez remplacer le piano acoustique par un piano électrique; c'est une des manières les plus simples d'adapter un style musical à vos besoins particuliers.

La sélection de Tones pour les Parts Arranger est comparable à celle des Parts Directs si ce n'est que vous ne pouvez pas appeler les Parts Arranger avec les boutons de sélection de Part situés sous l'écran. Vous devez utiliser la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part voulu en mode Tone.

Voyez "Sélection de sons avec les commandes" à la page 37 pour savoir comment sélectionner des Tones.

Source

C'est à vous de déterminer si le G-1000 doit mémoriser les sons assignés aux Parts Arranger. Si vous ne modifiez pas le réglage Source, vous remarquerez qu'au bout d'un certain temps, le style musical revient aux sons originaux, préprogrammés.

Les commutateurs Source vous permettent, cependant, de veiller à ce que le son préprogrammé soit remplacé par le Tone de votre choix.

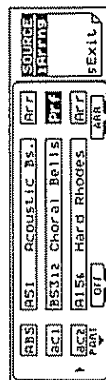
PRF: Votre sélection de son reste en vigueur jusqu'à ce que vous choisissiez un autre son ou une autre mémoire Performance.

ARR: Votre choix de Tone pour les Parts Arranger est modifié par les réglages du style musical.

Remarque: Les commutateurs Source ne s'appliquent qu'aux messages "Intrins". Les changements de programmation reçus via MIDI seront toujours exécutés, quel que soit le réglage des commutateurs Tone.

Voici comment régler le paramètre Source.

1. Appuyez sur [TONE] pour sélectionner le mode Tone.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F1] (Arrng).



3. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part dont vous souhaitez modifier le réglage Source. Le nom du Part sélectionné est indiqué par une flèche ("ac2" dans l'exemple ci-dessus).

Remarque: Si vous n'êtes pas certain de la signification d'une abréviation PART, voyez "Parts de l'Arrangeur" à la page 48.

4. Avec le bouton [UPPER] sous l'écran, réglez le paramètre Source sur PRF ou ARR. Si vous le voulez, vous pouvez également activer et couper le Part Arranger sélectionné en appuyant sur [IM BASS]. Le nom d'un Part que vous coupez est affiché en minuscules ("ac2", par exemple).

5. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Remarque: Le choix du style et du son (ainsi que de nombreux autres réglages) peuvent être sauvegardés dans une mémoire Performance.

Remarque: Voyez aussi la section "Les réglages ou ceux des styles musicaux" à la page 76 pour découvrir les autres commutateurs Source.

7. Chord Sequencer

Le Chord Sequencer de votre G-1000 est un outil très puissant qui vous permet d'enregistrer une séquence d'accords qui doit être répétée plusieurs fois pendant que vous vous concentrez sur la mélodie ou le solo ou, encore, de préparer l'accompagnement d'un morceau entier avant de l'enregistrer avec le Recorder (voyez page 61).

Une séquence d'accords est une série d'instructions qui dit à l'Arrangeur quand il doit jouer d'autres accords. Certains musiciens parlent des "changements" du morceau quand il font référence à une séquence d'accords. Les séquences d'accords avertissent aussi l'Arrangeur lorsqu'il doit changer de division. Bref, elles automatisent le fonctionnement de l'Arrangeur.

7.1 Enregistrer une séquence d'accords pour tout un morceau

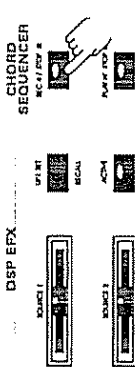
Le Chord Sequencer du G-1000 vous permet d'enregistrer l'accompagnement de tout un morceau depuis le début jusqu'à la fin. Vous pourriez (et devriez probablement) utiliser cette technique pour préparer un enregistrement avec le Recorder (voyez p. 61). Ainsi, vous n'auriez pas à vous soucier de la sélection de Style, de divisions et autres pendant que vous jouez la mélodie.

1. Sélectionnez le style, la division et le niveau (Advanced ou Basic) du style musical voulu (voyez page 49). (Vous pourriez aussi appeler une mémoire Performance, voyez page 24.)
2. Réglez le tempo si le tempo préprogrammé ne vous convient pas.

Si vous voulez être absolument certain que le tempo que vous avez choisi sera utilisé, voyez "Auto Tempo et Tempo Lock" à la page 56. La valeur de tempo que vous choisissez ici sera également enregistrée.

3. Activez la fonction [SYNC] START si c'est ainsi que vous voulez lancer la reproduction du Style.

4. Appuyez sur Chord Sequencer [REC/STOP] (le témoin clignote).



5. Jouez le premier accord dans la zone de reconnaissance d'accords (voyez page 51) ou appuyez sur le bouton [START/STOP] pour faire démarrer la reproduction du style musical manuellement et faire tout ce que vous feriez normalement pendant une performance normale impliquant des styles musicaux.

6. A la fin du morceau, appuyez sur [START/STOP] (section Arranger).

Remarque: Il est inutile d'appuyer sur [START/STOP] si vous terminez le morceau avec Ending ou Fade Out.

7. Appuyez sur le bouton Chord Sequencer [REC/STOP] (le témoin clignote).

La reproduction de la séquence d'accords s'opère de la même façon que la reproduction d'un style musical. Voyez "Lancer un style musical" à la page 48. Vous pouvez toutefois aussi utiliser [PLAY/STOP].

7.2 Modes Chord Sequencer

Le G-1000 est doté d'une fonction qui vous permet de choisir ce qui doit être enregistré par le Chord Sequencer. Avant tout, il faut expliquer le concept Note To Arrange.

NTA (Note To Arrange)

L'Arrangeur réagit aux changements de note et d'accord que vous effectuez dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier (voyez page 51). Les notes qui obligent l'Arrangeur à changer d'accord sont appelées Note To Arrange (ou NOTEs utilisées TO (pour) alimenter l'ARRANGER).

Les notes Note To Arrange sont donc les notes que l'Arrangeur "lit" pour savoir quel accord jouer. Tout changement d'accord entraîne un changement de tonalité pour tous les Parts Arranger (à l'exception du Drum Part).

Le système NTA (ou Note to Arrange) a l'avantage d'économiser la mémoire du Chord Sequencer ou d'un séquenceur externe car les motifs d'accompagnement ainsi que toutes les notes et instructions affectées ne sont pas enregistrés. Néanmoins, l'usage de cette fonction exige que vous sélectionnez exactement les mêmes réglages de style que ceux que vous avez utilisés lors de l'enregistrement des notes NTA et, surtout, que les notes NTA soient envoyées à un instrument équipé d'un Intelligent Arranger.

Remarque: Le Recorder du G-1000 (voyez p. 61) n'enregistre pas les notes NTA mais le style entier et la performance jouée en temps réel. Cela explique que la reproduction d'un fichier standard MIDI enregistré avec le Recorder du G-1000 ne demande qu'un module de sons compatible GM/CS.

7.3 Enregistrement d'une séquence d'accords en temps réel

Enregistrer et reproduire en temps réel implique que l'Arranger fonctionne déjà quand vous commencez à enregistrer votre séquence d'accords. Mais il faut, pour cela, que vous répliez **Stl Change sur Off**.

2. Appuyez sur Chord Sequencer [REC/STOP] un peu (un ou deux temps) avant la mesure où le G-1000 doit commencer l'enregistrement.

3.3. A la fin du motif d'accords, appuyez sur Chord Sequencer [PLAY▶/STOP■].

Remarque: Les fonctions d'enregistrement en temps réel et de boucle du Chord Sequencer ne sont disponibles que si Sid Change est sur Off.

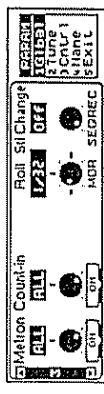
Remarque: La dernière Séquence d'accords que vous avez enregistrée avant de mettre votre C-1000 hors tension reste en mémoire jusqu'à ce que vous enregistriez une autre séquence.

7.4 Reproduction d'une séquence d'accords

Appuyez sur Chord Sequencer [PLAY ▶/STOP ■] pour arrêter la reproduction de la Séquence. Notez que cela n'arrête pas l'Arrangeur. Voyez page 48 pour arrêter l'Arrangeur.

Le G-1000 vous permet de spécifier exactement ce que le Chord Sequencer doit enregistrer. Cette fonction s'appelle Style Change (ou *Stl Change*).

3. Appuyez sur [PAGE] ▼ autant de fois que nécessaire pour sélectionner la page suivante;



On: Toutes les actions concernant l'Arranger sont enregistrées par le Chord Sequencer. Cela comprend:

- Off. Dans ce cas, le Chord Sequencer n'enregistre que les notes NTA. Ainsi, vous êtes libre de choisir un autre style musical (etc.) pendant la reproduction de la séquence d'accords.

5. Appuyez sur F5 (Exit) pour retourner à la page Master.

Astuce: Utilisez la fonction Chord Sequencer comme piste d'accompagnement pour vos enregistrements avec le Recorder: ainsi, vous ne devez jouer que la mélodie.

8. Recorder (mode GM/GS)

Le Chord Sequencer vous permet de préparer l'accompagnement si complètement que vous pouvez vous concentrer sur les Parts solo sans devoir vous préoccuper des boutons à enfoncer et des Styles à sélectionner. Voyez "Chord Sequencer" à la page 59.

Remarque: Vous êtes peut-être un peu perturbé par les termes "module" et "fichier standard AFDI" que nous utilisons dans ce chapitre. Ils sont en fait interchangeables. Toutes les fonctions détaillées ci-dessous sont donc également applicables aux fichiers standard AFDI disponibles dans le commerce.

8.1 Comment enregistrer un morceau

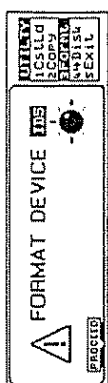
Avant d'utiliser le Record du G-1000, vous devrez peut-être préparer une disquette ou un disque Zip. Si vous optez pour une disquette, choisissez une disquette de qualité ZHD (haute densité).

i. Insérez le disque dans le lecteur. S'il n'est pas encodé, le lecteur affichera un message d'erreur. S'il est encodé, le lecteur affichera un message d'information.

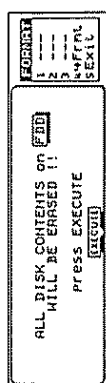


Si le message "Unknown Disk Format" est affiché, quittez cette page d'écran (Exit). Sortez le disque du lecteur et insérez-en un autre. Si vous êtes certain que le disque "inconnu" ne contient rien que vous désiriez

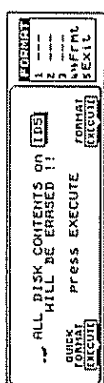
Appuyez sur [F5] (Disk) à la page Master.
Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en appuyant sur [F3] (Utility).
Appuyez sur [F3] (Format). L'écran affiche alors ceci :



- Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner le caractère à formater. ("EED" représente la disquette et "ID5" le disque Zip).
- Remarque: Surtout ne formatez pas le disque Zip fourni avec le G-1000. Ce serait dommage de perdre ses précieuses données.
- Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran (Proceed). Par sécurité, confirmez votre demande:

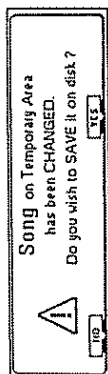


Le nom du support et l'écran varie en fonction du choix effectué plus haut. Si vous avez choisi ID5 (ou un autre support SCSI), l'écran est le suivant :



Appuyez sur **[M.DRUMS]** sous l'écran pour lancer la fonction Quick Format. Choisissez cette fonction pour initialiser de nouveaux disques (souvent formatés pour PC). C'est beaucoup plus rapide que la fonction complète Format (**[UPPER1]** sous l'écran). Réservez cette fonction pour les disques utilisés au préalable sur des plate-formes utilisant une structure différente. Commencez toujours par choisir Quick Format et si cette fonction ne suffit pas, optez alors pour Format.

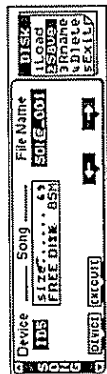
Le G-1000 affiche alors la page suivante:



Remarque: Il n'est pas indispensable de sauvegarder votre morceau immédiatement car il se trouve également dans la mémoire de morceau du G-1000. Toutefois, c'est une précaution supplémentaire et cela vous permet de retrouver vos réglages initiaux si vous n'avez pas les changements que vous y avez apportés par la suite (voyez page 92).

12. Pour sauvegarder votre morceau, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran [M.DRUMS] sous l'écran.

Si vous appuyez sur [UPPER1] sous l'écran, le G-1000 passe à la page suivante:



13. Si nécessaire, appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page d'écran vous permettant de sélectionner un autre lecteur (ID5= lecteur Zip interne, FDD= lecteur de disquette).

14. Utilisez [UPPER2] sous l'écran (◀) et [UPPER1] (▶) pour déplacer le curseur dans la zone File Name.

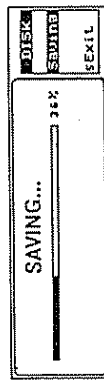
Remarque: Pour des raisons de compatibilité MS-DOS, seuls les huit premiers caractères seront sauvegardés sur disque (il est impossible d'entrer plus de 8 caractères pour le nom de fichier). De plus, vous ne pouvez pas utiliser deux fois le même nom de fichier sur le même disque.

15. Entrez les caractères voulus. Vous pouvez vous servir des commandes [LOWER/NUMBER] et [UPPER/VARIATION] ainsi que des boutons de la section TONE/PERFORMANCE (voyez page 26 pour en savoir plus).

16. Appuyez sur le bouton de sélection de Part assigné à EXECUTE.

Tous les morceaux sont sauvegardés sous forme de fichier standard MIDI (SMF), ce qui vous permet de les jouer sur n'importe quel instrument, ordinateur ou séquenceur MIDI capable de lire des fichiers standard MIDI.

L'écran indique le processus de sauvegarde:



Vous pouvez quitter cette page d'écran sans interrompre le processus de formatage en appuyant sur [F5] (Exit). Cela vous permet de faire autre chose pendant que le G-1000 formate. Tm qui le formatage se poursuit, le message FORMATTING sera affiché dans le coin droit de la page d'écran sélectionnée.

Avant l'enregistrement

Bien que vous puissiez enregistrer sans utiliser l'Arrangeur, il est peu probable que vous désiriez vous en priver. Voici quelques opérations à effectuer avant d'enregistrer:

1. Enregistrez d'abord la Séquence d'accords si vous préférez ne pas devoir piloter l'Arrangeur en temps réel (voyez page 59).

2. Arrêtez la reproduction du style en cours.

3. Assignez les sons voulus aux Parts Directs que vous allez utiliser pour l'enregistrement.

4. Sélectionnez le mode KEYBOARD ASSIGN voulu (pages 33-34).

5. Sélectionnez le mode Arrangeur Chord voulu (voyez page 51).

Les étapes (4) et (5) ne sont nécessaires que si vous ne voulez pas utiliser votre séquence d'accords comme piste d'accompagnement.

6. Sélectionnez le style, la division etc.

OU:

Appuyez sur le bouton [PLAY] > [STOP] du Chord Sequencer (le témoin clignote).

7. Appuyez sur [SYNCHRO] pour allumer le témoin START.

Remarque: Au lieu d'effectuer toutes ces opérations (sauf la pression sur Chord Sequencer [PLAY] > [STOP]) qui est incontournable), vous pourriez simplement sélectionner une métrique Performance qui contient tous les réglages dont vous avez besoin pour le morceau à enregistrer (voyez page 24).

8.2 A vous de jouer...

8. Appuyez sur le bouton [REC] (Recorder.)

9. Appuyez sur le bouton [START/STOP] (section Arrangeur) et jouez une note dans la zone de reconnaissance d'accords (Assign) du clavier (si vous avez activé la fonction Synchro START).

10. Commencez à jouer.

11. A la fin du morceau, appuyez une fois de plus sur le bouton [PLAY] > [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

Reproduction d'un morceau spécifique

Si vous aimez savoir ce que vous faites, appuyez sur le bouton [GM/CS MODE] (le témoin s'allume et tous les témoins relatifs à l'Arrangeur s'éteignent) pour sélectionner le mode module GM/CS.

Remarque: Il n'est pas vraiment indispensable de sélectionner le mode GM/CS car une pression sur le bouton Recorder [PLAY] > [STOP] le fait automatiquement.



Remarque: La sélection GM/CS est une exception à la règle multitél. Une pression sur le bouton [GM/CS MODE] restera sans effet tant que l'Arrangeur fonctionne. Vous devez d'abord arrêter l'Arrangeur pour sélectionner le mode GM/CS. De même, il est impossible de lancer la reproduction Arrangeur tant que le témoin [GM/CS MODE] est allumé.

L'écran affiche maintenant le nom complet du premier (ou de tout autre) morceau du disque sur la ligne inférieure et le nom MS-DOS (le nom de fichier donc) dans la fenêtre. Adresse et nom du style musical ou du morceau.

1. Voyez "Accès rapide aux styles musicaux et aux morceaux du disque Zip tourné" à la page 24 pour savoir comment sélectionner le morceau voulu.

2. Appuyez sur le bouton Recorder [PLAY] > [STOP] pour lancer la reproduction de ce morceau.

La reproduction continuera jusqu'à la fin de ce morceau puis s'arrête. Vous pouvez arrêter le Recorder avant la fin en appuyant sur le bouton [PLAY] > [STOP].

Remarque: Le G-1000 vous permet aussi de programmer des chaînes de morceaux. Voyez "Song Set" à la page 81 pour en savoir plus.

Remarque: Vous pouvez lier les morceaux résidant sur disquette, disque Zip, etc. à une mémoire Performance. Il suffit alors de sélectionner cette mémoire pour préparer automatiquement le morceau voulu. Il ne vous reste plus qu'à lancer la reproduction. Voyez "Performance Song Recall" à la page 86.

8.3 Reproduction de morceaux

Pour reproduire un fichier standard MIDI, il faut insérer un disque contenant des fichiers de morceaux dans le lecteur et sélectionner le morceau voulu. Voyez "Accès rapide aux styles musicaux et aux morceaux du disque Zip tourné" à la page 24 pour en savoir plus.

Remarque: Dans certains cas, l'insertion d'une disquette affiche une page d'écran qui vous permet de sélectionner directement le lecteur de disquette (FDD) comme support (CURRENT DEVICE). Voyez "Insertion de disquettes" à la page 159 pour en savoir plus.

La reproduction de morceaux Recorder transforme effectivement le G-1000 en module de sons GM/CS et désactive la section Arrangeur de votre instrument.

Pour éviter tout changement accidentel de mode quand vous êtes sur scène, le mode GM/CS ne sera sélectionné que lorsque vous aurez appuyé sur le bouton [GM/CS MODE] ou lancé la reproduction. Souvenez-vous que le Recorder est prêt à jouer les morceaux résidant sur disque dès que vous le désirez.

Les Parts Directs restent actifs en mode Recorder et vous pouvez étouffer n'importe quel Part du morceau et le jouer vous-même. De cette façon, vous pouvez également utiliser les fichiers standard MIDI comme pistes d'accompagnement.

Appuyez simultanément sur Performance Memory CANCEL < DOWN et [UP] > pour sélectionner la mémoire Performance d'usine (Free Part).

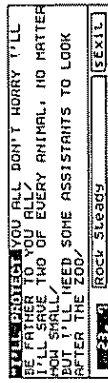
La mémoire Performance 00 Free Part contient les réglages par défaut de tous les Parts et constitue la seule garantie que le morceau sur disque sera reproduit exactement comme l'artiste qui l'a enregistré le souhaite.

Notez néanmoins que le G-1000 vous permet de modifier la manière dont les fichiers standard MIDI sont reproduits (voyez "Header Post Edit" à la page 103). Cela vous permet de "personnaliser" les fichiers standard MIDI et de les utiliser comme accompagnement au lieu d'avoir recours à l'Arrangeur. Nous vous dirons comment procéder dans une petite minute. Voyons d'abord comment lancer la reproduction d'un morceau.

8.4 Fonctions utiles pour la reproduction Recorder

Fonction Lyrics (paroles)

Après avoir sélectionné le mode GM/GS, la quatrième option de la page Master n'est plus **UrSi** mais **[F4] Lyrics**. Appuyez sur cette touche de fonction pour afficher la page Lyrics.

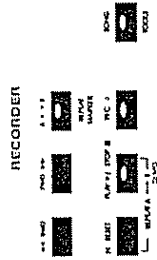


Cette fonction vous permet de lire les paroles du morceau reproduit par le Recorder comme pour un karaoké: les mots à chanter sont affichés en négatif. Cette fonction n'est bien sûr disponible que pour les fichiers standard MIDI qui contiennent des paroles. Vous pouvez revendre pour en savoir plus.

Pour retourner à la page Master, appuyez sur **[F5]** (Exit).

Avancer, reculer et Reset

Pour avancer ou reculer rapidement dans le morceau en cours, appuyez d'abord sur Recorder **[PLAY] > [STOP]** puis sur **[FF] > []** pour avancer ou sur **[] > [REW]** pour reculer. Une pression sur **[FF] > []** vous emmène au début de la mesure suivante tandis que **[] > [REW]** vous ramène à la mesure précédant la mesure en cours. Vous pouvez maintenant l'un ou l'autre bouton enfoncé pour accélérer le processus d'avance ou de retour rapide. L'indication de mesure à l'écran vous aide à repérer la mesure dont vous avez besoin.



Appuyez sur **[] > [RESET]** pour revenir à la première mesure du morceau. Une fois de plus, il faut d'abord arrêter la reproduction avant d'utiliser le bouton **[] > [RESET]**.

Remarque: Ces boutons ne fonctionnent qu'en mode GM/GS. Vous ne pouvez pas les utiliser tant que le mode Arranger est actif.

Reproduction en boucle (Loop)

Le Recorder vous permet de programmer des boucles de reproduction. Une fois de plus, vous pouvez le faire durant la reproduction ou à l'arrêt.

1. Appuyez sur **[MARKER A+B]** la ou vous voulez que la boucle commence (le témoin clignote).



2. Avancez rapidement à la mesure où la boucle doit s'arrêter et appuyez une fois de plus sur **[MARKER A+B]** (le témoin s'éteint).



Vous pouvez également programmer des boucles au vol. Souvenez-vous, cependant, que le Recorder mémorise toujours le début de la mesure suivante.

3. Pour reproduire la boucle que vous venez de programmer, maintenez le bouton Recorder **[] > [RESET]** enfoncé et appuyez sur **[PLAY] > [STOP]**.

A la fin de la mesure B, le Recorder saute immédiatement au début de la mesure A.

4. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur le bouton Recorder **[PLAY] > [STOP]**.

8.5 Jeu live avec des fichiers standard MIDI (Minus One)

Voire G-1000 vous permet d'éteindre n'importe quel Part du morceau que vous êtes en train de reproduire. Vous pourriez utiliser cette possibilité et éteindre le Part solo afin de le jouer vous-même. Ce type de reproduction s'appelle reproduction Minus One (moins un Part du morceau original).

Mais les possibilités de votre G-1000 ne s'arrêtent pas là: vous pouvez utiliser n'importe quel Part en solo et éteindre plusieurs Parts.

Tous les Parts Directs restent actifs en mode Recorder (ou GM/GS). Vous pouvez donc ainsi utiliser **Upper1/2/3**, **Lower 1 & 2**, et **Manual Bass** dans n'importe quelle combinaison (partage ou superposition) (voyez p. 33). Le Part **Manual Drum** est également disponible mais n'oubliez pas que la sélection de ce Part désactive les quatre autres Parts Directs.

Remarque: Chaque fois que vous lancez la reproduction d'un nouveau morceau ou que vous revenez au début du morceau en cours (avec **[] > [RESET]**), tous les Parts Directs, sauf **Upper1**, seront coupés et le G-1000 sélectionnera le mode **Keyboard Whole Right**. C'est le cas lorsque vous sélectionnez **00 Free Ptl** avec les boutons **CANCEL** **[] > [DOWN]** et **[UP]**.

Remarque: Ne sélectionnez pas la mémoire Performance **00 Free Ptl** si vous désirez contrôler le mode Keyboard et la sélection de Tones. Sélectionnez une autre mémoire Performance, réglez les Parts Directs comme vous l'entendez et sauvegardez ces réglages au préalable dans une mémoire Performance.

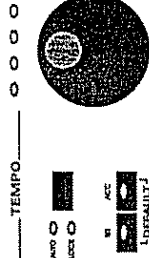
La sélection de Tones se fait exactement comme en mode Arranger (mode normal du G-1000). Voyez

"Sélection de Tones pour les Parts Directs" à la p. 37. Il y a, cependant, une fonction qui vous permet de lier la sélection de Tones et les réglages de paramètres des Parts du morceau pour que les Parts Directs que vous utilisez pendant une performance Minus One aient exactement le même son que le Part original (voyez "Tone Change: Old, G-800 et G-1000" à la page 66).

Changement du tempo du morceau

Vous pouvez changer le tempo (programme) avec la molette **[TEMPO]**. De tels changements sont temporaires et seront annulés au profit des messages de tempo contenus dans les données du morceau. En outre, chaque fois que vous revenez au début du morceau avec **[] > [RESET]**, vous retrouverez le tempo programmé.

Pour éviter d'indésirables changements de tempo programmés du morceau lorsque vous reproduisez un fichier SNF depuis le début. Les changements de tempo, par contre, seront effectués de manière relative, en fonction du tempo que vous avez choisi.



AUTO allumé: Le Recorder ne charge pas le tempo programmé du morceau lorsque vous reproduisez un fichier SNF depuis le début. Les changements de tempo, par contre, seront effectués de manière relative, en fonction du tempo que vous avez choisi.

Exemple: Un morceau dont la reproduction est programmée à **J = 100** contient un message qui change le tempo à **J = 120 (+20%)**. Vous réglez le tempo sur **J = 80**. Le message de changement de tempo fera monter le tempo à **J = 96**.

LOCK allumé: Le Recorder ne charge pas le tempo préprogrammé lorsque vous reproduisez un fichier standard MIDI. Les changements de tempo ne sont pas exécutés.

Tous deux éteints: Le Recorder charge le tempo préprogrammé du morceau chaque fois que vous sautez au début du morceau avec **[] > [RESET]** ou que vous lancez la reproduction d'un nouveau morceau. Tous les changements de tempo sont effectués.

Remarque: Chaque fois que vous sélectionnez le mode GM/GS en appuyant sur **[GM/GS MODE]** (le témoin s'allume) ou en lançant la reproduction d'un morceau (Recorder **[PLAY] > [STOP]**), le G-1000 régle automatiquement la fonction Tempo sur **Auto Off/Lock Off** (défaut). Lorsque vous revenez en mode Arranger en appuyant sur **[GM/GS MODE]** (le témoin s'éteint), le G-1000 régle la fonction Tempo sur **Auto Off/Lock Off**.

Isoler et éteindre des Parts

Avant de choisir le Part que vous voulez éteindre, il faut que vous sachiez quel Part (canal MIDI/piste) joue les notes que vous ne voulez pas écouter. Malheureusement, le format de fichiers standard MIDI, en dépit de quelques aspects bien spécifiques, laisse beaucoup de liberté aux programmeurs. Il n'est donc pas toujours facile de trouver le Part que vous désirez. Le G-1000 peut cependant vous aider à le trouver.

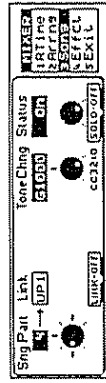
Voyez aussi "Pistes et canaux MIDI" à la page 88.

Avec des morceaux complexes, il peut arriver que les 16 canaux MIDI soient utilisés. Dans ce cas, la fonction Solo est d'une aide précieuse.

Isoler des Parts (solo)

Pour trouver quel Part est assigné à quel canal MIDI, vous pouvez utiliser la fonction Solo. Cette fonction rend tous les Parts silencieux (les éteint) à l'exception du Part choisi. Voici comment rendre un Part solo:

1. A la page Master, appuyez sur **[F1]** (Mixer). Vous pouvez le faire pendant la reproduction du Recorder.
2. Appuyez sur **[F3]** (Song) pour afficher la page suivante:



3. Appuyez sur le bouton **[UPPER1]** sous l'écran pour isoler la première piste du morceau (**SOLO=ON**).

Ainsi, vous éteignez tous les autres Parts du morceau et vous finissez parfois par ne plus rien entendre du tout. Un peu de patience, cependant; laissez tourner le morceau et écoutez. Si vous n'avez vraiment rien entendu à la fin du morceau, c'est que cette piste n'est pas utilisée. Il arrive parfois qu'une piste ne commente qu'au milieu du morceau et c'est pourquoi il vaut mieux attendre un peu avant de conclure que le Part n'est pas utilisé.

4. Utilisez la commande **[DRUMS/PART]** pour sélectionner Song Part 2.
5. Une fois de plus, appuyez sur **[UPPER1]** sous l'écran pour isoler cette piste.

Cette fois, il y a de fortes chances pour que vous entendiez la ligne de basse. Si vous revenez à la piste précédente au moyen de [DRUMS/PART], vous remarquerez qu'elle est toujours en mode solo et vous entendrez la ligne de piano (si elle existe) au lieu de la basse. Revenez au deuxième Part du morceau pour entendre la basse. Vous pouvez donc rendre tous les Parts solo et les faire défiler avec la commande [DRUMS/PART].

Remarque: Si vous revenez à la page Mixer après avoir rendu solo un ou plusieurs Parts, vous n'entendrez que le Part sélectionné en dernier lieu. Il n'est pas possible de rendre solo un groupe de deux pistes ou plus.

6. Revenez à l'étape (4) pour sélectionner et isoler les Parts restants du morceau.

7. Quittez enfin la page MixerSong en appuyant sur [F5].

Éteindre des Parts (Status)

La page MixerSong vous permet également d'éteindre des Parts du morceau. Les Parts "éteints" restent silencieux durant la reproduction.

1. Sélectionnez la page MixerSong (voyez "Isoler des Parts (solo)").

2. Sélectionnez le Part du morceau que vous voulez éteindre avec la commande [DRUMS/PART].

3. Éteignez ce Part avec la commande

[UPPER/VARIATION] (Status= Mute).

Remarque: Le statut Solo a priorité sur le statut Mute (éteignement). Pour éteindre un Part solo, vous devez couper la fonction Solo (Solo Off).

4. Quittez la page MixerSong en appuyant sur [F5] (Exit), ou passez à la section suivante.

Ignorer des réglages de morceau

À la page MixerSong (voyez ci-dessus), vous pouvez changer deux autres réglages. Ces réglages affectent le Part sélectionné avec la commande [DRUMS/PART].

Remarque: Voyez aussi "Header Part Edit" à la page 103. Vous y découvrirez d'intéressants paramètres que vous pouvez modifier et sauvegarder avec le morceau. Voyez aussi "Edition d'un morceau à 16 pistes" à la page 92.

Balancer morceau/Part Direct

Utilisez le curseur CONTROLS [BALANCE] en face avant pour modifier la balance de volume entre le fichier standard MIDI et les Parts Directs. Glissez-le vers la gauche pour augmenter le volume du fichier standard MIDI (ACCOMP) et vers la droite pour augmenter le volume du Part Direct (KEYBOARD).

CONTROLS



Le mode Volume vous permet d'effectuer des réglages de balance plus fins (voyez page 68).

Tone Change: Old, G-800 et G-1000

Le paramètre Tone Change vous permet de spécifier quel niveau de Tone (ou son) peut être choisi par le Part actif du fichier standard MIDI. Vous pouvez sélectionner probablement (voyez page 37) que le G-1000 dispose de six groupes de Tones: A–F, dont contiennent de nouveaux sons (groupes A et B), tandis que les groupes C et D contiennent des sons du G-800 et les groupes E et F des sons du SC-55 et du CM-64 de Roland. Les groupes E et F sont appelés Old (anciens).

La raison pour laquelle le niveau du Tone est sélectionnable est la suivante: avec le Sound Canvas SC-88, la sélection de banque MIDI GS/GM a été remodelée pour inclure deux numéros de commande de contrôle CC0 et CC32. Par fidélité au standard SC-55, seuls quelques rares fichiers standard MIDI contiennent des messages de sélection de banque CC0. Le deuxième message de sélection de banque (CC32) sert à choisir entre les nouveaux sons (CC32= 3), les sons du G-800 (CC32= 2), et les anciens sons, "old" (CC32= 1). Lorsque CC32 est sur 0 ou lorsque cette commande manque, le G-1000 considère que vous ne souhaitez pas quitter le niveau de Tone actuel (A/B, C/D ou E/F) et sélectionne donc le son qui correspond aux messages de changement de programme et de sélection de banque CC0 du niveau actuel.

Le paramètre Tone Change de la page MixerSong vous permet d'ignorer ce réglage par défaut et de sélectionner que le G-1000 doit sélectionner ses propres sons (G-1000), les sons du G-800 ou ceux du niveau SC-55 (Old).

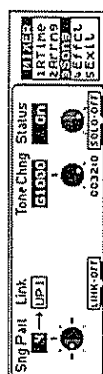
Remarque: Cela n'est possible que si le fichier standard MIDI que vous reproduisez ne contient aucun message CC32 ou un message CC32 dont la valeur est 0. L'affichage CC32= 0 doit des lors être interprété comme une question: "Que dois-je (G-1000) faire lorsque la commande de contrôle 32 est réglée sur 0 ou manquante?"

Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner G-1000, G-800 ou Old.

Link (lien)

Le paramètre Link (lien) de la page MixerSong page sert à spécifier si le Part Direct correspondant (Upper1, Upper2, Lower, Manual Bass ou Manual Drums) sélectionnera les mêmes réglages que le Part du morceau (Part Song) auquel il est assigné.

1. Sélectionnez la page MixerSong (voyez "Isoler des Parts (solo)" à la page 65).



2. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour faire défiler les 16 Parts Song et observez la case Link.

Dès que vous choisissez le Part Song 2, la case Link affichera MBS. Indiquant ainsi que le Part Manual Bass est assigné au Part Song 2. Notez que vous ne pouvez relier que les Parts Song qui sont assignés à des Parts Directs du G-1000.

3. Utilisez le bouton [M.BASS] sous l'écran pour sélectionner Link On ou Link Off.

Remarque: L'assignation Part Song/Part Direct est fixe et n'est absolument pas liée au numéro de canal MIDI que vous assignez à un Part Direct en mode MIDI. Ainsi, Upper1 ne peut être lié (linked) qu'au Part Song 4, etc.

Remarque: La fonction Link fonctionne également lorsque le Part Song correspondant est éteint. En fait, c'est alors que la fonction Link est la plus utile car elle vous permet de jouer le Part éteint vous-même en vous servant de la sélection de Tone du fichier standard MIDI.

9. Edition

Edition est un terme qui désigne toute action changeant les réglages actuels. La sélection d'autres sons pour les Parts Directs (voyez page 37) constitue déjà une forme d'édition.

Les réglages de tous les paramètres traités dans ce chapitre peuvent être conservés dans une mémoire Performance et chargés dès que vous en avez besoin (voyez "Sauvegarder vos réglages" à la page 23).

9.1 Balance du Part (Volume & Mixer)

La balance des Parts constitue l'opération d'édition la plus importante car le volume des Parts détermine le mélange final. Si un Part est trop faible, vous ne l'entendez pas et s'il est trop fort, l'image sonore perd sa son équilibre.

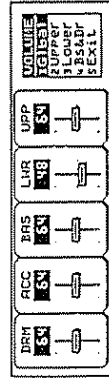
Remarque: Nous vous recommandons vivement d'assigner d'abord les Tones dont vous avez besoin aux Parts car le caractère même des sons peut affecter la balance. Ainsi, un son de trompette sera perçu comme étant plus fort qu'un son de flûte car il contient plus d'harmoniques.

Il y a deux manières de sélectionner la page Volume du G-1000:

- Utilisez n'importe quelle commande à la page Master (voyez p. 29).
OU:
- Appuyez sur le bouton [VOLUME] à gauche sous l'écran.

Volume en mode Arranger

Si votre G-1000 est en mode Arranger (si le (Minimum) [GM/CS MODE] n'est pas allumé), l'écran a cet aspect:



Notez que lorsque vous appelez la page Volume au moyen d'une commande quelconque, elle va disparaître après quelques secondes d'inaction. C'est pour quoi il vaut peut-être mieux, dans ce cas-ci, appuyer sur le bouton [VOLUME].

Curseurs groupés et curseurs de bus

Vous voyez alors un mélangeur (mixer) à cinq canaux. Soit pas assez pour couvrir tous les Parts Directs et Arranger. Cela s'explique par le fait que le curseur ACC représente un groupe de six Parts. En d'autres termes, ce curseur contrôle le volume des Parts

ACC1-ACC6. Convenons d'appeler toutes les commandes d'écran qui affectent plusieurs éléments des commandes de bus. Ainsi, nous pouvons réserver le terme groupe pour autre chose sans vous embrouiller les idées.

Remarque: Les curseurs ou boutons bus indiquent toujours le réglage ayant la valeur la plus élevée du bus. Si le volume de cinq Parts ACC est réglé sur 60 alors que le Part restant est sur 70, le curseur du bus ACC à la page Volume indiquera 70. En d'autres mots, bien qu'il s'agisse d'un curseur général de bus, il ne peut être réglé sur 127 sans qu'un Part ou moins n'ait la valeur 127 (peu probable sur une console de mixage).

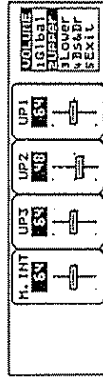
Modifiez le volume des Parts Upper (Upper 1/2/3):

Parts Upper & Melody Intelligence

Tournez la commande [UPPERVARIATION]. Cela modifie le volume de quatre Parts: Upper 1, 2, et 3 ainsi que M. INT (Melody Intelligence ou "MI"). Utilisez ce curseur d'écran pour augmenter le volume de tous les Parts de droite en une fois.

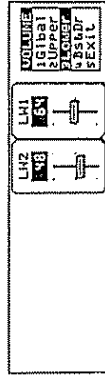
Si vous ne voulez régler le volume que d'un Part Upper (1/2/3) ou du Part Melody Intelligence,

appuyez sur [F2] (Upper). L'écran a alors cet aspect:



Parts Lower

Ce système s'applique aussi aux Parts Lower 1 & 2: pour les régler ensemble, retournez à la page Volume [Global en appuyant sur [F1] et utilisez la commande [LOWER/NUMBER] ou appuyez sur [F3] pour sélectionner la page Volume Lower.



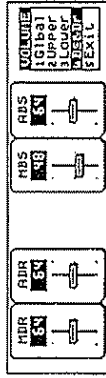
Ici, vous pouvez utiliser la commande [LOWER/NUMBER] pour régler le volume du Part Lower 2 et [UPPERVARIATION] pour le Part Lower 1.

Parts Bass & Drum

Il en va de même pour les curseurs des Parts MDR (Manual Drums) et ADR (Accompaniment Drums), ainsi que MBS (Manual Bass) et ABS (Accompani-

ment Bass) Actionnez les commandes [DRUMS/PART] et [BASS/BANK] pour vous en assurer.

Si vous voulez affiner la balance entre les Parts M.Bass et A.Bass (ou les Parts M.Drums et A.Drums), appuyez sur [F4]:

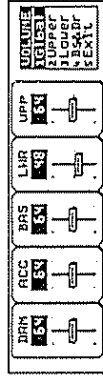


Remarque: Les Parts ACC (d'accompagnement mélodique) sont toujours réglés ensemble en mode Volume. Vous pouvez toutefois vous servir du mode Mixer pour spécifier leur volume (entre autres réglages). Voyez page 69 pour en savoir plus.

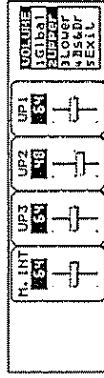
Remarque: La balance relative entre deux curseurs groupés n'est maintenue que tant que vous ne diminuez pas (il n'augmente) le volume des Parts en question une fois qu'un des curseurs a atteint la valeur 0 (ou 127). Si vous augmentez le volume d'un groupe de telle sorte qu'un des Parts atteint la valeur 127, seul le volume du Part qui n'a pas encore atteint 127 sera augmenté. Il en va de même lorsque vous baissez le volume d'un groupe lorsqu'un des Parts a atteint la valeur 0. Il n'y a plus moyen de récupérer la balance relative perdue.

Lorsqu'une section donnée a été coupée en face avant (avec les boutons du pavé KEYBOARD MODE), les noms des curseurs sont indiqués en minuscules.

L'écran suivant indique que la section Upper 1/2/3 & Melody Intelligence n'est pas disponible actuellement. Vous pouvez toujours modifier le volume de groupe et individuel mais vous n'entendez pas la différence.



Si vous appuyez sur [F2] pour sélectionner les curseurs Upper individuels, les curseurs sont affichés ainsi:



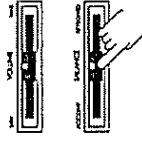
Ces Parts ont été coupés.

Notez qu'une bonne balance ne s'obtient pas toujours en augmentant le volume d'une section. Il est souvent plus efficace de diminuer le volume du Part ou de la section où il est trop élevé.

Balance par section

Le G-1000 dispose d'un curseur [BALANCE] qui permet de modifier le volume global de la section Arranger et Directe. Utilisez-le lorsque vous aimez la balance de Parts réalisée mais qu'une des deux sections a un volume global trop élevé.

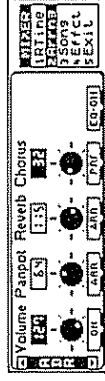
CONTROLS



Modifier le volume des Parts ACC

Imaginez que vous avez sélectionné un style et que vous trouvez que le Part ACC2 de la division Basic/Original est un peu trop prononcé. Lancez la reproduction du style et jouez un accord dans la zone de reconnaissance d'accords.

1. A la page Master, appuyez sur [F1] (Mixer) pour sélectionner le mode Mixer.
2. Appuyez sur [F2] (Arrng) pour sélectionner la page Arranger Mixer.



3. Appuyez sur les boutons [PAGE] ▲▼ jusqu'à ce que la barre de défilement affiche ACC2.
4. Tournez la commande [DRUMS/PART] (assignée au Volume) vers la gauche pour diminuer le volume du Part ACC2.

De la même façon, vous pouvez modifier le volume des autres Parts ACC: sélectionnez-les avec les boutons [PAGE] ▲▼ et utilisez la commande [DRUMS/PART] pour modifier le réglage de volume.

Eteindre des Parts

A la page Mixer, vous pouvez appuyer sur [M.DRUMS] sous l'écran pour éteindre le Part sélectionné. Dans ce cas, l'indication On sous la commande d'écran sera remplacée par Off tandis que le nom du Part dans la barre de défilement sera affiché en minuscules (ex. acc2).

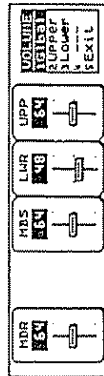
1. Appuyez sur [F1] (RTTime) ou [F2] (Arrng), selon que vous voulez éteindre un Part Direct ou Arranger.
2. Si nécessaire, servez-vous des boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la page d'écran correspondant au Part que vous voulez éteindre.

- Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour sélectionner OFF.
- Appuyez sur [F5] (Exit) pour retourner à la page Master.

Remarque: Voyez plus bas pour découvrir les autres fonctions des pages Mixer.

Volume en mode GM/GS

Le système de curseurs du mode Volume est aussi utilisé en mode Song, c.-à-d. lorsque le témoin [GM/GS MODE] est allumé, durant la reproduction d'un morceau Recorder ou lorsque vous travaillez avec le séquenceur 16 pistes. Si vous appuyez alors sur [VOLUME] (le témoin s'allume), la page Volume Global ressemble à ceci:



Vous pouvez alors appuyer sur [F2] pour avoir accès aux curseurs Upper individuels (et MINT) ou sur [F3] pour accéder aux curseurs Lower 1 & 2.

Remarque: Il n'y a pas de page pour le Part M.Drums car c'est inutile. Réglez son volume à la page Volume Global.

Utilisez le curseur [BALANCE] en face avant pour régler la balance entre les Parts Song (ACCOMP) et les Parts Directs (KEYBOARD).

Remarque: Utilisez "Mute" à la page 104 pour étouffer les Parts Song.

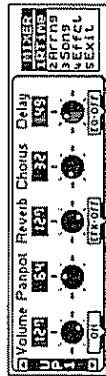
9.2 Panpot (position stéréo)

Le G-1000 vous permet de préciser le réglage de panoramique de chaque Part individuellement. Une manière réfléchie d'utiliser le paramètre Panpot consiste à placer le Part Upper1 à la sortie gauche et le Part Upper2 à la sortie droite. Si vous superposez ensuite Upper1 et Upper2 (en appuyant sur SPLIT ou WHOLE RIGHT), le son Upper1 sera émis par le haut-parleur gauche tandis que le celui de Upper2 viendra du haut-parleur droit.

Remarque: Voyez "EFX" Type "A" à la page 75 pour découvrir une autre application intéressante de la fonction Pan en combinaison avec Insertion EFX.

Voici comment déterminer le réglage Panpot d'un Part:

- A la page Master, appuyez sur [F1] (Mixer) pour afficher la page Mixer.
- Sélectionnez le groupe de Parts (Directs ou Arranger) en appuyant sur [F1] (RTime) ou [F2] (Arrng).
- Sélectionnez le Part dont vous désirez régler le panoramique en appuyant sur [PAGE] ▲▼.



- Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour choisir la position Pan.

Choisissez une valeur située entre 1 et 63 pour placer le Part de plus en plus à gauche ou entre 65 et 127 pour placer le Part de plus en plus à droite. Notez que vous pouvez également choisir Rond (random ou aléatoire), ce qui signifie que votre Part va passer de gauche à droite de manière aléatoire. Il suffit, pour cela, de tourner la commande [ACCOMP/GROUP] à bout de course vers la gauche.

Remarque: Les commandes sont sensibles au toucher. Plus vous les tournez rapidement, plus les changements obtenus sont importants. Un tour rapide de gauche à droite vous permet ainsi de sauter d'un valeur Pan 1 à une valeur Pan 127. Plus votre mouvement est lent, plus les augmentations/diminutions de valeurs seront faibles.

- Ne quittez pas la page Mixer; nous allons encore en avoir besoin.

9.3 Effets et égaliseur

Le G-1000 vous propose trois effets programmables (Reverb, Chorus et Delay), un multi-effet (appelé Insertion EFX) auxquels s'ajoute encore un égaliseur paramétrique à deux bandes.

Remarque: Tous changements aux programmes d'effets s'appliquent à tous les Parts car il n'y a qu'un seul effet Reverb, Chorus, Delay, et un seul égaliseur EQ. Cependant, vous pouvez déterminer individuellement la profondeur d'effet (effet depth) utilisée pour chaque Part.

Remarque: L'effet Insertion n'est disponible que pour les Parts Directs.

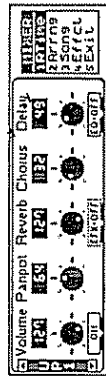
Utiliser un effet Reverb, Chorus ou Delay pour un Part

- A la page Mixer –voyez "Panpot (position stéréo)": étapes (1)–(3)– sélectionnez le groupe de Parts et le Part dont vous voulez changer le réglage d'envoi à l'effet.

Les réglages d'envoi à l'effet de la page Mixer spécifient le volume du Part pour le signal envoyé respectivement aux effets Reverb, Chorus, et Delay. Des valeurs Reverb, Chorus et Delay élevées signifie que vous augmentez le volume de l'effet.

Cela fonctionne un peu comme dans une cathédrale: plus vous chantez fort, plus vous avez de réverbération. Dans le cas d'une cathédrale, le fait de chanter plus fort équivaut à augmenter le niveau d'envoi à l'effet, donc le niveau du signal (votre voix) qui sera traité par l'environnement acoustique.

- Utilisez la commande [BASS/BANK] pour modifier le niveau d'envoi à l'effet Reverb.

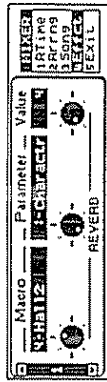


- Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour modifier le niveau d'envoi à l'effet Chorus.
- Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour modifier le niveau d'envoi à l'effet Delay.

Réglages d'effets

Trois des effets du G-1000 sont éditables: vous pouvez donc les adapter à vos besoins.

- A la page Master, appuyez sur [F1] (Mixer).
- Appuyez sur [F4] (Effect) pour sélectionner le niveau Effect.



"Reverb" est la première de six pages (notez le "1" sur la barre de défilement). La sixième page vous permet d'assigner les Parts du G-1000 aux sorties voulues. Voyez page 75 pour en savoir plus.

- Appuyez sur [PAGE] ▲▼ pour afficher la page de l'effet à éditer. La séquence est la suivante:

Effet (ou fonction)	No. de page
Reverb	1
Chorus	2
Delay	3
Equalizer	4
Insertion EFX	5
Output Assign	6

Aux pages d'effets (Reverb, Chorus, Delay et Insertion EFX), la commande située à l'extrême-gauche ([DRUMS/PART]) vous permet de choisir un type d'effet. Vous disposez effectivement de différents types pour chaque effet. Ainsi, l'effet Chorus vous propose également un Flanger, par exemple. La commande [BASS/BANK] sert à sélectionner un paramètre dont la valeur peut être éditée avec la commande [UPPER/VARIATION].

Reverb

Vous ne pouvez régler qu'un paramètre à la fois. Cela ne signifie cependant pas que les valeurs de paramètres invisibles ne sont plus valables lorsque vous sélectionnez un autre paramètre. Veillez à ne pas choisir de Macro après avoir ajusté les paramètres en fonction de vos besoins car la sélection d'un autre Macro ramène la valeur de tous les paramètres à leur valeur par défaut.

Macro: Un Macro vous permet de sélectionner un des effets (appelé Character, voyez plus bas) ainsi que des valeurs adéquates préprogrammées pour tous les paramètres Reverb (Pre-LPF –RevPreDlyT). La différence entre Macro et Character (voyez plus bas) est que le premier fait ce que son nom implique: il appelle un

programme Macro qui comprend une sélection Character et des réglages de paramètre pour l'effet sélectionné.

Room1, Room2, Room3. Ces effets de réverbération simulent celle d'une pièce. Il s'agit d'une réverbération bien définie et spacieuse.

Hall1, Hall2. Ces effets simulent la réverbération d'une salle de concert. La réverbération obtenue ici est plus profonde que les réverbérations Room.

Plate. Cet effet imite une réverbération par plaque métallique.

Delay. Delay conventionnel qui produit un effet d'écho.

Panning Delay. Delay spécial qui déplace les sons retardés vers la gauche et vers la droite. C'est efficace lorsque vous écoutez en stéréo.

Comme le Delay ne peut normalement servir que pour un Part, utilisez le Delay individuel pour des effets d'écho. De cette façon l'effet Reverb peut servir à "approfondir" le son.

Paramètres Reverb

Character (0-7): Character ne fait que spécifier le type de Reverb voulu. Il ne charge pas les valeurs pré-programmées pour les paramètres Pre-LPF-RevPreD-lyT. En fait, Character est lui-même un paramètre Macro. Cela explique pourquoi vous pouvez sélectionner le Macro Room 2 et choisir Delay pour Character. La sélection d'un autre Character ne ramène donc pas les autres valeurs de paramètre à leur réglage usiné. Un Macro, par contre, appelle un type de Reverb et des réglages appropriés pour cet effet.

Pre-LPF (0-7): Un filtre passe-bas peut être appliqué au signal du son envoyé à la Reverb pour couper la plage des hautes fréquences avant qu'il ne soit traité par la Reverb. Des valeurs élevées couperont davantage de hautes fréquences et produiront une réverbération plus sourde. Notez que ce paramètre ne s'applique qu'au signal envoyé à l'effet Reverb. Si vous voulez couper les hautes fréquences des signaux directs de Tone, servez-vous de l'égaliseur (voyez page 74).

Rev Level (0-127): Ce paramètre règle le volume de l'effet Reverb (ou le signal Master AUX si vous êtes plus familier avec le vocabulaire pour mélangeur). Des valeurs plus élevées produiront une réverbération plus forte.

Rev Time (0-127): Ce paramètre détermine le temps que durera la réverbération. Plus les valeurs sont élevées, plus la réverbération sera longue.

Rev Delay Fb (0-127): Ce paramètre n'est disponible que lorsque vous sélectionnez Rev Charac 6 Delay ou 7 Panning Delay. Il détermine le mode de répétition du Delay. Des valeurs élevées produisent plus de répétitions.

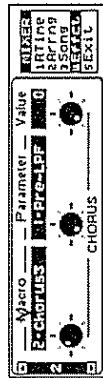
RevPreDlyT (0ms-127ms): Ce paramètre détermine l'intervalle de temps entre le signal original ("sec") et le début de l'effet Reverb. Des valeurs élevées produisent un temps de pré-Delay plus long et simulent un espace réverbérant plus vaste.

Value

Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour spécifier une valeur pour le paramètre sélectionné. Pour que ce soit plus clair, nous avons indiqué la plage de réglage à côté des paramètres respectifs (voyez plus haut).

Remarque: N'oubliez pas que tout changement effectué ici s'applique à tous les Parts qui utilisent cet effet. Vérifiez donc bien le résultat sur le son des autres Parts.

CHORUS



Macro: Le Chorus élargit l'image du son et son spectre. Vous avez le choix entre 8 types de Chorus. **Chorus 1-4:** Effets Chorus conventionnels ajoutant espace et profondeur au son.

Feedback Chorus: Effet Chorus avec un effet flanger et un son doux.

Flanger: Cet effet fait un peu penser à un avion qui décolle et atterrit.

Short Delay: Delay avec retard bref.

Short Delay (FB): Retard bref avec de nombreuses répétitions.

Comme le Delay ne peut en général ne s'appliquer qu'à un Part, utilisez le Delay individuel pour créer des effets d'écho. De cette manière, l'effet Chorus peut servir à épaissir l'image stéréo.

Paramètres Chorus

Cho Pre-LPF (0-7): Un filtre passe-bas peut être appliqué au signal du son envoyé au Chorus pour couper la plage des hautes fréquences. Des valeurs élevées couperont davantage de hautes fréquences et produiront un Chorus plus sourd.

Cho Level (0-127): Ce paramètre détermine le volume global de l'effet Chorus. Si un seul son contient trop de Chorus, baissez la valeur Chorus Send (voyez page 72) plutôt que la valeur Cho Level.

ChoFeedback (0-127): Ce paramètre détermine le niveau auquel le son Chorus est renvoyé (feedback) au Chorus. Avec le feedback, vous obtiendrez un son de Chorus plus dense. Des valeurs élevées produisent un niveau de feedback plus important.

