



# **Audya Series**

**MODE D'EMPLOI**

**KETRON**



# INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES



ATTENTION : POUR REDUIRE LE RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE, NE PAS OUVRIR LE CAPOT (OU L'ARRIERE). AUCUNE PIECE INTERNE N'EST REPARABLE PAR L'UTILISATEUR. LA MAINTENANCE DOIT ETRE CONFIEE A UN PERSONNEL QUALIFIE.



Le symbole éclair contenu dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'une "tension dangereuse" non isolée à l'intérieur de l'appareil. Ses caractéristiques sont suffisantes pour présenter un risque potentiel d'électrocution pour les personnes.



Le point d'exclamation contenu dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes concernant le fonctionnement ou la maintenance (réparation) dans les documents qui accompagnent l'appareil.

L'étiquette de l'appareil est placée derrière le panneau de l'Audya ou sur le fond de l'Audya 4, 5 et 8. On conseille de prendre note ici du nom du modèle et du numéro de série et de les conserver pour toute référence future.

Nom modèle \_\_\_\_\_  
Numéro de série \_\_\_\_\_

## AVERTISSEMENT: POUR ÉVITER TOUT RISQUE D'ÉLECTROCUTION OU D'INCENDIE, N'EXPOSEZ PAS CET APPAREIL À LA PLUIE OU À L'HUMIDITÉ.

Information sur le marquage CE

- a) Environnement électromagnétique applicable: E4
- b) Crête de courant d'appel: 15 A

- 1 Lisez ces instructions.
- 2 Conservez ces instructions.
- 3 Tenez compte de tous les avertissements.
- 4 Suivez toutes les instructions.
- 5 N'utilisez pas cet appareil avec de l'eau à proximité.
- 6 Ne nettoyez l'appareil qu'avec un chiffon sec.
- 7 N'obstruez pas les ouïes de ventilation. Installez l'appareil selon les instructions du constructeur.
- 8 N'installez pas l'appareil à proximité de sources de chaleur, comme un radiateur, chauffage, poêle ou tout autre appareil produisant de la chaleur (amplificateur de puissance, par exemple).
- 9 Ne supprimez pas les dispositifs de sécurité des fiches polarisées ou avec mise à la terre. Une fiche polarisée possède un contact plus large que l'autre; une fiche avec mise à la terre possède une troisième broche, prévue pour votre sécurité. Si la fiche se trouvant à l'extrémité du cordon secteur fourni avec votre appareil ne correspond pas à votre prise murale, consultez un électricien pour remplacer la prise obsolète.
- 10 Évitez de marcher sur le cordon secteur, de le coincer ou de le pincer, ainsi que de couder le cordon, particulièrement au niveau de l'appareil ou de la prise secteur.
- 11 N'utilisez que les dispositifs optionnels ou les accessoires recommandés par le constructeur.
- 12 N'utilisez l'appareil qu'avec un chariot, stand, trépied ou des supports ou dispositifs de fixation fournis ou recommandés par le constructeur. Si vous employez un chariot, prenez garde, lors du déplacement de l'ensemble chariot/appareil, à ne pas vous blesser suite à un renversement.
- 13 Débranchez le cordon d'alimentation de l'appareil en cas d'orage ou s'il doit rester inutilisé pendant une longue période.
- 14 Pour toute maintenance, adressez-vous à des techniciens professionnels qualifiés. Un retour en SAV est indispensable dès que l'appareil a été endommagé d'une façon ou d'une autre: cordon ou fiche secteur défaillant, pénétration de liquide ou introduction d'objets dans l'appareil, exposition à la pluie ou à l'humidité, et bien sûr dès qu'il ne fonctionne pas normalement, suite à une chute ou à un choc par exemple.

- N'exposez pas l'appareil à des éclaboussures ou à des gouttes d'eau.
- Ne posez pas d'objet contenant du liquide, tel qu'un vase, sur l'appareil.
- N'installez pas cet appareil dans un espace confiné, dépourvu de ventilation, comme par exemple une bibliothèque ou similaire.
- L'appareil doit être placé suffisamment près de la prise secteur pour que vous puissiez à tout moment saisir la fiche du cordon d'alimentation.
- Un appareil de classe I doit être connecté à une prise secteur via une fiche avec mise à la terre.
- Les piles (pack de piles ou piles installées) ne doivent pas être exposées à une chaleur excessive de type exposition au soleil, feu ou équivalent.
- Une pression sonore excessive produite par des écouteurs ou un casque peut causer une perte auditive.
- L'équipement tire une quantité d'électricité nominale non fonctionnelle de la prise secteur quand sa touche STANDBY/ON est en position Standby (veille).

### Pour les utilisateurs Européens

Élimination des appareils électriques

- 1 Lorsque sur le produit un symbole représentant une poubelle barrée d'une croix est appliqué, cela signifie que le produit est couvert par la directive européenne 2002/96/CE.



- 2 Tous les équipements électriques et électroniques doivent être écoulés séparément de la collecte habituelle des déchets urbains, par la collecte spéciale prévue par les autorités locales.
- 3 L'élimination correcte des équipements électriques peut éviter des conséquences négatives potentielles pour l'environnement et la santé humaine.
- 4 Pour plus d'informations détaillées sur l'élimination des appareils ménagers et des équipements électriques, il est préférable de contacter l'autorité municipale dans laquelle le produit est éliminé.

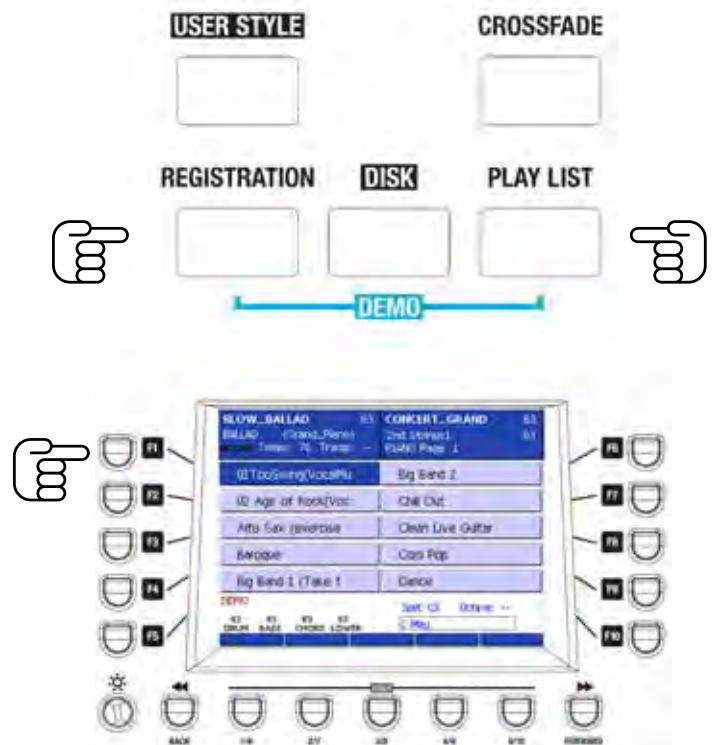
# Sommaire

<b>Introduction</b> .....	<b>6</b>	<b>Drawbars</b> .....	<b>97</b>
Panneau avant .....	7	<b>RAM INS / Supersolo</b> .....	<b>98</b>
Panneau arrière .....	8	MSP .....	99
Connecteurs USB sur le côté avant .....	8	<b>Voice List</b> .....	<b>101</b>
Panneaux Audya 4 et Audya 5 .....	9	<b>Menu</b> .....	<b>104</b>
Raccordements AUDIO .....	12	Voicetron .....	130
<b>Raccordements</b> .....	<b>12</b>	Search (Main View) .....	138
Raccordement MIDI .....	13	Search .....	139
Raccordement VIDEO .....	14	User Assignable .....	140
Raccordement USB.....	14	<b>Fonction défilement du texte</b> .....	<b>141</b>
<b>Afficheur et Touches de fonction</b> .....	<b>16</b>	Défilement automatique du texte.....	141
Afficheur.....	16	<b>Disk</b> .....	<b>142</b>
Touches de fonction F1, F2, F3, F9 et F10 .	16	Drive USB.....	143
Touches User.....	17	<b>Technical Tables</b> .....	<b>144</b>
Touches Arranger Conductor .....	17	GM Voices.....	144
<b>Sélectionner les sonorités d'instrument</b>	<b>18</b>	Drum Set.....	146
<b>Sélectionner les styles</b> .....	<b>21</b>	Audio Drum.....	147
<b>Play Control</b> .....	<b>22</b>	Groove Bank (Drum 2).....	149
<b>Mixer</b> .....	<b>24</b>	Bass Bank.....	151
<b>Player</b> .....	<b>25</b>	Arp & Licks.....	153
Wave Sync.....	33	Live Guitar .....	155
MIDI Remix .....	34	<b>AUDYA FACTORY STYLES</b> .....	<b>156</b>
<b>Voicetron</b> .....	<b>37</b>	Drum Set.....	161
<b>Master</b> .....	<b>39</b>	Voice Preset.....	182
<b>Main View</b> .....	<b>40</b>	<b>MIDI Implementation</b> .....	<b>184</b>
Autoswitch Time .....	41	Control Change .....	185
Description de la Main View .....	42	Non Registered Parameter Numbers .....	186
MIDI Player (MAIN VIEW) .....	44	<b>Spécifications techniques</b> .....	<b>201</b>
WAVE Player (MAIN VIEW).....	45		
MP3/SFX Player (MAIN VIEW).....	46		
DJ LOOP Player (MAIN VIEW).....	47		
<b>Program</b> .....	<b>48</b>		
<b>Registration</b> .....	<b>60</b>		
<b>Play List</b> .....	<b>64</b>		
Key Tunes.....	65		
Double, Harmony.....	66		
<b>Style View</b> .....	<b>67</b>		
Style View.....	67		
Audio Style Modeling.....	69		
Les sections concernant le fonctionnement			
Audio Style Modeling.....	72		
User Audio Drum .....	75		
User Live Guitar.....	76		
User Styles .....	81		
Style Mode .....	82		
<b>GM Part</b> .....	<b>89</b>		
<b>Drum Mixer</b> .....	<b>92</b>		
<b>Drum Set</b> .....	<b>95</b>		

Nous vous remercions d'avoir acheté **Ketron Audya Advanced Music Station**. Dans ce "Mode d'emploi" vous allez trouver la description de toutes les principales fonctions vous permettant d'utiliser immédiatement le clavier. Avant de commencer à utiliser l'unité, nous vous recommandons vivement de lire attentivement ce manuel afin de vous assurer que vous ayez bien compris le fonctionnement de ses nombreuses utiles et pratiques fonctions. Une fois que vous avez fini de lire ce manuel, nous vous prions de bien vouloir le conserver dans un lieu sûr en vue de toute consultation future.

## Exécution des morceaux DEMO (de démonstration)

1. *Presser simultanément les touches REGISTRATION et PLAY LIST.*
2. *A l'aide des touches allant de F1 à F10 (sur la droite et sur la gauche de l'afficheur) sélectionner l'un des 10 morceaux de démonstration affichés sur la page en cours.*
3. *A l'aide de la molette DATA/VALUE on peut faire défiler diverses pages de morceaux de démonstration.*
4. *Utiliser la touche START/STOP pour lancer ou arrêter l'exécution du morceau en cours.*
5. *Presser ou la touche REGISTRATION ou la touche PLAY LIST pour quitter le mode DEMO.*



## Caractéristiques principales

Ketron Audya est un clavier équipé de beaucoup de fonctions de pointe, convenable tant au musicien professionnel du piano-bar qu'à l'amateur exigeant. Voilà en bref les caractéristiques principaux d'Audya.

### ■ Nouveaux sons et sonorités d'instruments Supersolo

En suivant la tradition Best Natural Sounds de chez Ketron, Audya comprend une nouvelle génération sonore de très haute qualité: une librairie sonore multilayer et stéréo d'une capacité de 360 Mo, y compris un nouveau Stereo Grand Piano d'une résonance exceptionnellement naturelle. Une Mémoire Vive additionnelle de 64 Mo est disponible pour les sons personnalisés que l'on peut charger rapidement dans la mémoire à partir du disque. Audya dispose aussi d'une section DSP ayant été renouvelée, avec de nouveaux effets de Rotor, Distortion, Phaser, Flanger, Tremolo, Chorus, Reverb et d'autres encore.

### ■ Audio Style Modeling

Pour la toute première fois, un clavier arrangeur est en mesure d'exécuter de véritables séquences audio de batteries, percussions, basse, guitares, arpèges, toutes synchronisées avec l'horloge MIDI. Le projet comprend aussi une riche librairie d'enregistrements audio joués par de célèbres joueurs de batterie et musiciens, et les performances en direct des musiciens ont été enregistrées de manière à ce que l'on puisse les adapter lors des exécutions en temps réel des styles et des fichiers sans aucune distorsion ni perte de qualité. De plus, même les séquences de guitare live sont synchronisées parfaitement aux styles et aux fichiers MIDI sans aucune modification du pitch même lorsqu'on change de tempo.

### ■ Player

Le player professionnel peut jouer jusqu'à cinq pistes simultanément: c'est-à-dire deux fichiers WAVE, trois fichiers MP3 et un fichier MIDI, avec les fonctions playlist, crossfade et de préécoute à l'aide d'un casque.

# Introduction

## ■ Karaoke

Vaste gamme d'options lyriques permettant d'afficher le texte dans les fichiers MIDI ou de le synchroniser aux fichiers audio.

- **MACRO RECORDING** Enregistrement globale des événements de l'exécution. Le fichier sera enregistré dans le répertoire MIDI avec extension .MSR ( Macro Song Recording ). Pour reproduire la séquence il ne faut que sélectionner Enter sur le fichier (page 129).

## ■ USER AUDIO DRUMS

- Possibilité de remplacer les Audio Drum intérieures par des Loops Wave créés exprès par l'utilisateur et contenu dans un nouvel répertoire sur un disque appelé User Audio Drums.
- Ces Loops auront les caractéristiques suivants : 44 KHz , 16 bits et un nom indiquant précisément le bpm précédé du pictogramme @, par ex. HOUSE2@127.wav.
- Les Loops sont automatiquement synchronisés avec Midi et on pourra les associer à toutes les différentes parties du Style: ABCD, Fill In, Break, Intro, Ending.
- Option prévue sous Style Mode > Drum 2/2 pour désactiver le chargement automatique des User Audio à la mise en fonction de l'appareil

## ■ MIDI et Audio Recording

Possibilité d'enregistrer et remixer ses pièces audio et MIDI dans une ambiance complète "hard disk recording".

## ■ Drawbars

Audya comprend un orgue professionnel intégré avec neuf faders pour le contrôle des Drawbars numériques. Vous pouvez créer en temps réel toute la puissance sonore d'un orgue électronique, en vous permettant d'introduire dans votre performance des effets de percussions, click, rotary speaker (enceinte acoustique à effet Leslie), distorsion, vibrato et d'autres encore.

## ■ USB

Audya dispose d'un vaste disque dur interne que l'on peut raccorder à un ordinateur via la connexion USB. De cette manière, vous pouvez facilement gérer le contenu musical du disque et faire des copies de secours de vos morceaux et réglages. De plus, deux ports USB sur le panneau latéral avant acceptent n'importe quel périphérique de stockage de masse USB tels que des clés, des disques durs extérieurs, des lecteurs de CD et de DVD, et d'autres encore.

## ■ Voicetron

La nouvelle section Voicetron dispose d'un vocaliseur avec un nouveau moteur à cinq voix. Le vocaliseur a une librairie d'effets avec de nombreux préréglages pouvant s'adapter facilement à tous les besoins du chanteur. Vous pouvez aussi modifier des paramètres en fonction de vos besoins, par exemple, il est possible de régler l'ensemble des effets

du Vocaliseur de manière à ce qu'il suive automatiquement l'Arrangeur ou l'exécution du fichier MIDI.

## ■ Key Tunes

Vous pouvez assigner un morceau à chaque touche du clavier. Chaque key tune a des capacités d'exécution en boucle et peut être joué dans un Dj style.

## ■ Interface utilisateur

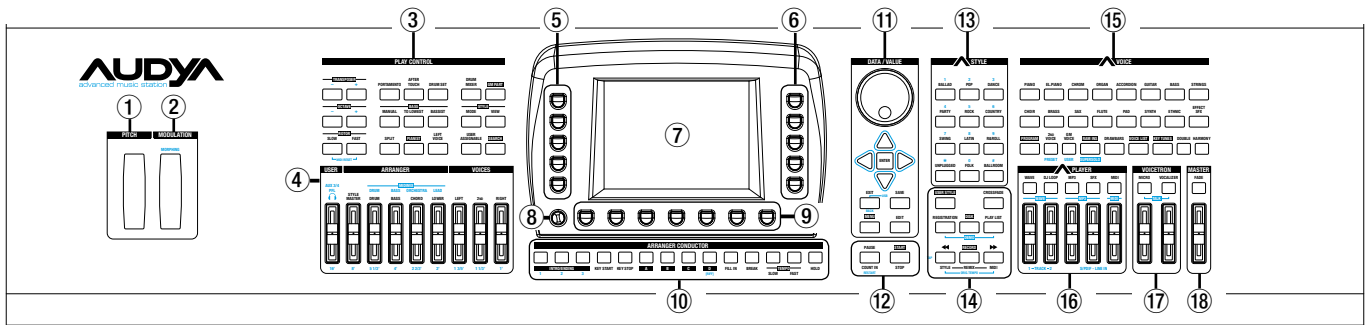
Le panneau du haut est conçu pour aider les musiciens tout particulièrement au cours de leurs performances en direct. Dix-sept sliders (dont un est assignable par l'utilisateur) permettent de contrôler de manière efficace les volumes et les effets. Il y a aussi de nombreuses touches avec une DEL incorporée indiquant leur état 'allumé/éteint'. Un grand afficheur LCD couleurs avec technologie TFT (320x240 pixels) et un système multi-page basé sur les touches de fonction se trouvant autour de l'afficheur permettent de naviguer facilement parmi les pages des menus et des réglages.

## Panneau avant

Le panneau avant de l'Audya est subdivisé en diverses sections opérationnelles. Dans la **Figure** ci-dessous, chaque numéro identifie la section correspondante.

### REMARQUE

Certaines touches et contrôles sur le panneau sont marquées par une sérigraphie bleue, cela indique qu'une deuxième fonction est disponible en fonction du mode de fonctionnement sélectionné.



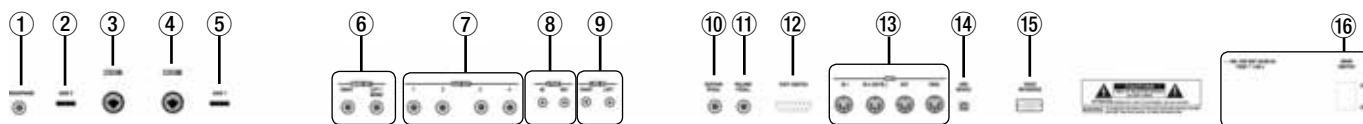
- ① **Pitch**  
Cette molette change la hauteur tonale du son actuellement sélectionné pour la main droite. La valeur par défaut est  $\pm 2$  demi-tons, modifiable à partir du MENU.
- ② **Modulation**  
Cette molette change la modulation du son actuellement sélectionné pour la main droite. La valeur par défaut de sensibilité est 14, modifiable à partir du MENU.
- ③ **Play Control**  
Section pour les contrôles principaux sur le son: Transposer, Octave, Rotor, etc. (voir à la [page 22](#)).
- ④ **User / Arranger / Voices**  
Section mixeur pour les parties de l'Arrangeur, la main droite/gauche, le Style, etc. Dans le mode DRAWBARS vous pouvez contrôler les paramètres des Drawbars (voir à la [page 20](#)).
- ⑤ **Touches de fonction F1 - F5**  
Les touches de fonction se trouvant sur la gauche de l'afficheur permettent la sélection des voix, styles, contrôles, paramètres etc. qui sont visualisés sur le côté gauche de l'afficheur en fonction des divers modes de fonctionnement. Si l'on presse une touche de fonction, le nom sur l'afficheur est mis en surbrillance en bleu.
- ⑥ **Touches de fonction F6 - F10**  
Comme ci-dessus. Touches de fonction se trouvant sur la droite de l'afficheur.
- ⑦ **Afficheur**  
Afficheur à cristaux liquides (LCD) rétro éclairé couleurs. Pour des explications plus détaillées sur le fonctionnement de l'afficheur voir à la [page 16](#).
- ⑧ **Luminosité**  
Petit bouton pour le réglage de la luminosité de l'afficheur. Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre/en sens inverse des aiguilles d'une montre pour trouver la luminosité s'adaptant le mieux à vos besoins et aux conditions de lumière ambiante.
- ⑨ **Touche User, Back et Forward**  
Les cinq touches User et les deux touches Back et Forward se trouvant en dessous de l'afficheur permettent la sélection des fonctions qui apparaissent sur l'afficheur en fonction des modes de fonctionnement (voir à la [page 16](#)).
- ⑩ **Arranger Conductor**  
Cette section contient les touches pour le contrôle en temps réel de l'Arrangeur: Intro/Ending, Key Start/Key Stop, ABCD, Fill In, Break, Tempo, Hold (voir à la [page 17](#)).
- ⑪ **Data/Value**  
Ce groupe est constitué d'une molette et de quatre touches CURSEUR ◀ ▶. A l'aide de la molette et des touches curseur vous pouvez saisir des données, changer les valeurs des paramètres ou naviguer parmi les listes et les menus, en fonction des modes de fonctionnement (voir à la [page 18](#)).
- ⑫ **Transport**  
Cette section comprend les contrôles Start/Stop et Count In/Restart dans le mode Arranger ou Start/Stop et Pause pour le morceau actuellement sélectionné.
- ⑬ **Style**  
Section pour la sélection des styles de l'Arrangeur (voir "Sélectionner les Styles" à la [page 21](#)).
- ⑭ **Zone User Style/Disk**  
Section dédiée à la sélection des Styles Utilisateur et à la gestion du disque ([pages 81 et 142](#)).
- ⑮ **Voice**  
Section dédiée à la sélection des sonorités (voir "Sélectionner les sonorités d'instrument" à la [page 18](#)).
- ⑯ **Player**  
Player multimédia (voir "Player" à la [page 25](#)).
- ⑰ **Voicetron**  
Section dédiée au microphone et aux effets sur la voix (voir "Voicetron" à la [page 37](#)).
- ⑱ **Master**  
Section pour le contrôle de la sortie principale (voir "Master" à la [page 39](#)).

# Introduction

## Panneau arrière

Tous les raccordements vers les dispositifs externes se trouvent sur le panneau arrière.

Sur la **Figure** ci-dessous, chaque numéro identifie la description correspondante.



### ① Headphone

Connecteur jack stéréo standard pour le raccordement d'un casque. La section Master règle aussi le volume général du casque.

### ② Gain 2

Réglage du gain du signal en entrée au connecteur Micro 2.

### ③ Micro 2

Connecteur combo mono standard pour le raccordement d'un microphone électrodynamique.

### ④ Micro 1

Connecteur combo mono standard pour le raccordement d'un microphone électrodynamique.

### ⑤ Gain 1

Réglage du gain du signal en entrée au connecteur Micro 2.

### ⑥ Main Out

Deux connecteurs jack mono standards pour la sortie générale droite/gauche ou mono (RIGHT, LEFT/MONO) à brancher à un système de sonorisation.

### ⑦ Aux Out

Quatre connecteurs jack mono standards à utiliser comme sorties auxiliaires en vue du raccordement à des moniteurs, mixeurs, à des effets externes, etc.

### ⑧ S/PDIF

Connecteurs RCA standards d'entrée et sortie numérique stéréo pour le raccordement à des

dispositifs numériques (Lecteur de CD, console numérique, etc.)

### ⑨ Line In

Connecteurs RCA standards pour l'entrée ligne droite/gauche (RIGHT, LEFT) des dispositifs stéréo avec signal de ligne (Lecteur de CD, etc.)

### ⑩ Sustain Pedal

Connecteur mono standard pour le raccordement d'une pédale Sustain (optionnel).

### ⑪ Volume Pedal

Connecteur stéréo standard pour le raccordement d'une pédale Volume (optionnel).

### ⑫ Foot Switch

Connecteur multipolaire standard pour le raccordement d'une pédale optionnelle pour le contrôle des fonctions internes.

### ⑬ MIDI

Connecteurs standards MIDI IN/IN2 (KEYB), MIDI OUT et MIDI THRU.

### ⑭ USB Device

Port USB standard (type B) pour le raccordement à un ordinateur.

### ⑮ Vidéo Interface

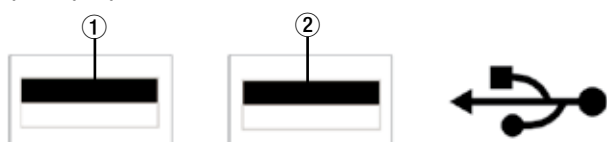
Connecteur VGA standard pour le raccordement à un moniteur vidéo VGA extérieur.

### ⑯ Main Switch/Fuse

Connecteur CA standard pour le raccordement au réseau d'alimentation électrique (220 V) avec interrupteur de mise sous tension/hors tension (ON/OFF) et fusible de protection.

## Connecteurs USB sur le côté avant

Sur le panneau avant, il y a deux ports USB (type A) en vue d'un raccordement aisé aux dispositifs USB tels que clés, lecteurs de cartes, etc. Pour le raccordement à un ordinateur, nous vous prions d'utiliser le connecteur USB se trouvant sur le panneau arrière.



On conseille d'employer de câbles USB avec longueur max. de 30 cm.

### ① Connecteur USB 1

Connecteurs USB pour les clés et d'autres dispositifs USB (lecteurs de carte, lecteurs, disque dur, etc.)

### ② Connecteur USB 2

Idem que pour USB 1.

### REMARQUE

Le long du clavier, à partir de C3 à E6, vous pouvez trouver des lettres et des numéros facilitant la saisie des noms, lorsqu'on sauvegarde les fichiers sur le disque dur, et pour une recherche plus rapide des fichiers. Sur Audya 4 employer les touches directionnelles (◀ ▶ ▲ ▼).



## Panneaux Audya 4 et Audya 5

Les Multi-Tabs sont constitués d'un groupe de 16 boutons situés sur le côté gauche du clavier avec lequel vous pouvez activer et contrôler de nombreuses fonctions fournies par l'instrument.

Dans les différents modes de fonctionnement, vous pouvez muter les sections de percussion, accéder directement aux 16 parties General Midi, commander la playlist, changer la tonalité de la gamme tempérée.

En outre, les fonctions peuvent être attribuées directement à ces touches par l'utilisateur, qui peut personnaliser l'instrument en fonction de ses besoins et de sa propre façon de jouer.



Par défaut, ces boutons sont configurés comme sérigraphié sur le panneau indiqué ci dessous:

1. Audio reset: resynchronisation du style entre MIDI et Audio.
2. Wave filter: assigne le filtre wave au curseur User.
3. Micro rev.: assigne la réverbération sur le micro au curseur User.
4. Wha to pedal (voir page 59)
5. Bass to root (voir page 86)
6. Unplugg. (voir page 11)
7. Lead (voir page 25)
8. Lyric (voir page 25)
9. Juke-box (voir page 123)
10. Zoom. (voir page 25)
11. Autocrash (voir page 85)
12. After fill (voir page 83)
13. Fill to arr. (voir page 83)
14. Auto fill (voir page 83)
15. Reintro (voir page 140)
16. Fill to end

# Introduction

## ■ MULTI-TABS MENU

En appuyant sur le bouton MODE, la gestion des menus Multi-Tabs est ouverte. En appuyant sur les touches de fonction F1 .. F6 vous pouvez activer différents modes de fonctionnement qui seront décrits en détail dans la section suivante.

F1) **DRUM ON/OFF:** (Figure 1) permet d'activer ou de muter rapidement les différentes sections de percussion de l'instrument. La correspondance entre les multi-tabs et les groupes de percussions est la suivante:

- Tab1 Kick
- Tab2 Snare (Snare, Rim Shot)
- Tab3 Hi Hat
- Tab4 Cymbals (Crash, Ride, Cup)
- Tab5 Toms/FX
- Tab6 Tamb
- Tab7 Latin 1 (Congas , Bongos, Tambora)
- Tab8 Latin 2 (Cowbell, Guiro, Claves)
- Tab9 Latin3/ (Maracas, Cabaza, Shaker, Guira, Whistle)
- Tab10 CLAP

- Lorsque le voyant est allumé, la section est mutée. Les multi-tabs 14 et 15 active la fonction solo du groupe de percussions kicks et hi-hats. Le Multi-Tab 16 a fonction de RESET, il réactive toutes les sections de percussions mutées et rétablit le fonctionnement normal de la partie percussion.

F2) **GM PAGE:** (Figure 2) Ce mode permet d'accéder aux 16 parties General Midi en appuyant seulement sur le Multi-tab correspondant. Si vous utilisez un fichier MIDI, ce mode est utile pour un accès rapide à tous les paramètres des différentes pistes du fichier MIDI.

