

**SYNTHÉTISEUR NUMÉRIQUE À ALGORITHMES
PROGRAMMABLE**

MANUEL D'UTILISATION

INTRODUCTION

Le DX7s est le dernier-né de la famille grandissante des synthétiseurs FM numériques Yamaha. Par rapport au DX7 classique, il offre plusieurs améliorations, notamment, une qualité sonore accrue, de nouvelles fonctions FM, de nouvelles options PERFORMANCE et des commandes plus pratiques.

En raison de l'abondance des ouvrages traitant de la famille des synthétiseurs DX (et de la théorie de la synthèse FM numérique), ce manuel n'a pas été conçu comme un guide de la synthèse FM: il se veut, avant tout, un "manuel d'utilisation" au sens propre - c'est-à-dire un manuel qui vous permettra de faire de la musique avec votre nouveau DX7s dans les plus brefs délais.

Si le fonctionnement du DX7 original vous est familier, ce manuel vous aidera à faire rapidement la transition vers le DX7s. Si c'est votre premier instrument numérique FM, il vous guidera à travers les fonctions de votre nouveau synthétiseur par des instructions pas-à-pas et des explications faciles à suivre.

Une fois que vous vous serez familiarisé avec le fonctionnement de votre nouveau synthétiseur, vous voudrez peut-être en savoir plus sur le monde fascinant de la synthèse FM numérique. Dans cette éventualité, nous avons inclus, à la fin de ce manuel, une liste d'ouvrages de référence traitant de la synthèse FM.

PRECAUTIONS

Le DX7s a été conçu pour vous offrir de bons et loyaux services pendant de nombreuses années. Afin qu'il reste un membre en bonne santé de votre famille d'instruments de musique, veuillez cependant observer les conseils suivants:

Installation

Evitez d'exposer votre DX7s en plein soleil ou de l'installer à proximité d'une source de chaleur. Evitez également les endroits trop poussiéreux, trop froids, trop humides ou soumis à des vibrations. Même s'il est électronique, traitez votre DX7s comme vous traiteriez n'importe quel autre instrument de musique.

Egalement, comme votre DX7s est électronique, ne l'installez pas trop près d'appareils (téléviseurs, notamment) qui produisent un champ électromagnétique. Cela pourrait être la cause d'erreur de fonctionnement au niveau des circuits numériques de votre synthétiseur et entraîner des parasites sur l'autre appareil.

Manipulation

Le DX7s est solide, mais il n'aime pas être brutalisé. Ne lui faites pas subir de chocs (ne le laissez pas tomber) car cela pourrait endommager les circuits internes. Si vous voyagez avec votre instrument, rangez-le dans un étui de transport adéquat. Evitez également d'appuyer exagérément fort sur les touches, boutons et autres commandes.

Entretien

Pour nettoyer ou épousseter votre DX7s, n'utilisez rien d'autre qu'un chiffon légèrement humide. L'utilisation de détergents ou autres produits chimiques peut endommager la finition et, si de l'eau pénètre à l'intérieur de l'appareil, les circuits internes pourraient être gravement endommagés.

Alimentation et autres appareils

Si vous utilisez votre DX7s avec un amplificateur ou un mélangeur dont les sorties sont asymétriques, branchez les deux appareils sur la même prise de courant pour éviter les ronflements.

Si vous utilisez plusieurs instruments électroniques en même temps, il peut être prudent de faire vérifier par un électricien si vous disposez de suffisamment de puissance.

Alimentation et périodes d'inutilisation

Lorsque vous ne comptez pas utiliser votre DX7s pendant une période prolongée, il vaut mieux le protéger contre les catastrophes potentielles. Les orages et d'autres phénomènes naturels ou provoqués par l'homme peuvent entraîner des sautes de tension néfastes pour votre appareil, même s'il est désactivé. Pour éliminer ce type de risque, soit débranchez le cordon d'alimentation lorsque vous n'utilisez pas votre appareil, soit installez un dispositif de protection contre les sautes de tension.

Service après-vente et garantie

Le DX7s ne contient aucun élément que l'utilisateur est en mesure de réparer lui-même. Si vous ouvrez le coffret ou tentez de bricoler l'appareil de quelque manière que ce soit, non seulement vous risquez de recevoir une décharge électrique, mais vous perdrez aussi automatiquement le bénéfice de la garantie du produit. En cas de problème, faites examiner votre appareil par un centre de service après-vente agréé par Yamaha.

Modifications et garantie

A moins que vous ne soyez assuré du contraire par écrit, considérez que toute modification apportée à votre DX7s annulera automatiquement la garantie originale. Dès lors, exigez une nouvelle garantie de la personne ou de la société responsable de la modification.

TABLE DES MATIERES

1	Chapitre 1: Jouer sur le DX7s
3	Pour commencer
6	Régler les banks de la cartouche ROM
8	Explorer les nouvelles combinaisons PERFORMANCE du DX7s
12	Explorer les nouveaux sons du DX7s
16	Les modes PLAY
17	Utilisation de commandes avec le DX7s
19	Chapitre 2: Créer et mémoriser de nouveaux sons
21	Créer de nouveaux sons
26	Mémoriser de nouveaux sons
29	Chapitre 3: Utiliser les nouvelles combinaisons PERFORMANCE
31	Touches PERFORMANCE EDIT
33	Paramètres PERFORMANCE de base
36	Commandes
38	Micro-accordage (MICRO-TUNING)
41	Chapitre 4: Utiliser les nouvelles fonctions VOICE
43	Touches VOICE EDIT
52	Fonctions VOICE EDIT de base
53	Nouveaux paramètres de son
55	Commandes
57	Pondération fractionnée (FRACTIONAL SCALING)
59	Chapitre 5: Les fonctions de mémorisation
61	Touches utilitaires
64	Configuration de la mémoire
66	Types de mise en mémoire
68	Fonctions utilitaires de base
69	Fonctions de mémorisation sur cartouche
71	Chapitre 6: Les fonctions MIDI
73	Touches MIDI
75	Réglage du système (SYSTEM SETUP)
77	Système MIDI exclusif
78	Sortie immédiate de changement de programme MIDI
79	Annexes
80	Annexe 1: Informations supplémentaires
81	Annexe 2: Bibliographie
82	Table des coordonnées MIDI
	Tableaux de données vierges

Chapitre 1

Jouer sur le DX7s

Chapitre 1

Table des matières

3	Pour commencer
3	Connexions audio
4	Mise sous tension
5	Réglage de la commande de volume
6	Régler les banks de la cartouche ROM
6	Insérer la cartouche ROM
7	Sélectionner les banks de la cartouche ROM
8	Explorer les nouvelles combinaisons PERFORMANCE du DX7s
8	Sélection des mémoires PERFORMANCE internes
9	Les mémoires PERFORMANCE internes
10	Sélection des mémoires PERFORMANCE de la cartouche
11	Les mémoires PERFORMANCE de la cartouche
12	Explorer les nouveaux sons du DX7s
12	Sélection des mémoires VOICE internes
13	Les mémoires VOICE internes
14	Sélection des mémoires VOICE de la cartouche
15	Les mémoires VOICE de la cartouche
16	Les modes PLAY
16	Mode VOICE et mode PERFORMANCE
16	Utilisation de la touche 1-32/33-64
16	Utilisation de la touche POLY/MONO
16	Utilisation de la touche KEY SHIFT
17	Utilisation de commandes avec le DX7s
17	Molette d'effet de hauteur (PITCH BEND WHEEL)
17	Molette de modulation (MODULATION WHEEL)
17	Effet à la pression (AFTER TOUCH)
17	Commande de souffle (BREATH CONTROLLER)
18	Commandes au pied 1 et 2 (FOOT CONTROLLER)
18	Commutateurs au pied 1 et 2 (FOOTSWITCH)
18	Commandes continues 1 et 2 (CONTINUOUS SLIDER)

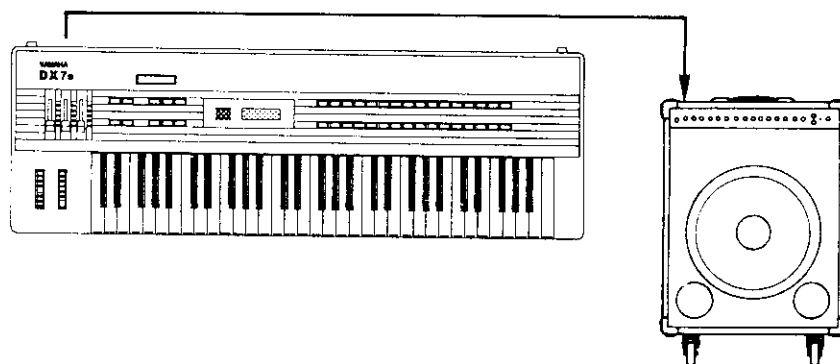
Pour commencer

Vous pouvez commencer à jouer sur votre DX7s immédiatement sans devoir assimiler au préalable toutes sortes de théories compliquées. Tout ce que vous avez à faire est de sortir votre instrument de sa boîte et de suivre la procédure ci-dessous:

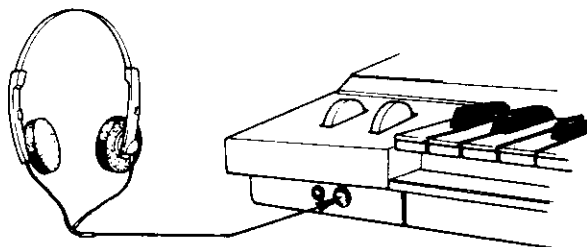
Connexions audio

Il y a trois manières de connecter le DX7s à un système de renforcement de son:

1. Si vous avez un amplificateur monophonique (une seule entrée) tel qu'un amplificateur de guitare, connectez la sortie du DX7s à l'entrée de l'amplificateur (avec un câble standard de 1/4").



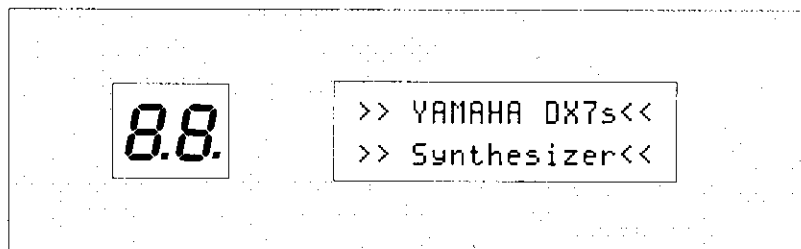
2. Si vous utilisez un mélangeur multi-canal, connectez les prises de sortie audio du panneau arrière du DX7s à l'une des prises d'entrée de votre mélangeur (avec un câble de 1/4").
3. Si vous utilisez un casque d'écoute standard, branchez sa fiche dans la prise de sortie PHONES du DX7s.



Mise sous tension

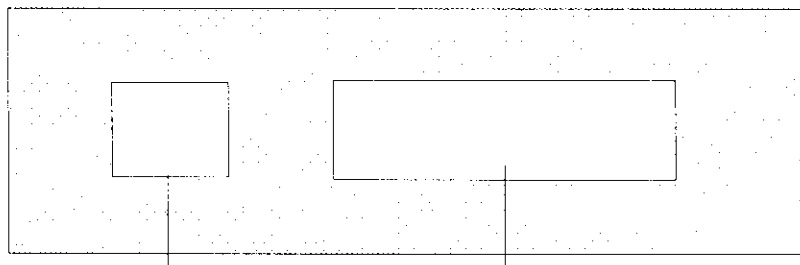
Après avoir effectué la connexion audio de votre choix, mettez votre DX7s sous tension en appuyant sur l'interrupteur situé à l'arrière de l'appareil, sur la droite. Voici le premier message que vous verrez apparaître:

Le message initial du DX7s.



Après quelques secondes, ce message sera remplacé par le dernier affichage du mode PLAY sélectionné avant que le DX7s n'ait été mis hors tension:

Le message suivant le message initial.



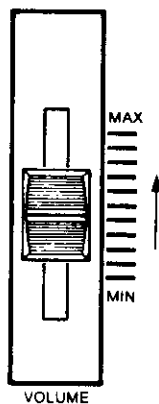
L'affichage à LED indique à présent le numéro de son ou de combinaison PERFORMANCE sélectionné avant que le DX7s ne soit mis hors tension.

Le LCD indique à présent le nom du son ou de la combinaison PERFORMANCE correspondant au numéro indiqué sur l'affichage à LED.

Commande de volume

Réglage de la commande de volume

Etant donné que le niveau du volume diffère en fonction du son, commencez par régler la commande de volume sur une position intermédiaire. Vous ajusterez le volume à votre goût par la suite, en fonction du ou des son(s) avec lesquels vous jouez.