Cho Delay (0-127): Ce paramètre détermine le temps de retard de l'effet Chorus. Des valeurs élevées produisent une déviation de hauteur du son de Chorus plus importante.

Cho Rate (0-127): Ce paramètre détermine la vitesse (fréquence) à laquelle le Chorus est modulé. Des valeurs élevées produisent une modulation plus rapide.

Cho Depth (0-127): Ce paramètre détermine la profondeur de la modulation. Des valeurs élevées produisent une modulation plus profonde.

Cho → Reverb (0-127): Ce paramètre détermine la quantité de Chorus envoyé au Reverb. Des valeurs élevées envoient davantage de Chorus. La valeur "127" vous permet en fait de brancher les effets Chorus et Reverb en série (le Chorus avant le Reverb). Si vous ne souhaitez pas que le signal Chorus soit traité par l'effet Reverb, réglez cette valeur sur "0".

Cho → Dly (0-127): Ce paramètre détermine la quantité de son avec Chorus envoyé au Delay. Des valeurs élevées envoient davantage de Delay. La valeur "127" vous permet en fait de brancher les effets Chorus et Delay en série (le Chorus avant le Delay). Si vous ne souhaitez pas que le signal Chorus soit traité par l'effet Delay, réglez cette valeur sur "0".

Astuce: Utilisez ce paramètre lorsque vous voulez traiter un Part Arranger avec l'effet Delay (voyez plus bas). Si vous ne voulez que le Delay, choisissez la valeur 0 pour Chorus Delay, Cho Rate et Cho Depth. Souvenez-vous, néanmoins, que cela signifie que vous ne disposez plus d'un effet Chorus proprement dit.

Value

Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour spécifier une valeur pour le paramètre sélectionné. Pour que ce soit plus clair, nous avons indiqué la plage de réglage à côté des paramètres respectifs (voyez plus haut).

Delay



Macro: Le Delay crée des échos. Il est également possible d'accrocher la profondeur et l'espace d'un son en y ajoutant un bref Delay (une technique souvent utilisée pour des morceaux rock'n'roll et dans des bars à karaïoke). Vous avez le choix entre 10 types de Delay. **Delay 1-3:** Delays conventionnels; les Delays 1, 2 et 3 ont des retards progressivement plus longs.

Delay 4: Delay avec un retard relativement court (effet de type "slap back").

Pan Delay 1-3: Le son avec Delay se déplace entre la droite et la gauche. Efficace en stéréo. Les Delays 1, 2 et 3 ont des retards de plus en plus longs.

Pan Delay 4: Delay plutôt bref; le son avec Delay se déplace entre la gauche et la droite ce qui est efficace en stéréo (effet de type "slap back" stéréo).

Dly To Rev: De la réverbération est ajoutée au Delay qui se déplace entre la gauche et la droite. Efficace en stéréo.

PanReverb: Le Delay se déplace entre les canaux droit et gauche mais la position Pan et différente des effets repris ci-dessus. Efficace en stéréo.

Paramètres Delay

Dly Pre-LPF (0-7): Un filtre passe-bas peut être appliqué au signal envoyé au Delay pour couper la plage des hautes fréquences. Des valeurs élevées couperont davantage de hautes fréquences et produiront un Delay plus sourd.

Dly Time C (0.1ms-1.0): L'effet Delay du G-1000 vous permet de régler trois temps de retard qui ne sont utiles que lorsque vous écoutez en stéréo: centre (C), gauche (L) et droite (R). Delay Time C détermine le temps de retard du Delay situé au centre.

DlyTRatioL/R (4%-500%): Ce paramètre détermine le temps de retard du Delay situé à gauche et à droite sous forme de pourcentage du Delay central. La valeur "100%" signifie que le Delay gauche ou droit a la même vitesse de répétition que le Delay central.

Dly Level C/L/R (0-127): Ces paramètres déterminent le volume des Delays central, gauche et droit. Des valeurs élevées produisent un Delay plus fort.

Dly Level (0-127): Ce paramètre spécifie le volume global des Delays central, gauche et droit. Des valeurs élevées produisent un Delay global plus fort.

Dly Fluck (-64-0-+63): Ce paramètre spécifie le nombre de répétition effectuées par le Delay. Avec une valeur "0", le Delay ne produit pas de répétitions. Avec des valeurs élevées, il y aura davantage de répétitions. De valeurs négatives (-) inverseront la phase du Delay central lors du feedback. Ces valeurs négatives sont efficaces avec des temps de Delay courts.

Dly → Rev (0-127): Ce paramètre détermine la quantité de Delay envoyé au Reverb. Des valeurs élevées signifient que la part de Reverb sera plus importante dans le signal de Delay. Veillez à ne pas abuser de cet effet car il a tendance à rendre l'image sonore floue.

Equalizer (égaliseur)



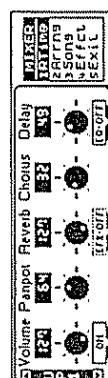
Voici où vous pouvez programmer l'égaliseur deux bandes. Cet égaliseur fonctionne de la même manière que les commandes Treble et Bass d'un amplificateur. Il vous permet d'accentuer ou de couper les fréquences hautes et/ou basses des Tones. Accentuer (boost) signifie que le volume d'une certaine bande de fréquences est augmenté tandis que couper (cut) signifie que ce volume est diminué. Vous pouvez choisir les fréquences basses (Low) et hautes (High) à accentuer ou à couper.

1. Tournez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner les basses fréquences (L-Freq) à accentuer ou à couper.
2. Servez-vous de la commande [ACCOMP/GROUP] pour entrer une valeur positive (accrémenter) ou négative (couper) pour le paramètre L-Gain.
3. Répétez ces opérations pour la bande des hautes fréquences en utilisant les commandes [BASS/BANK] (H-Freq) et [LOWER/NUMBER] (H-Gain).

Choix des Parts à traiter au moyen de l'égaliseur
Lorsque vous mettez le G-1000 sous tension, tous les Parts sont réglés de sorte à être traités par l'égaliseur ce qui vous permet d'utiliser l'égaliseur comme commande de tonalité générale pour modifier la réponse de votre instrument à l'aigu et au grave.

Un égaliseur n'est en général efficace que lorsqu'il sert à corriger la réponse en fréquence d'un son qui se trouve sur le chemin des autres. C'est pourquoi, il faut maintenant couper l'égaliseur pour tous les Parts qui n'ont pas besoin de correction.

1. A la page Master, appuyez sur [F1] (Mixer).
2. Appuyez sur [F1] (RTime) pour afficher la page MixerRTime.



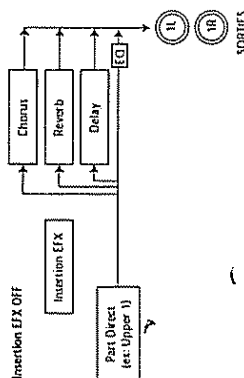
3. Sélectionnez le Part dont vous désirez modifier le statut de l'égaliseur avec les boutons [PAGE] ▲ ▼.
4. Appuyez sur [UPPER] sous l'écran pour sélectionner EQ-ON ou EQ-OFF.
5. Revenez en (3), sélectionnez d'autres Parts et préterminez-en le statut de l'égaliseur.

6. Appuyez sur [F5] (Exit) pour quitter le mode Mixer et revenir à la page Master.

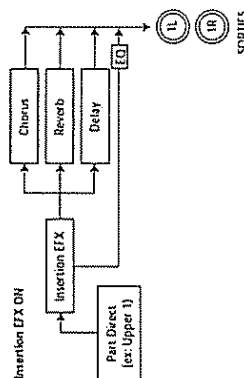
Effet Insertion (EFX)

La page d'écran ci-dessus affiche aussi un bouton EFX ON/OFF qui vous permet d'activer ou de couper l'effet Insertion pour le Part Direct sélectionné. Il est appelé effet Insertion car ce processeur est situé entre les Parts Directs et les autres effets.

Lorsque l'effet Insertion est coupé, la connexion entre un Part Direct donné et les effets est la suivante:



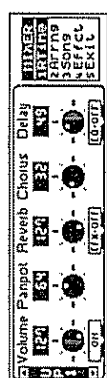
Lorsque l'effet Insertion est activé, le Part Direct n'est plus en contact direct avec les sorties ou les autres effets:



Dans ce cas, les effets Reverb, Chorus et Delay traitent le signal de sortie de l'effet Insertion. Et comme il n'y a qu'un effet Insertion EFX, tous les Parts auront la même quantité de Reverb, Chorus et Delay.

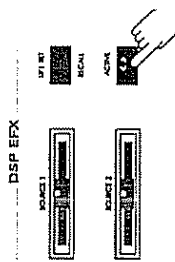
Remarque: L'effet Insertion EFX est toujours branché aux bornes OUTPUT ILIR, ce qui invalide le réglage Output Assign (voyez plus bas) lorsqu'un Part est traité par l'effet Insertion EFX (EFX ON).

1. A la page Master, appuyez sur [F1] (Mixer) pour sélectionner le mode Mixer.
2. Appuyez sur [F1] (RTime) pour sélectionner une page ressemblant à la suivante. (L'effet Insertion EFX n'est pas disponible pour les Parts Arrange.)

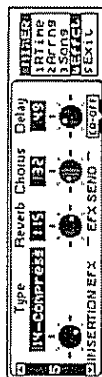


3. Utilisez [PAGE] ▲ ▼ pour sélectionner un Part Direct.
4. Utilisez la commande [LOWER] pour sélectionner EFX OFF ou EFX ON.

Si l'icône du commutateur EFX est représentée par un pointillé, il faut activer l'effet Insertion EFX avec le bouton [ACTIVE] de la section DSP EFX:



5. Appuyez sur [F4] (Effect) pour sélectionner le niveau Effect.
6. Utilisez [PAGE] ▲ ▼ pour sélectionner la page Effect 5:



7. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le type EFX:

(EFX) Type: Permet de sélectionner l'algorithme EFX voulu. Le Type est chargé avec les préajustages adéquats qui ne peuvent pas être modifiés sur le G-1000 même. Vous pouvez toutefois modifier deux paramètres par Type via les deux curseurs SOURCE en face avant.

Voyez page 190 pour en savoir plus sur les Types d'effets et les paramètres contrôlables.

Lorsqu'il est combiné avec un algorithme EFX (voyez page 192), le paramètre Pan de la page 70 vous permet de choisir l'effet qui traitera le Part en question. Sélectionnez "1" (extrême gauche) pour envoyer le signal du Part à un effet ou "127" (extrême droite) pour l'envoyer à l'autre effet. De tels algorithmes parallèles vous permettent d'utiliser deux effets d'insertion simultanément.

Remarque: Appuyez sur [UP] SET RECALL en face avant pour charger le Type EFX assigné en usine au son actuel du Part Upper. N'appuyez PAS sur ce bouton si vous avez déjà choisi un autre effet Insertion EFX que vous ne souhaitez pas changer. Voici les assignations usine (aux numéros de changement de programme, ce qui signifie qu'elles s'appliquent à toutes les banques CC00 et CC32 qui sont liées à ces numéros de changement de programme).

CC	TYPE	EFX	CC	TYPE	EFX	CC	TYPE	EFX	CC	TYPE	EFX
01	1	Reverb	13	1	Reverb	25	1	Reverb	37	1	Reverb
02	2	Chorus	14	2	Chorus	26	2	Chorus	38	2	Chorus
03	3	Delay	15	3	Delay	27	3	Delay	39	3	Delay
04	4	Flanger	16	4	Flanger	28	4	Flanger	40	4	Flanger
05	5	Phaser	17	5	Phaser	29	5	Phaser	41	5	Phaser
06	6	Compressor	18	6	Compressor	30	6	Compressor	42	6	Compressor
07	7	Expander	19	7	Expander	31	7	Expander	43	7	Expander
08	8	Distortion	20	8	Distortion	32	8	Distortion	44	8	Distortion
09	9	Overdrive	21	9	Overdrive	33	9	Overdrive	45	9	Overdrive
10	10	Soft	22	10	Soft	34	10	Soft	46	10	Soft
11	11	Hard	23	11	Hard	35	11	Hard	47	11	Hard
12	12	Auto	24	12	Auto	36	12	Auto	48	12	Auto
13	13	Reverb	25	13	Reverb	37	13	Reverb	49	13	Reverb
14	14	Chorus	26	14	Chorus	38	14	Chorus	50	14	Chorus
15	15	Delay	27	15	Delay	39	15	Delay	51	15	Delay
16	16	Flanger	28	16	Flanger	40	16	Flanger	52	16	Flanger
17	17	Phaser	29	17	Phaser	41	17	Phaser	53	17	Phaser
18	18	Compressor	30	18	Compressor	42	18	Compressor	54	18	Compressor
19	19	Expander	31	19	Expander	43	19	Expander	55	19	Expander
20	20	Distortion	32	20	Distortion	44	20	Distortion	56	20	Distortion
21	21	Overdrive	33	21	Overdrive	45	21	Overdrive	57	21	Overdrive
22	22	Soft	34	22	Soft	46	22	Soft	58	22	Soft
23	23	Hard	35	23	Hard	47	23	Hard	59	23	Hard
24	24	Auto	36	24	Auto	48	24	Auto	60	24	Auto
25	25	Reverb	37	25	Reverb	49	25	Reverb	61	25	Reverb
26	26	Chorus	38	26	Chorus	50	26	Chorus	62	26	Chorus
27	27	Delay	39	27	Delay	51	27	Delay	63	27	Delay
28	28	Flanger	40	28	Flanger	52	28	Flanger	64	28	Flanger
29	29	Phaser	41	29	Phaser	53	29	Phaser	65	29	Phaser
30	30	Compressor	42	30	Compressor	54	30	Compressor	66	30	Compressor
31	31	Expander	43	31	Expander	55	31	Expander	67	31	Expander
32	32	Distortion	44	32	Distortion	56	32	Distortion	68	32	Distortion
33	33	Overdrive	45	33	Overdrive	57	33	Overdrive	69	33	Overdrive
34	34	Soft	46	34	Soft	58	34	Soft	70	34	Soft
35	35	Hard	47	35	Hard	59	35	Hard	71	35	Hard
36	36	Auto	48	36	Auto	60	36	Auto	72	36	Auto
37	37	Reverb	49	37	Reverb	61	37	Reverb	73	37	Reverb
38	38	Chorus	50	38	Chorus	62	38	Chorus	74	38	Chorus
39	39	Delay	51	39	Delay	63	39	Delay	75	39	Delay
40	40	Flanger	52	40	Flanger	64	40	Flanger	76	40	Flanger
41	41	Phaser	53	41	Phaser	65	41	Phaser	77	41	Phaser
42	42	Compressor	54	42	Compressor	66	42	Compressor	78	42	Compressor
43	43	Expander	55	43	Expander	67	43	Expander	79	43	Expander
44	44	Distortion	56	44	Distortion	68	44	Distortion	80	44	Distortion
45	45	Overdrive	57	45	Overdrive	69	45	Overdrive	81	45	Overdrive
46	46	Soft	58	46	Soft	70	46	Soft	82	46	Soft
47	47	Hard	59	47	Hard	71	47	Hard	83	47	Hard
48	48	Auto	60	48	Auto	72	48	Auto	84	48	Auto
49	49	Reverb	61	49	Reverb	73	49	Reverb	85	49	Reverb
50	50	Chorus	62	50	Chorus	74	50	Chorus	86	50	Chorus
51	51	Delay	63	51	Delay	75	51	Delay	87	51	Delay
52	52	Flanger	64	52	Flanger	76	52	Flanger	88	52	Flanger
53	53	Phaser	65	53	Phaser	77	53	Phaser	89	53	Phaser
54	54	Compressor	66	54	Compressor	78	54	Compressor	90	54	Compressor
55	55	Expander	67	55	Expander	79	55	Expander	91	55	Expander
56	56	Distortion	68	56	Distortion	80	56	Distortion	92	56	Distortion
57	57	Overdrive	69	57	Overdrive	81	57	Overdrive	93	57	Overdrive
58	58	Soft	70	58	Soft	82	58	Soft	94	58	Soft
59	59	Hard	71	59	Hard	83	59	Hard	95	59	Hard
60	60	Auto	72	60	Auto	84	60	Auto	96	60	Auto
61	61	Reverb	73	61	Reverb	85	61	Reverb	97	61	Reverb
62	62	Chorus	74	62	Chorus	86	62	Chorus	98	62	Chorus
63	63	Delay	75	63	Delay	87	63	Delay	99	63	Delay
64	64	Flanger	76	64	Flanger	88	64	Flanger	100	64	Flanger
65	65	Phaser	77	65	Phaser	89	65	Phaser			
66	66	Compressor	78	66	Compressor	90	66	Compressor			
67	67	Expander	79	67	Expander	91	67	Expander			
68	68	Distortion	80	68	Distortion	92	68	Distortion			
69	69	Overdrive	81	69	Overdrive	93	69	Overdrive			
70	70	Soft	82	70	Soft	94	70	Soft			
71	71	Hard	83	71	Hard	95	71	Hard			
72	72	Auto	84	72	Auto	96	72	Auto			
73	73	Reverb	85	73	Reverb	97	73	Reverb			
74	74	Chorus	86	74	Chorus	98	74	Chorus			
75	75	Delay	87	75	Delay	99	75	Delay			
76	76	Flanger	88	76	Flanger						
77	77	Phaser	89	77	Phaser						
78	78	Compressor	90	78	Compressor						
79	79	Expander	91	79	Expander						
80	80	Distortion	92	80	Distortion						
81	81	Overdrive	93	81	Overdrive						
82	82	Soft	94	82	Soft						
83	83	Hard	95	83	Hard						
84	84	Auto	96	84	Auto						
85	85	Reverb	97	85	Reverb						
86	86	Chorus	98	86	Chorus						
87	87	Delay	99	87	Delay						
88	88	Flanger									
89	89	Phaser									
90	90	Compressor									
91	91	Expander									
92	92	Distortion									
93	93	Overdrive									
94	94	Soft									
95	95	Hard									
96	96	Auto									
97	97	Reverb									
98	98	Chorus									
99	99	Delay									
100	100	Flanger									

8. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour spécifier le niveau d'envoi EFX à l'effet Reverb.

9. Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour spécifier le niveau d'envoi EFX à l'effet Chorus.

10. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour spécifier le niveau d'envoi EFX à l'effet Delay.

11. Appuyez sur [UPPER] sous l'écran pour diminuer si l'effet Insertion EFX doit être égalisé (ON) ou non (OFF).

12. Appuyez sur [F5] (Exit) pour retourner à la page Master.

Output Assign

Les paramètres de cette page vous permettent d'assigner le Part voulu à la borne de sortie OUTPUT voulue (IL/IR ou 2L/2R). Vous pouvez profiter de cette possibilité pour traiter le(s) Part(s) voulu(s) par des effets externes. Ici, tous les Parts sont disponibles: les Parts Directs, Arrange et Song (c.-à-d. les Parts contrôlés généralement par le séquenceur du G-1000).

1. A la page Master, appuyez sur [F1] (Mixer) pour sélectionner le mode Mixer.
2. Appuyez sur [F4] (Effect) pour sélectionner le niveau Effect.
3. Utilisez [PAGE] ▲ ▼ pour sélectionner la sixième page Effect.

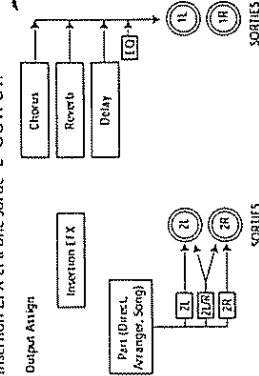


4. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner un Part.

Parts disponibles: Upper 1/23, M.INT, Lower 1/2, M.Bass, M.Drums, A.Drums, A.Bass, ACC 1-6 et Song parts 1-16.

5. Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour assigner ce Part à la sortie voulue (1/LR, 2/LR, 2L, ou 2R).

Notez que l'assignation d'un Part à une sortie "2" OUTPUT signifie que son volume (dans le signal de sortie global) n'est plus contrôlé par le curseur CONTROLS [VOLUME] en face avant et qu'un tel Part n'est plus audible par le casque branché à la borne PHONES du G-1000. De plus, les effets (Reverb, Chorus, Delay, EQ, et Insertion EFX) ne peuvent être assignés aux sorties "2" OUTPUT. Cela implique donc que vous ne pouvez pas assigner un Part Direct à Insertion EFX et à une sortie "2" OUTPUT.



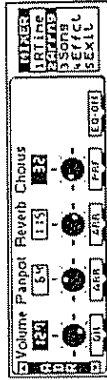
6. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

9.4 Vos réglages ou ceux des styles musicaux?

Les commutateurs sous les paramètres d'envoi aux effets vous permettent de déterminer si les réglages d'effets des Parts Arranger seront utilisés ou non.

Voici comment régler ces commutateurs:

1. A la page Master, appuyez sur [F1] (Mixar) pour sélectionner le mode Mixar.
2. Appuyez sur [F2] (Arrng) pour passer au niveau Arranger.



3. Appuyez sur le bouton [M.BASS], [LOWER1], ou [UPPER1] sous l'écran pour sélectionner ARR ou PRF.

Ce réglage ne s'applique qu'au paramètre situé au-dessus du bouton en question (Pan, Reverb ou Chorus). Voici la signification des deux options:

PRF: Les réglages que vous choisissez pour les paramètres suivants (voyez ci-dessous) restent valides jusqu'à ce que vous les changiez ou jusqu'à ce que vous choisissiez une autre mémoire Performance (PRF est l'abréviation de Performance Memory).

ARR: Les réglages du Part Arranger sont modifiés par les réglages contenus dans le style musical utilisé.

Les styles musicaux ne contiennent pas seulement des notes (c.-à-d. des Parts de batterie, de basse et d'accordéon) mais aussi une série de réglages qui précèdent comment les Parts doivent être reproduits. Ces réglages comprennent des messages de changement de programme, Panpot, volume, etc. Les styles musicaux sont des motifs d'accompagnement qui sont répétés après un certain temps (souvent après quatre mesures). Les informations ne concernant pas les notes se trouvent au début du motif de sorte que lorsque vous sélectionnez ARR, les réglages de la page Mixer des Parts Arranger sont réinitialisés dès que le motif recommence à la mesure 1 ou chaque fois que vous choisissiez une autre division (par exemple "Fill-In To Variation").

Si vous ne voulez pas que vos changements soient ignorés et remplacés par les informations contenues dans le style musical, choisissez PRF avec les commandes.

Remarque: Un système similaire est également disponible pour les morceaux Recorder. Ces réglages doivent toutefois être sauvegardés sur disque car ils ne sont pas conservés en mémoire interne. Voyez "Header Part Edit" à la page 103 pour en savoir plus.

Remarque: Les réglages commutateur restent sans effet sur la répartition de messages MIDI via une des bornes MIDI IN du G-1000. Cependant, le G-1000 est également doté de filtres MIDI qui vous permettent de filtrer certains messages reçus via MIDI IN.

9.5 Edition de Parts

Voire G-1000 vous permet d'éditer certains paramètres qui affectent la manière dont un Part sonne lorsque vous l'utilisez. Ces paramètres vous aident à "personnaliser" les Parts en réglant leur brillance, leur vitesse de modulation (Vibrato Rate), etc.

Souvenez-vous que les paramètres dont nous parlerons dans ce chapitre s'appliquent toujours à des Parts (Upper 1/23, Lower 1/2, etc.). L'assignation d'un autre Tone à un Part ne change pas les paramètres de Parts décrits ci-dessous. Autrement dit, si vous modifiez l'enveloppe du son de piano assigné au Part Upper1, vous pourriez penser que vous avez changé l'enveloppe du Tone piano et que la sélection d'un autre Tone pour Upper1 chargera automatiquement un autre

réglage d'enveloppe. Bien que cela soit partiellement vrai, les réglages de paramètres du Part s'ajoutent à ceux du Tone assigné à ce Part.

Les Parts sont en fait des conteneurs dans lesquels vous "déposez" un Tone dont le son peut être modifié au moyen des paramètres décrits ci-dessous.

Remarque: Tous les paramètres de Part sont des paramètres réinitialisés qui seront ajoutés ou soustraits des valeurs préprogrammées des paramètres Tone. C'est pourquoi vous pouvez sélectionner des valeurs positives (plus) ou négatives (moins).

Edition des paramètres Part

Comme la plupart des autres paramètres, vous pouvez éditer les paramètres Part en vous servant des commandes d'écran.

1. A la page Master, appuyez sur le bouton [TONE] sous l'écran à gauche.
2. Appuyez sur [F4] (Edit) pour sélectionner la page Edit.



3. Tournez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part à éditer.

Remarque: Vous ne pouvez éditer que les Parts Directs.

4. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] (Parameter) pour sélectionner le paramètre (voyez plus bas) dont vous voulez modifier la valeur.

5. Spécifiez la valeur du paramètre sélectionné avec la commande assignée à VALUE.

6. Recommencez à partir de (3) pour sélectionner un autre Part pour l'édition.

Voici les paramètres Part que vous pouvez éditer:

Modulation (Vibrato)

Le Vibrato est un effet créé en modulant la hauteur (pitch). Il contribue à rendre le son plus expressif. La modulation de hauteur rend les notes jouées un peu "tremblotantes". Utilisez les trois paramètres suivants si vous pensez que le Part en question a trop (ou peu) de vibrato.

Vibrato Rate [-64--+63]: Ces paramètres règle la vitesse de modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) rendent la modulation préprogrammée plus rapide tandis que des valeurs négatives (-) la ralentissent.

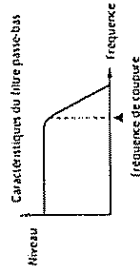
Vibrato Depth [-64--+63]: Ce paramètre règle l'intensité de la modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) accentuent le tremblement tandis que des valeurs négatives (-) le diminuent.

Vibrato Delay [64--+63]: Ce paramètre règle le temps nécessaire pour que le vibrato commence. Des réglages positifs (+) allongent le temps précédant le début du vibrato tandis que des valeurs négatives (-) le raccourcissent.

Timbre (Filter)

En modifiant les réglages de filtre, vous pouvez contrôler le timbre du son. Le G-1000 utilise des filtres passe-bas (Low Pass Filters ou LPF) qui ne laissent passer que des fréquences plus basses que la fréquence spécifiée. La fréquence à partir de laquelle le filtre commence à "couper" les harmoniques est appelée fréquence de coupure (ou Cutoff Frequency). En modifiant le réglage de la fréquence de coupure, vous pouvez rendre un son plus brillant ou plus sombre. La fréquence de coupure peut changer dans le temps sous contrôle de l'"enveloppe". En réglant le filtre et l'enveloppe, vous pouvez créer des sons vivants et expressifs.

TVF Cutoff [-64--+63]: Des réglages Cutoff Freq positifs signifie que vous laisserez passer davantage d'harmoniques et que le son en sera plus brillant. Plus cette valeur plonge dans le négatif, moins il y aura d'harmoniques et plus le son deviendra doux (sombre).



Remarque: Pour certains sons, des réglages Cutoff Freq positifs (+) ne produisent pas de changement audible car leur paramètre Cutoff Freq préprogrammé est déjà réglé sur la valeur maximale.

TVF Resonance [-64--+63]: Il s'agit d'un paramètre indissociablement associé au synthétiseur. Lorsque la valeur Resonance augmente, les harmoniques situées près de la fréquence de coupure seront soulignées afin de produire un son au caractère marqué.

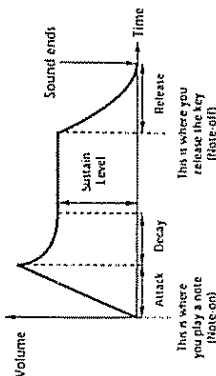
Remarque: Pour certains sons, des réglages Resonance négatifs (-) ne produisent pas de changement audible.

Enveloppe

Le volume d'un instrument change dans le temps. Depuis le moment où une note commence jusqu'au moment où elle disparaît. Ce changement peut être représenté graphiquement, comme vous pouvez le voir ci-dessous. La forme de l'enveloppe est propre à chaque instrument et constitue un élément important dans la reconnaissance des sons que nous entendons. Les enveloppes de sons d'instruments de musique peuvent changer en fonction de la manière dont le musicien joue. Ainsi, si l'on joue de la trompette fort et haut, par exemple, l'attaque sera rapide et le son sera brillant. Mais si l'on joue doucement et légèrement, l'attaque sera plus douce. Vous pouvez donc régler l'attaque d'un son en modifiant le temps d'attaque de

l'enveloppe et, en modifiant les valeurs de l'enveloppe, vous pouvez simuler les caractéristiques de bon nombre d'instruments différents.

Les paramètres d'enveloppe affectent le volume (ou l'amplitude) et le filtre. Si la fréquence de coupure a été baissée, elle s'élève lorsque l'enveloppe s'élève et diminuera avec l'enveloppe.



Env Attack [-64...+63]: Ce paramètre détermine la manière dont le son débute. Des valeurs négatives accélèrent l'attaque et rendent le son plus agressif.

Env Decay [-64...+63]: Ce paramètre détermine le temps qu'il faudra au son pour passer du point le plus élevé de l'attaque au niveau Sustain (maintien).

Remarque: Les sons de percussion ont généralement un niveau de sustain 0. Les sons de piano et de guitare appartiennent à cette catégorie. Le fait de maintenir les touches enfoncées longtemps n'a pratiquement pas d'effet sur la durée des notes jouées.

Env Release [-64...+63]: Ce paramètre détermine le temps qu'il faudra au son pour disparaître, une fois la touche relâchée. La fréquence de coupure chutea également en fonction de ce réglage.

Réglages Upper2

Accorder Upper2: Coarse et Fine

Le Part Upper2 peut être utilisé comme son de solo ou de mélodie à Part entière, ou encore pour "épauler" le son Upper1. Notez que cette dernière possibilité exige que vous superposiez Upper2 et Upper1. Par superposer (layer), nous voulons dire que chaque fois que vous enfonchez une touche dans la partie droite du clavier (en supposant que vous avez choisi le mode Assign Split page 34) ou n'importe où sur le clavier (si vous êtes en mode Whole Right), vous pilotiez deux sons: celui assigné à Upper1 et celui assigné à Upper2. Voyez également "Superposition et sélection de Upper2" à la page 33.

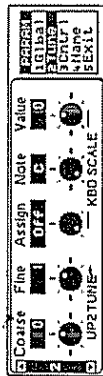
Les paramètres suivants vous permettent de transporter (réglage grossier: Coarse) ou de désaccorder (réglage fin: Fine) le Part Upper2 en fonction du Part Upper1.

Vous pourriez utiliser Coarse pour programmer un intervalle d'une quinte (7 demi-tons) pour Upper2: c'est particulièrement efficace pour des sons de cuivres et des accords saturés de guitare. N'oubliez pas

d'activer les deux Parts Upper1 et Upper2 pour pouvoir bénéficier des paramètres Upper2 Coarse et Fine. Si vous n'activez que le Part Upper2, les solos que vous jouerez seront dans une mauvaise tonalité ou faux.

Le paramètre Fine est idéal lorsque vous assignez un Tote Identique ou similaire à Upper1 et Upper2. Dans ces cas, Fine crée une espèce d'effet Chorus naturel que vous pourriez encore souligner en plaçant Upper1 à gauche de l'image stéréo et Upper2 à droite (ou vice versa, voyez page 70).

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.
2. Appuyez sur [F2] (Tune).
3. Utilisez [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la deuxième page Tune:



4. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner l'Intervalle Coarse pour Upper2.

5. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour spécifier une valeur Fine Tune pour Upper2.

6. Appuyez sur [F5] (Exit) pour retourner à la page Master.

9.6 Fonctions avancées

Les réglages de tous les paramètres traités dans cette section peuvent être sauvegardés dans une mémoire Performance et chargés dès que vous en avez besoin (voyez "Sauvegarder vos réglages" à la page 23).

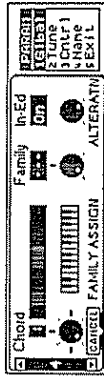
Accompagnement majeur, mineur ou de septième? - Chord Family Assign, Alteratr

A la page 49, nous vous disions qu'il y avait trois sets complets de divisions de style: un pour les accords majeurs, un pour les accords mineurs et un pour les accords de septième. Si vous écoutez très attentivement, les styles internes de votre G-1000, vous remarquerez que l'accompagnement pour les accords mineurs diffère parfois un peu de celui contenant des accords majeurs ou de septième. Cela s'explique par le fait que ces accompagnements sont programmés séparément.

La fonction Chord Family Assign vous permet de spécifier le mode (majeur, mineur ou septième) que vous allez utiliser pour vos accords. Ainsi, si vous préférez que l'Arranger utilise l'accompagnement mineur pour les accords "6", utilisez la fonction Chord Family Assign pour assigner l'accompagnement à la famille d'accords "6" (par exemple, C6, A6, etc.).

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.

2. Appuyez sur [F1] (Chord).
3. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la quatrième page Global.



4. Commencez par sélectionner une des 8 mémoires Chord disponibles en tournant la commande [DRUMS/PART].

Si vous n'avez pas encore programmé d'assignations, la mémoire Chord 1 sera sélectionnée. Si toutes les mémoires sont déjà remplies (vous le voyez au nom de l'accord qui est affiché à la droite du numéro de la mémoire), vous pouvez effacer le contenu de n'importe quelle mémoire en appuyant sur [M:DRUMS] (Cancel).

5. Jouez l'accord que vous voulez assigner à une autre famille. Le nom de cet accord apparaît à la droite du numéro de la mémoire d'accord.

6. Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner la famille - Majeur (M), Mineur (m), ou Septième (7) - pour l'accord que vous voulez jouer. Supposons maintenant que vous aimez l'accompagnement auquel vous avez assigné votre accord mais que vous trouvez que l'Intro et le motif Ending sont un peu bizarres lorsque vous commencez un morceau avec cet accord (par exemple, C4). Imaginons l'exemple suivant: vous avez assigné l'accord C4 à la famille Majeur et l'Intro du Style que vous utilisez contient la suite décrite ci-dessous:

C→Am→F→G

Si vous commencez l'Intro avec l'accord C4 majorisé, vous transformerez cette suite de la manière suivante:

C4→F→F→G

Notez que le résultat est impossible à prédire. C'est pourquoi vous pouvez couper la fonction Alteratr. Une fois cette fonction désactivée, vous pouvez mémoriser l'accord C4 tout en gardant la suite normale de l'Intro ou de l'Ending (en l'occurrence, C, Am, F, G). L'Arranger n'utiliserait l'accord C4 que lorsque l'Intro/Ending est terminée.

7. Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour activer (On) ou couper (Off) la fonction Alteratr (Alteratr).

8. Appuyez sur [F5] (Exit) pour retourner à la page Master.

Reproduction d'un style musical: Wrap

La fonction Wrap sert à spécifier comment la ligne de basse et les Parts d'accompagnement doivent être joués. Si la basse est programmée pour jouer des gammes ascendantes, par exemple, certaines notes peuvent être trop hautes ou trop basses pour être naturelles dans une situation donnée. Bien qu'il soit parfaitement possible pour le générateur de sons interne de jouer les gammes programmées, cela risque de diminuer la qualité de votre accompagnement.

Il est possible que vous n'ayez pas encore remarqué la différence parce que le réglage par défaut pour la fonction Wrap est "Natural": ce qui signifie que tous les Parts sont joués dans leur tessiture naturelle. Lorsqu'elle est réglée sur Natural, la fonction Wrap transpose toutes les notes d'accompagnement qui sont trop basses (pour des sons de piccolo, etc.) ou trop hautes (pour des sons de basse, etc.) d'une octave vers le haut ou vers le bas. Le point Wrap est préprogrammé pour chaque Tote et ne peut être changé.

Le paramètre Acc Wrap vous permet d'activer (Natural) ou de couper (Full) la fonction Wrap. Dans la plupart des cas, Natural se révèle un réglage raisonnable pour les styles. Full peut être un bon choix lorsque vous enregistrez des morceaux avec la fonction User Style.

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.

2. Appuyez sur [F1] (Chord).

3. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la cinquième page Global.



4. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part d'accompagnement (ABS, Acc1-Acc6) dont vous voulez changer le réglage Wrap.

5. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour choisir Natural ou Full.

Natural: Toutes les notes jouées par le Part correspondant seront dans une tessiture "naturelle" pour le Tote sélectionné, ni trop hautes ni trop basses.

Full: Toutes les notes du Part correspondant seront jouées de la manière dont vous l'avez réglée (par exemple, Choisissez Full si la suite d'accords que vous jouez exige des lignes ascendantes ou descendantes ou pour des suites logiques d'inversions d'accords (lorsque vous utilisez la fonction User Style comme séquenceur).

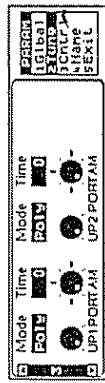
6. Appuyez sur [F5] (Exit) pour retourner à la page Master.

Réglages concernant les Parts Directs

Mode: Mono/Poly

Le G-1000 vous permet de mettre les Parts Upper1 et Upper2 en mode mono(phonique). Mono(phonique) signifie que vous ne pouvez jouer qu'une note à la fois. Vous pourriez choisir le mode Mono pour jouer un Part de trompette ou d'instrument à vent de façon plus naturelle. Poly, par contre, vous permet de jouer des accords avec le Part sélectionné.

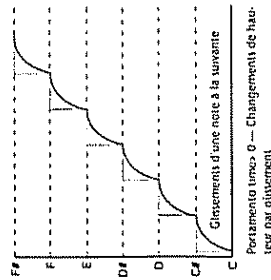
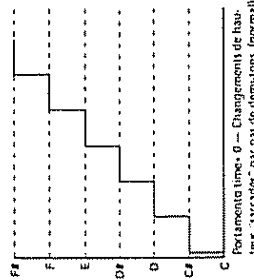
1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param).
2. Appuyez sur [F2] (Tune) pour sélectionner le niveau Tune.
3. Utilisez les boutons [PAGE] ▲ ▼ pour sélectionner la troisième page Tune.



4. Utilisez la commande [DRUMS/PART] ou [BASS/BANK] pour sélectionner le mode du Part Upper1 ou Upper2.

Portamento

Le Portamento est un effet temps réel qui adoucit les transitions entre les notes jouées.



Au lieu de sauter par bonds de demi-tons (comme on s'y attendrait), la hauteur glisse d'une note à l'autre lorsque la valeur de portamento est plus élevée que 0.

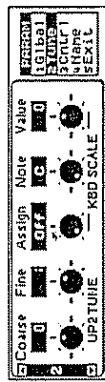
Plus la valeur est élevée, plus le glissement est lent. Cet effet est particulièrement utile pour des Parts de synthé ou de violon tzigane.

5. Pour spécifier la valeur de portamento, tournez la commande [ACCOMP/GROUP] (pour Upper1) ou la commande [LOWER/NUMBER] (Upper2).
6. Appuyez sur [F5] (Exit) pour retourner à la page Master.

Jouer dans d'autres tonalités: Keyboard Scale

Le paramètre suivant vous permet de modifier le tempérament de plusieurs ou de tous les Parts. Vous pouvez ainsi jouer avec des tonalités arabes, etc.

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.
2. Appuyez sur [F2] (Tune) pour sélectionner le niveau Tune.
3. Appuyez sur [PAGE] ▲ ▼ pour sélectionner la deuxième page Tune.



Le premier paramètre Kbd Scale, Assign, vous permet d'activer (UP1-2, All) ou de désactiver (Off) l'accord alternatif.

4. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner UP1-2, All ou Off pour le paramètre Assign. Si vous voulez régler l'accord maintenant, choisissez UP1-2 (Upper1 et Upper2 uniquement ainsi que le Part Melody Intelligence [MI]) ou All (tous les Parts Directs et Arrange) parce qu'autrement, vous n'entendrez pas les changements effectués.

5. Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner la note dont vous voulez changer l'accord.

Vous remarquerez que chaque note ne peut être choisie qu'une fois. Cela tient au fait que la valeur s'applique à toutes les notes du même nom. Si vous changez Do, cette nouvelle valeur sera ajoutée ou soustraite de tous les Do (Do1, Do2, Do3, etc.).

6. Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour préciser la valeur (Value) d'accord. La valeur "0" représente l'accord original (tempérament égal).

Des valeurs négatives signifient que la note en question sera plus basse que pour le tempérament égal tandis que des valeurs positives augmentent la hauteur de la note. La plage de valeurs est de -64 → +63 cent. Comme 100 cent équivaut à un demi-ton, vous pouvez augmenter (ou baisser) la hauteur de maximum un peu plus (voire un peu moins) d'un demi-ton.

7. Reprenez les étapes (5) et (6) pour accorder les autres notes (Do#, Ra, Ra#, Mi, etc.).

8. Appuyez sur [F5] (Exit) pour retourner à la page Master.

9.7 Song Sets

Les Song Sets sont particulièrement utiles pour les artistes qui se produisent sur scène car ils leur permettent de faire une pause sans laisser tomber le public. Il s'agit en fait de petites séquences qui précisent l'ordre dans lequel les fichiers standard MIDI d'un disque donnée doivent être joués.

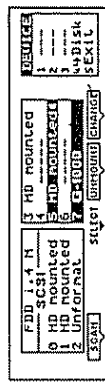
Les Song Sets peuvent engendrer une reproduction continue pouvant comprendre jusqu'à 99 morceaux sur disque (disquette, Zip, disque dur, etc.) ou alors s'arrêter à la fin de chaque morceau, ce qui signifie que vous devrez relancer la reproduction du morceau suivant manuellement.

Compilation d'un Song Set

1. Insérez le disque qui contient les morceaux que vous voulez assembler en Song Set dans le lecteur.

Remarque: N'utilisez pas de disquette de fichiers standard MIDI commerciale. Vous aurez peut-être besoin de la fonction Song Copy ou Disk Copy avant de commencer (voyez page 155).

2. A la page Master, appuyez sur [F5] (Disk).
3. Si nécessaire, appuyez d'abord sur [F4] (Device) pour sélectionner le lecteur qui contient les morceaux que vous voulez assembler en Set.



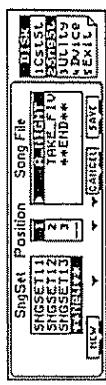
4. Si vous voulez utiliser un support externe SCSI qui était coupé lorsque vous avez mis le G-1000 sous tension, appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour scanner le bus SCSI.

5. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour amener la flèche (►) à côté du support contenant le style musical ou le morceau à charger.

6. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour sélectionner le support (device). Le G-1000 lit rapidement le disque et compile les informations Database.

7. Appuyez sur [F4] (◀ Disk) pour retourner en mode Disk.

8. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2] (SongSet).



La fenêtre SongSet affiche le nombre de Song Sets déjà disponibles sur disque. La fenêtre Position vous permet de programmer la séquence de morceaux c.-à-d. l'ordre dans lequel les morceaux doivent être joués.

9. Appuyez sur [M.DRUMS] pour créer un nouveau Song Set.

10. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner le morceau sur le disque qui doit être reproduit le premier (assigné à la Position 1).

Remarque: Un Song Set ne peut utiliser que les fichiers Standard MIDI se trouvant sur le même disque que le Song Set lui-même.

11. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner la Position 2.

12. Assignez un morceau à cette position avec la commande [BASS/BANK].

13. Répétez les étapes (11) et (12) pour compiler votre Song Set.

Choisissez End comme dernière entrée. Les morceaux qui suivent le repère End ne seront pas inclus dans votre Song Set.

14. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour sauvegarder votre Song Set.

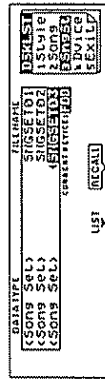
Votre set de morceaux sera sauvegardé sous le premier numéro disponible. Il est impossible d'attribuer un nom à un set de morceaux.

15. Attendez que le message OK Save Complete soit affiché et appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Charger un Song Set (Database)

Vous pouvez charger des Song Sets aussi simplement que les styles musicaux ou les morceaux (fichiers Standard MIDI) avec la fonction Database.

1. Appuyez sur le bouton [DISK LIST].
2. Appuyez sur [F3] SongSet.



Vérifiez le numéro CURRENT DEVICE pour vous assurer que le bon support a été sélectionné. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F4] (Device) et sélectionnez-le (voyez la page précédente pour en savoir plus).

3. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner le Song Set voulu et appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour le charger.

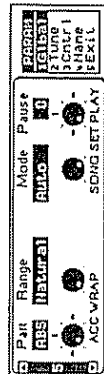
Vous pouvez aussi appuyer sur Recorder [PLAY] ► / [STOP] pour lancer la reproduction du Song Set immédiatement.

4. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Reproduction d'un Song Set

Les fonctions Song Set Play vous permettent de spécifier la façon dont le Song Set choisi doit être reproduit.

1. A la page Master, appuyez sur [F2] pour sélectionner le mode Parameter.
2. Appuyez sur [F1] pour passer au niveau Global.
3. Utilisez [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la cinquième page Global.



Mode (Auto, Manual): Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner Auto si la reproduction du Song suivant doit commencer automatiquement après que le temps de Pause se soit écoulé (voyez plus bas). Sélectionnez Manual si vous désirez déterminer vous-même quand le morceau suivant doit être reproduit.

Pause (0-99 secondes): La valeur Pause (utilisez [UPPER/VARIATION]) définit les blancs entre deux Songs dans une chaîne de morceaux. Notez que la valeur Pause n'est utilisée que lorsque vous choisissez le Mode Auto.

Reproduction d'un Song Set

Pour reproduire un Song Set, insérez le disque dans le lecteur, sélectionnez le support (avec Device, voyez plus haut) et servez-vous de la fonction Database pour le sélectionner. Appuyez sur Recorder [PLAY] / [STOP] pour lancer la reproduction du Song Set.

10. Sauvegarder/charger des réglages - mémoires Performance

Le G-1000 est pourvu de 192 mémoires Performance qui vous permettent de sauvegarder pratiquement tous les réglages que vous faites sur le panneau avant. Avant de nous pencher sur les mémoires Performance du G-1000, soulignons d'abord un point important: *Tous les réglages concernant MIDI doivent être sauvegardés dans un MIDI Set (voyez page 142).*

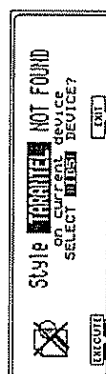
Les réglages MIDI ne sont pas sauvegardés dans une mémoire Performance et, ce, pour une simple raison: vous avez probablement besoin de beaucoup plus de mémoires pour vos réglages de jeu que pour vos réglages MIDI. Si vous devez sauvegarder vos réglages MIDI dans les mémoires Performance, cela ralentirait le processus de chargement.

Votre G-1000 mémorise également le nom du style musical que vous utilisez dans une situation donnée. Si, au moment où vous chargez une telle mémoire Performance, ce style externe n'est pas accessible, l'écran vous le signale ainsi:



Insérez le disque et appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour réessayer. Si vous êtes sûr de ne pas avoir le disque, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran. Dans ce cas, le G-1000 continue à utiliser le dernier style sélectionné.

Lorsque le G-1000 ne trouve pas les données sur un support, il suggère une alternative:



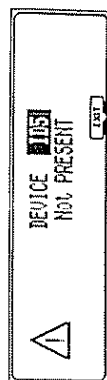
Vous pouvez alors appuyer sur [M.DRUMS] sous l'écran pour choisir le support suggéré. Si vous êtes sûr que ce support ne contient pas le style voulu, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran.

Un système semblable s'applique aux morceaux. Une mémoire Performance peut effectivement être programmée de manière à préparer le morceau voulu.

Ainsi, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur Recorder [PLAY] / [STOP] pour lancer la reproduction. Voici les deux messages d'erreur possibles:



Voyez plus haut pour savoir que faire dans ces cas-là. Si le support suggéré n'est pas disponible, l'écran affiche ce qui suit:



Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Exit) et sélectionnez une autre mémoire Performance ou chargez le style ou le morceau manuellement.

10.1-Enregistrer vos réglages dans une mémoire Performance

Il est souvent prudent d'enregistrer vos réglages fréquemment même si vous devez encore procéder à quelques changements. Ces sauvegardes intermédiaires vous permettent, entre autre, de revenir à un stade préalable si vous n'aimez pas vos dernières modifications. Autrement dit, vous pourriez (et probablement devriez) utiliser les mémoires Performance comme mémoires tampon de rappel afin de pouvoir revenir à un stade intermédiaire de votre travail d'édition et ne rejeter que les dernières modifications.

Vous pourriez sauvegarder vos réglages après...

- ...avoir sélectionné des Tones pour les Parts Directs
- ...avoir sélectionné un Style, la première division et après avoir réglé le tempo
- ...avoir assigné d'autres Tones aux Parts Arranger.

- ... avoir modifié la balance de volume et les réglages d'effet.
- ... avoir utilisé les réglages de communicateur (voyez page 76).

Bref, chaque fois que les réglages effectués vous plaisent. Ainsi, vous pouvez toujours renvoyer aux réglages ultérieurs qui ne vous conviennent pas et recharger la mémoire Performance contenant vos précédents réglages.

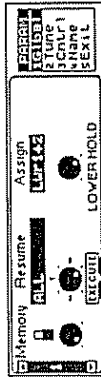
Memory Protect (verrouillage de la mémoire)

Votre G-1000 est doté d'une fonction Memory Protect qui est activée chaque fois que vous mettez votre instrument sous tension. Cette fonction protège vos mémoires Performance et les MIDI Sets contre tout effacement accidentel.

Le G-1000 vous donne l'occasion de déverrouiller la mémoire avant d'enregistrer vos réglages dans une mémoire Performance. Nous avons déjà utilisé cette fonction à la page 23.

Il y a un autre moyen de désactiver Memory Protect que vous pourriez utiliser après avoir mis le G-1000 sous tension:

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.
2. Appuyez sur [F1] (Global) pour sélectionner le niveau Global.
3. Appuyez sur [PAGE] (Exit) pour sélectionner la première page Global:



4. Utilisez la commande [DRUMS/PAIR] pour "déverrouiller" la mémoire du G-1000.
 5. Appuyez sur [F5] (Exit) pour retourner à la page Master.
- Plus tard, vous pouvez revenir à cette page d'écran pour reverrouiller la mémoire.

Nom de la Performance

Une dernière étape consiste à attribuer un nom à vos réglages avant de les enregistrer dans une mémoire Performance. Notez que vous ne faites cette opération que la première fois que vous enregistrez des nouveaux réglages dans une mémoire Performance et vous pouvez également baptiser votre Performance après l'avoir enregistrée. Cependant, si vous le faites tout de suite, vous ne devez plus rebaptiser votre Performance.

Choisissez un nom qui résume au mieux le contenu de la mémoire. Le nom du morceau pour lequel vous avez effectué ces réglages est probablement la dénomination la plus claire.

Voici comment attribuer un nom à vos réglages de performance:

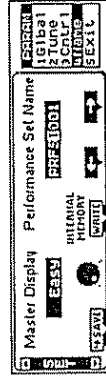
1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.
2. Appuyez sur [F4] (Name) et utilisez [PAGE] (Exit) pour sélectionner la page "SINGLE".



3. Voyez page 26 pour savoir comment entrer des noms.
 4. Appuyez sur [F5] (Exit) pour retourner à la page Master.
- Remarque: N'utilisez pas de sauvegarder vos réglages (y compris le nom) dans une mémoire Performance.*

Vous pouvez sauvegarder les réglages de mémoire Performance sur disque sous forme de Performance Sets. Dans ce cas, les 192 mémoires Performance sont sauvegardées en une fois. Vous pouvez également nommer de tels Sets afin de les identifier facilement. Voici comment procéder:

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.
2. Appuyez sur [F4] (Name) et utilisez les boutons [PAGE] (Exit) pour sélectionner la page "SET".



3. Voyez page 26 pour savoir comment entrer des noms.
 4. Vous pouvez alors appuyer sur [M.DRUMS] sous l'écran pour sauvegarder votre "set" de mémoires Performance (les 192 mémoires Performance) sur disque.
- La page Save Performance Set est affichée (voyez page 149). Ce saut est d'autant plus pratique qu'il est possible de revenir d'où l'on vient.
5. Appuyez sur [F5] (Exit) pour retourner à la page Master.
- Remarque: Voyez page 17 pour en savoir plus sur la fonction Master Display et le bouton WRITE (LOWER II).*

Enregistrement dans une mémoire Performance (Write)

Il est parfaitement possible de programmer plusieurs mémoires Performance pour un morceau. Il est beaucoup plus rapide de faire appel à une mémoire Performance que d'appeler une page de menu du G-1000, modifier les réglages, etc., tout en jouant. Vous pouvez donc programmer une mémoire Performance pour la première partie d'un morceau, une autre pour le pont et une troisième pour la section finale. Cela vous permet de "jouer" avec les réglages d'effets des Parts Directs et/ou Arrange, par exemple. Voyez "Sauvegarder vos réglages" à la page 23 pour plus de détails.

10.2 Sélection d'une mémoire Performance

Sélection de 00 FreePanl

Pour la reproduction de morceaux Recorder, il faut toujours sélectionner la mémoire Performance d'usine 00 FreePanl qui contient les réglages par défaut du G-1000. Souvenez-vous que c'est ce que nous avons fait avant d'écouter les morceaux de démonstration. Les réglages 00 FreePanl peuvent être changés et sélectionnés à tout moment, même après avoir sélectionné une mémoire Performance "normale". Toutefois, le contenu de cette mémoire est initialisé lorsque vous mettez le G-1000 hors tension.

6. Appuyez simultanément sur les boutons Performance Memory [← DOWN] et [UP →] pour sélectionner les réglages 00 FreePanl.
- Remarque: Cette mémoire Performance est une mémoire morte. Il est donc impossible d'y sauvegarder des données.*

Resume

Resume charge les réglages d'usine 00 FreePanl et efface ainsi toutes les modifications que vous avez apportées depuis la mise sous tension de votre G-1000. La fonction Resume vous permet de spécifier quels réglages de la mémoire Performance 00 doivent être chargés:

Tone: Seuls la sélection de Tones et les réglages Source Tone Change (pour les Parts Arrange) de la mémoire Performance 00 seront chargés. Voyez "Source" à la page 58.

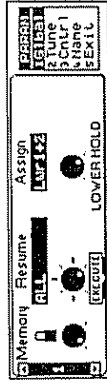
Mixer: Seuls les réglages Mixer de la mémoire Performance 00 seront chargés. (Voyez pages 68 et 69.)