Par exemple, vous pouvez modifier le changement de programme de la basse et de la batterie à l'intérieur d'un fichier MIDI, en appuyant sur le multi-tab de la piste et en modifiant les paramètres comme expliqué dans le chapitre GM Part (page 89).

F3) **ARAB. SCALE:** (Figure 3) en appuyant sur les Multi-tab de 1 à 12, vous pouvez définir des modifications sur les 12 notes de la gamme musicale. Quand le voyant est allumé, la note du multi-tab est modifiée, lorsque le voyant est éteint, la note est sans modifications. Vous pouvez restaurer rapidement la gamme ordinaire en appuyant sur le multi-tab 16 (RESET). La quantité en centièmes de demi-ton sur l'altération de chaque note peut être réglée à partir du menu ARABIC SCALE dans la page MENU -> Keyboard control -> Arabic page.

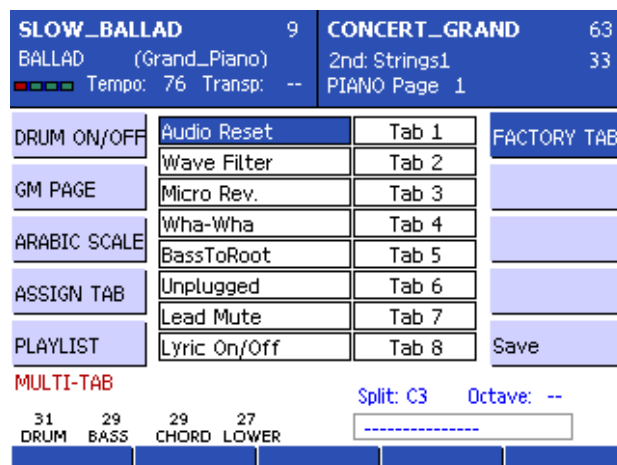


Figura 1

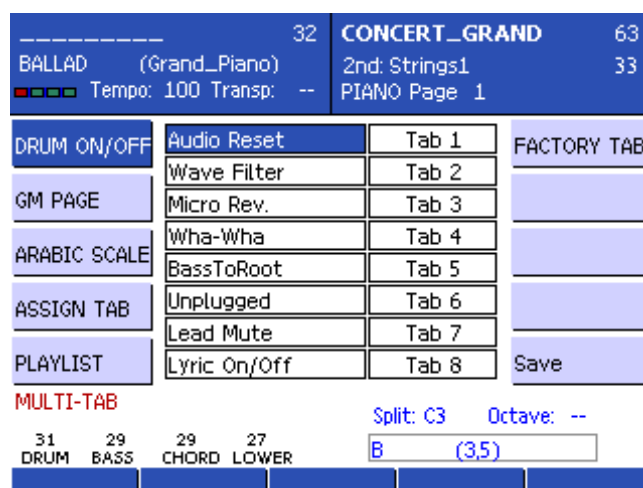


Figura 2

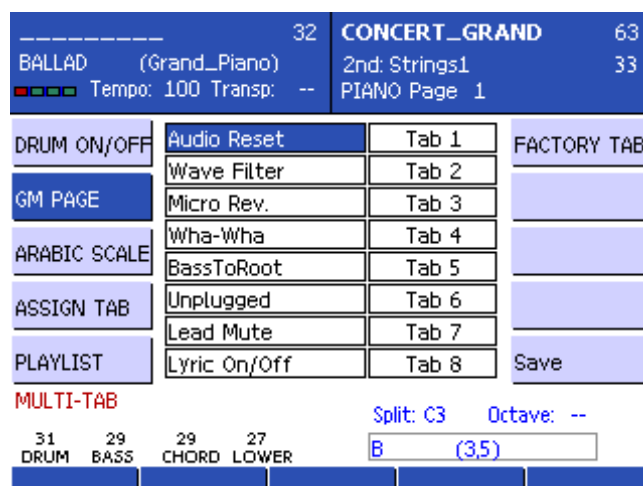


Figura 3

F4) **ASSIGN.TABS:** (Figura 4) Ce mode permet d'attribuer des fonctions appelées par chacun des 16 multi-tabs. Vous pouvez donc personnaliser la configuration des multi-tabs et leurs assigner la fonction souhaitée. Afin de procéder à l'assignation, il suffit de sélectionner le multi-tab souhaité en appuyant sur DATA CURSOR (Haut et bas) et faire défiler les différentes fonctions disponibles en appuyant sur DATA CURSOR (gauche et Droite) ou en utilisant la molette.

Le tableau suivant indique les fonctions disponibles.

Audio Reset	After Fill
Micro Rev.	Inter.Gtr.
Autocrash Fill/Break	Manual Bass
Sustain	Bas Mono/Poly
Soft	Swing Bass
Sostenuto	BassToRoot
Arr. A	Bassist
Arr. B	Bass Sust.
Arr. C	BasToLowest
Arr D	Lower Mute
Int./End 1	Low.Off Stop
Int./End 2	Lower1 Hold
Int./End 3	Lower2 Hold4
Fill 1	Pianist
Fill 2	PianistSustain
Fill 3	Accordion
Fill 4	Swell
Fill In	Left Drum
Break 1	Fade Out
Break 2	Manual Drum
Break 3	Crash
Break 4	Play Kick1
Break	Play Kick2
Start Stop	Only Kick
FillToArr.	Drum&Bass
Key Start	Kick Off
Key Stop	Snare Off
Hold	HiHat Off
Tempo+	Cymbal Off
Tempo-	Tom/Fx Off
Transp-	Rimshot Off
Transp+	Latin1 Off
Voice To Arr.	Latin2 Off
RelIntro	Latin3 Off
Auto Fill	ClapFx Off

F5) **PLAYLIST:** Ce mode vous permet de piloter les 16 premiers titres de la playlist chargée. La première pression sur le bouton démarre la piste correspondante en lecture, et en re-sélectionnant le même bouton, tandis que le voyant est allumé, la lecture de la piste est arrêtée.

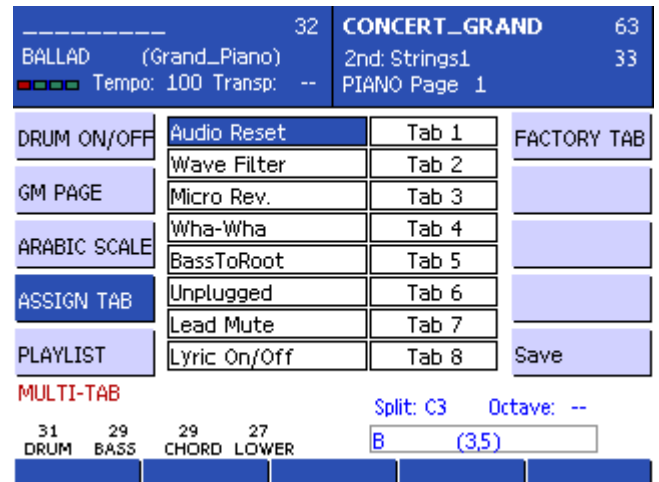


Figura 4

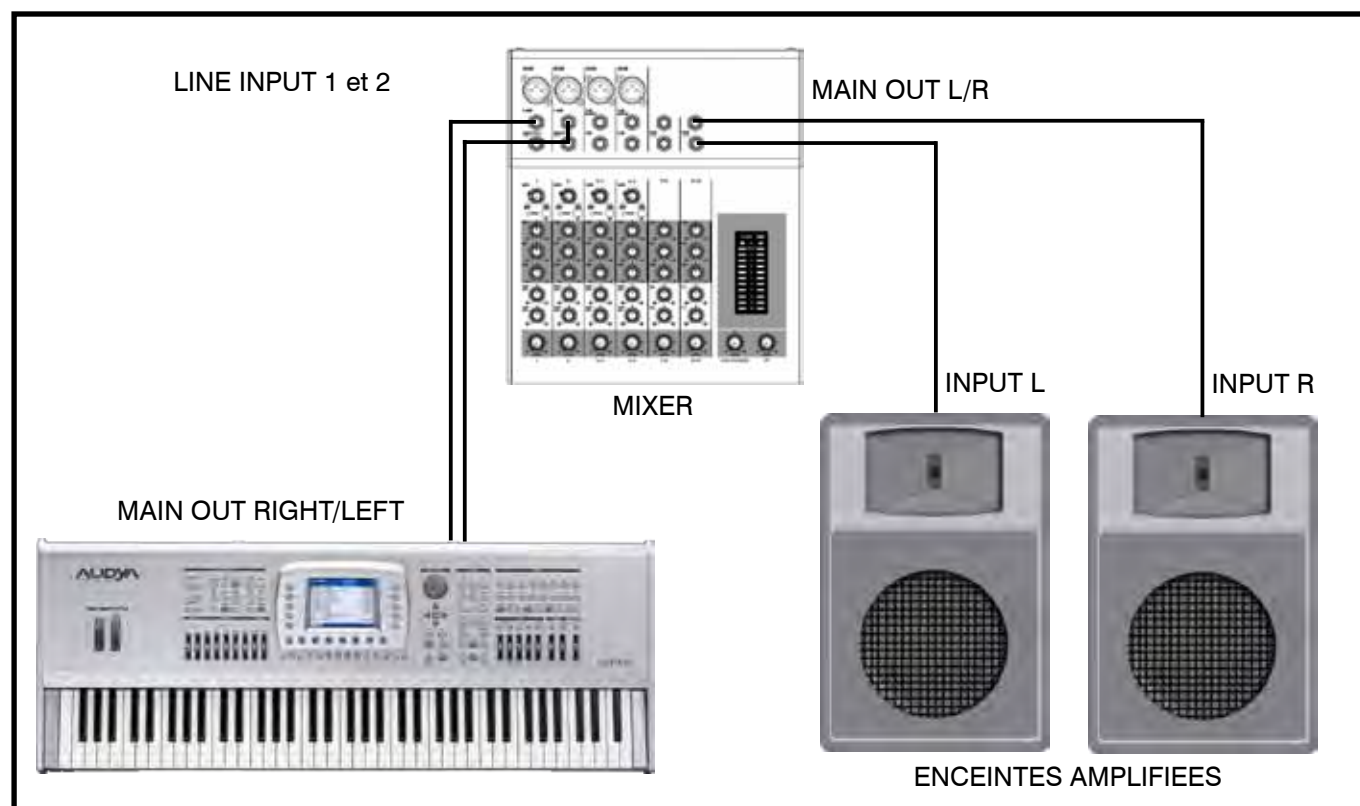
minor	Arabic 1
7th	Arabic 2
m7th	Arabic 3
5+	Arabic 4
dim	Arabic 5
6th	Arabic 6
7th+	Arabic 7
Midi Reset	Arabic 8
Lead Mute	Arabic 9
Lyric On/Off.	Arabic 10
Zoom	Arabic 11
A.play On/Off	Arabic 12
Loop On/Off	Arabic 13
Text Page-	Arabic 14
Text Page+	Arabic 15
Cross Fade	Arabic 16
Wha-Wha	Right Boost
Reverb	Exit
Chorus	Style Stop
Echo/Delay	Pause/Count In/Res.
Dist./Overdr.	Program/Preset
Voicetron	Aftertouch
Micro On/Off	Portamento
Micro Talk	EndOnStop
DryOnStop	FillToEnd
Voc. On/Off	Left Voice
Voice Down	Unplugged
Voice Up	Glide
Regis Down	Jukebox
Regis Up	Wave Filter.
2nd Voice	Back/Forward Tab
Harmony	Enter
Double	File Up/Down
Rotor On/Off	Sub Reg. Up/Down
Rotor Slow/Fast	

F6) **FACTORY TABS:** Définit les multi-tabs d'usine par défaut.

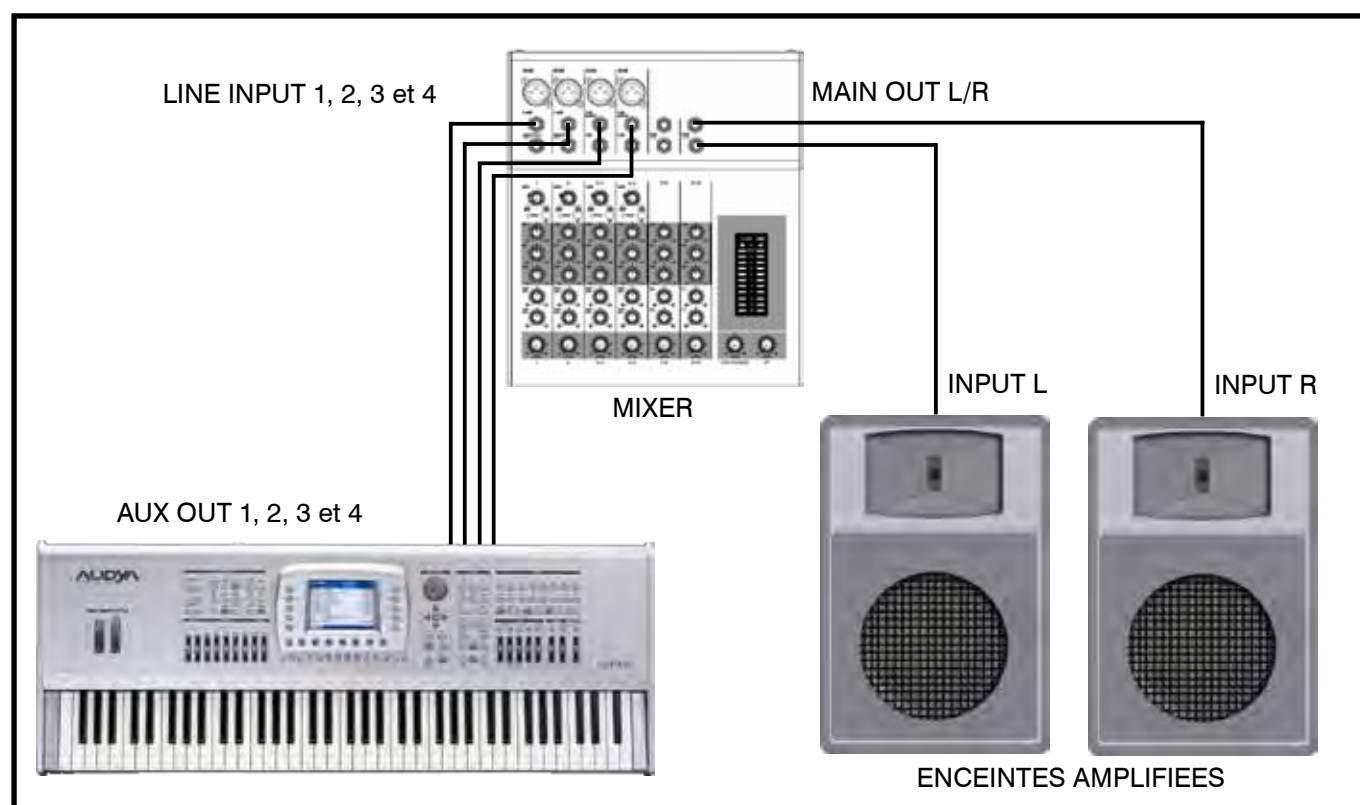
# Raccordements

## Raccordements AUDIO

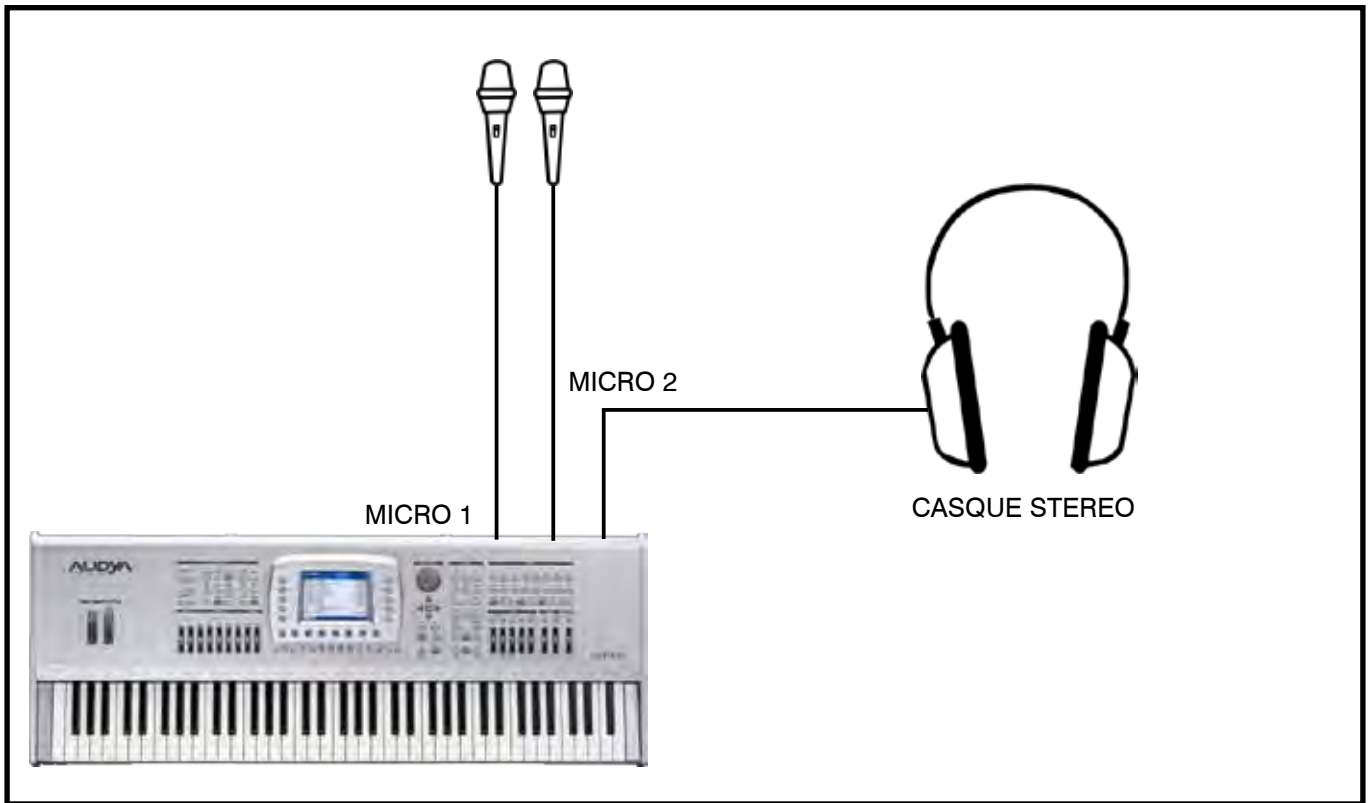
Raccordement stéréo vers un système PA.



Raccordement des 4 sorties auxiliaires vers un mixeur et vers un système de sonorisation.

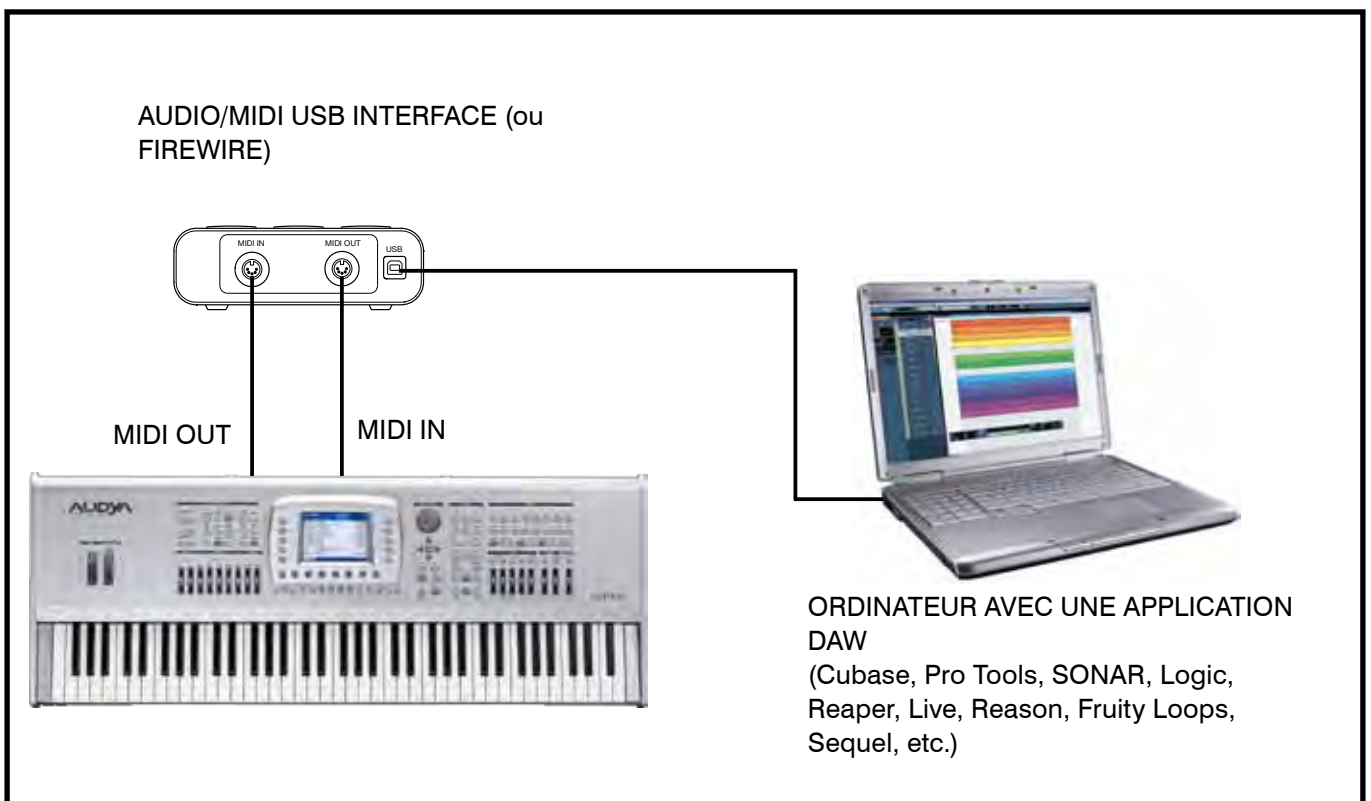


Raccordement à un ou deux microphones et à un casque.



## Raccordement MIDI

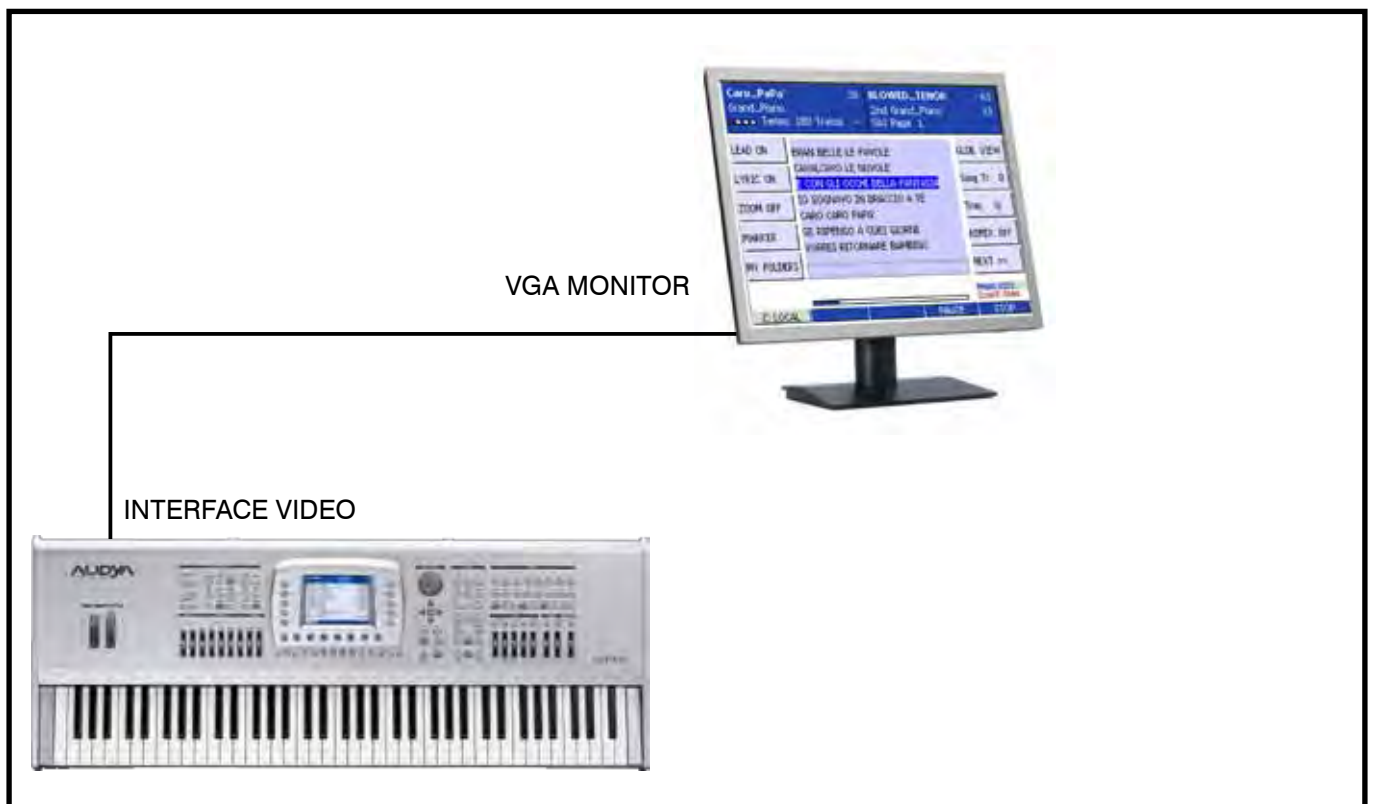
Raccordement MIDI vers une interface externe raccordée à un ordinateur.



# Raccordements

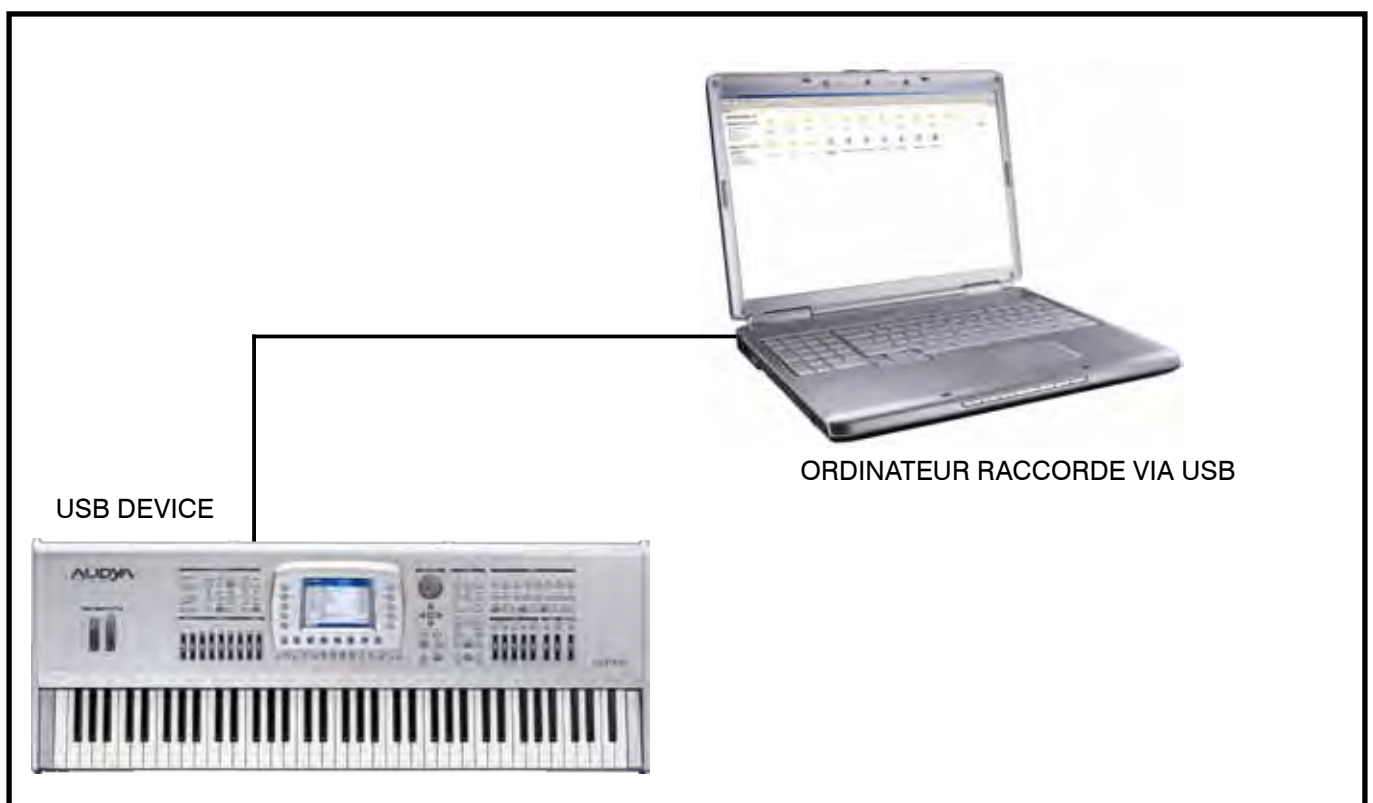
## Raccordement VIDEO

Raccordement à un écran VGA.