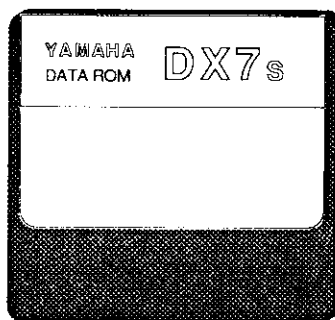


Régler les banks de la cartouche ROM

La cartouche ROM fournie avec votre DX7s contient en fait plusieurs ensembles de données, appelés "banks". Ces banks peuvent être sélectionnés à partir du panneau de commandes. Pour pouvoir écouter toutes les données de son et de combinaison PERFORMANCE, vous devez régler le bank Voice/ Performance sur 2. En outre, certains sons du DX7s sont créés au moyen de la nouvelle fonction de pondération fractionnée. Les données de pondération fractionnées étant mémorisées dans le bank 3 de la cartouche, le bank Fractional Scaling devra être réglé sur le bank 3. Etudiez le schéma de la page suivante et effectuez les changements nécessaires avant de commencer à jouer.

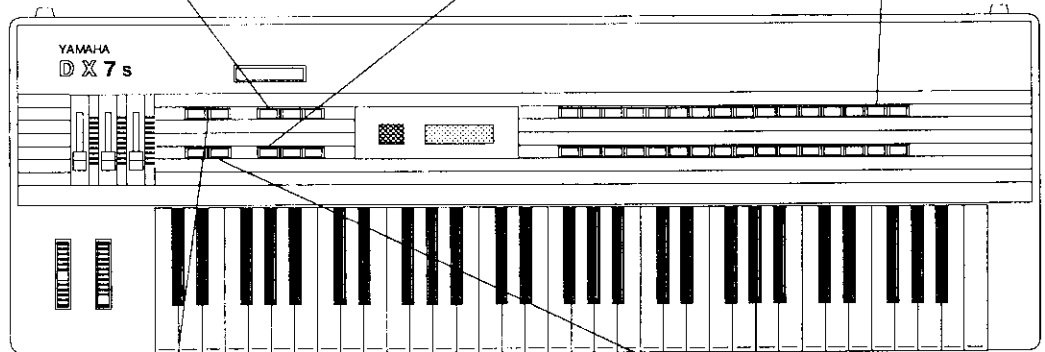
Insérer la cartouche ROM

Avant de commencer à jouer sur votre DX7s, insérer la cartouche ROM fournie dans le connecteur prévu à cet effet.

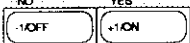


Sélectionner les banks de la cartouche ROM

- 1  Appuyez sur la touche VOICE.
- 2  Appuyez sur la touche EDIT.
- 3  Appuyez sur la touche 15 jusqu'à ce que le message "Set Bank" apparaisse sur le LCD.



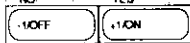
- 4  Si nécessaire, utilisez les touches du curseur pour amener le curseur sur la flèche qui suit "VP" sur l'affichage "Set bank".

- 5  Si nécessaire, utilisez les touches DATA ENTRY ou la commande continue pour sélectionner le bank 2 de la cartouche ROM.

Set bank
>VP>FS>MT = 2

Cet affichage indique que le bank 2 de la cartouche ROM est sélectionné pour les données Voice & Performance.

- 6  Utilisez alors les touches du curseur pour amener le curseur sur la flèche qui suit "FS" sur l'affichage "Set Bank".

- 7  Utilisez les touches DATA ENTRY ou la commande continue pour sélectionner le bank 3 de la cartouche ROM.

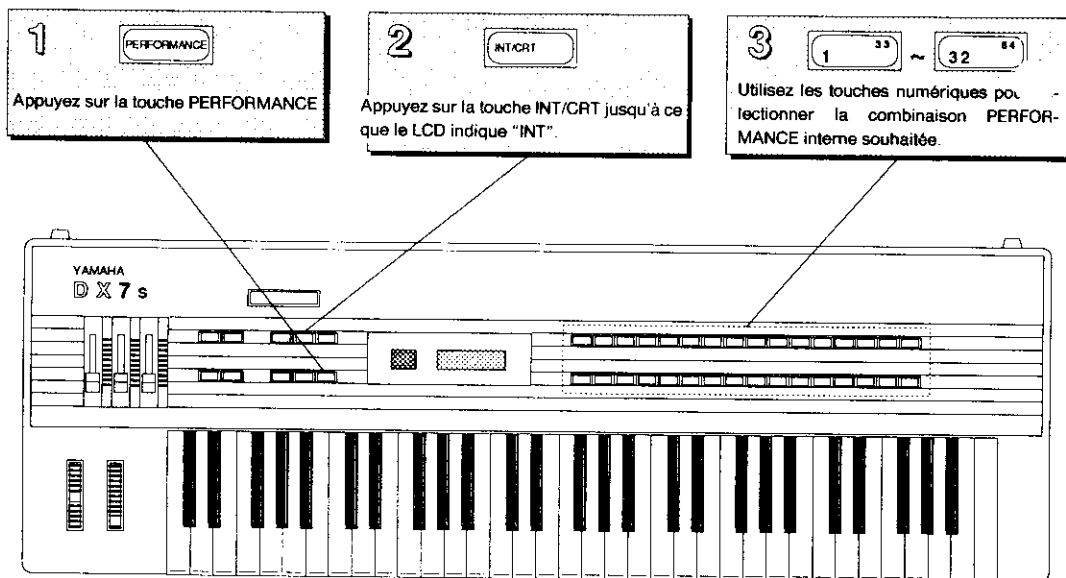
Set bank
>VP>FS>MT = 3

Cet affichage indique que le bank 3 de la cartouche ROM est sélectionné pour les données de pondération fractionnée (Fractional Scaling).

Explorer les nouvelles combinaisons PERFOR- MANCE du DX7s

Le mode PERFORMANCE est une innovation pour le DX7s. Il vous offre de nombreuses possibilités nouvelles, particulièrement utiles pour ce qui concerne l'exécution ("performance", en anglais). Ces possibilités seront décrites en détails aux chapitres 2 et 3 de ce manuel. Pour l'instant, contentez-vous cependant de suivre les étapes ci-dessous et d'explorer toute la richesse du mode PERFORMANCE en essayant les différentes sonorités disponibles dans les mémoires internes et de la cartouche ROM.

Sélection des mémoires PERFORMANCE internes



Performance
INT 6 ReverbBras

*Le LCD indique le numéro
et le nom de la mémoire
PERFORMANCE sélectionnée.*

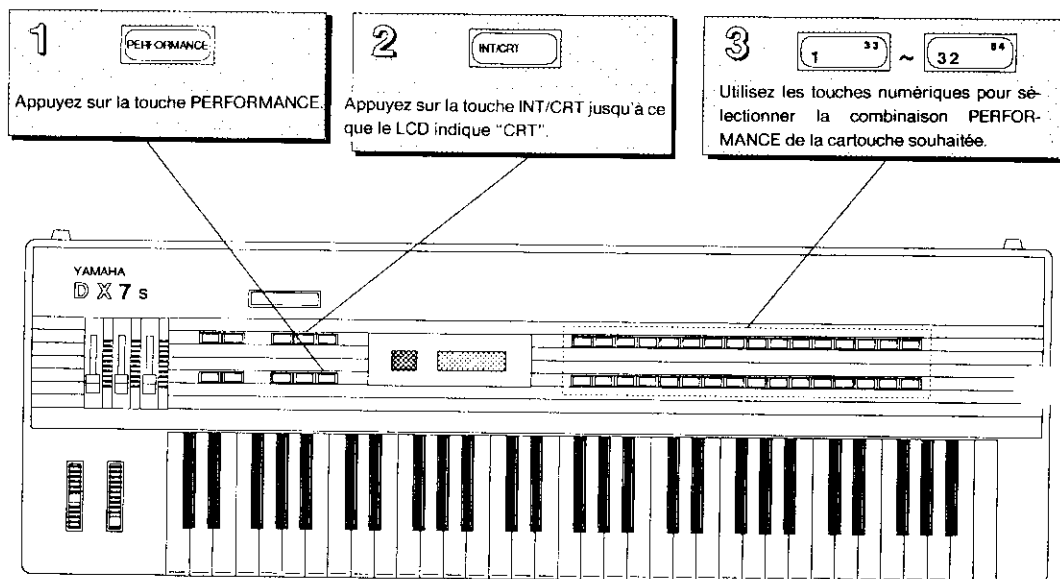
Les mémoires PERFORMANCE internes

Le tableau ci-contre donne la liste des mémoires PERFORMANCE telles qu'elles sont programmées lorsque le DX7S quitte l'usine. Ces mémoires étant modifiables, il se peut qu'elles soient différentes sur votre DX7s.

Le cas échéant, rechargez les données de son et de combinaison PERFORMANCE du bank 4 de la cartouche ROM fournie (voir page 70).

Performance Name	Voice No.	Voice Name
1 SolidStrg	INT 12	HallOrch
2 Strings	INT 13	NewOrchest
3 GrandOrch	INT 15	LiveStrg
4 Cello	INT 16	BowedBass
5 LittleStrg	INT 19	Violins
6 ReverbBras	INT 3	ReverbBras
7 BrightBras	INT 8	SilvaTrmpt
8 MildBrass	INT 10	FrenchHorn
9 W.Leed	INT 20	Bassoon
10 SoftFlute	INT 23	Flute
11 PanPipes	INT 26	PanFlood
12 BlowSax	INT 26	PanFlood
13 BluesHarp	INT 29	Harmonica
14 Harp	INT 30	Harp
15 PianoBrite	INT 32	PianoBrite
16 MildPiano	INT 34	Piano 2
17 Mellow EP	INT 36	RubbaRoad
18 Attack EP	INT 37	HardRoads
19 Crystal EP	INT 38	FullTines
20 DX Clavi 1	INT 39	ClaviStuff
21 DX Clavi 2	INT 40	Clavi
22 Clavicord	INT 41	Clavecin
23 Harpsicord	INT 45	HarpsiWire
24 WireString	INT 46	WireStrg A
25 GreatPipes	INT 57	APuffOrgan2
26 RotaryOrg	INT 50	TapOrgan
27 ConsoleOrg	INT 51	BriteOrgan
28 MagicOrgan	INT 52	MagicOrgan
29 SoftOrgan	INT 53	SoftOrgan
30 SchoolOrg	INT 58	Harmonium1
31 AngelVoice	INT 60	Whisper A
32 LadyVox	INT 62	LadyVox

Sélection des mémoires PERFORMANCE de la cartouche



Performance
CRT15 Celeste

*Le LCD indique le numéro
et le nom de la mémoire
PERFORMANCE sélectionnée.*

Les mémoires PERFORMANCE de la cartouche

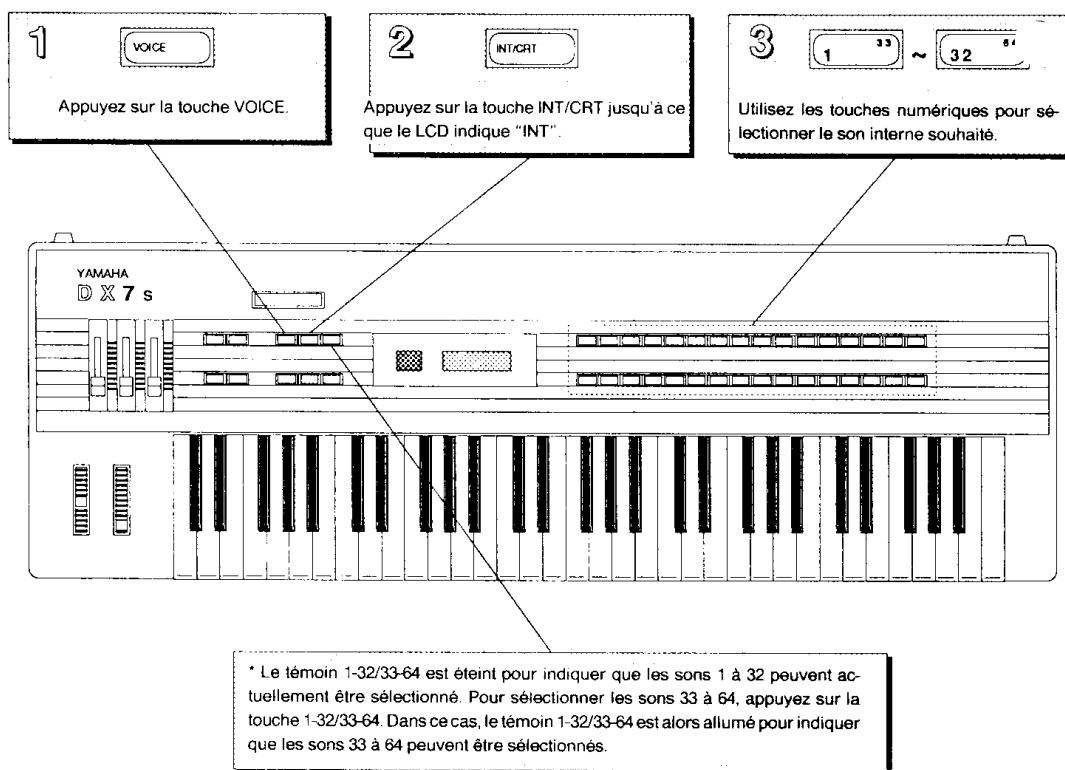
Le bank 4 de la cartouche ROM fournie contient les mémoire VOICE et PERFORMANCE program-
mées dans la mémoire interne lorsque le DX7s quitte l'usine.
Le bank 2 contient un jeu de données VOICE & PERFORMANCE complètement différent.