Param: Seuls les réglages du mode Parameter seront chargés. (Bref, tous les réglages que vous pouvez effectuer après avoir appuyé sur [F2] à la page Master.)

All: Tous les réglages de la mémoire Performance 00 seront chargés.

Voici comment charger la mémoire Performance 00 avec la fonction Resume:

1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.
2. Appuyez sur [F1] (Global) pour sélectionner le niveau Global.
3. Appuyez sur [PAGE] (Exit) pour sélectionner la première page Global:



4. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner les réglages que vous désirez charger (voyez ci-dessus).
 5. Lorsque vous êtes prêt à charger ces réglages, appuyez sur [M.BASS] (Execute) pour le faire.
 6. Appuyez sur [F5] (Exit) pour retourner à la page Master.
- Remarque: Vous pouvez également charger les réglages 00 FreePanl en coupant l'alimentation de votre G-1000 et en le remettant sous tension ensuite. Cela revient au même que la sélection de All.*

Sélection d'une mémoire Performance (groupe, banque, numéro)

PERFORMANCE



Nous vous avons déjà montré comment sélectionner des mémoires Performance avec le pavé TONE/PERFORMANCE. Voyez page 24 pour en savoir plus.

Sélection d'une mémoire Performance avec les boutons [← DOWN][UP →]

La méthode suivante est particulièrement utile si vous avez programmé deux mémoires Performance ou davantage pour un morceau ou si la séquence de mémoires Performance correspond exactement à la séquence du morceau que vous allez jouer (c.-à-d. les réglages du premier morceau ou de la première partie du morceau dans la mémoire A1, les réglages du deuxième morceau ou de la deuxième partie dans la mémoire A2, etc.). Une pression sur [← DOWN] ou [UP →] sélectionne immédiatement la mémoire Performance suivante ou précédente ce qui vous évite le cliquer par les boutons TONE/PERFORMANCE.

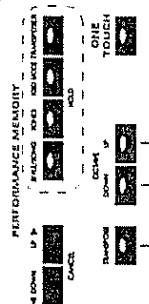
[UP] : Sélectionne la mémoire Performance suivante (par exemple A13 si vous avez choisi A12 avant d'appuyer sur ce bouton).

[DOWN] : Sélectionne la mémoire Performance précédente (par exemple A11 si vous avez choisi A12 avant d'appuyer sur ce bouton).

Remarque : Si vous appuyez sur [UP] après avoir choisi A88, voire G-1000 appellera B11. De même, si vous appuyez sur [DOWN] après avoir choisi B11, voire G-1000 appellera A88, etc.

Vous pouvez également appeler une mémoire au numéro plus élevé au moyen du commutateur au pied branché à la borne FOOTSWITCH du panneau arrière. Voyez "Prf Up" et "Prf Down" à la page 44 pour en savoir plus.

Chargement sélectif des réglages (Performance Memory Hold)



Le G-1000 est doté d'une fonction qui ressemble à Resume pour la mémoire Performance 00 (voyez plus haut). Cette fonction s'appelle *Performance Memory Hold* et s'applique aux mémoires Performance "normales" (programmables).

Performance Memory Hold vous permet de garder certains réglages de la mémoire Performance précédente tout en sélectionnant une autre mémoire Performance. Un chargement sélectif des réglages d'une mémoire Performance vous permet d'assigner rapidement d'autres Tones aux Parts Directs et/ou d'arranger sans charger les paramètres de Style de la nouvelle mémoire Performance, par exemple.

Voyons les possibilités. Vous pouvez activer le mode Performance Memory Hold au moyen des boutons en face avant.

[STYLE]/[SONG] : Appuyez sur ce bouton (le témoin s'allume) pour charger tous les réglages de la mémoire Performance sauf ceux concernant l'Arranger (Style et Division) ou les informations Song (voyez "Header Post Edit" à la page 103).

[TONES] : Appuyez sur ce bouton (le témoin s'allume) pour charger tous les réglages de la mémoire Performance sauf ceux concernant la sélection de Tones pour les Parts Directs.

[KBD MODE] : Appuyez sur ce bouton (le témoin s'allume) pour charger tous les réglages sauf les Assign (Whole Left, Split, Whole Right, etc.) et Arranger Chord (Standard, Piano Style, Left, Right, etc.).

[TRANSPOSER] : Appuyez sur ce bouton si vous les réglages de mémoire Performance ainsi que Octave Down/Up doivent être chargés.

Si vous appuyez sur un bouton Performance Memory Hold sans sélectionner de mémoire Performance après, cette pression n'aura aucun effet. Ce n'est que si vous sélectionnez une autre mémoire Performance que le filtre de données (car c'est ce que Performance Memory Hold est) se met à fonctionner.

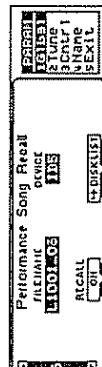
Dans ce cas, Hold signifie "garder les réglages de la mémoire Performance sélectionnée précédemment". Pour charger tous les réglages de la nouvelle mémoire Performance, appuyez sur le bouton Performance Memory Hold dont le témoin s'allume (tous les témoins doivent donc être éteints).

10.3 Performance Song Recall

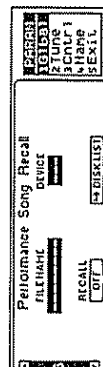
Performance Song Recall est une fonction qui vous permet de lier un morceau à chaque mémoire Performance. Il vous suffit ainsi de rappeler une mémoire Performance pour préparer le morceau en question. Les morceaux se trouvent sur le disque, ce qui signifie que le disque doit être inséré et accessible (monté) pour que ce système fonctionne.

Appuyez alors simplement sur le bouton Recorder [PLAY]/[STOP] pour lancer la reproduction de ce morceau.

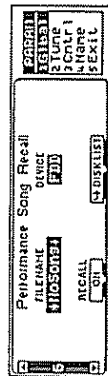
1. A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Paraméter.
2. Appuyez sur [F1] (Clus) pour sélectionner le niveau Global.
3. Utilisez [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la sixième page Global.



4. Appuyez sur [M.BASS] sous l'écran pour sélectionner ON si le morceau doit être préparé chaque fois que vous sélectionnez cette mémoire Performance. Appuyez une fois de plus sur ce bouton pour sélectionner OFF. L'écran prend alors cet aspect :



Si le disque sélectionné ne contient pas de données Song, l'écran ressemble à ceci :



5. A la page Disk List, utilisez la fonction List (BASS/BANK) pour sélectionner un morceau et la fonction Capture pour le charger et revenir à la page Performance Song Recall, où le nom du morceau est affiché. *Remarque :* Pour sélectionner un morceau sur un autre support, utilisez la fonction [F4] (Device).

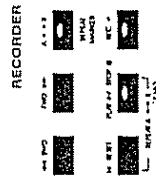
11. Song Tools (outils pour morceaux)

11.1 Séquenceur 16 pistes

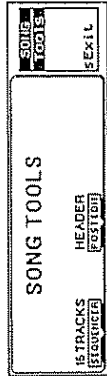
Le Recorder de votre G-1000 est lié à un séquenceur 16 pistes proposant une panoplie complète de fonctions d'édition qui vous permettent d'affiner vos enregistrements de façon très précise.

Sélection du séquenceur 16 pistes

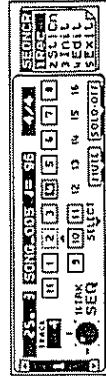
- Appuyez sur le bouton Recorder [SONG TOOLS] (le témoin s'allume).



L'écran affiche ce qui suit:

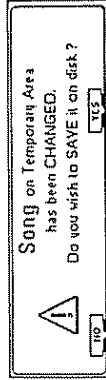


- Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour sélectionner le séquenceur 16 pistes. L'écran rassemble alors à ceci:



Sauvegarder votre morceau

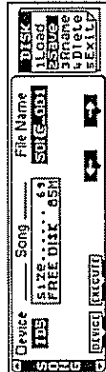
Le séquenceur 16 pistes se sert d'une partie réservée de la mémoire RAM du G-1000 où toutes les éditions ont lieu. Pour veiller à ce que vous n'oubliez pas de sauvegarder votre morceau après l'enregistrement ou l'édition, le G-1000 vous fournit l'occasion de le faire lorsque vous quittez le mode Song Tools (en appuyant sur [F5] Exit):



Remarque: La mémoire de morceau RAM est effacée lors de la mise hors tension du G-1000.

Remarque: Si nécessaire, formatez votre disque (voyez "Formater un disque" à la page 61).

- Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour sauvegarder vos modifications (voire le morceau entier). L'écran affiche la page suivante:



- Voyez page 62 pour en savoir plus sur la sauvegarde de morceaux.

Considérations générales

Le séquenceur 16 pistes peut aussi servir à enregistrer de façon séquentielle sur 16 pistes. Vous pouvez donc enregistrer une piste après l'autre. Mais comme le séquenceur et le Recorder partagent la même mémoire RAM, vous pouvez consigner vos premières pistes avec le Recorder (avec ou sans Chord Sequencer ou Arranger) puis sélectionner le séquenceur 16 pistes pour ajouter de nouvelles pistes ou modifier des pistes enregistrées. Le Recorder permet effectivement d'enregistrer sur plusieurs pistes simultanément, ce qui n'est pas possible avec le séquenceur 16 pistes; il ne vous permet d'enregistrer qu'une piste à la fois et l'Arranger n'est pas disponible puisque le séquenceur 16 pistes ne peut être utilisé qu'en mode GM/GS.

Pistes et canaux MIDI

Les pistes sont assignées aux canaux MIDI sur une base 1:1 (piste 1= canal MIDI 1.... piste 12= canal MIDI 12, etc.). Comme les Parts Directs ont été assignés aux canaux MIDI de sorte à permettre un jeu Minus-One avec le Recorder (voyez page 64), cela vaut la peine de consacrer une minute à examiner le tableau ci-dessous. C'est particulièrement utile pour la fonction Link (voyez page 66).

Il est évident que si vous enregistrez un morceau avec accompagnement Arranger, les Parts respectifs (ADR, ADS, etc.) sont enregistrés sur les pistes attribuées à leur canal MIDI. Les lignes grises indiquent les liens (Links) supportés par le G-1000.

Part	GM/GS	Link	Part	GM/GS	Link
10 (Batterie)	M. Drum	10	10 (Batterie)	M. Drum	10
1 (Piano)	1	1	1 (Piano)	1	1
2 (Basse)	M. Bass	2	2 (Basse)	M. Bass	2
3 (Accord)	J	3	3 (Accord)	J	3
4 (Solo/Mélodie)	Upper 1	4	4 (Solo/Mélodie)	Upper 1	4
5 (Non spécifié)	Upper 2	5	5 (Non spécifié)	Upper 2	5
6 (Genre-mélodie)	Upper 3	6	6 (Genre-mélodie)	Upper 3	6
7 (Non spécifié)	Upper 4	7	7 (Non spécifié)	Upper 4	7
8 (Non spécifié)	Upper 5	8	8 (Non spécifié)	Upper 5	8
9 (Non spécifié)	Upper 6	9	9 (Non spécifié)	Upper 6	9
11 (Non spécifié)	Lower 1	11	11 (Non spécifié)	Lower 1	11
12 (Non spécifié)	M. Bass	12	12 (Non spécifié)	M. Bass	12
13 (Non spécifié)	Upper 1	13	13 (Non spécifié)	Upper 1	13
14 (Non spécifié)	Lower 2	14	14 (Non spécifié)	Lower 2	14
15 (Non spécifié)	M. Int	15	15 (Non spécifié)	M. Int	15
16 (Non spécifié)	M. Drum	16	16 (Non spécifié)	M. Drum	16

Il y a encore une autre piste, appelée M, qui sert à enregistrer l'armure de temps (les chiffres de mesure), le tempo, ainsi que des messages SysEx.

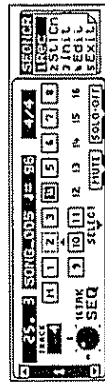
Il y a donc trois Parts Directs (Lower 1, M. Bass, M. Drums) dont les assignations de canal MIDI (et de piste) varient selon que vous utilisez le Recorder pour enregistrer un morceau avec Arranger ou non. Autrement dit, selon le mode actif durant l'enregistrement ("GM/GS" or "Arranger"), certaines données peuvent être enregistrées sur différentes pistes. Le résultat audible reste cependant absolument identique. Si vous avez l'habitude de travailler suivant un système particulier, vous pourriez vous servir de Track Exchange pour transférer les données sur la piste voulue. Voyez page 100 pour en savoir plus.

Fonctions d'enregistrement

Page REC 1

- Après avoir appuyé sur [SONG TOOLS] et sélectionné le mode séquenceur 16 pistes, appuyez sur [F1] (Rec) pour passer au niveau d'enregistrement du séquenceur 16 pistes.
Remarque: En appuyant sur [SONG TOOLS], vous sélectionnez automatiquement le mode GM/GS ce qui rend l'Arranger indisponible.

- Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la page 1:



Cette page vous donne des informations concernant la mesure en cours, le nom du morceau et le tempo, l'armure de temps (mesure) ainsi que le statut des pistes. Vous pouvez vous servir de [←REV] et [FF→] pour sauter à une autre mesure, ou de [←RESET] pour revenir au début du morceau.

Voici les paramètres que vous pouvez régler ici:

Track: Utilisez [DRUMS/PART] pour sélectionner la piste à enregistrer (ou éditer, voyez page 92). Vous pouvez sélectionner une "piste musicale" (1-16) ou la piste Master (M). Utilisez cette dernière pour enregistrer les changements de tempo. Le nom de la piste sélectionnée apparaît dans la fenêtre TRACK, au-dessus de la commande [Act], la piste 4 a été sélectionnée).

Lors du premier enregistrement, et après avoir initialisé la mémoire Song (voyez p. 91), la piste Master mémorise les réglages suivants: message GS Reset (il annonce un morceau compatible GM/GS au générateur de sons récepteur), Reverb Macro, Chorus Macro, Delay Macro, etc., tempo, et armure de temps.

Voici la signification des icônes de piste:

- 1 Cette piste contient des données.
- 2 Cette piste contient des données mais est étouffée (muted).
- 3 Cette piste contient des données et est sélectionnée pour l'enregistrement (TRACK).
- 4 Cette piste est vide et est sélectionnée pour l'enregistrement (TRACK).
- 5 Cette piste est vide.

Select: Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner une piste à étouffer (mute) ou isoler (solo). La piste choisie est indiquée par une flèche pointant vers le bas ou vers le haut.

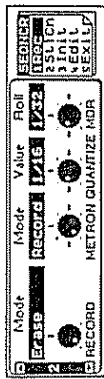
Mute: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour éteindre la piste sélectionnée. Parfois, lorsque vous enregistrez des partitions au rythme difficile, il peut être nécessaire d'éteindre des pistes qui risquent de vous induire en erreur.

Solo On/Off: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour isoler la piste choisie (indiquée par ▲ ou ▼). Cette fonction étouffe les autres pistes.

Page REC 2

1. Après avoir appuyé sur [SONG TOOLS] et sélectionné le mode séquenceur 16 pistes, appuyez sur [F1] (Rec) pour passer au niveau d'enregistrement du séquenceur 16 pistes.

2. Utilisez [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la deuxième page REC.



(Record) Mode: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner la façon dont les nouvelles données doivent être enregistrées. Sélectionnez *Erase* si la piste contient des données que vous voulez remplacer par d'autres. Cela efface toutes les données de la piste à partir de l'endroit où vous avez commencé à enregistrer jusqu'à la fin. (*Erase* est l'option par défaut pour les pistes vides).

Remarque: Vous voudrez peut-être effectuer quelques réglages avant d'enregistrer une nouvelle piste. Voyez "Page REC 3 & 4".

Sélectionnez *Merge* pour ajouter quelques notes à celles que vous avez déjà enregistrées sur la piste choisie à la page 1. Ce mode d'enregistrement est particulièrement pratique pour enregistrer la piste de rythme (10) car vous pouvez d'abord enregistrer la basse et la caisse claire puis ajouter quelques battements de tom et enregistrer les cymbales, par exemple.

Punch In/Out vous permet de réenregistrer une partie de la piste. Sélectionnez ce mode pour remplacer une phrase que vous n'aimez pas par une nouvelle version. Ce mode a l'avantage de ne modifier que la partie de la piste comprise entre les points *Punch In* et *Punch Out*.

Utilisez le bouton *Record* [F1] ou [◀REW] pour sélectionner la mesure où l'enregistrement doit débuter. Pour un enregistrement *Punch In/Out*, sélectionner une mesure qui se trouve un peu avant l'endroit où vous désirez commencer (*Punch In*).

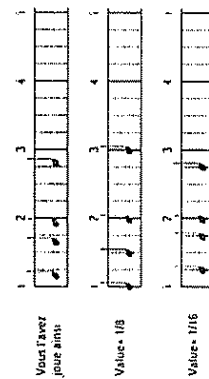
Pour enregistrer en mode *Erase* ou *Merge*, appuyez sur *Record* [REC] et [PLAY] ▶/STOP. Après un décompte d'une mesure, l'enregistrement commence.

Pour enregistrer en mode *Punch In/Out*, appuyez sur ces deux boutons (le témoin REC clignote) pour lancer la reproduction. Dès que le G-1000 atteint l'endroit où vous voulez commencer l'enregistrement (*Punch In*), appuyez une fois de plus sur [REC] ou utilisez un bouton [PAD] ou un commutateur au pied disponible en option pour lancer l'enregistrement. Voyez "Punch In/Out" à la page 43 et "Punch I/O" à la page 44.

Pour arrêter l'enregistrement, appuyez une fois de plus sur [PLAY] ▶/STOP. Durant l'enregistrement *Punch In/Out*, vous pourriez aussi appuyer sur le bouton [REC] ou [PAD] (qui le commutateur au pied). Dans ce cas, l'enregistrement est coupé tandis que la reproduction se poursuit.

(Metron) Mode: Ce paramètre vous permet de choisir quand le métronome doit résonner. Le réglage par défaut est *Record*, ce qui signifie que le métronome n'est audible que durant l'enregistrement. Choisissez *Play* si vous n'avez besoin du métronome que durant la reproduction. *Rec&Play* rend le métronome audible durant l'enregistrement et la reproduction tandis qu'avec *Always* le métronome est audible tout le temps, même lorsque la reproduction est arrêtée.

Quantize Value: La quantification permet de corriger le timing des notes en les déplaçant pour les amener sur la ligne de la grille la plus proche. Utilisez *Value* pour déterminer le nombre de ligne par mesure (soit la résolution de la quantification). Voici un exemple:



Voici les possibilités de réglage: 1/8, 1/16, 1/32, 1/64, et Off. Comme cette fonction Quantize modifie la manière dont vos notes sont enregistrées, vous pourriez sélectionner Off ici. Le séquenceur 16 pistes dispose aussi d'une fonction de quantification que vous pouvez utiliser de manière plus sélective (pour des notes qui sonnent réellement trop tôt ou trop tard). Voyez "Track Quantize" (SHIFT) + [F2] à la page 97.

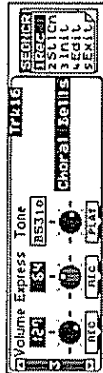
MDR Roll: Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour déterminer la résolution Roll du Part Manual Drums (MDR). De tels roulements automatiques sont toujours joués en synchronisation avec le tempo sélectionné. Voyez aussi page 35.

Pages REC 3 & 4

1. Après avoir appuyé sur [SONG TOOLS] et sélectionné le mode séquenceur 16 pistes, appuyez sur [F1] (Rec) pour passer au niveau d'enregistrement du séquenceur 16 pistes.

2. Utilisez [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la troisième ou quatrième page REC.

Ces deux pages vous permettent de spécifier les réglages initiaux pour la piste choisie pour de modifier/remplacer des réglages existants. Si la fenêtre Trk (piste) n'affiche pas le numéro de la piste voulue, retournez à la page REC 1 ([PAGE] ▲▼) pour sélectionner la bonne piste.



Boutons PLAY/REC: En mode *Record Merge* (voyez p. 90), vous pouvez spécifier pour chaque paramètre si les réglages effectués à ces pages doivent être enregistrés ou non. En mode *Record Erase* et *Punch In/Out*, tous les paramètres sont sur REC.

3. Utilisez les commandes [DRUMS/PART] – [UPPER/VARIATION] pour régler les valeurs.

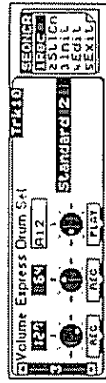
4. Utilisez les boutons sous l'écran pour sélectionner *PLAY* (non enregistré) ou *REC* (enregistré).

Remarque: Ces valeurs peuvent aussi être modifiées et enregistrées en temps réel. Sélectionnez le mode *Record Merge* afin de ne pas effacer les notes enregistrées et continuez à enregistrer à partir de là ou les nouveaux réglages doivent être effectués. Vous pouvez arrêter l'enregistrement après un temps. Pour des changements continus, servez-vous de la commande adéquate pour régler les valeurs et arrêtez l'enregistrement lorsque vous avez entre tous les changements voulus.

Volume: (0–127) Vous permet de déterminer le volume de la piste (CC07). Utilisez ce paramètre pour sélectionner le volume initial. Vous pouvez utiliser *Express* pour programmer des changements de volume temporaires au cours du morceau.

Express: (0–127) Permet de programmer des changements de volume relatifs (CC11). La valeur "127" signifie que le volume obtenu sera égal au volume réglé avec le paramètre Volume ci-dessus. Toutes les autres valeurs *Express* réduisent ce volume.

Tone/Drum Set: Pour toutes les pistes sauf la 10 (et toute autre piste qui se sert aussi d'un *Drum Set*), ce paramètre s'appelle *Tone*. Pour la piste 10 (et toute autre piste *Drum*), ce paramètre s'appelle *Drum Set*. Vous pouvez sélectionner le *Tone/Drum Set* avec la commande [LOWER/NUMBER] ou via le pavé *TOPE/PERFORMANCE*.



Remarque: Voyez "Init" pour savoir comment sélectionner un *second Drum track*.

Panpot: Utilisez ce paramètre pour spécifier la position stéréo de la piste sélectionnée. "64" représente le centre tandis que des valeurs entre 0 et 63 place le son vers la gauche et des valeurs comprises entre 65 et 127 le place vers la droite.

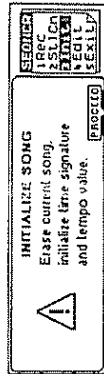
Reverb, Chorus, Delay: Déterminez le niveau d'envoi (le volume) du signal de la piste envoyée à l'effet et, par le fait même, la quantité d'effet ajoutée à la piste. Voyez page 71 pour savoir comment régler les effets. Ces réglages d'effet font partie des réglages SysEx généraux de la piste "M" et doivent être effectués avant l'enregistrement de la première piste.

Remarque: L'effet Delay est indisponible pour les pistes de batterie (10, et toute autre piste qui se sert d'un *Drum Set*).

Init

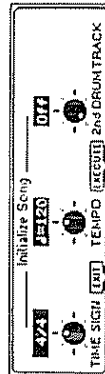
Sélectionnez cette page pour effacer le morceau se trouvant dans la mémoire RAM du G-1000 et pour réinitialiser toutes les pistes (charger leurs valeurs par défaut). Durant l'initialisation de la mémoire Song, vous pouvez aussi sélectionner l'armure de temps (time signature) et le tempo pour le nouveau morceau (que vous allez (probablement) enregistrer. En outre, l'initialisation d'un morceau vous permet de commencer depuis le début – cette fois avec deux pistes de batterie.

1. Après avoir appuyé sur [SONG TOOLS] et sélectionné le mode séquenceur 16 pistes, appuyez sur [F3] (Init) pour sélectionner cette page.



Lisez attentivement le message d'avertissement et voyez si vous voulez toujours effacer le morceau. Si c'est le cas...

2. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Proceed).



3. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour régler l'armure de temps (Time Sign, 1/2-3/2/4/6), et la commande [BASS/BANK] pour spécifier le tempo initial du nouveau morceau (S = 20-250).

4. Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner une deuxième piste de batterie.

2nd Drum Track: Ce paramètre vous permet de définir une deuxième piste de batterie qui se comportera exactement comme la piste 10: vous pouvez lui assigner un Drum Set (au lieu d'un Tone) et jouer des partitions de percussion. Cette technique est particulièrement pratique pour la musique Dance et les ballades où vous avez besoin d'une batterie "acoustique" et d'une électronique (une boîte à rythme) ou de umbas (Orchestral Set), etc.

Sélectionnez Off si vous n'avez pas besoin de deuxième batterie ou choisissez le numéro de la piste voulue. "10" est évidemment hors de question puisqu'elle fait toujours fonction de piste Drum.

5. Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Execute) pour lancer l'initialisation de la mémoire de morceau (ce n'est toujours pas fait). Le message "Executing" s'affiche, puis le G-1000 passe automatiquement à la page REC 1.

Toutes les pistes sont initialisées comme suit: Volume 100, Expression 127, Tone Piano 1 (Standard 1 Kit for track 10 ainsi que la 2ème piste Drum), Panpot 64, Reverb 40, Chorus 0, Delay 0 (non disponible pour les pistes Drum).

Remarque: Pour renommer la mémoire de morceau, appuyez sur [M.BASS] (Exit) afin de revenir à la page "3 Init".

Remarque: N'utilisez pas de programmation les effets voulus pour les différents processus (voyez page 71) avant d'enregistrer la première piste.

Remarque: Si votre morceau doit être compatible avec des modules Sound Canvas plus anciens et toutes les sources sonores GM, ne vous servez pas d'une deuxième piste de batterie.

Edition d'un morceau 16 pistes

Le niveau Edit du mode séquenceur 16 pistes offre huit fonctions: Erase, Delete, Insert, Quantize, Transpose, Change Velo, Change Gate Time, et Track Shift. Voici comment sélectionner ces fonctions Edit:

1. Sélectionnez le mode séquenceur 16 pistes en appuyant sur [SONG TOOLS] et [M.DRUMS] sous l'écran.

2. Appuyez sur [F4] (Edit) pour sélectionner le mode Edit.

3. Utilisez the [SHIFT] et les touches de fonction pour sélectionner la fonction voulue:

Erase: [F1] (Erase)

Delete [F2] (Dlte)

Insert: [F3] (Insr)

Transpose: [F4] (Trasp)

Change Velocity: [SHIFT] + [F1] (Velo)

Quantize: [SHIFT] + [F2] (Quant)

Change Gate Time: [SHIFT] + [F3] (GateT)

Track Shift: [SHIFT] + [F4] (Shift)

Si, après avoir choisi une de ces fonctions, vous décidez de ne pas exécuter la transformation, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Rec) ou sur [F5] (Exit) avant d'enfoncer [M.DRUMS] (Execute).

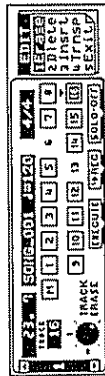
Les paramètres des fonctions Edit sont répartis sur deux ou trois pages d'écran que vous sélectionnez avec les boutons [PAGE] ▲▼. L'entrée des valeurs correctes pour obtenir le résultat voulu peut prendre un certain temps au début. Voici quelques conseils:

- Sélectionner la (les) piste(s) à modifier.
- Sélectionnez la plage (From Bar, Beat, CPT-To Bar, Beat, CPT) de l'édition.
- Entrez ce qui doit être changé et comment cela doit l'être.
- Exécutez l'opération en appuyant sur [M.DRUMS] (Execute).

Remarque: Sauvegardez votre morceau sur disque si vous désirez garder le morceau original. Voyez "Sauvegarder votre morceau" à la page 88 pour en savoir plus.

Track Erase (F1)

Track Erase vous permet d'effacer sélectivement des données soit sur une plage spécifiée soit de la (des) piste(s) entière(s). En mode All, Erase substitue le nombre de silences nécessaires aux données effacées de sorte que vous conserviez un nombre égal de mesures vides. Si vous désirez éliminer les mesures elles-mêmes, servez-vous de Track Delete (voyez plus bas).



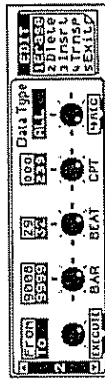
Track (1-16, ALL, M): Permet de sélectionner la piste à éditer. Vous pouvez également choisir All Ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné sauf pour la piste Master (M). La piste M ne peut être sélectionnée que seule.

REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Solo On/Off: Tant que vous réglez les paramètres sur cette page, vous pouvez appuyer sur [PLAY/STOP] pour écouter votre séquence. Si vous souhaitez uniquement écouter la piste que vous allez éditer, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour l'isoler.

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de réitérer le clavier de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer toute la piste, il est inutile de peaufiner vos réglages.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour sélectionner la page suivante.



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT).

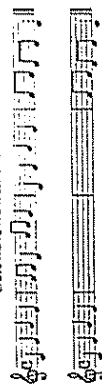
To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar (1-9999): C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont situées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

Beat (1-Inombre de temps par mesure): Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du morceau en question.

CPT: Ici, vous pouvez déterminer la position en CPT du début et de la fin. CPT est l'abréviation de "Clock Pulse Time", la plus petite unité utilisée par le G-1000. A moins que vous n'ayez pas besoin d'éditer toutes les données de la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut.

Erase NOTE from 2:1 0 to 4:1 0



Data Type: Vous permet de sélectionner les données à effacer:

All* ... Tous les paramètres éditables repris ci-dessous.

Note ... Uniquement les messages de note.

Modul ... Uniquement les messages de modulation (CC01 en langage MIDI).

PBend ... Données Pitch Bend (l'utilisation du levier BENDER/MODULATION).

Volume ... Données Volume (CC07).

Expre ... Uniquement les messages Expression (CC11).

PanPt ... Uniquement les messages pan (ou Panpot) (CC10).

Reverb ... Uniquement les messages d'envoi à la Reverb (CC91).

Chorus ... Uniquement les messages d'envoi au Chorus (CC93).

Delay ... Uniquement les messages d'envoi au Delay.

CC16 ... Commutateur Rotary Slow (via boutons [PAD] ou commutateur au pied en option, voyez pages 42 et 44).

CC17 ... Commutateur Rotary Fast (boutons [PAD] ou commutateur au pied en option).

Remarque: L'effet Rotary est disponible avec les algorithmes EPX suivants: 13 Rotary, 62 Rotary/Mix, 85 OD/Rotat et 88 PH/Rotat.

PChng ... Messages de changement de programme.

NRPN ... Messages Non-registered-parameter-number (numéro de paramètre non reconnu). Ces messages contrôlent des fonctions du format GS mais sont plus simples à utiliser que les messages SysEx (tout en ayant la même fonction).

RPN ... Messages Registered-parameter-number (numéro de paramètre reconnu). Ils fonctionnent comme les messages NRPN sauf qu'ils sont aussi reconnus par les générateurs de sons GM.

CAF ... Messages d'Altératouch canal. Si vous n'en avez pas vraiment besoin, effacez-les car ils consomment énormément de mémoire.

SysEx* ... Messages MIDI vous permettant d'échanger des valeurs de paramètre. Pour les pistes musicales, ces messages ne peuvent pas être programmés sur le G-1000 mais des morceaux enregistrés sur d'autres appareils peuvent les contenir. Dans le cas de la piste M, seuls les messages SysEx (pour les configurations Reverb, Chorus et Delay, etc.) situés après 1-1-0 peuvent être effacés.

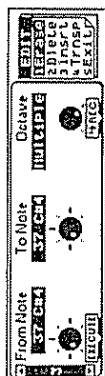
Tempo" : Messages de changement de Tempo. La valeur de tempo initiale (située à 1-1-0 du morceau) ne sera pas effacée.

Remarque: Les paramètres dotés d'un (*) sont applicables à la piste M. Tempo est réservé à la piste M.

→ REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Exécutez: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer toute la piste, il est inutile de peaufiner vos réglages.

Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la page suivante:



Vous ne devez régler les paramètres de cette page que si le type de données [Data Type] est Note. C'est pour quoi cette page ne s'affiche que lorsque le type de données est Note.

From Note (C-1-G9): Ce paramètre vous permet de déterminer la limite inférieure de la plage de notes à modifier au sein de la plage From/To sélectionnée (voyez la deuxième page d'écran). Si vous ne désirez éditer qu'une note, réglez la même valeur pour From Note et To Note.

Remarque: Les réglages ci-dessus (37C44) ne sont que des exemples. La note correcte de la note numéro 37 est, bien sûr, C42.

To Note (C-1-G9): Ce paramètre vous permet de sélectionner la limite inférieure de la plage de notes que vous voulez éditer.

Remarque: Vous pouvez aussi entrer les valeurs From Note et To Note en appuyant sur les touches correspondantes du clavier. La première note jouée devient la note From Note tandis que la seconde représente To Note.

Octave (Multiple, Single): Si la plage de notes sélectionnée doit être éditée pour toutes les octaves, choisissez Multiple. Multiple n'est disponible que lorsque vous assignez la même valeur aux paramètres From Note et To Note (exemple: From Note= 36 C2 et To Note= 36 C2 en mode Multiple affectera tous les Do). Si, par contre, l'édition ne doit toucher que les notes de la plage choisie, optez pour Single.

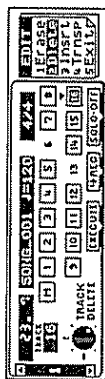
Exécutez: Appuyez sur le bouton de sélection [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

→ REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Track Delete ([F2])

A la différence de la fonction Erase, Track Delete supprime également toutes les mesures de sorte que les mesures qui se trouvent derrière la position To seront déplacées vers le début de la piste (ou des pistes).

Comme Delete supprime les mesures (voyez l'illustration plus bas), il est impossible de sélectionner le type de données à effacer.



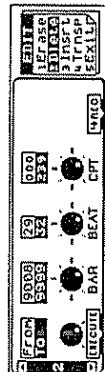
Track (1-16, ALL, M): Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. Vous pouvez également choisir All Ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

→ REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 93.

Exécutez: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer toute la piste, il est inutile de peaufiner vos réglages.

Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la page suivante:



From/To, Bar, Beat, CPT: Voyez page 93.



→ REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

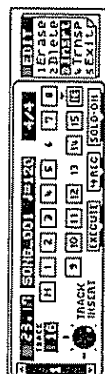
Exécutez: Appuyez sur le bouton de sélection [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Remarque: Tous les réglages de la piste M ne sont pas effacés: l'armure de temps (mesure), le message GMS Beat et le tempo Initial (tous situés à 1.1.0) demeurent. Les événements Lyrics ne sont effacés que si vous avez sélectionné ALL plutôt que la piste M.

Track Insert ([F3])

Insert vous permet de rendre une piste existante plus longue en ajoutant des silences à une position spécifiée. Cela fera de la place pour de nouvelles données et déplacera les données situées derrière la position From/To vers la droite. Les nouvelles données peuvent être entrées en temps réel (choisissez alors tout de même Record Merge) ou en les copiant à la position spécifiée (voyez page 99).

Remarque: La fonction Insert ne comporte pas de pointeur. To, vous devez en fait spécifier la longueur de l'insertion avec la valeur For. For 2 Bars, 2 Beats, 240 CPT signifie donc "Insert 2 mesures, 2 temps et 2 temps" (carce que 120CPT=1).

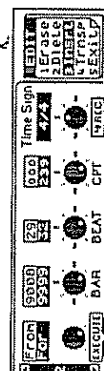


Track (1-16, ALL, M): Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. Vous pouvez également choisir All Ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

→ REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 93.

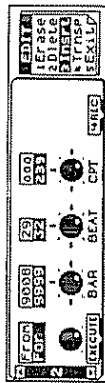
Si, à la page 1, vous choisissez ALL (toutes les pistes), vous pouvez également spécifier l'armure de temps pour les mesures insérées:



Utilisez la commande [UPPER/variation] pour déterminer l'armure de temps des nouvelles mesures (1/2-32/16).

Exécutez: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer toute la piste, il est inutile de peaufiner vos réglages.

Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la page suivante:



From/For: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau From ou For. Le niveau From vous permet de spécifier la position où le nombre choisi de mesures, temps et clocks doit être inséré.

For, par contre, spécifie le nombre de mesures, temps et CPT qui doivent être insérés.

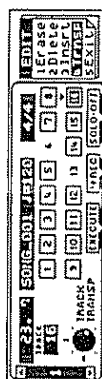
Bar, Beat, CPT: Voyez page 93.

→ REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Exécutez: Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et insérer le nombre requis de mesures, temps et CPT.

Track Transpose ([F4])

Track Transpose vous permet de transposer les notes de la piste sélectionnée (les autres données "non-note" ne pouvant évidemment pas être transposées).



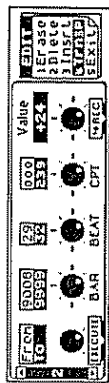
Track (1-16, ALL): Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. Vous pouvez également choisir All Ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes sauf la piste 10 (batterie) et toute autre piste qui fait appel à un Drum Set. Les pistes Drum peuvent toutefois être sélectionnées individuellement. La piste M ne peut, bien sûr, pas être transposée. Combinez avec From Note et To Note (voyez ci-dessous).

Track Transpose peut aussi servir pour les pistes Drum. Elle vous permet de choisir un autre son de caisse claire ou grosse caisse, par exemple. La plupart des Drum Sets proposent deux caisses claires, l'une assignée au numéro 38 (R2) et l'autre affectée au numéro 40 (M2). En sélectionnant From Note= 38 (R2), To Note= 38 (R2) et en réglant la valeur de transposition sur "+2", vous pouvez changer votre caisse claire R2 en caisse claire M2.

→ REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 93

Exécutez: Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Cependant, il est probable que vous n'obteniez pas encore la transposition voulue. Ignorez simplement ce paramètre et passez à la page d'écran suivante en appuyant sur PAGE ▼.



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 93.

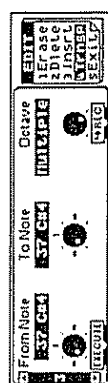
Value (-24 ~ +24): Utilisez la commande [UPPER/ VARIATION] pour déterminer l'intervalle de transposition par pas de demi-tons. Si vous désirez transposer un Part en Do en Re, entrez la valeur (Value) +2.

Remarque: Soyez prudent lorsque vous utilisez Track Transpose pour une piste Drum (la piste 10 ou toute autre piste se servant d'un Drum Set). Après tout, une transposition de toutes les notes de cette piste entraînerait un changement considérable du Part de batterie.

REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Exécutez: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et éditer les données ou passez à la page suivante si vous ne désirez pas transposer toutes les notes.

Appuyez sur PAGE ▼ pour sélectionner la page suivante.



From Note (0 C-1 ~ 127 G9): Ce paramètre vous permet de déterminer la limite inférieure de la plage de notes à modifier au sein de la page From/To sélectionnée. (Voyez la deuxième page d'écran). Si vous ne désirez éditer qu'une note, réglez la même valeur pour From Note et To Note.

To Note (0 C-1 ~ 127 G9): Ce paramètre vous permet de sélectionner la limite supérieure de la plage de notes que vous voulez éditer. Sélectionnez la valeur correcte si vous ne désirez pas éditer toutes les notes.

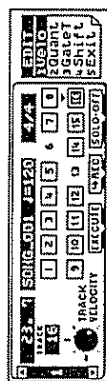
Remarque: Vous pouvez aussi entrer les valeurs From Note et To Note en appuyant sur les touches correspondantes du clavier. La première note jouée devient la note From Note tandis que la seconde représente To Note.

Octave (Multiple, Single): Si la note sélectionnée doit être éditée pour toutes les octaves, choisissez Multiple. Multiple n'est disponible que lorsque vous assignez la même valeur aux paramètres From Note et To Note (exemple: From Note= 36 C2 et To Note= 36 C2 en mode Multiple affecterait tous les Do). Si, par contre, l'édition ne doit toucher que les notes de la page choisie, optez pour Single.

Exécutez: Appuyez sur le bouton de sélection [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Track Velocity ([SHIFT]+[F1])



La fonction Velocity Change vous permet de modifier le toucher (velocity) d'une piste ou d'un extrait. Si vous augmentez les valeurs de toucher, les notes seront plus fortes et plus brillantes tandis que si vous la réduisez, vous obtiendrez le résultat inverse et les notes seront plus sourdes, plus arrondies. Utilisez cette fonction lorsque vous êtes satisfait du timing des notes mais moins de leur sonorité. L'exécution de cette fonction signifie que les valeurs de toucher changeront proportionnellement.

Valeur de toucher enregistrées

Value = 30

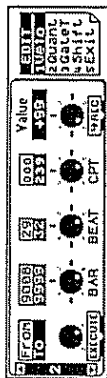


Track (1 ~ 16, All): Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 93.

Exécutez: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour éditer les données immédiatement. Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la page suivante.



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART]

pour sélectionner le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 93.

Value (-126 ~ +126): Le paramètre Value vous permet de régler l'ampleur du changement de toucher. Sélectionnez une valeur positive pour augmenter le toucher de la piste (ou des pistes) ou une valeur négative pour diminuer la valeur de toucher.

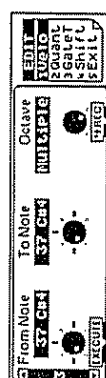
Ce paramètre Value est particulièrement utile pour des sons commutants par le toucher (la plupart des sons d'orgue, par exemple). Il suffit alors d'une légère réduction ou augmentation du toucher pour faire jouer l'autre son par toutes les notes.

Remarque: Même la valeur positive ou négative la plus élevée ne vous entraînera pas plus loin que -1 ou +127. Il y a une raison pour laquelle "0" est impossible: cette valeur sert à indiquer la fin d'une note (Note Off). "127", par contre, représente la valeur de toucher la plus importante produite par la norme MIDI. Si vous choisissez une valeur de toucher élevée, vous risquez de voir toutes les notes jouées avec un toucher de "127" ... ce qui est peut-être ce que vous recherchez.

REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Exécutez: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et éditer les données ou passez à la page suivante si vous ne désirez pas changer toutes les notes.

Appuyez sur PAGE ▼ pour sélectionner la page suivante.



From Note (0 C-1 ~ 127 G9): Ce paramètre vous permet de déterminer la limite inférieure de la plage de notes à modifier au sein de la page From/To sélectionnée. (Voyez la deuxième page d'écran). Si vous ne désirez éditer qu'une note, réglez la même valeur pour From Note et To Note.

Remarque: Les réglages ci-dessus (37C4) ne sont que des exemples. Le nom correct de la note numéro 37 est, bien sûr, C42.

To Note (0 C-1 ~ 127 G9): Ce paramètre vous permet de sélectionner la limite inférieure de la plage de notes que vous voulez éditer.

Remarque: Vous pouvez aussi entrer les valeurs From Note et To Note en appuyant sur les touches correspondantes du clavier. La première note jouée devient la note From Note tandis que la seconde représente To Note.

Octave (Multiple, Single): Voyez page 94.

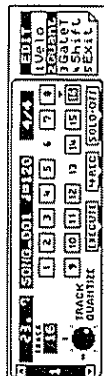
REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Exécutez: Appuyez sur le bouton de sélection

[M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Quantize ([SHIFT]+[F2])

Utilisez cette fonction si vous n'avez pas quantifié votre musique pendant l'enregistrement (voyez page 90) et si vous vous rendez compte par après que le timing n'est pas tout à fait au point. Quantifier après l'enregistrement a l'avantage que vous pouvez d'abord écouter l'original et ne corriger que les notes qui ne sont décidément pas à leur place.



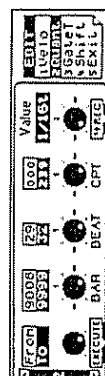
Quantifier pendant l'enregistrement, par contre, corrige le timing de toutes les notes ce qui rend la piste fort mécanique.

Track, Exécutez: Voyez page 96 pour une explication de ces paramètres.

REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 93.

Appuyez sur PAGE ▼ pour sélectionner la page suivante.



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Voyez page 97 pour une explication de ces paramètres.

Value (-1920...+1920): Ce paramètre détermine l'ampleur du changement de durée des notes (ou Gate Time) sélectionnées. La valeur Gate Time la plus brève est "1" (elle est utilisée pour toutes les notes de la piste de batterie). Si vous sélectionnez "-1000" pour les notes ayant un Gate Time de "1" dans la piste de temps déterminée, vous vous retrouverez avec une valeur inchangée. Si la valeur "0" était autorisée, elle effacerait en fait les notes, ce que la fonction "Track Erase" (voyez page 92) fait déjà très bien. Autrement dit, vous ne pouvez pas utiliser "Track Gate Time" pour effacer des notes.

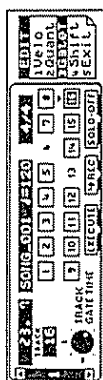
→ REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 93.

Appuyez sur PAGE ▼ pour sélectionner la page suivante.

Track Gate Time (SHIFT+[F3])
La fonction Gate Time vous permet de modifier la durée des notes dans la piste de temps (From/To) sélectionnée. Nous vous recommandons de n'utiliser cette fonction que pour raccourcir des notes ressenties comme étant trop longues à cause du Tone que vous avez assigné à la piste en question. À ces deux pages, il n'est pas possible de visualiser la durée des notes ce qui rend une édition des données en bloc quelque peu dangereuse.

Après avoir sélectionné un Tone avec un temps de relaxation assez long (c.-à-d. un son qui résonne encore après que toutes les touches aient été relâchées), Track Gate Time vous permet de ramener les notes "à bonne dimension" et d'éviter ainsi des superpositions. Bien que votre moment de richement ait été bien choisi pour le Tone original, vous devriez utiliser Track Shift pour raccourcir les notes qui risquent de se chevaucher.



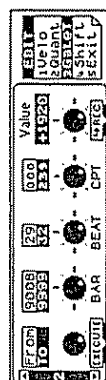
Track: Voyez page 96 pour une explication de ce paramètre.

→ REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 93.

Execute: Appuyez le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour éditer ces données immédiatement.

Appuyez sur PAGE ▼ pour sélectionner la page suivante.



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Voyez page 97 pour une explication de ces paramètres.

Value (-1920...+1920): Ce paramètre détermine l'ampleur du changement de durée des notes (ou Gate Time) sélectionnées. La valeur Gate Time la plus brève est "1" (elle est utilisée pour toutes les notes de la piste de batterie). Si vous sélectionnez "-1000" pour les notes ayant un Gate Time de "1" dans la piste de temps déterminée, vous vous retrouverez avec une valeur inchangée. Si la valeur "0" était autorisée, elle effacerait en fait les notes, ce que la fonction "Track Erase" (voyez page 92) fait déjà très bien. Autrement dit, vous ne pouvez pas utiliser "Track Gate Time" pour effacer des notes.

→ REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

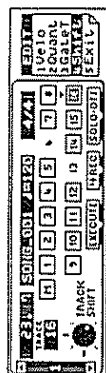
Track Shift (SHIFT+[F4])
Track Shift vous permet de déplacer les notes au sein de la piste From/To sélectionnée (deuxième page). Cela peut servir à deux choses:

1. A corriger des notes "lentes" suite à une attaque (plus) lente.
Vous aurez peut-être besoin de Track Shift après avoir assigné un Tone à une piste dont l'attaque est nettement plus lente que celle du Tone utilisé lors de l'enregistrement du Part. Cette technique est fréquemment utilisée en musique pop pour concilier des arpegges de doubles-croches avec un son de nappe "lent". Plutôt que de faire commencer les notes à un moment mathématiquement correct (par exemple, 2-1-0), vous pourriez les déplacer vers la gauche (par exemple, sur i-4-110) de la mesure précédente, afin que le volume de l'attaque atteigne son maximum au premier temps de la mesure suivante.



2. A corriger le timing des notes enregistrées via MIDI sans les quantifier.

Vous pourriez utiliser des séquences, etc. comme matériau de base pour vos morceaux. L'enregistrement de tels extraits via MIDI peut causer un certain retard (de l'ordre de 5CPT). Si cela vous paraît inacceptable, utilisez Track Shift pour "repousser" toutes les notes vers la gauche (choisissez "-5"). Cela vous permet de corriger le timing tout en conservant les irrégularités qui font le charme et l'individualité musicale de l'original non quantifié.



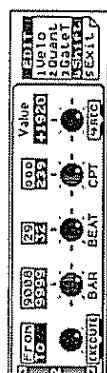
Track Execute: Voyez page 96 pour une explication de ces paramètres.

Vous pouvez aussi sélectionner la piste M pour décaler des changements de tempo et des messages SysEx. Les réglages initiaux (situés à 1.1.0) ne peuvent toutefois pas être déplacés.

→ REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 93.

Appuyez sur PAGE ▼ pour sélectionner la page suivante.



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Voyez page 97 pour une explication de ces paramètres.

Value (-1920...+1920): Ce paramètre détermine le décalage des notes. La valeur (Value) est donnée en unités de CPT (un CPT= 1/120 J).

Remarque: Les notes se trouvant sur le premier temps de la première mesure ne peuvent être déplacées davantage vers la gauche (cela reviendrait à les envoyer dans une mesure "0" inexistante).

→ REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Autres fonctions utiles

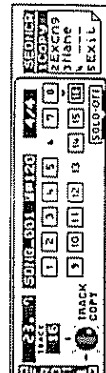
Le séquenceur 16 pistes fournit aussi quelques fonctions pratiques qui vous permettent de gagner du temps. Voici comment les sélectionner:

1. Sélectionnez le mode séquenceur 16 pistes en appuyant sur [SONG TOOLS] et [M.DRUMS] sous l'écran.

2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur la touche de fonction assignée.

Track Copy (SHIFT+[F1])

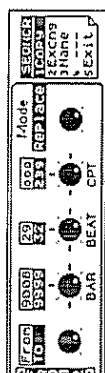
La fonction Track Copy vous permet de copier une piste sur une autre piste ou des extraits d'une ou de toutes les pistes à un autre endroit. Ceci peut être utile lorsque vous devez répéter le refrain plusieurs fois à la fin d'un morceau.



Track (1-16, All): Permet de sélectionner la piste dont vous désirez copier les données (la source).

Solo On/Off: Tani que vous réglez les paramètres sur cette page, vous pouvez appuyer sur [PLAY/STOP] n pour écouter votre séquence. Si vous souhaitez uniquement écouter la piste que vous allez éditer, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour l'isoler.

Appuyez sur [PAGE] pour sélectionner la page suivante.



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar (1-9999): C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont situées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

Beat (1-[nombre de temps par mesure]): Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du morceau en question.

CPT: C'est ici que vous spécifiez la position CPT du début et de la fin de la piste à copier. A moins que vous n'ayez pas besoin de toutes les notes dans la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut.

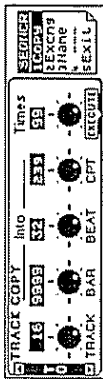
Mode (Replace, Merge): Sélectionnez le mode Copy. Replace... Les données se trouvant dans la piste sélectionnée seront copiées sur la piste de destination et effaceront toutes les données (de la piste de destination) se trouvant dans la plage correspondante.

Merge... Les données de la piste sélectionnée seront ajoutées aux données éventuelles de la piste de destination.

Dans les deux cas, la longueur de la piste de destination risque de changer afin d'inscrire toutes les données de la piste source. Autrement dit, la piste de destination risque d'être plus longue après la copie.

Remarque: Le G-1000 n'a pas de fonction d'annulation. Si vous sauvegardez votre morceau sur disque avant d'y copier des données, vous pourrez toujours recharger la version précédente au cas où quelque chose n'aurait pas tourné rond.

Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la page suivante.



Cette page permet de sélectionner la piste de destination et la position initiale. C'est-à-dire la valeur bar, beat et CPT (mesure, temps et CPT) où les premières données du motif source seront copiées.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 90 pour en savoir plus.

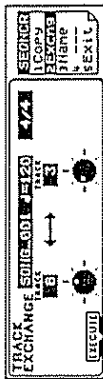
Times (1-99): Déterminez le nombre de copies que vous voulez faire. Notez que la valeur "3" signifie que vous voulez retrouver avec 3 copies consécutives, la deuxième étant placée juste après la première, etc.

Exécutez: Appuyez sur [UPPER] sous l'écran pour copier les données source.

Remarque: Bien que vous puissiez également copier des données de la piste 10 (la piste de batterie principale) dans une piste "musicale" qui contient déjà des données et vice versa, soyez prudent. Une piste de batterie produit un résultat bizarre lorsque vous lui attribuez un son de piano, par exemple (et un Part de piano n'est pas conçu pour la batterie).

Track Exchange ([SHIFT] + [F2])

Track Exchange vous permet de copier les données de la piste source (gauche) dans la piste de destination (droite) et, simultanément, les données de la piste de destination dans la piste source. Autrement dit, il s'agit d'une fonction d'échange.

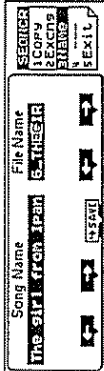


Track (1-16): Utilisez les commandes [ACCOMP/ GROUP] et [LOWER/NUMBER] pour sélectionner les deux pistes à échanger. Il va sans dire qu'il n'y a pas d'option ALL ici.

Remarque: Soyez prudent lorsque vous échangez les données d'une piste de batterie avec celles d'une piste "musicale". Le résultat peut parfois surprendre.

Name ([SHIFT] + [F3])

Cette page vous permet de programmer deux noms pour votre morceau: le nom du morceau (Song) et le nom du fichier (File).



Le nom de fichier ou File Name est celui que vous voyez lorsque vous utilisez la commande dir d'un ordinateur MS-DOS® (tous les disques G-1000 sont compatibles MS-DOS®), tandis que le nom de morceau ou Song Name est celui qui apparaît sur les différentes pages d'écran. Ce dernier ne peut être lu que par le G-1000. Le nom de fichier est plus important que le nom de morceau car c'est le nom de fichier qui est écrit sur le disque. Toutefois, il ne peut comporter que 8 caractères.

Utilisez [M.DRUMS] sous l'écran et [M.BASS] pour amener le curseur dans la zone Song Name.

Utilisez [UPPER2] sous l'écran et [UPPER1] pour amener le curseur dans la zone File Name.

Vous pouvez entrer les nouveaux caractères en utilisant soit les commandes [DRUMS/PART]/[ACCOMP/ GROUP], soit le pavé TONE/PERFORMANCE (voyez page 26 pour en savoir plus).

Remarque: Pour des raisons de compatibilité MS-DOS®, seuls les huit premiers caractères seront sauvegardés sur disque (il est impossible d'entrer plus de 8 caractères pour le nom de fichier). De plus, vous ne pouvez pas utiliser deux fois le même nom de fichier sur le même disque.