## Raccordement USB

Raccordement USB à un ordinateur.



## ■ Procédure pour la connexion USB

1. Raccorder le câble USB au port USB DEVICE de l'Audya, et au port USB d'un ordinateur.
2. Après quelques secondes, la mention "USB connected" s'affichera sur l'afficheur de l'Audya (Figure A). Toutes les fonctions présentes sur le panneau avant seront désactivées.
3. Après quelques secondes, une page-écran ressemblant à celle reportée sur la Figure B devrait s'afficher sur l'écran de votre ordinateur. A partir de cette fenêtre vous devez choisir l'option "Ouvrir dossier pour visualiser les fichiers à l'aide de Parcourir". De toute manière, vous pourrez ouvrir le périphérique Audya à partir de Parcourir de l'ordinateur. Vous verrez le périphérique Audya comme n'importe quel "disque amovible" ordinaire.
4. Une fois que vous avez ouvert le dossier interne du disque dur de l'Audya, vous pouvez gérer les fichiers comme avec n'importe quel périphérique de stockage de masse (Figure C). On peut copier à partir de et vers les dossiers internes du disque dur de l'Audya les types de fichiers suivants:  
MP3  
MIDIFILE  
STYLES  
PLAYLIST  
DJ\_LOOPS  
INSTRUMENTS  
REGISTRATION  
WAVE  
SFX  
ETC.
5. Une fois que vous avez terminé de copier les fichiers, pour interrompre la connexion USB il suffit de débrancher le câble USB du panneau arrière de l'Audya et/ou du port USB de l'ordinateur en suivant la procédure visant à ENLEVER LE PERIPHERIQUE DE MASSE USB EN TOUTE SECURITE. Au sein de l'OS (Système d'Exploitation) Windows, vous pouvez cliquer sur l'icône située sur la barre de système. Une fenêtre contextuelle s'ouvrira vous permettant d'enlever le dispositif USB en toute sécurité.
6. Après quelques secondes, l'Audya recommencera à fonctionner normalement sans qu'il ne soit nécessaire ni de faire redémarrer l'Audya ni d'exécuter des procédures spéciales au niveau de votre ordinateur.

Pour les opérations avancées regardant les fichiers internes du disque dur et la mise à jour des fichiers de système, nous vous prions de consulter la section "Disk" à la page 142.



Figure A

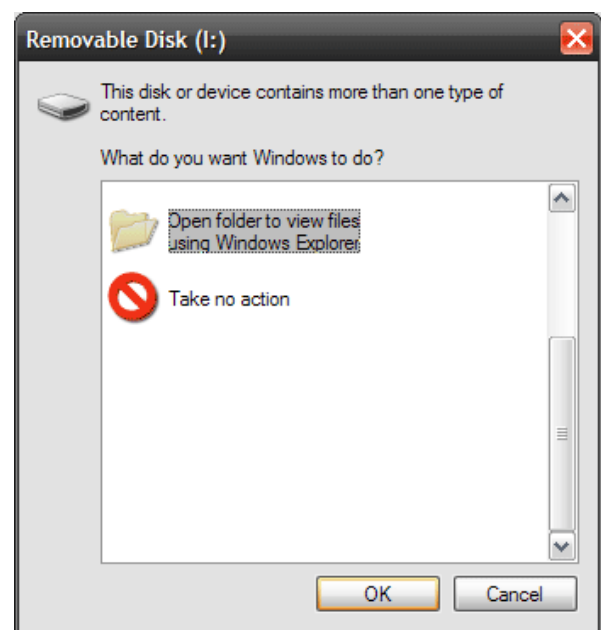


Figure B

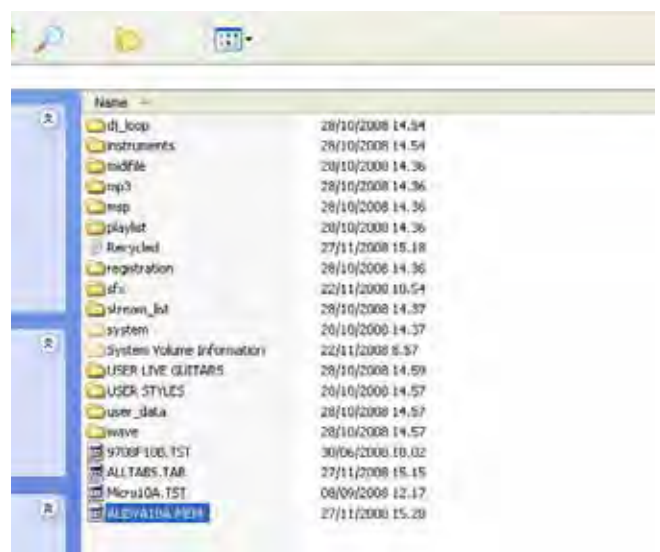
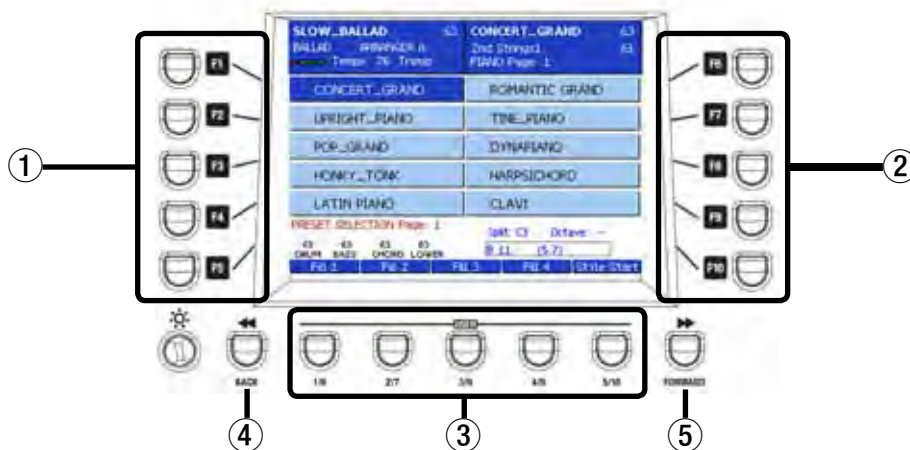


Figure C

# Afficheur et Touches de fonction

## Afficheur

Le cœur de l'Audya c'est l'afficheur. Les touches de fonction F1-F5 sur la gauche, les touches de fonction F6-F10 sur la droite et les cinq touches User en dessous de l'afficheur vous permettent de sélectionner les éléments affichés sur les diverses pages-écrans.



### ① Touches de fonction F1-F5

Presser les cinq touches de fonction de F1 à F5 pour sélectionner une sonorité d'instrument (VOICE) ou un style (STYLE) ou un menu visualisés sur l'afficheur, par exemple.

### ② Touches de fonction F6-F10

Comme ci-dessus.

### ③ Touches User

Dans le mode Arrange, les cinq touches User en dessous de l'afficheur visent à sélectionner cinq FILLS ou cinq BREAKS. Dans les autres modes de fonctionnement elles permettent de sélectionner diverses fonctions, divers menus et diverses fonctions utilisateur.

### ④ Touche (Back)

Elle permet d'afficher les cinq fonctions précédentes correspondant aux touches User 1/6, 2/7, 3/8, 4/8, 5/10 (voir User Assignable à la [page 140](#)).

### ⑤ Touche (Forward)

Elle permet d'afficher les cinq fonctions successives correspondant aux User 1/6, 2/7, 3/8, 4/8, 5/10 (voir User Assignable à la [page 140](#)).

## Touches de fonction F1, F2, F3, F9 et F10

Les touches de fonction F1, F2, F3, F9 et F10 vous permettent d'accéder à l'environnement AUDIO STYLE MODELING lorsqu'elles sont pressées dans le mode STYLE VIEW, dans la section PLAY CONTROL (pour plus de détails voir à la [page 67](#)). Presser la touche STYLE VIEW et l'une des touches suivantes:

**F1 - Audio Drum** (voir liste à la [page 147](#))

Presser F1 pour régler la partie AUDIO DRUM.

**F2 - Groove Bank** (voir liste à la [page 149](#))

Presser F2 pour régler la partie GROOVE BANK.

**F3 - Bass Bank** (voir liste à la [page 151](#))

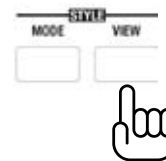
Presser F3 pour régler la partie BASS BANK.

**F9 - Arp & Lick** (voir liste à la [page 153](#))

Presser F9 pour régler la partie ARP&LICK.

**F10 - Live Guitar** (voir liste à la [page 155](#))

Presser F10 pour régler la partie LIVE GUITAR.





# Afficheur et Touches de fonction

## Touches User

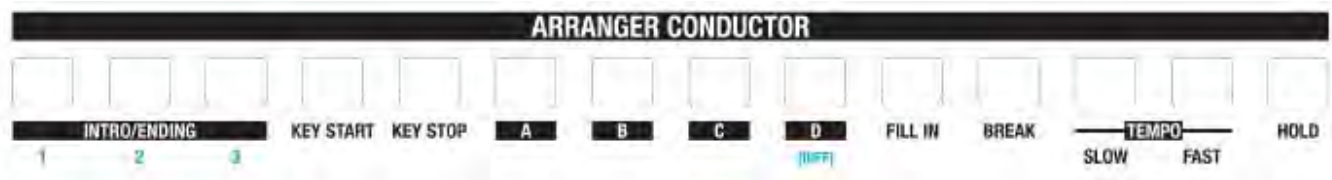
Outre à la sélection dans le mode Arranger de FILL, BREAK et d'autres fonctions assignables par l'utilisateur (voir User Assignable à la [page 140](#)), on peut accéder à diverses fonctions à partir des cinq touches User.

Par exemple, alors qu'elles se trouvent dans les divers modes de fonctionnement (MENU, DISK, PLAYLIST, STYLE VIEW, DRUM MIXER et ainsi de suite), ces cinq touches User permettent la sélection de pages ultérieures permettant d'ouvrir leurs propres menus des réglages.

Sur la [figure](#) vous pouvez voir comment les touches User, dans le mode STYLE VIEW, permettent la sélection des pages VOICE, EFFECT, PAN et MUTE SINGLE. Si l'on appuie sur l'une des cinq touches User, on peut afficher le contenu de la page correspondante.



## Touches Arranger Conductor



Les touches de la section ARRANGER CONDUCTOR permettent le contrôle en temps réel des styles lorsqu'on sélectionne le mode Arranger. Voir à la [page 22](#) les réglages PLAY CONTROL pour sélectionner le mode Arranger voulu.

Vous trouverez ci-dessous la description se référant à chaque touche, en allant de gauche à droite:

### INTRO/ENDING 1 2 3

Lorsque l'Arrangeur n'est pas en exécution marche, si l'on presse l'une de ces trois touches on peut activer l'une des trois "introductions" du style.

Lorsque l'Arrangeur est en exécution, si l'on presse l'une des trois touches on peut activer l'un des trois "endings" du style.

### KEY START/KEY STOP

Si KEY START est activé, l'Arrangeur démarrera dès que vous commencez à jouer sur le clavier.

Si KEY STOP est active, l'Arrangeur s'arrêtera dès que vous relâchez toutes les touches.

### A B C D

A chacune des quatre touches correspond une variation de style.

### FILL IN

Si l'on presse cette touche on peut activer l'un des FILL du style sélectionné et l'Arrangeur démarrera automatiquement. Si l'Arrangeur est déjà en train de jouer, si l'on presse cette touche on activera le même FILL.

### BREAK

Si l'on presse cette touche, on peut activer l'un des BREAK du style sélectionné et l'Arrangeur démarrera automatiquement.

Si l'Arrangeur est déjà en train de jouer, si l'on appuie sur cette touche on activera le même BREAK.

### TEMPO

Si l'on presse ces touches on peut faire ralentir (SLOW) ou accélérer (FAST) le tempo de l'Arrangeur. Si l'on presse les deux touches simultanément, on réglera la fonction T.Lock, c'est-à-dire le Verrouillage du Tempo.

Pour rétablir le tempo original du style, presser les touches ◀ et ▶ simultanément dans la section RECORD.

### HOLD

Si l'on presse la touche HOLD, l'accompagnement de l'Arrangeur sera exécuté même si vous relâchez toutes les touches du clavier.

Si HOLD est désactivé, lorsqu'on relâche les touches du clavier, l'accompagnement de l'Arrangeur arrêtera d'être exécuté, excepté la partie batterie.

# Sélectionner les sonorités d'instrument

## Sélectionner les sonorités d'instrument

Vous allez trouver dans la section VOICE du panneau avant trois rangées de 8 touches chacune. Les deux premières rangées permettent de sélectionner les familles de sonorités d'instrument, ayant été rangées sur la base d'une utilisation commune (pour une liste complète des sonorités d'instrument voir à la [page 120](#)).



La troisième rangée contient la touche PROGRAM et les touches permettant de sélectionner les autres sonorités d'instrument. De plus, il y a les touches DOUBLE, HARMONY et KEY TUNES.

### ■ Procédure en vue de la sélection d'une sonorité d'instrument de base

1. Sélectionner une famille de sonorités d'instrument en pressant l'une des 16 touches se trouvant sur les deux premières rangées dans la section VOICE. Par exemple, presser la touche de la famille "PIANO".  
On affichera à l'écran la première page avec les dix premières sonorités d'instrument disponibles de la famille PIANO.
2. Sélectionner l'une des dix sonorités d'instrument visualisées sur l'afficheur en pressant l'une des touches F1-F5 ou F6-F10, correspondant au nom de la sonorité d'instrument.

3. Par exemple, si l'on presse la touche F4, on sélectionnera la sonorité d'instrument appelé HONKY\_TONK (Figure 1). Appuyer sur les touches CURSEUR ◀ ▶ pour sélectionner les diverses pages VOICE contenant chacune dix autres sonorités d'instrument (Figure 2). Il faut remarquer que l'on peut afficher plus de 2 pages pour chaque famille de sonorités d'instrument.



Figure 1



### REMARQUE

Si l'on fait tourner la molette dans le sens des aiguilles d'une montre/ en sens inverse des aiguilles d'une montre on peut faire défiler les pages, exactement de la même manière qu'avec les touches CURSEUR ◀ ▶. De plus, on peut faire défiler les pages en appuyant à plusieurs reprises sur la même touche de la famille VOICE (par ex. PIANO, EL.PIANO et ainsi de suite.)



Figure 2

# Sélectionner les sonorités d'instrument

## ■ Procédure pour sélectionner une sonorité d'instrument SUPERSOLO

1. Presser la touche RAM INS/SUPERSOLO se trouvant sur la troisième rangée de la section VOICE. L'afficheur affichera la liste des sonorités d'instrument INS mémorisées dans le disque dur (Figure 3).
2. Sélectionner une sonorité d'instrument à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼.
3. Appuyer sur la touche ENTER pour charger la sonorité d'instrument INS dans l'emplacement de mémoire sélectionné. L'afficheur affichera la sonorité d'instrument INS dans le premier emplacement libre. Dans l'exemple, la sonorité d'instrument ALTOSAX est chargée dans l'emplacement de mémoire correspondant à la touche F1 (Figure 4).



Figure 3

## ■ Procédure pour sélectionner plusieurs sonorités d'instrument INS

1. Presser la touche RAM INS/ de la troisième rangée de la section VOICE. L'afficheur indiquera une liste des sonorités d'instrument INS mémorisées dans le disque dur.
2. Sélectionner une sonorité d'instrument à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶.
3. Appuyer sur la touche SELECT qui apparaît sur l'afficheur près de la touche USER 5. Un point apparaîtra avant le nom de la sonorité d'instrument INS sélectionnée. Répéter l'opération pour sélectionner d'autres sonorités d'instrument INS à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ et de la touche SELECT (Figure 5).
4. Appuyer sur la touche ENTER pour charger toutes les sonorités d'instrument INS sélectionnées dans l'emplacement de mémoire. Dans l'exemple, on a chargé cinq sonorités d'instrument INS dans les cinq premiers emplacements de mémoire correspondant aux touches F1-F5 (Figure 6).



Figure 4

Pour les opérations avancées avec les sonorités d'instrument INS voir à la page 98.



Figure 5

### REMARQUE

Les sonorités d'instrument INS en mémoire apparaissent sur l'afficheur suivi d'un astérisque. Par exemple: DJIANGO.ins\*. Si vous essayez de charger une sonorité d'instrument ayant déjà été chargée dans la mémoire, celle-ci ne sera pas chargée une deuxième fois.

### ATTENTION

La mention 'RAM INS' près de la touche INS signifie que les sonorités d'instrument INS seront chargées dans la mémoire temporairement. Par conséquent, lorsque vous éteignez l'AUDYA, les sonorités d'instrument INS seront effacées de la mémoire.



Figure 6

# Sélectionner les sonorités d'instrument

## ■ Procédure pour ajouter une deuxième sonorité d'instrument à la main droite (2nd VOICE)

1. Presser la touche 2nd VOICE se trouvant sur la troisième rangée de la section VOICE.
2. Sur la base de la sonorité d'instrument PRESET ou PROGRAM, on ajoutera une deuxième sonorité d'instrument au son de la main droite.
3. Il faut remarquer que les sonorités d'instrument 2nd VOICE peuvent être programmées librement par l'utilisateur pour chacun des sons PROGRAM. Presser la touche EDIT et la touche USER 2 pour ouvrir la page 2nd VOICE (Figure 7). Pour plus de détails sur la procédure à suivre pour créer/modifier un PROGRAM voir à la page 48.



Figure 7

## ■ Procédure pour sélectionner la sonorité d'instrument DRAWBARS

1. Presser la touche DRAWBARS se trouvant sur la troisième rangée de la section VOICE. L'afficheur indiquera la page-écran relative aux DRAWBARS de l'orgue (Figure 8).
2. Sélectionner un orgue à l'aide des touches F1-F10 (ORGAN1, ORGAN2, etc.) Appuyer sur la touche CURSEUR ◀ ▶ pour sélectionner la deuxième page de DRAWBARS (ORGAN11, ORGAN12, etc.)
3. Appuyer sur la touche USER 1 (PedToRotor) se trouvant en dessous de l'afficheur pour contrôler le ROTOR à l'aide d'une pédale externe de SUSTAIN. Si l'on appuie plusieurs fois sur la pédale on peut passer de ROTOR SLOW à ROTOR FAST. Si "PedToRotor" est désactivé, la pédale SUSTAIN revient à sa fonction normale.
4. Utiliser les contrôles Fader de la section MIXER (page 24) pour régler les neuf DRAWBARS de l'orgue qui contrôlent les longueurs en pied suivantes:

16, 8', 5 1/3', 4', 2 2/3', 2', 1 3/5', 1 1/3', 1

La Figure 9 indique la correspondance exacte des neuf Fader de la section mixer et les neuf DRAWBARS affichées à l'écran.

5. Appuyer sur la touche USER 5 (Drw:Lock/Unlock) se trouvant en dessous de l'afficheur pour faire basculer la fonction Verrouiller/Déverrouiller, ainsi vous pouvez utiliser les faders pour mixer les parties de l'Arrangeur ou les pistes du fichier MIDI au lieu des DRAWBARS.

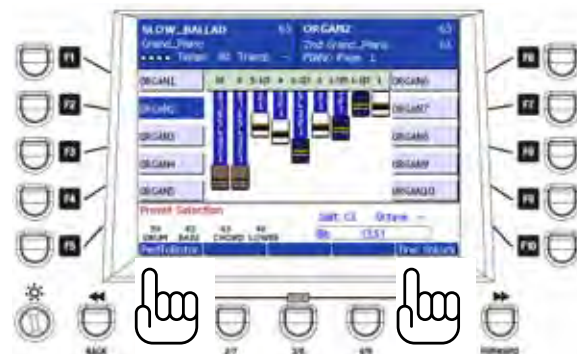


Figure 8

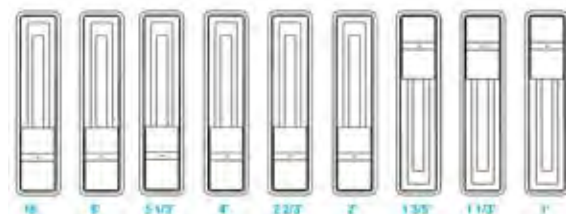


Figure 9

Pour les opérations avancées avec les DRAWBARS voir à la page 97.

## ■ Procédure pour sélectionner les sonorités d'instrument GM (General MIDI)

1. Appuyer sur la touche GM se trouvant sur la troisième rangée de la section VOICE. L'afficheur affichera la liste des sonorités d'instrument GM (Figure 10).
2. Suivre la même procédure que pour la sélection des sonorités d'instrument décrite à la page 18.



Figure 10

## Sélectionner les styles

Le pavé numérique de la section STYLE du panneau avant permet la sélection de douze familles de styles, subdivisées en divers genres musicaux.



### ■ Procédure pour sélectionner un style PRESET

1. Sélectionner une famille de styles en pressant l'une des douze touches du pavé numérique de la section STYLE. Par exemple, presser la touche "POP".
2. L'afficheur affichera les dix premiers styles disponibles. Appuyer sur l'une des touches allant de F1 à F10 pour sélectionner l'un des dix styles affichés. Dans l'exemple, la touche F3 sélectionne le style "FUSION\_FUNK" (Figure 11).
3. Appuyer sur les touches CURSEUR ◀ ▶ pour sélectionner les diverses pages de STYLE contenant chacune dix styles ultérieurs (Figure 12). Il faut remarquer que vous pouvez accéder à plus de deux pages pour chaque famille de styles.



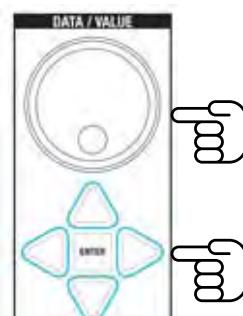
Figure 11



Figure 12

### REMARQUE

Si l'on fait tourner la molette dans le sens des aiguilles d'une montre/ en sens inverse des aiguilles d'une montre vous pouvez faire défiler les pages, exactement de la même manière qu'avec les touches CURSEUR ◀ ▶. On peut aussi faire défiler les pages en appuyant à plusieurs reprises sur la même touche de la famille du STYLE (par ex. BALLAD, POP et ainsi de suite.)



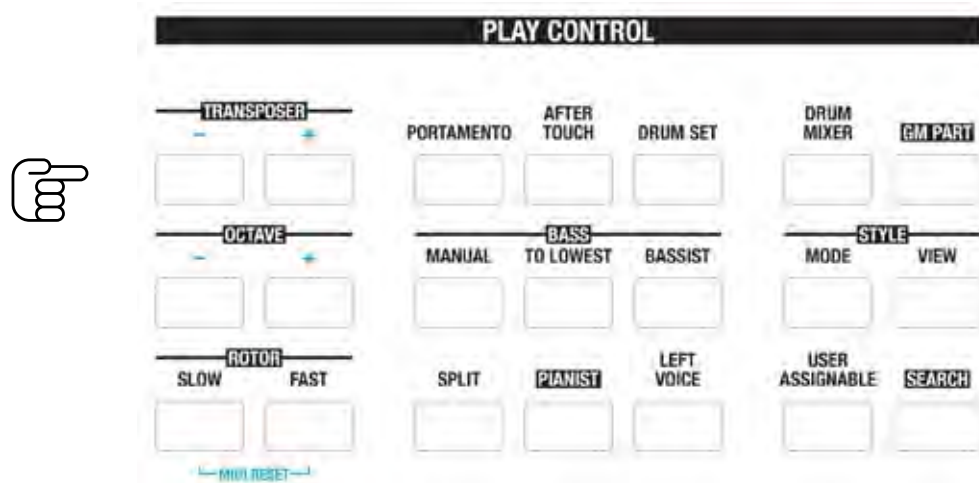
### REMARQUE

Il faut remarquer que pour les styles contenant une piste audio (AUDIO DRUM, GROOVES, LIVE GUITAR) le nom du style est précédé du symbole ^.

# Play Control

## Play Control

La section PLAY CONTROL permet de régler toutes les fonctions de contrôle de manière à ce que l'on puisse commencer à jouer du clavier et modifier éventuellement les réglages en fonction de sa propre façon de jouer.



### ■ TRANSPOSER

Si l'on appuie sur les touches [-] et [+] on peut transposer tout le clavier d'un demi-ton à la fois jusqu'à un maximum de 24 demi-tons, y compris le style de l'Arrangeur (sauf la batterie). Sur l'afficheur on affiche la valeur de TRANSPOSE en cours (Figure 13). Appuyer simultanément sur les touches [+] et [-] pour ramener instantanément la valeur de transpose sur 0.



Figure 13

### ■ OCTAVE

Si l'on appuie sur les touches [+] et [-] on transpose la partie DROITE du clavier d'une octave vers le haut ou le bas. Sur l'afficheur on affiche la valeur d'OCTAVE Up ou Down en cours (Figure 14).

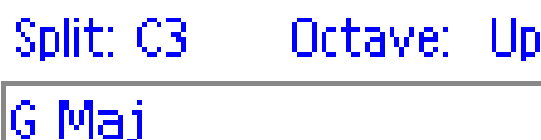


Figure 14

### ■ ROTOR

Les touches SLOW et FAST permettent de modifier la vitesse de rotation de l'émulation Rotary Speaker, lorsqu'on sélectionne DRAWBARS à partir de la section VOICE et pour les sonorités pour lesquelles l'effet ROTARY SPEAKER est mis sur ON.

### ■ PORTAMENTO

Met l'effet de PORTAMENTO sur on et off, uniquement pour les sonorités d'instrument pour lesquelles l'effet de portamento a été programmé. Par exemple, la famille des SYNTH.

### ■ AFTER TOUCH

Met l'effet de AFTER TOUCH sur on et off, uniquement pour les sonorités d'instrument pour lesquelles l'effet after touch a été programmé (GUITAR, SYNTH, etc.)

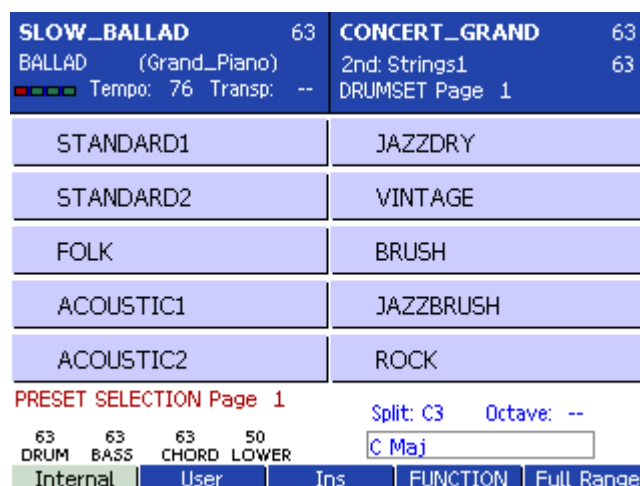


Figure 15

## ■ DRUM SET

Sélectionne l'un des 54 DRUM SETS internes à exécuter directement à partir du clavier (Figure 15). Pour tout détail voir la section DRUM SET (page 95).

## ■ BASS

Les touches MANUAL, TO LOWEST et BASSIST permettent de régler les modes respectifs de fonctionnement.

MANUAL: règle la basse manuelle pour la main gauche.

TO LOWEST: règle la note la plus basse de l'accord vers le bas. Par exemple, lorsqu'on désire exécuter une pédale de basse dans une séquence d'accords.

BASSIST: permet l'exécution de basses libres sur un accord exécuté avec la main droite. Par exemple, lorsqu'on joue des solos de basse.

## ■ SPLIT

Si l'on tient pressée la touche SPLIT, un petit clavier apparaîtra dans le bas de l'afficheur. Si l'on appuie sur n'importe quelle touche sur le clavier, on peut régler le point de partage pour l'Arrangeur. Dans l'exemple, le point de SPLIT a été réglé sur la note F2 (Figure 16). Lors de la mise sous tension le point de SPLIT est toujours réglé sur la note C3.

## ■ PIANIST

La touche PIANIST vous permet de jouer sur toute l'étendue du clavier. En pratique lorsqu'on presse cette touche on désactive le point de SPLIT. Si le mode Arrangeur est activé, les accords seront reconnus tout le long du clavier.

## ■ LEFT VOICE

Si l'on presse la touche LEFT VOICE, celle-ci clignotera tant que vous n'aurez pas choisi la sonorité d'instrument pour la main gauche (Figure 17). Une fois que vous avez sélectionné la sonorité d'instrument, presser de nouveau la touche LEFT VOICE.