Performance Name	Voice No.	Voice Name
1 SuperBass	CRT 1	SuperBass
2 WoodBass	CRT 2	StringBass
3 TackBass	CRT 3	SkweekBass
4 FazzBass	CRT 6	OwlBass
5 PickGuitar	CRT 9	GuitarBox
6 FolkGuitar	CRT 10	PickGuitar
7 ClipGuitar	CRT 13	YesBunk
8 ChoGuitar	CRT 14	12 Strings
9 HitPad 1	CRT 17	Maribumba
10 HitPad 2	CRT 19	Nu Marimba
11 HitPad 3	CRT 20	StonePhone
12 AfroConga	CRT 25	CongaDrum
13 Woodblock	CRT 29	Claves
14 Vibraphone	CRT 21	VibraPhone
15 Celeste	CRT 22	Celeste
16 GrandBells	CRT 30	Bells
17 MultiDrums	CRT 23	Swissnare
18 Tomtom	CRT 24	Tom C4
19 MalletBras	CRT 37	MalletHorn
20 ClaviBrass	CRT 42	ClaviBrass
21 Ensemble	CRT 36	Ensemble
22 WarmBrass	CRT 46	ElecBrass
23 Synclaria	CRT 40	ClariSolo
24 PianoBells	CRT 49	PianoBells
25 St.Elmo's	CRT 50	St.Elmo's
26 OctiLate	CRT 55	OctiLate
27 EthnicBass	CRT 52	Pluk
28 Wallop	CRT 60	Wallop
29 Explosion	CRT 61	Explosion
30 Thunderon	CRT 63	Thunderon
31 Laboratory	CRT 64	Science
32 Motorcycle	CRT 62	KoikeCycle

Explorer les nouveaux sons du DX7s

Les sons du DX7s ont été créés de la même manière que ceux du DX7 original. Le nouveau mode *PERFORMANCE* vous ouvre déjà un monde de possibilités surprenantes, mais le mode *VOICE*, également, présente plusieurs innovations (la plupart d'entre elles sont des extensions du mode *FUNCTION* du DX7 classique). Toutes ces caractéristiques seront abordées en détails aux chapitres 2 et 4 de ce manuel. Pour l'instant, contentez-vous de suivre les étapes ci-dessous et essayez tous les sons disponibles dans les mémoires internes et dans les mémoires de la cartouche ROM.

Sélection des mémoires *VOICE* internes



Voice
INT14 Analog-Str

Le LCD indique le numéro
et le nom de la mémoire
VOICE sélectionnée.

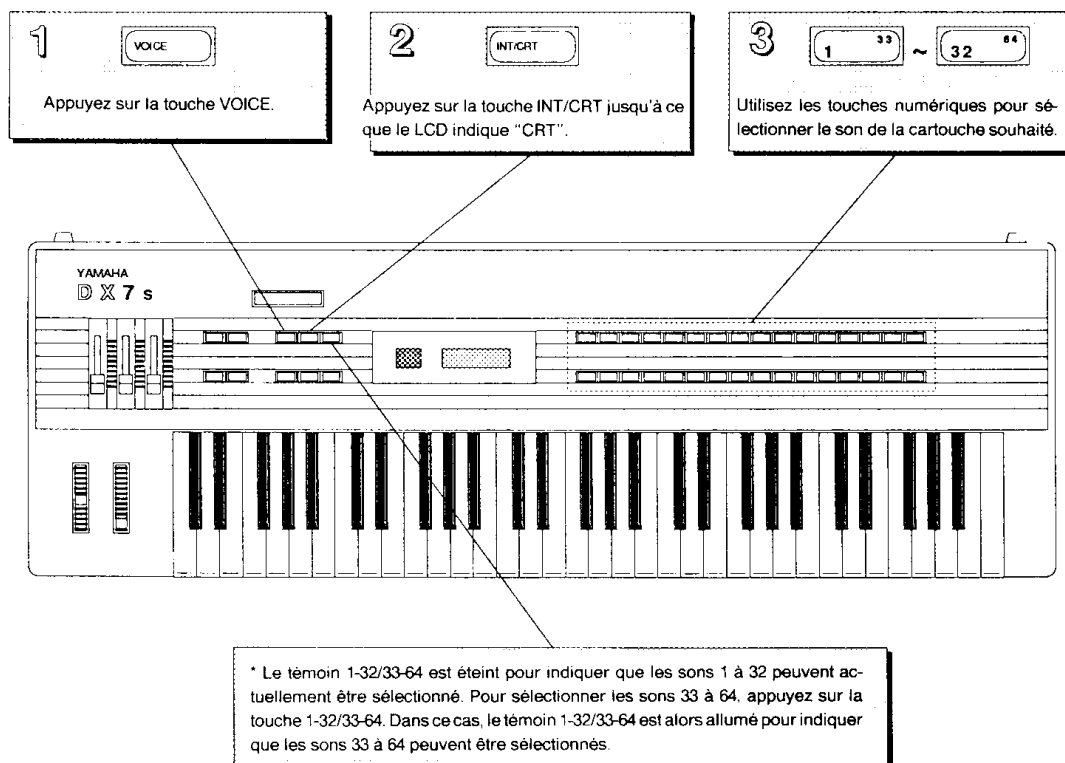
Le tableau ci-contre donne la liste des mémoires VOICE telles qu'elles sont programmées lorsque le DX7s quitte l'usine. Ces mémoires étant modifiables, il se peut qu'elles soient différentes sur votre DX7s. Le cas échéant, rechargez les données VOICE & PERFORMANCE internes à partir du bank 1 de la cartouche ROM fournie (voyez page 70).

Les mémoires VOICE internes

1	MellowHorn	33	Piano 1
2	SilvaBrass	34	Piano 2
3	ReverbBras	35	KnockRoad
4	Tuba	36	RubbaRoad
5	Trombone	37	HardRoads
6	HardTrumps	38	FullTines
7	Trumpet A	39	ClaviStuff
8	SilvaTrmpt	40	Clavi
9	BC Trumpet	41	Clavecin
10	FrenchHorn	42	ClaviPluck
11	Strings	43	NasalClav
12	HallOrch	44	HarpsiBox
13	NewOrchest	45	HarpsiWire
14	Analog-Str	46	WireStrg A
15	LiveStrg	47	WireStrg B
16	BowedBass	48	TouchOrgan
17	EleCello A	49	ShOrgan
18	EleCello B	50	TapOrgan
19	Violins	51	BriteOrgan
20	Bassoon	52	MagicOrgan
21	Clarinet	53	SoftOrgan
22	Oboe	54	PipeOrgan
23	Flute	55	PuffOrgan1
24	SongFlute	56	PuffPipes
25	SpitFlute	57	PuffOrgan2
26	PanFlood	58	Harmonium1
27	Piccolo	59	Harmonium2
28	Sax	60	Whisper A
29	Harmonica	61	Choir
30	Harp	62	LadyVox
31	EbonyIvory	63	MaleChoir
32	PianoBrite	64	Whisper B

Sélection des mémoires VOICE de la cartouche

Comme nous l'avons expliqué à la page 6, la cartouche ROM du DX7s contient plusieurs banks. Pour écouter les sons de la cartouche, assurez-vous d'abord que le bank VOICE/PERFORMANCE est réglé sur le bank 2 de la cartouche ROM (voyez page 7 pour apprendre comment changer les banks de la cartouche).



Voice
CRT49 PianoBells

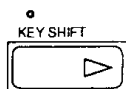
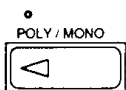
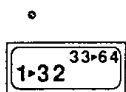
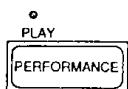
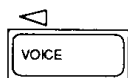
*Le LCD indique le numéro
et le nom de la mémoire
VOICE sélectionnée.*

Les mémoires VOICE de la cartouche

Le bank 4 de la cartouche ROM fournie contient les mémoires VOICE & PERFORMANCE programmées dans la mémoire interne du DX7s lorsque celui-ci quitte l'usine. Le bank 2 contient un jeu de données VOICE & PERFORMANCE complètement différent.

1	SuperBass	33	Analog-X
2	StringBass	34	FMilters
3	SkweekBass	35	Phasers
4	SmoochBass	36	Ensemble
5	BopBass	37	MalletHorn
6	OwlBass	38	FM-Growth
7	JazzBass	39	ElectoComb
8	HardBass	40	ClariSolo
9	GuitarBox	41	PitchaPad
10	PickGuitar	42	ClaviBrass
11	FingaPicka	43	WhapSynth
12	LeadaPicka	44	Whasers
13	YesBunk	45	Fifths
14	12 Strings	46	ElecBrass
15	Classipika	47	ElectroBak
16	Shami	48	HarmoSynth
17	Maribumba	49	PianoBells
18	DX Marimba	50	St.Elmo's
19	Nu Marimba	51	MilkyWays
20	StonePhone	52	Pluk
21	VibraPhone	53	TingVoice
22	Celeste	54	Plukatan
23	Swissnare	55	OctiLate
24	Tom C4	56	LateDown
25	CongaDrum	57	Glastine A
26	Tub Bells	58	BellWahh
27	Gong	59	RubberGong
28	Timpani	60	Wallop
29	Claves	61	Explosion
30	Bells	62	KoikeCycle
31	SteelCans	63	Thunderon
32	Handrum	64	Science

Les modes PLAY



A présent que vous avez pu vous faire une idée des combinaisons de sons disponibles sur le nouveau DX7s, examinons d'un peu plus près le fonctionnement des différents modes PLAY.

Mode VOICE et mode PERFORMANCE

Le DX7s possède deux modes PLAY différents: un mode VOICE et un mode PERFORMANCE. Comme nous venons de le voir, le mode VOICE permet de rappeler les 64 mémoires VOICE internes et les 64 mémoires VOICE de la cartouche. Appuyez sur la touche VOICE, puis éventuellement sur la touche 1-32/33-64 et utilisez les touches numériques pour sélectionner le son souhaité. Il y a 32 mémoires PERFORMANCE auxquelles vous pouvez accéder en appuyant sur la touche PERFORMANCE puis sur la touche numérique correspondante. Lorsque vous êtes en mode PERFORMANCE, le témoin situé au dessus de la touche PERFORMANCE est allumé. Lorsque vous choisissez le mode PERFORMANCE, des caractéristiques telles que le micro- accordage (Micro Tuning) et le décalage de touche (Key Shift) sont ajoutées au son.

Utilisation de la touche 1 ~ 32/33 ~ 64

Le témoin situé au dessus de la touche 1 ~ 32/33 ~ 64 vous indique quel groupe de sons peut être sélectionné. Si le témoin est éteint, les sons 1 à 32 peuvent être sélectionnés au moyen des touches numériques et si le témoin est allumé, ce sont les sons 33 à 64 qui peuvent être sélectionnés au moyen des touches numériques.

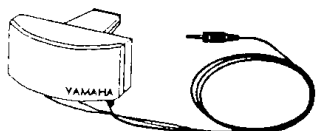
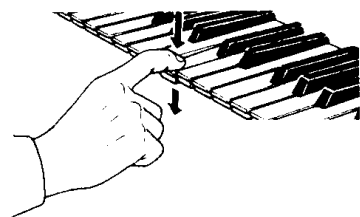
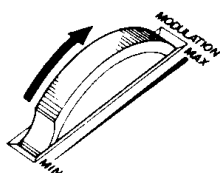
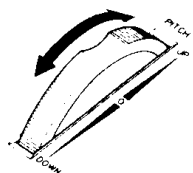
Utilisation de la touche POLY/MONO

Le témoin situé au-dessus de la touche POLY/MONO indique le mode KEY actuellement actif en mode PLAY. Si le témoin est éteint, le mode est polyphonique et si le témoin est allumé, le mode est monophonique. Les modes KEY feront l'objet d'explications plus détaillées au chapitre 4.