Save: Appuyez sur [LOWER1] pour passer à la page Save Song où vous pouvez sauvegarder votre morceau sur le disque voulu. Voyez aussi page 62.

11.2 Style Converter

Le Style Converter du G-1000 est un outil simple et facile à utiliser pour créer vos propres styles musicaux en partant d'un de vos morceaux ou d'un fichier standard MIDI. Dans un cas comme dans l'autre, il suffit de reproduire une fois le morceau ou le fichier standard MIDI pour transférer ses données dans la mémoire RAM de morceau du G-1000. Là, vous pouvez faire appel au Style Converter. Si vous souhaitez modifier le morceau avant d'en convertir des sections en style musical, voyez "Edition d'un morceau à 16 pistes" à la page 92.

Considérations générales

Voici quelques conseils pour la conversion de Parts de morceau en style utilisateur (User Style):

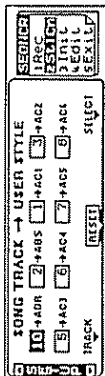
- Voyez "Concept" à la page 105 et "Divisions en boucle et Divisions à un coup" à la page 106 pour en savoir plus sur les styles utilisateur.
- Le style musical produit peut être utilisé en mode Arranger (mais pas en mode Recorder ou séquenceur 16 pistes).
- Les styles musicaux sont des motifs d'accompagnement. Si le nouveau style doit être universellement utilisable (pour d'autres morceaux aussi), essayez d'éviter des changements d'accord dans les motifs de base (pouvant être sélectionnés via [TYPE] et [DIVISION]). Vous pouvez également transposer vos styles en temps réel en jouant des accords différents dans la zone de reconnaissance d'accords. De plus, évitez d'inclure la mélodie dans votre conversion.
- Essayez d'isoler les Parts qui sont vraiment typiques du morceau.
- Les transitions, roulements, etc., devraient être converties en Fill-Ins et l'introduction en motif Intro.
- Pour un résultat vraiment professionnel, mettez le mode User Style à profit pour veiller à ce que votre nouveau style "fonctionne" aussi avec des accords mineurs et de septième. Voyez "Programmer des styles utilisateur" à la page 105.
- Bien que la longueur du motif (et la capacité de la mémoire) n'entre pas en ligne de compte, essayez de travailler avec de petites unités significatives. Exemple: la plupart des morceaux se basent sur une structure reposant sur des blocs de 4 mesures. La conversion en 6 mesures est donc un peu étrange (quoique parfaitement possible).
- Veillez à préparer un motif simple pour Basic/Original et des accompagnements plus complexes pour les autres motifs. Cela vous permettra de varier l'accompagnement avec [TYPE] et [DIVISION].
- Choisissez la tonalité (Key) adéquate (voyez page 102). C'est une condition sine qua non pour que le style réagisse comme voulu en mode Arranger.
- Votre nouveau style se trouve dans la mémoire RAM du G-1000 (D88). N'oubliez pas de le sauvegarder sur disque avant de sélectionner un autre style (en mode Arranger) ou de couper le G-1000.
- Les fichiers Standard MIDI disponibles dans le commerce sont protégés par un copyright. Le Style Converter ne doit être utilisé que pour créer des styles musicaux à usage privé. Roland ne peut en aucun cas être tenu responsable de violations de copyright suite à l'usage du Style Converter.

Utilisation du Style Converter

1. Lancez la reproduction d'un fichier Standard MIDI afin de charger les données dans la mémoire Song RAM. Voyez la page 63 pour en savoir plus.

Remarque: Les données peuvent aussi être chargées avec les fonctions Database ou Load Song.

2. Sélectionnez le mode séquenceur 16 pistes en appuyant sur [SONG TOOLS] et [M.DRUMS] sous l'écran.
3. Appuyez sur [F2] (StCh) pour passer à la page Setup du niveau Style Converter.



Cette page vous permet d'assigner les pistes voulues du morceau aux pistes User Style. N'oubliez pas qu'un morceau peut contenir jusqu'à 16 pistes, alors qu'un style utilisateur n'en offre que huit. Veillez donc à sélectionner les pistes voulues.

Track: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner une piste User Style (ADR, ABS, Act1 - Act6). Le numéro de la piste à gauche de la flèche (→) est affiché en blanc sur fond bleu.

Select: Utilisez la commande [UPPER/ VARIATION] pour assigner une piste du morceau (Song) à cette piste User Style. Vous pouvez appuyer sur [UPPER1] sous l'écran (Reset) pour charger les réglages par défaut suivants:

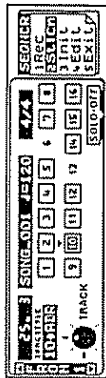
Piste (part 5407)		Part G-1000	
Écran		Part de style	
10 (Batterie)	ADR	ADrums	
1 (Piano)	Act1	Accomp 1	
2 (Basse)	ABS	ABass	
3 (Accordéon)	AC2	Accomp 2	
5 (Non spécifié)	AC3	Accomp 3	
6 (Contre-mélodie)	AC4	Accomp 4	
7 (Non spécifié)	AC5	Accomp 5	
8 (Non spécifié)	AC6	Accomp 6	

Ces réglages par défaut reposent sur le bon sens mais ne correspondent pas nécessairement au motif d'accompagnement que vous avez en tête. C'est pourquoi il faut toujours écouter attentivement. Vous aurez remarqué que la piste 4 (la mélodie) est automatiquement omise. C'est une règle à suivre en toute circonstance.

Remarque: Veillez à faire toutes les assignations voulues avant de passer aux pages suivantes. Ensuite, vous ne pourrez travailler qu'avec les pistes assignées.

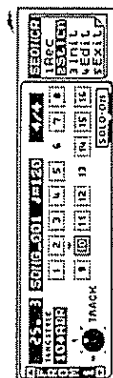
5
1
2
3

To sera reproduit en boucle continue. Cela vous permet de vérifier si les dernières notes de votre futur sly- vous le permettent une transition douce vers les motifs ou sont naturelles lorsque le motif est répété. Parfois, la quantification des dernières notes d'un extrait permet d'exclure des notes qui ont été jouées un peu avant le temps (et se retrouvent sur le dernier temps que vous convertissez). Voyez page 97 pour en savoir plus.



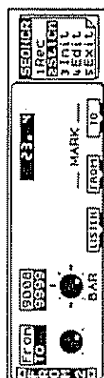
Vous pouvez y sélectionner les pistes à convertir (ADR, ADS, Act-Act, ou All). Utilisez la commande **DRUMSPART1** pour le faire. Si vous sélectionnez une piste spécifique, vous pouvez l'isoler (solo) et l'écouter en vous servant du bouton **Répondre** (**PLAY▶▶STOP■**), (**◀◀REW**) et (**FF▶▶**) sont aussi disponibles.

Si vous isolez une piste avec le bouton [UPPER] sous l'écran, toutes les autres cases de piste sont affichées en pointillés (cf. la piste 10. ADR, est isolée).



Remarque: Lorsque vous sélectionnez A11, l'option solo n'est plus disponible (vous ne pouvez isoler qu'une piste à la fois).

6. Appuyez sur PAGE ▼ pour aller à la page suivante.



Cette page permet de spécifier les mesures à convertir. Vous ne pouvez utiliser que des mesures complètes, ce qui explique l'absence des paramètres Beat et CPT.

FromTo: Utilisez la commande {DRUMSPART} pour sélectionner le niveau To ou From. From désigne le début et To la dernière mesure.

Mark: Si vous ne vous souvenez plus des numéros de mesure, voici une façon pratique de déterminer les points From et To:

Utilisez [◀◀REW] pour revenir à une mesure qui se trouve avant le début présumé. Appuyez sur [PLAY▶/▶▶TOP] pour lancer la reproduction.

Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (From) lorsque le 3-1000 attend la première mesure à convertir et sur [UPPER1] lorsqu'il atteint la dernière. Vous pourriez aussi arrêter la reproduction, utiliser (◀REW) et (FF▶▶) pour vous rendre aux mesures voulues et déterminer les points tant que le séquenceur est arrêté.

Assisten: Appuyez sur [LOWER] pour écouler l'extrait électronique. Le passage délimité par les points From et

Exécutez. Après avoir réglé les paramètres ci-dessus, appuyez sur [UPPER] sous l'écran pour lancer la conversion. Comme vous le voyez dans la zone de droite, votre style utilisateur est temporairement sauvegardé dans la mémoire RAM du G-1000 (D88).

Si cette mémoire ne contient pas encore de données, le nouveau style se sert des réglages actuels d'armure de temps et de tempo. Si D88 contient déjà des données, les nouvelles divisions auront les mêmes des réglages actuels d'armure de temps et de tempo que les données de style de la mémoire D88.

Remarque: N'oubliez pas de sauvegarder votre nouveau style utilisateur sur disquette ou disque Zip, etc.

11.3 Header Post Edit

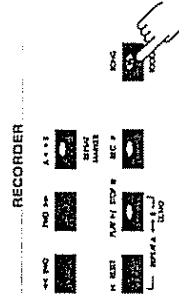
La fonction Song Header Post Edit vous permet de modifier certains paramètres de reproduction du morceau se trouvant dans la mémoire Song RAM du G-1000. Ces modifications peuvent être globales ou propres à une piste et peuvent être sauvegardées sur disque avec les données du morceau.

En fait, ces réglages constituent une "mémoire Performance" contenue dans le module.

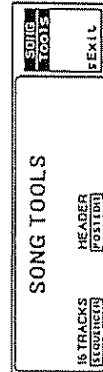
Ces modifications sont des données SysEx qui changent les données Song Header (sans les remplacer). Et si nous disons "SysEx", c'est pour souligner que seul le K-1000 peut lire ces données. Les autres lecteurs de fichiers SMF ignorent ces nouvelles données SysEx (comme au K-1000).

Bien que certains paramètres soient également disponibles ailleurs, ceux contenus dans la section ci-dessus ont été mis en évidence afin de vous permettre de mieux saisir les paramètres les plus importants. Vous pouvez sauvegarder dans une mémoire Performance, la configuration de la mémoire Performance de votre ordinateur. Le G-1000 permet toutefois d'ignorer certains réglages de mémoire Performance (voyez page 66). Dans ce cas, certains des réglages repris ci-dessous ne seront pas utilisés.

1. Appuyez sur le bouton Recorder (SONG TOOLS!)
(le témoin s'allume).

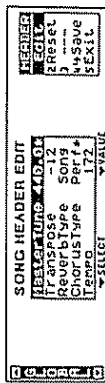


L'écran affiche ceci:



Il y a une raison pour laquelle nous utilisons le mot *Part* plutôt que *piste*: les paramètres suivants n'affectent effectivement que la manière dont les pistes sont reproduites (sans changer les données mêmes de la piste).

2. Appuyez sur [LOWER] pour sélectionner le niveau Header Post Edit.



La première page, appelée Global, vous permet de modifier les réglages qui s'appliquent aux 16 Paris (ou listes du moreau).

3. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le paramètre à régler (Select) et entrez la valeur voulue sous Value avec la commande [LOWER/NUMBER]. Les astérisques (*) indiquent les paramètres dont les valeurs diffèrent des réglages Header initiaux.

Voici les paramètres disponibles:

Parameters	Flags	Default
Master Tune	415.3-486.2	Replage Song
Tempo	-12..+12	0
Reverb Type	songRefr	Song
Chorus Type	songRefr	Song
Tempo	+70-250	Replage Song

- Le paramètre *Transporte* ne change pas les numéros de note des pistes de Batterie (piste 10 et toute autre piste utilisant un Drum Set et non un Tone).
 - Les paramètres *Reverb Type* et *Chorus Type* permettent de déterminer si le morceau doit utiliser les paramètres *Reverb* et *Chorus* (voyez aussi "Effets et égaliseur" à la page 71) de la mémoire Performance actuelle ou ce ceux contenus dans les données de morceau.
 - *Tempo* est un paramètre relatif qui modifie toutes les valeurs de tempo du morceau (y compris les changements) de la même manière. Les changements de Tempo sont donc conservés. C'est enregistre en mode *Auto Tempo* (voyez page 56 pour en savoir plus).
4. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner un Part donné du morceau (1-16) dont vous voulez changer les paramètres.



5. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner les paramètres à éditer et réglez-en la valeur avec la commande [LOWER/NUMBER].
Veuillez à sélectionner le Song Part voulu avant de modifier ces paramètres (vérifiez le nom dans la barre de défilement).

Remarque: Si un message de commande de contrôle pour lequel le G-1000 dispose d'un paramètre est indisponible, l'écran affiche —.

CC00, CC32: (0-127) Il s'agit de messages de sélection de banque. CC00 vous permet de sélectionner d'autres banques Tone/Drum Set tandis que CC32 permet de choisir le niveau Tone. Voyez aussi "Tone Change: Old, G-800 et G-1000" à la page 66.

PChange: (1-128) Ces messages de changement de programme vous permettent de sélectionner un autre Tone (son) ou Drum Set. Voyez page 163: vous y trouverez la liste des Tones et Drum Sets du G-1000.

Volume: (0-7) Messages de commande de contrôle (CC07) vous permettant de modifier le volume du Part.

Panpot: Messages de commande de contrôle (CC10) vous permettant de déterminer la position stéréo du Part sélectionné. Des valeurs inférieures à "64" déplacent le Part vers la gauche tandis que des valeurs supérieures à "65" le déplacent vers la droite. "64" le laisse au centre.

Reverb: Le niveau d'envoi à l'effet Reverb du Part (CC91), soit l'importance de son traitement par la Reverb.

Chorus: Le niveau d'envoi à l'effet Chorus du Part (CC93), soit l'importance de son traitement par le Chorus.

Tone Edit: (Yes/No) Vous permet de spécifier si le Part en question doit exécuter les messages SysEx et NRPN (CC98 et 99) contenus dans sa piste. Si vous choisissez "No", le Part ne sera pas modifié. [Défaut: Yes.]
Octave: (-3-+3) Vous permet de transposer un Part de trois octaves vers le haut ou vers le bas, qui peut se révéler nécessaire après que vous ayez assigné un son de flûte à un Part de basse (voyez "CC00, CC32" et "PChange" ci-dessus). [Défaut: 0.]

Data Send: (All, Int, Mid) Ce paramètre vous permet de spécifier où les données du Part sélectionné doivent être transmises: au port MIDI OUT (Mid), au générateur de sons du G-1000 (Int) ou aux deux (All). [Défaut: All.]

Mute: Il s'agit d'un filtre de données MIDI qui vous permet de spécifier les données du Part qui ne doivent pas être transmises à la destination Data Send. Choisissez: Note si le Part ne doit plus transmettre de messages de note, Pitch Bend, Modulation, Sustain, et Aftertouch. Ce réglage est celui qu'il faut choisir pour le jeu Minus-One. All signifie que le Part ne transmet pas aucun message MIDI (pas même des messages de sélection de banque et de changement de programme).

me). Sélectionnez Off si le Part en question doit transmettre toutes les données MIDI contenues dans la piste. [Défaut: Off.]

Remarque: Vous pouvez appuyer sur [F2] (Reset) pour annuler tous les changements Global et Part et pour réinitialiser les valeurs par défaut (ou c'est possible).

6. Appuyez sur [F4] (↔Save) pour afficher la page Disk/Song Save où vous pouvez sauvegarder le morceau. Voyez page 62 pour en savoir plus.

12. Programmer des styles utilisateur

Vous pouvez programmer vos propres accompagnements ou styles sur le G-1000. Les styles que vous programmez ne résident pas en ROM. C'est pourquoi nous les appelons styles utilisateur ou User Styles: ils sont créés par l'utilisateur (vous ou quelqu'un d'autre).

12.1 Concept

Il y a trois manières de créer de nouveaux styles:

- En convertissant des parties d'un fichier standard MIDI en accompagnement devant être joué avec l'Arranger (voyez page 100).
- En partant de zéro pour créer de nouveaux accompagnements (voyez page 107).
- En éditant des styles existants, ce qui implique que vous les copiez dans une mémoire User Style afin de n'alimenter pas (voyez page 114).

Cette dernière solution est beaucoup plus rapide que la première car il vous suffit de remplacer les parties qui vous dérangent, qui ne "collent" pas avec le morceau que vous voulez jouer. La programmation de styles à partir de rien est néanmoins beaucoup plus rapide que vous ne pourriez le craindre car le G-1000 est doté de fonctions qui vous permettent de réduire le temps de programmation au strict minimum.

Motifs

Les styles utilisateur et les styles internes sont de courtes séquences ou motifs (en général de quatre mesures, parfois de huit mesures) que vous pouvez sélectionner en temps réel. C'est exactement ce que nous vous avons montré dans le chapitre "Jouer avec un accompagnement - Arranger" à la page 47. Si vous avez déjà travaillé avec une boîte à rythme (le Roland R-8Mkl, par exemple), le concept de motif vous est familier. Vous programmez un motif une fois et vous l'utilisez à divers endroits du morceau. Autrement dit, une petite phrase musicale peut faire un lameau chimin.

Les accompagnements reposant sur des motifs sont généralement constitués des éléments suivants:

- Le groove de base, le rythme sur lequel le morceau repose.
- Plusieurs autres possibilités pour le groove de base qui maintiennent l'intérêt de l'accompagnement et suggèrent une certaine "évolution" ou "variation".
- Des Fill-Ins qui annoncent le début de nouvelles parties.
- Le début et la fin d'un morceau.

En règle générale, la programmation de quatre à huit motifs de percussion suffit pour un morceau de trois minutes. Il suffit de les utiliser dans le bon ordre afin qu'ils suivent bien votre morceau et vous êtes prêt à jouer. En fait, ce que l'on appelle "Song" sur une boîte à rythme, est appelé "Arranger" sur le G-1000. Les Songs des boîtes à rythme doivent être programmés à l'avance tandis que vous pouvez choisir un style musical au vol en appuyant sur un des boutons de l'Arranger.

Le G-1000 vous permet de programmer 36 motifs différents par style dont certains peuvent être sélectionnés par des boutons individuels ([TYPE], [DIV], [SION], etc.). Les autres seront sélectionnés en fonction des accords que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier (majolour, mineur, septième).

Pistes

A la différence d'une boîte à rythme, un style ne contient pas seulement la partie (batterie et percussion) mais aussi un accompagnement mélodique consistant en deux ou trois Parts musicaux tels que piano, basse, guitare et violons. C'est pourquoi les Divisions du G-1000 travaillent avec des pistes, huit pour être précis:

1 ADR: Accompagnement Drums. Ligne de batterie et de percussion d'un accompagnement

2 ABS: Accompagnement bass. Ligne de basse d'un accompagnement.

3 ACC1-8 ACC6: Accompagnements 1-6. Parts mélodiques (accords, riffs, etc.).

L'assignation Part/piste est fixe. Vous ne pouvez pas assigner le Part ADR à la piste 6, par exemple.

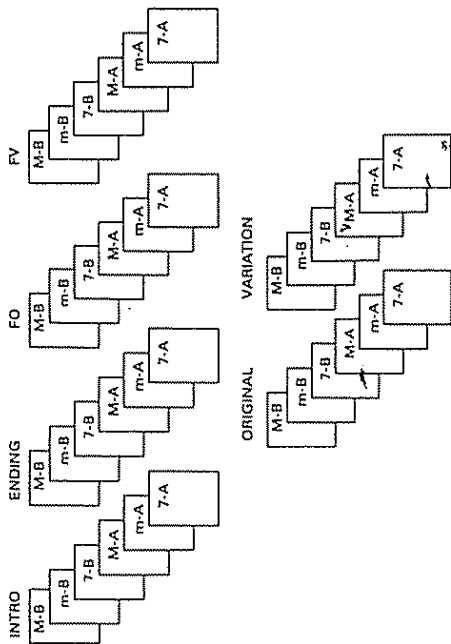
La raison pour laquelle le Part ADR est assigné à la piste 1 et le Part ABS à la piste 2 tient au fait que la plupart des artistes et programmeurs commencent par la section rythme (batterie et basse) d'un morceau.

Il y a bien sûr des exceptions à cette règle. Rien ne vous oblige à commencer par le rythme si vous préférez vous lancer d'abord dans le Part contenant le piano, par exemple.

Remarque: Bien qu'il y ait six Part ACC, la plupart des Styles ne contiennent que deux ou trois lignes d'accompagnement. La plupart du temps, la sobriété paie: ne programmez donc pas six accompagnements simplement parce que le G-1000 vous permet de le faire. Un accompagnement trop chargé finit par réduire l'arrangement confus. Si vous écoutez attentivement un morceau pop, vous verrez peut-être à votre grande surprise, que ce n'est pas le nombre d'instruments qui provient un son de grande envergure, mais plutôt la bonne note au bon endroit.

Divisions en boucle et Divisions à un coup

Il y a deux sortes de motifs sur le G-1000: des Divisions en boucle et des Divisions à un coup.



Divisions en boucle: Les Divisions en boucle sont des accompagnements qui sont répétés tant que vous ne choisissez pas une autre division ou que vous n'appuyez pas sur [START/STOP] pour arrêter la reproduction de l'Arranger. Le G-1000 fournit quatre Divisions en boucle comprenant chacune trois variations. Appelons ces variations des *modos*.

Division	Mode	Explication
Base/Original	Majeur Mineur Tème	Conserve son nom d'origine, il s'agit du plus simple accompagnement.
Base/Variation	Majeur Mineur Tème	Base/Variation est une alternative pour l'accompagnement Base.
Advanced/Original	Majeur Mineur Tème	Une alternative du niveau Base. Contient souvent plus d'instruments mais peut aussi proposer un accompagnement alternatif pour le style.
Advanced/Variation	Majeur Mineur Tème	Variation de l'accompagnement Advanced/Original.

Les Divisions en boucle ne sélectionnent pas d'autres Divisions lorsqu'elles sont terminées: elles recommencent jusqu'à ce que vous sélectionniez une autre division à la main (ou avec le pied au moyen d'un FC-7 disponible en option).

Divisions à un coup: Les Divisions à un coup sont des accompagnements qui ne sont joués qu'une fois puis qui appellent une division en boucle ou arrêtent l'Arranger.

Division	Mode	Explication
Intro (Base ou Advanced)	Majeur Mineur Tème	Introduction. Sélectionne la division Original du niveau choisi (Base ou Advanced).
Ending (Base ou Advanced)	Majeur Mineur Tème	Fin (ou coda). Une fois la fin terminée, l'Arranger s'arrête.
Fill-in to Original	Majeur Mineur Tème	Transition musicale qui sélectionne la division Original du niveau actif.
Fill-in to Variation	Majeur Mineur Tème	Transition musicale qui sélectionne la division Variation du niveau actif.

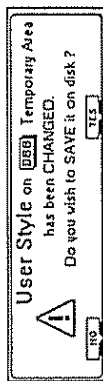
Le type de division (en boucle ou à un coup) change la manière dont les pistes respectives sont reproduites. L'Arranger insèrera le nombre de silences requis dans toute piste à un coup qui est plus courte que la piste la plus longue. Toute piste contenant un motif en boucle qui est plus court que la piste la plus longue sera répétée jusqu'à ce que la piste la plus longue soit terminée. En d'autres mots, une phrase répétitive d'une division en boucle ne doit être enregistrée qu'une fois car elle va être automatiquement répétée jusqu'à ce que la piste la plus longue soit finie. A ce moment-là, toute la division sera répétée (y compris les "sous-boucles"). Ainsi, si le Part ADR ne comporte que quatre mesures alors que le Part ABS comprend huit mesures, le Part ADR sera répété une fois pendant que l'Arranger joue les mesures 5-8 de la ligne de basse.

12.2 Enregistrer des styles utilisateur de toutes pièces

Remarque: Les sections suivantes contiennent également des commentaires sur ce que nous faisons. Si vous voulez simplement programmer un style, lisez tout ce qui est imprimé en gras. Vous pouvez revenir aux explications qui s'y rapportent chaque fois qu'il y a quelque chose que vous ne comprenez pas.

Remarque importante

L'enregistrement et l'édition de styles utilisateur se fait en mémoire de style RAM (D88) du G-1000. Chaque fois que vous voulez quitter le mode User Style après avoir enregistré un motif (en appuyant sur [F5] Exit), l'écran affiche un avertissement vous recommandant de sauvegarder votre style sur disque. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous devriez profiter de la proposition.



Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour sauvegarder votre style sur disque (voyez page 112 pour en savoir plus), ou sur [M.DRUMS] sous l'écran si vous ne souhaitez pas conserver le style.

Sélection du mode User Style

i. A la page Master, en mode Arranger, appuyez sur [F4] (UserS) pour activer le mode User Style.

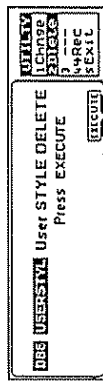
Effacer le style de la mémoire D88

La première chose à faire consiste à vider la mémoire RAM de style du G-1000. Cette mémoire sert en effet aussi lorsque vous sélectionnez un style interne, Custom ou Link. En d'autres termes, cette mémoire ne sera pas vidée lorsque vous passerez en mode User Style. D'autre part, ce système de partage de la RAM vous permet aussi de préparer le style que vous voulez éditer en un rien de temps: Il suffit de le sélectionner en mode Arranger puis d'activer le mode User Style.

Toutefois, pour sélectionner un nouveau style utilisateur, il faut d'abord vider la mémoire D88.

2. Appuyez sur [F4] (Utility).

3. Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en appuyant sur [F2] (Delete).



4. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour effacer le style résidant dans la mémoire D88.

Préparations

5. Appuyez sur [F1] (Rec) si l'option menu IRec n'est pas sélectionnée.

6. Appuyez sur [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la première page User Style/Rec.



Remarque: Appelons cette page "la première page User Style/Rec" car, selon la fonction que vous activez, le message du coin gauche peut être User Style, Play, Record, Erase ou Record Merge. La fonction de menu affichée en gras, par contre, est clairement Rec.

Le message du coin gauche est actuellement User Style, ce qui signifie que le G-1000 attend que vous lanciez la reproduction ou l'enregistrement.

Sélection de la piste, du Mode, du Type et de la Division

Pour que tout reste simple, commençons avec la batterie du motif Base/Original.

7. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner l'ADR (permettre piste, batterie d'accompagnement).

Sélectionnez maintenant un motif. Commencez par la division Base/Original.

8. Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner "OR" pour le paramètre division.

Utilisation de clones

Sur cette page, vous pouvez activer trois fonctions clones qui vous permettent d'enregistrer un Part et de le copier dans trois divisions et trois modes. Le signe "-" signifie que plus d'un motif sera enregistré.

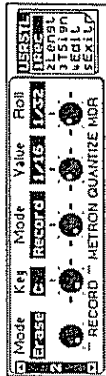
9. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le(s) mode(s), et la commande [BASS/BANK] pour sélectionner le(s) type(s).

Utilisons les réglages affichés ci-dessus, ce qui signifie "enregistrement du motif Base/Original/Ajout et copie dans toutes les Divisions en boucle". Ainsi, en programmant un motif, vous obtiendrez 3 (M, m, 7) x 2 (Bsc, Adv) x 2 (ou, Va) = 12 motifs de batterie identiques!

Remarque: Vous ne pouvez cloner que cinq Parts pour des Divisions à un coup car il n'y a pas de niveau Original/Variation pour Intro, Ending, To Original ou To Variation. Il n'y a que les niveaux Base et Advanced (voyez l'illustration à la page 106).

Mode Record (enregistrement)

10. Appuyez sur [PAGE] pour sélectionner la deuxième page User Style Rec.



Le premier paramètre (Mode) vous permet de sélectionner le mode Record. En fonction du mode que vous sélectionnez ici, la première page User Style Rec ressemblera à celle-ci.



... ou celle-ci :



lorsque vous appuyez sur le bouton [REC] du Recorder.

Record Erase: Signifie que tout ce que vous enregistrerez remplacera les données de la piste sélectionnée. Ce mode est automatiquement sélectionné lorsque vous activez la fonction Record pour une piste qui ne contient pas encore de données. Si vous sélectionnez une piste qui contient des données, le message dans le coin gauche affichera Record Merge.

Record Merge: Signifie que la musique ou les données que vous allez enregistrer vont être ajoutées aux données existantes sur la piste en question.

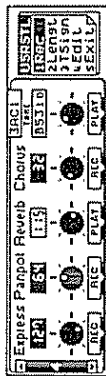
11. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner Erase ou Merge.

Spécifier la tonalité (Key)

Si vous voulez utiliser l'accompagnement de manière (musicalement) sensée (voyez "Remarques" à la page 113), vous devez préciser au G-1000 la tonalité dans laquelle vous enregistrerez. Ainsi, tout ce que vous jouez sera automatiquement transposé en Do pendant la reproduction de l'Arranger de sorte que quand vous jouez un accord C (majeur, mineur ou de septième) dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier, vous entendiez un accord Do et non un accord D.

Sélection de sons (Tones)

Un autre aspect important est la sélection de sons par ce que l'adresse (groupe, banque, numéro, Variation) des Tones et du Drum Set choisis est enregistrée au début de chaque division.



Nous allons programmer la batterie avec le Part ADR. Le Part ADR fonctionne comme un Part MDR si ce n'est qu'il faut maintenant sélectionner un Drum Set plutôt qu'un Tone.

Il y a deux façons de sélectionner des Drum Sets (et des Tones):

- Utilisez les boutons de la section TONE/PERFOR-MANCE pour sélectionner un Drum Set pour le Part ADR.

Où:

- Utilisez la commande [UPPER/variation] sur cette page d'écran pour sélectionner un Drum Set (ou un Tone).

Il est parfois utile de jouer quelques notes sur le clavier pour s'assurer que les sons du Drum Set sélectionné sont adéquats pour l'accompagnement que vous allez enregistrer. Essayez d'autres Drum Sets jusqu'à ce que vous trouviez celui qui vous convient.

Remarque: Ignorez simplement les réglages Expression, Panpot, Reverb, et Chorus pour l'instant. Nous y revenons plus tard (voyez page 117).

Mesure (Time signature)

Avant d'enregistrer, il faut spécifier la mesure ou l'armure de temps (pour éviter toute confusion avec "bar") de votre accompagnement. Choisissez 4/4 pour des motifs à 8 ou 16 temps, 3/4 pour des valse, 2/4 pour des polkas et 6/8 pour des marches. Notez que vous pouvez également choisir des mesures 5/4, 7/4, etc.

15. Appuyez sur [F3] (TSign).

16. Appuyez sur [F2] (Change).



Comme vous le voyez dans la fenêtre de gauche, 4/4 est déjà sélectionné. Il est donc inutile de changer ce réglage. Pour choisir une autre mesure, utilisez la commande [DRUMS/PART].

17. Si la division dont vous avez besoin (Basic) n'est pas encore sélectionnée, utilisez les commandes [BASS/BANK] et [ACCOMP/PGROUP] pour la sélectionner.

Comme vous allez devoir cloner 11 motifs tout en enregistrant, vous pouvez sélectionner Bsc/Adv et Or/Va tel pour déterminer la mesure des quatre Divisions en boucle. Cependant, Bsc et Adv peuvent faire l'affaire car vos données seront copiées de toute façon. L'entrée USERSTYL vous permet de votre style utilisateur se trouve dans la mémoire de style RAM (D88) du G-1000. Cette mémoire étant disponible pour tous les styles musicaux, n'oubliez pas de sauvegarder votre style utilisateur sur disquette. Vous devriez le faire régulièrement (voyez "Sauvegarder vos styles sur disquette" à la page 112).

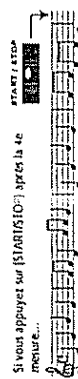
18. Confirmez la (nouvelle) mesure en appuyant sur [UPPER] sous l'écran (fixe).

Remarque: Si vous ne voulez pas spécifier la longueur du motif que vous allez enregistrer, vous pouvez appuyer sur [F4] et revenir à la première page User Style Rec. Mais continuez plutôt.

Length: spécifier la longueur du motif

Les styles utilisateurs sont des motifs, de brèves phrases musicales, qui sont, pour certaines d'entre elles, répétées continuellement pendant la reproduction de l'Arranger. Chaque motif doit donc avoir une longueur bien déterminée. Une intro de 3 mesures, par exemple, ne sert à rien pour un morceau qui n'a que quatre mesures d'introduction. Si vous déterminez la longueur maintenant, vous vous épargnerez beaucoup de sueur lors de l'enregistrement.

La raison pour laquelle nous vous suggérons de spécifier la longueur maintenant plutôt que de couper le motif à bonne taille après l'enregistrement (au moyen de la même fonction Length) est que l'Arranger a tendance à ajouter des silences à la fin d'une piste lorsque vous arrêtez l'enregistrement un peu tard (après la dernière mesure que vous avez jouée). Dans un tel cas, l'Arranger ajoute une mesure vide et vous vous retrouvez avec un enregistrement de cinq mesures au lieu de 4.



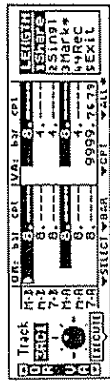
Si vous appuyez sur [START/STOP] après la dernière mesure...



De plus en mode User Style Record, tous les motifs sont en boucle ce qui fait que le G-1000 continue à les reproduire jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton [START/STOP]. Un mauvais nombre de mesures (5 au lieu de 4) va rompre toute synchronisation. C'est

pourquoi cela vaut la peine de déterminer la longueur du motif avant l'enregistrement.

19. Appuyez sur [F2] (Length). Pour sélectionner une page Length en venant d'une autre page, maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2]. L'écran ressemble à ceci :



Il est parfaitement possible de spécifier une valeur de longueur (et de mesure) différente pour chaque piste en division. Souvenez-vous, néanmoins, que les pistes Basic et Advanced (Original et Variation) sont mises en boucle lors d'une utilisation "en situation réelle" de sorte qu'une phrase de 64 CPT sera répétée tant qu'une piste de la même division contient des données.

Remarque: Même les motifs à un coup sont nuls en boucle en mode User Style. Ce n'est cependant pas le cas durant la reproduction de l'Arranger (c.-à-d. en usage courant des styles).

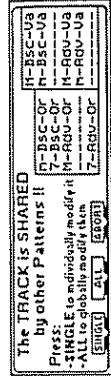
20. Utilisez [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la page Length correspondant à la division dont vous désirez déterminer la longueur.

La deuxième page Length contient les valeurs Length des Intros et des fins (Ending). La troisième page Length contient les paramètres Length des Fill-Ins.

Les autres options de cette page sont [F1] (Share) et [F2] (Sing). La première option vous permet de choisir tous les motifs qui sont partagés (shared), c.-à-d. des motifs qui ont été ou qui vont être clonés pendant l'enregistrement au moyen des options M=n=7, B=A etc. (voyez page 107). Single, par contre, vous permet de traiter toutes les Divisions comme si elles étaient des motifs indépendants et de sélectionner uniquement les motifs dont la longueur doit être changée après l'enregistrement.

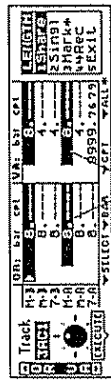
Clonage, fonctions d'édition et avertissements éventuels (Shared)

lorsque vous enregistrez ou éditez un motif seulement d'un groupe de clones, l'avertissement suivant peut être affiché :



Cela signifie que ce que vous allez faire va rompre l'uniformité des motifs que vous voulez cloner (en les clonant).

Notez que ce message n'apparaît que si, après avoir cloné plusieurs motifs, vous décidez de n'en éditer que le motif M/Bsc ou Or-M-Bsc par exemple. Comme le G-1000 "sait" quelles pistes sont des clones, il vous avertira chaque fois que vous réenregistrez ou éditez une version sans la copier dans les motifs "partagés" (shared). Pour vous aider, les noms des motifs partagés apparaissent dans deux fenêtres (une pour les motifs original et l'autre pour les motifs Variation) :



Ces motifs sont partagés (car ce sont des clones).

Vous pouvez ainsi décider de ne modifier que le motif sélectionné sans changer les clones ou d'appliquer ces changements à tous les clones (ou motifs partagés).

- Appuyez sur le [M.DRUMS] (Single) pour éditer le motif choisi sans changer les clones.
- Appuyez sur le [M.BASS] sous l'écran (All) si les clones (ou motifs partagés) doivent être modifiés en fonction du motif que vous réenregistrez ou éditez.
- Appuyez sur [LOWER] (About) pour quitter cette page sans rien changer.

Revenons à l'accompagnement.

21. Choisissez d'abord la piste (Track) dont vous désirez déterminer la longueur (au moyen de [IDRUMS/ PART]).

Un mouvement complet de la commande vers la droite sélectionnera l'option ALL. Choisissez cette option ALL pour régler la longueur de toutes les pistes (1-8).

22. Utilisez [UPPER/VARIATION] (All) pour sélectionner toutes les Divisions du style.

Remarque: Le choix de All avec [UPPER/VARIATION] signifie que vous pouvez spécifier la longueur de toutes les Divisions qui apparaissent à cette page.

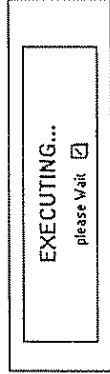
Pour spécifier la longueur d'un motif uniquement, déplacez le curseur Select sur ce motif au moyen de la commande [ACCOMP/GROUP]. Pour spécifier la longueur de plusieurs motifs en une fois, sélectionnez-les avec [ACCOMP/GROUP] et appuyez sur [F3] (Mark) pour chaque motif dont vous voulez changer la longueur. Les motifs sélectionnés seront marqués d'un astérisque (*).

23. Utilisez la commande [BASS/BANK] (Bar) pour spécifier le nombre de mesures. Notre motif devrait compter 4 mesures; entrez donc la valeur "4".

Remarque: Vous pourriez également donner une valeur CPT avec [LOWER/NUMBER]. Cette valeur CPT (1-120CPT) sera ajoutée à la longueur de mesure (Bar). Bien que ce soit possible, il est cependant presque certain que vous n'utiliserez pas quotidiennement des valeurs de longueur telles que 4 (mesures ou "bars") 96 (CPT).

24. Appuyez sur [M.DRUMS] (Exécute) pour confirmer la longueur entrée.

L'écran affiche le message suivant :



Ensuite, le message OK Function Complete est affiché pour signaler que la valeur Length a bien été réglée.

Le nom de la piste (ad apparaît alors en majuscules (IADR) pour indiquer que cette piste contient des données (en l'occurrence le réglage de longueur ou plus exactement le nombre équivalent de silences).

25. Appuyez sur [F4] pour revenir à la première page User StyleRec si vous le voulez.

Ce n'est pas vraiment indispensable parce que vous pouvez commencer à enregistrer sur n'importe quelle page User Style.

Tempo

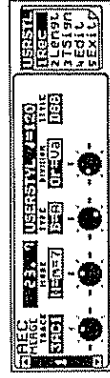
26. Le tempo (actuellement de J=120) est probablement un peu rapide pour l'enregistrement; changez-le avec la molette [TEMPO].

La valeur de tempo que vous choisissez ici sera enregistrée et considérée comme valeur préprogrammée. Cependant, vous pouvez modifier cette valeur de tempo n'importe quand en mode User Style; n'hésitez donc pas à choisir un tempo qui vous permette d'enregistrer la musique comme vous le désirez. Lorsque toutes les pistes et Divisions sont programmées, vous pouvez alors enregistrer la valeur du tempo voulue.

Enregistrement

27. Revenez à la première page User StyleRec et appuyez sur le bouton Recorder [REC] (le télu s'allume).

Notez que, dès que vous êtes revenu à la première page User StyleRec, le message du coin gauche affiche ceci (parce que la piste contient déjà des données, à savoir la valeur Length) :



28. Appuyez sur [START/STOP] (section Arranger) ou [PLAY/STOP] (section Recorder). Le micro-
phone compte une mesure (4 temps pour une mesure 4/4) et l'enregistrement commence au premier temps de la mesure suivante.

Remarque: Vous pouvez aussi commencer l'enregistrement avec un commutateur au pied disponible en option, branché à la borne FOOTSWITCH. Voyez "Start/Stop" à la page 44 pour voir comment sélectionner la fonction Arranger Start/Stop.

Vous pourriez commencer en ne jouant que le Part de basse. Si vous avez spécifié la longueur de la piste (voyez plus haut) avant d'enregistrer, l'Arranger revient au début du motif après quatre mesures. La deuxième fois, vous pourriez enregistrer la caisse claire, le troisième fois, le charleston, etc. Mais vous pouvez également jouer toute la percussion en une fois, bien sûr.

Lorsque vous enregistrez un autre Part (ABS-AC6), faites tout ce que vous feriez pendant un concert. Ajoutez de la modulation, du Pitch Bend et servez-vous de la pédale de maintien branchée à la borne SUSTAIN FOOTSWITCH.

Remarque: Vous avez peut-être remarqué un temps d'attente avant que l'Arranger ne revienne au début du motif après quatre mesures. Il est dû au fait que les données que vous enregistrez sont "traitées". Lors de la reproduction, la boucle sera parfaite.

29. Appuyez une fois de plus sur [START/STOP] pour arrêter l'enregistrement.

Attirez Si les réglages de Mode, Type et Division que vous avez choisis pour l'enregistrement ne comprennent pas tous les motifs que vous voulez cloner, réglez les paramètres Mode, Type et Division sur les valeurs adéquates pour ajouter les lignes de batterie manquantes. Appuyez ensuite sur [REC] pour lancer l'enregistrement. Arrêtez [PLAY/STOP] pour lancer l'enregistrement. Arrêtez l'enregistrement après le premier ou le deuxième temps (attendez que le décompte initial soit terminé avant de commencer vous-même à composer). Notez que cette fonction ne permet que d'ajouter des clones; elle ne vous permet pas d'effacer des motifs existants.

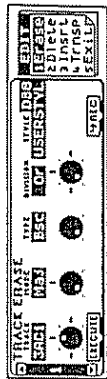
Écouter et puis garder ou recommencer?

1. Appuyez une fois de plus sur le bouton [START/STOP] ou Recorder [PLAY/STOP] pour écouter votre PERFORMANCE. La première page User StyleRec a cet aspect (si elle est sélectionnée) :



Si vous aimez votre Part Drum, poursuivez la manœuvre avec "Sauvegarder vos styles sur disque". Sinon, refaites l'enregistrement.

2. Appuyez sur [F4] (Edit) puis sur [F1] (Erase).



Nous allons utiliser Track Erase pour effacer les données de la piste car ainsi, vous pouvez garder les réglages de longueur de piste. Voyez "Track Erase ([F1])" à la page 92 pour en savoir davantage sur cette fonction. La piste 1 ADR est déjà sélectionnée, tout comme le motif utilisé pour cloner d'autres pistes.

- Appuyez sur [M.DRUMS] (Execute) pour effacer le motif.
- Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour revenir à la première page User StyleRec.
- Reprenez à partir de l'étape (28).

Sauvegarder vos styles sur disque

Si vous avez l'intention de programmer régulièrement vos propres styles, prenez l'habitude de les sauvegarder aussi souvent que possible. Après tout, si quelqu'un décidait de couper (sciemment ou non) l'alimentation de votre G-1000, vous perdriez tout ce que vous avez programmé.

Ce disque peut également servir de copie de secours lorsque vous effacez ou modifiez un élément que vous aimeriez récupérer.

Donner un nom à vos styles

- Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F3] (Name).

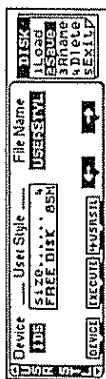


Avant de sauvegarder un style sur disque, vous devriez lui donner un nom. Choisissez un nom évocateur. Utilisez la commande [ACCOMP/IGROUP] pour sélectionner la position du caractère à modifier et la commande [BASS/BANK] pour assigner un caractère à la position choisie.

Remarque: Vous pouvez également vous servir du pavé TONE/PERFORMANCE pour entrer le nom. Voyez page 26 pour en savoir plus.

Sauvegarder votre style

- Appuyez sur [M.DRUMS] pour passer à la page Save User Style.



Vous venez de spécifier un nom. Il est donc inutile de le faire à cette page-ci. Mais vous pourriez le faire. Voyez plus haut pour en savoir davantage.

- Insérez une disquette ou un disque Zip (MO, etc) dans le lecteur voulu et (si nécessaire) appuyez sur [M.BASS] sous l'écran (Device) pour passer à la page Device. Voyez page 144 pour savoir comment sélectionner un autre lecteur (appuyé Device ici).
- Appuyez sur [M.BASS] sous l'écran (Execute) pour sauvegarder votre style sur disque.
- N'oubliez pas que votre G-1000 est multitâche: vous pouvez donc quitter cette page dès que le G-1000 commence la sauvegarde du style sur disque.

- Appuyez sur [LOWER1] (← UserSt) pour revenir en mode User Style.

- Appuyez sur [SHIFT]+[F1] pour sauter à la première page User StyleRec.

Programmer d'autres Parts et motifs

Vous pouvez maintenant enregistrer le deuxième Part, probablement la basse. Si vous voulez refaire la visite guidée, retournez à la page 107. N'oubliez pas de choisir la tonalité pour le Part de basse (voyez page 108).

Vous savez probablement comment enregistrer les autres Parts (ACCI-ACC6), nous allons donc vous laisser vous débrouiller (voyez "Enregistrer des styles utilisateur de toutes pièces" à la page 107).

Une fois la première division terminée, vous pouvez enregistrer d'autres Divisions. Utilisez la fonction cloche (voyez page 107) pour enregistrer plusieurs Divisions en une fois.

N'oubliez pas d'enregistrer les Fils et Ending(s) et terminez votre style utilisateur.

Remarque: Le Part ABS est monophonique. Il est impossible de programmer des motifs à deux notes.

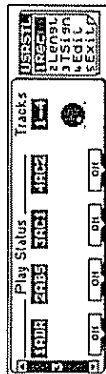
Etouffer des Parts pour en enregistrer d'autres (Status)

Après avoir programmé quelques pistes, il arrive que la reproduction de certaines pistes vous perturbe. Devoir jouer un Part d'orgue tout en écoutant un Part syncope, enregistré au préalable, peut s'avérer difficile. C'est pourquoi le G-1000 vous permet d'étouffer les Parts que vous préférez ne pas entendre durant l'enregistrement.

Remarque: La fonction Status n'est valable que pour le mode User Style. En mode de reproduction Arranger normal, toutes les pistes sont jouées. Autrement dit, il s'agit d'une fonction de dépannage. Pour étouffer un Part en mode Arranger, voyez page 69.

Voici comment étouffer des pistes en mode User Style:

- A la page User StyleRec, appuyez sur [PAGE] ▼ jusqu'à ce que la page d'écran suivante apparaisse:



- Choisissez le groupe de pistes/Parts (1-4, 5-8) que vous désirez étouffer avec la commande [UPPER/variation].

- Utilisez les boutons de sélection de Part pour déterminer le statut de Parts Arranger actuellement accessibles sur On ou Off (étouffé).

Remarques

Travailler de haut en bas - aide à la programmation

Si vous écoutez attentivement les styles usine, vous verrez que la plupart des divisions se ressemblent fort et que l'élément d'"évolution" ou d'"amplification" entre les niveaux Original/Variation et Basic/Advanced provient simplement de l'adjonction d'un instrument à des Parts autrement identiques. La division Advanced/Original peut, par exemple, ajouter une guitare électrique à la basse, la batterie et l'orgue du niveau Basic mais la basse, la batterie et l'orgue restent identiques aux lignes du niveau Basic.

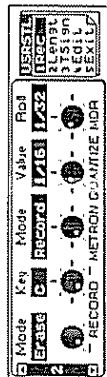
En d'autres mots, commencez par l'accompagnement le plus complexe tout en clonant toutes les autres Divisions en boucle (voyez page 107). Si vous vissez ensuite au niveau Advanced/Original, vous pouvez alors effacer les sifflets et cloches (voyez page 123) et cette division en devient déjà nettement plus sobre.

L'étape suivante consiste à sélectionner le motif Basic/Original et à effacer les cloches, les sifflets et la guitare avec distortion.

Métronome

En mode User Style, le métronome fonctionne pendant l'enregistrement. Si vous avez également besoin du métronome pour écouter ce que vous voulez d'enregistrer, sélectionnez un autre mode métronome. Voici comment faire:

- A la première page User StyleRec, appuyez sur [PAGE] ▼.



- Utilisez la commande [BASS/BANK] pour choisir une des valeurs (values) suivantes pour le paramètre Mode:

Record: Le métronome n'est audible que durant l'enregistrement de styles utilisateur.

Play: Le métronome n'est audible que durant la reproduction de styles utilisateur en mode User Style. Rec&Play: Le métronome est audible pendant l'enregistrement et la reproduction.

Always: Le métronome est même audible lorsque le style utilisateur n'est pas reproduit.

Pistes vidéos

Après avoir enregistré quelques Parts d'accompagnement, il peut arriver que vous ne vous souveniez plus bien si des pistes contiennent des données ou non. Il y a un moyen facile de s'en assurer: pour les pistes qui contiennent des données, le nom du Part apparaît en majuscules (ex. ADR). Pour les pistes qui n'en contiennent pas, il apparaît en minuscules (ex. adr).

De plus, si une piste contient déjà des données, la fonction User Style passera en mode Record Merge (voyez page 111) chaque fois que vous appuyez sur le bouton Recorder [REC].

Reproduction en mode Arranger

Comme nous l'avons mentionné page 105, l'Arranger de votre G-1000 ressemble fort à une boîte à rythme à un détail près: vous n'avez pas besoin de programmer la séquence de motifs avant. Sélectionnez simplement la division que vous souhaitez tout en jouant et en attendant l'Arranger avec les bons accords afin que les lignes programmées aient la bonne tonalité. Bref, utilisez vos propres styles de la même manière que les styles Internes.

Remarque: Si durant la reproduction en mode Arranger (le mode normal du G-1000), l'Arranger s'arrête inexplicablement, essayez différents modes d'accord. Il y a de fortes chances pour que vous n'ayez programmé que la division majeure de sorte que l'Arranger sélectionne un motif vide lorsque vous jouez un accord mineur ou de septième. N'oubliez pas de régler le paramètre Mode sur M-m=7 jusqu'à ce que vous ayez maîtrisé les possibilités que vous offrait l'Arranger du G-1000. De cette façon, ces trois motifs seront identiques mais, au moins, vous êtes sûr que l'Arranger ne s'arrêtera pas de jouer lorsque vous jouez un accord mineur ou de septième.

12.3 Copier des Styles existants

Une autre façon de programmer des styles utilisateur consiste à utiliser des Pairs de styles internes ou de styles utilisateur résident sur disques (disquettes, Zip, etc.). Le G-1000 vous permet de :

- Copier des styles entiers dans la mémoire de style RAM (D88).
- Copier la division choisie d'une ou de toutes les pistes
- Copier quelques notes seulement d'un Part.
- Copier des pistes ou des notes entre les divisions.
- Créer de nouveaux styles en vous servant des pistes de différents styles (la batterie du style B34, la basse du style A63, etc.)

Remarque : Vous ne pouvez cependant pas copier une piste ADR (Drum) sur une autre piste (ABS-ACC6). De même, le Part basse (ABS) doit être copié sur une piste ABS.

Quant aux pistes ACC, vous pouvez les copier dans n'importe quelle piste ACC.

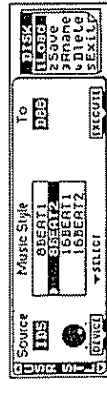
Remarque : Si la mémoire de style RAM contient de nouvelles données, sauvegardez ces données sur disque avant d'en copier d'autres. Le G-1000 n'a pas de fonction d'annulation. Une sauvegarde préalable des données vous permettra de les récupérer si la copie devait mal tourner. Voyez "Sauvegarder vos styles sur disque" à la page 112.

Copier des styles entiers avec Load (toutes les pistes)

1. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.
2. Appuyez sur [F5] (Disk) pour sélectionner le mode Disk.
3. Si l'option 1 Load n'est pas affichée en négatif, appuyez sur [F1] (Load) pour la sélectionner.

Le message de la barre de déroulement (côté gauche) devrait être USR STL. Si ce n'est pas le cas...

4. ... appuyez sur [PAGE] ▲ ▼ jusqu'à ce que la barre de déroulement affiche USR STL.



5. Avec la commande [DRUMS/PART], sélectionnez l'int pour le paramètre Source.
6. Vous pouvez sélectionner n'importe quel style musical interne (A11-C28). Si vous souhaitez copier un style utilisateur d'un disque, réglez Source sur FDD, ID5, etc.

La fenêtre d'information Music Style affiche une liste des Styles se trouvant dans la mémoire interne (Int) ou sur disque.

Remarque : Si le disque voulu est inséré mais non disponible, appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran (Device) pour activer (monter) le lecteur voulu. Voyez "Devier" à la page 144.

6. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour faire défiler les Styles disponibles. Le style affiché en blanc sur fond bleu sera chargé.

7. Appuyez sur [UPPER] sous l'écran (Execute) pour charger le style.

8. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

9. Appuyez sur [F4] (UserSt) pour revenir au mode User Style.

Remarque : Cette procédure n'est pas vraiment nécessaire car la sélection d'un style en mode Arranger du G-1000 a exactement le même effet que cette fonction. Ici, toutefois, vous savez exactement ce que vous faites.

Copier des pistes individuelles d'un style

alors que la fonction précédente vous permet de copier des styles entiers. La fonction Track Copy sert à copier des pistes modes, types et divisions individuels.

1. A la première page User Style/Rec, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F1] (Copy).



2. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner la piste à copier.

3. Utilisez les commandes [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK] et [LOWER/NUMBER] pour sélectionner le Mode (Maj, Min, Tun), le Type (Bsc, Adv), et la Division (ou, Ya, Fo, Fv, In, Ed).

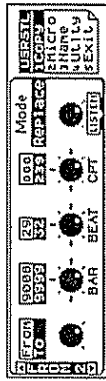
4. Ensuite, sélectionnez le style (banques Internes A-D, ou sur n'importe quel support monté) qui contient la (les) piste(s) à copier avec la commande [UPPER/VARIATION].

Remarque : Vous pouvez aussi vous servir des boutons Music Style ainsi que de la fonction Disk List (voyez page 24) pour sélectionner le style à copier. Si vous servez de la commande, il faut appuyer sur [UPPER2] sous l'écran afin de transférer temporairement les données choisies dans la mémoire de style RAM du G-1000 pour pouvoir les écouter.