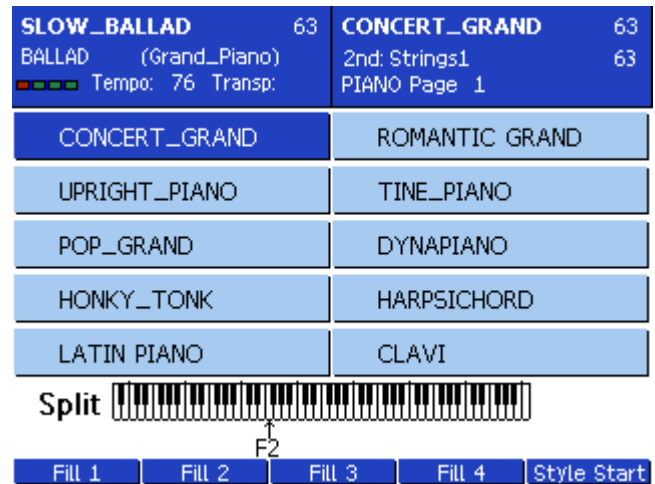


Figure 16

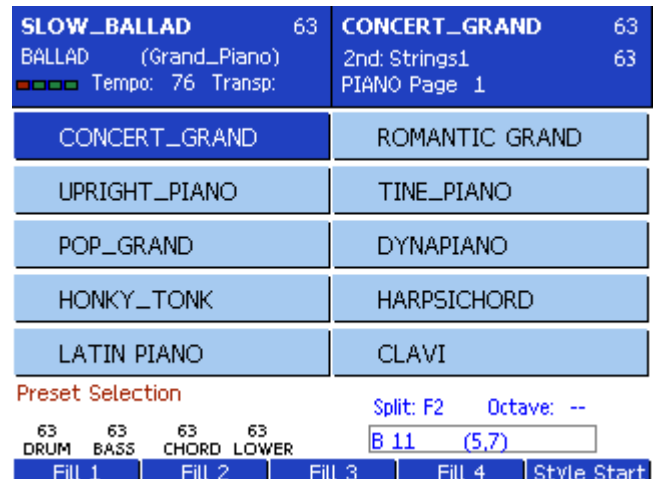
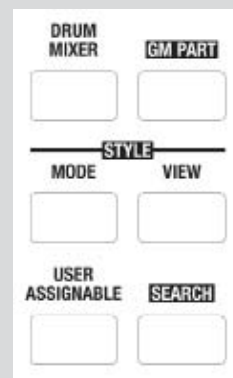


Figure 17

### REMARQUE

Pour une explication plus détaillée de la section PLAY CONTROL, nous vous conseillons de consulter les pages suivantes, correspondant aux touches homonymes:

- DRUM MIXER page 92
- GM PART page 89
- STYLE MODE page 82
- STYLE VIEW page 67
- USER ASSIGNABLE page 140
- SEARCH page 138



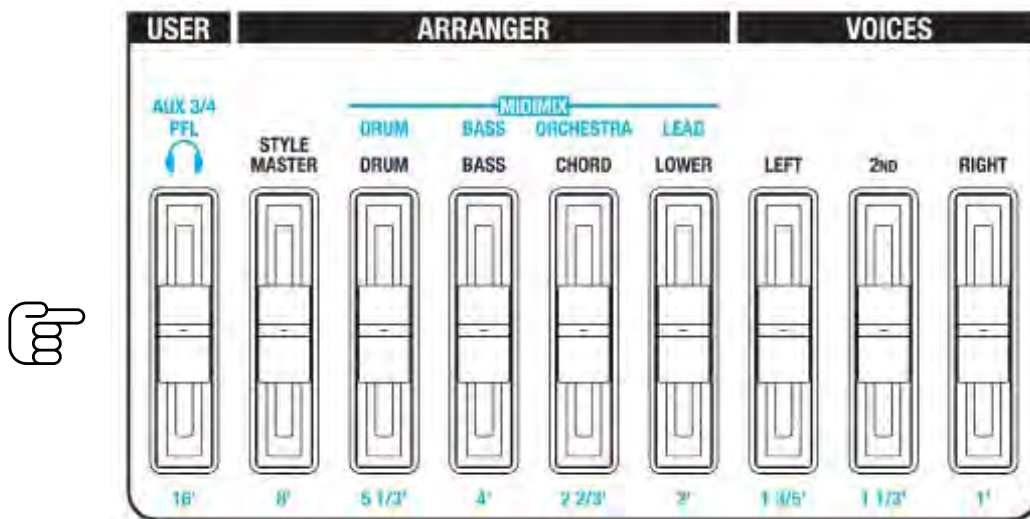
# Mixer

## Mixer

La section Mixer est composée de neuf Faders verticaux. Le premier Fader à gauche permet de contrôler les fonctions USER (voir "User Assignable"). Les huit autres faders servent à contrôler le volume des parties ARRANGER et le volume des parties VOICES.

### REMARQUE

Lorsque le mode DRAWBARS est activé, les neuf faders du Mixeur servent à contrôler les coups de pédales de l'orgue. Pour plus de détails voir à la [page 20](#) et à la [page 97](#).



### ■ USER

Le premier Fader sur la gauche permet de contrôler les fonctions USER ASSIGNABLE qui sont décrites à la [page 140](#). La valeur par défaut correspond au contrôle du volume pour la sortie AUX 3/4.

### ■ ARRANGER

Les cinq Faders successifs servent à ajuster les volumes des parties Arranger du style. Respectivement:  
 STYLE MASTER: volume principal du style.  
 DRUM: volume de la partie de batterie.  
 BASS: volume de la partie de basse.  
 CHORD: volume des accords.  
 LOWER: volume de la partie gauche du split.

### ■ VOICES

Ces trois faders servent à ajuster les volumes des parties VOICES sur le clavier.

Respectivement:

**LEFT:** volume de la sonorité à gauche du point de partage.

**2ND:** volume de la deuxième sonorité à droite du point de partage.

**RIGHT:** volume de la sonorité à droite du point de partage.

Les volumes des parties sont visualisés sur l'afficheur (Figure 18). En haut à gauche on affiche le volume STYLE MASTER. En haut à droite, on affiche le volume de RIGHT et 2nd. Dans le bas à gauche, on affiche les volumes DRUM, BASS, CHORD et LOWER.

### REMARQUE

Lorsqu'un fichier MIDI est en exécution dans le Player (voir les détails à la [page 25](#)), les Faders DRUM, BASS, CHORD et LOWER, marqués par la sérigraphie "MIDIMIX" en lettres bleues, servent à régler les volumes des pistes DRUM, BASS, ORCHESTRA et LEAD, respectivement, de la manière suivante:

- **DRUM:** règle le volume de la piste de batterie
- **BASS:** règle le volume de la piste de basse
- **ORCHESTRA:** règle toutes les autres pistes
- **LEAD:** règle le volume de la piste de la mélodie, généralement associée à la voie MIDI 4

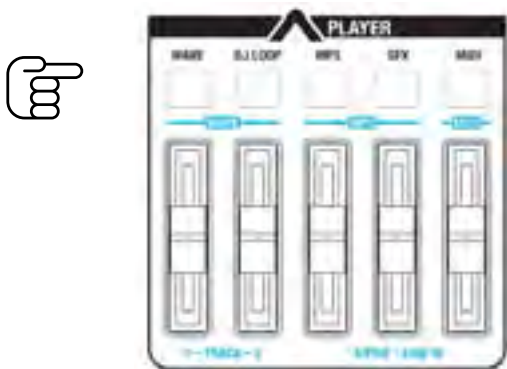


Figure 18



## Player

La section Player offre un environnement multimédia complet pour les performances en direct. Il s'agit d'un mixeur constitué de cinq faders permettant le contrôle du volume des fichiers WAVE, DJ LOOP, MP3, SFX et MIDI. Les cinq touches au-dessus des faders s'allument/s'éteignent afin de sélectionner les pistes pour le mélange.



### ■ WAVE

La touche WAVE active la page-écran WAVE où vous pouvez sélectionner la piste audio à reproduire (Figure 19). Le fader en dessous permet de régler le volume de la piste. Pour la navigation au sein de la page-écran, utiliser les touches curseur, ENTER et EXIT.

- Touches CURSEUR ▲ ▼ (ou la molette): défilement vers le haut/vers le bas des titres.
- Touche ENTER: permet d'ouvrir le dossier sélectionné.
- Touche EXIT: permet de quitter le dossier sélectionné
- Touches CURSEUR ◀ ▶: lorsque le titre est trop long, défilement des lettres des titres.
- La touche USER 5 en dessous de l'afficheur active la fonction START pour lancer la reproduction. Une fois que la piste est en exécution, les touches USER 4 et USER 2 en dessous de l'afficheur activent respectivement les fonctions PAUSE et STOP.

Les touches F1-F10 activent les fonctions suivantes:

- **F1 - LEAD MUTE:** rend silencieux le volume de la piste de la mélodie
- **F2 - LYRIC ON:** affiche le texte (lyrique).
- **F3 - ZOOM OFF:** réduit les dimensions du texte.
- **F4 - MARKER:** affichage des Markers, si présents, sur les portions latérales de l'écran. Après cet affichage on pourra passer d'un point à l'autre de la «partie» de la chanson ou passer à la fin de la mesure courante ( par l'appui sur 5/10 «jump meas.»), ou à la fin de la partie (en sélectionnant «jump Next» sur User 5/10).
- **F5 - MY FOLDERS:** si activée, lorsqu'on presse

### REMARQUE

Lorsque une trace du Player est en exécution le LED intéressé clignote.

### REMARQUE

Les fonctions Remix On/Off même si présentes sur le WAVE Player et sur l'MP3 Player ne fonctionnent qu'en ambiance MIDIFILE.

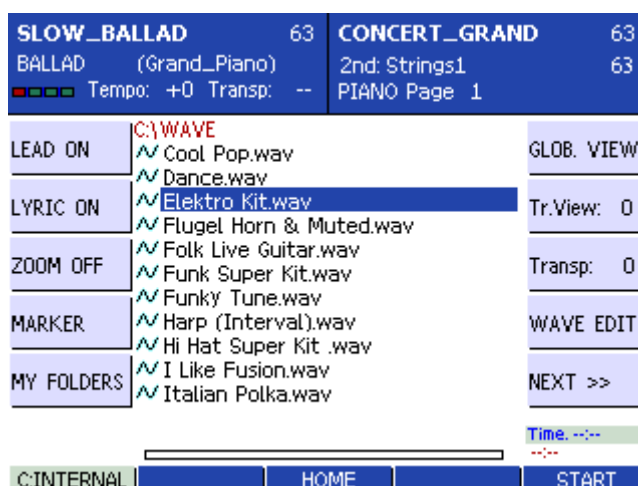


Figure 19

une touche allant de 0 à 9 du pavé numérique dans la section STYLE, ce dossier est rappelé. Pour mémoriser la position d'un dossier (WAVE, DJ LOOP, MP3, etc.) tenir pressée une touche allant de 0 à 9 du pavé numérique alors que le contenu du dossier est affiché.

### ■ Page 1

- **F6-GLOB./LOCAL VIEW:** affiche la vue globale ou locale, c'est-à-dire que par LOCAL VIEW on n'affichera que les fichiers ayant la même extension (ex. WAV), et que par GLOBAL VIEW on affichera tous les types de fichiers. Remarquer que les fichier TXT seront toujours affichés.
- **F7-SONG TR.:** affiche la transposition qu'on vient de sauvegarder.
- **F8-TRANSP:** transpose la trace de +/- 24 demi-tons.
- **F9-Wave Edit:** voir paragraphe suivant.
- **F10-Prev/Next (1/3 NEXT):** par l'appui sur cette touche (NEXT) on affichera d'autres pages de fonctions.

### ■ Page 2

- **F6-A.PLAY\_PAUSE ON\_SPACE 3s:** En position Autoplay le player exécute automatiquement tous les fichiers contenus dans le répertoire. En position PAUSE, après avoir terminé la trace courante,

# Player

le player se déplacera à la trace suivante sans la faire démarrer. Au contraire s'il est sélectionné sur SPACE 3s, le player interpose une pause de 3 secondes entre l'exécution d'une trace e la trace suivante. On pourra personnaliser le temps d'attente à l'aide du Dial.

- **F7-LOOP ON/OFF**: active/désactive le cycle de la trace en execution.
- **F8-PFL ON/OFF**: active/désactive le PFL. Si PFL est active, le Player sera dévié sur AUX3&4 et la sortie AUX3&4 ira en casque. Cela seulement si le Fader de volume du Player sera sur le 0. S'il n'est pas sur le 0, la sortie sera sélectionnée de nouveau sur MAIN. Le volume en casque sera réglé par le Fader PFL du panneau USER. Ne fonctionne pas sur les MIDI FILE.
- **F9-LEAD (4)**: sélectionne le canal de la mélodie de 1 jusqu'à 16 en cas de fichiers MIDI. La valeur de défaut est le canal 4.

Dans l'ambiance Wave Player vous trouverez le menu WAVE EDIT en correspondance de la touche F9.

Pour entrer en mode WAVE EDIT il faut se déplacer par le curseur sur la trace qu'on désire éditer et sélectionner WAVE EDIT (Figure 20).

Après avoir chargé le fichier désiré, un pop-up vous avertira par une barre de progression du processus de chargement de WAV. Après cette opération l'écran affichera graphiquement la forme d'onde de la trace sélectionnée et une palette d'instrument pour travailler successivement sur le fichier (Figure 21).

## REMARQUE

*Pour raisons ergonomiques la trace stéréo sélectionnée sera affichée comme une seule waveform, mais la sauvegarde et toutes les autres opérations respecteront les propriétés du fichier chargé*

Dans la fenêtre vous trouverez l'affichage de la forme d'onde de la trace et trois lignes verticales (montrée dans la figure par des flèches) indiquant respectivement le Point de Start (en bleu), le point de début Fade (en gris) et le Point de End (en noir). Voici en détail ces fonctions:

- **Zoom:** permet de grandir ou réduire l'image de la forme d'onde importée.
- **Start:** indique le point de début appliqué au wave.
- **End:** indique le point de fin appliqué au wave.
- **Norm:** permet de normaliser ou amplifier la waveform (Plage 0%-200%).
- **Fade:** indique le moment de démarrage du Fade (Fade Out) par rapport au Point End du wave (Max. 8 s).

Lorsqu'on sélectionne le point de Start (F2), End (F3) ou Fade (U1/6), la barre intéressée changera de sa couleur et elle deviendra rouge pour indiquer l'opérations sur ce point. On pourra modifier les valeurs par le Dial (seulement pour petits déplacements) ou à l'aide des curseurs flèche arrière / avant. Par l'appui simultané des flèches avant/arrière les curseurs gagneront la position de défaut (en cas de Start ou End) ou le paramètre sera désactivé (comme en cas de Fade). En plus en enfonçant la flèche vers le haut/bas on se déplacera automatiquement au point successif/précédent de la forme d'onde où il y a un croisement avec le 0 (Zero Crossing).

Comme on peut voir en Figure 22, lorsqu'on sélectionne un paramètre à modifier, en bas les sélections de PREVIEW, RESTORE et SAVE seront affichées.

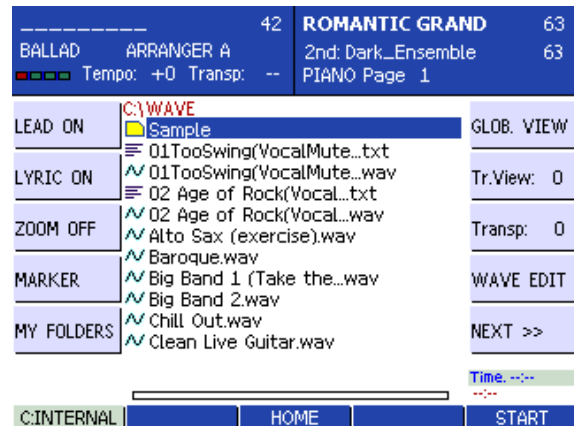


Figure 20

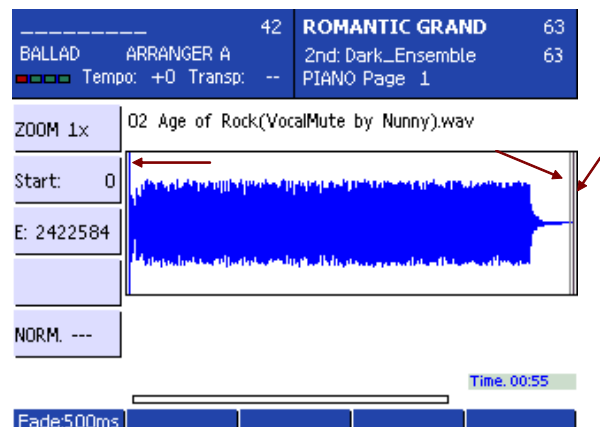


Figure 21

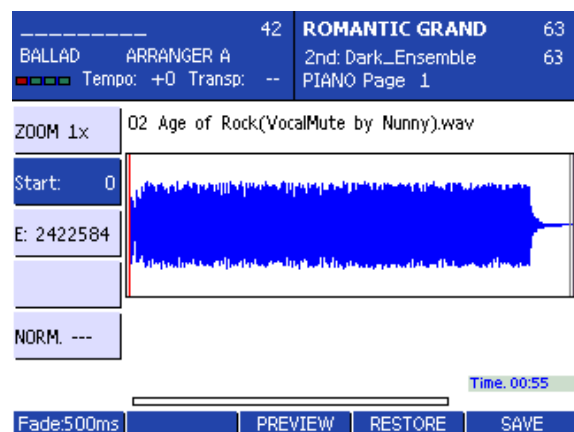


Figure 22

# Player-Wave Edit

Voilà en détail comme modifier les paramètres:

- **Preview:** Effectue le preview de la forme d'onde avec les nouveaux paramètres qu'on vient de prédefiner.
- **Restore:** Rétablit le fichier original. Fonction très utile en cas de rétablissement de la condition avant le Preview.
- **Save:** Sauvegarde le fichier que nous avons édité.

Après avoir enfoncé les nouveaux paramètres de START et END on pourra écouter directement le résultat obtenu. En cas d'emploi des fonctions NORM et FADE il faudra traiter le fichier par la fonction PREVIEW et ensuite écouter le résultat obtenu. Si par exemple on sélectionne le paramètre NORM et on prédéfinit la valeur 100%, la trace sera normalisée pour profiter de la plage dynamique toute entière du clavier. D'habitude on conseille de sélectionner une valeur plus basse: en effet en profitant de la dynamique totale du clavier par le seul fichier wave, une autre source produirait sûrement une distorsion générale à la sortie audio. Au contraire il est possible de définir une valeur plus grande si on désire produire une distorsion volontaire. Lorsqu'on enfoncera la commande PREVIEW il faudra attendre un temps raisonnable de traitement (par rapport à la longueur du fichier original) avant d'écouter le produit final (Figure 23).

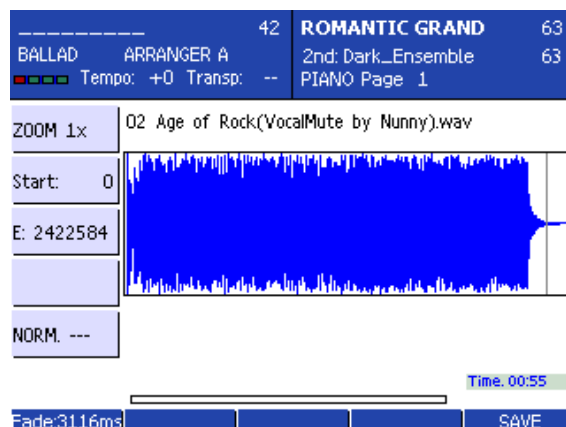


Figure 23

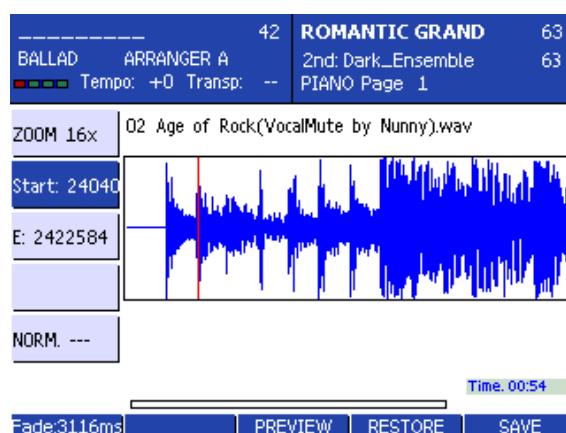


Figure 24

On conseille d'employer la fonction ZOOM pour repérer plus simplement le point exacte où travailler par les différentes fonctions de editing. On pourra sélectionner le ZOOM avec les valeurs suivantes: 1x, 8x, 16x, 32x, 1:8, 1:4, 1:2, 1:1. Les premières valeurs indiquent un agrandissement traditionnel (magnify) et les autres quatre indiquent un affichage à blocs de 8/4/5/1 selon le point waveform sélectionné. Pour mieux comprendre ce pas faisons un exemple pratique:

1. Déplaçons le point de start plus avant pour mieux entrer dans la trace wave (en ce cas on a défini la valeur 24040).
2. Sélectionnons le paramètre ZOOM et la valeur 16x.
3. Sélectionnons de nouveau le paramètre START.

Si on aura exécuté correctement ce qu'on a conseillé l'écran sera le suivant (Figure 24).

On pourra même afficher de renseignements complémentaires en augmentant le ZOOM (Figure 25).

En augmentant le ZOOM aussi la valeur de la trace du point où nous sommes (paramètres indiqués par la flèche) sera affichée.

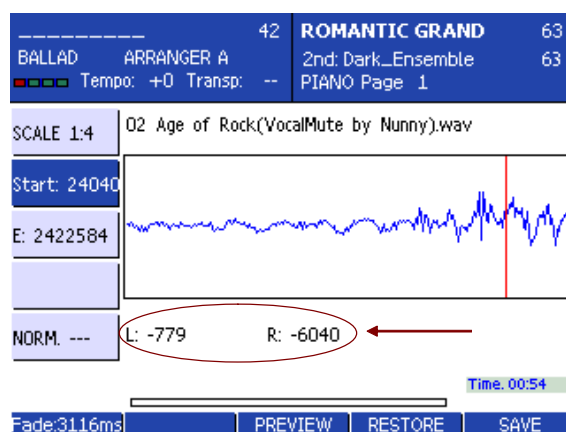


Figure 25

## ■ WAVE EDIT en ambiance MSP

Pour la création de MSP voir [page 99](#). L'ambiance WAVE EDIT est disponible même pendant la création d'un fichier MSP. Pour pouvoir l'afficher il faudra entrer dans l'Edit de l' MSP et chercher un fichier wav ([Figure 26](#)).

Après avoir chargé le fichier et avoir sélectionné WAVE EDIT on entre dans une ambiance tout à fait pareil à celui qu'on a traité dans la section précédente. Vous trouverez une seule différence: en ce cas il y a un nouveau paramètre appelé LOOP (F4) ([Figure 27](#)). Le paramètre LOOP, comme dit son nom, permet de définir un pont de répétition dans le fichier importé. Comme pour les autres paramètres le point LOOP aussi sera bien affiché sur le graphique de la trace à l'aide d'une ligne horizontale verte (indiquée par la flèche). Après avoir sélectionné le paramètre LOOP, touche F4, on pourra éditer la valeur par les touches de direction ou à l'aide de Dial. Au premier appui simultané des flèches avant/arrière, le point de LOOP sera défini par la même valeur du point de START (cette opération produira la totale répétition de la waveform). Le LOOP sera désactivé par un nouveau appui simultané sur les deux touches.

### REMARQUE

*Le SAMPLER exécute correctement le LOOP prédéfini par les plus remarquables éditeurs de sons professionnels sur PC.*

Comme dans le dernier cas on pourra avoir un aperçu immédiat des variations opérées sur les paramètres START, END, LOOP par un simple appui sur les touches assignées à la waveform dans les sélections de l'MSP. Il faut remarquer que pour écouter les changements de NORM et FADE il faudra exécuter le PREVIEW de la waveform. Après avoir effectué toutes les modifications désirées on pourra sauvegarder notre fichier (SAVE). A remarque qu'en cas d'indication d'un nom différent de celui du fichier de partance, le clavier indiquera automatiquement la nouvelle position du fichier au sein de l'MSP édité ([Figure 28](#)). Si l'MSP est formé par plusieurs sons, pour l'éditer, il faudra sélectionner le menu MSP VIEW, enfoncer Enter sur la waveform qu'on désere éditer et ensuite sélectionner WAVE EDIT. On conseille de sélectionner la fonction "SOLO" sur la waveform qu'on veut éditer pour éviter l'écoute involontaire des autres sons associés à la même touche

### Sampler

On a ajouté les voix Sampler Rec. Mic. et Sampler Rec Line In. en ambiance Menu->Audio Recording. Ces deux voix permettent d'effectuer directement des enregistrements à partir du micro ou de l'entrée Line In. Si le player est sélectionné sur son répertoire \ Wave, à fin enregistrement il se placera automatiquement en ambiance Wave Edit pour l'editing et la sauvegarde du Sampler saisi.

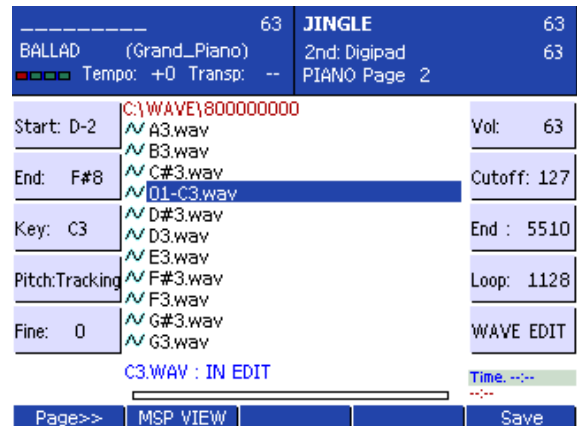


Figure 26

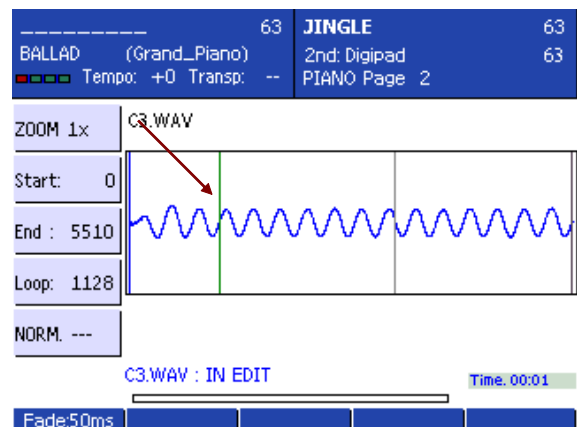


Figure 27

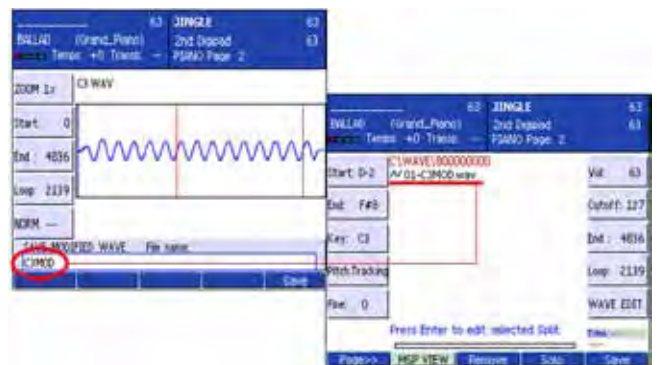
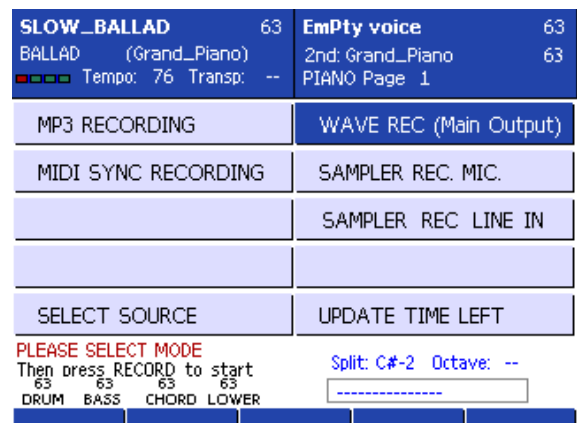


Figure 28



# Player

## ■ DJ LOOP

La touche DJ LOOP active la page-écran DJ LOOP où vous pouvez lancer la reproduction de la boucle audio sélectionnée (Figure 29). Le Fader se trouvant en dessous règle le volume de la piste. Pour la navigation au sein de la page-écran utiliser les touches curseur, ENTER et EXIT suivant ce qui est décrit pour la page-écran WAVE.

Les morceaux DJ LOOP sont un genre particulier de pistes mises en boucles, préparées pour divers genres musicaux. La touche USER 5 permet la sélection de la fonction JUMP NORM/IMM (jump normal/immédiat).

## ■ MP3

La touche MP3 active la page-écran MP3 où vous pouvez lancer la reproduction de la piste sélectionnée (Figure 30). Le Fader se trouvant en dessous règle le volume de la piste. Pour la navigation au sein de cette page-écran utiliser les touches curseur, ENTER et EXIT suivant ce qui est décrit pour la page-écran WAVE.

## ■ SFX

La touche SFX active la page-écran SFX où vous pouvez lancer la reproduction de la piste sélectionnée (Figure 31). Le Fader se trouvant en dessous règle le volume de la piste. Pour la navigation au sein de cette page-écran utiliser les touches curseur, ENTER et EXIT suivant ce qui est décrit pour la page-écran WAVE.