Utilisation de la touche KEY SHIFT

La touche KEY SHIFT détermine si le décalage de touche programmé en mode PERFORMANCE est appliqué lorsque vous rappelez la mémoire PERFORMANCE. Si le témoin situé au dessus de la touche KEY SHIFT est éteint, aucun décalage de touche n'est appliqué. Si le témoin est allumé, le décalage de touche pré- programmé est appliqué.

Utilisation de commandes avec le DX7s



Le DX7s est conçu pour fonctionner avec de nombreuses commandes, chacune d'entre elles pouvant être programmée pour produire un parmi plusieurs effets différents. L'affectation de ces commandes peut être différente pour chaque mémoire VOICE ou PERFORMANCE. Pour commencer à explorer les possibilités musicales accrues offertes par les commandes du DX7s, essayez les exemples ci-dessous. Vous êtes probablement déjà familiarisé avec le fonctionnement de ces commandes. Si vous ne l'êtes pas, nous commencerons par indiquer, au début de chaque section, la position de la commande en question ou la manière dont elle se branche au synthétiseur.

Molette d'effet de hauteur (PITCH BEND WHEEL)

La molette d'effet de hauteur est située à l'extrême gauche du clavier. Pour avoir une idée des effets possibles avec la molette d'effet de hauteur, utilisez-la avec la combinaison PERFORMANCE interne n° 1 ou n° 31. Déplacez la molette rapidement puis lentement tout en jouant.

Molette de modulation (MODULATION WHEEL)

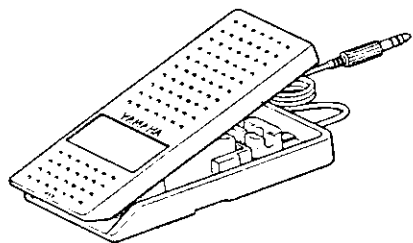
La molette de modulation est située sur la gauche du clavier, à droite de la molette d'effet de hauteur. Pour obtenir un avant-goût des possibilités offertes par la molette de modulation, utilisez-la avec la combinaison PERFORMANCE interne n° 6 ou n° 13.

Effet à la pression (AFTER TOUCH)

L'effet à la pression est une commande du clavier qui vous offre davantage de contrôle sur votre son. Il consiste à exercer une pression d'intensité variable sur les touches alors qu'elles sont déjà complètement enfoncées. Pour essayer quelques-uns des effets disponibles, appelez la combinaison PERFORMANCE n°4 ou n°5 de la cartouche (du bank 2 de la ROM). Lorsque vous avez joué un groupe de notes, continuez à appuyer sur les touches enfoncées et écoutez le résultat.

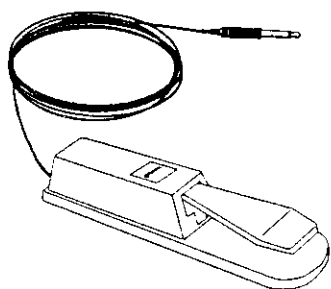
Commande de souffle (BREATH CONTROLLER)

La commande de souffle se branche dans la mini-prise située à gauche de la prise PHONES, à l'avant du DX7s. Elle vous offre des possibilités d'expression surprenantes en vous permettant de contrôler la forme des sons que vous jouez sur le clavier. Essayez la commande de souffle avec le son interne n°9. Avec ce son, vous remarquerez qu'aucun son n'est produit si vous ne faites qu'enfoncer les touches du clavier. Pour entendre le son, vous devez maintenir les touches enfoncées et souffler en même temps dans la commande de souffle.



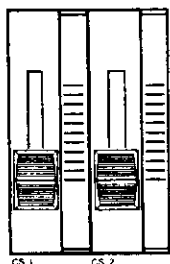
Commandes au pied 1 et 2 (FOOT CONTROLLER)

Les commandes au pied se branchent dans les deux prises prévues à cet effet à l'arrière du DX7s. Elles vous offrent un contrôle permanent sur différents aspects du son. Essayez la commande au pied 1 avec la combinaison PERFORMANCE n°25 de la cartouche ou la combinaison PERFORMANCE interne n°12 (dans le bank 2 de la ROM). La commande au pied 2 s'utilise normalement comme pédale de volume, mais d'autres effets sont possibles.



Commutateurs au pied 1 et 2 (FOOTSWITCH)

Les commutateurs au pied se branchent dans les deux prises prévues à cet effet à l'arrière du DX7s. Le commutateur au pied 1 fonctionne un peu comme la pédale de maintien d'un piano. Essayez-le avec la combinaison PERFORMANCE interne n° 19 ou la combinaison PERFORMANCE n° 5 de la cartouche pour avoir une idée des différents effets possibles. Le commutateur au pied 2 peut s'utiliser pour activer toutes sortes d'effets, y compris celui de la pédale d'étouffement d'un piano. Essayez-le avec la combinaison PERFORMANCE interne n° 4 ou la combinaison PERFORMANCE n° 8 de la cartouche (du bank 2 de la ROM).



Commandes continues 1 et 2 (CONTINUOUS SLIDER)

Les commandes continues sont situées à droite de la commande de volume, sur la gauche du panneau avant du DX7s. Elles peuvent être programmées pour commander différents aspects du timbre des sons ou pour modifier des paramètres de son en temps réel. Essayez la commande continue 1 avec la combinaison PERFORMANCE interne n° 8 ou la combinaison PERFORMANCE n° 3 de la cartouche. Ensuite, écoutez l'effet que la commande continue 2 produit sur la combinaison PERFORMANCE interne n° 3 ou sur la combinaison PERFORMANCE n° 24 de la cartouche.

Chapitre 2

Créer et mémoriser de nouveaux sons

Chapitre 2

Table des matières

- 21 Créer de nouveaux sons**
- 21 Edition et mode EDIT
- 22 Entrer en mode EDIT
- 23 Edition des données VOICE & PERFORMANCE
- 23 Utilisation des touches du curseur et des touches/commande DATA ENTRY
- 23 EDIT/COMPARE
- 24 Guide de référence rapide pour les touches d'édition

- 26 Mémoriser de nouveaux sons**
- 26 Protection de mémoire
- 26 Désactiver la protection de la mémoire
- 26 Mémoires VOICE & PERFORMANCE
- 27 Mémorisation de données PERFORMANCE dans les mémoires internes ou les mémoires de la cartouche
- 27 Mémorisation de données VOICE dans les mémoires internes ou les mémoires de la cartouche.

Créer de nouveaux sons

Les sons et combinaisons **PERFORMANCE** du DX7s sont mémorisés sous forme numérique dans une mémoire semblable à celle d'un ordinateur. Et, comme la mémoire d'un ordinateur, la mémoire du DX7s peut être modifiée pour différentes applications. En d'autres termes, les sons n'existent pas en tant que présélections permanentes (comme dans les orgues électroniques), mais sont plutôt constitués par une série de données. Ces données peuvent être modifiées (éditées) pour créer de nouveaux sons ou de nouvelles combinaisons **PERFORMANCE**. Lisez la suite pour apprendre comment cela fonctionne.

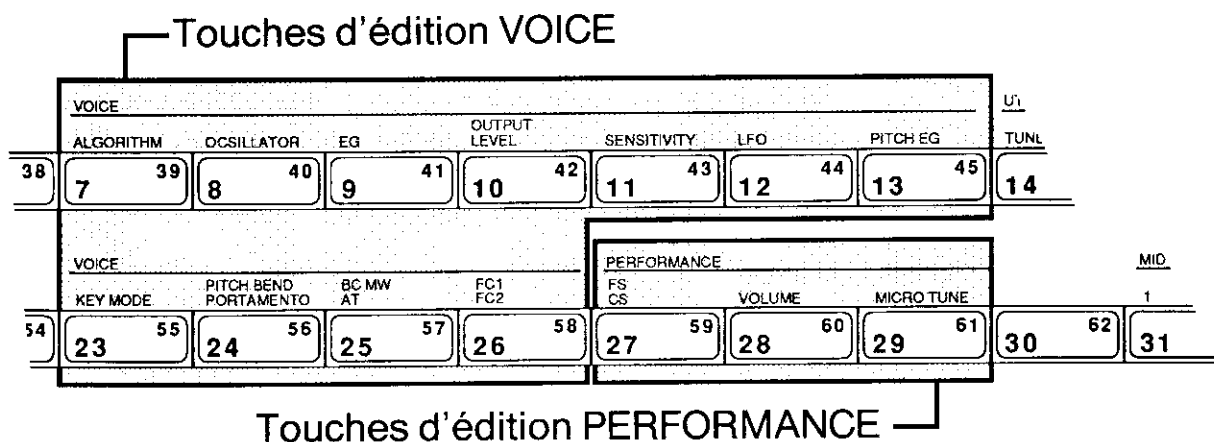
Edition et mode EDIT

L'édition consiste à changer différents réglages d'un son ou d'une mémoire **PERFORMANCE**. Avec le DX7s, cela se fait en mode EDIT. En général, vous utiliserez le mode EDIT pour créer un nouveau son ou une nouvelle combinaison **PERFORMANCE**, mais vous pouvez également utiliser ce mode pour connaître la valeur des différents paramètres des sons et combinaisons **PERFORMANCE** pré-programmés.

La plupart des touches du panneau de commande du DX7s ont plusieurs fonctions. Vous pouvez vous en rendre compte en regardant comment les touches sont appelées sur le panneau de commande. Par exemple, la touche +1 fait également fonction de touche YES et de touche ON. Dans la plupart des cas, les touches auront des fonctions différentes dans les différents modes d'opération.

Les 32 touches numériques ne font pas exception: dans les modes **PLAY**, elles servent à appeler les différentes mémoires **VOICE** ou **PERFORMANCE**, mais en mode **EDIT**, elles permettent de fixer la valeur des différents paramètres qui constituent un son.

Normalement, lorsque vous entrez en mode **VOICE PLAY** (en appuyant sur la touche **VOICE**), les paramètres **PERFORMANCE** sont automatiquement initialisés. Si vous passez alors en mode **PERFORMANCE PLAY** (en appuyant sur la touche **PERFORMANCE**), le LCD vous informe de cela par le message "INIT PERF".



En mode EDIT, vous pouvez éditer les paramètres VOICE et les paramètres PERFORMANCE.

Remarquez que le numéro de l'affichage à LED change pour indiquer le numéro de mémoire que vous commencez à éditer. Lorsque vous passez d'un paramètre VOICE à un paramètre PERFORMANCE et vice- versa, l'affichage à LED indique le numéro correspondant.

Entrer en mode EDIT

1

COMPARE
EDIT

Appuyez sur la touche EDIT.

PERFORMANCE

FS CS	VOLUME	MICRO TUNE
27 59	28 60	29 61

Utilisez les touches numériques 27 à 29 pour accéder aux différents paramètres PERFORMANCE.

VOICE

ALGORITHM	OSCILLATOR	EG	OUTPUT LEVEL	SENSITIVITY	LFO	PITCH EG
7 39	8 40	9 41	10 42	11 43	12 44	13 45

Utilisez les touches numériques 7 à 13 et 23 à 26 pour accéder aux différents paramètres VOICE.

VOICE

KEY MODE	PITCH BEND PORTAMENTO	BC MW AT	FC1 FC2
23 55	24 56	25 57	26 58

PLAY

PERFORMANCE

OU

VOICE

Appuyez à nouveau sur la touche VOICE ou PERFORMANCE pour retourner au mode PLAY.

Dans l'opération ci-dessus, vous pouvez entrer en mode EDIT après avoir appuyé sur la touche EDIT à l'étape n° 1. A ce moment, vous pouvez appuyer sur n'importe laquelle ou sur toutes les touches indiquées autant de fois que nécessaire pour effectuer les modifications souhaitées.

Il existe une distinction entre les paramètres d'édition PERFORMANCE et les paramètres d'édition VOICE que vous serez probablement intéressé de connaître. Dans certains cas, (lorsque la fonction COMPARE est utilisée, par exemple), toutes les éditions peuvent ne pas être conservées. Il est judicieux d'éditer les données VOICE et les données PERFORMANCE séparément (des explications plus détaillées seront données plus loin).