5. Appuyez sur [M.DRUMS] (Listen) pour écouter l'extrait que vous allez copier.

Remarque : Vous ne pouvez pas écouter (Listen) lorsque vous sélectionnez All pour une des entrées citées ci-dessus ou lorsque le style choisi n'a pas encore été chargé (voyez plus haut).

6. Appuyez sur [PAGE] ▼ pour passer à la page From 2:



From
Spécifiez d'abord la position du premier événement (ou note) à copier de la piste source.

7. Activez le niveau From avec la commande [DRUMS/PART].

Le mot From et les valeurs le concernant (ligne supérieure) doivent apparaître en blanc sur bleu.

8. Utilisez les commandes [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK], et [LOWER/NUMBER] pour déterminer la mesure (Bar), le temps (Beat) et la valeur CPT respectivement.

Par défaut, les paramètres From auront les valeurs suivantes : Bar 1, Beat 1, CPT 0.

Vous pouvez également ne copier que quelques notes. Dans ce cas les paramètres Beat et CPT vous aideront à choisir un point de départ situé au-delà du premier temps de la piste que vous voulez copier.

9. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To (deuxième ligne).

La position To marque la fin de l'extrait à copier. Par défaut, les valeurs To sont réglées pour couvrir la piste entière.

10. Utilisez les commandes [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK], et [LOWER/NUMBER] pour déterminer la mesure (Bar), le temps (Beat) et la valeur CPT respectivement.

Si vous désirez copier une mesure entière, sélectionnez la valeur Bar-Beat-CPT "0" de la mesure suivante pour copier les mesures 1-4 spécifiez "From 1-1-0/To 5-1-0".

11. Appuyez sur [M.DRUMS] (Listen) pour écouter une fois de plus l'extrait choisi.

Mode Copy
Vous pouvez effectuer des copies dans deux modes différents :

Remarque : Les données de la plage choisie seront copiées et effaceront toutes les données résident sur la plage correspondante de la piste de destination.

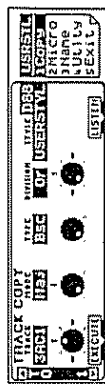
Mix : Les données de la plage choisie seront ajoutées aux données de la piste de destination.

Dans les deux cas, la longueur de la piste de destination peut changer afin d'inclure toutes les données de la piste source.

Remarque : Si la mémoire de style RAM contient de nouvelles données, sauvegardez ces données sur disque avant d'en copier d'autres. Le G-1000 n'a pas de fonction d'annulation. Une sauvegarde préalable des données vous permettra de les récupérer si la copie devait mal tourner. Voyez "Sauvegarder vos styles sur disque" à la page 112.

12. Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner le mode de copie (Remplace ou Mix).
- Arrivée (To 1)

13. Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la page To 1:



Cette page ressemble à la page From 1 (voyez plus haut). Ici, cependant, vous spécifiez d'abord la plage que les données copiées vont occuper, bref, la destination.

14. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner la piste dans laquelle vous voulez copier vos données.

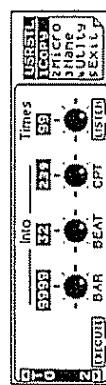
Remarque : Vous ne pouvez cependant pas copier une piste ADR (Drum) sur une autre piste (ABS-ACC6). De même, le Part basse (ABS) doit être copié sur une piste ABS. Néanmoins, vous pouvez choisir n'importe quelle piste ACC (pas une piste ADR ou ABS) pour copier les données d'une piste ACC.

15. Utilisez les commandes [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK] et [LOWER/NUMBER] pour sélectionner le Mode (Maj, Min, Tun), le Type (Bsc, Adv), et la Division (ou, Ya, Fo, Fv, In, Ed).

Remarque : Il est impossible de faire des copies entre des Divisions en bouche et des Divisions à un coup. Voyez "Divisions en bouche et Divisions à un coup" à la page 106 pour en savoir plus long sur ces Divisions.

16. Appuyez sur [UPPER] sous l'écran (Listen) pour écouter la piste sur laquelle vous allez effectuer la copie.

17. Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la page To 2:



La position Into indique le commencement de l'extrait que vous allez copier. Si vous désirez copier les données source au début de la piste sélectionnée, sélectionnez Bar=1, Beat=1 et CPT=0.

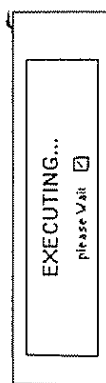
18. Utilisez les commandes [ACCOMPI/GROUP], [BASS/BANK] et [LOWER/NUMBER] pour déterminer la mesure (Bar), le temps (Beat) et la valeur CPT respectivement.

19. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Listen) pour écouter une fois de plus la piste de destination.

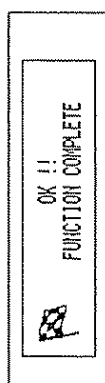
20. Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour spécifier le nombre de copies (Times) à faire. Sélectionnez "1" si l'extrait ne doit être copié qu'une fois.

Avant de copier les données, vérifiez si tous les réglages sont corrects. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner d'autres pages Copy. Revenez ensuite à cette page.

21. Appuyez sur [M.DRUMS] (Exécute) pour copier les données.
L'écran affiche le message suivant:



Lorsque les données sont copiées, l'écran vous annonce la fin de l'opération:



Vous pouvez appuyer sur [UPPER1] sous l'écran pour écouter les nouvelles données sur la piste de destination (et la division choisie).

12.4 Edition de styles utilisateur

Edition en vol lors de l'enregistrement

Ajout de notes en temps réel

Pour ajouter des notes à un Part existant, sélectionnez Record Merge (2ème page User Style), sélectionnez le Part, et lancez l'enregistrement en appuyant sur [REC] (section Recorder) et [START/STOP] (section Recorder) ou [PLAY]►[STOP] (section Recorder). Jouez les notes à l'endroit où vous voulez les ajouter.

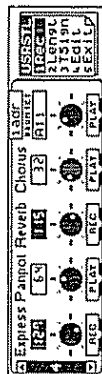
Remarque: N'oubliez pas de sélectionner la Division, le Mode et le Type (voyez page 107).

Ajout de données de contrôle en temps réel

Pour ajouter des données de contrôle en temps réel (modulation, pitch bend, Hold, expression) à un Part existant, sélectionnez Record Merge (2ème page User Style), sélectionnez le Part de la division, et lancez

Regardez bien l'écran avant de choisir un autre Tone. Les valeurs d'Expression, Panpot et Chorus sont en négatif et leurs commutateurs Play/Rec respectifs sont sur REC ce qui signifie que ces valeurs seront enregistrées à la prochaine fois. Les valeurs Reverb et Tone, quant à elles, sont affichées bleu sur blanc. Si vous regardez leurs commutateurs Play/Rec, vous verrez qu'ils sont sur PLAY et que leurs réglages ne seront donc pas enregistrés.

L'abréviation 3AC1 est affichée en majuscules ce qui indique que la piste contient déjà des données. Regardez maintenant l'illustration suivante: elle vous dit que la piste ADR de la division choisie ne contient pas encore de données.



6. Appuyez sur [M.DRUMS], [M.BASS] sous l'écran, [LOWER1], et [UPPER2] sous l'écran pour régler le commutateur Play/Record de tous les réglages que vous ne voulez pas enregistrer sur PLAY.

7. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour mettre le commutateur Tone Play/Record sur REC.

8. Sélectionnez le nouveau Tone pour la piste et division choisie en utilisant soit la commande [UPPER/VARIATION] ou les boutons de la section TONE/PERFORMANCE.

9. Appuyez sur le bouton Recorder [REC].

10. Appuyez sur [START/STOP] ou sur le bouton Recorder [PLAY]►[STOP] pour lancer l'enregistrement.

11. Appuyez une fois de plus sur [START/STOP] après le premier ou le deuxième temps (mais attendez que le décompte d'une mesure soit terminé). A. Voilà qui termine la sélection du Tone. L'adresse du nouveau Tone (groupe, banque, numéro, Variation) remplace automatiquement l'ancienne.

À noter: Vous pourriez utiliser différents Tone pour chaque division d'un style utilisateur. Ainsi, la piste 3AC1 Basic/original pourrait contenir une ligne de piano électronique qui est jouée par un piano acoustique dans la division Basic/Variation, etc. Méfiez-vous cependant des grands élan artistiques. L'utilisation d'une autre piste ACC pour le piano acoustique évitera bien des complications.

Personnalisation de sons de percussion – Drum Set
Note Pitch: La cinquième page User StyleRec vous permet de modifier la hauteur de certains sons du Drum Set choisi. Les sons et les numéros de note correspondants sont les suivants:

Note	Side Stick
C233	Side Stick
D218	Stand 2 Source
E210	Stand 2 Source 2
F214	Low Snr 2
G152	Chorus Cymbal
G155	Cowbell
A157	Cash Cymbal 2
F465	High Timbale

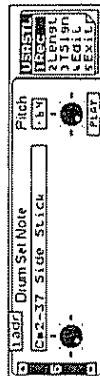
Remarque: La page User StyleRec15 n'apparaît que si vous avez sélectionné la piste IADR avant d'appeler cette fonction.

1. A la première page User StyleRec, sélectionnez la piste IADR.
2. Sélectionnez la division dont vous voulez changer les réglages et, éventuellement, tous les clones (voyez page 107).
3. Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



4. Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour régler le Mode sur Merge. (Supposons que la piste contient déjà des données bien que la procédure soit la même pour des pistes vides.)

5. Appuyez plusieurs fois sur [PAGE]▼ jusqu'à ce que la page d'écran suivante apparaisse:



6. Sélectionnez le son de percussion dont vous voulez changer la hauteur avec la commande [DRUMS/PART].

7. Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner la hauteur voulue (-64→+63). Jouez sur le clavier pour écouter le résultat.

8. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour régler le commutateur Play/Record sur REC.

9. Appuyez sur le bouton Recorder [REC].

10. Appuyez sur [START/STOP] ou sur Recorder [PLAY]►[STOP] pour lancer l'enregistrement.

11. Appuyez une fois de plus sur [START/STOP] après le premier ou le deuxième temps. Expression, Panpot, Reverb, Chorus: Le réglage et la modification des paramètres Expression, Panpot, Reverb (Send) et Chorus (Send) sont identiques à la

sélection de Tones pour des pistes existantes. Voyez "Sélection de Tone/Drum Set" à la page 116 pour en savoir davantage.

Les réglages de Reverb et Chorus représentent des valeurs d'envoi (send) (voyez page 71). Les réglages d'effets (Type, Character, etc.) ne peuvent être sauvegardés que dans une mémoire Performance. Autrement dit, le caractère d'un style musical peut changer en fonction de la mémoire Performance que vous choisissez.

Aidez. Vous pouvez créer d'intéressants effets de panoramique en déplaçant lentement la piste choisie de gauche à droite (ou vice versa) au cours d'un motif. C'est particulièrement efficace avec des thèmes (riffs) de guitare ou de synthé. Des changements continus signifient néanmoins que vous devez enregistrer jusqu'à la fin du motif.

Expression (commande de contrôle CC11) est un message de volume subsidiaire qui est relatif au message volume (commande de contrôle CC7). Lorsqu'un vous réglez l'expression sur "127" le volume résultant du Part sera égal à la valeur spécifiée pour Volume (CC07).

Les valeurs Volume des Parts Arranger peuvent être réglées en mode Mixer (voyez page 69) ou Volume (voyez page 68).

Utilisez les commandes [DRUMS/PART], [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK] et [LOWER/NUMBER] pour déterminer la valeur que vous désirez enregistrer.

Réglage du tempo préprogrammé

Le tempo préprogrammé est le tempo que l'Arranger sélectionne en mode One Touch. Vous savez, maintenant, que la molette [TEMPO] et le bouton [AUTO/LOCK] vous permettent d'ignorer le tempo préprogrammé du style et de sauvegarder le nouveau tempo dans une mémoire Performance. Le réglage du bon tempo est important lorsque vous voulez utiliser la fonction One Touch (voyez page 53).

Pour changer le tempo préprogrammé, choisissez la valeur avec la molette [TEMPO], sélectionnez l'impulsoire quel Part sur la première page User Style/Rec, activez le mode Record Merge et enregistrez une ou deux mesures.

Né jouez pas sur le clavier et n'utilisez pas de contrôleurs branchés au G-1000!

Remarque: La dernière valeur de tempo que vous avez enregistrée devient automatiquement le tempo préprogrammé du style.

12.5 Programmer des styles utilisateur via MIDI

Une iréalisme manière de programmer des styles utilisateur consiste à utiliser un séquenceur externe (un ordinateur avec un logiciel séquenceur ou un MC-50MkII) et à transmettre les données MIDI en temps réel tandis que la fonction User Style enregistre. Un séquenceur externe a deux avantages:

- Vous pouvez programmer votre musique pas à pas (sur le séquenceur externe) avant de la transformer en style interactif.
- Vous pouvez copier des Styles provenant de modèles plus anciens d'Intelligent Arrangers qui ne sont pas équipés d'un lecteur de disquette.

Remarque: Si vous utilisez des fichiers standard MIDI provenant du commerce comme point de départ pour vos propres Styles, n'oubliez que les données sont protégées par des droits d'auteur.

Remarque: Effacez le message GM System On ou GS Reset du fichier standard MIDI GM ou GS que vous voulez utiliser avant d'envoyer des données MIDI à votre G-1000. Ces deux messages sautent des messages SysEx (System Exclusive ou propres au système) qui se trouvent au début d'une séquence. Ils ont pour effet de faire passer le G-1000 en mode GM/FS et désactivent ainsi l'Arranger. Consultez le manuel de votre séquenceur pour voir comment effacer ces messages MIDI.

Données pouvant être enregistrées

Outre les données note on/off (touche enfoncée/relâchée) et de toucher, l'Arranger du G-1000 accepte les messages MIDI suivants:

Message MIDI	Message	Non
Comm. de contrôle	CC00	Select. de banque (OS)
Comm. de contrôle	CC01	Modulation
Comm. de contrôle	CC10	Pan
Comm. de contrôle	CC11	Expression
Comm. de contrôle	CC32	Select. de banque (OS)
Comm. de contrôle	CC64	Hold (maintien) ^a
Comm. de contrôle	CC61	Profond. de réverbération
Comm. de contrôle	CC93	Profondeur du Chorus
PC		Changement de programme
PB		Pitch Bend
Comm. de contrôle	CC98	NRPR (OS)
Comm. de contrôle	CC99	NRPR (OS)

^a Les messages Hold sont convertis en valeurs de note de durée égales. Les parts Arranger ne conservent jamais de message Hold vers la banque de données existantes et données en fonction de la banque de données existante.

A moins que vous n'utilisiez des séquences compatibles GM/FS, nous vous recommandons de filtrer toutes les données sauf celles de modulation (CC01), pitch bend et hold (CC64). Spécifiez les autres réglages manuellement sur le G-1000 (voyez "Edition de styles utilisateur" à la page 116). Après tout, le G-1000 contient de nombreux nouveaux sons dont vous devriez profiter pour ajouter une touche particulière à vos styles.

Connexion et synchronisation

1. Branchez le port MIDI OUT de votre séquenceur au connecteur MIDI IN A de votre G-1000.
- L'étape suivante consiste à synchroniser le G-1000 avec votre séquenceur (ou le séquenceur à votre G-1000). Il vaut probablement mieux se servir du séquenceur comme élément maître pour la synchronisation et du G-1000 comme élément asservi (voyez page 141).

Préparation de votre séquence

2. Isolez les mesures que vous voulez enregistrer. Cela signifie généralement que vous devez copier le nombre de mesures dans un nouveau morceau (Song).

Ainsi, si la division du style utilisateur est de quatre mesures, vous devez réduire la séquence (ou plutôt sa copie) aux quatre mesures que vous voulez enregistrer. Ces mesures doivent être copiées tout au début du nouveau morceau (Song).

3. Vérifiez l'assignation piste/canal MIDI; modifiez les assignations des canaux MIDI de votre séquence en fonction.

Canaux MIDI

Toute piste ou Part Arranger est assigné(e) à un canal MIDI. Les réglages usine sont spécifiés à la page 89.

Préparation sur le G-1000

4. Appuyez sur [F4] (UserSet) pour appeler le mode User Style.
5. Appuyez sur [F1] (Rec) si l'option menu lRec n'est pas sélectionnée.
6. Réglez les paramètres pour le Part, qu'ils soient enregistrer. Voyez page 107 et les suivantes pour en savoir davantage.

Enregistrement

7. Isolez (solo) le premier Part à enregistrer sur votre séquenceur ou votre ordinateur (ou étouffez les autres Parts).
8. Appuyez sur le bouton [REC] dans la section Recorder du G-1000.
9. Lancez la lecture sur votre séquenceur ou ordinateur.
10. Attendez la fin du motif puis arrêtez la reproduction sur votre séquenceur.
11. Revenez à l'étape (6) pour enregistrer les autres Parts de la division en cours.
12. Pour enregistrer d'autres divisions, revenez à l'étape (2).
13. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master et ramenez le paramètre Style Sync sur Auto ou Internal (voyez page 141).

Remarque: N'oubliez pas de sauvegarder votre style à intervalles réguliers (voyez page 112).

Remarque: Si votre style utilisateur a besoin de retouches, voyez "Edition de styles utilisateur" à la page 116.

Enregistrement à l'aide de contrôleurs externes

La plupart des aspects couverts dans la section "Programmer des styles utilisateur via MIDI" valent également pour la programmation de styles utilisateur via des contrôleurs externes – à l'exception de la synchronisation évidemment.

- Vous pouvez demander à un batteur de jouer les pistes de batterie de vos styles avec un TD-10, TD-7, TD-5, SPD-20, SPD-11 ou PAD-80 (Octapad II), c.-à-d. un appareil doté d'un convertisseur Trigger/MIDI.
 - Si vous connaissez un guitariste qui possède un synthé de guitare MIDI GR-30 ou GR-09 Guitar Synthesizer ou un convertisseur MIDI pour chant G1-10, vous devriez lui demander de jouer les Parts de guitare et de basse.
 - Le G1-10 vous permet également d'utiliser un micro et de chanter une ligne qui est trop difficile à jouer sur le clavier. Le G1-10 convertira ensuite votre chant (hauteur) en messages de note MIDI.
- Le recours à des "spécialistes" pour enregistrer vos styles utilisateur ajoutera au réalisme de vos accompagnements.

La seule chose à laquelle il faut faire attention lorsque vous enregistrez des styles utilisateur en utilisant des contrôleurs externes est le canal MIDI de votre contrôleur (voyez page 89).

Remarque: Réglez le contrôleur guitare MIDI de telle sorte qu'il émette les messages MIDI sur un canal plutôt que sur 31x.

Branchez le connecteur MIDI OUT du contrôleur externe au connecteur MIDI IN A de votre G-1000 et vous voilà prêt. Voyez "Enregistrer des styles utilisateur de toutes pièces" à la page 107 pour savoir comment enregistrer des styles utilisateur.

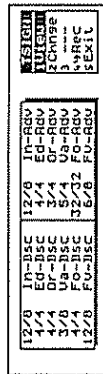
Select: La fonction Select, assignée à la commande [ACCOMP/GROUP], vous permet de placer le curseur sur le motif dont vous désirez changer la longueur.

Bar: La commande |BASS/BANK| vous permet de

d'une mesure. Notez qu'il est parfaitement possible

Bar (mesure) qui se trouve au-delà des dernières notes (de la fin actuelle).

travaillerez probablement avec des multiples de noires J (par exemple, 120CPT) parce que 120CPT représente un temps d'une mesure $X/4$ ($1/4, 2/4, 3/4, 4/4$, etc.). Il



Original/Variation, Intro/Ending ou Fill-In To original (To Variation).

Exécutez: Appuyez sur le [M.DRUMS] pour appliquer à une nouvelle valeur de longueur à tous les motifs sélectionnés sur cette page.

VALUE	DIVISION	SEXIL
		CALCULATE

mesure "armure de l'emos" ici) de certains moulins.

Le système de sécurité vous évite de passer d'une mesure à une autre en jouant simplement un accord majeur, mineur ou de septième dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier.

électronné (division, voyez plus bas). Les mesures les

1/4, 4/4, 6/8 et 12/8. D'autres valeurs (telles que 7/4, 3/8, etc.) sont également possibles.

Type: Vous permet de spécifier le type de motif source. Bas (Basic) Arty (Advanced) ou All.

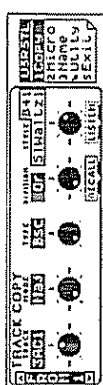
en fonction de la nouvelle mesure et vous risquez parfois de vous retrouver avec des mesures incomplètes. Néanmoins, aucune donnée n'est effacée.

Style (interne, disque Zip, disquette, etc.) : Utilisez ce paramètre pour sélectionner le style qui convient le mieux à votre matériel. Le nom de ce style est affiché à la deuxième ligne.

Listien: Appuyez sur le [UPPER] sous l'écran pour découper (listen) le motif sélectionné pour la copie. Listien reproduit toujours le motif entier. Si la case Listien

[F1] (View)

[UPPER2] sous l'écran, Recall). Dans ce cas, l'adresse du style ainsi que son nom sont affichés comme suit:



Page User StillCopy\from 2
Page Header: F:\(User\StillCopy)\F1\F1 (Copy)
Page 1 of 1 [Selections: Item 2]

From 9008 29 000 Mode
To 9999 32 Replace
USR51L 1COPY IN 2MICRO

NAME
SEX

BAR BEAT CPT

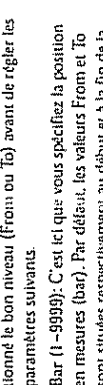
DISC

From/to: Utilisez la commande [DRUMSPART]

ADMISSION FROM 1990 TO PRESENT IS AS FOLLOWS:

position ou l'édition doit débiter. Vous la déterminez

identifie la position ou l'édition doit s'arrêter (valeur



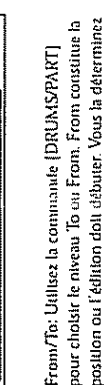
Beats (1 = nombre de temps par mesure)): ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps

CPT: Ici, vous pouvez déterminer la position en CPT du début et de la fin. A moins que vous n'ayez pas

besoin d'édier toutes les données de la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut.

FR	FROM	99008	29	000	MOVE	ICOPY IN	USRSTL
TO		9999	32	239	Replace		

071142 ZUEHC



designer la position ou l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Variez toujours si vous avez sélectionné la barre (Bar-Beat-CPT) et la position (Bar-Beat-CPT).

Bar (1-9999): C'est ici que vous spécifiez la position du bar (le bon niveau (from) ou no) avant de régler les paramètres suivants.

debut (i.e. nombre de temps par mesure)). Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (arrure de temps) du motif en question.

Mode (Replace, Merge): Sélectionne le mode Copy.

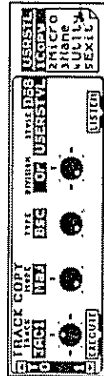
Replace: Les données se trouvant dans la plage sélectionnée seront copiées sur la piste de destination et effaceront toutes les données (de la piste de destination) se trouvant dans la plage correspondante.

Max: Les données de la plage sélectionnée seront ajoutées aux données éventuelles de la piste de destination.

Dans les deux cas, la longueur de la piste de destination risque de changer afin d'inclure toutes les données de la piste source. Autrement dit, la piste de destination risque d'être plus longue après la copie.

Page User SInCCopy) To 1

Page Master: IF4 (0x50)-(IF1) (F1) (Copy)
[PAGE] AT (sélectionnez la 1)



Cette page vous permet de sélectionner l'adresse du motif de destination (dans lequel vous voulez copier le motif source). N'oubliez pas les points suivants :

- Les motifs IADR ne peuvent être copiés que sur des pistes IADR.
- Les motifs 2ABS ne peuvent être copiés que sur des pistes 2ABS.
- Une piste AC (par exemple, 3AC1-8AC6) peut être copiée sur n'importe quelle piste AC mais jamais sur une piste IADR ou 2ABS.
- Les motifs en boucle ne peuvent être copiés dans des motifs à un coup.
- Les Intros ne peuvent être copiées que dans des Intros.
- Les motifs Endings dans des Endings et les Fill-Ins dans des Fill-Ins.

Si la piste de destination ou la division est réglée sur une valeur "interdite", le G-1000 sélectionne automatiquement la valeur source correspondante.

Par exemple, si vous avez sélectionné une piste IADR comme source et une piste 3AC1 comme destination, le G-1000 choisira automatiquement 3AC1 comme piste source.

Track, Mode, Type, Division: Voyez page 121 pour en savoir plus.

Style: Indique la mémoire de destination, la mémoire de style RAM du G-1000 (D98).

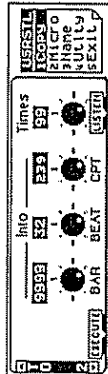
Exécute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour copier les données de la source choisie si vous ne désirez faire qu'une copie. Sinon, passez à la page suivante.

Listen: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour écouter le motif que vous allez effacer. Listen reproduit toujours le motif entier.

Page User SInCCopy) To 2

Page Master: IF4 (0x50)-(IF1) (F1) (Copy)
[PAGE] AT (sélectionnez la 2)

Cette page vous permet de déterminer la position Into, c.-à-d. la valeur bar, beat et CPT (mesure, temps et CPT) où les premières données du motif source seront copiées.



Bar, Beat, CPT: Voyez page 121 pour en savoir plus.

Times (1-99): Détermine le nombre de copies que vous voulez faire. Notez que la valeur "3" signifie que vous voyez retrouverez avec 3 copies contiguës, la deuxième étant placée juste après la première, etc.

Exécute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour copier les données source.

12.7 Mode User Style Edit

La plupart des pages d'écran du mode User Style Edit comportent une fonction ←REC qui vous permet de revenir à la première page User StyleRec. Faites-en usage après l'édition d'une piste (ou de toutes les pistes) pour enregistrer immédiatement les changements apportés.

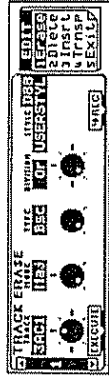
Avant de parler des diverses fonctions User Style Edit, nous alimenterons vous rafraîchir la mémoire: certaines fonctions vous permettent de sélectionner le type de données à éditer. Lorsque c'est le cas, vous pouvez sélectionner un des messages suivants. Appelons-les **Types de données**.

Explication: Tous les paramètres éditables repris ci-dessous.

All	Seuls les messages de note
Note	Messages de modulation (CC0)
PanP	Messages Pan (position stéréo, CC1)
Expr	Messages d'expression (relative volume, CC11)
RevB	Messages d'envoi à la réverbération (CC9)
Chus	Messages d'envoi au Chorus (CC0)
PCing	Changements de programme
PBand	Page de Pitch Bend (le changement de hauteur obtenu en actionnant le levier Bender à bout de course vers la gauche ou la droite).
NRPN	Non-réglés paramètres number ou Numéro de paramètre non reconnu. Type spécial de message MIDI déterminant les valeurs de paramètres propres aux instruments compatibles GS.

Track Erase

Page Master: IF4 (0x50)-(IF1) (Erase)
[PAGE] AT (sélectionnez la page 1)



Track Erase vous permet d'effacer sélectivement des données soit sur une plage spécifique du ou des motifs(s) ou de la (voix des) piste(s) entière(s). En mode All, Erase substitue le nombre de silences nécessaires aux données effacées de sorte que vous conservez un nombre égal de mesures vides. Si vous désirez éliminer les mesures elles-mêmes, servez-vous de **Track Delete** (voyez page 124).

Track (IADR-8AC6, All): Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez effacer. Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

Mode: Vous permet de sélectionner le mode du motif à éditer: Maj (major), min (mineur) ou 7 (septième). **Type:** Vous permet de sélectionner le type de motif à éditer: Bsc (Basic) ou Adv (Advanced).

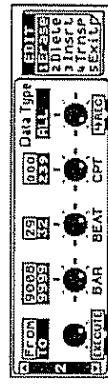
Division: Ce paramètre vous permet de choisir la division du motif: Or (Original) ou Var (Variation).

Style: Cette zone vous indique l'endroit où l'édition se fait: la mémoire de style RAM (D98) du G-1000.

Exécute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur [M.DRUMS].

Page EditErase3

Page Master: IF4 (0x50)-(IF1) (Erase)
[PAGE] AT (sélectionnez la page 2)



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour choisir le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar (1-9999): C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont spécifiées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

Beat (1-(nombre de temps par mesure)): Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du motif en question.

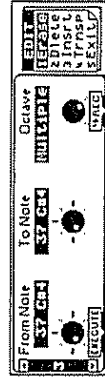
CPT: Ici, vous pouvez déterminer la position en CPT du début et de la fin. A moins que vous n'avez pas besoin d'éditer toutes les données de la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut. Notez que le mode Micro vous permet d'éditer les données au niveau des événements, ce qui est plus précis car, là, vous voyez les événements à éditer, contrairement à ce qui se passe ici. Si vous ne voulez modifier qu'un seul événement (ou message), servez-vous du mode Microscope (voyez page 127).

Data Type: Vous permet de sélectionner les données à éditer. Consultez le tableau à la page 122 pour avoir une liste des types de données éditables.

Exécute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur [M.DRUMS].

Page EditErase3

Page Master: IF4 (0x50)-(IF1) (Erase)
[PAGE] AT (sélectionnez la page 1)



Il suffit de régler les paramètres de cette page si le Type de données (ou Data Type) (voyez plus haut) sélectionné est Note. Dans tous les autres cas, il est inutile de préciser des valeurs à cette page car vous ne pouvez y choisir qu'une plage (From/To) pour des notes. C'est pourquoi cette page ne s'affiche que lorsque le Type de données est Note.

From Note, To Note, Octave: Voyez page 94.

Exécute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Delete

Page Master: [F4] (0x50)-[F4] (Edit)-[F7] (Delete).
[PAGE] [Δ] (sélectionnez la page 1)



A la différence de la fonction Erase, Track Delete supprime également toutes les mesures de sorte que les mesures qui se trouvent derrière la position To seront déplacées vers le début de la piste (ou des pistes). Comme Delete supprime les mesures, il est impossible de sélectionner le type de données à effacer.

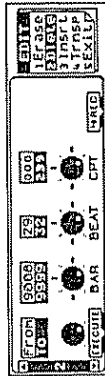
Track, Mode, Type, Division: Voyez page 121 pour en savoir davantage.

Style: Cette zone vous indique l'endroit où l'édition se fait: la mémoire de style RAM (D88) du G-1000.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur [M.DRUMS].

Page Edit/DELETE

Page Master: [F4] (0x50)-[F4] (Edit)-[F7] (Delete).
[PAGE] [Δ] (sélectionnez la page 2)



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART]

pour choisir le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 121 pour en savoir plus. Notez que le mode Micro vous permet d'éditer les données au niveau des événements, ce qui est plus précis car, là, vous voyez les événements à éditer.

Contrairement à ce qui se passe ici, si vous ne voulez modifier qu'un seul événement (ou message), servez-vous du mode Microscope (voyez page 127).

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Insert

Page Master: [F4] (0x50)-[F4] (Edit)-[F7] (Insert).
[PAGE] [Δ] (sélectionnez la page 1)



La fonction Insert vous permet d'insérer des espaces dans un motif existant. Cela signifie que toutes les données situées derrière la position calculée par le paramètre For (voyez la deuxième page d'écran) sont déplacées vers la fin du motif et allongent ainsi le motif. Vous ne pouvez insérer que des mesures valides.

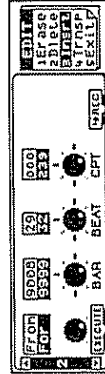
Track, Mode, Type, Division: Voyez page 121 pour en savoir plus.

Style: Cette zone vous indique l'endroit où l'édition se fait: la mémoire de style RAM (D88) du G-1000.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur [M.DRUMS].

Page Edit/INSERT

Page Master: [F4] (0x50)-[F4] (Edit)-[F7] (Insert).
[PAGE] [Δ] (sélectionnez la page 2)



From/For: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau From ou For. Le niveau From vous permet de spécifier la position où le nombre choisi de mesures, temps et clocks doit être inséré.

For, par contre, spécifie le nombre de mesures, temps et CPT qui doivent être insérés.

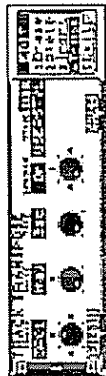
Le mode Microscope comporte également une fonction Insert (voyez page 128) qui vous permet d'ajouter des événements sans déplacer les événements suivants vers le bout du motif. Si vous avez besoin de place pour de nouvelles données, Edit Track Insert est donc la seule possibilité que vous ayez de le faire.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 121 pour en savoir plus.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et insérer le nombre requis de mesures, temps et CPT.

Track Transpose

Page Master: [F4] (0x50)-[F4] (Edit)-[F7] (Transpose).
[PAGE] [Δ] (sélectionnez la page 1)



Track Transpose vous permet de transposer les notes du motif sélectionné (les autres données "non-note" ne pouvant évidemment pas être transposées). Utilisez cette fonction avec circonspection parce que la valeur Key (tonalité) (voyez page 108) n'est pas remise à jour - et, ce, même si vous transposez toute la piste (ou toutes les pistes). Nous vous suggérons donc de ne l'utiliser que pour des parties d'un motif intro ou Ending, par exemple, pour une phrase difficile que vous n'avez enregistrée qu'une fois et ensuite copiée au moyen de Track Copy (voyez page 121). Autrement dit, ne transposez jamais un motif entier car cela entraînerait inévitablement une confusion indécryptable en mode Arrange.

Track, Mode, Type, Division: Voyez page 121 pour en savoir plus.

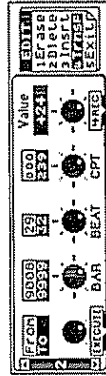
Combinée avec From Note et To Note (voyez ci-dessous), Track Transpose peut aussi servir la piste IADR. Elle vous permet de choisir un autre son de caisse claire ou grosse caisse, par exemple.

Style: Cette zone vous indique l'endroit où l'édition se fait: la mémoire de style RAM (D88) du G-1000.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Cependant, il est probable que vous n'obteniez pas encore la transposition voulue. Ignorez simplement ce paramètre et passez à la page d'écran suivante.

Page Edit/Transpose

Page Master: [F4] (0x50)-[F4] (Edit)-[F7] (Transpose).
[PAGE] [Δ] (sélectionnez la page 2)



From/To: Voyez page 123.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 121 pour en savoir plus.

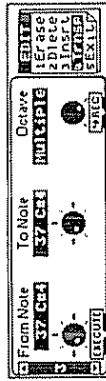
Value (-24~+24): Ce paramètre sert à déterminer l'intervalle de transposition par pas de demi-tons. Si vous désirez transposer un motif en Do en Ré, entrez la valeur (Value) +2.

Remarque: Soyez prudent lorsque vous utilisez Track Transpose pour le Part IADR. Après tout, une transposition de toutes les notes de cette piste entraînerait un changement considérable du Part de batterie.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données ou passez à la page suivante si vous ne désirez pas transposer toutes les notes.

Page Edit/Transpose

Page Master: [F4] (0x50)-[F4] (Edit)-[F7] (Transpose).
[PAGE] [Δ] (sélectionnez la page 3)

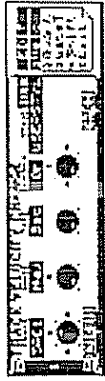


From Note, To Note, Octave: Voyez page 94.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Velocity Change

Page Master: [F4] (0x50)-[F4] (Edit)-[F7] (Velocity).
[PAGE] [Δ] (sélectionnez la page 1)



La fonction Velocity Change vous permet de changer la dynamique (ou toucher, velocity) d'une piste ou d'un extrait. Voyez page 95 pour en savoir davantage.

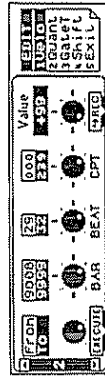
Track, Mode, Type, Division: Voyez page 121 pour en savoir davantage.

Style: Cette zone vous indique l'endroit où l'édition se fait: la mémoire de style RAM (D88) du G-1000.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement.

Page Edit/Velo

Page Master: [F4] (0x50)-[F4] (Edit)-[F7] (Velo).
[PAGE] [Δ] (sélectionnez la page 2)



From/To: Voyez page 123.

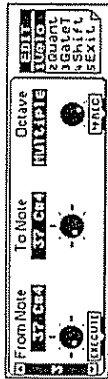
Bar, Beat, CPT: Voyez page 121 pour en savoir plus. Value (-99~+99): Le paramètre Value vous permet de régler l'ampleur du changement de toucher. Sélectionnez une valeur positive pour augmenter le toucher de la piste (ou des pistes) ou une valeur négative pour diminuer la valeur de toucher.

Remarque: Même la valeur positive ou négative la plus élevée ne vous entrainera pas plus loin que "1" ou "127".

Exécutez. Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données ou passez à la page suivante si vous ne désirez pas changer toutes les notes.

Page Edit/Welo13

Page Master: [F4] (0x50)-[F4] (64)-[SHIFT] • [F3] (64b)
[PAGE] AT (sélectionnez la page 3)



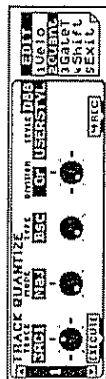
From Note, To Note, Octave: Voyez page 94.

Exécutez: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Quantize

Page Master: [F4] (0x50)-[F4] (64)-[SHIFT] • [F3] (64b)
[PAGE] AT (sélectionnez la page 1)

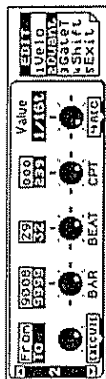
La fonction Track Quantize peut être utilisée après l'enregistrement d'un Part si vous n'êtes pas tout à fait satisfait du timing. Si vous ne désirez quantifier que certaines notes dans une plage de temps donnée, rétrécissez le champ d'édition au moyen des paramètres From/To à la deuxième page.



Track, Mode, Type, Division, Style, Exécutez: Voyez page 121 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Page Edit/Quant12

Page Master: [F4] (0x50)-[F4] (64)-[SHIFT] • [F3] (64b)
[PAGE] AT (sélectionnez la page 2)



From, To, Bar, Beat, CPT, Exécutez: Voyez page 97 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Value: Ce paramètre détermine la résolution de la fonction Quantize. Les valeurs disponibles sont les suivantes: 1/8, 1/16, 1/32, 1/64.

Remarque: Vérifiez à toujours sélectionner la valeur qui équivaut à la note la plus courte que vous avez enregistrée. Fin de quoi, votre Part ne ressemblera plus à ce que vous avez joué.

Track Shift

Page Master: [F4] (0x50)-[F4] (64)-[SHIFT] • [F3] (64b)
[PAGE] AT (sélectionnez la page 1)



Track Shift vous permet de déplacer les notes au sein de la plage From/To sélectionnée (deuxième page).

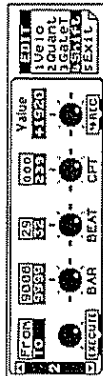
Voyez page 98 pour en savoir plus.

Remarque: Avant de sélectionner une valeur Shift, vous devez examiner une piste en mode Microscope (voyez page 127) pour déterminer la valeur négative à utiliser. Si la première note d'une piste débute sur 1-1-6, par exemple, réglez Track Shift sur "-6". Veillez à utiliser la même décalage (Shift) pour toutes les pistes afin de conserver le timing de l'original.

Track, Mode, Type, Division, Style, Exécutez: Voyez page 121 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Page Edit/Shift12

Page Master: [F4] (0x50)-[F4] (64)-[SHIFT] • [F3] (64b)
[PAGE] AT (sélectionnez la page 2)



From, To, Bar, Beat, CPT, Exécutez: Voyez page 97 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Value (-9999 → +9999): Ce paramètre détermine le décalage des notes. La valeur (Value) est donnée en unités de CPT (un CPT = 1/120).

Remarque: Les notes se trouvant sur le premier temps de la première mesure ne peuvent être déplacées davantage vers la gauche (cela reviendrait à les envoyer dans une mesure "0" inexistante).

12.8 Mode User Style Microscope

Le mode User Style Microscope est semblable au mode Microscope des séquenceurs de la série Roland MC. Sélectionnez ce mode quand vous ne voulez changer qu'un seul aspect d'un style utilisateur (ou d'un style ROM) parfait à tout autre égard.

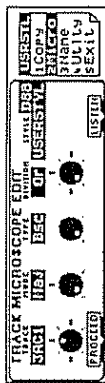
Dans ce chapitre, nous utiliserons le mot événement pour tout message (identique aux messages MIDI qui pilotent l'Arranger). Un événement est donc une commande (ou une instruction) pour l'Arranger.

Comme le nom de la première page d'écran (Track Microscope Edit) l'implique, vous ne pouvez visualiser et éditer qu'une piste à la fois. Autrement dit, il n'y

biliez pas de sélectionner la piste et le motif voulus avant de sélectionner une fonction Micro.

Track Microscope Edit

Page Master: [F4] (0x50)-[SHIFT] • [F3] (64b)



Cette page contient les critères familiers, nécessaires à la sélection d'une piste et d'un motif. Une fois de plus, choisissez d'abord le motif avant de commencer l'édition. Il est impossible de visualiser toutes les données d'un motif en mode Microscope. C'est également la page à laquelle vous revenez après avoir quitté la fonction Micro Edit.

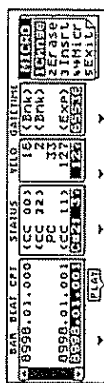
Track, Mode, Type, Division, Style: Voyez page 123 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Procédez: Appuyez sur [M.DRUMS] pour afficher la page Microscope Edit.

Listez: La fonction Listien vous permet d'écouter la piste du motif sélectionné.

Micro Change

Page Master: [F4] (0x50)-[SHIFT] • [F3] (64b)
[M.DRUMS] (Procédez) • [F1] (Change)



La fonction Microscope Change sert à modifier des événements qui peuvent être des instructions des plus variées allant de la transformation d'un Dori2 en un R&2, d'une valeur de toucher "35" en "70" à la modification d'une commande de contrôle CC01 en une commande de contrôle CC10.

Event selection (Bar-Beat-CPT): Vous permet de faire défiler les événements. Vous ne pouvez choisir que des positions Bar-Beat-CPT qui contiennent déjà des données. Notez que les boutons [PAGE] ▲▼ vous permettent également de faire défiler les événements. Ils présentent l'avantage d'être plus précis car ils avancent pas à pas et chaque événement note se fait entendre.

Status: Cette colonne contient tous les types de message que vous pouvez assigner à un événement. Voyez page 122 pour en savoir plus.

Ne cherchez pas les événements CC64 (Hold ou Sustain), vous ne les trouverez pas. Les messages de la pédale branchée à la borne SUSTAIN FOOTSWITCH sont convertis en valeurs Gate Time équivalentes.

Pour changer de tels messages "Hold" convertis, vous devez modifier les valeurs Gate Time des notes en question.

Velo: Ne vous laissez pas induire en erreur par le nom de la colonne: elle affiche effectivement la valeur de toucher des notes mais elle contient aussi les valeurs assignées à un numéro de commande de contrôle, un changement de programme ou un événement Pitch Bend.

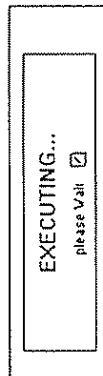
Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour changer la valeur de l'événement choisi.

Gate Time: Les valeurs de cette colonne, par contre, représentent toujours la durée (ou Gate Time) des événements notes. C'est pourquoi les autres événements n'ont pas de valeur Gate Time.

Remarque: La valeur Gate Time d'événements notes de batterie est toujours "1". Les sous-pilots sont en fait des échelonnages simples qui s'arrêtent automatiquement. Le choix d'une valeur Gate Time plus longue pour des notes de la piste 1ADR ne les allongera nullement.

[PLAY] (IM.BASS) sous l'écran: La fonction Play vous permet d'écouter l'événement choisi (s'il s'agit d'une note). Vous pourriez utiliser cette fonction pour vérifier la nouvelle valeur de toucher (Velo) et la modifier si nécessaire.

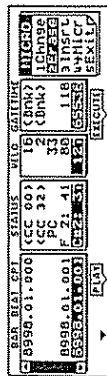
Vous pouvez maintenant choisir une autre fonction sur le menu (Erase ou Insert) ou appuyer sur [F4] pour revenir à la première page Microscope (afin de choisir une autre piste ou un autre motif à éditer ou, encore, pour revenir (Exit) à la page Master. Lorsque vous quittez, l'écran confirme que les nouveaux réglages sont enregistrés.



Il est donc inutile de confirmer vos réglages: toutes les modifications prendront effet dès que vous revenez à la première page Microscope.

Micro Erase

Page Master: [F4] (Velo) - [HUIT] - [F2] (Micro)
[IM.DRUMS] (Process) - [F3] (Erase)



La fonction Erase vous permet de vous débarrasser d'événements que vous ne voulez plus. Si vous effacez un événement dans ce mode, les événements suivants ne seront pas déplacés vers la gauche pour "boucher le trou". En fait, la fonction Microscope ne considère pas les "espaces" entre les événements comme des trous.

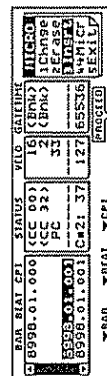
Event selection: Bar-Beat-CPT [DRUMS/PART]: Voyez page 127 pour en savoir plus. Utilisez cette fonction pour sélectionner l'événement que vous voulez effacer.

[PLAY] (Part Select [IM.BASS]): La fonction Play vous permet d'écouter l'événement choisi (s'il s'agit d'une note). Vous pourriez utiliser cette fonction pour vérifier la nouvelle valeur de toucher (Velo) et la modifier si nécessaire.

Exécutez [UPPER1] sous l'écran: La commande Erase doit être confirmée. Si vous êtes sûr d'avoir choisi le bon événement, appuyez sur ce bouton pour en être quitte.

Micro Insert

Page Master: [F4] (Velo) - [HUIT] - [F2] (Micro)
[IM.DRUMS] (Process) - [F3] (Insert)



Cette fonction Insert vous permet d'ajouter des événements à une piste existante - ou à programmer un Part pas par pas.

La fonction Insert comprend deux pages: la première sert à ajouter un événement à la position choisie (au moyen de Bar, Beat et CPT), tandis que la seconde vous permet de définir le statut (note, commande de contrôle, etc.) ainsi que les valeurs de cet événement.

Remarque: Il est pratiquement possible d'insérer un événement à une position qui en contient déjà un. Cela vous permet d'ajouter la note manquante d'un accord, par exemple. Vérifiez, cependant, à ne pas assigner deux commandes de contrôle de numéro identique (ex. Pan, CC10) avec des valeurs différentes à la même position.

Bar (1-9999) [DRUMS/PART]: Précise la mesure ou l'événement doit être inséré.

Beat (1 - Nombre de temps par mesure)

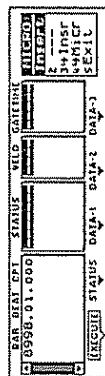
[ACCOMP/GROUP]: Précise le temps de la mesure ou l'événement doit être inséré (voyez ci-dessus).

CPT (BASS/BANK)

Ce paramètre détermine la valeur CPT du nouvel événement. Voici un tableau des notes les plus couramment utilisées et leurs valeurs CPT.

Notes	480	60
o	480	60
j	240	60
j	120	30

Proceed [UPPER1] sous l'écran: Après avoir spécifié la position du nouvel événement, appuyez sur le [UPPER1] sous l'écran pour appeler la deuxième page Insert, où vous pouvez assigner une fonction (Status) et une ou plusieurs valeurs au nouvel événement.



Si vous regardez attentivement l'illustration, vous verrez que cette fois, les tirets Status, Value et Gate Time sont affichés en "négatif" (alors qu'à la page précédente, seule la position l'était). Cela vous indique que le G-1000 attend des instructions pour le nouvel événement.

Status [ACCOMP/GROUP]: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le Status du nouvel événement (note, commande de contrôle, etc.). Voyez le tableau à la page 122. Pour insérer un événement note, vous pouvez également appuyer sur la touche correspondante du clavier du G-1000. Cela vous permet d'assigner automatiquement une valeur de toucher à cet événement. Si la valeur de toucher n'est pas celle que vous voulez, vous pouvez soit recommencer (en appuyant plus fort ou moins fort) ou vous servir de la commande [BASS/BANK] pour la régler.

Remarque: Vous ne pouvez programmer qu'une note à la fois. Si vous jouez un accord, seule la dernière note jouée sera retenue.

Data-1 [BASS/BANK]: Cette commande ne peut servir qu'à choisir le nom de note; numéro de note (ex. C#2: 37) des événements notes. Si vous sélectionnez un autre événement au moyen de la commande Status (voyez ci-dessus), la commande [BASS/BANK] ne peut plus être utilisée.

Velo (Data 2) [LOWER/NUMBER]: Comme nous l'avons dit plus haut, la valeur Velo ne fait pas nécessairement référence à une valeur de toucher. Elle sert également à indiquer et à régler (à cette page) la

valeur assignée à la commande contrôle, etc. C'est pourquoi la fonction de la commande [LOWER/NUMBER] est appelée Data-2 plutôt que Velo.

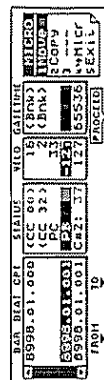
Gate Time (Data-3) [UPPER/VARIATION]: Vous ne pouvez choisir une valeur Gate Time que pour les événements notes. Servez-vous en pour préciser la durée de la nouvelle note. Souvenez-vous que la valeur Gate Time "1" suffit aux événements notes 1ADR.

Remarque: Appuyez sur [F3] pour revenir à la première page Insert si vous devez faire une modification.

Exécutez: Appuyez sur [IM.DRUMS] pour confirmer vos réglages et les assigner à l'événement.

Micro Move

Page Master: [F4] (Velo) - [HUIT] - [F2] (Micro)
[IM.DRUMS] (Process) - [HUIT] - [F1] (Move)



La fonction Move vous permet de déplacer le ou les événement(s) choisis vers une autre position. Elle ressemble à la fonction Track Shift (voyez page 127) mais elle ne s'applique qu'à un événement ou à un petit nombre d'événements à la fois.

From [DRUMS/PART]: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le premier événement à déplacer. Si vous ne souhaitez déplacer qu'un seul événement, appuyez sur [PROCEED]. Sinon sélectionnez le dernier événement à déplacer.

To [ACCOMP/GROUP]: Vous permet de sélectionner le dernier événement à déplacer. En tournant la commande [ACCOMP/GROUP], vous remarquerez que tous les événements que vous faites défiler sont affichés en négatif. Arrêtez-vous au dernier événement à déplacer.

Proceed [UPPER1] sous l'écran: Lorsque vous avez sélectionné la série d'événements à déplacer, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour passer à la deuxième page Move.



Les paramètres de cette page servent à spécifier la nouvelle position (Info) du premier événement que vous avez sélectionné à la page précédente. Tous les événements suivants seront placés en fonction de ce premier événement (la distance entre les événements déplacés restera donc la même).

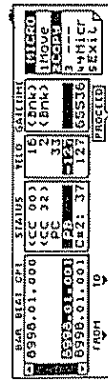
Bar, Beat, CPT, (DRUMS/PART), (ACCOMP/ GROUP), (BASS/BANK): Utilisez ces commandes pour déterminer la destination de (ou des) événement(s) choisi(s). La fonction Move est automatique- ment réglée sur Mix, ce qui signifie que le déplacement des événements n'efface pas ceux qui seraient déjà présents à l'endroit choisi pour la destination.

Exécutez (UPPER) sous l'écran): Appuyez sur (UPPER) sous l'écran pour confirmer vos réglages et déplacer les événements sélectionnés à leur nouvelle position.

Vous pouvez alors appuyer sur [F3] pour passer à la fonction Copy ou [F4] pour revenir à la première page Microscope.

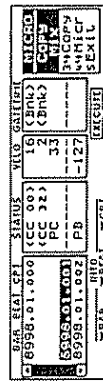
Microscope Copy

Page Master: [F4] (BASS/BANK) - [F3] (Micro)
[F4] (Copy) (Process) - [F4] (F1) - [F7] (Copy)



La fonction Copy vous permet de copier les événements choisis à une autre position. D'une certaine façon, c'est un peu comme si vous déplacez les événements sans, toutefois, les effacer à leur position d'origine.

From, To: Voyez page 129 pour en savoir davantage. Après avoir sélectionné les événements à copier, appuyez sur (UPPER) sous l'écran (Process) pour passer à la seconde page Copy:



Into est la position Bar/Beat/CPT à laquelle le premier événement de la série choisie sera copié. Servez-vous des commandes (DRUMS/PART), (ACCOMP/ GROUP) et (BASS/BANK) pour déterminer cette position.

Notiez aussi le message Copy Mix sur le menu de fonctions. Comme à la seconde page Move, ce message vous signale que la copie des événements sélectionnés n'effacera pas les événements qui existent déjà à la position choisie.

12.9 User Style Utility

Le mode User Style Utility contient deux fonctions qui peuvent parfois venir à point.

All Tracks Data Change

Page Master: [F4] (BASS/BANK) - [F4] (Copy) (Change)



Cette fonction vous permet de changer globalement les valeurs Expression, Reverb Send et/ou Chorus Send de toutes les pistes de style utilisateur (de toutes les divisions, modes, etc.). Cela peut s'avérer nécessaire si vous souhaitez changer le caractère de votre style utilisateur (lorsque ses valeurs sont trop élevées ou trop faibles, par exemple). Cette fonction vous fait gagner beaucoup de temps et vous évite de retourner aux pages REC-et de réenregistrer ces valeurs pour toutes les pistes de toutes les divisions.

Il s'agit de paramètres relatifs, ce qui explique pourquoi vous pouvez choisir des valeurs négatives ou positives. Les valeurs sélectionnées ici sont effectivement ajoutées ou soustraites aux valeurs déjà enregistrées.

Express (-127-127): (DRUMS/PART) L'expression (CCI) constitue un paramètre de volume secondaire qui vous permet de diminuer le volume principal d'une piste (CC07). Choisissez la valeur "0" si vous ne souhaitez pas changer l'expression.

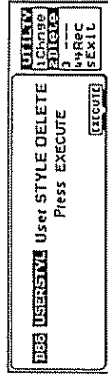
Reverb: (ACCOMP/GROUP) Ce paramètre vous permet de modifier la profondeur de réverbération de la même manière pour tous les Parts. "0" ne change pas les valeurs Reverb Send.

Chorus: (BASS/BANK) Ce paramètre vous permet de modifier la profondeur de Chorus de la même manière pour tous les Parts. "0" ne change pas les valeurs Chorus Send.