Les pistes SFX sont des pistes particulières contenant des effets spéciaux à utiliser dans diverses situations, y compris des applaudissements, des hits orchestraux, des roulements de caisse-claire et beaucoup d'autres encore. Ce player peut reproduire MP3 avec bitrate jusqu'à 129 Kb/s

## ■ MIDI

La touche MIDI active la page-écran MIDI où vous pouvez lancer la reproduction du fichier MIDI sélectionné (Figure 32). Le Fader se trouvant en dessous règle le volume du fichier MIDI. Pour la navigation au sein de cette page-écran utiliser les touches curseur, ENTER et EXIT suivant ce qui est décrit pour la page-écran WAVE.

Lorsqu'une piste MIDI est en exécution et que le texte est affiché (car vous avez pressé LYRIC ON), vous pouvez revenir à l'affichage de la liste des fichiers MIDI, en pressant la touche EXIT ou la touche F2 (LYRIC OFF).

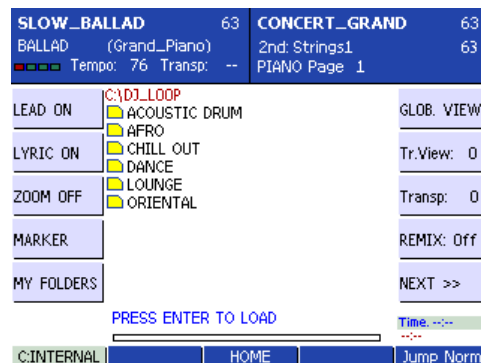


Figure 29

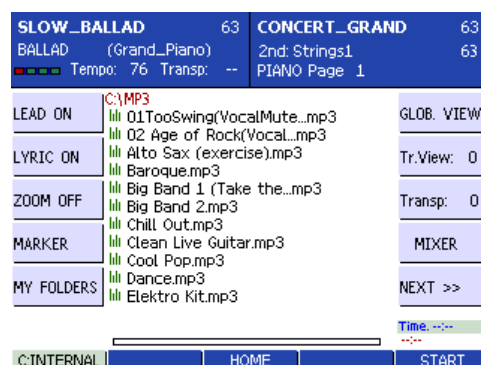


Figure 30



Figure 31

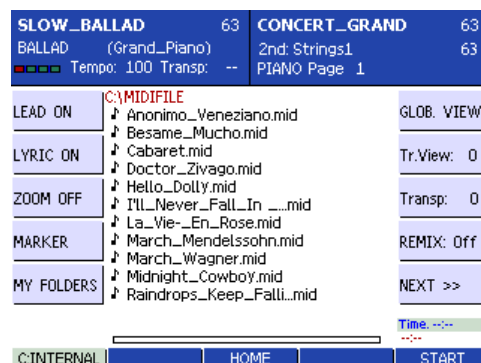


Figure 32

Dans les menus latéraux vous trouverez des voix qu'il n'y avaient pas dans les menus précédents.

## ■ Page 1/3

F9 - Remix : paramètre permettant d'effectuer un midi remix (voir [page 34](#))

## ■ Page 2/3

Wave Sync: Fonction qui permet de synchroniser le fichier MIDI avec les traces Wave associées au MIDI et temporisées précisément mesure après mesure (voir description [page 33](#)).

## ■ Page 3/3

F8 - S.MEDLEY: Fonction Sync Medley. Si sélectionnée en position On elle fera démarrer le nouveau fichier MIDI à partir de la mesure.

F9 - Ch. Quant. : Chord Quantization. Habilité/ Déshabilté la quantisation des accords pour les Live Guitars en cas de Midi Remix avec Live Guitar.

## ■ Procédure pour effectuer un MIX des pistes sur le Player

Le Player permet l'exécution d'une seule piste ou bien l'exécution en MIX de deux ou plusieurs pistes en même temps, c'est-à-dire jusqu'à quatre pistes audio et une piste MIDI simultanément.

### MIX entre un fichier WAVE et un fichier MP3

1. Appuyer sur la touche WAVE.
2. Sélectionner un fichier audio à partir du dossier WAVE.
3. Appuyer sur la touche START (USER 5) ou sur la touche ENTER ou bien sur la touche START sur le panneau.
4. La piste WAVE commence à être exécutée et sa DEL clignote.
5. Presser la touche MP3.
6. Sélectionner un fichier MP3 à partir de la liste.
7. Appuyer sur la touche START (USER 5). Si l'on appuie sur la touche START sur le panneau, la piste WAVE s'arrête et vous devez appuyer de nouveau sur START afin de lancer l'exécution de la piste MP3.
8. La piste MP3 est reproduite et la DEL relative clignote. La piste WAVE s'arrête et la DEL relative s'éteint.
9. Par contre, si vous appuyez sur la touche ENTER, la piste MP3 sera exécutée alors que la piste WAVE est en exécution. La DEL de la piste MP3 clignote alors que la DEL de la piste WAVE est allumée de manière fixe.

Dans ce cas, vous devez baisser manuellement le fader du volume de la piste WAVE et augmenter le fader du volume de la piste MP3 de manière à créer un fondu enchaîné entre les deux pistes.

### MIX entre deux fichiers WAVE

1. Presser sur la touche WAVE.
2. Sélectionner un fichier audio à partir du dossier WAVE.

## REMARQUE

Si vous désirez créer un MIX en utilisant toutes les cinq pistes, il suffit d'appuyer sur la touche ENTER lorsqu'on sélectionne les fichiers relatifs. Assurez-vous que la DEL CROSSFADE est éteinte. Par exemple:

1. Presser la touche WAVE, sélectionner un fichier à partir du dossier WAVE et appuyer sur ENTER.
2. Presser la touche DJ LOOP, sélectionner un fichier à partir du dossier WAVE et appuyer sur ENTER.
3. Presser la touche MP3, sélectionner un fichier à partir du dossier MP3 et appuyer sur ENTER.
4. Presser la touche SFX, sélectionner un fichier à partir du dossier SFX et appuyer sur ENTER.
5. Presser la touche MIDI, sélectionner un fichier à partir du dossier MIDIFILE et appuyer sur ENTER.
6. De cette manière, toutes les pistes seront reproduites simultanément, et vous serez en mesure de régler le volume de chaque piste en déplaçant le fader relatif, comme un vrai Dj.

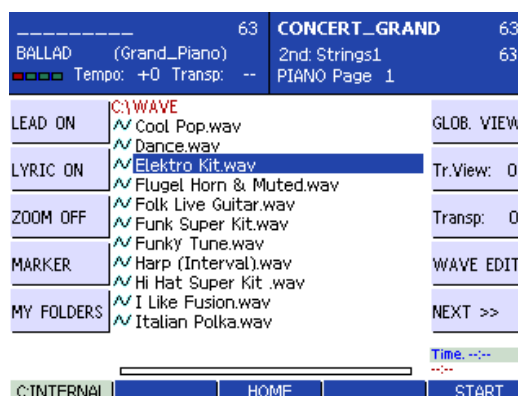


Figure 33



Figure 34

3. Appuyer sur la touche ENTER pour lancer la reproduction du fichier.
4. Sélectionner un autre fichier audio à partir du même dossier WAVE.
5. Appuyer sur la touche ENTER pour lancer la reproduction.
6. Régler le Fader 1 et le Fader 2 du Player afin d'effectuer le MIX entre les deux fichiers audio (PISTE 1 et PISTE 2 en bleu sur le panneau).

# Player

## CROSSFADE

Si vous désirez effectuer un fondu enchaîné entre les deux pistes en exécution de manière automatique, appuyer sur la touche CROSSFADE sur le panneau et suivre la procédure décrite ci-dessous.

### ■ CROSSFADE entre un fichier WAVE et MP3

1. Presser la touche WAVE.
2. Sélectionner un fichier audio à partir du dossier WAVE (Figure 33).
3. Appuyer sur la touche START (USER 5) ou bien sur la touche ENTER ou bien sur la touche START sur le panneau.
4. La reproduction de la piste WAVE est lancée et la DEL relative clignote.
5. Presser la touche MP3.
6. Sélectionner un fichier MP3 de la liste (Figure 34).
7. Appuyer sur la touche ENTER.
8. La touche CROSSFADE commence à clignoter alors que l'on effectue un fondu enchaîné entre les deux pistes, en fonction des paramètres CROSSFADE ayant été réglés (voir MENU > KEYBOARD CONTROL > UTILITY > NEXT PAGE) (Figure 35).
9. Le volume de la piste WAVE diminue alors que le volume de la piste MP3 augmente jusqu'au niveau réglé par le fader relatif. Les deux DELS des pistes clignotent au cours du CROSSFADE. Lorsque le CROSSFADE est terminé, la DEL de la piste WAVE est allumée de manière fixe alors que la DEL de la piste MP3 clignote.
10. La même procédure de CROSSFADE peut être appliquée à n'importe quel autre cas de MIX entre pistes différentes.

### Fonction- Enabled Numb. Files

En sélectionnant le paramètre Enabled Numb. Files sur ON dans la page du MENU > Keyboard Control > Utility > Next Page, comme en Figure 36, tous les fichiers du Player seront numérotés. Etant numérotés (Figure 39), on pourra les appeler de façon numérique, comme pour les Registration, à l'aide du pavé numérique. Si cette fonction est active, en appuyant deux fois sur la touche F10 (1/3 NEXT) on accède à la fenêtre pareille à la Figure 39 où l'on pourra changer les paramètres suivants:

F6–Alphab./Numeric Sort: organise les fichiers en mode alphanumérique ou en mode numérique.

F7–Number Ass: permet d'assigner de façon permanente le numérotage aux fichiers. A l'aide de cette opération même si en future on modifiera le dossier, le numérotage des fichiers précédemment numérotés ne changera pas. Cette opération produit l'ouverture d'un pop-up contenant les options pour assigner le numérotage seulement aux fichiers concernant le Player sélectionné (F1) où tous les types de fichiers (F2). Pendant le numérotage des fichiers contenus dans le dossier, une barre de progression en bas dans la fenêtre sera affichée. Au contraire, si un numérotage à été déjà effectué, un popup avec l'option pour effacer le numérotage assigné sera affiché.

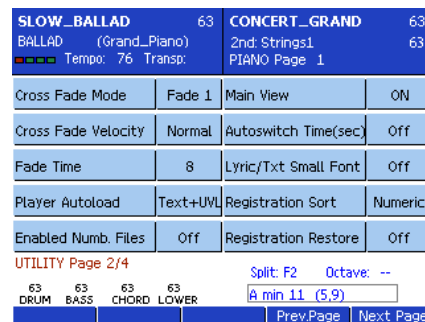


Figure 35

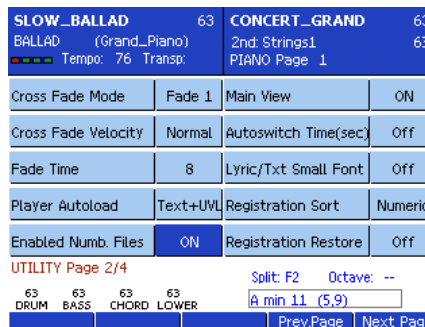


Figure 36



Figure 37

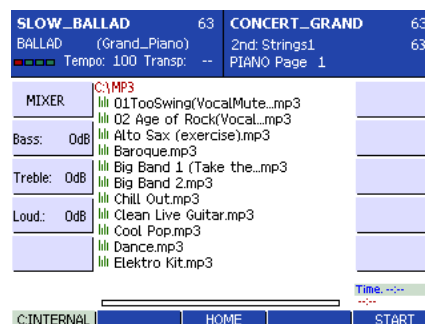


Figure 38



Figure 39



## Wave Sync

L'ambiance WAVE SYNC permet d'associer au fichier MIDI un ou plusieurs échantillons Wave synchronisés avec le MIDI, avec possibilité de choisir la mesure de partance, d'arrêt et de répétition pour chaque Wave.

1. Le fichier MIDI et les échantillons devront résider dans le même répertoire.
2. Entrer dans le MIDI et sélectionner la fonction Wave Sync par la touche F8.
3. Sélectionner le fichier MIDI à éditer et enfoncer la touche Load Midi, F10. Un pop-up indiquant le chargement du fichier MIDI sera affiché. Après le chargement on pourra écouter le fichier MIDI en sélectionnant Play MIDI (F10) et ensuite l'arrêter par la même touche sur laquelle apparaîtra automatiquement les mots Stop MIDI (toujours v F10). On pourra effectuer ces dernières opérations même à l'aide de la touche Start à partir du panneau (Figure 40).
4. Maintenant sélectionner à l'aide des curseurs le premier Wave qu'on veut associer au fichier MIDI et enfoncer Add Loop (F8) pour valider le choix (Figure 41).
5. Toutes les fois qu'on ajoute une trace Audio l'écran affichera des renseignements et des sélections concernant le Wave:

- F1 - Wav: indique le numéro progressif du Wave dans la liste.
  - F2 - Nom du Wave sélectionné.
  - F3 - BPM: Temps du Wave. Le BPM sera très précis car cette valeur sera employée pour synchroniser parfaitement l'Audio avec le MIDI. On pourra changer cette valeur en course pendant l'écoute du mix Audio+ Midi, pour trouver plus facilement le juste temps.
  - F4 - Start: indique la mesure de partance de la trace Audio. La mesure d'arrêt sera définie automatiquement sur la base des paramètres Length et Repeat.
  - F5 - Length: Longueur en mesures de la trace Audio. Sur cet paramètre repose la juste durée du fichier Audio tout entier associé au Midi.
  - F6 - Repeat: indique les fois qu'on veut répéter la trace Audio. Le paramètre définit la mesure d'arrêt de la trace Audio et on pourra le sélectionner même si la valeur Loop est avant de la valeur 1); en ce cas la trace Audio sera répétée de sa mesure de Start jusqu'à la fin de la trace MIDI.
  - F7 - Remove Wav: permet de déplacer le Wave sélectionné.
  - F8 - Add Wav: cette fonction permet d'associer le Wave au fichier MIDI.
  - F9 - Play Wav: permet d'écouter le Wave avant son insertion. On pourra l'arrêter en enfonçant de nouveau la même touche sur laquelle automatiquement le message "Stop Wav" sera apparu (Figure 42).
6. Après avoir sélectionné correctement tous les



Figure 40

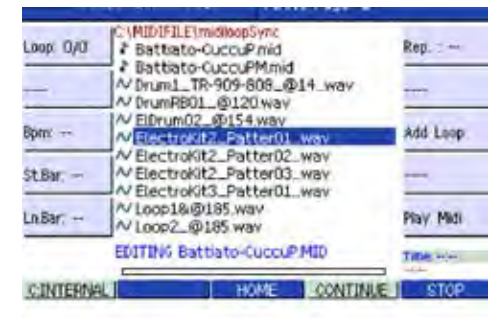


Figure 41

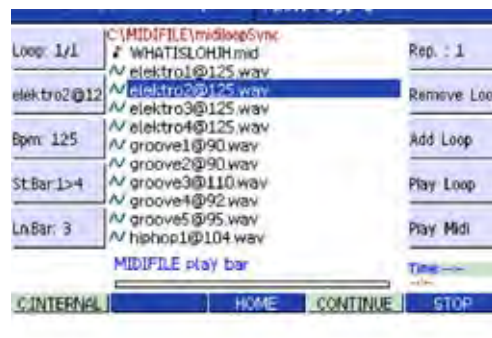


Figure 42

paramètres on pourra écouter le résultat tout simplement en plaçant le MIDI en play par la touche Play MIDI (F10).

7. Pour sauvegarder la nouvelle combinaison Wav + MIDI obtenue, enfoncer SAVE sur le panneau, donner en nouveau nom et ensuite valider par Save sur la touche 5 / 10.
8. Pour l'écoute il ne faut que choisir le fichier MIDI qu'on vient de sauvegarder et enfoncer Enter. On pourra régler séparément le volume de la Wave à partir du MIDI en agissant sur le slider Wave.
9. Pour ajouter d'autres traces Audio il ne faut que répéter les opérations du point 5 jusqu'au point 7.

### REMARQUE

- 1) On pourra utiliser la même trace Audio plusieurs fois en différents points du même fichier MIDI.
- 2) On ne pourra reproduire qu'une seule trace Audio Wave à la fois en superposition avec le fichier MIDI.
- 3) Si la Wave a été définie avec le paramètre Repeat sur Loop, tous les autres Wave associés au fichier MIDI ayant un Start bar successif seront ignorés.

# MIDI Remix

## MIDI Remix

Audya est équipée d'une fonction pour réaliser un MIDI REMIX, c'est-à-dire le remplacement de la trace rythmique de n'importe quel fichier MIDI avec la partie Drum d'un Style à l'intérieur de Audya.

### ■ Comment effectuer le MIDI Remix

1. Enfoncer la touche MIDI du Player et sélectionner un fichier MIDI de la liste. Dans l'exemple on a sélectionné le fichier "Raindrops\_Keep\_Falli.mid" (temps métronomique 123 BPM).
2. Enfoncer la touche F9 pour activer la fonction REMIX ON (Figure 43).
3. Sélectionner un Style ayant à peu près le même temps métronomique du fichier MIDI. Si le temps n'est pas convenable, l'écran affichera un message d'avis invitant à sélectionner un autre Style. Dans l'exemple en Figure 44 on a sélectionné "SWING\_2". A l'aide de la touche STYLE VIEW et F1 on pourra changer le kit de la batterie avec un AUDIO DRUM. Dans l'exemple de la Figure 45 on a sélectionné l'Audio Drum SWING2\_120 (temps métronomique 120 BPM).
4. Enfoncer la touche USER 5 (START) pour faire démarrer le REMIX.
5. Après quelques instants la touche START clignotera et on pourra lancer l'exécution du fichier MIDI avec la nouvelle trace de batterie audio, c'est-à-dire comme on a expliqué en ce cas, avec la trace de la batterie audio du Style.
6. Après l'exécution du REMIX on pourra changer la variation A, B, C, D et les Fill du Style et même le Style (Figure 46). En outre on pourra enregistrer les changements d'Arranger qu'ensuite seront exécutés automatiquement (voir le prochain paragraphe Automations).
7. Pour sauvegarder le REMIX, enfoncer la touche SAVE pendant l'exécution du fichier MIDI et du REMIX.
8. Enter un nom dans la fenêtre de dialogue à l'aide des touches du clavier et enfoncer de nouveau SAVE. (Pour tout renseignement complémentaire voir la section Sauvegarde).
9. Entrer dans le fichier REMIX à partir de la liste Dial ou par les touches CURSEUR, attendre le chargement du fichier RMX et enfoncer la touche USER 5 (START). Au clignotement de la touche START, lancer le REMIX.



Figure 43



Figure 44



Figure 45



Figure 46

## ■ Fonction des touches Style et MIDI (section User Style/Disk Area (Figure 47)

Si le REMIX est en exécution ces touches activent ou désactivent le REMIX avec le Style. En plus on a ajouté la possibilité d'effectuer un REMIX avec le fichier MIDI pendant l'exécution. Il faudra activer le REMIX avec le fichier MIDI en play et ensuite sélectionner un style. Maintenant il sera possible de changer le style pendant un REMIX. Ces deux opérations sont très utiles pour chercher le juste style à associer au fichier MIDI (voir Tips&Trick à page 36)



Figure 47

## ■ Automations

Pour effectuer la sauvegarde du change des arrangers et des touches Style et Midi pendant l'exécution d'un MIDI REMIX activer la touche RECORD. Après cette opération tous les changes qu'on effectuera seront mémorisés dans le fichier MIDI. Pour les sauvegarder définitivement dans le fichier MIDI enfoncer SAVE pendant l'exécution du MIDI REMIX et avec la touche RECORD allumée. Par ces opérations on pourra aussi enregistrer les changes d'accords sur la partie Left.

Pour tout renseignement complémentaire lire LIVE GUITAR REMIX – 2° Méthode.

## ■ Sauvegarde

On a ajouté deux options au moment de la sauvegarde du MIDI REMIX:

- F1–Start Bar
- F2–Stop Bar
- F6- Save As: Mid-Kmx
- F7- RmxGtr

### Start Bar et Stop Bar

(Figure 48) indiquent respectivement la mesure de laquelle partira le MIDI REMIX avec le style et la mesure où il devra terminer. Il faut remarquer que si la mesure de start bar n'est pas 1, dans les mesures précédentes le Start Bar démarrera la batterie du fichier MIDI; la même situation se produira si la Stop Bar sera définie sur une valeur différente du numéro total de mesures du fichier MIDI. Après le MIDI REMIX, la partie rythmique originale du fichier MIDI reviendra en exécution.

### Save As

Possibilité de sauvegarder le tout en deux formats. Le premier est le MIDI classique contenant en son intérieur les informations pour pouvoir effectuer le Remix. Le second format est le KMX, propriétaire Ketrone contenant toutes les informations pour effectuer le Remix avec style, transpositions et tempo. Donc, si on désire transférer un Remix sur un autre clavier AUDYA, il faudra sauvegarder le tout en ce format et exporter le fichier. Naturellement l'autre clavier Audya doit être équipé des mêmes ressources (Audiodrums, Liveguitar).



Figure 48

### RmxGtr

Sélections de la Live Guitar à sauvegarder dans le fichier.

# MIDI Remix

## ■ LIVE GUITAR REMIX

En plus de la batterie il est possible d'ajouter au REMIX aussi la trace de Live Guitar présente dans le Style.

On pourra exécuter cette trace manuellement ou l'on pourra exécuter automatiquement l'harmonie du fichier MIDI à l'aide du mode Live Guitar REMIX.

Pour activer les Live Guitar Remix on pourra sélectionner les modes Manual ou Autoplay à partir de la voix MENU-> KEYBOARD CONTROL->UTILITY (Page1)->Remix Live Guitar. Le mode Manual permet d'entrer les LIVE GUITAR dans le MIDI REMIX et les jouer manuellement sur la partie Left du clavier pendant l'exécution du morceau. Au contraire en sélectionnant la seconde option, Autoplay, on pourra faire suivre automatiquement l'harmonie du MIDI en exécution.

## ■ Comment faire suivre la trace accords à la Live Guitar Remix:

### 1° Méthode:

Si dans le Midi il y aura les accords écrits en format texte, il démarrera tout simplement en sélectionnant la voix du menu -> KEYBOARD CONTROL->UTILITY(Page1)->Remix Live Guitar = Autoplay (Figure 49).

CH QUANT: En ce mode on pourra quantifier les accords programmés dans le fichier midi pour effectuer le changement d'accord très soigneusement. Les accords écrits hors du démarrage de la mesure seront exécutés au début de la mesure suivante (Figure 50).

### 2° Méthode:

On pourra assigner une trace midi à envoyer à la partie LEFT:

1. Entrer dans le KEYBOARD CONTROL->UTILITY(Page1)->Remix Live Guitar = Autoplay
2. Dans le fichier midi en utilisation écrire ou sélectionner une partie (PART) d'accords. Sélectionner en GM PART le canal avec la trace accords "Chan TX : Left" et sauvegarder le song setup par l'habilitation du flag dans la fenêtre F3: Part & MIX.
3. Choisir un style ayant la structure Live Guitar plus apte au fichier midi.
4. Entrer la fonction REMIX: ON à partir de la page-écran du Player midi.
5. Faire démarrer le Midifile et enfoncer la touche SAVE pour sauvegarder le Remix effectué.
6. Actionner de nouveau le fichier Midi qu'on vient de sauvegarder.



Figure 49



Figure 50

### 3°Méthode:

Comment enregistrer la trace accords:

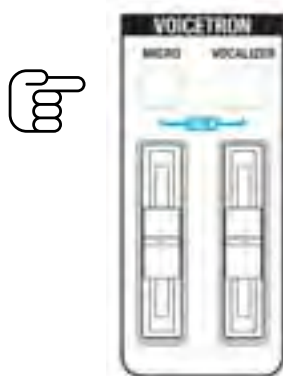
1. Entrer dans le Menu KEYBOARD CONTROL->UTILITY(Page1)->Remix Live Guitar = Manual
2. Activer la fonction Remix.
3. Pendant l'exécution du fichier midi enfoncer RECORD
4. Jouer les accords sur la partie left du clavier en suivant l'harmonie. Les accords exécutés seront enregistrés.
5. Sauvegarder le tout en enfonçant SAVE.

### Tips & Tricks

Pour mieux choisir le style à accoupler au fichier midi on conseille d'abord de mettre ce fichier en exécution, d'activer l'option de Remix et ensuite de sélectionner le style qu'on veut joindre au fichier. Si le style n'est pas convenable il faut sélectionner un autre style jusqu'à atteindre le résultat désiré. En cette phase glissez sur d'éventuelles incohérences musicales de la Live Guitar qui remplacerez successivement. Après avoir repéré le style avec l'Audio Drum plus convenable, naturellement avec le Remix en play, on pourra entrer dans l'ambiance style view et remplacer les différentes Live Guitar pour les différents arrangeurs. Après cette opération on pourra sauvegarder la style comme d'habitude. A ce point arrêtons le Remix, sélectionnons le style qu'on vient de sauvegarder et faisons redémarrer le Remix suivant les pas habituels. Evidemment on pourra aussi préparer un style en employant des User Audio Drum créés exprès pour le fichier Midi qu'on veut remixer.

## Voicetron

La section Voicetron est composée d'une touche MICRO et d'une touche VOCALIZER, équipées chacune de leur propre Fader de Volume. Une fois que vous avez raccordé un microphone ou deux microphones au connecteur MICRO 1 et/ou au connecteur MICRO 2, vous pouvez avoir accès à une vaste gamme d'options pour le traitement de la voix.



### REMARQUE

Pour entrer dans les menus de configuration de MICRO et VOICETRON appuyer pour quelques secondes sur la touche correspondante.

### ■ MICRO

La touche MICRO active les entrées MICRO 1 et MICRO 2. Raccorder un ou deux microphones aux connecteurs respectifs se trouvant sur le panneau arrière et régler le niveau à l'aide des petites molettes de gain GAIN 1 et GAIN 2 sur le panneau arrière.

### ■ VOCALIZER

La touche VOCALIZER active le processeur d'effets pour le contrôle de l'harmonisation et de la hauteur tonale automatique uniquement pour l'entrée MICRO 1.

### ■ Régler un effet sur la voix

1. Enfoncer pour quelques secondes la touche MICRO.
2. La page-écran pour le choix des MICRO PRESETS sera affichée (Figure 31).
3. Presser les touches F1-F10 pour régler l'un des MICRO PRESETS, c'est-à-dire un effet voulu pour le microphone raccordé à l'entrée MICRO 1 et/ou MICRO 2.
4. Appuyer sur les touches CURSEUR ◀ ▶ pour faire défiler les pages de MICRO PRESETS. A l'aide des touches F1-F10 on peut accéder à deux pages avec dix MICRO PRESETS chacune:

PAGE 1	PAGE 2
F1-DRY	F1-GIRL
F2-REVERB SMALL	F2-BABY
F3-REVERB MEDIUM	F3-VIBRATO
F4-REVERB LARGE	F4-PHONE
F5-REVERB GATED	F5-ANGEL
F6-BOOST	F6-MICRO_01
F7-ECHO REVERB	F7-MICRO_02
F8-ECHO REVERB TAP	F8-MICRO_03
F9-CORRECTION	F9-MICRO_04
F10-BEAR	F10-MICRO_05



Figure 51

### REMARQUE

L'entrée micro Audya ne prévoit que l'utilisation de microphones dynamiques.

## ■ Régler un effet VOCALIZER sur la voix

1. Presser la touche VOCALIZER.
2. La page-écran pour le choix des VOICETRON PRESETS sera affichée (Figure 52).
3. Presser les touches F1-F10 pour régler l'un des VOICETRON PRESETS, c'est-à-dire un effet voulu pour le microphone raccordé à l'entrée MICRO 1.
4. Appuyer sur les touches CURSEUR ◀ ▶ pour faire défiler les pages des VOICETRON PRESETS. A l'aide des touches F1-F10 vous pouvez avoir accès à deux pages avec dix VOICETRON PRESETS chacune:

PAGE 1	PAGE 2
F1-VOCALIZER	F1-USER 1
F2-AUTOTUNE VOCAL	F2-USER 2
F3-BLUEGRASS DUET	F3-USER 3
F4-COUNTRY DUET	F4-USER 4
F5-CHAINED DUET	F5-USER 5
F6-STANDARD TRIO	F6-USER 6
F7-STANDARD TRIO 2	F7-USER 7
F8-CHAINED TRIO	F8-USER 8
F9-STAND. QUARTET	F9-USER 9
F10-JAZZ QUARTET	F10-MIDI MODE

## ■ Modifier un effet VOCALIZER

1. Sélectionner un effet VOCALIZER.
2. Si l'on appuie sur la touche EDIT, une page-écran semblable à celle illustrée sur la Figure 53 sera affichée.
3. Presser les touches F1-F10 pour accéder aux réglages des paramètres du VOCALIZER:  
 F1 - DUET: effets de duo.  
 F2 - TRIO: effets de trio.  
 F3 - QUARTET: effets de quatuor.  
 F4 - QUINTET: effets de quintet.  
 F5 - FIXED INTERV.: effets d'intervalle fixe.  
 F6 - VOCODER: paramètres du vocodeur.  
 F7 - VOICES EDIT: paramètres des voix (jusqu'à cinq voix) Volume, Pan, Formant, Detune, Cutoff, Resonance.  
 F8 - EQUALIZER: égaliseur graphique à 10 bandes.  
 F9 - EFFECTS: paramètres des effets.