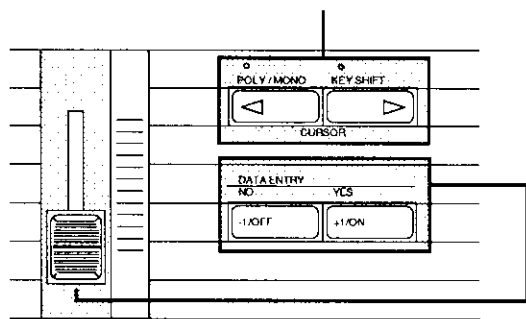
Les touches du curseur et les touches/commande DATA ENTRY.

Édition de données VOICE & PERFORMANCE

Après être passé dans l'un des modes EDIT, utilisez les touches numériques pour accéder aux paramètres dont vous désirez modifier la valeur. Chaque touche numérique appelle plusieurs paramètres, généralement par l'utilisation d'affichages multiples. Une liste complète de ces affichages est donnée au début du chapitre 3 (pour les paramètres PERFORMANCE) et du chapitre 4 (pour les paramètres VOICE). Dans la plupart des cas, chaque affichage donne accès à plusieurs paramètres.

Utilisation des touches du curseur et des touches/commande DATA ENTRY

Dans certains cas, vous aurez besoin d'utiliser ces touches pour amener le curseur du LCD à côté du paramètre que vous souhaitez éditer.

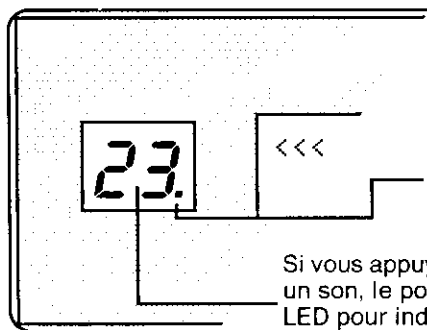


Une fois que vous avez sélectionné le paramètre à éditer (au moyen des touches du curseur), utilisez la commande DATA ENTRY ou les touches +1/-1 pour changer la valeur du paramètre sélectionné. Les nouvelles valeurs apparaissent sur la ligne inférieure du LCD et vous entendez l'effet de ces nouvelles valeurs lorsque vous jouez sur le clavier.

EDIT/COMPARE

Une fois que vous avez commencé à éditer un son, vous pouvez comparer votre nouveau son en cours d'élaboration avec le son original en appuyant sur la touche EDIT/COMPARE.

L'affichage à LED EDIT/COMPARE.



Une fois que vous avez changé une valeur en mode EDIT, ce point s'allume pour indiquer que vous êtes en train d'entendre un son édité. Le LCD affiche les valeurs éditées.

Si vous appuyez sur la touche EDIT/COMPARE après avoir édité un son, le point disparaît et le numéro clignote sur l'affichage à LED pour indiquer que vous pouvez à présent jouer et entendre le son original, non édité. Les valeurs affichées sur le LCD sont celles du son original, non édité.

Vous pouvez utiliser la fonction COMPARE pour les données VOICE, les données PERFORMANCE ou les données MICRO TUNE. Il vaut mieux ne pas utiliser la fonction COMPARE si vous éditez simultanément plusieurs types de données. Par exemple, si vous êtes en train d'éditer des données VOICE et que vous commencez à éditer des données PERFORMANCE, le fait d'utiliser la fonction COMPARE peut rétablir les données VOICE originales.

Guide de référence rapide pour les touches d'édition

*Les paramètres VOICE
sont abordés
en détails au chapitre 4.*

ALGORITHM 7 39 Algorithm Feedback Level Oscillator Sync Transpose Voice name	OSCILLATOR 8 40 Oscillator Mode Coarse Frequency Fine Frequency Oscillator Detune	EG 9 41 Rate Scaling Rates 1~4 Levels 1~4	OUTPUT LEVEL 10 42 Scaling Mode <i>Normal Scaling</i> Output Level Break Point Left Scaling Curve Right Scaling Curve Left Scaling Depth Right Scaling Depth <i>Fractional Scaling</i> Offset Scaling Level for Key Range
SENSITIVITY 11 43 Key velocity Amplitude Mod Pitch Mod	LFO 12 44 Waveshape Speed Delay before LFO Mode Pitch Mod Depth Amp Mod Depth LFO Sync	PITCH EG 13 45 Octave Range Velocity Rate Scaling Rates 1~4 Levels 1~4	

*Les paramètres VOICE
sont abordés
en détails au chapitre 4.*

KEY MODE 23 55 Key Mode Unison Detune	PITCH BEND PORTAMENTO 24 56 <i>Pitch Bend</i> Mode Range Step Range <i>Portamento</i> Mode Time Step Range <i>Random Pitch</i> Depth	BC MW AT 25 57 <i>Breath Control</i> Pitch Mod Amplitude Mod EG Bias Pitch Bias <i>Aftertouch</i> Pitch Mod Amplitude Mod EG Bias Pitch Bias <i>Modulation Wheel</i> Pitch Mod Amplitude Mod EG Bias	FC1 FC2 26 58 <i>Foot Control 1</i> Control Slider 1 Pitch Mod Amplitude Mod EG Bias Volume <i>Foot Control 2</i> Pitch Mod Amplitude Mod EG Bias Volume <i>MIDI IN Control</i> Pitch Mod Amplitude Mod EG Bias Volume
--	--	--	--

Les paramètres
PERFORMANCE sont
abordés en détails
au chapitre 3.

Les paramètres
UTILITY sont
abordés en détails
au chapitre 5.

Les paramètres
MIDI sont abordés
en détails au
chapitre 6.

FS CS 27 59	VOLUME 28 60	MICRO TUNE 29 61
Foot Switch Select Soft Amount CS 1 Select CS 2 Select	Total Volume EG Forced Damping	Micro Tuning Select Key Shift Performance Name Voice Number

TUNE 14 46	CARTRIDGE 15 47
Master Tuning Memory Protect Internal Cartridge Micro Tuning Coarse Frequency Fine Frequency	Recall Edit Voice Edit Performance Edit Micro Tuning Edit Initialize Voice Performance
	Load from Cartridge Save to Cartridge Fractional SC. Micro Tuning Voice and Performance Bank Set Format

MIDI 1 31 63	MIDI 2 32 63
Channel Messages Transmit Channel Receive Channel Omni Mode Local Mode	MIDI Note Selection Program Change Transmit Mode Aftertouch
Control Number MIDI In Controller Continuous Slider 1 Continuous Slider 2	Program Change Program Number to Send
	System Exclusive Device number Receive block Transmit block MIDI OUT System Performance (edit) 32 Performances Voice (edit) 32 Voices Micro Tuning (edit) Micro Tuning (user) Micro Tuning (cartridge)

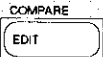
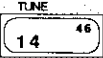
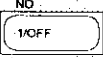
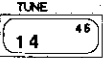
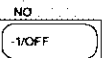
Mémoriser de nouveaux sons

Lorsque vous avez modifié à votre guise une mémoire VOICE ou PERFORMANCE, vous pouvez sauvegarder vos nouvelles données dans l'un des emplacements de mémoire du DX7s. Les données de son et de combinaison PERFORMANCE peuvent être sauvegardées soit dans la mémoire interne, soit dans une cartouche RAM. Pour ce faire, procédez comme suit:

Protection de mémoire

Chaque fois que le DX7s est mis sous tension, le dispositif de protection de la mémoire interne et de la cartouche est automatiquement activé. Avant de pouvoir sauvegarder des données, vous devez désactiver le dispositif de protection de mémoire automatique.

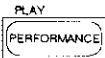
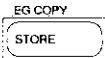
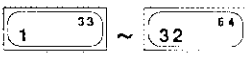
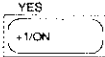
Désactiver la protection de la mémoire

1		Appuyez sur la touche EDIT.
2		Utility edit INT protect :on Appuyez sur la touche TUNE (n°14) pour accéder à l'affichage "INT Protect".
3		Appuyez sur la touche — 1/NO pour désactiver le dispositif de protection de la mémoire interne.
4		Utility edit CRT protect :on Appuyez sur la touche TUNE (n°14) une fois de plus pour accéder à l'affichage "CRT Protect".
5		Appuyez sur la touche — 1/NO pour désactiver le dispositif de protection du contenu de la cartouche.

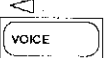
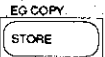
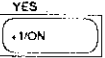
Mémoires VOICE & PERFORMANCE

Si vous avez édité des données VOICE et des données PERFORMANCE, sauvegardez les données VOICE dans une mémoire VOICE et les données PERFORMANCE dans une mémoire PERFORMANCE. Les deux types de données doivent être sauvegardés séparément.

Mémorisation de données PERFORMANCE dans les mémoires internes ou les mémoires de la cartouche

1		Appuyez sur la touche PERFORMANCE.
2		Appuyez sur la touche STORE et maintenez-la enfoncée.
3		Appuyez sur la touche INT/CRT pour sélectionner la zone de mémorisation pour vos données PERFORMANCE éditées. REMARQUE: Si vous souhaitez sauvegarder vos données PERFORMANCE sur une cartouche RAM, assurez-vous qu'une cartouche correctement formatée (DX7-2) est insérée dans le connecteur prévu à cet effet.
4		Tout en maintenant la touche STORE enfoncée, utilisez les touches numériques pour sélectionner l'emplacement de mémoire pour vos données PERFORMANCE éditées. Le LCD confirme votre choix.
5		Tout en continuant à maintenir la touche STORE enfoncée, appuyez sur la touche +1/YES.

Mémorisation de données VOICE dans les mémoires internes ou les mémoires de la cartouche

1		Appuyez sur la touche VOICE.
2		Appuyez sur la touche STORE et maintenez-la enfoncée.
3		Appuyez sur la touche INT/CRT pour sélectionner la zone de mémorisation pour vos données VOICE éditées. REMARQUE: Si vous souhaitez sauvegarder vos données VOICE sur une cartouche RAM, assurez-vous qu'une cartouche correctement formatée (DX7-2) est insérée dans le connecteur prévu à cet effet.
4		Tout en maintenant la touche STORE enfoncée, utilisez les touches numériques pour sélectionner l'emplacement de mémoire pour vos données VOICE éditées. Le LCD confirme votre choix.
5		Tout en continuant à maintenir la touche STORE enfoncée, appuyez sur la touche +1/YES.

Chapitre 3

Utiliser les nouvelles combinaisons PERFORMANCE

Chapitre 3

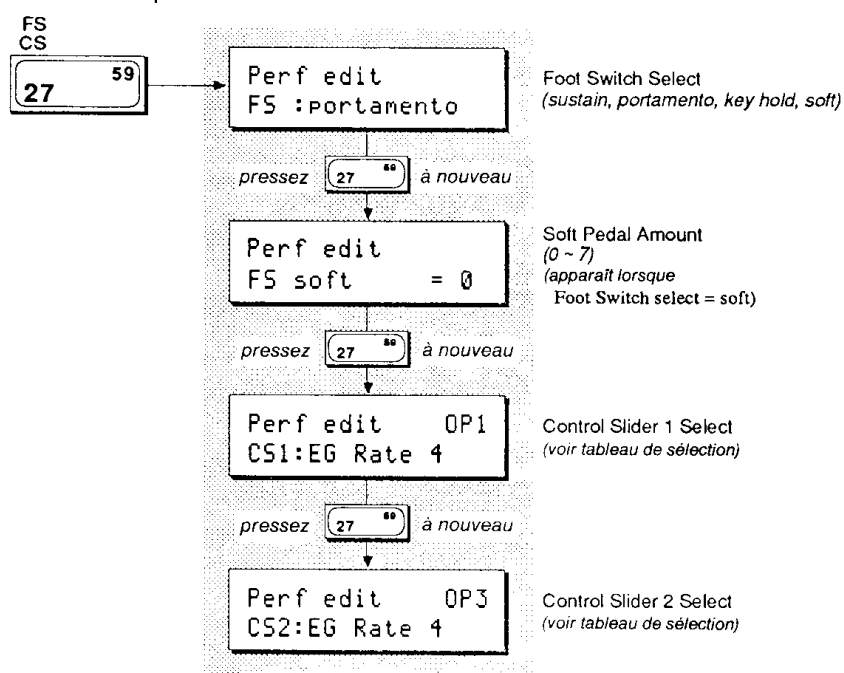
Table des matières

31	Touches PERFORMANCE EDIT
31	Affichages appelés par la touche 27
31	Affichages appelés par la touche 28
32	Affichages appelés par la touche 29
33	Paramètres PERFORMANCE de base
33	Total Volume
33	Key Shift
34	EG Forced Damp
35	PERFORMANCE Name
35	VOICE Number
36	Commandes
36	Commutateur au pied de maintien (SUSTAIN FOOTSWITCH - FS1)
36	Commutateur au pied 2 (FOOTSWITCH 2 - FS2)
37	Commandes continues (CONTINUOUS SLIDER)
37	Paramètres FM assignables à CS1 et CS2
38	Micro-accordage (MICRO-TUNING)
38	Sélection de micro-accordage
38	Les systèmes de micro-accordage pré-programmés
38	Edition et mémorisation de micro-accordage

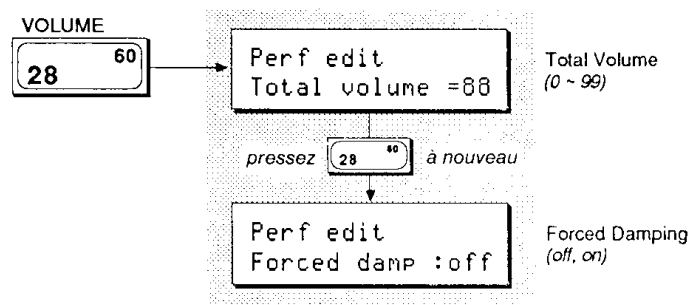
Touches PERFOR- MANCE EDIT

Tous les paramètres du mode **PERFORMANCE** sont réglés via les affichages appelés par les touches 27~29. Chacune de ces touches appelle des affichages multiples. Les tableaux ci-dessous vous indiquent tous les affichages appelés par chacune des touches et vous donnent la liste complète des paramètres et plages de valeurs. Il se peut que le premier affichage du tableau ne corresponde pas à celui que vous voyez apparaître en premier lieu et que vous deviez passer en revue plusieurs affichages (en appuyant de manière répétée sur la touche) jusqu'à ce que vous atteigniez l'affichage souhaité.