Exécutez: Après avoir choisi les valeurs, appuyez sur (UPPER) sous l'écran pour activer cette fonction globale.

User Style Delete

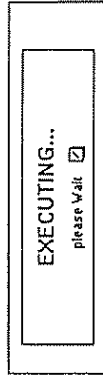
Page Master: [F4] (BASS/BANK) - [F4] (Delete)



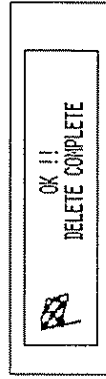
À la différence de "Track Delete" à la page 124, la fonction User Style Delete permet d'effacer la mémoire de style RAM du G-1000 (D88). Cependant, si vous êtes certain de ne plus avoir besoin d'un style donné, supprimez-le avec cette fonction.

Appuyez sur (M.DRUMS) (Execute) pour effacer le(s) style(s).

L'écran indique que votre demande est traitée:



Le style est supprimé et l'écran vous indique la fin de l'opération:



Vous revenez ensuite à la première page User Style/Rec.

13. Mode MIDI

SMF, General MIDI et General Standard
 Votre G-1000 est compatible GM (General MIDI) et GS (General Standard). Il vous permet donc de reproduire (et d'enregistrer) des fichiers standard MIDI avec le Recorder; ceux-ci peuvent être reproduits sur n'importe quel instrument compatible GM ou GS (comme votre G-1000). Cela peut vous sembler aller de soi mais avant l'arrivée de la norme GS (et GM), il était impossible de prédire ce qu'une séquence enregistrée sur un instrument donnerait lorsqu'elle était reproduite avec un autre module ou synthétiseur car la mémoire 1 de l'instrument A contenait un son de synthé tandis que la même mémoire sur l'instrument B proposait un son de piano à queue.

Fichiers standard MIDI

En fait, il fut un temps où il était impossible de classer vos séquences dans un séquenceur d'une autre marque car il y avait autant de formats (c.-à-d. de manières d'encoder les données) différents qu'il existait de fabricants de séquenceurs. C'est pourquoi divers fabricants ont décidé de s'unir pour créer un format qui pouvait être lu par tous les séquenceurs. Considérez le format de fichier standard MIDI comme le format TXT d'ordinateurs bien connus: il s'agit du niveau que tous les programmes comprennent.

A la différence du format TXT, par contre, le format de fichier standard MIDI (*SMF* en bref) est particulièrement sophistiqué: même les messages System Exclusive (*SysEx*, les messages propres au système) circulent bien; or ils constituent le type de données MIDI le plus complexe. Cela permet ainsi de conserver le "format" (comparable à la mise en page d'un texte imprimé) de la séquence lorsque vous la convertissez en SMF.

En fait, le format SMF est si élaboré que certains séquenceurs n'utilisent même plus le système de leur fabricant pour enregistrer et reproduire des données - ce qui est le cas du Recorder et du séquenceur 16 pistes du G-1000.

Le format fichier standard MIDI (qui garantit le fait que n'importe quel séquenceur peut en lire les données) est un must pour les deux normes suivantes (qui garantissent, elles, le fait que la sélection de son, entre autres, reste identique).

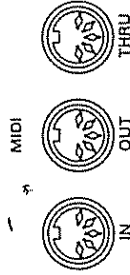
GM System 88: Le système GM (General MIDI) est un ensemble de recommandations qui tentent d'aller au-delà des limitations imposées par les systèmes propres aux différents fabricants et de standardiser les possibilités MIDI des instruments générateurs de son. Les générateurs de son et les données de son qui sont compatibles avec la norme GM portent le label GM. Les données Song (de morceau) portant le label GM

peuvent être reproduites au moyen de n'importe quel instrument générateur de son GM pour reproduire une performance musicale essentiellement identique. **Format GS 49:** Le format GS constitue le jeu de spécifications de Roland pour standardiser les possibilités MIDI des générateurs de son. Les données Song portant le label GS peuvent être reproduites sur n'importe quel instrument portant le label GS. Le G-1000 est compatible avec les formats GM et GS et peut donc être utilisé pour reproduire des données de morceau ayant un de ces labels.

13.1 MIDI en général

Connecteurs MIDI

Les messages MIDI sont transmis et reçus au moyen de trois connecteurs et de câbles MIDI spéciaux:



MIDI IN: Ce connecteur reçoit les messages des autres appareils MIDI.

MIDI OUT: Ce connecteur transmet les messages MIDI générés sur votre G-1000.

MIDI THRU: Ce connecteur réexpédie tous les messages reçus via MIDI IN.

Canaux

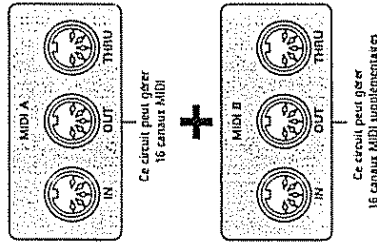
MIDI peut transmettre et recevoir des messages sur 16 canaux simultanément ce qui permet de piloter jusqu'à 16 instruments. Actuellement, la plupart des instruments (comme votre G-1000) sont multitimbraux ce qui signifie qu'ils peuvent jouer plusieurs partitions musicales avec des sons différents.

Ce concept n'est pas difficile à comprendre. Regardez simplement votre G-1000: il est doté d'un Arrangeur capable de jouer la batterie, la basse et jusqu'à six accompagnements tout en vous permettant à vous de jouer encore jusqu'à sept Parts Directs. Le fait de pouvoir jouer tous ces Parts en utilisant des Tones ou sons différents explique le qualificatif *multitimbral*. On peut en dire autant de modules tels que ceux de la série Sound Canvas.

Contrairement à la plupart des instruments multitimbraux, cependant, votre G-1000 peut traiter jusqu'à 32 canaux MIDI. Est-ce donc possible alors que MIDI ne gère que 16 canaux?

Oui. Le G-1000 est pourvu de deux circuits MIDI séparés, appelés A et B. En d'autres termes, il y a deux

entrées MIDI IN (A et B), deux sorties MIDI OUT (A et B) ainsi que deux connecteurs MIDI THRU (A et B).



Il n'y a pas de lien interne entre ces deux circuits MIDI de sorte que vous pouvez utiliser $2 \times 16 = 32$ canaux MIDI.

Types de données MIDI

L'aspect le plus important du standard MIDI est qu'il permet à un instrument de dire à l'autre quand ce dernier doit jouer une note, de quelle longueur et avec quelle force.

D'autres aspects comprennent la modulation (vibrato), le pitch bend (changement de hauteur), le volume, le panoramique, etc.

Encore un autre groupe de messages MIDI servent à prévenir le récepteur quand il doit sélectionner un son et quel son il doit sélectionner. Ces messages sont appelés *sélection de banque* et *changement de programme*. En fait, il s'agit de messages qui sont automatiquement enregistrés au début de chaque division de style et enregistrés dans une mémoire Performance, ce qui vous permet de les rappeler la sélection de Tones pour tous les Parts disponibles en sélectionnant simplement une mémoire Performance. Les messages de changement de programme et de sélection de banque vous permettent également de sélectionner des mémoires Performance, des styles et des Drum Sets (pour les Parts MIDR et ADR).

D'autres données MIDI, encore, vous permettent de synchroniser deux instruments MIDI de sorte qu'ils commencent et s'arrêtent de jouer au même moment et utilisent le même tempo.

13.2 Messages MIDI utilisés par le G-1000

La manière dont un instrument réagit lorsqu'il reçoit des messages MIDI (c.-à-d. comment il produit du son, etc.) dépend des spécifications de cet instrument. Cela signifie que si l'instrument de réception n'est pas capable d'exécuter la fonction demandée par le message arrivant, le résultat musical ne sera pas ce que vous attendiez. En fait, il y a plusieurs niveaux de compatibilité MIDI et tous les instruments MIDI ne comprennent (ne reçoivent) pas tous les messages MIDI existants.

Remarque: Les messages MIDI dont la réception est obligatoire pour satisfaire au système GM (niveau 1) sont marqués d'un astérisque.

Messages de note: Ces messages portent les informations touchant aux notes jouées sur le clavier. En voici le détail:

Message	Explication
No de note	Un numéro correspondant à la touche du clavier que vous avez enfoncée ou relâchée
Note On	Ce message signale l'enfoncement d'une touche ("jouer maintenant")
Note Off	Ce message signale le relâchement d'une touche
Toucher	Une valeur désignant la force avec laquelle une touche est enfoncée.

Sur de nombreux instruments (dont votre G-1000), un message de note enfoncée avec une valeur de toucher "0" signale la fin d'une note (la valeur de toucher "0" a en fait la fonction d'un message de note relâchée).

Pitch Bend: Ce message envoie des informations touchant à la position du levier Bender (ou de la molette Pitch Bend). La hauteur changera donc à la réception de ce message.

Sélection de banque (CC10 et CC32), changement de programme: Sur le G-1000, ces messages sélectionnent des Tones, des Styles et des mémoires Performance. En utilisant les messages de sélection de banque (qui sont en fait un type de commandes de contrôle), vous avez accès à une palette plus large encore d'emplacements de mémoire. Les messages de commandes de contrôle ont été ajoutés lorsqu'il est devenu évident que le maximum de sons pouvant être sélectionnés au moyen de messages de changement de programme n'était plus suffisant pour avoir accès à tous les sons offerts par les divers instruments.

Remarque: N'oubliez pas d'envoyer un changement de programme après un message de sélection de banque car l'envoi de ce type de message uniquement reste sans résultat. Voici l'ordre correct dans lequel ces messages doivent être envoyés (attention aux valeurs CPT):

- 1.1.0 Sélection de banque (CC0 + valeur)
- 1.1.1 Sélection de banque (CC2 + valeur (0, 1, 2 ou 3))
- 1.1.2 Changement de programme

Sur le G-1000, les messages CC32 servent à sélectionner le mode Tonic: "0" (ne pas quitter le mode Tonic actuel), "1" (Old, c.-à-d. le mode SC-55, les groupes E et F), "2" (New, c.-à-d. le mode Tonic du G-800, les groupes C et D) ou "3" (le mode Tonic du G-1000, les groupes A et B).

Commandes de contrôle

Ces messages contrôlent des paramètres tels que la modulation et le panoramique. La fonction d'un message est déterminée par son numéro de contrôle (c.-à-d. son numéro d'identité).

Modulation (CC01) *: Ce message contrôle le vibrato. **Volume (CC07) ***: Ce message contrôle le volume d'un Part. A la réception de ce message, le volume du Part recevant sur ce canal MIDI change.

Expression (CC11) *: Ce message envoie des changements de volume. Il peut servir à ajouter de l'expression. Le volume d'un Part sera affecté par les messages Volume (CC07) et les messages Expression (CC11). Si une valeur "0" est reçue pour l'un ou l'autre de ces messages, le volume du Part sera égal à 0 et n'augmentera pas même si l'autre message est envoyé avec une valeur plus élevée.

Pan(bre) (CC10) *: Ce message contrôle la position stéréo d'un Part.

Contrôleurs à usage général (CC16 et CC17): Ces deux commandes de contrôle n'ont pas de fonction fixe au sein de la norme MIDI. Sur le G-1000, elles vous permettent de contrôler deux paramètres de l'effet d'insertion (Insertion EFX). CC16 est assigné au curseur [SOURCE 1] et CC17 au curseur [SOURCE 2]. Voyez aussi page 190 pour savoir quels paramètres peuvent être pilotés.

Hold (1) (CC64) *: Ce message envoie des informations concernant le mouvement haut/bas de la pédale Damper (Sustain, Hold). Lorsqu'un message Hold On est reçu, les notes seront maintenues. Dans le cas d'instruments avec un temps de chute bref, tels que le piano, le son diminue progressivement d'intensité jusqu'à ce qu'un message Hold Off soit reçu. Pour les instruments avec un long maintien, tels qu'un orgue, le son est maintenu jusqu'à la réception d'un message Hold Off.

Sostenuto (CC 66): La pédale Sostenuto d'un piano ne maintient que les notes qui résonnent déjà au moment où la pédale est enfoncée. Le message Sostenuto envoie les informations relatives à cette pédale.

Remarque: Cette fonction peut être assignée au commutateur au pied disponible en option (voyez page 44).

Soft (CC67): La pédale Soft (douce) d'un piano adoucit le son tant que la pédale est enfoncée. Le message Soft envoie les informations relatives à cette pédale. Lorsque Soft On est reçu, la fréquence de coupure sera abaissée, produisant ainsi un son plus sourd. A la réception de Soft Off, le son précédent est rétabli.

Remarque: Cette fonction peut être assignée au commutateur au pied disponible en option (voyez page 44).

Reverb Send Level (CC91): Ce message ajoute un effet de réverbération au Part.

Chorus Send Level (CC93): Ce message ajoute un effet de Chorus au Part.

Delay Send Level (CC94): Ce message ajoute un effet de retard au Part. Cet effet n'est pas disponible pour les Parts de batterie (ADR et MDR).

Portamento (CC65), **Portamento Time (CC65)**, **Portamento Control (CC84)**: Voyez page 80 pour en savoir plus. Le Portamento est un effet qui crée un changement de hauteur sans heurt entre la note jouée préalablement et la nouvelle. A la réception d'un message Portamento, l'effet Portamento sera activé ou désactivé. Le Portamento Time contrôle la vitesse de changement de hauteur. Portamento Control détermine le numéro de note source (de la note jouée précédemment).

RPN LSB, MSB (CC100/101) *, **Data Entry (CC06/38) ***: Comme la fonction des messages RPN (Registered Param. Number) ou NPR (Numéro de paramètre reconnu) est définie dans les spécifications MIDI, ce message peut être utilisé entre des instruments de différents types. Les messages RPN MSB (ou OSS, octet de statut supérieur) et LSB (ou OSI, octet de statut inférieur) déterminent le paramètre à modifier tandis que les messages Entrée de données (Data Entry) servent à changer la valeur de ce paramètre. RPN peut servir à régler les paramètres Pitch Bend Sensitivity, Master Coarse Tune et Master Fine Tune.

Remarque: Les valeurs modifiées au moyen de messages RPN ne seront pas initialisées même si des messages de changement de programme arrivent pour sélectionner d'autres sons.

NPRN LSB, MSB (CC38/39), **Data Entry (CC06/38)**: Les messages NPRN (ou NPR, no. de paramètre non reconnu) peuvent servir à modifier les valeurs des paramètres de son propres à un instrument particulier. Les messages NPRN MSB et LSB précisent le paramètre à modifier et les messages d'Entrée de données permettent de changer la valeur de ce paramètre.

Comme le format GS définit la fonction de plusieurs messages NPRN, les programmes d'application compatibles GS peuvent utiliser les messages NPRN pour changer les paramètres des données de son tels que Vibrato, Fréquence de coupure (Freq. Cutoff), Resonance, et Enveloppe.

Remarque: Les valeurs modifiées au moyen des messages NPRN ne seront pas initialisées même si des messages de changement de programme arrivent pour sélectionner d'autres sons.

Remarque: Avec le réglage usine, le G-1000 ignore les messages NPRN. Après un message GS Reset (ou lorsque vous enfoncerez le bouton [CM/MS MODE]), les messages NPRN seront reçus. Vous pouvez également activer Rx NPRN (commutateur de réception NPRN), pour que les messages NPRN soient reçus.

Aftertouch (Pression canal uniquement) *: L'Aftertouch est un message qui envoie des informations relatives à la pression exercée sur le clavier après avoir joué une note. Ce type d'information peut servir à contrôler divers aspects du son. Il y a deux types de messages Aftertouch: Pression de touche polyphonique qui est transmise séparément pour chaque note et Pression de touche canal qui est transmise sous forme d'une seule valeur pour toutes les notes du canal MIDI en question.

Tous sons coupés: Ce message coupe toutes les notes audibles.

Toutes notes coupées *: Ce message envoie en fait un message Note rehaussée à chaque note audible du canal spécifié. Néanmoins, si Hold 1 ou Sostenuto sont activés, le son continuera jusqu'à ce que ces fonctions soient coupées.

Toutes fonctions de jeu à 0 *: Ce message ramène les valeurs des contrôleurs (modulation, Pitch Bend, etc.) à leurs réglages initiaux. Les contrôleurs suivants retrouveront leur valeur initiale pour le canal spécifié.

Message MIDI	Valeur initiale
Pitch Bend	0 (centre)
Aftertouch polyphonique	0 (minimum)
Aftertouch canal	0 (minimum)
Modulation	0 (minimum)
Expression	127 (maximum)
Hold	0 (coupé)
Portamento	0 (coupé)
Soft	0 (coupé)
Sostenuto	0 (coupé)
RPN	Pas de changement
NPRN	Pas de changement

Remarque: Les valeurs de paramètre qui ont été modifiées au moyen de RPN ou NPRN ne changeront pas même lorsqu'un message Reset All Controller est reçu.

Active Sensing: Ce message vous permet de voir si une connexion MIDI n'est pas interrompue (à cause d'un câble débranché ou abîmé, par exemple). Le G-1000 transmet des messages Active Sensing via les deux sorties MIDI OUT à intervalles réguliers. Une fois qu'un message Active Sensing est reçu via une entrée MIDI IN, le contrôle commence et si aucun message Active Sensing n'arrive dans les 420ms, la connexion est considérée rompue. Dans ce cas, toutes

les notes audibles seront coupées. Une procédure identique à celle de Reset All Controllers sera appliquée et le contrôle Active Sensing interrompu.

Messages System Exclusive (SysEx)

Les messages exclusifs permettent de contrôler des fonctions qui sont exclusives à des instruments bien précis. Bien que des messages Universal System Exclusive puissent être utilisés même entre des instruments de fabricants différents, la plupart des messages exclusifs ne s'appliquent qu'à un type d'instrument.

Afin de reconnaître l'instrument auquel les données sont destinées, les messages SysEx Roland contiennent une identification du fabricant, une identification de l'instrument et une identification du modèle.

Remarque: Voyez le livret MIDI fourni séparément pour en savoir plus sur les messages SysEx reconnus par le G-1000.

Universal System Exclusive: Lorsqu'un message GM System On est reçu, le G-1000 aura les réglages GM de base. De plus, les messages NPRN et de sélection de banque ne seront plus reçus. Le début d'un morceau portant le label GM contient un message GM System On. Cela signifie que si vous reproduisez les données à partir du début, le générateur de son sera automatiquement initialisé et adoptera les réglages de base.

GS Reset (GS Format System Exclusive): A la réception de la commande GS Reset, le G-1000 adopte les réglages GS de base. Le début d'un morceau portant le label GS contient un message GS System Reset. Cela signifie que si vous reproduisez les données à partir du début, le générateur de son sera automatiquement initialisé et adoptera les réglages de base.

Master Volume (Universal System Exclusive): Il s'agit d'un message exclusif commun à tous les instruments MIDI de fabrication récente qui permet de piloter le volume global du G-1000.

Autres messages System Exclusive (SysEx): Le G-1000 peut recevoir des messages exclusifs de format GS (ID de modèle 4211) qui sont communs à tous les générateurs de son GS.

Les tableaux d'équipement (implémentation) MIDI

MIDI permet de brancher différents types d'instruments mais il arrive parfois que certains messages ne passent pas bien. Ainsi, si vous désirez utiliser l'Aftertouch de clavier d'un instrument externe pour piloter le son alors que le générateur de son auquel le clavier est connecté ne peut pas recevoir ce type de message, vous n'obtiendrez pas le résultat escompté. Ainsi, seuls les messages qui sont utilisés par les deux instruments sont effectivement exécutés.

Les spécifications MIDI exigent que le manuel de chaque instrument MIDI comprenne un tableau d'équipement MIDI qui montre les types de message que l'instrument en question peut recevoir et transmettre. Mettez donc la colonne Transmitted de l'in-

instrument émetteur à côté de la colonne *Received* de l'instrument récepteur. Les messages comportant un "0" dans les deux tableaux peuvent être échangés sans problème. Si un des deux tableaux présente un "X" devant un certain type de message, renoncez à l'utiliser.

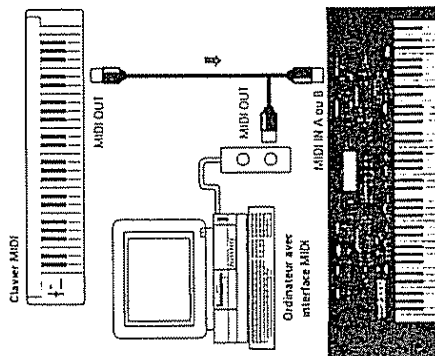
13.3 Réception de messages MIDI

Votre G-1000 comporte un nombre impressionnant de paramètres MIDI, dont certains permettent de régler les canaux de réception (RX) MIDI ou de transmission (TX) MIDI. La plupart sont relatifs à l'enclenchement voire au déclenchement de la réception ou à la transmission de certains messages MIDI. Ne changez pas les réglages de paramètres MIDI préprogrammés sauf si vous savez exactement ce que vous faites afin de conserver le degré de compatibilité le plus élevé possible entre deux instruments MIDI.

Après avoir réglé vos paramètres MIDI, vous pouvez les conserver dans un MIDI Set (voyez page 142) afin de pouvoir les rappeler quand vous en avez besoin. La sélection d'un autre MIDI Set peut provoquer un changement drastique dans la manière dont le G-1000 se comporte au sein d'une configuration MIDI.

Connexions

Pour pouvoir profiter des sons du G-1000 tout en jouant sur un clavier externe ou en vous servant d'un ordinateur ou d'un séquenceur, faites les connexions suivantes :



Si le numéro de canal MIDI du Part que vous voulez jouer via MIDI est précédé d'un "A", vous devez brancher le contrôleur externe au port MIDI IN A. Si le

Part en question est précédé d'un "B", branchez le contrôleur externe au port MIDI IN B.

Paramètres RX

Page Klavier: [F3] (MIDI) - [F1] (Time), [F3] (Time), ou [F3] (Seq)
[MIDI] A Y (sélectionnez la page 18)



Comme ces trois pages comportent les mêmes paramètres, nous les traiterons simultanément. Souvenez-vous simplement d'appuyer sur [F1] pour sélectionner le niveau Direct (RTIME), [F2] pour le niveau Arrangeur et [F3] pour le niveau Song.

Part: Ce paramètre vous permet de choisir le Part dont vous voulez changer les réglages MIDI RX. Voici les Parts que vous pouvez sélectionner :

[F1] (RTIME)	UP1, UP2, UP3, ML, LOW1, LOW2, MBS, MDR
[F2] (VORG)	ADR, ABS, AC1 - AC6
[F3] (Song)	Song B1 - Song B16

Les Parts Song sont 16 Parts supplémentaires qui sont disponibles à tout moment pour le contrôle MIDI (après tout, le G-1000 est multitrack à 32 Parts). Vous pouvez, bien sûr, aussi utiliser ces Parts avec le Recorder et le séquenceur 16 pistes; dans ce cas, ils transmettent aussi des données.

Channel (Canal) (A1-B16): Vous permet d'assigner un canal de réception MIDI (c.-à-d. le numéro de canal utilisé pour recevoir des données MIDI) venant d'instruments externes, de séquenceurs ou d'ordinateurs au Part choisi. La lettre (A ou B) indique l'entrée MIDI IN à laquelle l'émetteur doit être branché (MIDI IN A ou MIDI IN B) pour piloter le Part en question. À défaut, tous les Parts Directs et Arrangeur sont réglés pour recevoir et transmettre des messages MIDI via les bornes MIDI A. Les Parts Song, par contre, sont réglés pour recevoir et transmettre des messages MIDI via les bornes MIDI B.

Remarque: Tant que l'Arrangeur ne joue pas (il est possible que vous deviez régler le paramètre *Style Sync* (voyez page 141) de sorte que l'Arrangeur ne joue pas en réponse à un message Start), vous pouvez vous servir des Parts Arrangeur comme vous le feriez sur un générateur multitrack.

Appuyez sur [M.BASS] sous l'écran (Channel On/Off) pour éviter que le Part choisi ne reçoive des messages MIDI (Off). Sinon, choisissez On.

Shift: (-48-48) Ce paramètre vous permet de transposer les messages de note reçus avant de les envoyer au générateur de sons du G-1000. Vous pouvez changer la hauteur des messages de note MIDI ce qui peut être utile lorsque vous avez l'habitude de jouer un morceau (reçu via MIDI) dans une autre tonalité que celle dans laquelle les données ont été programmées. La transposition maximale possible est de quatre octaves vers le haut (+48) ou vers le bas (-48), le tout par pas de demi-tons.

Utilisez [LOWER] pour déterminer si l'intervalle Shift doit être utilisé (On) ou non (Off).

Filter

Ce paramètre vous permet de sélectionner divers messages MIDI et de déterminer pour chacun d'eux (c.-à-d. pour chaque paramètre sélectionnable) si le message sélectionné doit être reçu (On) ou non (Off). Utilisez [UPPER2] sous l'écran pour choisir On ou Off. Les messages MIDI que vous pouvez filtrer sont les suivants :

PCling: Messages de changement de programme (y compris de sélection de banque)
PBend: Messages Pitch Bend

Modul: Messages de modulation (CC01)

Volum: Messages de volume (CC07)

PanPt: Messages de Panoramique (CC10)

Expr: Messages d'expression (CC11)

Hold: Messages Hold (Sustain, Damp) (CC54)

Sosten: Messages Sostenuto (CC56)

Solt: Messages Soft (CC67)

Reverb: Messages Reverb Send (CC91)

Chorus: Messages Chorus Send (CC93)

Delay: Messages Delay Send (CC94)

CAF: Aftertouch de canal

RPN: Numéro de paramètre reconnu (CC100/101)

NRPN: Numéro de paramètre non reconnu (CC98/99)

SysEx: Messages SysEx (system exclusive)

CC16 & CC17: Réglages Source 1 et Source 2.

CC32= 0: Que faire quand les messages CC32 égalent 0 ou sont manquants. Pour ce paramètre, vous pouvez choisir Old, G-800 ou G-1000; vous ne pouvez donc pas filtrer ce message de sélection de banque (le filtre ne s'applique qu'à la réception).

Remarque: Voyez "Messages MIDI utilisés par le G-1000" à la page 133 pour en savoir plus sur ces messages MIDI.

Limit (High, Low: C-1-G8)

Ces paramètres (High et Low) vous permettent de déterminer la plage de notes devant être reçues. Si vous ne souhaitez pas que tous les messages de notes du canal MIDI sélectionné soient reçus, déterminez la plage de notes pouvant l'être. Cette fonction peut

venir à point lorsque vous pilotez le G-1000 à partir d'un accordéon MIDI qui transmet les accords et les notes de basse sur le même canal. Vous pourriez vous servir des Parts Song pour le laire (MIDI IN B) et continuer à utiliser le G-1000 de façon habituelle. Pour déterminer la limite supérieure (High), appuyez d'abord sur [UPPER] sous l'écran jusqu'à ce que le message affiché sous la commande écran soit le suivant: High. Pour choisir la limite inférieure, appuyez sur [UPPER] sous l'écran pour sélectionner Low avant de régler la valeur avec la commande [UPPER/VARIATION].

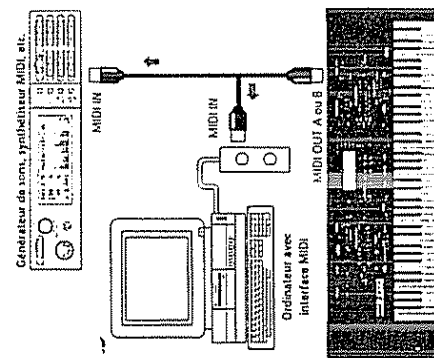
Remarque: La limite inférieure (Low) ne peut avoir une valeur plus élevée que la limite supérieure (High) et vice versa. Lorsque la limite inférieure est égale à la limite supérieure, toute augmentation de la valeur de la limite inférieure augmentera automatiquement la limite supérieure.

Remarque: Certains instruments commencent avec Do2 et se terminent avec Sol9 (au lieu de Do-1 et Sol8). Dans ce cas, il est possible que vous deviez "ajouter une octave" à la valeur affichée sur l'écran de votre ordinateur ou séquenceur externe.

13.4 Transmission de messages MIDI

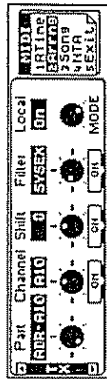
Connexions

Pour qu'un autre instrument joue en réponse aux notes que vous jouez sur le G-1000 ou, encore, pour qu'un ordinateur ou séquenceur externe enregistre ce que vous jouez, faites les connexions suivantes :



Paramètres MIDI TX

Page Master: [F3] (MIDI) - [F1] (Filter), [F2] (Temp), ou [F3] (Seq)
[PAGE] [▲] (sélectionnez la page TX)



Part, Channel, Shift, Filter

Si ce n'est qu'il s'agit de la transmission de messages MIDI (c.-à-d. les messages envoyés chaque fois que vous jouez sur le G-1000, que vous choisissez des Tonnes, etc.), ces paramètres sont identiques aux paramètres RX. Voyez "Filter".

Remarque: A moins que vous n'ayez une excellente raison d'agir autrement, nous vous suggérons de toujours sélectionner le même numéro pour le canal de transmission (TX) et le canal de réception (RX) d'un Part. Cela vous aidera à localiser immédiatement l'anomalie si le Part en question ne reçoit pas de messages MIDI ou s'il envoie des données MIDI sur le mauvais canal.

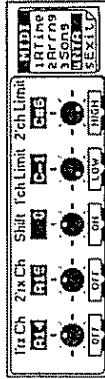
Local (On, Off)

Réglez Local sur On (réglage par défaut) lorsque le G-1000 doit réagir aux notes que vous jouez sur le clavier. Si vous réglez Local sur Off, le Part ne pilote plus le générateur de sons interne. Lorsque vous travaillez avec un séquenceur doté d'une fonction Split Thru (echo MIDI) - et seulement si (i) vous branchez les bornes MIDI IN et OUT à un séquenceur ou ordinateur externe et (ii) si vous utilisez le G-1000 comme clavier maître pour enregistrer des séquences - il se peut que vous deviez mettre ce paramètre sur Off pour éviter que chaque note ne résonne deux fois (et produise un effet désagréable appelé boucle MIDI). Dans tous les autres cas, sélectionnez On.

Remarque: Vous pouvez obtenir un réglage équivalent à Local Off en éteignant un Part (voyez page 69) et en réglant le commutateur Part (Part Switch) sur Int (voyez page 140).

13.5 NTA: Canaux de réception Note-to-Arranger

Page Master: [F3] (MIDI) - [F4] (NTA)

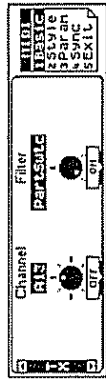
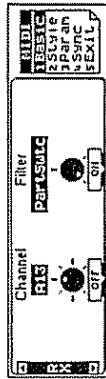


Il n'y a qu'une page NTA car les notes NTA n'ont une raison d'être pour le G-1000 que lorsqu'elles viennent d'un instrument MIDI externe. Tout ce que vous jouez dans la zone de recommandation d'accords du clavier

Remarque: Certains instruments commencent avec Do2 et se terminent avec Sol9 (au lieu de Do-1 et Sol8). Dans ce cas, il est possible que vous deviez "ajouter une octave" à la valeur affichée sur l'écran de votre ordinateur ou séquenceur externe.

13.6 Basic Channel

Page Master: [F3] (MIDI) - [F1] (Basic)
[PAGE] [▲] (sélectionnez la page RX ou TX)



Le Basic Channel (canal de base) a plusieurs fonctions: il permet de recevoir et de transmettre des messages de changement de programme et de sélection de banque pour sélectionner des mémoires Performance; il peut également transmettre et recevoir des messages qui ne sont pas directement liés à un canal MIDI spécifique mais qui affectent les Parts du G-1000 (tels que la fonction Part Switch, par exemple). Cela ne signifie pas que le canal MIDI assigné à la fonction Basic Channel n'a pas d'importance: les messages reçus sur ce canal affectent simplement d'autres aspects du G-1000.

Channel (A1-B16)

Utilisez ce paramètre pour assigner un canal RX (réception) ou TX (transmission) à la fonction Basic Channel. Si vous ne voulez pas recevoir (ou transmettre) de messages Basic Channel, utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour choisir l'option Off (il s'agit du réglage par défaut).

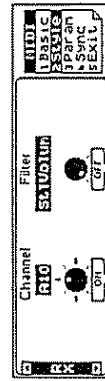
Filter

Ce paramètre vous permet de sélectionner trois fonctions et de spécifier si les messages MIDI correspondants doivent être reçus, voire transmis, (On) ou non (Off).

PartSwrc: Lorsque vous écoulez ou réécoutez un Part aux pages Volume, votre G-1000 envoie un message NPNR qui décrit votre action. Le G-1000 vous permet de l'empêcher d'envoyer ce message (ou de l'exécuter lorsqu'il est reçu d'un instrument externe). Le filtrage de ces messages à la page TX est parfois utile pour éviter que votre séquenceur externe ne les enregistre - ou que le module CS récepteur n'étouffe le Part assigné à ce canal.

13.7 Style Channel

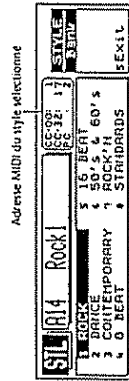
Page Master: [F3] (MIDI) - [F1] (Style)
[PAGE] [▲] (sélectionnez la page RX ou TX)



Le Style Channel (canal Style) est un canal qui sert à recevoir et à transmettre des messages de changement de programme et de sélection de banque qui vous permettent de choisir des styles via MIDI ainsi que des messages de volume qui modifient le volume d'un style. Notez que ces deux types de message ne peuvent être filtrés qu'à la page RX (vous pouvez donc décider si vous les recevez ou non).

Sélection de style via MIDI

Voyons d'abord comment les styles musicaux sont sélectionnés via MIDI. L'illustration suivante vous aidera à comprendre de quoi il s'agit:



Comme vous pouvez le voir, l'adresse MIDI d'un style musical est constituée de trois éléments : un numéro de changement de programme ("2" ici), un numéro CC00 ("1") et un numéro CC32 ("17"). CC00 et CC32 sont des messages de sélection de banque. La valeur assignée à CC0- et CC32 définit le style tandis que le numéro de changement de programme définit le motif (Intro, Ending, etc.). Autrement dit, si vous n'envoyez qu'un numéro de changement de programme, vous ne choisissez qu'un autre motif du style activé. Il faut donc que le numéro de changement de programme soit précédé de deux valeurs (pour CC00 et CC32) pour que le G-1000 sélectionne un autre style musical.

Remarque: Chaque fois que vous sélectionnez un autre style sur votre G-1000, ce dernier envoie un ensemble CC00-CC32-PC (changement de programme) à la sortie MIDI OUT assignée au canal du style. Voyez le tableau reprenant les styles à la fin de ce manuel pour avoir la liste complète des styles disponibles ainsi que leurs adresses.

Chanel (A1-B16)

Vous permet d'assigner un canal MIDI à la fonction de sélection de Style (canal de transmission à la page TX et canal de réception à la page RX). Si vous ne voulez pas que les messages Style Channel soient reçus (ou transmis), utilisez le bouton [M.BASS] pour sélectionner l'option Off.

Filter (uniquement à la page RX)

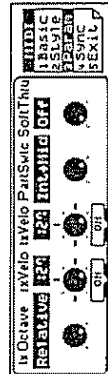
Comme nous l'avons vu, vous pouvez filtrer deux types de messages :

StVolum: Les messages de volume relatifs aux styles musicaux. Choisissez Off si le G-1000 ne doit pas les recevoir.

StylePC: Messages de changement de programme et de sélection de banque pour choisir un style. Sélectionnez Off si le G-1000 ne peut pas sélectionner d'autres styles ou motifs en réponse à ces messages.

13.8 Paramètres MIDI (Param)

Page Master: [F3] (MIDI-LSHIFT) + [F3] (Param)



Cette page contient divers paramètres qui ne sont pas liés entre eux (les autres pages MIDI se concentrent toutes sur un aspect particulier).

Tx Octave (Absolute, Relative)

Le paramètre TX Octave peut être réglé sur Absolute ou Relative. Cela s'applique à la sélection de Tones. Vous avez peut-être remarqué que chaque fois que

vous assignez un son de basse au Part Upper1 en mode de partage de clavier (Split), les notes sont transposées de telle manière que vous pouvez jouer une ligne de basse normale avec le Part Upper1. Relative signifie que cette transposition interne (et automatique) est traduite en numéros de notes de sorte que si vous jouez un Do4 (numéro de note 60), ce sera peut-être la note 36 qui sera jouée et envoyée au port MIDI OUT correspondant. Cela dépend, bien sûr, du Tône que vous avez assigné à Upper1.

En mode Absolute, cependant, le numéro de note MIDI envoyé au port MIDI OUT correspondant sera celui assigné à la touche enfoncée (en l'occurrence, le numéro de note 60). L'avantage de pouvoir choisir entre Absolute et Relative est de pouvoir jouer une ligne de basse avec le Part Upper du G-1000 et le doubler avec la trompette d'un instrument externe.

Remarque: Si vous décidez de ne pas utiliser les valeurs TX ou RX, vous pouvez régler l'interrupteur correspondant sur Off. C'est plus rapide que de ramener toutes les valeurs Shift sur "0".

rxVelo, txVelo: commutateurs On/Off

Votre G-1000 est doté d'un clavier sensible au toucher et d'un générateur de son capable de réagir aux messages de toucher. Les messages de toucher ou dynamique (velocity) constituent un élément important de l'expression musicale car ils décrivent la façon dont vous enfoncez une touche: le résultat peut en être une note forte et insistante ou douce et ronde, en fonction des sentiments que vous y avez apportés.

Dans certains cas, cependant, il peut s'avérer plus sage de ne pas envoyer de données de toucher: si vous travaillez avec des sons d'instruments qui ne sont pas sensibles au toucher, notamment, tels que l'orgue, par exemple. Le G-1000 vous permet d'activer ou de désactiver la transmission et/ou la réception de messages de toucher. Utilisez [M.BASS] sous l'écran et [LOWER1] pour activer ou désactiver la réception (RX) ou la transmission (TX) de messages de toucher.

Si vous sélectionnez la position Off, vous devez préciser au G-1000 la valeur de toucher qui remplacera le flux de valeurs variables reçu normalement (dans ce cas, le mot reçu s'applique aussi bien aux données venant de l'extérieur qu'à celles provenant du clavier propre du G-1000). C'est à cela que servent rxVelo et txVelo. La valeur choisie au moyen de la commande [ACCOMP/GROUP] ou [BASS/BANK] sera appliquée à toutes les notes reçues via MIDI (RX) ou envoyées à la sortie MIDI OUT (TX) - mais uniquement lorsque le filtre de toucher correspondant est sur Off.

PartSwitch

Le paramètre Part Switch (commutateur de Part) à cette page d'écran vous permet de déterminer ce qui se passera lorsque vous étouffiez un Part à la première page Direct ou Arrangeur Mixer (voyez "Étouffer des

Parts" à la page 69). Vous savez en tout cas que le Part en question ne sera plus audible lorsque vous jouez sur le clavier même si son témoin Keyboard Mode s'allume ou même si l'Arrangeur joue. Ce que vous ne voyez pas, cependant, c'est si le Part étouffé envoie encore des données MIDI. PartSwic vous permet de spécifier si le Part étouffé doit encore envoyer des messages MIDI à la sortie MIDI OUT A ou B.

Int: Un Part étouffé n'est plus audible lorsque vous jouez sur le clavier du G-1000 ou via l'Arrangeur mais il continue à envoyer des messages MIDI à la sortie MIDI OUT qui lui est assignée.

Int+Midi: Un Part étouffé n'est plus audible lorsque vous jouez sur le clavier du G-1000 ou via l'Arrangeur et il n'envoie plus de messages MIDI.

Le choix de Int et l'étouffement d'un Part ont donc le même effet que la sélection de Local Off (voyez page 138). Prenez donc la fonction qui vous convient le mieux: l'étouffement d'un Part est un réglage qui peut être sauvegardé dans une mémoire Performance tandis que les réglages Local et Part Switch ne peuvent être sauvegardés que dans un MIDI Set.

Soft Thru (On, Off)

Soft Thru vous permet d'acheminer des messages MIDI reçus via MIDI IN vers la sortie correspondante MIDI OUT (A ou B). Lorsque Soft Thru est sur On, toutes les notes reçues sur le canal NTA qui se trouvent hors des limites NTA High et Low sont retrasmises à la sortie NTA MIDI OUT. Vous devriez utiliser la fonction Soft Thru pour un piano numérique ou tout autre instrument à clavier dépourvu de la fonction Split.

Lorsque Soft Thru est activé, le G-1000 envoie un message Local (CC122) avec une valeur "0" au piano numérique, si bien que son générateur de son ne réagit plus aux notes que vous jouez sur le clavier.

Comme le G-1000 renvoie toutes les notes qui ne sont pas utilisées pour piloter l'Arrangeur, vous entendrez ce que vous jouez sur le piano sauf les notes jouées dans la zone réservée à l'Arrangeur.

Lorsque vous coupez la fonction Soft Thru (Off), le G-1000 envoie un message Local avec une valeur "127" et réactive (On) ainsi la fonction Local du piano.

13.9 MIDI Sync RX/TX

Style (Sync) RX, Song (Sync) RX

Page Master: [F3] (MIDI-LSHIFT) + [F4] (RX)

[PAGE] AT (sélectionnez la page RX)



Les paramètres Style Sync et Song Sync des pages RX servent à déterminer la manière dont l'Arrangeur ou le Recorder doivent être synchronisés avec des séquenceurs ou des boîtes à rythme externes. Les options disponibles sont les suivantes :

Internal: L'Arrangeur ou le morceau (Song) ne démarra ni ne s'arrêtera et ne suivra pas le tempo d'un horloge MIDI externe (séquenceur, boîte à rythme, etc.).

Auto: Tant que le l'Arrangeur ou le Recorder ne reçoit pas de commandes MIDI Start/Stop et de commandes d'horloge, il suivra son propre tempo et démarra et s'arrêtera lorsque vous appuyez sur les boutons [START/STOP] ou [PLAY/STOP] ou sur un commutateur au pied.

MIDI: L'Arrangeur ou le morceau ne peut être lancé ou arrêté qu'avec des messages MIDI en temps réel (Start, Stop, Clock) venant d'une horloge MIDI externe.

Sachez que vous ne pouvez pas lancer la reproduction d'un Song ou de l'Arrangeur sur votre G-1000 lorsque ce mode est sélectionné.

Remote: L'Arrangeur ou le Recorder attend un message Start pour commencer la reproduction à son propre tempo. Dès qu'il reçoit un message Stop, la reproduction s'arrête.

A On/Off, B On/Off

Utilisez ces commutateurs pour sélectionner la ou les entrée(s) ou sortie(s) MIDI IN ou OUT pour recevoir ou transmettre des données MIDI. A On/Off signifie, bien sûr, que le G-1000 ne reçoit ni ne transmet des données de synchronisation MIDI.

Style (Sync) TX

Page Master: [F3] (MIDI-LSHIFT) + [F4] (TX)

[PAGE] AT (sélectionnez la page TX)



Le paramètre Style Sync de la page TX vous permet de spécifier si le G-1000 doit envoyer des messages MIDI en temps réel lorsque vous lancez l'Arrangeur. L'envoi de messages MIDI en temps réel (start, stop, clock) vous permet de synchroniser des instruments ou ordinateurs externes sur votre G-1000.

Start/Stop: Si vous choisissez cette option, le G-1000 n'envoiera des messages Start ou Stop que lorsque vous lancez (ou arrêtez) l'Arrangeur. Dans ce cas, il n'envoie aucun message Clock.

Clock: Cette option signifie que l'Arrangeur envoie des messages Start/Stop et des messages Clock (méthode de synchronisation habituelle).

Une fois de plus, n'oubliez pas de choisir la bonne sortie MIDI OUT pour envoyer ces messages.

Song (Sync) TX

Ici aussi, il y a diverses options pour envoyer des messages MIDI en temps réel lorsque vous reproduisez un morceau (Song) avec le Recorder du G-1000.

Start/Stop/Continue: Si vous sélectionnez cette option, le Recorder du G-1000 n'envoie que des messages Start/Stop et Continue. Continue est un message indiquant que la reproduction n'a pas commencé au début d'un morceau.

Clock: Cette option signifie que le Recorder envoie des messages Start/Stop et des messages Clock (méthode de synchronisation habituelle).

Song Position Pointer: Dans ce cas, le Recorder envoie tous les messages en temps réel MIDI plus des messages Song Position Pointer (SPP, pointeur de position dans le morceau). Ces messages signalent la position de reproduction actuelle de sorte que la boîte à rythme, le séquenceur, etc., asservissent (synchronisent) strictement à la bonne position lors de la réception d'un tel message.

Remarque: Le manuel de votre séquenceur ou autre instrument indique si celui-ci accepte les messages Song Position Pointer ou Song Select.

13.10 MIDI Sets

Les MIDI Sets sont en fait des mémoires Performance pour les réglages effectués en mode MIDI. Le G-1000 dispose de huit mémoires MIDI Set que vous pouvez utiliser pour changer vos configurations MIDI. Vous pouvez également sauvegarder vos MIDI Sets sur disquette et les charger lorsque vous en avez besoin.

Sauvegarde d'un MIDI Set

Memory Protect

La fonction Memory Protect est activée chaque fois que vous mettez votre instrument sous tension.

Memory Protect protège, comme son nom l'indique, les mémoires Performance et les MIDI Sets contre tout effacement accidentel. Voyez page 84 pour en savoir davantage.

Mémorisation des réglages dans un MIDI Set

1. Appuyez et maintenez le bouton [WRITE] (enfoncé (le témoin [MIDI SET] s'allume).

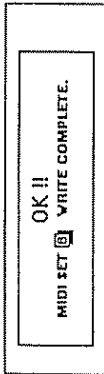
L'écran vous demande si vous êtes certain de vouloir mémoriser vos réglages dans un MIDI Set. Si vous l'êtes, poursuivez. Sinon, relâchez le bouton [WRITE].

Press: **PERFORMANCE MEMORY**
- GROUP BANK NUMBER to write Performance
- MIDI SET NUMBER to write MIDI Set

WRITE ?

2. Appuyez sur un bouton numéroté Music Style pour sauvegarder vos réglages MIDI dans le MIDI Set correspondant.

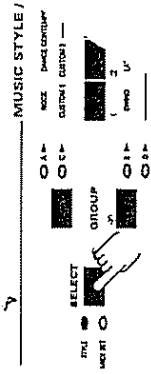
L'écran confirme brièvement l'enregistrement de vos réglages dans la mémoire sélectionnée:



3. Relâchez le bouton [WRITE].

Sélection d'un MIDI Set

1. Appuyez sur le bouton [SELECT] (section MUSIC STYLE/MIDI SET) de sorte que le témoin MIDI SET s'allume.



2. Appuyez sur un bouton numéroté Music Style pour sélectionner le MIDI Set correspondant.

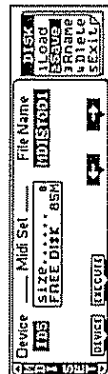
Sauvegarde de MIDI Sets sur disque

Après avoir programmé 8 MIDI Sets, vous vous sentirez peut-être un peu à l'étroit et voudrez probablement faire de la place pour en programmer d'autres. Pour cela, il suffit de sauvegarder l'ancien groupe de sets sur disque. D'ailleurs, même si vous ne voulez pas en programmer d'autres, il vaut mieux faire une copie de secours de vos MIDI Sets au cas où quelque un "améliorerait" vos réglages.

1. A la page Master, appuyez sur [F5] (Disk).

2. Appuyez sur [F2] (Save) pour sélectionner le niveau Disk/Save.

3. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la page Save/MIDI Set.



Avant de sauvegarder un groupe de MIDI Sets sur disquette, donnez-lui un nom. Choisissez un nom évocateur et utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner la position du caractère à modifier et la commande [UPPER/VARIATION] pour assigner un caractère à la position choisie. Vous pouvez aussi entrer le nom avec les touches du pavé TONE/PERFORMANCE. Voyez page 26 pour en savoir plus.

4. Insérez un disque formaté dans le lecteur voulu.

5. Si nécessaire, appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour passer à la page où vous pouvez sélectionner le support voulu pour sauvegarder vos données (Device, page 144).

6. Appuyez sur [M.BASS] sous l'écran (Execute) pour sauvegarder votre groupe de MIDI Sets sur disque. N'oubliez pas que votre G-1000 est multitâche, de sorte que vous pouvez quitter cette page dès que la sauvegarde du groupe de MIDI Sets sur disquette est terminée.

7. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Remarque: Lors de la sauvegarde, vous sauvegardez un groupe comprenant les 8 MIDI Sets. Pour le chargement, par contre, vous pouvez choisir les MIDI Set Individuellement.

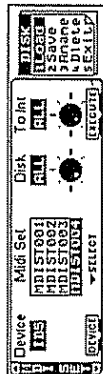
Chargement d'un MIDI Set du disque

Comme nous venons de le mentionner, vous êtes libre de ne charger qu'un MIDI Set issu d'un groupe de huit, sauvegardé sur disque. Vous pourriez ainsi ne charger que le MIDI Set 3 si vous n'avez pas besoin des 7 autres sets de réglages du groupe.

1. A la page Master, appuyez sur [F5] (Disk).

2. Appuyez sur [F1] (Load) pour sélectionner le niveau Disk/Load.

3. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la page Load/MIDI set.



4. Si nécessaire, appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour passer à la page où vous pouvez sélectionner le support voulu pour sauvegarder vos données (Device, page 144).

5. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le groupe de MIDI Sets si votre disque (disquette, Zip, etc.) en contient plus d'un.

6. Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner le MIDI Set souhaité.

Vous pouvez également choisir ALL, ce qui signifie que les huit MIDI Sets du groupe seront chargés. Dans ce cas, il est impossible de choisir les mémoires de destination (voir plus bas).

7. Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner la mémoire MIDI Set de destination. Vous pouvez sélectionner Int= 1, =2, =3, ..., =8.

8. Appuyez sur [UPPER] sous l'écran (Execute) pour charger les données du MIDI Set.

14.2 Rename: Informations Data-base/noms de fichiers

Le G-1000 vous permet de programmer des informations de base de données (Database) pour gérer vos styles et morceaux (songs) et d'entrer les notes du thème principal pour la fonction Play & Search (voyez page 28) pour en savoir plus sur la fonction Play & Search. Bref, il nous reste à vous décrire en quoi consistent les fonctions Disk List Edit.

Les fonctions décrites ci-dessous sont disponibles en mode Disk List. Voici comment le sélectionner :

- [illegible]

- | | | | | | |
|-----------|------------|--------|------------|------|----------|
| FDD i-4 M | | SELECT | | EDIT | |
| 0 | HD mounted | 1 | HD mounted | 1 | lname |
| 1 | HD mounted | 2 | HD mounted | 2 | di-tele |
| 2 | Unl or nat | 3 | HD mounted | 3 | di-impl |
| | | 4 | HD mounted | 4 | di-voice |
| | | 5 | HD mounted | 5 | di-ext |
| | | 6 | HD mounted | 6 | di-ext |
| | | 7 | HD mounted | 7 | di-ext |
| | | 8 | HD mounted | 8 | di-ext |
| | | 9 | HD mounted | 9 | di-ext |
| | | 10 | HD mounted | 10 | di-ext |
| | | 11 | HD mounted | 11 | di-ext |
| | | 12 | HD mounted | 12 | di-ext |
| | | 13 | HD mounted | 13 | di-ext |
| | | 14 | HD mounted | 14 | di-ext |
| | | 15 | HD mounted | 15 | di-ext |
| | | 16 | HD mounted | 16 | di-ext |
| | | 17 | HD mounted | 17 | di-ext |
| | | 18 | HD mounted | 18 | di-ext |
| | | 19 | HD mounted | 19 | di-ext |
| | | 20 | HD mounted | 20 | di-ext |
| | | 21 | HD mounted | 21 | di-ext |
| | | 22 | HD mounted | 22 | di-ext |
| | | 23 | HD mounted | 23 | di-ext |
| | | 24 | HD mounted | 24 | di-ext |
| | | 25 | HD mounted | 25 | di-ext |
| | | 26 | HD mounted | 26 | di-ext |
| | | 27 | HD mounted | 27 | di-ext |
| | | 28 | HD mounted | 28 | di-ext |
| | | 29 | HD mounted | 29 | di-ext |
| | | 30 | HD mounted | 30 | di-ext |
| | | 31 | HD mounted | 31 | di-ext |
| | | 32 | HD mounted | 32 | di-ext |
| | | 33 | HD mounted | 33 | di-ext |
| | | 34 | HD mounted | 34 | di-ext |
| | | 35 | HD mounted | 35 | di-ext |
| | | 36 | HD mounted | 36 | di-ext |
| | | 37 | HD mounted | 37 | di-ext |
| | | 38 | HD mounted | 38 | di-ext |
| | | 39 | HD mounted | 39 | di-ext |
| | | 40 | HD mounted | 40 | di-ext |
| | | 41 | HD mounted | 41 | di-ext |
| | | 42 | HD mounted | 42 | di-ext |
| | | 43 | HD mounted | 43 | di-ext |
| | | 44 | HD mounted | 44 | di-ext |
| | | 45 | HD mounted | 45 | di-ext |
| | | 46 | HD mounted | 46 | di-ext |
| | | 47 | HD mounted | 47 | di-ext |
| | | 48 | HD mounted | 48 | di-ext |
| | | 49 | HD mounted | 49 | di-ext |
| | | 50 | HD mounted | 50 | di-ext |
| | | 51 | HD mounted | 51 | di-ext |
| | | 52 | HD mounted | 52 | di-ext |
| | | 53 | HD mounted | 53 | di-ext |
| | | 54 | HD mounted | 54 | di-ext |
| | | 55 | HD mounted | 55 | di-ext |
| | | 56 | HD mounted | 56 | di-ext |
| | | 57 | HD mounted | 57 | di-ext |
| | | 58 | HD mounted | 58 | di-ext |
| | | 59 | HD mounted | 59 | di-ext |
| | | 60 | HD mounted | 60 | di-ext |
| | | 61 | HD mounted | 61 | di-ext |
| | | 62 | HD mounted | 62 | di-ext |
| | | 63 | HD mounted | 63 | di-ext |
| | | 64 | HD mounted | 64 | di-ext |
| | | 65 | HD mounted | 65 | di-ext |
| | | 66 | HD mounted | 66 | di-ext |
| | | 67 | HD mounted | 67 | di-ext |
| | | 68 | HD mounted | 68 | di-ext |
| | | 69 | HD mounted | 69 | di-ext |
| | | 70 | HD mounted | 70 | di-ext |
| | | 71 | HD mounted | 71 | di-ext |
| | | 72 | HD mounted | 72 | di-ext |
| | | 73 | HD mounted | 73 | di-ext |
| | | 74 | HD mounted | 74 | di-ext |
| | | 75 | HD mounted | 75 | di-ext |
| | | 76 | HD mounted | 76 | di-ext |
| | | 77 | HD mounted | 77 | di-ext |
| | | 78 | HD mounted | 78 | di-ext |
| | | 79 | HD mounted | 79 | di-ext |
| | | 80 | HD mounted | 80 | di-ext |
| | | 81 | HD mounted | 81 | di-ext |
| | | 82 | HD mounted | 82 | di-ext |
| | | 83 | HD mounted | | |

Durant la recherche, le message "EXECUTING" est affiché.