F10 - VOCAL TO ARR.: l'effet du vocaliseur change en fonction des parties de l'Arrangeur. Par exemple, on peut régler un effet DUET pour le START, un effet TRIO pour la variation A de l'Arrangeur, un effet VOCODER pour la variation B de l'Arrangeur et ainsi de suite.

Pour tout renseignement complémentaire, voir la section VOICETRON à page 137.



Figure 52

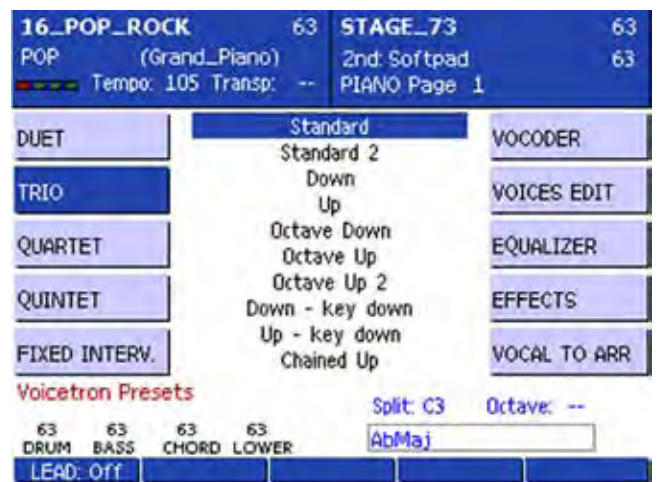
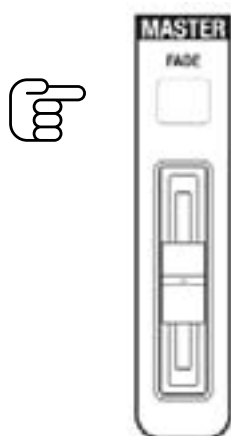


Figure 53

## Master

Le Fader Master est situé sur la droite du panneau et il permet de régler le volume global de l'instrument. Il présente une fonction FADE qui active un fondu sonore automatique lors de la fin de la reproduction, c'est-à-dire qu'elle permet de baisser graduellement le volume jusqu'à zéro.



### ■ FADE

Si l'on presse la touche FADE, la DEL commence à clignoter et le volume sera baissé graduellement, en fonction des réglages de CROSSFADE. Nous vous prions de voir MENU > KEYBOARD CONTROL > UTILITY > NEXT PAGE (Figure 54). Une fois que l'effet de fondu s'est achevé, la DEL de la touche FADE s'éteint.

Il faut remarquer que le fondu n'agit pas sur le volume du microphone. Ainsi, vous pourrez parler/chanter au cours du fondu.

<b>SLOW_BALLAD</b> 63		<b>CONCERT_GRAND</b> 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1	
Tempo: 76 Transp:		PIANO Page 1	
Cross Fade Mode	Fade 1	Main View	ON
Cross Fade Velocity	Slow 2	Autoswitch Time(sec)	Off
Fade Time	8	Lyric/Txt Small Font	Off
Player Autoload	Text+UWL	Registration Sort	Numeric
Enabled Numb. Files	Off	Registration Restore	Off
UTILITY Page 2/4			
		Split: F2	Octave: --
63 DRUM	63 BASS	63 CHORD	63 LOWER
		A min 11 (5,9)	
		Prev.Page	Next Page

Figure 54

### REMARQUE

*La fonction FADE ne fonctionne pas seulement comme fondu sonore lors de la fin de la reproduction, mais aussi comme FADE IN. Il ne faut que presser la touche FADE lorsque l'Arranger ou le Player sont arrêtés.*

# Main View

## Main View

La nouvelle interface graphique MAIN VIEW permet de visualiser tous les éléments de l'afficheur d'une façon plus organique.

### ■ Activer la MAIN VIEW

1. Presser la touche MENU du panneau frontal pour ouvrir la page-écran MENU comme en **Figure 55**.
2. Presser la touche F4 correspondant à KEYBOARD CONTROL comme indiqué par la flèche en **Figure 55**.
3. Presser la touche F10 correspondant à UTILITY comme indiqué en **Figure 56**.
4. Presser la touche USER 5 (NEXT PAGE) comme indiqué en **Figure 57**.
5. Presser la touche F6 pour sélectionner MAIN VIEW comme indiqué en **Figure 57**.
6. Maintenant on pourra employer la molette DATA/VALUE ou les touches CURSEUR ◀ ▶ pour sélectionner la valeur OFF (éteint) ou ON (allumé) comme indiqué en **Figure 58**.
7. Presser la touche EXIT pour se rendre à la fenêtre précédente du MENU.
8. Presser la touche MENU pour sortir tout de suite de l'ambiance MENU.

### ■ Mémoriser la MAIN VIEW à la mise en marche

Après la sortie de l'ambiance MENU, pour mémoriser la nouvelle visualisation MAIN VIEW à la mise en marche du clavier, presser la touche SAVE du panneau frontal. Une page-écran pareille à la **Figure 59** sera affichée. Presser la touche F6 correspondant à CUSTOM STARTUP. A la mise en marche l'afficheur de l'Audya sera sélectionné sur la nouvelle visualisation MAIN VIEW.

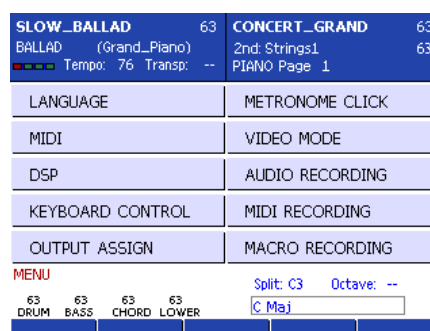


Figure 55

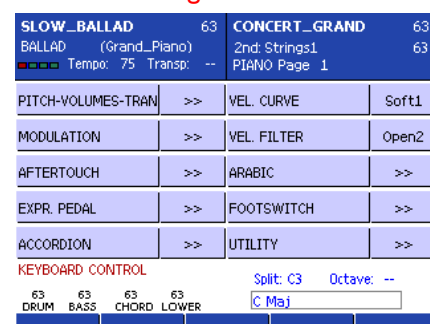


Figure 56

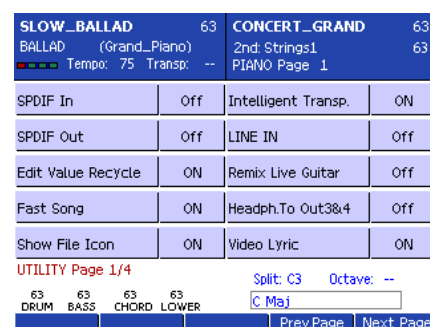


Figure 57

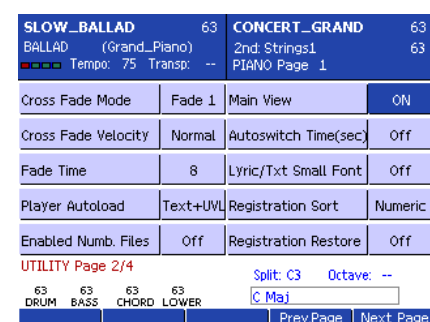


Figure 58

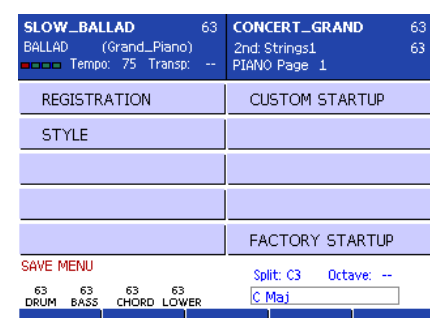


Figure 59



## Autoswitch Time

La fonction AUTOSWITCH TIME, strictement connectée à la nouvelle interface MAIN VIEW, permet d'établir un temps d'attente jusqu'à 60 secondes avant de revenir à la MAIN VIEW en opérant en des autres ambiances du clavier. Pour faire un exemple, après avoir choisi un style ou un instrument, l'afficheur passe automatiquement à la visualisation MAIN VIEW après le temps établi d'AUTOSWITCH TIME.

### ■ Etablir le temps d'AUTOSWITCH TIME

1. Presser la touche MENU du panneau frontal pour ouvrir la page-écran MENU.
2. Presser la touche F4 correspondant à KEYBOARD CONTROL.
3. Presser la touche F10 correspondant à UTILITY.
4. Presser la touche USER 5 (NEXT PAGE).
5. Presser la touche F7 pour sélectionner AUTOSWITCH TIME (sec) comme indiqué en [Figure 60](#).
6. Maintenant on pourra employer la molette DATA/VALUE ou les touches CURSEUR ◀ ▶ pour établir la valeur en secondes de 1 à 60 secondes comme indiqué en [Figure 61](#).
7. On conseille d'établir un temps entre 3 et 5 secondes, mais rien n'empêche de l'établir plus haut.
8. Presser la touche EXIT pour revenir à la fenêtre précédant du MENU.
9. Presser la touche MENU pour sortir tout de suite de l'ambiance MENU.

#### REMARQUE

*Si on établit la valeur de AUTOSWITCH TIME (sec) à OFF, la fonction AUTOSWITCH sera désactivée. Dans ce cas, pour revenir à la page-écran MAIN VIEW à partir d'autres pages-écran, il faut presser manuellement la touche EXIT du panneau frontal.*

<b>SLOW_BALLAD</b> 63		<b>CONCERT_GRAND</b> 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1 63	
Tempo: 75 Transp: --		PIANO Page 1	
Cross Fade Mode	Fade 1	Main View	ON
Cross Fade Velocity	Normal	Autoswitch Time(sec)	Off
Fade Time	8	Lyric/Txt Small Font	Off
Player Autoload	Text+UWL	Registration Sort	Numeric
Enabled Numb. Files	Off	Registration Restore	Off

UTILITY Page 2/4

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

C Maj

Prev. Page Next Page

Figure 60

<b>SLOW_BALLAD</b> 63		<b>CONCERT_GRAND</b> 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1 63	
Tempo: 75 Transp: --		PIANO Page 1	
Cross Fade Mode	Fade 1	Main View	ON
Cross Fade Velocity	Normal	Autoswitch Time(sec)	5
Fade Time	8	Lyric/Txt Small Font	Off
Player Autoload	Text+UWL	Registration Sort	Numeric
Enabled Numb. Files	Off	Registration Restore	Off

UTILITY Page 2/4

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

C Maj

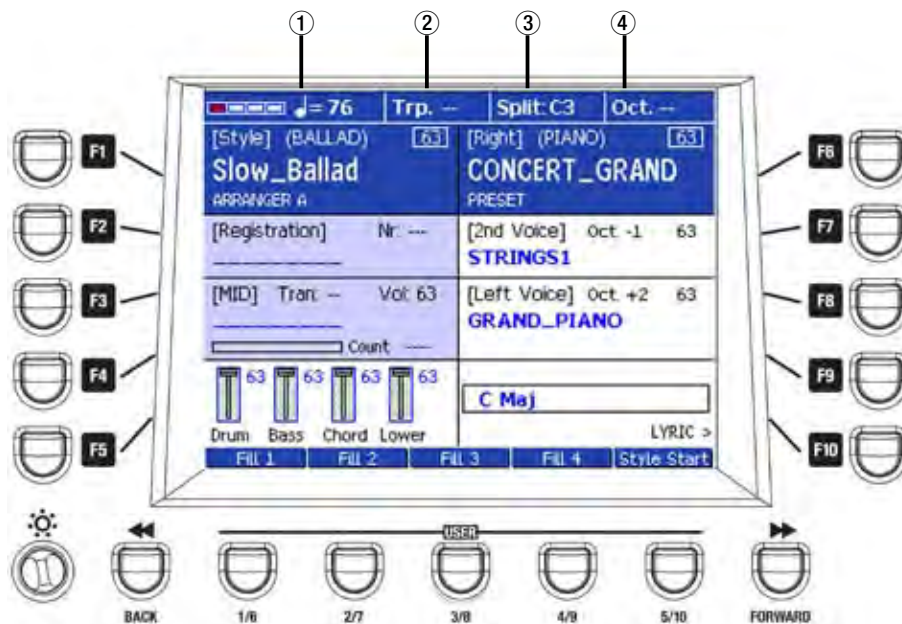
Prev. Page Next Page

Figure 61

# Main View

## Description de la Main View

Organisation des éléments graphiques dans la fenêtre MAIN VIEW.



### ■ Fenêtre MAIN VIEW

- ① **Tempo BPM**  
Affiche le temps BPM établi pour le style ou pour le fichier actuellement chargé dans le Player. Quand l'Arranger ou le Player sont en exécution, les DELs rouges et verts s'allument sur la base de la division rythmique.
- ② **Transpose**  
Affiche la transposition de la main droite ou du fichier actuellement chargé dans le Player.
- ③ **Split**  
Affiche le point de Split actuellement établi sur le clavier.
- ④ **Octave**  
Affiche la transposition d'octaves de la main droite.

F1—La touche F1 ouvre la fenêtre de sélection des styles. Elle affiche aussi la valeur du volume établie par STYLE MASTER et la variation ABCD de l'Arranger (Figure 62).

F2—La touche F2 ouvre la fenêtre de sélection des REGISTRATION (Figure 62). Vous trouverez d'autres renseignements dans la section concernant les REGISTRATION de ce manuel.

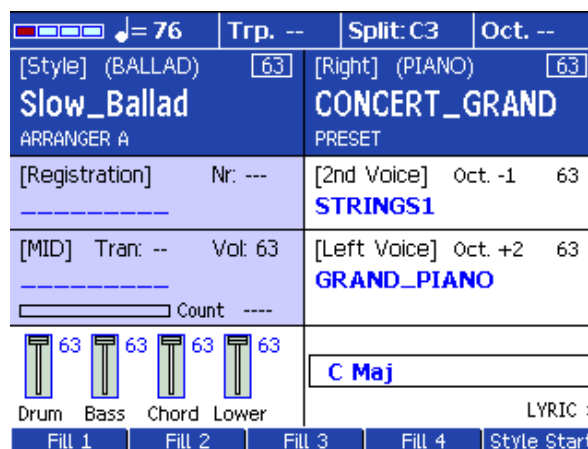


Figure 62

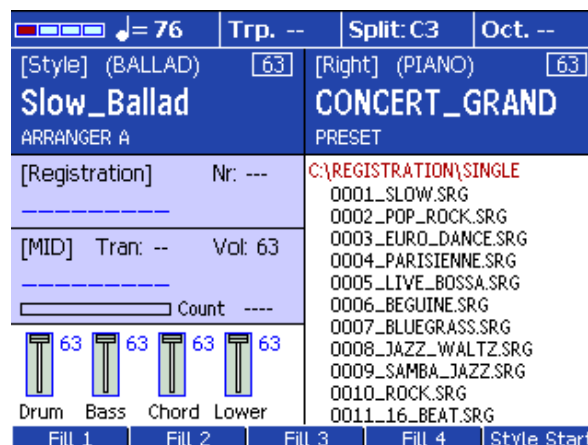


Figure 63

F3/F4–La touche F3 (ou F4) ouvre de default la fenêtre de sélection des fichiers MIDI. Elle affiche aussi la valeur du volume établie dans le Player MIDI (Figure 64). Vous trouverez d'autres renseignements dans la section concernant "MIDI Player (MAIN VIEW)" de ce manuel.

F5–La touche F5 n'ouvre aucune fenêtre. Elle indique la section de la fenêtre MAIN VIEW concernant le mixer des parties de l'Arrangeur. En cette section seront affichés les volumes concernant Drum, Bass, Chord et Lower (Figure 65).

F6–La touche F6 ouvre la fenêtre de sélection des VOICES pour la main droite (RIGHT). Elle affiche aussi la valeur du volume établie pour la main droite et le type de VOICE, c'est-à-dire PRESET, PROGRAM, DRAWBARS ou INSTRUMENT (SUPERSOLO).

F7–La touche F7 ouvre la fenêtre de sélection des VOICES pour la 2nd VOICE. Elle affiche aussi la valeur du volume établie pour la 2nd VOICE et le déplacement d'octave (établi à l'aide de PROGRAM). Si on sélectionne un instrument de la fenêtre MAIN VIEW, l'octave sera rétablie à la valeur 0 standard et elle sera ainsi affichée "—".

F8–La touche F8 ouvre la fenêtre de sélection des VOICES pour la main gauche (LEFT VOICE). Elle affiche aussi la valeur du volume établie et le déplacement d'octave.

F9–La touche F9 n'ouvre aucune fenêtre.

F10–La touche F10 ouvre la fenêtre LYRIC. Si un fichier MIDI n'a pas été sélectionné ou si le fichier MIDI ne contient aucun texte, la section LYRIC de cette fenêtre sera affichée vide (Figure 66). Pour rétablir la visualisation MAIN VIEW normale, presser de nouveau la touche F10, ou n'importe quelle touche STYLE, VOICES, DRUM SET, PROGRAM ou autres touches du Player.

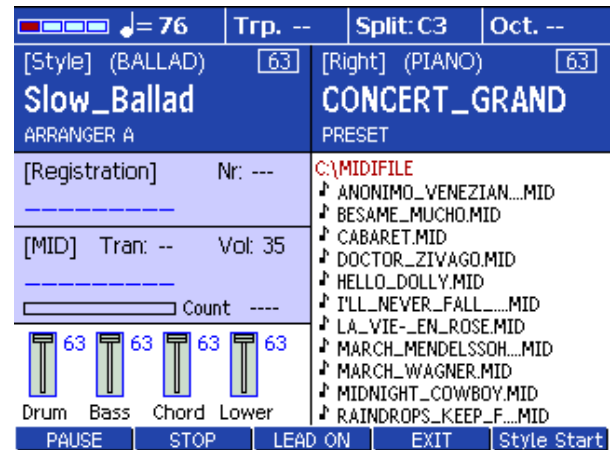


Figure 64

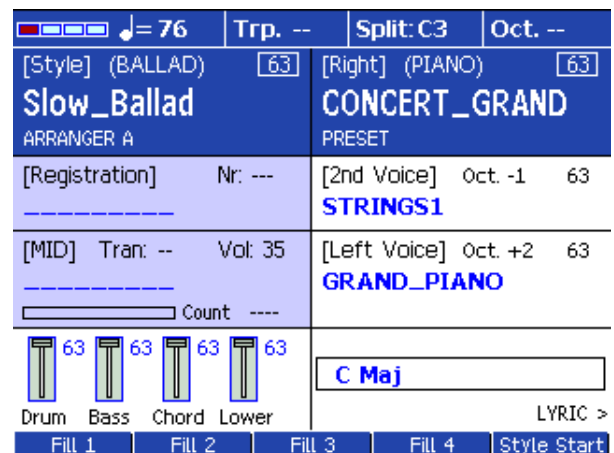


Figure 65

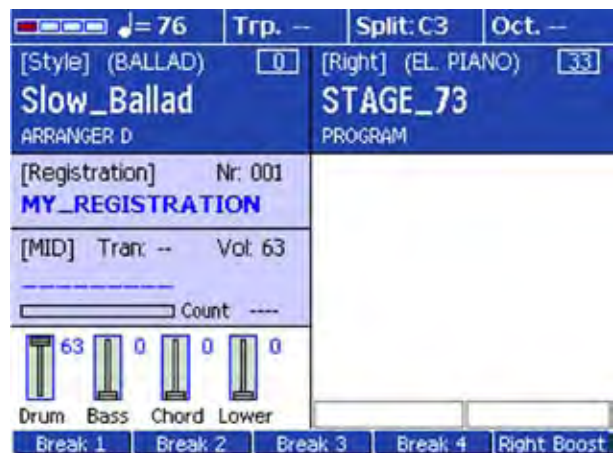


Figure 66

# Main View

## MIDI Player (MAIN VIEW)

De la fenêtre MAIN VIEW on pourra sélectionner directement les fichiers MIDI présents dans le disque et afficher en même temps le texte karaoke éventuellement présent.

### ■ Sélectionner un fichier MIDI à partir de MAIN VIEW

1. Avec la fenêtre MAIN VIEW active, presser la touche F3 (ou F4). La liste des fichiers MIDI présents dans le dossier MIDIFILE du disque dur sera affichée (Figure 67).
2. Sélectionner à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE un fichier MIDI de la liste. Dans notre exemple sera "JENNIFER.MID".
3. Presser la touche ENTER pour lancer l'exécution du fichier MIDI.
4. Si le fichier MIDI contient le texte, ce texte sera affiché dans la section à droite, concernant les textes LYRIC de la fenêtre MAIN VIEW, comme en Figure 68.
5. Les touches USER de 1 à 4 dans la fenêtre MAIN VIEW se chargent des fonctions suivantes:  
USER 1: PAUSE/CONTINUE  
USER 2: STOP  
USER 3: LEAD ON/OFF (Mute de la mélodie)  
USER 4: EXIT (sort de la fenêtre Lyric ou MAIN VIEW).
6. Avec le fichier MIDI en exécution ou en pause, en pressant la touche F3 (ou F4) une deuxième fois, la fenêtre MAIN VIEW sera partagée en deux sections (Figure 69):  
à droite la section LYRIC.  
à gauche la liste des fichiers MIDI présents dans le disque.
7. De cette façon, avec le fichier actuelle en exécution, on pourra sélectionner un fichier de la liste à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE et le lancer par la touche ENTER.
8. Pour revenir à la fenêtre normale, presser de nouveau la touche F3 (ou F4).
9. Pour activer/désactiver la fenêtre LYRIC presser la touche F1

### ■ Touche HOME du MIDI Player

En pressant la touche MIDI du Player on accède à l'habituelle liste des fichiers MIDI contenus dans le disque. Maintenant la fenêtre présente la fonction HOME activable par la touche USER 3, comme en Figure 70. La fonction HOME est utile si on veut rétablir la MAIN VIEW et d'ici opérer sur toutes les nouvelles fonctions décrites ci-dessus.



Figure 67



Figure 68



Figure 69



Figure 70

## WAVE Player (MAIN VIEW)

De la fenêtre MAIN VIEW on pourra sélectionner directement les fichiers WAV stockés dans le disque.

### ■ Sélectionner un fichier WAVE à partir de MAIN VIEW

1. La fenêtre MAIN VIEW de default permet la sélection de fichiers MIDI : donc il est nécessaire de presser la touche WAVE du Player. La liste des fichiers WAV présents dans le dossier WAVE du disque dur (Figure 71) sera affichée.
2. Sélectionner à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE un fichier WAV de la liste. Dans notre exemple est "Funky Tune.wav".
3. Presser la touche ENTER pour lancer l'exécution du fichier WAV.
4. Presser la touche USER 3 (HOME) pour activer la fenêtre MAIN VIEW, comme indiqué par la flèche de Figure 71.
5. La fenêtre MAIN VIEW sera affichée, et dans sa partie droite la liste des fichiers WAVE présents dans le disque (Figure 72).
6. Si le fichier WAV contient le texte, il sera affiché au lieu de la liste des fichiers tel que texte LYRIC comme en Figure 73.
7. Les touches USER de 1 à 4 dans la fenêtre MAIN VIEW prendront les fonctions suivantes:  
 USER 1: PAUSE/CONTINUE  
 USER 2: STOP  
 USER 3: LEAD ON/OFF (Mute de la mélodie)  
 USER 4: EXIT (sortie de la fenêtre Lyric ou MAIN VIEW).
8. Lorsque le fichier file WAV contenant le texte est en exécution ou en pause, en pressant la touche F3 (ou F4) une deuxième fois, la fenêtre MAIN VIEW sera partagée en deux sections (Figure 74): à droite la section LYRIC. à gauche la liste des fichiers WAV présents dans le disque.
9. De cette façon, avec le fichier actuelle en exécution, on pourra sélectionner un fichier de la liste à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE et le lancer par la touche ENTER.
10. Pour revenir à la fenêtre normale, presser de nouveau la touche F3 (ou F4).



Figure 71



Figure 72



Figure 73



Figure 74

# Main View

## MP3/SFX Player (MAIN VIEW)

A partir de la fenêtre MAIN VIEW on pourra sélectionner directement les fichiers MP3 ou SFX présents dans le disque.

### ■ Sélectionner un fichier MP3/SFX à partir de MAIN VIEW

1. La fenêtre MAIN VIEW de default permet la sélection de fichiers MIDI: donc il est nécessaire de presser la touche MP3 ou SFX du Player. Les listes des fichiers MP3 présents dans le dossier MP3 (Figure 75) ou les fichiers SFX présents dans le dossier SFX seront affichées. (Figure 76).
2. Sélectionner à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE un fichier MP3 ou SFX de la liste.
3. Presser la touche ENTER pour lancer l'exécution du fichier MP3 ou SFX.
4. Presser la touche USER 3 (HOME) pour activer la fenêtre MAIN VIEW, comme indiqué par la flèche de Figure 75 et Figure 76.
5. La fenêtre MAIN VIEW sera affichée, et dans sa partie droite la liste des fichiers MP3 présents dans le disque (Figure 77) ou des fichiers SFX (Figure 78).
6. Si le fichier MP3 ou SFX contient le texte, il sera affiché au lieu de la liste des fichiers tel que texte LYRIC comme en Figure 78.
7. Les touches USER de 1 à 4 dans la fenêtre MAIN VIEW prendront les fonctions suivantes:  
USER 1: PAUSE/CONTINUE  
USER 2: STOP  
USER 3: LEAD ON/OFF (Mute de la mélodie)  
USER 4: EXIT (sortie de la fenêtre Lyric ou MAIN VIEW).
8. Lorsque le fichier file MP3 ou SFX contenant le texte est en exécution ou en pause, en pressant la touche F3 (ou F4) une deuxième fois, la fenêtre MAIN VIEW sera partagée en deux sections (Figure 79):  
à droite la section LYRIC.  
à gauche la liste des fichiers MP3 ou SFX présents dans le disque.
9. De cette façon, avec le fichier actuelle en exécution, on pourra sélectionner un fichier de la liste à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE et le lancer par la touche ENTER.
10. Pour revenir à la fenêtre normale, presser de nouveau la touche F3 (ou F4).



Figure 75



Figure 76



Figure 77



Figure 78



Figure 79

## DJ LOOP Player (MAIN VIEW)

De la fenêtre MAIN VIEW on pourra sélectionner directement les fichiers DJ LOOP présents dans le disque.

### ■ Sélectionner un DJ LOOP à partir de MAIN VIEW

1. La fenêtre MAIN VIEW de default permet la sélection de fichiers MIDI: donc il est nécessaire de presser la touche DJ LOOP du Player. Les listes des fichiers DJ LOOP présents dans le dossier DJ LOOP (Figure 80) seront affichées.
2. Sélectionner à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE un DJ LOOP de la liste. Dans notre exemple est "ArtOfSun.djl".
3. Presser la touche ENTER pour charger le DJ LOOP en mémoire et la touche START pour lancer l'exécution du DJ LOOP.
4. Presser la touche USER 3 (HOME) pour activer la fenêtre MAIN VIEW, comme indiqué par la flèche de Figure 80.
5. La fenêtre MAIN VIEW sera affichée et en pressant la touche F3 (ou F4), dans sa partie la liste des DJ LOOP présents dans le disque (Figure 81) sera affichée. De cette façon, avec le fichier actuelle en exécution, on pourra sélectionner un fichier de la liste à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE et le lancer par le touche ENTER.
6. Employer les touches de la section «Arranger conductor» pour changer les différents sections et les utiliser dans la manière plus convenable.
7. Les touches USER d'1 jusqu'à 4 dans la fenêtre MAIN VIEW prennent les fonctions suivantes:  
 USER 1: PAUSE/CONTINUE (non utilisée)  
 USER 2: STOP  
 USER 3: LEAD ON/OFF (non utilisée)  
 USER 4: EXIT (sort de la fenêtre Lyric ou MAIN VIEW).



Figure 80

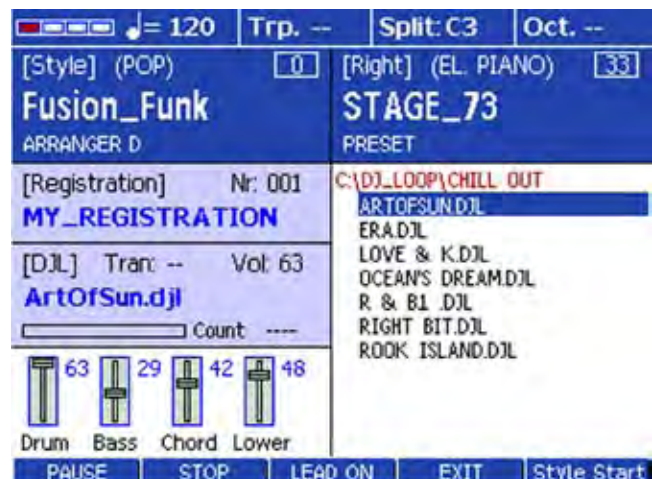


Figure 81

## Program

Pour chaque touche de la section VOICES on pourra créer et sauvegarder un son PROGRAM.

On pourra modifier un PROGRAM en pressant la touche EDIT et une touche de la section VOICES.