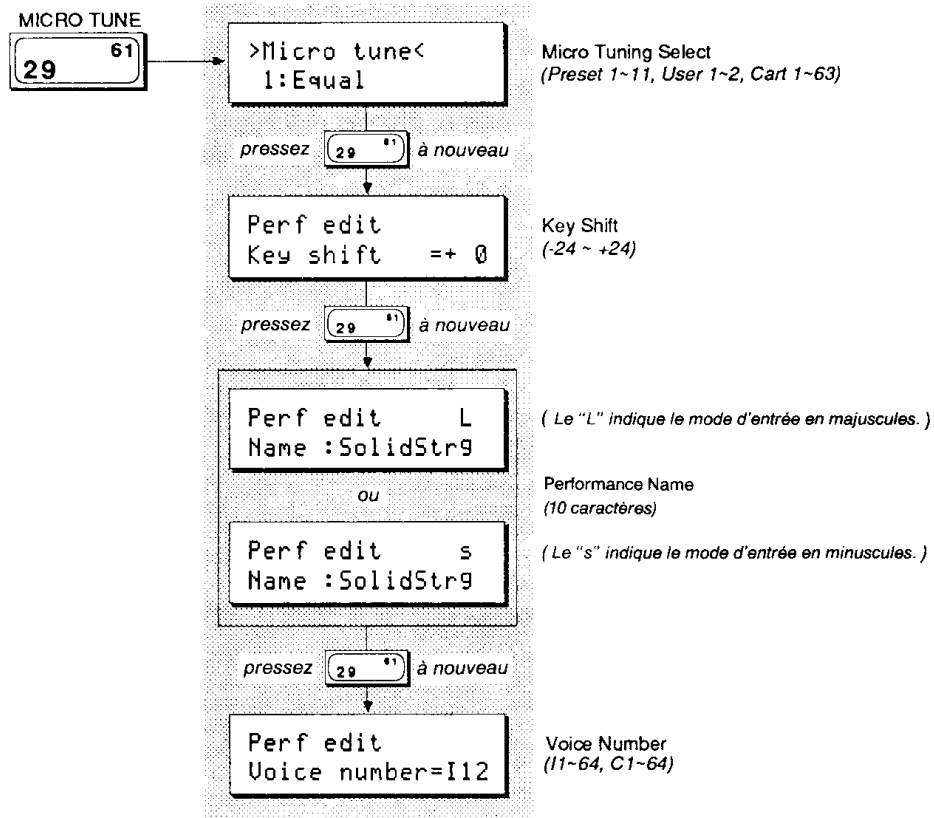
Affichages appelés par la touche 27



Affichages appelés par la touche 28



Affichages appelés par la touche 29



Paramètres PERFOR- MANCE de base

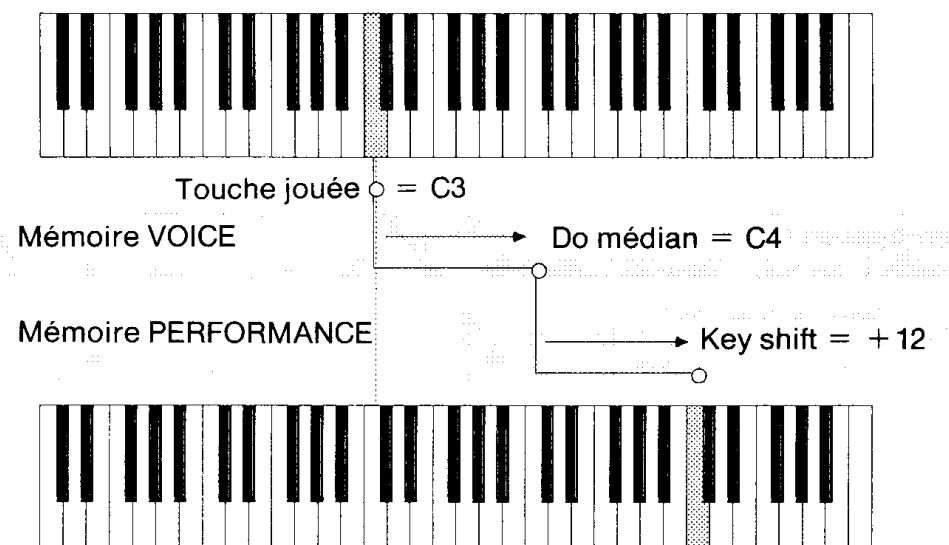
Ces paramètres, auxquels on accède par les touches 28 et 29, déterminent les relations de son de base en mode PERFORMANCE.

Total Volume

Ce paramètre vous permet de fixer un volume global pour chacune des mémoires PERFORMANCE. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser ce réglage pour équilibrer les niveaux de vos mémoires PERFORMANCE, pour éviter les réglages via la commande de volume permanente ou le mélangeur.

Key Shift

Ce paramètre vous permet de régler la transposition de la combinaison PERFORMANCE. La combinaison PERFORMANCE peut être réglée de deux octaves maximum, vers le haut ou vers le bas, par incréments d'un demi-ton. La transposition originale du son est conservée dans la mémoire VOICE et la valeur de la transposition est ajoutée ou soustraite du réglage VOICE lorsque vous vous trouvez en mode PERFORMANCE. Le témoin situé au-dessus de la touche KEY SHIFT doit être allumé pour qu'il soit possible d'entendre les changements apportés au paramètre.

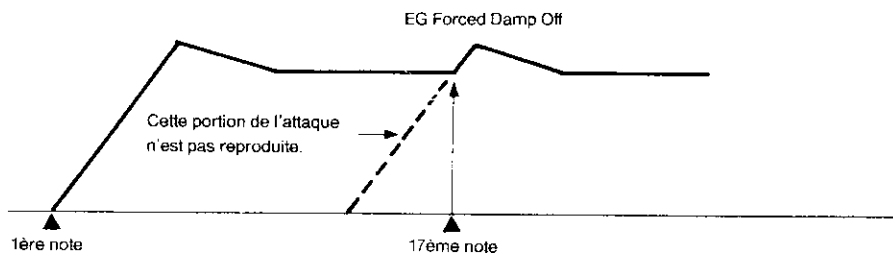


Dans des conditions normales, l'enveloppe du DX7s fonctionne comme ceci:

EG Forced Damp

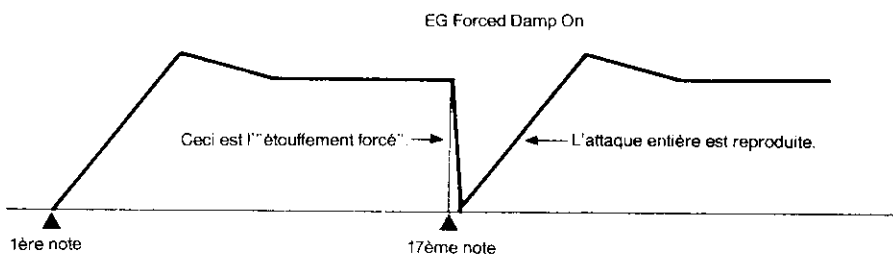
Même si le DX7s est un synthétiseur polyphonique à 16 voix, vous risquez de tomber à court de voix disponibles si vous utilisez une pédale de maintien (SUSTAIN). Lorsque vous dépassez le nombre limite de voix, les premières notes jouées sont interrompues pour faire place aux nouvelles notes jouées.

Dans des conditions d'utilisation normales, le DX7s considère que ces nouvelles notes sont la continuation des premières. Pour cette raison, les portions initiales de l'enveloppe d'attaque ne sont pas reproduites.



Si vous désirez éviter cet effet, activez la fonction d'étouffement forcé. Cela forcera le re-déclenchement de l'enveloppe pour chaque nouvelle note jouée.

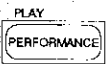
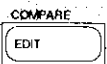
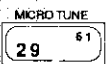
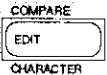
Lorsque le paramètre Forced Damp est utilisé, l'enveloppe est forcée de se redéclencher pour chaque nouvelle note jouée.



Etant donné que vous disposez de dix caractères pour définir votre mémoire PERFORMANCE, choisissez un nom qui en évoque le contenu.

PERFORMANCE Name

Vous pouvez entrer un nom de combinaison PERFORMANCE de max. 10 caractères. Pour ce faire, suivez les instructions ci-dessous.

- 1  Appuyez sur la touche PERFORMANCE.
- 2  Appuyez sur la touche EDIT.
- 3  Appuyez sur la touche MICRO TUNE (n°29) pour accéder à l'affichage d'édition du nom de la combinaison PERFORMANCE.
- 4  Appuyez sur la touche EDIT/CHARACTER et maintenez-la enfoncée.

5

DATA ENTRY

NO YES

-1/OFF +1/ON

KEY SET

VOICE	INT/CRT	33 64 1 32
W	X	Y

COMPARE EG COPY PLAY

EDIT	STORE	PERFORMANCE
CHARACTER	Z	

1 33 ~ 32 64

1 V

Tout en maintenant la touche EDIT/CHARACTER enfoncée, entrez le nom souhaité au moyen des caractères alphanumériques indiqués en dessous des touches.

POLY / MONO PAN

◀ ▶

DATA ENTRY

NO YES

-1/OFF +1/ON

Lorsque vous maintenez la touche EDIT/CHARACTER enfoncée, les touches du curseur gauche et droite vous permettent de placer le curseur à la position d'un caractère déterminé. Cela vous permet de changer facilement un caractère dans un nom.

Utilisez les touches DATA ENTRY sans maintenir la touche EDIT/CHARACTER enfoncée pour commuter les modes d'entrée en majuscules et en minuscules. La touche +1 sélectionne le mode d'entrée en majuscules et la touche -1, le mode d'entrée en minuscules.

En outre, le mode d'entrée en minuscules vous donne accès aux symboles suivants:

Mode Maj.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	.
Mode min.	!	@	*	\$	%	^	&	*	(	)	+	,

VOICE Number

Chaque fois que vous sélectionnez une combinaison PERFORMANCE, l'un des 64 sons internes ou des 64 sons de la cartouche est également sélectionné. Spécifiez le son à rappeler au moyen de cet affichage.

Commandes

Les options de commande du DX7s ont été largement augmentées. Les réglages pour les commutateurs au pied 1 et 2 et les commandes continues 1 et 2 s'effectuent en mode PERFORMANCE EDIT, au moyen de la touche 27. (Les réglages des autres commandes s'effectuent via les paramètres VOICE.)

Commutateur au pied de maintien (SUSTAIN FOOTSWITCH - FS1)

Le commutateur au pied 1 est réglé pour faire fonction de pédale de maintien.

Commutateur au pied 2 (FOOTSWITCH 2 - FS2)

Le commutateur au pied 2 est une pédale polyvalente à quatre sélections: Sustain, Portamento, Key Hold (maintien de touche) et Soft (étouffement).

Si Sustain est sélectionné, FS2 fait fonction de pédale de maintien (comme FS1).

Si Portamento est sélectionné, les effets de portamento ne fonctionneront que si la pédale est enfoncée.