Remarque: Les fichiers sur disquette contiennent des informations pour base de donnée. Vous pouvez toutefois les renommer avec la fonction Renome ou les effacer avec Defete.

Appuyez sur [UPPER] sous l'écran pour rendre le support sélectionné actif (celui sur lequel le G-1000 sauvegarde ou d'où il charge ses données).

THIS OPERATION WILL UNMOUNT
the DEVICE [IDE] from SCSI CHAIN!
Eject the REMOVABLE DISK
pressing the EJECT BUTTON!

Remarque: Il est toutefois inutile de démonter le lecteur de disquette (FDD).

5. Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour démon-
 trer l'appareil SCSI voulu.

2 Rename: Informations Data-base/noms de fichiers

STREET NAME	PRE NAME	EDITION
1600 WALSH	1600 WALSH	2 DANCE
DANCE 1	DANCE 1	3 VOICE
DANCE 1	4 DANCE 1	SEX 1
	CONTACT NAME	
	1236 OF 1236	
FIND: CALL		PROCEED
		LIST

- Remarque: Vous pouvez vous servir des fonctions Find pour localiser le fichier voulu sur n'importe quel APPAREIL, BRANCHE saut sur le FDD. Voyez "Accès rapide aux muséums et aux morceaux du disque Zip lounri" à la page 24 pour en savoir plus. Ici, vous pourriez sélectionner "Find All".

- | | |
|-------------------|----------|
| SONGNAME | FILENAME |
| Prelude to a Kiss | 100000a |
| AUTHOR | GENRE |
| Billie Jo | Jazz |
| EDIT | SONS |
| Renane | Renane |
| NAME | EXIT |
| 44 | 5 |

SONG NAME	FILE NAME
Prelude Violin	1001-06
EDIT	1 Song
1 Song	Rename
4+Rune	4+Rune
SEXIL	SEXIL

- | | | |
|--------------|-----------|-------|
| MUSIC STYLES | File Name | Genre |
| Style Name | | |
| Country | | |

SONGS	
Song Name	Page Number
Author	Genre

Les options de la ligne inférieure (Country, etc.) ne sont disponibles que si le support actif (CURRENT DEVICE) n'est pas FDD.

5. Utilisez [M.DRUMS] sous l'écran et [M.BASS] pour déplacer le curseur dans la zone de gauche (ligne inférieure ou supérieure) et entrez le caractère voulu avec les boutons du pavé TONE/PERFORMANCE.

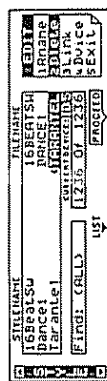


Remarque: Voyez page 26 pour en savoir plus sur l'usage du pavé TONEPERFORMANCE ou l'entrée des noms.

7. Appuyez sur [LOWER] pour sauvegarder le fichier sélectionné avec les nouvelles informations (ou n'importe quel) et revenir à la page Renome. Vous pourriez aussi appuyer sur [F4] (← Renme) pour revenir à la première page Renome. Dans ce cas, les nouvelles informations ou le nouveau nom n'est pas sauvegardé sur disque. Une autre possibilité consiste à appuyer sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

14.3 (Disk List) Delete

Après avoir appuyé sur [SILLET] + [F2] (voyez page 145), l'écran a l'aspect suivant :

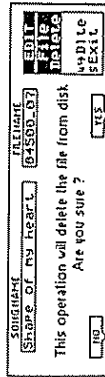


1. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner STYLE ou SONG (dans la barre de défilement).

Remarque: Vous pouvez vous servir de la fonction Find pour localiser un fichier sur n'importe quel support actif, à l'exception du lecteur de disquette (FDD). Voyez page 24 pour en savoir plus. Ici, cependant, File Name est la seule rubrique prise en considération. Après tout, c'est un fichier que vous voulez effacer.

2. Utilisez la commande [BASS/BANK] (List) pour sélectionner le fichier à effacer.

3. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour passer à la page suivante.
Le nom du fichier choisi y est affiché.



4. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour effacer le fichier choisi.
Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran si vous renoncez à vous débarrasser de ce fichier.

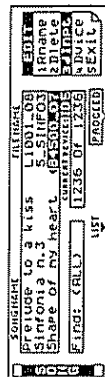
Vous pourriez aussi appuyer sur [F4] (←Dlt) pour revenir à la première page Delete. Dans ce cas, le fichier n'est pas effacé. Vous pouvez aussi appuyer sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Remarque: Veillez à ne pas effacer de style musical ou de morceau utilisé dans un Custom Set (voyez page 152) ou un Song Set (voyez page 153).

14.4 Note (J) Input

Cette fonction vous permet de programmer le thème qui devrait vous permettre de retrouver le morceau avec la fonction Play & Search (voyez page 28).

Après avoir appuyé sur [SHIFT] + [F3] (voyez page 145), l'écran a l'aspect suivant:



5. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner le fichier Song dont vous souhaitez entrer le thème principal.

Remarque: Vous pouvez vous servir des fonctions Find pour localiser le fichier voulu sur n'importe quel APPA-REIL BRANCHE sauf sur le FDD. Voyez 'Accès rapide aux styles musicaux et aux morceaux du disque Zip fourni' à la page 24 pour en savoir plus. Ici, vous pourriez sélectionner 'Find ALL'.

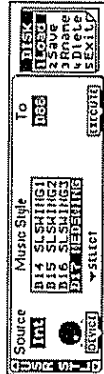
15. Mode Disk

Le mode Disk contient les fonctions et paramètres touchant à la sauvegarde, au chargement, à l'effacement des fichiers ainsi qu'au formatage de nouveaux disques ou de disques utilisés sur d'autres instruments ou appareils. Il vous permet de monter et de démonter des appareils de stockage externes (disques durs, jaz, etc.) ainsi que de copier le contenu d'un disque sur un autre. Une fois de plus, nous vous rappelons que nous utilisons le mot "disque" pour tout support de stockage de données que le G-1000 vous permet d'utiliser.

15.1 Disk Load (charger des données du disque)

Load User Style/Copy ROM Style

Page Master: [F5] (Disk) - [F1] (Load)
[PAGE] [AT] (selectionnez PRG MEM)



La première page Load vous permet de charger des styles utilisateur de la disquette ou de copier un style ROM dans la mémoire de style RAM.

Source (Int, Disk): Vous permet de sélectionner la mémoire interne (Styles ROM) ou un disque (Disk). Sélectionnez Int lorsque vous voulez copier un style ROM (un des 128 styles usine ou des 16 styles Custom) dans la mémoire de style RAM. Sélectionnez Disk pour charger un style d'un disque. Lorsque vous sélectionnez Int, les noms des styles dans la fenêtre Music Style sont précédés d'un numéro (A11-C28). Lorsque vous sélectionnez Disk, seul le nom du style est affiché.

Device: Appuyez sur ce bouton si le lecteur voulu ne peut pas être sélectionné avec la commande

[DRUMS/PART]. Voyez page 144 pour en savoir plus. Select: Vous permet de placer le curseur sur le style que vous désirez charger ou copier.

To D88: Cette zone vous indique que le style sélectionné sera copié dans la mémoire de style RAM du G-1000.

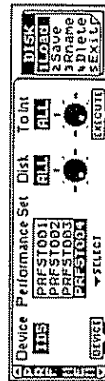
Remarque: Attention, soyez prudent car cette opération efface les données résidant dans la mémoire D88.

Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

Remarque: Si vous avez l'habitude de travailler avec un G-800, nous vous signalons que le G-1000 ne dispose plus de la fonction User Style Set car tous les styles se trouvant sur des disques montés sont accessibles par quelques préparations de boutons seulement. Il est donc inutile de préparer huit styles utilisateur car les mémoires Custom Style et Disk List, la fonction de chargement ultra-rapide avec n'importe quelle mémoire Performance sont nettement plus pratiques.

Load Performance Set

Page Master: [F5] (Disk) - [F1] (Load)
[PAGE] [AT] (selectionnez PRG MEM)



Comme le nom l'indique, les Performance Sets sont des groupes de 192 mémoires Performance servant principalement à archiver vos réglages internes. Le chargement de sets de mémoires Performance de la disquette peut être sélectif, c.-à-d. que vous pouvez ne charger qu'une mémoire Performance, ou tout (le contenu des 192 mémoires Performance).

Device: Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le support qui contient les données que vous désirez charger. Vous affichez ainsi la page Device (voyez page 144).

Select: Vous permet de placer le curseur sur le Set de mémoires Performance que vous voulez charger.

Disk (1-192, All): Utilisez ce paramètre pour sélectionner une mémoire Performance spécifique dans le set de mémoires Performance du disque; vous pouvez également sélectionner toutes (All) les mémoires Performance.

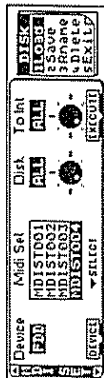
To Int (1-192, All): Utilisez ce paramètre pour sélectionner la mémoire Performance dans laquelle les données choisies doivent être copiées. Si vous avez choisi All pour Disk, All est la seule option possible ici. De plus, All ne peut être sélectionné ici si vous avez choisi une mémoire Performance particulière pour Disk.

Remarque: En choisissant "All", vous ne chargez pas seulement le Set de mémoires Performance mais aussi les réglages Disk Link en mémoire interne du G-1000. Ces derniers remplacent les réglages internes. Veillez donc à sauvegarder les réglages Disk Link actuels sur disque avant de charger un Performance Set. Voyez 'Save Performance Set' à la page 149.

Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

Load MIDI Set

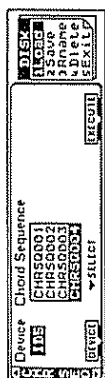
Page Muser: [F5] (DMA) - [F1] (Load)
PAGE] AT (sélectionnez MIDI SET)



Le chargement de MIDI Sets du disque peut être sélectif, c.-à-d. que vous pouvez ne charger qu'un MIDI Set tiré d'un groupe de MIDI Sets (constitué de huit MIDI Sets). Voyez page 143 pour en savoir plus. Si vous sélectionnez All pour Disk, les 8 mémoires MIDI Set sont effacées par les nouvelles données.

Load Chord Sequence

Page Muser: [F5] (DMA) - [F1] (Load)
PAGE] AT (sélectionnez CHR SEQ)



Cette fonction vous permet de charger une séquence d'accords (Chord Sequence) du disque, effaçant ainsi la séquence d'accords se trouvant dans la mémoire interne.

La dernière séquence d'accords que vous enregistrez ou chargez sera conservée en mémoire à la mise hors tension du G-1000.

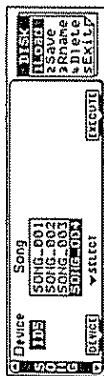
Device: Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le support qui contient les données que vous désirez charger. Vous affichez ainsi la page Device (voyez page 144).

Select: Vous permet de placer le curseur sur la séquence d'accords à charger.

Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

Load Song

Page Muser: [F5] (DMA) - [F1] (Load)
PAGE] AT (sélectionnez SONG)



Cette fonction vous permet de charger un morceau se trouvant sur disque en effaçant du même coup le morceau se trouvant dans la mémoire de morceau (song) RAM du G-1000. Comme nous l'avons dit plus haut, il n'est pas vraiment nécessaire de charger un morceau car le G-1000 le fait lorsque vous lancez la reproduction du morceau et que vous l'arrêtez après quelques mesures. Cependant, si vous préférez être aux commandes, utilisez cette fonction.

Device: Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le support qui contient les données que vous désirez charger. Vous affichez ainsi la page Device (voyez page 144).

Select: Permet de placer le curseur sur le morceau à charger.

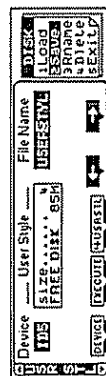
Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

15.2 Disk Save (sauvegarder des données sur disque)

Dans ce manuel et lors de la conception du G-1000, nous avons essayé de faire une distinction claire entre save et write. Le terme write décrit toute action qui permet de sauvegarder des réglages en mémoire interne tandis que Save décrit la copie de réglages de mémoires internes sur disque.

Save User Style

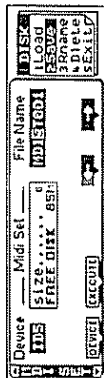
Page Muser: [F5] (DMA) - [F2] (Save)
PAGE] AT (sélectionnez USER ST)



Utilisez cette fonction pour sauvegarder un User Style nouvellement programmé ou édité sur disque. Vous devriez prendre l'habitude de sauvegarder le fruit de vos efforts aussi souvent que possible. En fait, nous avons décidé d'inclure une fonction de saut direct aux pages User Style qui vous permet de bondir à cette page-ci dès que vous sentez qu'il est temps de sauvegarder vos données User Style. La fonction "User"

Save MIDI Set

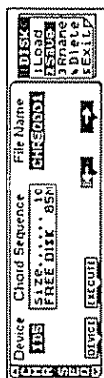
Page Muser: [F5] (DMA) - [F2] (Save)
PAGE] AT (sélectionnez MIDI SET)



Cette fonction vous permet de sauvegarder les 8 MIDI Sets sous forme de groupe (appelé MIDI Set aussi: il s'agit donc ici d'un 'set' de huit MIDI Sets). La valeur Size indique la capacité nécessaire pour sauvegarder le set MIDI sur disquette tandis que Free Disk vous indique la mémoire disponible sur le disque. Voyez aussi "Sauvegarde de MIDI Sets sur disque" à la page 142.

Save Chord Sequence

Page Muser: [F5] (DMA) - [F2] (Save)
PAGE] AT (sélectionnez CHR SEQ)



Cette fonction vous permet de sauvegarder la séquence d'accords (Chord Sequence) se trouvant dans la mémoire interne sur disquette. La valeur Size indique la capacité nécessaire pour sauvegarder la séquence d'accords sur disquette tandis que Free Disk vous indique la mémoire disponible sur disque.

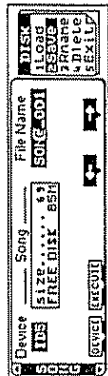
File Name: Utilisez les boutons [UPPER2] sous l'écran ainsi que [UPPER1] pour placer le curseur et [LOWER/NUMBER] ou [UPPER/variation] pour choisir un caractère pour cette position. Vous pouvez également vous servir du pavé TONE/PERFORMANCE pour entrer des noms (voyez page 26).

Device: Vous permet de sélectionner le support sur lequel vous voulez sauvegarder vos données. Une pression sur [M.DRUMS] sous l'écran affiche la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage voulu. Voyez page 144 pour en savoir plus.

Execute: Appuyez sur [M.BASS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et sauvegarder vos données sur disque.

Save Song

Page Master: [F5] (Disk) - [F7] (Save)
[PAGE] ▲Y (selectionnez SONG)



Cette page vous permet de sauvegarder le morceau se trouvant actuellement dans la mémoire de morceau RAM du G-1000. Voyez page 62 pour en savoir plus.

15.3 Rename

La fonction Rename vous permet de modifier le nom d'un fichier sur le disque inséré dans le lecteur du G-1000. Notez que le fichier sélectionné ne peut pas avoir le même nom qu'un autre fichier sur le même disque.

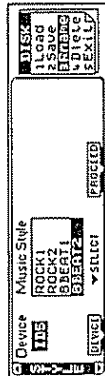
Si vous essayez de donner un nom déjà attribué, l'écran affiche ce message et vous propose soit d'effacer le fichier existant soit de changer le nom:



Appuyez sur [M.DRUMS] (REPLACE) pour effacer l'ancien fichier et le remplacer par le nouveau ou sur [UPPER2] sous l'écran (Exit) pour attribuer un autre nom au fichier sélectionné.

Rename Style

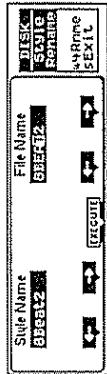
Page Master: [F5] (Disk) - [F7] (Rename)
[PAGE] ▲Y (selectionnez STYLE)



La première page Rename User Style sert à sélectionner le style utilisateur du disque à renommer. Après l'avoir sélectionné, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Proceed) pour passer à la deuxième page.

Device: Permet de sélectionner le support qui contient le fichier à renommer. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage. Voyez page 144 pour en savoir plus.

Style Name et File Name



Le Style Name (nom de style) est le nom "à usage interne" du G-1000. Ce n'est pas le nom "officiel" du style en question (c.-à-d. le nom qui servira à identifier les fichiers sur disque). Le Style Name est en fait un simple paramètre User Style situé sur cette page d'écran. Toute page comportant une fenêtre Style Name affichera le nom choisi ici.

Où est la différence? Le *File Name* (nom de fichier) est un paramètre MS-DOS® ce qui signifie que vous ne pouvez utiliser que des majuscules. Cela peut poser des problèmes de lecture dans certains cas. Par contre, comme le *Style Name* fait partie des paramètres User Style, vous pouvez également utiliser des minuscules. Prenez donc le temps nécessaire pour entrer les deux types de nom.

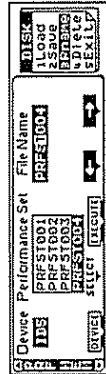
Remarque: Étant que ce soit possible, n'assignez jamais des noms différents aux paramètres Style Name et File Name! Rien de plus dérangeant!

File Name: Voyez page 149 pour en savoir plus.

Exécutez: Appuyez sur [LOWER1] pour sauvegarder les nouveaux noms sur disque.

Rename Performance Set, MIDI Set, Chord Sequence

Page Master: [F5] (Disk) - [F7] (Rename), [PAGE] ▲Y



À part le fait que les fonctions suivantes s'appliquent à différents types de fichiers, elles sont identiques et nous les traiterons donc ensemble. Sélectionnez la bonne page au moyen des boutons [PAGE] ▲Y: PRF MEM (Performance Set), MIDI SET (MIDI Set) ou CHR SEQ (Chord Sequence).

Utilisez cette page pour changer le nom de ces types de fichiers sur disque.

Remarque: Vous pouvez aussi renommer votre Performance Set en mode Paramètre (voyez page 84).

Device: Permet de sélectionner le support qui

contient le fichier à renommer. Appuyez sur

[M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage. Voyez page 144 pour en savoir plus.

Select: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le fichier à renommer.

File Name: Utilisez les boutons [UPPER2] sous l'écran ainsi que [UPPER1] pour placer le curseur et [LOWER/NUMBER] ou [UPPER/VARIATION] pour choisir un caractère pour cette position. Vous pouvez également vous servir du pavé TONE/PERFORMANCE pour entrer des noms (voyez page 26).

Exécutez: Appuyez sur [LOWER1] pour sauvegarder le nouveau nom sur disque.

Rename Song

Page Master: [F5] (Disk) - [F7] (Rename), [PAGE] ▲Y (selectionnez SONG)



Les deux pages suivantes vous permettent d'assigner un nom différent à un morceau (Song) sur disque.

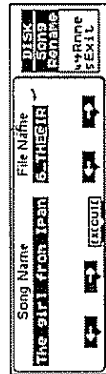
Select: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le fichier à renommer.

Device: Permet de sélectionner le support qui

contient le fichier à renommer. Appuyez sur

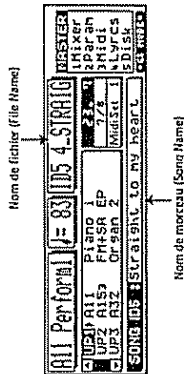
[M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage. Voyez page 144 pour en savoir plus.

Proceed: Après avoir choisi le fichier dont vous voulez changer le nom, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour passer à la deuxième page.



Une fois de plus, vous pouvez entrer deux noms.

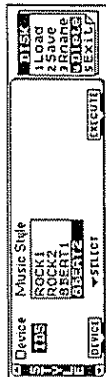
Voyez page 150 pour en connaître la différence. À la différence du paramètre File Name d'un User Style, le File Name d'un morceau apparaît à l'écran:



File Name: Utilisez les boutons [UPPER2] sous l'écran ainsi que [UPPER1] pour placer le curseur et [LOWER/NUMBER] ou [UPPER/VARIATION] pour

15.4 Delete

Page Master: [F3] (Disk) - [F4] (Data) [PAGE] [▲]



La fonction Delete vous permet de supprimer le fichier sélectionné. Veuillez à choisir le bon type de fichier avec [PAGE] [▲] et le bon fichier avec [BASS/BANK] avant d'appuyer sur [UPPER1] sous l'écran (Execute). Notez aussi que les Performance Sets et MIDI Sets contiennent 192 ou 8 décalages différents, ce qui signifie que vous pouvez perdre beaucoup de données en cas d'erreur.

Type de fichier	Signification
PERF MEM	Performance Set (192 mémoires)
MIDI SET	Groupe de MIDI Sets (8 MIDI Sets)
CHRS SEQ	Une séquence d'accords
SONG	Un morceau
SONG SET	Un groupe de morceaux (données Set uniq.)
CSI SET	Custom Style set (données Set uniq.; voir plus bas)

Device: Permet de sélectionner le disque qui contient le fichier à effacer. Voyez page 144 pour en savoir plus.

15.5 Custom Style Sets

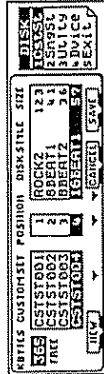
A la page 19 nous vous avons montré comment sélectionner des styles musicaux venant des banques Custom (C11-C28). Les Custom Sets sont les descendants du User Style Sets utilisés sur le G-800, RA-800 et G-860. Ils comportent toutefois deux différences de taille: il y a 16 mémoires Custom Style et (à la différence du G-800 et du RA-800), le contenu de ces mémoires ne peut être effacé qu'intentionnellement. Autrement dit, les styles résidant dans ces mémoires ne sont pas effacés lorsque vous coupez l'alimentation du G-1000.

Programmation de Custom Sets

Bien que le disque Zip fourni contienne déjà quelques Custom Sets, vous pouvez programmer vos propres Sets. Vous ne pouvez programmer des Custom Sets que sur le CURRENT DEVICE (support actif). Veuillez donc à sélectionner celui qu'il vous faut avant de commencer la programmation (voyez "Device" à la page 144). A l'instar des Song Sets (voyez plus bas), les Custom Sets ne contiennent que des références à des styles se trouvant sur le même disque et non les données de style. En d'autres termes:

- Les Custom Sets ne font que renvoyer à des styles musicaux se trouvant sur le même disque.
 - Si vous effacez un style musical auquel un Custom Set fait référence (voyez "Disk List Delete" à la page 145 et "Delete" à la page 152), le Set ne sera plus complet et ce qui peut entraîner des surprises lorsqu'un tel Set est transféré dans les mémoires Custom Style.
- Remarque: N'oubliez pas de charger le Set programmé dans les mémoires Custom Style du G-1000 (voyez plus bas). La programmation d'un Custom Set ne copie pas automatiquement les styles choisis dans ces mémoires.

Page Master: [F3] (Disk) - [F4] (Data) [PAGE] [▲]



KBytes Free: Vous indique la capacité résiduelle sur le disque Zip.

Custom Set: Utilisez la commande [ACCOMP/ GROUP] pour sélectionner un Custom Set qui peut ensuite être édité en se voyant attribuer d'autres Styles à des positions données (voyez plus bas).

New: Appuyez sur le [M.DRUMS] (New) pour créer un nouveau Style Set. Il sera temporairement appelé ***New***, mais vous pouvez en changer le nom à la deuxième page.

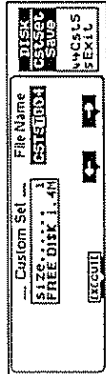
Position (1-16): La Position renvoie à la mémoire dans laquelle le style en question sera copié lorsque vous chargez ce Custom Style Set. Autrement dit, Position i = C11, 2 = C12 (etc.). Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner la position.

Disk Style (styles sur le disque actif uniquement): Vous permet d'assigner un style utilisable à la position choisie. Si vous ne souhaitez pas charger un style à cet endroit, sélectionnez ***** (pas d'assignation à cette position). Utilisez la commande [LOWER/ NUMBER] pour assigner un style (de disque) à la position choisie.

Si vous n'assignez pas de styles à toutes les positions, les mémoires Custom se trouvant après la dernière position ayant reçu un style contiennent le même style que celui assigné en dernier lieu. Exemple: Si vous assignez des styles aux positions 1-8 (aux mémoires C11-C18), les mémoires Custom Style C21-C28 auront le même style que la mémoire C18 lorsque ce Custom Set est chargé dans les mémoires Custom Style du G-1000.

Cancel: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour annuler la programmation ou l'éditation du Custom Set.

Save: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour passer à la page Cst Set Save.



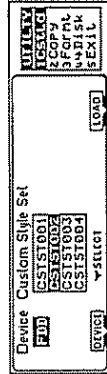
File Name: Voyez page 149 pour en savoir plus.

Execute: Appuyez sur [M.BASS] sous l'écran pour sauvegarder le Custom Set sur disque.

Charger un Custom Set dans les mémoires Custom

Page Master: [F3] (Disk) - [F4] (Data) [PAGE] [▲]

Page Master: [F3] (Disk) - [F4] (Data) [PAGE] [▲]

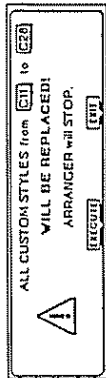


Après avoir programmé votre Custom Set ou modifié le contenu des mémoires Custom Style du G-1000 (C11-C28), vous pouvez transférer le Custom Style Set voulu dans ces mémoires. Sachez que les mémoires Custom Style ne peuvent être effacées qu'en tant que groupe (les 16 mémoires sont donc concen-

Device: Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le support qui contient les données que vous désirez charger. Vous affichez ainsi la page Device (voyez page 144).

Select: Utilisez la commande [ACCOMP/ GROUP] pour sélectionner le Custom Set à transférer dans les mémoires Custom Style.

Load: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour charger le Custom Style Set. Comme cette opération efface les styles résidant actuellement dans les mémoires Custom Style du G-1000, vous devez confirmer cette commande.



Appuyez sur [M.BASS] pour poursuivre et charger les nouveaux styles ou sur [UPPER2] sous l'écran si vous avez changé d'avis.

15.6 Song Set

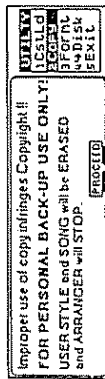
Les Song Sets ne contiennent que des références à des morceaux se trouvant sur la même disquette. Les Song Sets vous permettent de programmer la séquence de reproduction d'un nombre programmable de morceaux. Combinés avec "Reproduction d'un Song Set" à la page 82, les Song Sets peuvent soit satisfaire le public pendant que vous faites une pause, soit vous aider pendant votre jeu en vous offrant un accompagnement de fichiers standard MIDI. Voyez "Song Sets" à la page 81 pour en savoir plus.

15.7 Fonctions Copy

Song Copy (File Copy)

Page Music: [F5] (D&A) [JURF] • [F3] (M&S) [JURF] (COPY).
[PAGE] [AT] (S&C)

Lorsque vous sélectionnez la fonction Copy, le G-1000 vous rappelle ce que vous savez déjà mais que vous risquez parfois d'oublier :

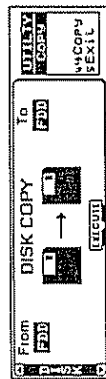


Vous pouvez copier des morceaux venant de fichiers standard MIDI disponibles dans le commerce à condition que vous gardiez la copie (comme copie de secours). Il vous est absolument interdit de donner des copies de matériel protégé par un droit d'auteur à vos amis.

Un autre message important à cette page vous apprend que la fonction Song Copy a besoin de toute la mémoire RAM disponible (c.-à-d. aussi la mémoire de style RAM D88).

N'oubliez pas que la sélection de la fonction Song Copy (que vous n'avez pas encore opérée) efface le style utilisateur de la mémoire interne. Sauvegardez-le sur disque avant de continuer (voyez page 148).

Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour continuer :



Il faut maintenant sélectionner la fonction Song Copy. Appuyez sur [PAGE] ▲ pour afficher cette page-ci :



From: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Device où vous pouvez sélectionner le support qui contient le morceau à copier. Voyez aussi "Device" à la page 144.

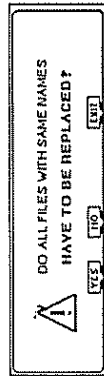
File Name (Select): Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le morceau (sur disque) à copier sur un autre disque. Si vous ne trouvez pas le morceau voulu, assurez-vous que le bon disque est inséré et sélectionné. Voyez aussi Mark si vous voulez sélectionner plusieurs morceaux en une fois.

All On: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour sélectionner tous les morceaux. C'est utile pour faire une copie de tous les morceaux d'un disque.

To: Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner le support vers lequel vous voulez copier le(s) morceau(s) choisi(s). Vous ne pouvez choisir qu'un support auquel le G-1000 a accès ("monté"). La fonction Scan de la page Device (voyez page 144) vous permet de monter le support voulu si nécessaire.

Mark: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour "marquer" (sélectionner pour la copie) le fichier individuel que par le curseur. Vous pouvez marquer plusieurs fichiers.

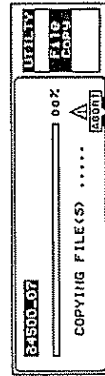
Execute: Appuyez sur [LOWER1] pour confirmer votre choix et poursuivre. L'écran prend cet aspect :



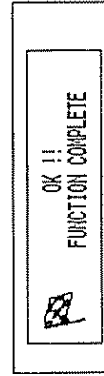
Appuyez sur [M.BASS] (YES) si vous acceptez d'effacer un morceau ayant le même nom de fichier sur le disque de destination. Appuyez sur [LOWER1] (NO) si vous renoncez à copier les fichiers homonymes du disque source (dans ce cas, seuls les fichiers ayant des noms "originaux" seront copiés). Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (EXIT) pour annuler l'opération de copie.

Copie d'une disquette ou d'un support SCSI vers SCSI

Si, à la page ci-dessus, vous appuyez sur [M.BASS] (YES) ou [LOWER1] (NO), l'écran prend cet aspect :

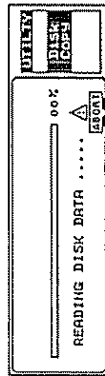


Les fichiers sélectionnés sont copiés puis l'écran annonce la fin de l'opération :

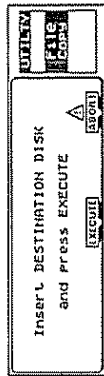


Copie d'une disquette sur une autre

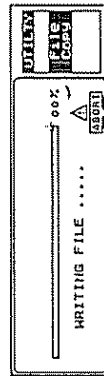
Vous pouvez aussi copier des fichiers Song d'une disquette sur une autre. Cela exige que vous insériez et retiriez les disquette source et de destination plusieurs fois. Si vous appuyez sur [M.BASS] (YES) ou [LOWER1] (NO) à la page "Do all files with the same..." le G-1000 copie le fichier Song dans sa mémoire interne. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Abort) si vous renoncez à copier le morceau.



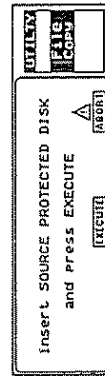
Une fois la première partie des données Song (ou le morceau entier) copiée, l'écran vous demande d'insérer la disquette sur laquelle vous désirez copier le Song (la disquette de destination) :



Ejectez la disquette source et appuyez sur [LOWER1] après avoir inséré la disquette. Pour confirmer que tout va bien, l'écran annonce que l'opération de copie est en cours :



Si le G-1000 est incapable de charger toutes les données du morceau en une fois, il vous demande d'insérer une fois de plus la disquette Source (soit la disquette contenant le morceau que vous copiez) dans le lecteur.



Suivez les instructions apparaissant à l'écran jusqu'à ce que le message suivant apparaisse pour vous dire que le fichier a été copié :



Copier d'autres types de fichiers

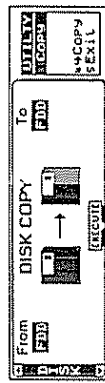
Vous pouvez aussi copier d'autres types de fichiers, soit individuellement, soit en groupe (voir tous: All).

- Styles (STYLE).
- Sets de mémoires Performance (PRF MEM).
- MIDI Sets (MDI SET).
- Séquences d'accords (CHR SEQ).
- Custom Style Sets (CST SET).
- Song Sets (SNG SET).

Si ce n'est que vous devez sélectionner le type de fichier voulu avec les boutons [PAGE] ▲▼, la procédure est exactement semblable que pour la copie de morceaux. Veuillez voir plus haut pour en savoir plus.

Disk Copy

Page Music: [F5] (D&A) [JURF] • [F3] (M&S) [JURF] (COPY).
[PAGE] [AT] (S&C)



La fonction Disk Copy ressemble à la fonction Song Copy. Cette fois, cependant, vous avez la possibilité de copier une disquette entière sur une autre disquette. L'avertissement préalable concernant les droits d'auteurs n'est le même que pour Song Copy (voyez page 154) - et, une fois de plus, la mémoire RAM interne sera effacée pour servir de mémoire tampon.

Cette fonction ne vous permet pas de faire des copies de disquette sur un support SCSI ou de support SCSI à support SCSI. Utilisez l'option All On aux pages File Copy (voyez page 154) pour sélectionner tous les fichiers du type sélectionné et faire des copies sur des supports SCSI. Vous pourriez aussi copier des disques Zip et autres sur un ordinateur compatible PC (avec l'utilitaire de Imega Copy Machine™, par exemple), nous ne pouvons pas garantir que toutes les informations (Database, etc.) seront transférées correctement sur le disque de destination. C'est pourquoi nous vous recommandons de vous en tenir aux fonctions File Copy. Elles prennent peut-être plus de temps mais au moins elles vous permettent de sauvegarder tous les morceaux sur un Zip pour morceaux, tous les styles sur un Zip pour styles, etc.

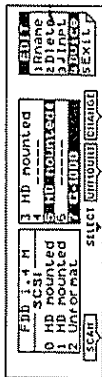
16. Divers

16.1 Maniement des appareils

SCSI

Le lecteur Zip interne de votre G-1000 est un appareil SCSI. SCSI est le sigle de *Small Computer System Interface*. SCSI permet un transfert rapide des données du et vers le G-1000. Il est possible de brancher jusqu'à 8 appareils. Chaque appareil doit être pourvu d'un numéro ID (d'identité) unique (le SCSI ID).

Dans le cas du G-1000 (l'instrument lui-même) et du lecteur Zip interne, ces ID sont fixes: "7" pour le G-1000 et "5" pour le lecteur Zip. Vous pouvez donc encore ajouter jusqu'à six appareils SCSI externes.



Pour ajouter d'autres appareils SCSI (lecteurs Jaz, disques durs, etc.):

THE SCSI BUNDLE: A MANUAL COMES WITH
CANNOT INTERFERE WITH YOUR SOFTWARE
NEED NOT BE AT ALL WORRIED ABOUT IT

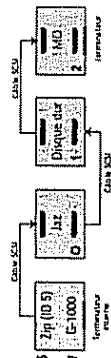


1. Coupez l'alimentation du G-1000 et de tous les appareils SCSI.
2. Branchez un des ports SCSI du nouvel appareil au port SCSI du G-1000 avec le câble 25 broches/50 broches accompagnant votre appareil SCSI.
Remarque: De tels câbles sont également disponibles dans n'importe quelle boutique vendant du matériel informatique. Veillez à acheter des câbles de bonne qualité (le préférez avec double blindage).
3. Choisissez un numéro SCSI ID pour l'appareil externe en évitant évidemment "7" ou "5".
La plupart des appareils SCSI sont pourvus de deux commutateurs en face arrière qui permettent de choisir le numéro. Consultez aussi le manuel de l'appareil SCSI pour savoir comment déterminer son numéro ID.

4. Placez une terminaison sur l'appareil SCSI externe en vous servant d'un terminateur matériel ou en réglant ses commutateurs DIP de manière adéquate (voyez son manuel pour en savoir plus).
La terminaison est indispensable pour indiquer l'endroit où la chaîne SCSI se termine. Si le dernier appareil de votre chaîne SCSI ne comporte pas de terminateur, vous aurez, au mieux, des problèmes de transfert

de données. Le G-1000 dispose déjà d'une terminaison interne (pour indiquer l'autre extrémité de la chaîne SCSI).

Vous pouvez également ajouter d'autres appareils SCSI. Dans ce cas, vous devez leur attribuer un numéro SCSI ID qui n'est pas encore utilisé par les autres appareils. Voyez les étapes décrites ci-dessus et branchez les appareils comme suit:



Veillez à terminer que le dernier appareil de la chaîne et à attribuer chaque numéro SCSI ID qu'une seule fois.

5. Mettez les appareils SCSI externes sous tension.

6. Mettez le G-1000 sous tension.

Remarque: Le G-1000 peut formater des disques durs allant jusqu'à 1 Go (giga-octet). Le G-1000 n'a pas accès aux éventuels mégaoctets supplémentaires de votre disque dur.

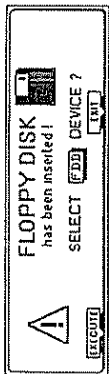
Mount & Unmount

Le G-1000 ne détecte pas automatiquement l'insertion d'un disque dans le lecteur Zip Interne ou sur un support SCSI externe. Servez-vous des fonctions Device Disk List ou Disk Mode pour passer la chaîne SCSI en revue après avoir inséré un disque pour le "monier". Voyez "Device" à la page 144.

Cette page vous permet également de **démontier (unmount)** un disque afin d'indiquer que vous n'en avez plus besoin. Il faut d'abord "démontier" le disque avant de pouvoir l'éjecter (pour les supports amovibles). **Ne coupez jamais l'alimentation d'un appareil SCSI monté sans le démonter au préalable** car vous risqueriez de bloquer toute la chaîne SCSI et de planter le G-1000.

16.2 Insertion de disquettes

Parfois, lorsque vous insérez une disquette dans le lecteur du G-1000, le message suivant apparaît:



Ce message vous informe que le G-1000 a détecté l'insertion d'une disquette et vous permet d'en faire le support actif (CURRENT DEVICE). La disquette servira automatiquement de support pour tout chargement ou sauvegarde de données.

Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran si vous souhaitez avoir accès à la disquette ou sur [UPPER2] sous l'écran si vous préférez conserver l'appareil SCSI sélectionné comme support actif.

Notez que ce message n'apparaît que dans certains cas, à savoir:

- lorsque vous n'êtes pas en train de sauvegarder des données sur un support SCSI ou d'en charger.
- lorsque le Recorder n'est pas en train d'enregistrer ou de reproduire des données.
- lorsque vous n'êtes pas en mode Disk List
- lorsque vous n'êtes pas en mode Disk
- lorsque vous n'êtes pas en mode Song Tools
- lorsque vous n'êtes pas en mode User Style.

Ne comptez donc pas trop sur ce message et servez-vous de la fonction [F4] (Device) en mode Disk List pour rendre la disquette active (CURRENT DEVICE) lorsque vous en avez besoin.

16.3. Fiche technique

G-1000 Arranger Workstation

Clavier: 76 touches pondérées à action synthétiseur, sensibilité au toucher avec Aftertouch

Générateur de sons: Conforme aux normes General MIDI System Level 1 (GM1) et GS.

Nombre de Tones: 1161 + 43 Drum Sets (dont un Oriental Set)

Polyphonie maximum: 64 voix

Parts multitimbraux: 32

Styles musicaux: 128 en ROM (y compris les Variations), 8 Parts/pistes; 16 styles musicaux en Flash ROM (le contenu dépend du pays où le G-1000 est distribué)

Styles utilisateur: 111 (sur disque Zip) directement accessibles via Disk Link. 441 styles sur disque Zip

Résolution des styles musicaux: 120 pas par note

Mémoires Performance: 192

MIDI Sets: 8

Séquenceur: 16 pistes, fonctions d'édition

Effets: Reverb (8 types), Chorus (8 types), Delay (10 types), égalisation paramétrique, effets d'insertion (EFX: 89 types)

Lecteur de disquette: 2DD/2HD, enregistrement/reproduction SMF

Chargement/sauvegarde de données pour styles utilisateur, Custom Style Sets, mémoires Performance, MIDI Sets, séquences d'accords

Lecteur Zip: Chargement/sauvegarde, enregistrement/reproduction. Mémoires fichiers que sur disquette.

Ecran: Graphique à 240 x 64 points, cristallin

Liquides, rétro-éclairage

Bornes: MIDI A (In, Out, Thru), MIDI B (In, Out, Thru), Output 1 (L/Mono, R), Output 2 (L, R), Métronome Out, Sustain, Expression Pedal jack, Foot Switch jack, Foot Controller jack (FC-7), Phones, SCSI, AC in

Dimensions: 1267 (L) x 407 (P) x 150 (H) mm

49-7/8 x 16 x 15-7/8 pouces

Poids: 18.5kg (40lbs 13 oz.)

Accessoires: Disque Zip avec 441 styles musicaux supplémentaires et 206 fichiers standard MIDI (SMIF), pupitre métallique, cordon d'alimentation

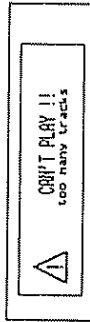
Options:

- PK-5 Dynamic MIDI Pedal
- FC-7 Foot Controller
- Disquettes des séries M/SM/MSD/MSE (Roland & tiers)
- Casque RH-20/80/120

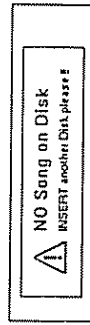
17. Messages d'écran

Il peut arriver que vous rencontriez un message que vous ne comprenez pas. Voici donc une liste de tous les messages que vous êtes susceptible de voir à un moment ou un autre.

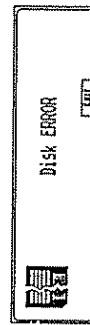
Messages relatifs aux fonctions Recorder ou Disk



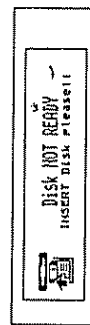
Le fichier standard MIDI contient plus de 17 pistes, ce qui n'est pas acceptable pour le Format 1 Standard MIDI Files. Le Recorder ne peut pas le reproduire.



Le disque que vous avez inséré dans le lecteur ne contient pas de fichiers Song. Enlevez-le et insérez un disque qui contient des fichiers Recorder Song.



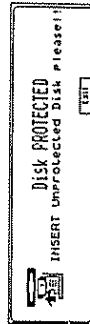
Le disque inséré ne peut pas être lu ou ne permet pas de sauvegarder des données. Retirez-le et insérez-en un autre.



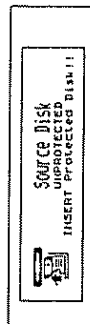
Vous essayez d'utiliser une fonction Disk alors que le lecteur est vide. Insérez une disquette.



Vous essayez de sauvegarder des données ou de formater une disquette dont le volet de protection est fermé. Retirez la disquette, ouvrez le volet de protection, et appuyez sur le [M.DRUMS] (Retry). Si vous ne voulez pas sauvegarder les données sur cette disquette, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Abort).



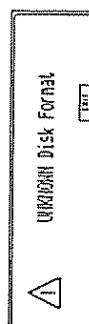
Ce message a la même signification que le précédent mais vous devez appuyer sur [UPPER2] sous l'écran (Exit) pour le faire disparaître.



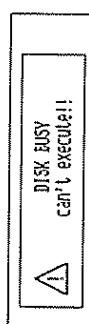
La disquette dont vous voulez copier les données n'est pas protégée. Retirez la disquette et fermez son volet de protection.



Le disque inséré dans le lecteur n'est pas formaté. Si vous désirez le formater, appuyez sur [M.DRUMS] (Format). Sinon, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Exit).



Le disque inséré est formaté et pourtant le G-1000 ne peut pas en lire le format. Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Exit) et retirez le disque du lecteur. Si vous êtes sûr de ne plus avoir besoin des données qu'il contient, formatez-le avec la fonction Format (voyez page 156).



Vous essayez d'exécuter une fonction Disk alors que le Recorder est en train de reproduire un morceau (ou vice versa). C'est impossible.

18. Sons, Drum Sets, styles musicaux, EFX

18.1 Liste de sons du G-1000 (banques A & B)

[illegible]

[illegible][illegible]

891

169

Amalgamated

Amalgamated

Amalgamated

3.4. Drum Sets

CD34-2	PC1	PC2	PC3	PC4	PC10
STANDARD 1	STANDARD 2	STANDARD 3	STANDARD 4	STANDARD 5	STANDARD 6
22	MC-500 Bass 1	MC-500 Bass 2	MC-500 Bass 3	MC-500 Bass 4	MC-500 Bass 5
23	MC-500 Bass 6	MC-500 Bass 7	MC-500 Bass 8	MC-500 Bass 9	MC-500 Bass 10
24	MC-500 Bass 11	MC-500 Bass 12	MC-500 Bass 13	MC-500 Bass 14	MC-500 Bass 15
25	MC-500 Bass 16	MC-500 Bass 17	MC-500 Bass 18	MC-500 Bass 19	MC-500 Bass 20
26	MC-500 Bass 21	MC-500 Bass 22	MC-500 Bass 23	MC-500 Bass 24	MC-500 Bass 25
27	MC-500 Bass 26	MC-500 Bass 27	MC-500 Bass 28	MC-500 Bass 29	MC-500 Bass 30
28	MC-500 Bass 31	MC-500 Bass 32	MC-500 Bass 33	MC-500 Bass 34	MC-500 Bass 35
29	MC-500 Bass 36	MC-500 Bass 37	MC-500 Bass 38	MC-500 Bass 39	MC-500 Bass 40
30	MC-500 Bass 41	MC-500 Bass 42	MC-500 Bass 43	MC-500 Bass 44	MC-500 Bass 45
31	MC-500 Bass 46	MC-500 Bass 47	MC-500 Bass 48	MC-500 Bass 49	MC-500 Bass 50
32	MC-500 Bass 51	MC-500 Bass 52	MC-500 Bass 53	MC-500 Bass 54	MC-500 Bass 55
33	MC-500 Bass 56	MC-500 Bass 57	MC-500 Bass 58	MC-500 Bass 59	MC-500 Bass 60
34	MC-500 Bass 61	MC-500 Bass 62	MC-500 Bass 63	MC-500 Bass 64	MC-500 Bass 65
35	MC-500 Bass 66	MC-500 Bass 67	MC-500 Bass 68	MC-500 Bass 69	MC-500 Bass 70
36	MC-500 Bass 71	MC-500 Bass 72	MC-500 Bass 73	MC-500 Bass 74	MC-500 Bass 75
37	MC-500 Bass 76	MC-500 Bass 77	MC-500 Bass 78	MC-500 Bass 79	MC-500 Bass 80
38	MC-500 Bass 81	MC-500 Bass 82	MC-500 Bass 83	MC-500 Bass 84	MC-500 Bass 85
39	MC-500 Bass 86	MC-500 Bass 87	MC-500 Bass 88	MC-500 Bass 89	MC-500 Bass 90
40	MC-500 Bass 91	MC-500 Bass 92	MC-500 Bass 93	MC-500 Bass 94	MC-500 Bass 95
41	MC-500 Bass 96	MC-500 Bass 97	MC-500 Bass 98	MC-500 Bass 99	MC-500 Bass 100
42	MC-500 Bass 101	MC-500 Bass 102	MC-500 Bass 103	MC-500 Bass 104	MC-500 Bass 105
43	MC-500 Bass 106	MC-500 Bass 107	MC-500 Bass 108	MC-500 Bass 109	MC-500 Bass 110
44	MC-500 Bass 111	MC-500 Bass 112	MC-500 Bass 113	MC-500 Bass 114	MC-500 Bass 115
45	MC-500 Bass 116	MC-500 Bass 117	MC-500 Bass 118	MC-500 Bass 119	MC-500 Bass 120
46	MC-500 Bass 121	MC-500 Bass 122	MC-500 Bass 123	MC-500 Bass 124	MC-500 Bass 125
47	MC-500 Bass 126	MC-500 Bass 127	MC-500 Bass 128	MC-500 Bass 129	MC-500 Bass 130
48	MC-500 Bass 131	MC-500 Bass 132	MC-500 Bass 133	MC-500 Bass 134	MC-500 Bass 135
49	MC-500 Bass 136	MC-500 Bass 137	MC-500 Bass 138	MC-500 Bass 139	MC-500 Bass 140
50	MC-500 Bass 141	MC-500 Bass 142	MC-500 Bass 143	MC-500 Bass 144	MC-500 Bass 145
51	MC-500 Bass 146	MC-500 Bass 147	MC-500 Bass 148	MC-500 Bass 149	MC-500 Bass 150
52	MC-500 Bass 151	MC-500 Bass 152	MC-500 Bass 153	MC-500 Bass 154	MC-500 Bass 155
53	MC-500 Bass 156	MC-500 Bass 157	MC-500 Bass 158	MC-500 Bass 159	MC-500 Bass 160
54	MC-500 Bass 161	MC-500 Bass 162	MC-500 Bass 163	MC-500 Bass 164	MC-500 Bass 165
55	MC-500 Bass 166	MC-500 Bass 167	MC-500 Bass 168	MC-500 Bass 169	MC-500 Bass 170
56	MC-500 Bass 171	MC-500 Bass 172	MC-500 Bass 173	MC-500 Bass 174	MC-500 Bass 175
57	MC-500 Bass 176	MC-500 Bass 177	MC-500 Bass 178	MC-500 Bass 179	MC-500 Bass 180
58	MC-500 Bass 181	MC-500 Bass 182	MC-500 Bass 183	MC-500 Bass 184	MC-500 Bass 185
59	MC-500 Bass 186	MC-500 Bass 187	MC-500 Bass 188	MC-500 Bass 189	MC-500 Bass 190
60	MC-500 Bass 191	MC-500 Bass 192	MC-500 Bass 193	MC-500 Bass 194	MC-500 Bass 195
61	MC-500 Bass 196	MC-500 Bass 197	MC-500 Bass 198	MC-500 Bass 199	MC-500 Bass 200
62	MC-500 Bass 201	MC-500 Bass 202	MC-500 Bass 203	MC-500 Bass 204	MC-500 Bass 205
63	MC-500 Bass 206	MC-500 Bass 207	MC-500 Bass 208	MC-500 Bass 209	MC-500 Bass 210
64	MC-500 Bass 211	MC-500 Bass 212	MC-500 Bass 213	MC-500 Bass 214	MC-500 Bass 215
65	MC-500 Bass 216	MC-500 Bass 217	MC-500 Bass 218	MC-500 Bass 219	MC-500 Bass 220
66	MC-500 Bass 221	MC-500 Bass 222	MC-500 Bass 223	MC-500 Bass 224	MC-500 Bass 225
67	MC-500 Bass 226	MC-500 Bass 227	MC-500 Bass 228		

CC311-3	PC 11 SINGLE	PC 13 TECHNO	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONICS	PC 26 TR-408
23	---	---	---	---	---
C24	---	---	---	---	---
25	---	---	---	---	---
26	---	---	---	---	---
27	---	---	---	---	---
28	---	---	---	---	---
29	---	---	---	---	---
30	---	---	---	---	---
31	---	---	---	---	---
32	---	---	---	---	---
33	---	---	---	---	---
34	---	---	---	---	---
35	---	---	---	---	---
C36	---	---	---	---	---
37	---	---	---	---	---
38	---	---	---	---	---
39	---	---	---	---	---
40	---	---	---	---	---
41	---	---	---	---	---
42	---	---	---	---	---
43	---	---	---	---	---
44	---	---	---	---	---
45	---	---	---	---	---
46	---	---	---	---	---
47	---	---	---	---	---
C48	---	---	---	---	---
49	---	---	---	---	---
50	---	---	---	---	---
51	---	---	---	---	---
52	---	---	---	---	---
53	---	---	---	---	---
54	---	---	---	---	---
55	---	---	---	---	---
56	---	---	---	---	---
57	---	---	---	---	---
58	---	---	---	---	---
59	---	---	---	---	---
60	---	---	---	---	---
61	---	---	---	---	---
62	---	---	---	---	---
63	---	---	---	---	---
64	---	---	---	---	---
65	---	---	---	---	---
66	---	---	---	---	---
67	---	---	---	---	---
68	---	---	---	---	---
69	---	---	---	---	---
70	---	---	---	---	---
71	---	---	---	---	---
C72	---	---	---	---	---
73	---	---	---	---	---
74	---	---	---	---	---
75	---	---	---	---	---
76	---	---	---	---	---
77	---	---	---	---	---
78	---	---	---	---	---
79	---	---	---	---	---
80	---	---	---	---	---
81	---	---	---	---	---
82	---	---	---	---	---
83	---	---	---	---	---
84	---	---	---	---	---
85	---	---	---	---	---
86	---	---	---	---	---
87	---	---	---	---	---
88	---	---	---	---	---
89	---	---	---	---	---
90	---	---	---	---	---
91	---	---	---	---	---
92	---	---	---	---	---
93	---	---	---	---	---
94	---	---	---	---	---
95	---	---	---	---	---
C76	---	---	---	---	---

PC : Program change number
 (EXC) : Error code
 (M) : Same board as PC311-3
 (N) : Same board as PC311-3