### ■ Création d'un PROGRAM

1. Presser la touche PROGRAM.
2. Presser une touche de la section VOICES, par exemple PIANO. Le PROGRAM actuel sera affiché (Figure 82). On pourra aussi introduire un instrument INS, déjà chargé en mémoire (voir section RAM INS / SUPERSOLO à la page 74).
3. Presser la touche EDIT. L'afficheur visualisera les paramètres concernant le PROGRAM actuel (Figure 83).
4. Les touches F1-F10 permettent la sélection des paramètres du PROGRAM comme décrit ci-dessous.

### F1/F6-VOICES

En pressant les touches F1 ou F6 on affichera cycliquement l'une des trois sonorités assignables au même PROGRAM.

Dans l'exemple la première sonorité assignée est CLAVINET et les autres deux ne sont pas actives (OFF). Après avoir marqué une des trois VOICES composant le PROGRAM on pourra à l'aide de la molette DATA/VALUE ou des touches CURSEUR ◀ ▶ sélectionner cycliquement un instrument parmi les instruments disponibles des blocs GM (Figure 84). Par exemple dans le bloc PIANO les instruments sélectionnables pour chaque VOICE sont:

- Grand\_Piano
- Concert\_Grand
- Rock&Roll
- Bright\_Grand
- Jingle
- Harpsichord
- Clavinet
- Electric
- Upright
- Latin\_Piano
- Concert\_L
- Concert\_R
- Ac\_Grand\_L
- Ac\_Grand\_R
- Concert\_Bright
- Harps\_Wide
- Harps\_Octave
- Pulse\_Clavi

Pour sélectionner OFF pour chacune des trois VOICES presser simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶.

On pourra aussi entrer un instrument INS, déjà chargé en mémoire (voir section RAM INS / SUPERSOLO à la page 98)

#### REMARQUE

*En employant les touches CURSEUR ▲ ▼ on pourra faire défiler les instruments du début à la fin de la liste au lieu que cycliquement d'une façon continue. C'est-à-dire, dans l'exemple ci-dessus, de Grand\_Piano jusqu'à Pulse\_Clavi1.*

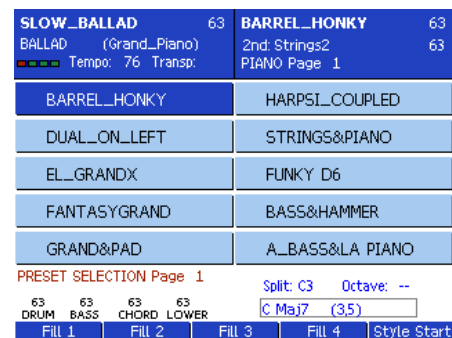


Figure 82

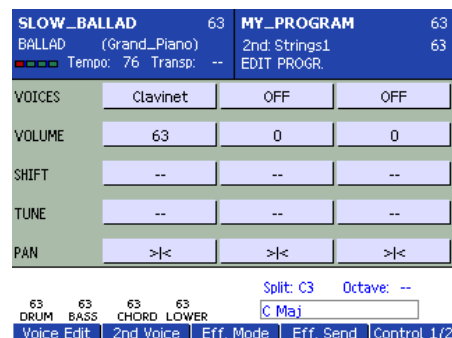


Figure 83

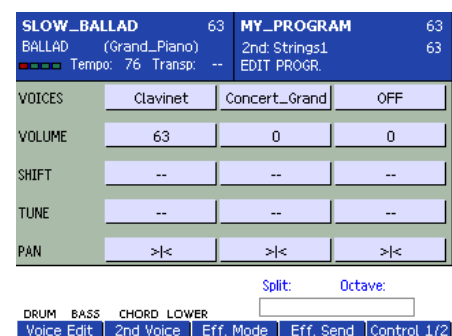


Figure 84

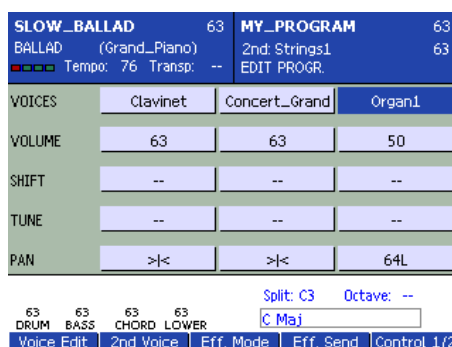


Figure 85

5. Pour chaque PROGRAM on pourra aussi assigner une sonorité DRAWBARS, disponible seulement pour la VOICE numéro trois. Déplacer la sélection sur la troisième VOICE à l'aide des touches F1 ou F6 et presser la touche DRAWBARS pour sélectionner une sonorité d'orgue par les touches CURSEUR ◀ ▶ ou la molette (Figure 85).



## F2/F7-VOLUME

En pressant les touches F2 ou F7 on marquera cycliquement la sonorité dont on veut régler le volume. Employer la molette DATA/VALUE ou les touches CURSEUR ◀ ▶ pour régler le volume de chacune des trois sonorités de 0 à 63 (Figure 86). Pour établir automatiquement le volume à zéro, presser simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶.

## F3/F8-SHIFT

En pressant les touches F3 ou F8 on marquera cycliquement la sonorité dont on veut régler l'intonation. Employer la molette DATA/VALUE ou les touches CURSEUR ◀ ▶ pour régler l'intonation de chacune des trois sonorités de +/- 24 demi-tons (Figure 87). Pour établir automatiquement l'intonation à zéro (—), presser simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶.

## F4/F9-TUNE

En pressant les touches F4 ou F9 on marquera cycliquement la sonorité dont on veut régler l'intonation fine. Employer la molette DATA/VALUE ou les touches CURSEUR ◀ ▶ pour régler l'intonation fine de chacune des trois sonorités. La valeur de -63 à + 64 correspond à +/- 100 cents, c'est-à-dire à +/- 1 demi-ton (Figure 88). Pour établir automatiquement l'intonation fine à zéro (—), presser simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶.

## F5/F10-PAN

En pressant les touches F5 ou F10 on marquera cycliquement la sonorité dont on veut régler l'emplacement panoramique (PAN). Employer la molette DATA/VALUE ou les touches CURSEUR ◀ ▶ pour régler le PAN de chacune des trois sonorités. Les valeurs de 63R à 64L correspondent respectivement à l'emplacement panoramique tout à droite ou tout à gauche (Figure 89). Pour établir le PAN au centre (>|<), presser simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶.



Figure 86

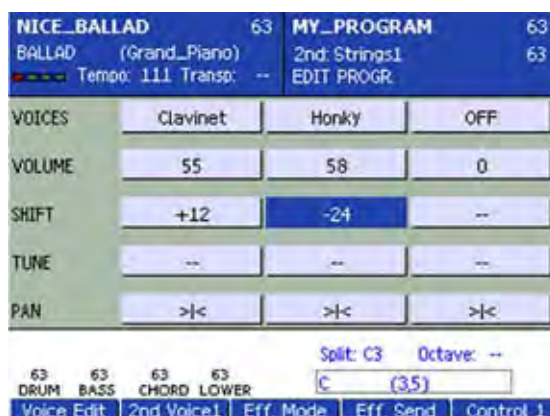


Figure 87

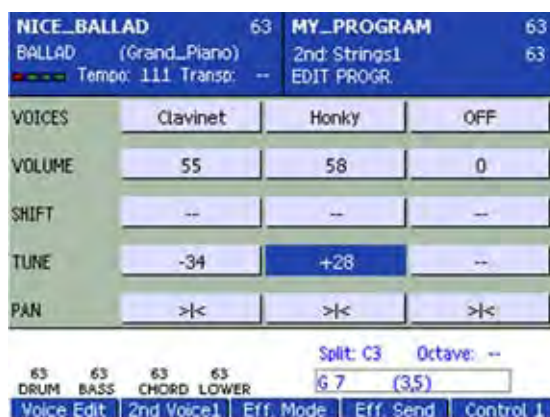


Figure 88



Figure 89

# Program

## VOICE EDIT

Pour accéder à la page de modification de chacune des trois VOICES du PROGRAM presser la touche USER 1. Par cette opération on affichera une page-écran pareille à la **Figure 90** où il y a tous les paramètres de la VOICE du PROGRAM, sélectionnée de la page précédant. Après avoir sélectionné le paramètre de la VOICE par une touche de F1 à F10, on pourra modifier sa valeur à l'aide de la molette DATA/VALUE ou des touches CURSEUR ◀ ▶ . Pour sélectionner la valeur de default (32) presser simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ .

- F1-ATTACK: modifie le temps d'attaque du profil. Valeur de 0 à 63 (default 32) (**Figure 91**).
- F2-DECAY: modifie le temps d'affaiblissement du profil. Valeur de 0 à 63 (default 32)
- F3-SUSTAIN: modifie le temps de soutien du profil. Valeur de 0 à 63 (default 32).
- F4-RELEASE: modifie le temps d'extinction du profil. Valeur de 0 à 63 (default 32).
- F5-LEVEL : modifie le niveau du profil. Valeur de 0 à 63 (default 32).
- F6-RESONANCE: modifie le niveau de résonance. Valeur de 0 à 63 (default 32).
- F7-CUTOFF: modifie la fréquence de coupe. Valeur de 0 à 63 (default 32).
- F8-DCA OFFSET: modifie l'OFFSET de l'enveloppe DCA (Digital Controlled Amplifier). Pratiquement cette fonction augmente ou affaiblit l'influence sur l'amplificateur. Valeur de 0 à 63 (default 32).
- F9-DCF OFFSET: modifie l'OFFSET du profil DCF (Digital Controlled Filtro). Pratiquement cette fonction augmente ou affaiblit l'influence sur le filtre. Valeur de 0 à 63 (default 32).
- F10- LFO. La touche F10 ouvre une autre page de modification des paramètres de l'LFO (**Figure 92**), c'est-à-dire de l'oscillateur à basse fréquence (Low Frequency Oscillator).



Figure 90



Figure 91



Figure 92

Les paramètres concernant l'LFO seront accessibles à l'aide des touches F1... F10. On pourra modifier le paramètre sélectionné en employant la molette DATA/VALUE ou les touches CURSEUR ◀ ▶ . La valeur pour chaque paramètre ira de 0 à 63. Pour établir la valeur de default (32) presser simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ .

F1-VIBRATO RATE: fréquence du vibrato.

F2-VIBRATO DEPTH: profondeur du vibrato.

F3-VIBRATO DELAY: retard d'intervention du vibrato.

F6-LFO RATE: fréquence de l'oscillateur.

F7-LFO TVF: quantité de LFO sur le filtre.

F8-LFO TVA: quantité de LFO sur l'amplificateur.

Après avoir modifié les paramètres d'une VOICE à partir de la page VOICE EDIT, revenir à la page précédente à l'aide de la touche USER 1 (Progr. Edit).

Sélectionner une autre VOICE à l'aide des touches F1 ou F6 et presser la touche USER 1 (Voice Edit) pour modifier ses paramètres.

## REMARQUE

*Si on sélectionne un orgue DRAWBARS pour la VOICE numéro 3 du PROGRAM, les paramètres de la page VOICE EDIT seront disponibles mais ils ne modifieront pas le timbre de l'orgue.*

## REMARQUE

*Pour se rendre de la page LFO à la page de modification de la VOICE presser la touche USER 1 (Progr.Edit). Pour rétablir la page initiale de PROGRAM EDIT, presser de nouveau la touche USER 1 (Progr.Edit).*

# Program

## 2ND VOICE

Presser la touche USER 2 (2nd Voice1) pour ouvrir une page-écran pareille à la **Figure 93** où sont affichés les paramètres pour la deuxième sonorité 2nd VOICE, activable de la touche du même nom de la section VOICES.

Les paramètres disponibles pour la modification de la 2nd VOICE sont accessibles à l'aide des touches F1... F10. Ou pourra modifier les valeurs sélectionnées en employant la molette DATA/VALUE ou les touches CURSEUR ◀ ▶ .

- F1-2ND VOICE: il est possible d'assigner un instrument parmi les instruments disponibles dans les différents bancs GM. Par exemple:  
Strings1  
Strings2  
Strings3  
Symphonic  
Timpani  
Geige  
Contrabass  
Tremolos  
... etc.
- F2-VOLUME: règle le volume de la 2nd VOICE. Pour établir la valeur 0 presser simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ .
- F3-OCTAVE: on pourra sélectionner la 2nd VOICE sur une valeur de +/- 2 octaves. Pour mettre la valeur à zéro (—) presser simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ (**Figure 94**).
- F4-TUNE: on pourra régler de façon fine l'intonation de +/- 100 cent de demi-ton (valeurs de -63 à + 64).
- F5-REVERB: règle l'envoi de l'effet réverbération. Pour établir la valeur 0 presser simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ (**Figure 95**).
- F6-EFFECT ASSIGN: il est possible d'assigner un deuxième effet, c'est-à-dire un CHORUS ou un ECHO.
- F7-EFFECT SEND: règle l'envoi du deuxième effet (CHORUS ou ECHO).
- F8-SUSTAIN: active/désactive la pédale du SUSTAIN sur la deuxième sonorité.
- F9-SPLIT: établit la note de split droite pour la deuxième sonorité.
- F10-CONTROLS: ouvre une deuxième page de contrôles (**Figure 96**) pour activer/désactiver les paramètres suivants concernant la 2nd VOICE:  
F1-PORTAMENTO ON/OFF: active/désactive le contrôle du Portamento.  
F2-AFTERTOUCH ON/OFF: active/désactive le contrôle via Aftersustain.  
F3-PITCH BEND ON/OFF: active/désactive le contrôle de Pitch Bend.  
F4-MODULATION ON/OFF: active/désactive le contrôle de la Modulation Wheel.  
F5-EXPRESSION ON/OFF: active/désactive le contrôle de l'expression.



Figure 93



Figure 94



Figure 95



Figure 96

## EFF. MODE

La touche USER 3 permet d'ouvrir une page-écran pareille à la **Figure 97** où tous les paramètres pour EFF. MODE seront affichés, c'est-à-dire pour le mode effets du PROGRAM. Les paramètres disponibles pour la modification du mode des effets seront accessibles à l'aide des touches F1-F10. Après avoir modifié le paramètre, on pourra modifier sa valeur en employant la molette DATA/VALUE ou les touches CURSEUR ◀ ▶.

- F1/F6–VOICES: il est possible d'assigner jusqu'à trois VOICES au même PROGRAM, comme on a déjà vu dans la première page-écran de PROGRAM EDIT.
- F2/F7–REV TYPE: il est possible d'assigner type de réverbération parmi celles disponibles (**Figure 98**). Par exemple:

Studio1
Studio2
Club1
Club2
Hall1
Hall2
Theatre1
Theatre2
Stage1
Stage2
Church1
Church2
Hangar
Galaxy
Space
User Rev1
User Rev2
User Rev3
User Rev4
User Rev5

- F3/F8–EFF. ASSIGN: il est possible d'assigner à chacune des trois VOICES un effet parmi ceux disponibles ci- dessous (**Figure 99**):

NONE: aucun effet
CHORUS: effet Chorus
ECHO: effet Echo
ECHO+CHO: effet Echo + Chorus
DIST: effet Distortion
DIST+CHO: effet Distortion + Echo
DIST+ECHO+CHO: Distortion + Echo + Chorus

- F4/F9–EFF. TYPE: pour chaque effet assigné il sera possible de sélectionner un type d'effet parmi ceux disponibles (**Figure 100**). Par exemple, pour l'effet de type CHORUS sont disponibles les types suivants:

Chorus1, Chorus2, Chorus3... Chorus6
Tremolo1, Tremolo2, Tremolo3
Phaser1, Phaser2, Phaser3
Flanger1, Flanger2, Flanger3
User Cho1, User Cho2 ... User Cho5



Figure 97

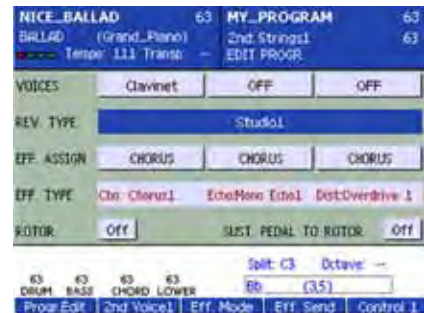


Figure 98



Figure 99



Figure 100

### REMARQUE

En pressant simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ on établit l'effet de default.

### ATTENTION

Lorsqu'on sélectionne l'effet DIST (Distortion) pour une VOICE il ne sera pas possible sélectionner un effet CHORUS ou un effet ECHO pour les autres VOICES. Il est possible de sélectionner un effet DIST pour chacune des trois VOICES ou pour n'importe quelle combinaison d'effets DIST+CHO ou DIST+ECHO+CHO1.

# Program

Pour l'effet de type ECHO (Figure 101) sont disponibles les types suivants:

Mono Echo1, Mono Echo2... Mono Echo5
Stereo Echo1, Stereo Echo2... Stereo Echo5
Triple Echo1, Triple Echo2... Triple Echo5
Mono User1
Stereo User1, Stereo User2
Triple User1, Triple User2

Pour l'effet de type DIST (Figure 102) sont disponibles les types suivants:

Overdrive1, Overdrive2, Overdrive3
Tube 1, Tube 2
Distorsion1, Distorsion2, Distorsion3
Hyper Dist.
Grunge
Fuzz
Hot British
Org. Over.1, Org. Over.2, Org. Over.3
Over. User1, Over. User2
Dist. User1, Dist. User2, Dist. User3

Il faut remarque qu'avec le distorsion sélectionné, le volume de la VOICE sera le volume d'entrée au distorsion et la sonorité DISTORSOR en EFF SEND sera la sortie du distorsion.

- F5–ROTOR ON/OFF: active/désactive l'effet ROTOR (Figure 103), dont on pourra contrôler la vitesse par les touches SLOW et FAST de la section ROTOR du panneau.
- F10–SUST. PEDAL TO ROTOR ON/OFF: active/désactive la possibilité d'assigner l'effet ROTOR à la pédale de Sustain (Figure 104) éventuellement connectée à la prise Sustain sur la partie postérieure.

## EFF. SEND

La touche USER 4 ouvre une page-écran pareille à la Figure 105 où l'on pourra régler les paramètres pour les envois des effets EFF. SEND.

Par cette fonction on pourra écouter les effets éventuellement assignés à la page EFF. MODE. Après avoir sélectionné le paramètre on pourra modifier sa valeur en employant la molette DATA/VALUE ou les touches CURSEUR ◀ ▶ . Pour sélectionner une des trois VOICES du PROGRAM, employer comme d'habitude les touches fonction F1/F6.

### ATTENTION

**Les paramètres établis pour EFF.ASSIGN et EFF.TYPE sont strictement liés aux paramètres de la page EFF1 SEND1. Par conséquent leur réglage pourrait n'avoir aucun effet écoutable jusqu'au moment d'un convenable réglage des envois dans la page EFF.SEND, comme expliqué ci-dessous.**



Figure 101



Figure 102



Figure 103



Figure 104



Figure 105

- F1/F6–VOICES: il est possible d'assigner jusqu'à trois VOICES au même PROGRAM, comme on a déjà vu dans la première page-écran de PROGRAM EDIT.
- F2/F7–REVERB: règle l'envoi à l'effet réverbération. Valeurs de 0 à 63. En pressant simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ on mettra à zéro l'envoi de la réverbération (Figure 106).

## REMARQUE

*Si dans la page EFF.MODE on sélectionne un effet DIST, DIST+CHO ou DIST+ECHO+CHO, on ne pourra pas régler l'envoi REVERB pour chaque sonorité. Le réglage du paramètre de l'envoi de l'effet est pareil dans les trois sonorités c'est-à-dire qu'avec le réglage d'un envoi on réglerait aussi les autres deux.*

- F3/F8–CHORUS: règle l'envoi à l'effet Chorus lorsqu'on a sélectionné un effet type CHORUS dans la page EFF. MODE. Valeurs de 0 à 63. En pressant simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ on mettra à zéro l'envoi de l'effet CHORUS (Figure 107).
- F4/F9–ECHO: règle l'envoi à l'effet Echo lorsqu'on a sélectionné un effet type ECHO dans la page EFF. MODE. Valeurs de 0 à 63. En pressant simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ on mettra à zéro l'envoi de l'effet ECHO. (Figure 108).
- F5/F10–DISTORSOR: règle l'envoi au distorseur lorsqu'un effet type DIST est sélectionné dans la page EFF. MODE. Valeurs de 0 à 63. En pressant simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ on mettra à zéro l'envoi de l'effet DISTORSOR (Figure 109).

## REMARQUE

*Si dans la page EFF.MODE on sélectionne un effet DIST, DIST+CHO ou DIST+ECHO+CHO, on ne pourra pas régler l'envoi CHORUS, ECHO et DISTORSOR pour chaque sonorité. Le réglage du paramètre de l'envoi de l'effet est pareil dans les trois sonorités c'est-à-dire qu'avec le réglage d'un envoi on réglerait aussi les autres deux.*

## CONTROL 1

La touche USER 5 ouvre une page-écran pareille à la Figure 110 où l'on pourra modifier les paramètres concernant la page CONTROL 1. Les paramètres disponibles seront accessibles par les touches F1... F10 et ils permettent de programmer les VOICES pour prédisposer les différents instruments en split (divisions) sur le clavier ou pour les faire jouer sur la base de différentes valeurs de dynamique. Après avoir sélectionné le paramètre on pourra modifier sa valeur en employant la molette DATA/VALUE ou les touches CURSEUR ◀ ▶ Pour sélectionner une des trois VOICES du PROGRAM, employer comme d'habitude les touches fonction F1/F6.



Figure 106



Figure 107



Figure 108



Figure 109



Figure 110

# Program

- F1/F6–VOICES: il est possible d'assigner jusqu'à trois VOICES au même PROGRAM, comme on a déjà vu dans la première page-écran de PROGRAM EDIT.
- F2/F7–RANGE (Figure 111): On pourra établir les points de split des trois instruments. On pourra établir le point de split de chaque VOICE automatiquement en jouant directement sur le clavier. Par exemple:  
E0 (note plus basse de la première VOICE)  
B1 (note plus haute de la première VOICE)  
C2 (note plus basse de la deuxième VOICE)  
B3 (note plus haute de la deuxième VOICE)  
C4 (note plus basse de la troisième VOICE)  
G6 (note plus haute de la troisième VOICE)
- F3/F8–VELOCITY (Figure 112): on pourra établir la réponse dynamique de chacune des trois VOICES (valeurs de 0 à 127). Par exemple:  
VELOCITY min. pour la première VOICE: 1  
VELOCITY max. pour la première VOICE: 88  
VELOCITY min. pour la deuxième VOICE: 89  
VELOCITY max. pour la deuxième VOICE: 127  
VELOCITY min. pour la troisième VOICE: 1  
VELOCITY max. pour la troisième VOICE: 127

Les réglages susdits signifient qu'en jouant sur le clavier avec VELOCITY (dynamique) dépassant 89, la première VOICE ne sonnera plus et s'activera la deuxième sonorité. Au contraire la troisième VOICE sera toujours en fonction.

En pressant simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ on porte la valeur à 1 dans les carrés impairs de VELOCITY et la valeur 127 dans les carrés pairs.

- F4/F9–SUSTAIN (Figure 113): active/désactive la pédale du Sustain pour chacune des trois VOICES.
- F5/F10–EXPR (Figure 114): active/désactive le contrôle d'expression pour chacune des trois VOICES.

## CONTROL 2

A partir de la page CONTROL 1 on pourra passer à une seconde page CONTROL 2 où l'on pourra modifier les paramètres du PROGRAM.

En appuyant sur la touche USER 5 (Control 2) à partir de la page CONTROL 1 on passe à une page-écran pareille à la Figure 115. Après avoir sélectionné le paramètre, on pourra modifier sa valeur en employant la molette DATA/VALUE ou les touches CURSEUR ◀ ▶. Pour rétablir la page CONTROL 1 appuyer de nouveau sur la touche USER 5 (Control 1). Les paramètres disponibles à l'aide des touches F1... F10 sont les suivants:

- F1/F6–VOICES: on pourra assigner jusqu'à trois VOICES au même PROGRAM, comme déjà vu dans la première page-écran de PROGRAM EDIT.
- F2/F7–PORT/MONO (Figure 116): ici on pourra établir le temps du PORTAMENTO avec valeurs de 5 à 127. Par l'appui simultané sur les touches CURSEUR ◀ ▶ on porte la valeur sur OFF (hors service).



Figure 111



Figure 112



Figure 113



Figure 114



Figure 115



Quand le portamento est hors service (OFF) on pourra sélectionner la VOICE comme MONO ou POLY.

Lorsqu'on sélectionne le portamento sur une valeur de 5 à 127, le portamento sera sélectionné comme LEGATO ou POLY: dans le premier cas le portamento modifie le son de la VOICE d'une façon liée, c'est-à-dite il agit pour le temps total que les notes sont jouées sans relâcher les touches. Dans le second cas il agit de façon polyphonique, en lançant de nouveau le portamento à chaque note jouée.

L'effet de PORTAMENTO, s'il a été sélectionné dans le PROGRAM et activé en Aft&Port Autoswitch (Menu > Keyboard Control > Aftertouch), s'active automatiquement et on pourra l'activer/désactiver par le bouton du même nom sur le panneau frontal.

- F3/F8–MORPHING (Figure 117): sélectionne le mode de transformation (Morphing) d'une VOICE à l'autre sur la base des paramètres NORMAL, FIRST et SECOND, c'est-à-dire en mode normal, premier son et deuxième son. On effectuera le MORPHING en agissant la Modulation Wheel, marquée par le mot MORPHING en azur.

Pour sélectionner l'effet MORPHING entre deux ou trois VOICES à l'aide de la Modulation Wheel il est nécessaire de sélectionner le paramètre MODES sur MORPHING ou MORPH. COUPLING (voir ci-dessous).

- F4–MODES: à l'aide de ce paramètre on pourra choisir le mode d'interaction entre les VOICES. Par exemple, en sélectionnant MORPHING en agissant sur la Modulation Wheel le son de la VOICE (FIRST) se changera graduellement dans la VOICE (SECOND). Si le paramètre est sélectionné sur NORMAL il n'y aura aucune transformation (MORPHING) sur cette VOICE. D'autres paramètres d'interaction entre les VOICES sont:

3 Voice Layer
Duet1, Duet2
Trio1, Trio2
Country Steel
Morphing
Morph. Coupling
Double
2Hands
Down1, Down2
3rd Down
Bluegrass Down
Country Down
Up 1, Up 2
6th Up
Bluegrass Up
Country Up
Full 1, Full 2
Jazz 1, Jazz 2
Folk 1, Folk 2



Figure 116



Figure 117

Aft. Morphing
Aft.Morph. Coupl
Ped.Morphing
Ped.Morph. Coupl
Sustain Switch
Key off
Key off time 1,2
Key off random 1,2

## Mode Duet1, 2

On est dans un mode DUET si on sélectionne une VOICE sur FIRST et une autre sur SECOND : en jouant une note ne sonnera que la VOICE sélectionnée sur FIRST et la SECOND ne sonnera que en jouant deux ou plusieurs notes. 1, 2 change la vitesse de saisie et d'exécution des notes.

## Mode Trio1, 2

Comme ci-dessus mais avec trois notes.

## Mode Steel

Contrôle spécial du Pitch Bend sur les sonorités. Le Pitch Bend n'agit que sur la note la plus grave parmi toutes les notes jouées.

## Mode Double et 2 Hands

Sont la répétition des touches Double et Harmony-2 Hands disponibles aussi sur le panneau.

# Program

Appelant une VOICE, on activera automatiquement les fonctions sauvegardées dans la VOICE.

**Down1-2.....Folk1-2:** ces options sont des harmonisations qu'on peut assigner directement à la program voice.

Naturellement ces paramètres sont liés au paramètre Harmony, qui indique la voix intéressée à l'harmonisation.

- **Aft.Morphing:** assigne la commande de morphing à l'aftertouch.
- **Aft.Morph.Coupl.:** assigne la commande de morphing additionnel à l'aftertouch.
- **Ped.Morphing:** assigne la commande de morphing à la pédale du volume.
- **Ped.Morph.Coupl.:** assigne la commande de morphing additionnel à la pédale du volume.
- **Sustain Switch:** effectue le switch des sons à l'aide de pedale sustain.
- **Key off:** il est possible d'assigner des sons sur le key off.
- **Key off time 1,2:** son sur le key off suivant la durée de pression sur les touches.
- **Key off random1,2:** son sur le key off en mode random.

- **F5-SPLIT -12 (ON/OFF) (Figure 119):** active/désactive la fonction de SPLIT à -12 demi-tons, c'est-à-dire, lorsque le SPLIT est en fonction, la partie RIGHT joue une octave plus basse, lorsque PIANIST est en fonction, revient l'octave originale.
- **F9-HARMONY (Figure 118):** sélectionne le mode pour le type d'harmonisation sur la base des paramètres suivants:

Voice1: imposta l'armony alla voce 1
Voice2: imposta l'armony alla voce 2
Voice3: imposta l'armony alla voce 3
Off

- **F10-AFTER/WHEELS:** ouvre une ultérieure fenêtre pour sélectionner les paramètres d'Aftertouch et de Modulation Wheel.