Si Key Hold est sélectionné, seules les notes qui sont maintenues lorsque la pédale est enfoncée seront prolongées. Cet effet est semblable à celui de la pédale forte d'un piano.

Si Soft est sélectionné, la pédale adoucira le timbre et le volume du son. Vous pouvez éditer la plage de la pédale soft en appuyant à nouveau sur la touche 27. La plage va de 1 à 7.

La commande continue permet de passer en revue les commande de timbre en temps réel.

Commandes continues (CONTINUOUS SLIDER)

Les deux commandes continues vous permettent de commander en temps réel les paramètres de son FM. Il y a 103 possibilités en tout.

Paramètres FM assignables à CS1 et CS2

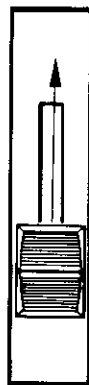
Commande continue DATA ENTRY

position max.



- OP 6 Total level
 - } OP 1
- OP 6 AMP. MOD. SENS
 - } OP 1
- OP 6 Key velocity
 - } OP 1
- OP 6 EG Level 4 (L4)
 - } OP 1
- OP 6 EG Level 3 (L3)
 - } OP 1
- OP 6 EG Level 2 (L2)
 - } OP 1
- OP 6 EG Level 1 (L1)
 - } OP 1
- OP 6 EG Rate 4 (R4)
 - } OP 1
- OP 6 EG Rate 3 (R3)
 - } OP 1
- OP 6 EG Rate 2 (R2)
 - } OP 1

- OP 6 EG Rate 1 (R1)
 - } OP 1
- OP 6 OSC. detune
 - } OP 1
- OP 6 Frequency fine
 - } OP 1
- OP 6 Frequency coarse
 - } OP 1
- Portamento time
- Pitch EG Level 4
 - } Level 1
- Pitch EG Rate 4
 - } Rate 1
- LFO AMD
 - PMD
 - PMS
 - Delay
 - Speed
 - Wave
- Feedback level
- Algorithm
- Total volume
- No effect



position min.

Micro-accordage (MICRO-TUNING)

Le nouveau DX7s contient 11 systèmes d'accordage pré-programmés pour sortir des sentiers battus.

Le micro-accordage est une nouvelle fonction du DX7s. Il permet de jouer avec des systèmes d'accordage et d'intonation différents de ceux du tempérament égal (gamme tempérée), qui est le réglage standard actuel pour les pianos et les synthétiseurs. On accède aux données de micro-accordage par l'intermédiaire de la touche 29. Les nouveaux systèmes d'accordage sont créés en mode MICRO TUNING EDIT, auquel on accède par l'intermédiaire de la touche 14 en conjonction avec la touche 29.

Sélection de micro-accordage

Le DX7s est doté de onze systèmes d'accordage pré-programmés, mémorisés en permanence.

Les systèmes de micro-accordage pré-programmés

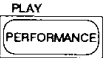
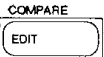
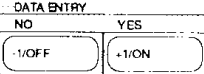
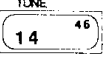
1	Equal	Equal Temperament
2	Pure(major)	Pure (Major)
3	Pure(minor)	Pure (Minor)
4	Mean tone	Mean tone
5	Pythagorean	Pythagorean
6	Werckmeister	Werckmeister
7	Kirnberger	Kirnberger
8	Vallotti,yong	Vallotti & Young
9	1/4 Shift eql	1/4 Shifted equal
10	1/4 Tone	1/4 Tone
11	1/8 Tone	1/8 Tone

Pour les pré-sélections 2 à 5, l'accordage peut être réglé en fonction de la tonalité du morceau.

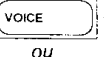
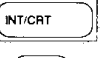
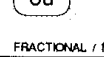
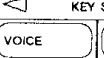
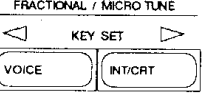
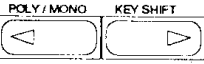
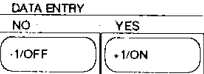
Edition et mémorisation de micro-accordage

Si vous êtes intéressé par des systèmes d'accordage et d'intonation différents, vous pouvez créer vos propres données de micro-accordage. Le DX7s vous offre deux emplacements de mémoire à cette fin: USER 1 et USER 2. Les deux groupes de données mémorisés font partie de la mémoire interne et sont mémorisés en même temps que les autres données internes lorsque le contenu des mémoires VOICE et PERFORMANCE internes est sauvegardé sur un autre support (cartouche RAM, par exemple). En outre, 63 systèmes de micro-accordage peuvent être sauvegardés sur une cartouche RAM formatée à cette fin.

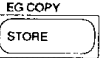
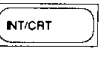
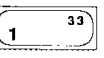
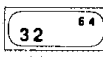
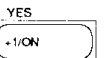
*Entrer en
mode MICRO
TUNING EDIT*

1		Appuyez sur la touche PERFORMANCE.
2		Appuyez sur la touche EDIT.
3		Appuyez sur la touche MICRO TUNE (n°29) pour accéder à l'affichage du micro-accordage.
4		Utilisez les touches +1/-1 pour sélectionner le système de micro-accordage pré-programmé que vous souhaitez utiliser comme point de départ.
5		Appuyez sur la touche TUNE (n°14) pour sélectionner l'affichage d'édition des données de micro-accordage.

*Editer les
données de
micro-accordage*

1	 OU  OU  OU 	Appuyez sur la touche de la note que vous souhaitez éditer et maintenez-la enfoncée. Tout en maintenant la touche du clavier enfoncée, appuyez soit sur la touche VOICE, soit sur la touche INT/CRT. La note sélectionnée est affichée dans le coin supérieur droit du LCD.
1		Utilisez les touches VOICE et INT/CRT comme touches du curseur gauche et droite pour faire changer l'affichage jusqu'à ce que la note que vous souhaitez éditer soit affichée dans le coin supérieur droit du LCD.
2		Utilisez les touches du curseur pour sélectionner le paramètre d'accordage "Coarse" ou "Fine" (brut ou fin).
3		Utilisez la commande DATA ENTRY ou les touches +1/-1 pour régler le paramètre d'accordage "Coarse" ou "Fine" à la valeur souhaitée.

*Mémoriser les
données de
micro-accordage*

1		Appuyez sur la touche STORE et maintenez-la enfoncée.
2		Utilisez la touche INT/CRT pour sélectionner la mémoire interne ou la cartouche. Le LCD confirme votre choix. REMARQUE: Si vous souhaitez mémoriser vos données de micro-accordage sur une cartouche RAM, assurez-vous qu'une cartouche RAM correctement formatée (MTT-Y) est insérée dans le connecteur prévu à cet effet.
3	 ~ 	Utilisez les touches numériques (et la touche 1-32/33-64 si nécessaire) pour sélectionner l'emplacement de vos données de micro-accordage: 1 ou 2 en mémoire interne ou 1 à 63 dans la mémoire de la cartouche.
4		Tout en continuant de maintenir la touche STORE enfoncée, appuyez sur la touche +1/YES.

Chapitre 4

Utiliser les nouvelles fonctions VOICE

Chapitre 4

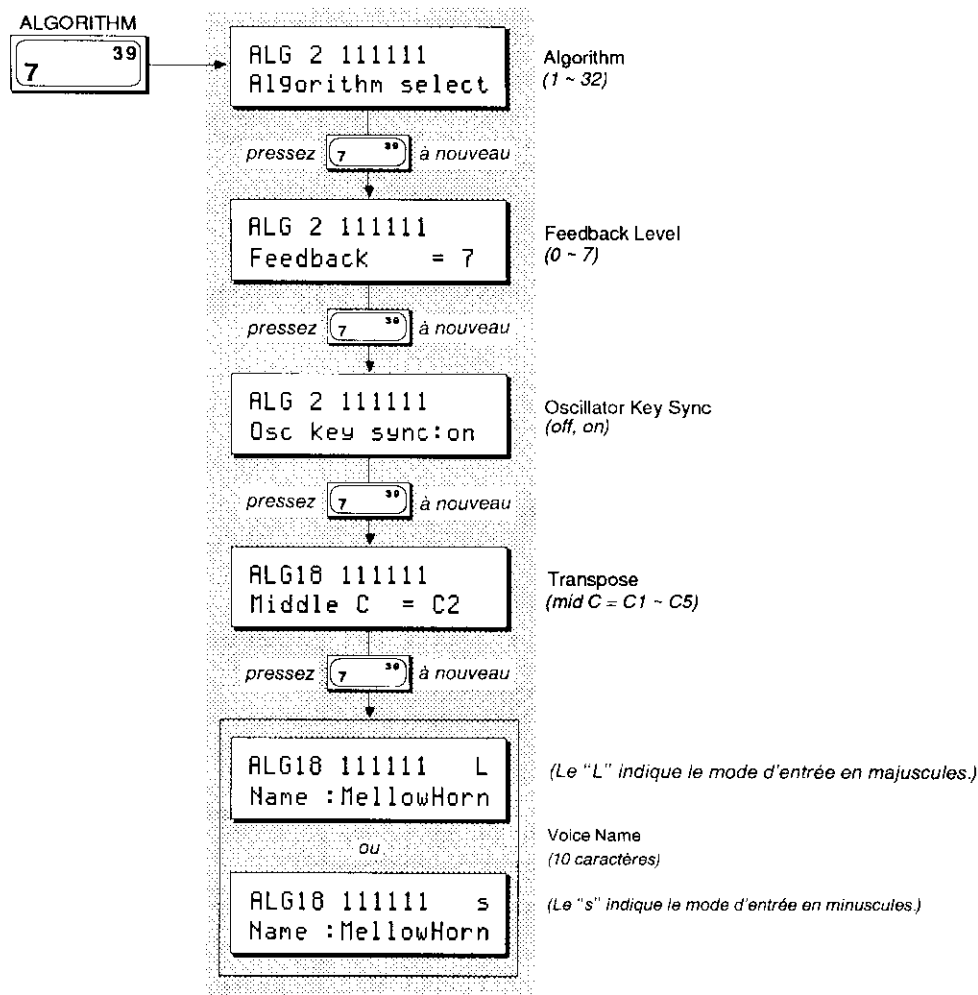
Table des matières

43	Touches VOICE EDIT
43	Affichage de la touche 7
44	Affichage de la touche 8
44	Affichage de la touche 9
45	Affichages de la touche 10
46	Affichage de la touche 11
47	Affichage de la touche 12
48	Affichage de la touche 13
48	Affichages de la touche 23
49	Affichages de la touche 24
50	Affichages de la touche 25
51	Affichages de la touche 26
52	Fonctions VOICE EDIT de base
52	Operator Select
52	Operator On/Off
52	EG Copy
53	Nouveaux paramètres de son
53	Pitch Envelope
53	LFO
54	Modes KEY
55	Commandes
55	Données de fonction et données d'effet de son
55	Modes d'effet de hauteur
55	Commandes au pied 1 et 2
56	Pitch Bias
57	Pondération fractionnée (FRACTIONAL SCALING)
57	Pondération fractionnée (FRACTIONAL SCALING) et pondération de niveau (LEVEL SCALING)
57	Editer et mémoriser les données de pondération fractionnée

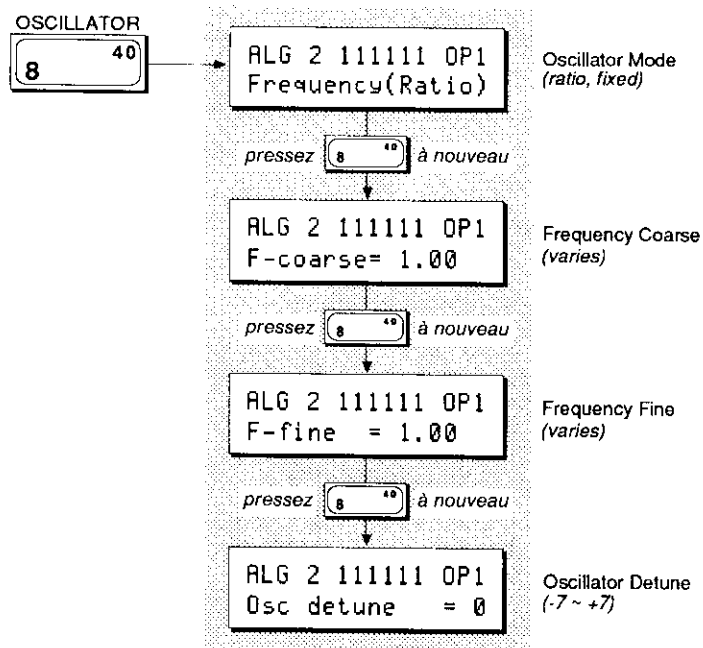
Touches VOICE EDIT

Tous les paramètres du mode *VOICE* se règlent via les affichages appelés au moyen des touches 7 à 13 et 23 à 26. Certaines de ces touches appellent plus d'un affichage. Les tableaux ci-dessous vous indiquent les affichages appelés par chaque touche et vous donnent la liste des paramètres et des plages de valeurs. Il se peut que le premier affichage du tableau ne corresponde pas à celui que vous voyez apparaître en premier lieu. Dans ce cas, passez en revue les différents affichages (en appuyant de manière répétée sur la touche) jusqu'à ce que vous atteigniez l'affichage en question.