CC311-3	PC 37 DANCE	PC 39 CH-71	PC 79 TR-408	PC 35 TR-397
23	---	---	---	---
C24	---	---	---	---
25	---	---	---	---
26	---	---	---	---
27	---	---	---	---
28	---	---	---	---
29	---	---	---	---
30	---	---	---	---
31	---	---	---	---
32	---	---	---	---
33	---	---	---	---
34	---	---	---	---
35	---	---	---	---
C36	---	---	---	---
37	---	---	---	---
38	---	---	---	---
39	---	---	---	---
40	---	---	---	---
41	---	---	---	---
42	---	---	---	---
43	---	---	---	---
44	---	---	---	---
45	---	---	---	---
46	---	---	---	---
47	---	---	---	---
C48	---	---	---	---
49	---	---	---	---
50	---	---	---	---
51	---	---	---	---
52	---	---	---	---
53	---	---	---	---
54	---	---	---	---
55	---	---	---	---
56	---	---	---	---
57	---	---	---	---
58	---	---	---	---
59	---	---	---	---
60	---	---	---	---
61	---	---	---	---
62	---	---	---	---
63	---	---	---	---
64	---	---	---	---
65	---	---	---	---
66	---	---	---	---
67	---	---	---	---
68	---	---	---	---
69	---	---	---	---
70	---	---	---	---
C72	---	---	---	---
73	---	---	---	---
74	---	---	---	---
75	---	---	---	---
76	---	---	---	---
77	---	---	---	---
78	---	---	---	---
79	---	---	---	---
80	---	---	---	---
81	---	---	---	---
82	---	---	---	---
83	---	---	---	---
84	---	---	---	---
85	---	---	---	---
86	---	---	---	---
87	---	---	---	---
88	---	---	---	---
89	---	---	---	---
90	---	---	---	---
91	---	---	---	---
92	---	---	---	---
93	---	---	---	---
94	---	---	---	---
95	---	---	---	---
C76	---	---	---	---

PC : Program change number
 (EXC) : Error code
 (M) : Same board as PC311-3
 (N) : Same board as PC311-3

[illegible]

PC10 Hip-Hop
PC11 JANGLE
PC12 TECLINO

	PC 10	PC 11	PC 12	PC 13	PC 14	PC 15	PC 16	PC 17	PC 18	PC 19	PC 20	PC 21	PC 22	PC 23	PC 24	PC 25	PC 26	PC 27	PC 28	PC 29	PC 30	PC 31	PC 32	PC 33	PC 34	PC 35	PC 36	PC 37	PC 38	PC 39	PC 40	PC 41	PC 42	PC 43	PC 44	PC 45	PC 46	PC 47	PC 48	PC 49	PC 50	PC 51	PC 52	PC 53	PC 54	PC 55	PC 56	PC 57	PC 58	PC 59	PC 60	PC 61	PC 62	PC 63	PC 64	PC 65	PC 66	PC 67	PC 68	PC 69	PC 70	PC 71	PC 72	PC 73	PC 74	PC 75	PC 76	PC 77	PC 78	PC 79	PC 80	PC 81	PC 82	PC 83	PC 84	PC 85	PC 86	PC 87	PC 88	PC 89	PC 90	PC 91	PC 92	PC 93	PC 94	PC 95	PC 96	PC 97	PC 98	PC 99	PC 100	PC 101	PC 102	PC 103	PC 104	PC 105	PC 106	PC 107	PC 108	PC 109	PC 110	PC 111	PC 112	PC 113	PC 114	PC 115	PC 116	PC 117	PC 118	PC 119	PC 120	PC 121	PC 122	PC 123	PC 124	PC 125	PC 126	PC 127	PC 128	PC 129	PC 130	PC 131	PC 132	PC 133	PC 134	PC 135	PC 136	PC 137	PC 138	PC 139	PC 140	PC 141	PC 142	PC 143	PC 144	PC 145	PC 146	PC 147	PC 148	PC 149	PC 150	PC 151	PC 152	PC 153	PC 154	PC 155	PC 156	PC 157	PC 158	PC 159	PC 160	PC 161	PC 162	PC 163	PC 164	PC 165	PC 166	PC 167	PC 168	PC 169	PC 170	PC 171	PC 172	PC 173	PC 174	PC 175	PC 176	PC 177	PC 178	PC 179	PC 180	PC 181	PC 182	PC 183	PC 184	PC 185	PC 186	PC 187	PC 188	PC 189	PC 190	PC 191	PC 192	PC 193	PC 194	PC 195	PC 196	PC 197	PC 198	PC 199	PC 200	PC 201	PC 202	PC 203	PC 204	PC 205	PC 206	PC 207	PC 208	PC 209	PC 210	PC 211	PC 212	PC 213	PC 214	PC 215	PC 216	PC 217	PC 218	PC 219	PC 220	PC 221	PC 222	PC 223	PC 224	PC 225	PC 226	PC 227	PC 228	PC 229	PC 230	PC 231	PC 232	PC 233	PC 234	PC 235	PC 236	PC 237	PC 238	PC 239	PC 240	PC 241	PC 242	PC 243	PC 244	PC 245	PC 246	PC 247	PC 248	PC 249	PC 250	PC 251	PC 252	PC 253	PC 254	PC 255	PC 256	PC 257	PC 258	PC 259	PC 260	PC 261	PC 262	PC 263	PC 264	PC 265	PC 266	PC 267	PC 268	PC 269	PC 270	PC 271	PC 272	PC 273	PC 274	PC 275	PC 276	PC 277	PC 278	PC 279	PC 280	PC 281	PC 282	PC 283	PC 284	PC 285	PC 286	PC 287	PC 288	PC 289	PC 290	PC 291	PC 292	PC 293	PC 294	PC 295	PC 296	PC 297	PC 298	PC 299	PC 300	PC 301	PC 302	PC 303	PC 304	PC 305	PC 306	PC 307	PC 308	PC 309	PC 310	PC 311	PC 312	PC 313	PC 314	PC 315	PC 316	PC 317	PC 318	PC 319	PC 320	PC 321	PC 322	PC 323	PC 324	PC 325	PC 326	PC 327	PC 328	PC 329	PC 330	PC 331	PC 332	PC 333	PC 334	PC 335	PC 336	PC 337	PC 338	PC 339	PC 340	PC 341	PC 342	PC 343	PC 344	PC 345	PC 346	PC 347	PC 348	PC 349	PC 350	PC 351	PC 352	PC 353	PC 354	PC 355	PC 356	PC 357	PC 358	PC 359	PC 360	PC 361	PC 362	PC 363	PC 364	PC 365	PC 366	PC 367	PC 368	PC 369	PC 370	PC 371	PC 372	PC 373	PC 374	PC 375	PC 376	PC 377	PC 378	PC 379	PC 380	PC 381	PC 382	PC 383	PC 384	PC 385	PC 386	PC 387	PC 388	PC 389	PC 390	PC 391	PC 392	PC 393	PC 394	PC 395	PC 396	PC 397	PC 398	PC 399	PC 400	PC 401	PC 402	PC 403	PC 404	PC 405	PC 406	PC 407	PC 408	PC 409	PC 410	PC 411	PC 412	PC 413	PC 414	PC 415	PC 416	PC 417	PC 418	PC 419	PC 420	PC 421	PC 422	PC 423	PC 424	PC 425	PC 426
--	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

CC32+ 4	PC 1	PC 2	PC 3	PC 17	PC 18
STANDARD 1	STANDARD 2	ROOM	POWER	ELECTRONIC	
25	Swing Risk				
26	Frage Swap				
27	High G				
28	Slap				
29	Scratch Pump [EXC1]				
30	Scratch Pump [EXC1]				
31	Slacks				
32	Square Click				
33	Metronome Click				
34	Metronome Bell				
35	Standard 1 Kick 2	Room Kick 2			
36	Standard 1 Kick 1	Room Kick 1			
37	Side Kick				
38	Standard 1 Snare 1	Room Snare 1			
39	Hand Clap				
40	Standard 1 Snare 2	Room Snare 2			
41	Low Tom 1	Room Low Tom 1			
42	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
43	Low Tom 2	Room Low Tom 2			
44	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
45	High Tom 1	Room High Tom 1			
46	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
47	High Tom 2	Room High Tom 2			
48	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
49	High Tom 3	Room High Tom 3			
50	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
51	High Tom 4	Room High Tom 4			
52	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
53	High Tom 5	Room High Tom 5			
54	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
55	High Tom 6	Room High Tom 6			
56	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
57	High Tom 7	Room High Tom 7			
58	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
59	High Tom 8	Room High Tom 8			
60	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
61	High Tom 9	Room High Tom 9			
62	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
63	High Tom 10	Room High Tom 10			
64	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
65	High Tom 11	Room High Tom 11			
66	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
67	High Tom 12	Room High Tom 12			
68	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
69	High Tom 13	Room High Tom 13			
70	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
71	High Tom 14	Room High Tom 14			
72	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
73	High Tom 15	Room High Tom 15			
74	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
75	High Tom 16	Room High Tom 16			
76	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
77	High Tom 17	Room High Tom 17			
78	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
79	High Tom 18	Room High Tom 18			
80	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
81	High Tom 19	Room High Tom 19			
82	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
83	High Tom 20	Room High Tom 20			
84	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
85	High Tom 21	Room High Tom 21			
86	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
87	High Tom 22	Room High Tom 22			
88	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
89	High Tom 23	Room High Tom 23			
90	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
91	High Tom 24	Room High Tom 24			
92	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
93	High Tom 25	Room High Tom 25			
94	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
95	High Tom 26	Room High Tom 26			
96	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
97	High Tom 27	Room High Tom 27			
98	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
99	High Tom 28	Room High Tom 28			
100	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			

PC : Program Change Number (1-16)
 (EXC1) : Same sound as EXC1 but different velocity

RM : Same sound as RM but different velocity
 (EXC1) : Same sound as EXC1 but different velocity

CC32+ 2	PC 28	PC 37	PC 38	PC 41	PC 49
TR-80808	'DANCE	'JAZZ	'GRUSH	'ORQUESTRA	
25					
26					
27					
28					
29	Scratch Pump [EXC1]	Scratch Pump [EXC1]			
30	Scratch Pump [EXC1]	Scratch Pump [EXC1]			
31	Slacks				
32	Square Click				
33	Metronome Click				
34	Metronome Bell				
35	Standard 1 Kick 2	Room Kick 2			
36	Standard 1 Kick 1	Room Kick 1			
37	Side Kick				
38	Standard 1 Snare 1	Room Snare 1			
39	Hand Clap				
40	Standard 1 Snare 2	Room Snare 2			
41	Low Tom 1	Room Low Tom 1			
42	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
43	Low Tom 2	Room Low Tom 2			
44	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
45	High Tom 1	Room High Tom 1			
46	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
47	High Tom 2	Room High Tom 2			
48	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
49	High Tom 3	Room High Tom 3			
50	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
51	High Tom 4	Room High Tom 4			
52	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
53	High Tom 5	Room High Tom 5			
54	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
55	High Tom 6	Room High Tom 6			
56	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
57	High Tom 7	Room High Tom 7			
58	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
59	High Tom 8	Room High Tom 8			
60	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
61	High Tom 9	Room High Tom 9			
62	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
63	High Tom 10	Room High Tom 10			
64	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
65	High Tom 11	Room High Tom 11			
66	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
67	High Tom 12	Room High Tom 12			
68	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
69	High Tom 13	Room High Tom 13			
70	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
71	High Tom 14	Room High Tom 14			
72	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
73	High Tom 15	Room High Tom 15			
74	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
75	High Tom 16	Room High Tom 16			
76	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
77	High Tom 17	Room High Tom 17			
78	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
79	High Tom 18	Room High Tom 18			
80	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
81	High Tom 19	Room High Tom 19			
82	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
83	High Tom 20	Room High Tom 20			
84	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
85	High Tom 21	Room High Tom 21			
86	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
87	High Tom 22	Room High Tom 22			
88	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
89	High Tom 23	Room High Tom 23			
90	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
91	High Tom 24	Room High Tom 24			
92	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
93	High Tom 25	Room High Tom 25			
94	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
95	High Tom 26	Room High Tom 26			
96	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
97	High Tom 27	Room High Tom 27			
98	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			
99	High Tom 28	Room High Tom 28			
100	Open Hi-hat [EXC1]	Open Hi-hat [EXC1]			

PC : Program Change Number (1-16)
 (EXC1) : Same sound as EXC1 but different velocity

RM : Same sound as RM but different velocity
 (EXC1) : Same sound as EXC1 but different velocity

[illegible]

18.5. Tableau des styles musicaux (ROM)

GBN STYLE NAME				GBN STYLE NAME				GBN STYLE NAME					
TEMPO	T.S.	CODE	CC32	TEMPO	T.S.	CODE	CC32	TEMPO	T.S.	CODE	CC32		
A11 HardRock	90	4/4	1	15	A71 Boogie	150	4/4	9	1	B51 Reggae1	96	4/4	8
A12 HardEdge	96	4/4	1	16	A72 Boogie2	165	4/4	9	1	B52 Reggae2	132	4/4	8
A13 HardRock	120	4/4	1	9	A73 Rock'n'Roll	122	4/4	10	22	B53 Rumba	97	4/4	23
A14 Rock1	128	4/4	1	17	A74 Rock'n'Roll	126.0	4/4	10	23	B54 Bolero	109	4/4	23
A15 Rock2	140	4/4	1	18	A75 Rock'n'Roll	168	4/4	10	24	B55 Beguine	105	4/4	39
A16 Sh Rock1	100	4/4	1	19	A76 Rock'n'Roll	185	4/4	10	25	B56 Avjajango	120	4/4	26
A17 Sh Rock2	113	4/4	1	20	A77 Twirl1	164	4/4	10	14	B57 Fur Jango	120	4/4	26
A18 Sh Rock3	127	4/4	1	10	A78 Twirl2	158	4/4	10	20	B58 Vortrot	185	4/4	34
A21 DownBeat	100	4/4	2	32	A81 Sh Bald1	88	4/4	4	12	B61 SWaltz1	85	3/4	18
A22 Undergrid	120	4/4	2	33	A82 Sh Bald2	110	4/4	4	8	B62 SWaltz2	90	3/4	18
A23 House	130	4/4	2	34	A83 Sh Bald3	114	4/4	4	9	B63 JazWaltz	120	3/4	17
A24 Jungle	160	4/4	2	35	A84 Blues	60	4/4	44	14	B64 JazWaltz	150	3/4	17
A25 Dance1	120	4/4	2	36	A85 BlueBeat	110	4/4	44	1	B65 WtWaltz	185	6/4	17
A26 Dance2	97	4/4	2	37	A86 R&B	114	4/4	44	5	B66 March1	120	4/4	20
A27 Rap	90	4/4	33	8	A87 BigBand	135	4/4	14	3	B67 March2	120	4/4	20
A28 Progress	134	4/4	2	38	A88 Shuffle	180	4/4	15	3	B68 Polka	128	4/4	19
A31 Funk1	102	4/4	3	13	B11 SSwing1	56	4/4	13	1	B71 P Slow	60	4/4	6
A32 Funk2	110	4/4	3	14	B12 SSwing2	60	4/4	13	5	B72 G Slow	93	4/4	6
A33 CoolGro1	116	4/4	28	3	B13 SSwing3	100	4/4	13	6	B73 P Ballad	55	4/4	5
A34 CoolGro2	130	4/4	28	2	B14 MedSwing	110	4/4	13	8	B74 G Slick	56	4/4	5
A35 CoolGro3	95	4/4	28	4	B15 Swing1	130	4/4	12	6	B75 G Slick	110	4/4	5
A36 AcidJazz	90	4/4	2	39	B16 Swing2	150	4/4	12	5	B76 P Pop	70	4/4	39
A37 Contempr1	120	4/4	28	6	B17 CoolJazz	160	4/4	12	7	B77 G Pop	100	4/4	40
A38 Contempr2	98	4/4	28	7	B18 SwCombo	184	4/4	12	18	B78 G Pop	87	4/4	22
A41 88 Pop1	60	4/4	6	32	B21 Bossa1	106	4/4	22	15	B81 P Rock'n	160	4/4	10
A42 88 Pop2	70	4/4	6	33	B22 Bossa2	125	4/4	22	16	B82 P Shuffl	180	4/4	15
A43 88 Pop3	75	4/4	6	34	B23 Bossa3	150	4/4	22	17	B83 P Raglim	200	4/4	43
A44 88 Pop4	84	4/4	6	35	B24 Bossa4	173	4/4	22	18	B84 P Hight	60	4/4	13
A45 88 Pops	85	4/4	6	36	B25 LatinRk	84	4/4	22	11	B85 P Jazz	150	4/4	12
A46 88 Pops	92	4/4	6	37	B26 Latin	102	4/4	22	19	B86 G Bossa	145	4/4	22
A47 88 Pop1	96	4/4	6	38	B27 Samba1	105	4/4	27	9	B87 P Fusion	120	4/4	22
A48 88 Pops	75	4/4	6	39	B28 Samba2	130	4/4	27	10	B88 P Waltz	84	3/4	18

PC F7				PC F8			
35	---	---	---	35	---	---	---
36	---	---	---	36	---	---	---
37	---	---	---	37	---	---	---
38	---	---	---	38	---	---	---
39	---	---	---	39	---	---	---
40	---	---	---	40	---	---	---
41	---	---	---	41	---	---	---
42	---	---	---	42	---	---	---
43	---	---	---	43	---	---	---
44	---	---	---	44	---	---	---
45	---	---	---	45	---	---	---
46	---	---	---	46	---	---	---
47	---	---	---	47	---	---	---
48	---	---	---	48	---	---	---
49	---	---	---	49	---	---	---
50	---	---	---	50	---	---	---
51	---	---	---	51	---	---	---
52	---	---	---	52	---	---	---
53	---	---	---	53	---	---	---
54	---	---	---	54	---	---	---
55	---	---	---	55	---	---	---
56	---	---	---	56	---	---	---
57	---	---	---	57	---	---	---
58	---	---	---	58	---	---	---
59	---	---	---	59	---	---	---
60	---	---	---	60	---	---	---
61	---	---	---	61	---	---	---
62	---	---	---	62	---	---	---
63	---	---	---	63	---	---	---
64	---	---	---	64	---	---	---
65	---	---	---	65	---	---	---
66	---	---	---	66	---	---	---
67	---	---	---	67	---	---	---
68	---	---	---	68	---	---	---
69	---	---	---	69	---	---	---
70	---	---	---	70	---	---	---
71	---	---	---	71	---	---	---
72	---	---	---	72	---	---	---
73	---	---	---	73	---	---	---
74	---	---	---	74	---	---	---
75	---	---	---	75	---	---	---
76	---	---	---	76	---	---	---
77	---	---	---	77	---	---	---
78	---	---	---	78	---	---	---
79	---	---	---	79	---	---	---
80	---	---	---	80	---	---	---
81	---	---	---	81	---	---	---
82	---	---	---	82	---	---	---
83	---	---	---	83	---	---	---
84	---	---	---	84	---	---	---
85	---	---	---	85	---	---	---
86	---	---	---	86	---	---	---
87	---	---	---	87	---	---	---
88	---	---	---	88	---	---	---
89	---	---	---	89	---	---	---
90	---	---	---	90	---	---	---
91	---	---	---	91	---	---	---
92	---	---	---	92	---	---	---
93	---	---	---	93	---	---	---
94	---	---	---	94	---	---	---
95	---	---	---	95	---	---	---
96	---	---	---	96	---	---	---
97	---	---	---	97	---	---	---
98	---	---	---	98	---	---	---
99	---	---	---	99	---	---	---
100	---	---	---	100	---	---	---
101	---	---	---	101	---	---	---
102	---	---	---	102	---	---	---
103	---	---	---	103	---	---	---
104	---	---	---	104	---	---	---
105	---	---	---	105	---	---	---
106	---	---	---	106	---	---	---
107	---	---	---	107	---	---	---
108	---	---	---	108	---	---	---

PC : Program Change Number
F7 : Key board
F8 : Key board
F9 : Key board
F10 : Key board
F11 : Key board
F12 : Key board
F13 : Key board
F14 : Key board
F15 : Key board
F16 : Key board
F17 : Key board
F18 : Key board
F19 : Key board
F20 : Key board
F21 : Key board
F22 : Key board
F23 : Key board
F24 : Key board
F25 : Key board
F26 : Key board
F27 : Key board
F28 : Key board
F29 : Key board
F30 : Key board
F31 : Key board
F32 : Key board
F33 : Key board
F34 : Key board
F35 : Key board
F36 : Key board
F37 : Key board
F38 : Key board
F39 : Key board
F40 : Key board
F41 : Key board
F42 : Key board
F43 : Key board
F44 : Key board
F45 : Key board
F46 : Key board
F47 : Key board
F48 : Key board
F49 : Key board
F50 : Key board
F51 : Key board
F52 : Key board
F53 : Key board
F54 : Key board
F55 : Key board
F56 : Key board
F57 : Key board
F58 : Key board
F59 : Key board
F60 : Key board
F61 : Key board
F62 : Key board
F63 : Key board
F64 : Key board
F65 : Key board
F66 : Key board
F67 : Key board
F68 : Key board
F69 : Key board
F70 : Key board
F71 : Key board
F72 : Key board
F73 : Key board
F74 : Key board
F75 : Key board
F76 : Key board
F77 : Key board
F78 : Key board
F79 : Key board
F80 : Key board
F81 : Key board
F82 : Key board
F83 : Key board
F84 : Key board
F85 : Key board
F86 : Key board
F87 : Key board
F88 : Key board
F89 : Key board
F90 : Key board
F91 : Key board
F92 : Key board
F93 : Key board
F94 : Key board
F95 : Key board
F96 : Key board
F97 : Key board
F98 : Key board
F99 : Key board
F100 : Key board
F101 : Key board
F102 : Key board
F103 : Key board
F104 : Key board
F105 : Key board
F106 : Key board
F107 : Key board
F108 : Key board
F109 : Key board
F110 : Key board
F111 : Key board
F112 : Key board
F113 : Key board
F114 : Key board
F115 : Key board
F116 : Key board
F117 : Key board
F118 : Key board
F119 : Key board
F120 : Key board
F121 : Key board
F122 : Key board
F123 : Key board
F124 : Key board
F125 : Key board
F126 : Key board
F127 : Key board
F128 : Key board
F129 : Key board
F130 : Key board
F131 : Key board
F132 : Key board
F133 : Key board
F134 : Key board
F135 : Key board
F136 : Key board
F137 : Key board
F138 : Key board
F139 : Key board
F140 : Key board
F141 : Key board
F142 : Key board
F143 : Key board
F144 : Key board
F145 : Key board
F146 : Key board
F147 : Key board
F148 : Key board
F149 : Key board
F150 : Key board
F151 : Key board
F152 : Key board
F153 : Key board
F154 : Key board
F155 : Key board
F156 : Key board
F157 : Key board
F158 : Key board
F159 : Key board
F160 : Key board
F161 : Key board
F162 : Key board
F163 : Key board
F164 : Key board
F165 : Key board
F166 : Key board
F167 : Key board
F168 : Key board
F169 : Key board
F170 : Key board
F171 : Key board
F172 : Key board
F173 : Key board
F174 : Key board
F175 : Key board
F176 : Key board
F177 : Key board
F178 : Key board
F179 : Key board
F180 : Key board
F181 : Key board
F182 : Key board
F183 : Key board
F184 : Key board
F185 : Key board
F186 : Key board
F187 : Key board
F188 : Key board
F189 : Key board
F190 : Key board
F191 : Key board
F192 : Key board
F193 : Key board
F194 : Key board
F195 : Key board
F196 : Key board
F197 : Key board
F198 : Key board
F199 : Key board
F200 : Key board
F201 : Key board
F202 : Key board
F203 : Key board
F204 : Key board
F205 : Key board
F206 : Key board
F207 : Key board
F208 : Key board
F209 : Key board
F210 : Key board
F211 : Key board
F212 : Key board
F213 : Key board
F214 : Key board
F215 : Key board
F216 : Key board
F217 : Key board
F218 : Key board
F219 : Key board
F220 : Key board
F221 : Key board
F222 : Key board
F223 : Key board
F224 : Key board
F225 : Key board
F226 : Key board
F227 : Key board
F228 : Key board
F229 : Key board
F230 : Key board
F231 : Key board
F232 : Key board
F233 : Key board
F234 : Key board
F235 : Key board
F236 : Key board
F237 : Key board
F238 : Key board
F239 : Key board
F240 : Key board
F241 : Key board
F242 : Key board
F243 : Key board
F244 : Key board
F245 : Key board
F246 : Key board
F247 : Key board
F248 : Key board
F249 : Key board
F250 : Key board
F251 : Key board
F252 : Key board
F253 : Key board
F254 : Key board
F255 : Key board
F256 : Key board
F257 : Key board
F258 : Key board
F259 : Key board
F260 : Key board
F261 : Key board
F262 : Key board
F263 : Key board
F264 : Key board
F265 : Key board
F266 : Key board
F267 : Key board
F268 : Key board
F269 : Key board
F270 : Key board
F271 : Key board
F272 : Key board
F273 : Key board
F274 : Key board
F275 : Key board
F276 : Key board
F277 : Key board
F278 : Key board
F279 : Key board
F280 : Key board
F281 : Key board
F282 : Key board
F283 : Key board
F284 : Key board
F285 : Key board
F286 : Key board
F287 : Key board
F288 : Key board
F289 : Key board
F290 : Key board
F291 : Key board
F292 : Key board
F293 : Key board
F294 : Key board
F295 : Key board
F296 : Key board
F297 : Key board
F298 : Key board
F299 : Key board
F300 : Key board
F301 : Key board
F302 : Key board
F303 : Key board
F304 : Key board
F305 : Key board
F306 : Key board
F307 : Key board
F308 : Key board
F309 : Key board
F310 : Key board
F311 : Key board
F312 : Key board
F313 : Key board
F314 : Key board
F315 : Key board
F316 : Key board
F317 : Key board
F318 : Key board
F319 : Key board
F320 : Key board
F321 : Key board
F322 : Key board
F323 : Key board
F324 : Key board
F325 : Key board
F326 : Key board
F327 : Key board
F328 : Key board
F329 : Key board
F330 : Key board
F331 : Key board
F332 : Key board
F333 : Key board
F334 : Key board
F335 : Key board
F336 : Key board
F337 : Key board
F338 : Key board
F339 : Key board
F340 : Key board
F341 : Key board
F342 : Key board
F343 : Key board
F344 : Key board
F345 : Key board
F346 : Key board
F347 : Key board
F348 : Key board
F349 : Key board
F350 : Key board
F351 : Key board
F352 : Key board
F353 : Key board
F354 : Key board
F355 : Key board
F356 : Key board
F357 : Key board
F3

18.6. Tableau des styles musicaux (disque Zip)

[illegible][illegible]

18.7. Tableaux d'expérience A11D1

[ARRANGER WORKSTATION] (Arranger)

Model: G-1000

Date: April 1998

Version: 1.00

[illegible]

[ARRANGER WORKSTATION] (Sound Module, Keyboard Section, SMF Player)

Model: G-1000

Date: April 1998

Version: 1.00

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Channel	4, 6, 11, 12-16 1-16, Off	1-16 1-16, Off	4= Upper1, 6= Upper2 11= Lower1, 12= M. Bass, 13= Upper 3, 14= Lower2, 15= M. Int, 16= M.Drums	
Mode	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	*2	
Note Number	0-127	0-127 0-127		
Velocity	0 X	0 X		
After Touch	X 0	0 0	*1	
Pitch Bend	0 0	0 0	*1	
Control Change	0,32	0	0	*1
	1	0	0	*1
	5	0	0	*1
	6, 30	0	0	*1
	7	0	0	*1
	10	0	0	*1
	11	0	0	*1
	16	0	0	*1
	17	0	0	*1
	64	0	0	*1
	65	0	0	*1
	66	0	0	*1
	67	0	0	*1
	84	0	0	*1
	91	0	0	*1
	93	0	0	*1
94	0	0	*1	
98, 99	0	0	0	*1
100, 101	0	0	0	*1
Program Change	0	0-127	Program Number 1-128	
System Exclusive				
System Common	Song Pos	0	0	
	Song Set Tune	0 X X	0 X X	*1
System Real Time	Clock	0	0	*1
	Commands	0 0	0 0	*1
Aux Messages	All Sound Off	X	0 (120, 126, 127)	
	Reset All Controllers	X	0 (121)	
	Local On/Off	0	0	
	All Notes Off	X	0 (123-126)	
Notes	Active Sense	0	0	
	Reset	X	X	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognize as M=1 even if M=1		
Mode 1: OMNI ON, POLY				O: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY				X: No
Mode 4: OMNI OFF, MOHO				

Made 2: OMNI ON, MONO

Mode 1: OMNI ON, POLY

Q :

0 :

Active Sense

18.8. Types EFX & paramètres contrôlables

Vous trouverez ci-dessous une liste des types d'effets EFX disponibles sur le G-1000. Comme nous l'avons dit à la page 75, chaque type vous offre deux paramètres pouvant être pilotés avec les curseurs SOURCE1 ET SOURCE2 en face avant (section DSP EFX). Les paramètres marqués d'un astérisque (*) peuvent également être contrôlés via les boutons PAD 1/2 ou un commutateur au pied disponible en option. Voyez "Rotary S/F" à la page 42 et "Rotary Slow/Fast" à la page 44 pour en savoir plus.

TIMBRE (type de filtre)

01 Enhancer	Source 1 : Surt	0-127
	Source 2 : Mix	0-127
L'Enhancer contrôle la structure des harmoniques des hautes fréquences, tendant le son plus pétillant et plus serré.		
02 Humanizer	Source 1 : Vowel	adLibito
	Source 2 : Level	0-127
Ajoute des "vowelles" au son et le rapproche ainsi de la voix humaine.		

EFFETS D'AMPLI DE GUITARE

Voici la signification des abréviations :

Small : petit ampli
Bilin : ampli simple
2 Stk : grand ampli à tour double
3 Stk : grand ampli à tour triple

03 Overdrv1 (Small)	Source 1 : Drive	0-127
	Source 2 : Pan	163-0-163
L'Overdrive crée une légère distorsion semblable à celle produite par des amplis à lampes. Divers types d'overdrive sont disponibles (voyez les noms entre parenthèses).		
04 Overdrv2 (Bilin)	Source 1 : Drive	0-127
	Source 2 : Pan	163-0-163
05 Overdrv3 (2-Stk)	Source 1 : Drive	0-127
	Source 2 : Pan	163-0-163
06 Overdrv4 (3-Stk)	Source 1 : Drive	0-127
	Source 2 : Pan	163-0-163
07 Distort1 (Small)	Source 1 : Drive	0-127
	Source 2 : Pan	163-0-163
Ce effet produit une distorsion plus intense qu'Overdrive.		
08 Distort2 (Bilin)	Source 1 : Drive	0-127
	Source 2 : Pan	163-0-163
09 Distort3 (2-Stk)	Source 1 : Drive	0-127
	Source 2 : Pan	163-0-163
10 Distort4 (3-Stk)	Source 1 : Drive	0-127
	Source 2 : Pan	163-0-163

EFFETS DE MODULATION (SAUF LE CHORUS)

11 Phaser	Source 1 : Manual	100Hz-0.0kHz
	Source 2 : Rate	0.05-10.0Hz
Un phaser ajoute un son déphasé par rapport au son original et produit une modulation ondulante créant une impression d'espace et de profondeur.		
12 Auto Wah	Source 1 : Manual	0-127
	Source 2 : Rate	0.05-10.0Hz
L'effet Auto Wah contrôle un filtre de manière cyclique pour créer des changements cycliques du timbre.		

EFFETS CHORUS

"D" signifie Dry (ec. sans effet), tandis que "T" signifie effet (pas de signal non traité); "0" représente le niveau.

28 Hexa Cho	Source 1 : Rate	0.05-10.0Hz
	Source 2 : Balance	D-66--D0<E
Hexa chorus se sert d'un chorus à 6 phases (six courbes de son avec chorus) pour rendre le son plus riche et plus vaite.		

29 Trem Cho	Source 1 : Trem. Rate	0.05-10.0Hz
	Source 2 : Balance	D-66--D0<E
Tremolo chorus est un chorus avec du tremolo (modulation cyclique du volume).		

30 Stereo Chorus	Source 1 : Rate	0.05-10.0Hz
	Source 2 : Balance	D-66--D0<E
Chorus stéréo.		

31 Space D	Source 1 : Rate	0.05-10.0Hz
	Source 2 : Balance	D-66--D0<E
Space-D est un chorus multiple qui applique une modulation biphase en stéréo. Cela ne donne pas une impression de modulation mais produit un chorus transparent (un parfait "faiseur de stéréo").		

32 3DChorus	Source 1 : Cho. Rate	0.05-10.0Hz
	Source 2 : Balance	D-66--D0<E
Applique un effet 3D au son chorus. Le chorus est placé à 90 degrés la gauche et à 90 degrés à droite.		

EFFETS DELAY & REVERB

"D" signifie Dry (ec. sans effet), tandis que "T" signifie effet unique; "0" signifie effet (pas de signal non traité).

33 5L Delay	Source 1 : Feedback	-99%--99%
	Source 2 : Balance	D-66--D0<E
Delay est un effet qui vous permet de répéter le signal d'entrée. En augmentant la valeur feedback (SOURCE 1), vous pouvez contrôler le nombre de répétitions. Des valeurs négatives inversent la phase des signaux répétés.		

34 Mod Dly	Source 1 : Mod Rate	0.05-10.0Hz
	Source 2 : Balance	D-66--D0<E
Cet effet ajoute de la modulation au son retardé, et produit un effet semblable à flanger.		

35 3Tap Dly	Source 1 : Feedback	-99%--99%
	Source 2 : Balance	D-66--D0<E
Le triple tap Delay produit trois sons retardés: centre, gauche, droite.		

36 4Tap Dly	Source 1 : Feedback	-99%--99%
	Source 2 : Balance	D-66--D0<E
Le Quadruple Tap Delay à quatre retards.		

37 TrmCrDly	Source 1 : Dly Time	200m-990m/sec
	Source 2 : Feedback	-99%--99%
Cet effet vous permet d'utiliser SOURCE 1 pour contrôler le temps de retard et la hauteur en temps réel. Quand le temps de retard s'allonge, la hauteur baisse et quand il raccourcit, la hauteur monte.		

38 Reverb	Source 1 : Time	0-127
	Source 2 : Balance	D-66--D0<E
39 GateRevR		
	Source 1 : Balance	D-66--D0<E
	Source 2 : Level	0-127
Gate Reverb est un type spécial de réverbération qui coupe le son réverbéré brutalement (au lieu de le faire diminuer progressivement).		

40 GateRevRv	Source 1 : Balance	D-66--D0<E
	Source 2 : Level	0-127
41 GateRevS1	Source 1 : Balance	D-66--D0<E
	Source 2 : Level	0-127
Le son réverbéré passe de gauche à droite.		
42 GateRevS2	Source 1 : Balance	D-66--D0<E
	Source 2 : Level	0-127
Le son réverbéré passe de gauche à droite.		

43 3D Delay	Source 1 : Feedback	-99%--99%
	Source 2 : Balance	D-66--D0<E
Applique un effet 3D au son retardé. Le son retardé sera placé à 90 degrés à gauche et à 90 degrés à droite.		

EFFETS PITCH SHIFT (TRANSPOSITION)

44 2PitchSh	Source 1 : Coarse	-24-0-+12
	Source 2 : Coarse	-24-0-+12
Un Pitch Shifter change la hauteur du son original. Cet effet à 2 voix dispose de deux pitch shifters, et peut ajouter des sons dont la hauteur est modifiée au son original.		

45 Fb PShf	Source 1 : Coarse	-24-0-+12
	Source 2 : Feedback	-99%--99%

OTHER EFFECTS

46 3D Auto	Source 1 : Speed	0.05-10.0Hz
	Source 2 : Turn	Effect on/off
L'effet 3D Auto déplace l'ensemble du son. Il est dérivé de la technologie Reland 3.0 Sound Space (RSS).		

47 3DManual	Source 1 : Azimuth	180-168-0-168
	Source 2 : Level	0-127
Permet de déplacer le son manuellement dans un espace 3D.		

48 Lo-Fi 1	Source 1 : Balance	D-66--D0<E
	Source 2 : Pan	163-0-163
Lo-Fi 1 est un effet qui dégrade volontairement la qualité du son.		

49 Lo-Fi 2	Source 1 : R Detune	0-127
	Source 2 : Balance	D-66--D0<E
Lo-Fi 2 dégrade aussi la qualité du son et ajoute du bruit pour "amollir" encore la qualité.		

50 OD → Chors	Source 1 : OD Pan	163-0-163
	Source 2 : Chobalance	D-66--D0<E
Overdrive et Chorus branchés en série.		

51 OD → Flgr	Source 1 : OD Pan	163-0-163
	Source 2 : FlBalance	D-66--D0<E
Overdrive et Flanger branchés en série.		

52 OD → Delay	Source 1 : OD Pan	163-0-163
	Source 2 : DelayBalance	D-66--D0<E
Overdrive et Delay branchés en série.		

53 DS → Chors	Source 1 : DS Pan	163-0-163
	Source 2 : Chobalance	D-66--D0<E
Distortion et Chorus branchés en série.		

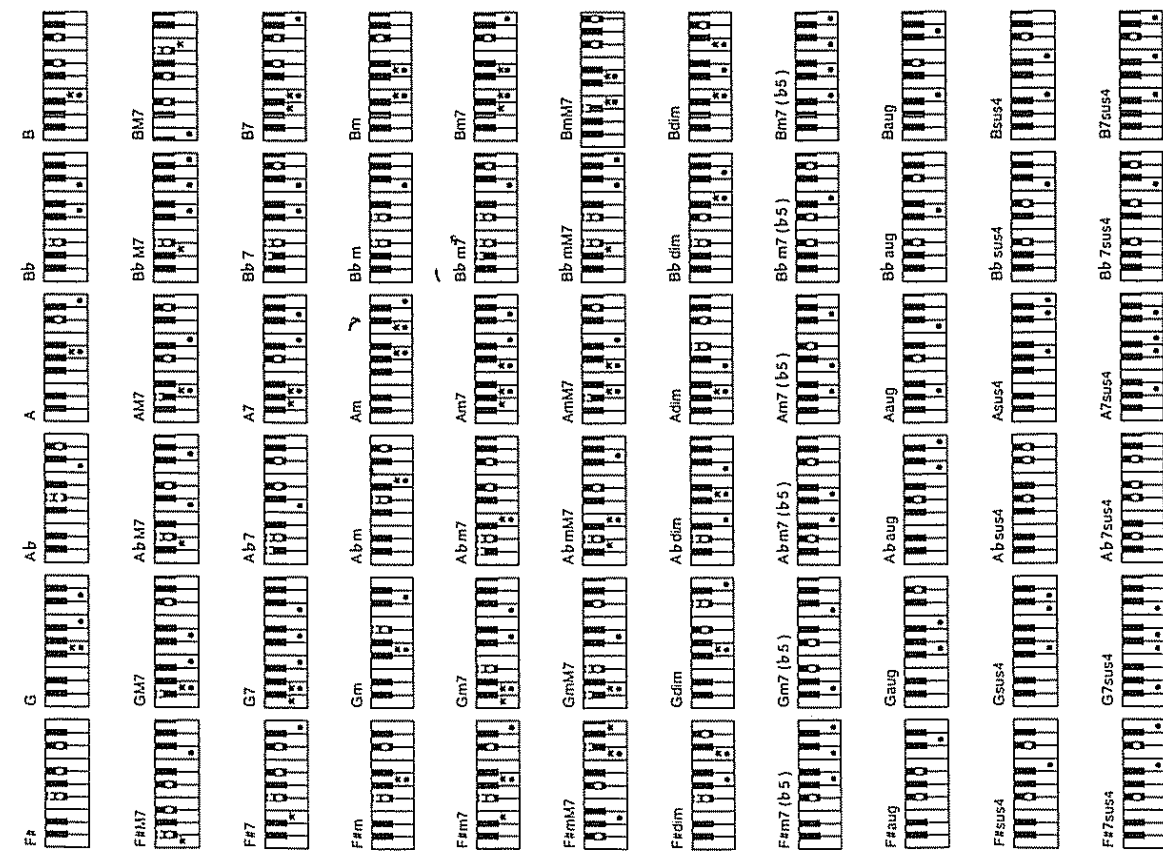
54 DS → Flgr	Source 1 : DS Pan	163-0-163
	Source 2 : FlBalance	D-66--D0<E
Distortion et Flanger branchés en série.		

55 DS→ Delay	Source 1 : DS Pan 0-127 Source 2 : DyBalance Ds0E-D0+E	
Distorsion et Delay branchés en série.		
56 EH→ Chorus	Source 1 : EH Sens 0-127 Source 2 : Chobalance Ds0E-D0+E	
Enhancer et Chorus branchés en série.		
57 EH→ Flanger	Source 1 : EH Sens 0-127 Source 2 : FIBalance Ds0E-D0+E	
Enhancer et Flanger branchés en série.		
58 EH→ Delay	Source 1 : EH Sens 0-127 Source 2 : DyBalance Ds0E-D0+E	
Enhancer et Delay branchés en série.		
59 Cho→ Dly	Source 1 : Chobalance Ds0E-D0+E Source 2 : DyBalance Ds0E-D0+E	
Chorus et Delay branchés en série.		
60 FL→ Delay	Source 1 : FL Fb -98%→+98% Source 2 : DyBalance Ds0E-D0+E	
Flanger et Delay branchés en série.		
61 Cho→ Flgr	Source 1 : Chobalance Ds0E-D0+E Source 2 : FIBalance Ds0E-D0+E	
Chorus et Flanger branchés en série.		
62 RotarMlt	Source 1 : OD Drive 0-127 *Source 2 : RT Speed Slowfast	
Effets Overdrive (OD), Egaliseur 3 bandes (EQ) et Rotary (RT) branchés en série.		
63 GTRMlt1A	Source 1 : OD Drive 0-127 Source 2 : Dly Mix 0-127	
(OD Amp Small)		
Les algorithmes Guitar Multi 1 branchent des effets Compresseur, Overdrive (OD), Chorus, et Delay en série. Différents types d'amplis sont disponibles (voyez plus bas) : choisissez votre type avec soin.		
64 GTRMltB	Source 1 : OD Drive 0-127 Source 2 : Dly Mix 0-127	
(OD Amp Blinn)		
65 GTRMlt1C	Source 1 : OD Drive 0-127 Source 2 : Dly Mix 0-127	
(OD Amp 2-Six)		
66 GTRMlt1D	Source 1 : OD Drive 0-127 Source 2 : Dly Mix 0-127	
(OD Amp 3-Six)		
67 GTRMlt2A	Source 1 : OD Drive 0-127 Source 2 : CF Mix 0-127	
(OD Amp Small)		
68 GTRMlt2B	Source 1 : OD Drive 0-127 Source 2 : CF Mix 0-127	
(OD Amp Blinn)		
69 GTRMlt2C	Source 1 : OD Drive 0-127 Source 2 : CF Mix 0-127	
(OD Amp 2-Six)		
70 GTRMlt2D	Source 1 : OD Drive 0-127 Source 2 : CF Mix 0-127	
(OD Amp 3-Six)		
71 GTRMlt3A	Source 1 : Wah Man 0-127 Source 2 : OD Drive 0-127	
(OD Amp Small)		
Les algorithmes Guitar Multi 3 offrent des effets WahWah (Wah), Overdrive (OD), Chorus (CF) et Delay branchés en série.		
72 GTRMlt3B	Source 1 : Wah Man 0-127 Source 2 : OD Drive 0-127	
(OD Amp Blinn)		

18.9. Chord Intelligence

C	C#	D	Eb	E	F
CM7	C#M7	DM7	Eb M7	EM7	F#M7
C7	C#7	D7	Eb 7	E7	F7
Cm	C#m	Dm	Eb m	Em	Fm
Cm7	C#m7	Dm7	Eb m7	Em7	Fm7
CmM7	C#mM7	DmM7	Eb mM7	EmM7	FmM7
Colim	C#dim	Ddim	Eb dim	Edim	Fdim
Cm7 (b5)	C#m7 (b5)	Dm7 (b5)	Eb m7 (b5)	Em7 (b5)	Fm7 (b5)
Caug	C#aug	Daug	Eb aug	Eaug	Faug
Csus4	C#sus4	Dsus4	Eb sus4	Esus4	F#sus4
C7sus4	C#7sus4	D7sus4	Eb 7sus4	E7sus4	F7sus4

Index



Chiffres 72
 Charger 148
 MIDI Set 143
 Performance Set 147
 Chord
 Family Assign 78
 Sequencer 59
 Chorus 21, 72, 117
 Chorus 93
 Clones 107, 110
 Coarse 78
 Commodes 30
 Contrasteur 76
 Conversations 15
 Continue 142
 Contraste (affichage) 31
 Contrôle de l'écran 14
 Contrôles
 Temps réel 38
 Contrôleurs externes 119
 Convertir (Style) 100
 Copier
 Styles existants 114
 Copy 99, 121, 130
 Microscope 130
 Misme 99, 115, 122
 Song 154
 Style 147
 Count-in 46
 CPT 57, 120
 Cursus 68
 Custom
 Style 19, 55
 Note To 59
 Style Set 152
 Cutoff Freq 77

D
 D88 55
 D88 107
 Damper 137
 Dga 129
 Send 104
 Type 93, 123
 Database 24, 144
 Déballage 5
 Decay 78A
 Décrémenter 46
 Delay 71, 73
 Delete 124, 131, 152
 RAM de styles utilisateur 107
 Démonstration, morceaux 15
 Destination (motif) 122
 Devire 144, 157
 Direct
 Parts 33
 Disk
 Link 24, 55
 Mode 147
 Disk Link 148
 Disk Lin 144
 Disque
 Formater 61
 Disquette 159
 Division 107
 Bouton 21

E
 Zone de reconnaissance 51
 Active 40
 Aléatoire 49
 Aftertouch
 Contrôle de l'arranger 50
 Contrôle de Part Direct 41
 Altertouch canal 41
 Agencement 26
 ALL
 Database 26
 Métronome 130
 Allération 79
 Amplitude 42
 Arr (vs Pft) 58
 Arr. voyez Arranger
 Arranger 47
 Chord 21
 Hold 21, 52
 Mode Arranger Chord 51
 Note To 59
 Selection de sons 58
 Source 58

Assign 33
 Left/Right 51
 Lower Hold 36
 Astérique 110
 Attaque 78
 Auto
 Sync 141
 Tempo 56
 Avancer 64

B
 Balance 68, 69
 Cursus 21
 Bank Select 86, 133
 Banque 37
 Basic 49
 Basic Channel 139
 Bass Inversion 52
 Break Note 53

C
 Canal de réception 136
 Canal de transmission 136
 Caractéristiques techniques 160
 Chaine (morceaux) 153
 Change 121, 127
 Gate Time 98
 Styles 60
 Velocity 95
 Changement de son
 Toucher 40

Division à un coup 106
 Division en boucle 106
 DP-2 5
 Drum Set 33
 Note pitch 117
 Selection (User Set) 116
 Drum Variation 53
 Dynamic Arranger 52

E
 Edit
 Header 103
 Edition
 Parts 76
 Style utilisateur 116
 Effacer 92, 152
 D88 107
 Séquenceur sur disque 145
 Séquenceur sur 16 pistes 90
 Effets 71
 EFX 74
 End 81
 Ending 22, 48, 50
 Enregistrer 62
 Chord Sequencer 50
 Minime Performance 85
 Séquenceur 16 pistes 89
 Env
 Attack 78
 Decay 78
 Release 78
 Envelope 77
 Equalizer 71
 Erase 90, 123, 128
 Record 108
 Effouffier 66, 69, 90
 Exchange 100
 Exit 29
 Expire 93
 Expression 117, 134
 Fonctions de pédale 45
 EXT 46

F
 Fade in/out 51
 Fade Out (commutateur au pied) 44
 Family 78
 FC-7 5
 FDD 159
 Fiche technique 160
 Fichier standard MIDI 64, 132
 File name 159
 File Name/Song Name 100
 Fill
 In Rlt 49
 In To Previous 22
 Rit 49
 Valeur Rit 49
 Filter 77, 135, 139, 140
 Filtre 137
 Filtre 78
 Flanger 72
 Flash ROM 19
 Fourswitch 44
 Fox 95, 124
 Format 61, 156
 Format disk 61

M	Free/Pull 85	Natural 79
	From 99, 121	Navigation 30
	Full 79	Normal (effritage) 31
		Note 93
		Note Input 146
G	Gate Time 98, 126, 128, 129	Note To Aranger 59, 138
	GM 172	NRPN 93, 134
	Group 37	NTA 59, 138
	GS Recit 135	Numéro 37
H		O
	Half Bar 49	00 Free/Pant 85
	Header Post Edit 103	Octave Up/Down 40
	High 41, 137	Old 66
	Hold 128, 134	1's Ch 138
I	Aranger 21, 52	1's Limit 138
	Lower 35	One Fourth 53
	LV2 (Lower 2 uniquement) 45	Options 5
	Mémoire Performance 86	Orific alphasbétique 26
	Pedaiz 43	Orific (morceaux) 88
J	ID5 25	Output Assign 75
	Initiale	P
	Disk 156	Page 1/2 42
	Sequencieur 16 pistes 91	Page
	Inverter	Barre de défilement 29
K	Pite 95	Up/Down 31
	Invert 124, 128	Page/Master 29
	Invertion 74	Pan 134
	In 39, 114, 141	Delay 73
	In + Mid 141	PanPot 70, 117
L	Intelligence) 50	PanP 93
	Intelligent) 52	Param 85, 140
	Intenal 141	Parametres (MIDI) 140
	Inio 109, 115, 122, 129, 130	Paroles 64
	Inio 48, 50	Balance 68
K	Inversion 20	Direct 33
	Inversion 44, 52	Edition 76
	Key 102, 108	Fenêtre d'information 30
	Keyboard	Mute 69
	Mark Hold 35	Selection 31
N	Scale 60	Switch 140
	Keyboard Mode 33	Par/Swite 139, 140
		Pause 82
		PBent 93
		PChing 93
L	Layer 33	Pédale 45
	LCD Contrant 14	Pédale Sustain 43
	Length 109, 120	Performance Set 149
	LFO1	Performance Song Recall 86
		Phono Style 51
L	Pitch 42	Pute 105, 107, 110
	Bar 42	Erase 92
	Bar 42	Pitch
	TVA 42	Changement (aftertouch) 42
	TVF 42	Drum Set Note 117
L	Limit 137, 138	Pitch Bend 38
	Link 24, 55, 66	Play 38
	Listen 121	Play & Search 28, 146
	Live avec des SNAF 64	Play/Stop 41
	Load 148	Poly 80
L	MIDI Set 143, 146	Parametro 80, 134
	Performance Set 147	Position stéreo 70
	Sequencce d'accords 148	Post Edit 103
	Style utilisateur 147	Previous 22
		Prf 58
L	Local 138	Down 44
	Lock 56	Up 44
	Low 41, 137	
	Lower 33	
	Hold 35	
L	Lower 1/2 33	
	LVC - 1 139	
	Lyris 64	

P	PrM/Mem.PC.139 Punch 127 Punch In/Out 89 Commutateur au pied 44	Q	Quantize 16 pistes 90, 97 Style utilisateur 108, 126 Quick Format 61, 156	R	Range, Pitch Bend 38 Realtime, voyez Direct 33 Recall 40 Recommencer 111 Record 89 Erase 108 Merge 108 Mode (Over Shift) 108 Recorder 61 Tempo 65 Recaler 64 Réglares 83 Relative 140 Release 78 Remote 141 Rename 145 Song 151 Style utilisateur 150 Replace 99, 115, 122 Reproduction Morceau (Song) 63 Séquence d'accords 60 Reset Arranger 54 Recorder 64 Resonance 77 Resume 85 Reverb 71, 117 Reverb 93 Rit 49, 57 Fill (valeur) 49 Fill-In 49 Tempo 57 Valeur 49 Ritardando 49 Roll 70 Roll M.Drums 36 Séquenceur 16 pistes 90 Rotary Slow/Fast 44 RX Canal 136, 138 Velo 140	S	Sauvegarder Mémoire Performance 83 MIDI Set 142 Monreau 88 Style utilisateur 112 Save Mémoire Performance 23 MIDI Set 149 Performance Memory 85 Performance Set 149 Séquence d'accords 149 Style utilisateur 148 Scale 80 Scan 25 Station Uppier 3 35	Edition 116, 122 Emplacement 108 Micronage 127 Non 112 Programmer 105 Programmer via MIDI 118 Recommencer 111 Rename 150 Sauvegarder 112, 148 Sélection du mode 107 Temps 111 Superposition 33 Supprimer Piste 94 Sustain Pédale 43 Synchr Start 20 Synchronisation 119, 141 T Tactel 53 Tap Tempo 56 Tempo 56, 111 Aver 57 Auto 56 Change 57 Ferme 29 Lark 36 Molène 56 Préprogrammée 22, 118 Reconfer 65 Réglage 22 Rit 57 Style utilisateur 111 Tap 56 Tempo préprogrammé 118 Temps réel Fonctions de jeu 38 Time Shift 127 Signature 109, 120 To 99, 121 Previous 22 Tonalité 102, 108 Tonalités (grades, etc.) 80 Tone Arrangeur 58 Change 66 Sélection 19, 37 Sélection (User Sit) 116 Tones Explication 33 Touche de fonction 30 Track Change Gate Time 98 Copy 99, 121 Delete 94, 124 Erase 123 Exchanges 100 Gate Time Change 126 Invert 95, 124 Length 120 Micronage Edit 127 Quantize 97, 126 Shift 98, 127 Tempose 95, 125 Velocity Change 96, 125 Tempose 125 Tempose Piste 95 Transposition 39 Note 39
----------	--	----------	--	----------	--	----------	--	--

Trunch 42
 TSign 103, 120
 Tune 43
 Upper 2 78
 TVF
 Cutoff 77
 Cutoff (aftertouch) 42
 Resonance 77
 TX
 Canal 138
 Oscate 140
 Velo 140
 Type
 Bouison 21
 Type d'arrangement 54
 Type de données 93
 U
 Uniformat 25
 Uninout 141, 157
 UP1 Set Recall 40
 Upper 3 Split 35
 Upper 1/2 33
 Upper 2 78
 User Style
 Mole 107
 Utility 130
 V
 Value 96, 99, 108, 125, 127
 Variation 37
 Varm 53
 Velocity
 Change 96, 125
 Changement de son 40
 Reception/transmission 140
 Sensibilité 40
 Vibrato 42, 77
 View 121
 Volume 134
 Parts Arrange 68
 Parts de montraux 70
 Parts Directs 68
 W
 WaltWh 42
 Whole
 Left 34
 Right 33
 Wrap 79
 White
 Mémoire Performante 23
 MIDI Set 142
 Z
 00 FreePam 85
 Zip
 Initialiser 156
 Zone 138