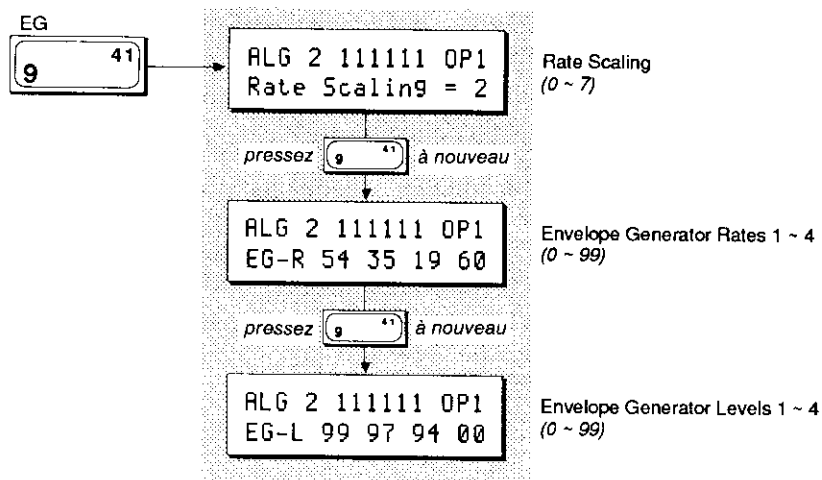
Affichage de la touche 7



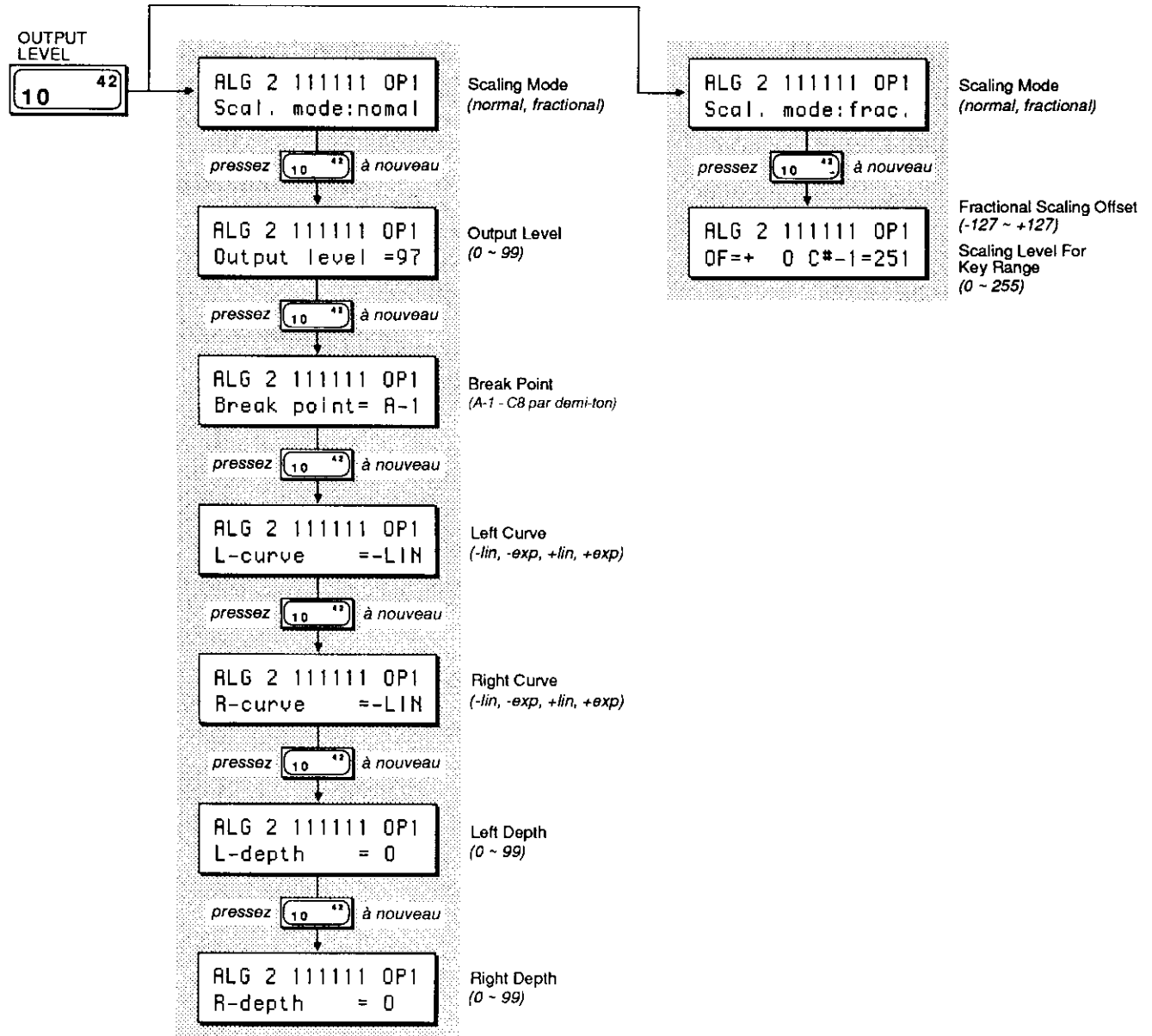
Affichage de la touche 8



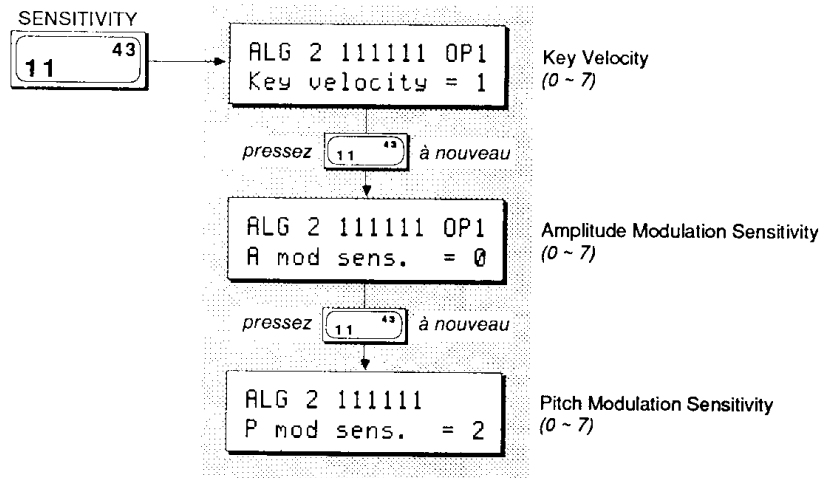
Affichage de la touche 9



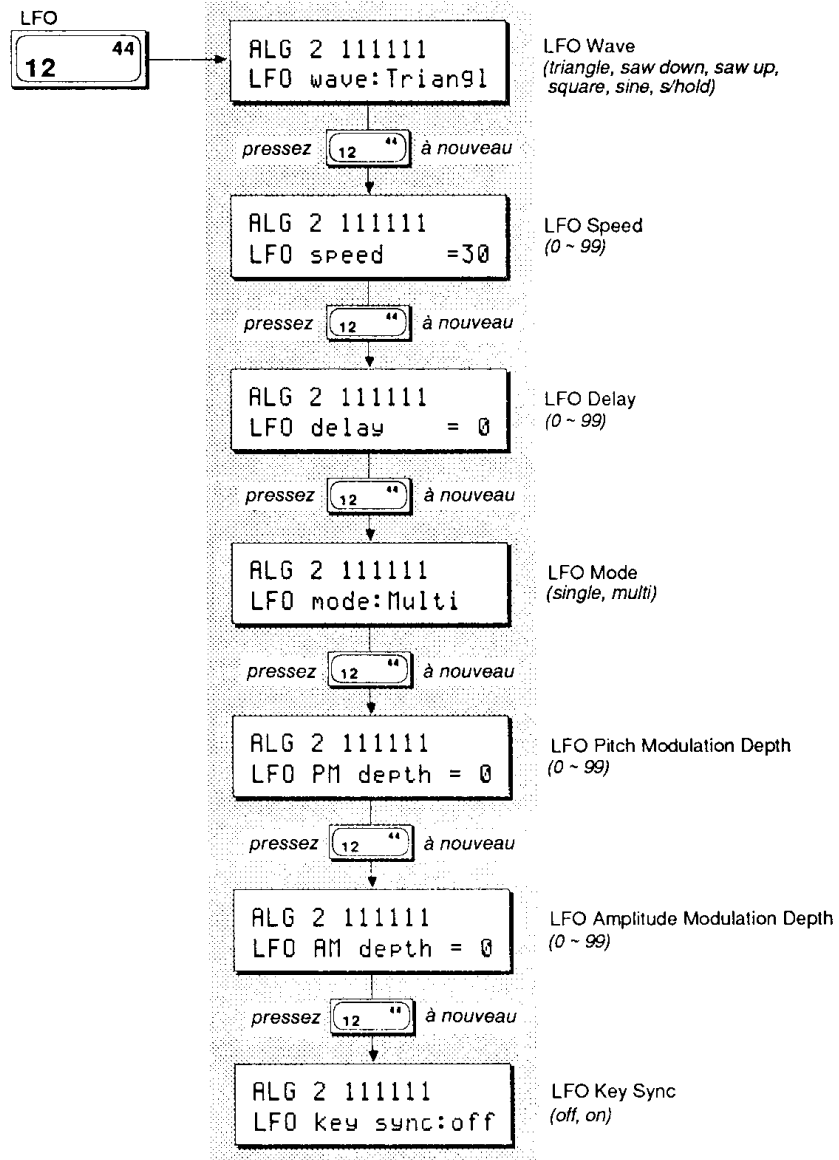
Affichages de la touche 10



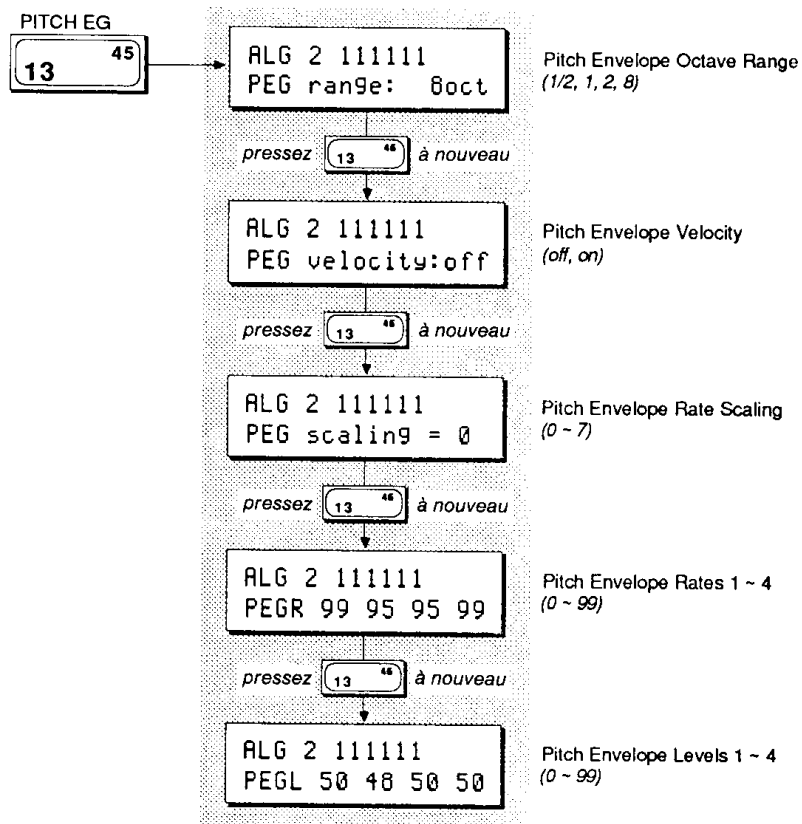
Affichage de la touche 11



Affichage de la touche 12



Affichage de la touche 13



Affichages de la touche 23