## AFTER/WHEELS

A partir de la fenêtre AFTER/WHEELS on pourra modifier les paramètres à l'aide des touches F1... F10. Après avoir sélectionné le paramètre, on pourra modifier sa valeur en employant la molette DATA/VALUE ou les touches CURSEUR ◀ ▶ .

- **F1/F6-VOICES:** on pourra assigner jusqu'à trois VOICES au même PROGRAM, comme déjà vu dans la première page-écran de PROGRAM EDIT.
- **F2/F7-AFTERT.** (Figure 120): on pourra assigner un contrôle d'Aftertouch à chacun des trois instruments. Si sélectionné dans le PROGRAM et activé en Aft&Port Autoswitch (Menu > Keyboard Control > Aftertouch) il s'activera automatiquement et on



Figure 119



Figure 118



Figure 120

pourra l'activer/désactiver à partir du bouton du même nom sur le panneau frontal.

Par exemple:

Pitch1, Pitch2: change l'intonation

Filter: change le filtre

Amplitude: change l'amplitude

Cutoff: change la coupe du filtre

Pit+Cutoff: change l'intonation et la coupe

Pitch+Filt: change l'intonation et le filtre

Pitch+Ampl: change l'intonation et l'amplitude

Pit+Fil+Ampl: change intonation, filtre et amplitude

Pi+Fi+Am+Cut: change intonation, filtre, amplitude et coupe

Slide 1, Slide 2, Slide 3, Slide 4: applique un effet

Slide

Bend: applique une flexion de la note

Soft Pitch: applique une faible fausse note.

Par l'appui simultané sur les touches CURSEUR

◀ ▶ on sélectionne le paramètre sur OFF (hors service).



Figure 121

- F3/F8–MOD/WHA (Figure 121): on pourra assigner un contrôle à la molette Modulation pour chacune des trois VOICES. Par exemple:

Pitch: change l'intonation

Filter: change le filtre

Amplitude: change l'amplitude

Cutoff: change la coupe du filtre

Pit+Cutoff: change intonation et coupe

Pitch+Filt: change intonation et filtre

Pit+Ampl: change intonation et amplitude

Pit+Fil+Ampl: change intonation, filtre et amplitude

Wha To Pedal: applique l'effet wha-wha à la pédale

Wha To Wheel: applique l'effet wha-wha à la molette



Figure 122

- F4/F9–BEND (Figure 122): on pourra assigner un contrôle à la molette Bend pour chacune des trois VOICES. Par exemple:

Pitch: change l'intonation

Pit+Ampl.: change intonation et amplitude

Pit+Cutoff: change intonation et coupe

Pit+Ampl+Cut: change intonation, amplitude et coupe

Pit+TVF: change intonation et profil du filtre +LFO:

change intonation et quantité de LFO

On pourra entrer dans l'edit du preset, le modifier et ensuite le sauvegarder sur les program. ( voir preset edit)

## ■ Preset Edit

Possibilité d'éditer les Presets et les sauvegarder de nouveau sur les Program (sans altérer les Presets originaux). Sélectionner par F1-F10 le Preset et l'enfoncer pour env. 1 sec.. Ensuite éditer le son, lui donner un nom, choisir la location Program de destination et enfoncer SAVE.

### REMARQUE

*Le wha wha est activable comme User Assignable.*

# Registration

## Registration

Par le terme Registration on entend la sauvegarde de la configuration toute entière du panneau. Grace aux spéciales mémoires SINGLE et BLOCK, on pourra rappeler à l'instant beaucoup de sélections et de paramètres réglant Audya. Cette opération permettra d'accélérer le changement du style, des arrangements, des variations, etc.

### ■ Création de REGISTRATION SINGLE

1. Après avoir défini sur le panneau frontal le style, le tempo, les volumes et tous les paramètres concernant notre performance, enfoncer la touche SAVE et F1 (Registration).
2. A partir de cette fenêtre on pourra activer/désactiver les différentes sections à mémoriser sur la Registration (Figure 124). En enfonçant USER 1 (Section off), on pourra passer aux pages concernant la section.

Les sections qu'on pourra sélectionner à partir de la première page (Section pg.1), sont les suivantes:

- F1-AUTOPLAY: active/désactive la fonction homonyme du Player,
- F2-PLAYER: mémorise le dossier courant du player,
- F3-PLAYLIST: mémorise la Playlist active au moment de la sauvegarde de la Registration,
- F4-TEXT: mémorise le texte active,
- F5-STYLE: mémorise le style,
- F6-TEMPO: mémorise le tempo,
- F7-ARRANGER VARIATION: mémorise la variation de l'Arranger A, B, C, D,
- F8-ARRANGER MODES: mémorise les sélections l'Arranger,
- F9-RIGHT/LEFT: mémorise les sélections pour la main droite et gauche,
- F10- SLIDERS: mémorise les sélections des sliders au moment de la sauvegarde.

Par l'appui sur la touche USER 1 (Section pg.1), on passe à la deuxième page. Les sections (Section pag.2) à choisir sur la deuxième page sont les suivantes:

- F1-EFFECTS: sélection des effets,
- F2-MICRO: sélections du micro,
- F3-VOICETRON: sélections Voicetron,
- F4-DRUM MIXER: sélections du Drum Mixer,
- F5-MIDI SETTING: sélections MIDI,
- F6-UTILITY: sélections de la page utility,
- F7-ARABIC: sélections de l'échelle arabe,
- F8-FOOTSWITCH: sélections de la pédale,
- F9-KEYBOARD PARAM: sélections des paramètres du clavier,
- F10-AUTO SWITCH OFF: fonction permettant automatiquement de désactiver la touche Registration après le chargement.



Figure 123

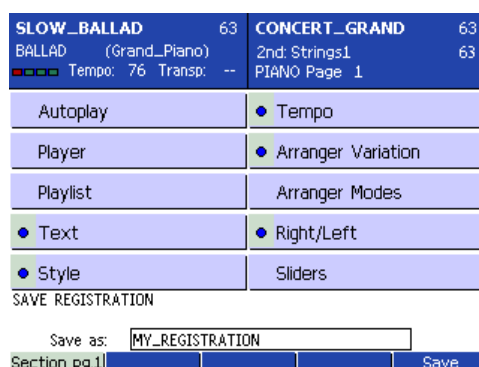


Figure 124

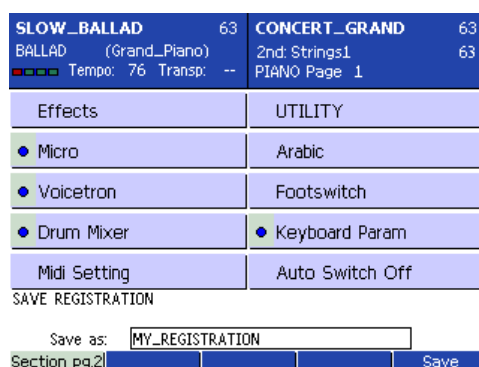


Figure 125

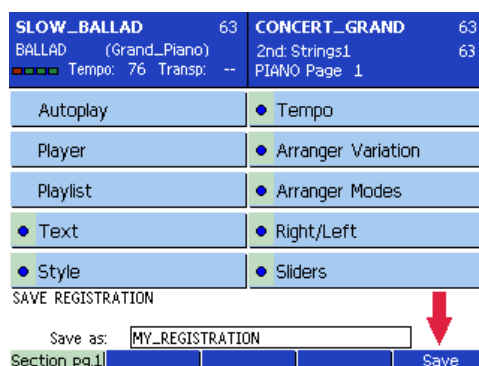


Figure 126

3. Après avoir établi ce que la Registration devra sauvegarder, taper un nom en sélectionnant lettres, numéros et espaces à l'aide du clavier (la Fig.126 par exemple montre MY\_REGISTRATION).

4. Enfoncer SAVE (User 5) pour achever.

Un message prévient l'utilisateur de la possibilité d'écraser le fichier, l'invitant à enfoncer ENTER. L'appui sur la touche EXIT annule l'opération de sauvegarde.

## REMARQUE

*En cas de sauvegarde d'une REGISTRATION un numéro progressif de 4 chiffres sera antéposé au nom du fichier: 0001\_REGIS1SRG, 0002\_REGIS1SRG etc,*

## ■ Appeler une REGISTRATION SINGLE

1. Pour appeler une REGISTRATION de la liste affichée on pourra agir sur les touches CURSEUR ▲ ▼ ou sur la molette DATA/VALUE pour sélectionner une REGISTRATION et ensuite presser la touche ENTER (Figure 127).
2. Pour appeler une REGISTRATION on pourra employer même le pavé numérique en activant l'option NUMERIC ON à l'aide de la touche USER 3 (Figure 128).
3. Par exemple, par l'option NUMERIC ON, il ne faut que taper le numéro 1 pour appeler la REGISTRATION 0001, ou le numéro 2 pour appeler la REGISTRATION 0002, etc.  
Pour appeler des REGISTRATION avec deux ou plusieurs chiffres il ne faut que taper en séquence les chiffres par lesquels la REGISTRATION a été numérotée. Par exemple, pour appeler la REGISTRATION 0012, il ne faut que taper 12 sur le pavé numérique.

## ■ Création de REGISTRATION BLOCK

La Registration de type BLOCK est un ensemble de 20 Registration de type SINGLE ou un bloc pour l'appel rapide d'une fonction.

1. Presser la touche REGISTRATION pour ouvrir la page-écran qui nous intéresse. S'il n'a pas été sélectionné, presser la touche USER 4 pour sélectionner BLOCK. S'il n'y a aucun fichier, la page-écran sera vide avec le message EMPTY FOLDER (Figure 129).
2. Presser la touche EDIT du panneau frontal.
3. Presser la touche USER 1 (CREATE).
4. La liste de toutes les REGISTRATION SINGLE sera affichée (Figure 130).
5. A l'aide des touches F1-F10 sélectionner où mémoriser chaque REGISTRATION SINGLE.
6. Par exemple, presser F1 et sélectionner la REGISTRATION SINGLE à l'aide de la molette DATA/VALUE ou des touches CURSEUR ▲ ▼.
7. Presser la touche ENTER pour assigner la REGISTRATION SINGLE correspondante à la touche fonction F1.
8. Répéter l'opération pour les autres placements jusqu'à F10.
9. Pour passer à la deuxième page de REGISTRATION BLOCK presser les touches BACK ou FORWARD sous l'afficheur et répéter les pas précédents de 6 à 8.



Figure 127

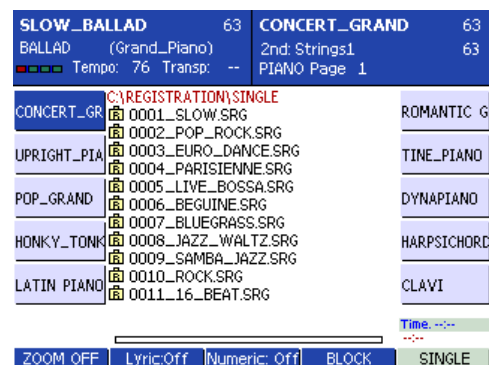


Figure 128

## REMARQUE

*On pourra sauvegarder la registration single même quand on est dans une autre ambiance type MAIN, en appuyant sur la touche SAVE et en choisissant REGISTRATION.*



Figure 129



Figure 130

# Registration

10. Pour remplacer ou supprimer une REGISTRATION SINGLE d'un placement de la REGISTRATION BLOCK, sélectionner à l'aide des F1-F10 la REGISTRATION et presser respectivement les USER 2 (REPLACE) ou USER 3 (DELETE) (Figure 131) et la touche ENTER pour valider.
11. Presser la touche SAVE du panneau frontal ou la touche USER 5 (SAVE) et nommer la REGISTRATION BLOCK. Taper un nom, en sélectionnant du clavier lettres, numéros et espaces et appuyer de nouveau sur SAVE.

## ■ Appeler une REGISTRATION BLOCK

1. Après avoir sauvegardé une REGISTRATION BLOCK, on pourra l'appeler à partir de la liste affichée par les touches CURSEUR ▲ ▼ ou la molette DATA/ VALUE. Après la sélection du fichier, il ne faut que presser la touche ENTER (Figure 132) pour appeler la REGISTRATION BLOCK.
2. Après avoir chargé la REGISTRATION BLOCK la REGISTRATION SINGLE correspondante aux touches F1-F10 sera appelée.
3. Par la touche USER 1 on active la fonction SINGLE PLAY ou MULTI PLAY pour lancer automatiquement l'exécution de la Registration.
4. Il sera utile de sauvegarder de différents REGISTRATION SINGLE contenant plusieurs morceaux WAVE préparés dans le Player. En sauvegardant les différentes REGISTRATION SINGLE ayant les sections Player et AUTOPLAY activées, à la création d'une REGISTRATION BLOCK contenant ces REGISTRATION SINGLE, on pourra les appeler rapidement à l'aide des touches F1-F10.

## ■ Création d'une REGISTRATION BLOCK rapide

1. Au lieu de mémoriser REGISTRATION SINGLE on pourra mémoriser Style, Voices et Player en mode direct. Enfoncer REGISTRATION et ensuite USER 4 (BLOCK).
2. Presser la touche EDIT et la touche USER 1 (CREATE).
3. Appuyer sur n'importe quelle touche allant de F1 à F10 pour affecter la position.
4. Sélectionner un Style, un instrument Voices ou bien une chanson à partir du Player.
5. Appuyer sur ENTER pour affecter l'événement à la touche.
6. Suivre la même procédure pour les autres touches F1-F10 (Figure 133).
7. Presser la touche SAVE et donner un nom à la REGISTRATION BLOCK.
8. A l'aide des touches F1-F10 on peut rappeler l'élément correspondant (Style, Voice ou Player).



Figure 131



Figure 132



Figure 133

### REMARQUE

Quand on entre en mode EDIT de la Registration Block, l'option NUMERIC sera désactivée automatiquement.

## ■ Appeler une REGISTRATION de la fenêtre MAIN VIEW

Si les fonctions MAIN VIEW et NUMERIC ON sont activées, par l'appui sur la touche F2 on pourra entrer directement le numéro de REGISTRATION à l'aide du pavé numérique.

1. A partir de la fenêtre MAIN VIEW presser la touche F2. Le message "Enter Number ->" (Figure 134) sera affiché.
2. Taper le numéro de REGISTRATION à l'aide du pavé numérique. Le message "Wait Please..." (Figure 135) sera affiché. La REGISTRATION correspondante sera cherchée et chargée automatiquement.
3. Si la fonction NUMERIC ON n'a pas été activée, la REGISTRATION sera sélectionnée manuellement à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE et du touche ENTER (Figure 136).

### REMARQUE

Pour la navigation dans les Reg. BLOCK, on pourra employer les commandes "Sub Reg up/down" présentes sur les Footswitch.

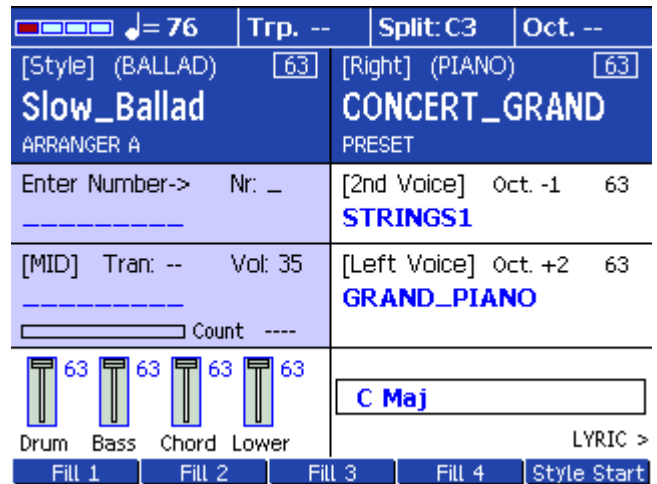


Figure 134

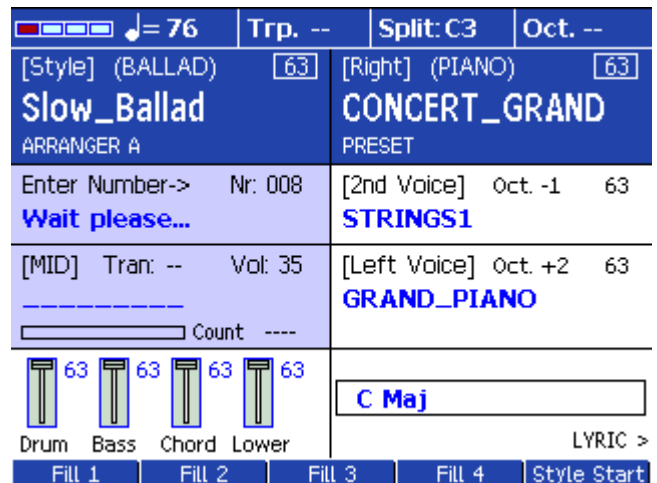


Figure 135

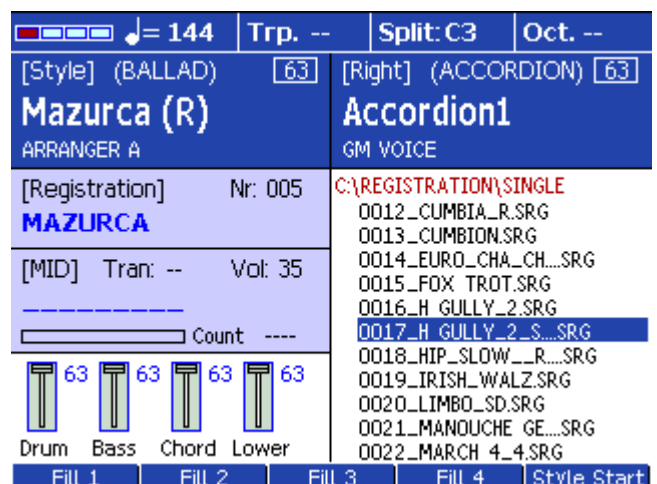


Figure 136

# Play List

## Play List

Si l'on presse la touche PLAY LIST on peut accéder aux Play Lists mémorisées dans le disque dur. Pour créer une Play List, suivre la procédure décrite ci-dessous.

### ■ Creation d'une PLAY LIST

1. Presser la touche PLAY LIST. La page-écran illustrée sur la **Figure 137** sera affichée où l'on montre une PLAY LIST de démonstration.
2. Presser la touche EDIT.
3. Presser la touche CREATE (User 1).
4. Appuyer sur l'une des touches F1-F10. Par exemple la touche F1.
5. Presser la touche WAVE (ou MP3, SFX, MIDI) pour sélectionner une chanson ou un fichier MIDI, et appuyer sur ENTER. La chanson/le fichier MIDI sélectionné sera assigné à la touche F1.
6. Appuyer sur la touche F2 et sélectionner une autre chanson/un autre fichier MIDI et appuyer sur ENTER. La chanson sera assignée à la touche F2.
7. Suivre la même procédure pour les autres chansons (**Figure 138**).
8. Lorsque vous avez terminé, presser la touche USER 5 (SAVE).
9. Nommer la PLAY LIST et appuyer de nouveau sur SAVE.

#### REMARQUE

**Si l'on appuie sur la touche A.PLAY ON/OFF (USER 5) on peut activer/désactiver l'exécution automatique des chansons en cours dans la Play List.**



Figure 137



Figure 138



## Key Tunes

En pressant la touche KEY TUNES de la section VOICE, on peut assigner une chanson à chaque touche du clavier. On peut assigner librement à chaque touche du clavier n'importe quelle chanson du dossier WAVE.

### ■ Création d'un KEY TUNE

1. Presser la touche KEY TUNES. Une page-écran avec la mention "KEY\_TUNE\_DEMO" sera affichée, il s'agit d'un fichier de démonstration pour comprendre les caractéristiques de KEY TUNES (Figure 139).
2. Appuyer sur la touche USER 3 (CREATE) pour créer un nouveau KEY TUNE.
3. Sélectionner une chanson à partir du dossier WAVE, à l'aide de la molette DATA/VALUE ou des touches CURSEUR ◀ ▶.
4. Appuyer sur la touche ENTER pour sélectionner la chanson.
5. La chanson sera automatiquement assignée à la touche C3 du clavier.
6. Sélectionner une autre chanson et appuyer sur la touche ENTER.
7. La chanson sera automatiquement assignée à la touche C#3 du clavier.
8. Continuer à assigner toutes les chansons que vous désirez à toutes les touches du clavier (Figure 140).
9. Appuyer sur la touche USER 5 (SAVE) pour mémoriser le KEY TUNE. Taper un nom dans la boîte de dialogue à l'aide des touches du clavier. Dans l'exemple "MY\_TUNE".
10. Presser de nouveau sur SAVE.
11. Maintenant, le KEY TUNE avec le nom "MY\_TUNE" apparaîtra à l'écran (Figure 141).
12. Pour supprimer une chanson d'un KEY TUNE, appuyer sur la touche USER 3 (REMOVE) en dessous de l'afficheur.

### ■ Paramètres du KEY TUNE

Lorsqu'on crée un nouveau KEY TUNE ou l'on modifie un KEY TUNE préexistant, on peut régler les paramètres suivants à l'aide des touches F1-F10

- F3 - START: la note de départ pour l'activation du morceau sélectionné (par ex. C3). On peut la régler en appuyant directement sur n'importe quelle touche du clavier.
- F4 - END: la note de fin pour l'activation du morceau sélectionné (par ex. F3). Vous pouvez la régler en appuyant sur n'importe quelle touche du clavier.
- F5 - INC/DEC: on peut régler l'insertion automatique des morceaux de manière croissante/décroissante, c'est-à-dire que si l'on commence par C3 et INC a été réglé, le morceau suivant est assigné à C#3. Si DEC a été réglé, le morceau suivant sera assigné à B2.
- F6 - VOL: règle le volume de sortie du morceau dans la plage de valeurs allant de 0 à 127.



Figure 139

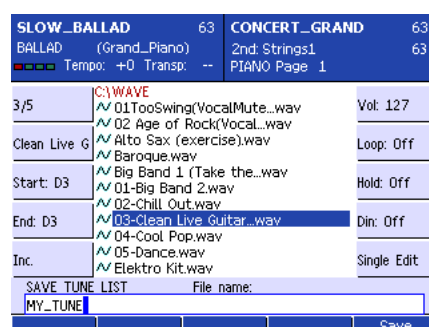


Figure 140

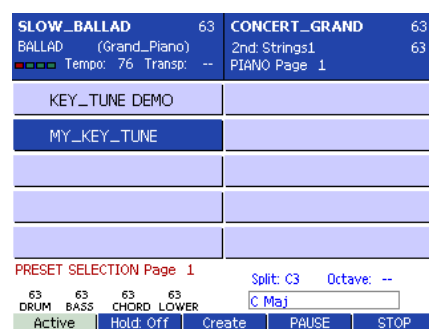


Figure 141

- F7 - LOOP ON/OFF: met la boucle sur on/off, c'est-à-dire la répétition cyclique du morceau.
- F8 - HOLD ON/OFF: met le maintien sur on/off, cela veut dire que l'exécution du morceau continue après que l'on a relâché la touche ou s'arrête.
- F9 - DIN: règle la réponse dynamique du clavier, c'est-à-dire que plus vous appuyez fort sur les touches lorsque vous jouez, plus le volume de la chanson sera fort.
- F10 - SINGLE/GLOBAL EDIT: règle si les modifications concernent un seul KEY TUNE ou tous.

### ■ Fonction Key Tune to Chord: voir page 123.

#### REMARQUE

**Si l'on appuie sur USER 1 (CLEAR ALL) on effacera toutes les chansons du KEY TUNE en cours.**

#### ATTENTION

**Key Tunes emploie la piste WAVE, donc si un Key Tune est en exécution, le Player Wave ne partira pas et vice versa.**

# Double, Harmony

## Double, Harmony

Si l'on presse la touche **DOUBLE** de la section **VOICE**, on peut activer la fonction visant à doubler l'octave de la sonorité pour la main droite.

Si l'on presse la touche **HARMONY** de la section **VOICE**, on peut activer la fonction visant à harmoniser la sonorité pour la main droite. Par un appui d'env. 2 secondes sur la touche Harmony, on affichera une fenêtre ayant 20 options partagées en deux pages (**Figure 142**). A l'aide des touches F1-F10, on peut accéder aux harmonisations suivantes:

PAGE 1	PAGE 2
F1-FULL1	F1-DOWN1
F2-FULL2	F2-UP1
F3-JAZZ1	F3-DOWN2
F4-JAZZ2	F4-UP2
F5-2 HANDS	F5-3RD DOWN
F6-FOLK1	F6-6TH UP
F7-FOLK2	F7-BLUEGRASS DOWN
F8-TRILL*	F8-BUEGRASS UP
F9-REPEAT*	F9-COUNTRY UP
F10-ECHO*	F10-COUNTRY DOWN

Les types d'**HARMONY** suivis d'un astérisque dans le tableau ci-dessus, exécutent des effets spéciaux de trille, de répétition et d'écho. On peut accéder au paramètre de vitesse (**SPEED**) pour ces effets spéciaux en appuyant à plusieurs reprises sur la touche **USER 2** en dessous de l'afficheur. Les valeurs disponibles de **SPEED** sont: 4, 6, 8, 12 et 24.

Dans l'exemple de **Figure 143**, en sélectionnant l'effet **TRILL**, on écoutera l'effet de trille produit par la note jouée sur ou sous la note de partance. En modifiant la valeur de **SPEED** on pourra obtenir des trilles plus ou moins rapides.

The screenshot shows the 'PRESET SELECTION Page 1' menu. At the top, there are two columns of preset names: 'SLOW\_BALLAD 63' and 'CONCERT\_GRAND 63'. Below these are 'BALLAD (Grand\_Piano)' and '2nd: Strings1 63'. A status bar shows 'Tempo: 76 Transp: --'. The main menu consists of two columns of buttons: FULL1, FOLK1, FULL2, FOLK2, JAZZ1, TRILL, JAZZ2, REPEAT, 2 HANDS, and ECHO. Below the menu, there are controls for 'Split: C3', 'Octave: --', and a chord selection box showing 'C Maj'. At the bottom, there are indicators for 'DRUM 63', 'BASS 63', 'CHORD 63', and 'LOWER 63', along with a 'Speed: 4' display and a 'Next Page' button.

Figure 142

This screenshot is identical to Figure 142, but the 'TRILL' option in the second column of the menu is highlighted in blue. The rest of the interface, including the preset names, tempo, split, octave, chord selection, and speed controls, remains the same.

Figure 143

## Style View

A partir de la section STYLE du tableau frontal il est possible de sélectionner un style à l'aide du pavé numérique. A remarquer que si le style emploie un Audio Style Modeling, avant le nom du style sera affiché le symbole ^, au contraire le nom sera affiché en mode normale (Figure 144).

Pour afficher et/ou modifier les parties composant le style, contenant ou non contenant un Audio Style Modeling, il est possible de presser la touche STYLE VIEW de la section PLAY CONTROL.

De cette façon la page-écran affichera le 10 parties composant le style actuellement sélectionné. En pressant les touches F1-F10 on sélectionnera la partie correspondante du style (Figure 145 et

Figure 146:

- F1-DRUM 1
- F2-DRUM 2
- F3-BASS
- F4-LOW 1
- F5-LOW 2
- F6-CH 1
- F7-CH 2
- F8-CH 3
- F9-CH 4
- F10-CH 5

Les quatre touches d'USER 1 à USER 4 au dessous de l'afficheur permettent d'entrer dans les fenêtres correspondantes de modification: VOICE, EFFECT, PAN, MUTE.

### ■ VOICE (USER 1)

- En pressant VOICE sur l'afficheur (sélectionné par défaut), on peut sélectionner un instrument pour chaque partie du style à l'aide de la molette DATA/VALUE. Par les touches CURSEUR ◀ ▶ on peut monter ou baisser le volume de la partie de da 0 à 63. En pressant simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ on porte le volume de la partie à 0. A l'aide des touches OCTAVE +/- on peut changer l'octave des parties LOW 1 et LOW 2 de +/- 48 demi-tons à des pas de 12 demi-tons (Figure 147).

### ■ EFFECT (USER 2)

- En pressant sur EFFECT, on peut sélectionner et modifier le type et la quantité d'effet de chaque partie (Figure 148). L'unité multi-effet permet l'utilisation de jusqu'à quatre effets simultanément c'est-à-dire un type d'effet pour chaque sonorité. A remarquer que pour les parties de batterie et percussions (DRUM1 et DRUM2 et/ou Audio Drum et Groove Bank) sont disponibles les effets Chorus et Reverb.

PARTY_POLKA_1	63	CONCERT_GRAND	63
PARTY	ARRANGER A	2nd: Strings1	63
Tempo: 120	Transp: --	PIANO Page 1	
▲ PARTY_POLKA_1		▲ SHUFFLEBEAT	
▲ PARTY_POLKA_2		▲ SCAND SCHLAGER	
▲ PARTY_FOX		▲ PARTYSAMBA	
▲ SCHLAGER		▲ HAPPY_FOX	
▲ ORGELSAMBA		▲ SKA_BEAT	

STYLE SELECTION Page 1/6 Split: C3 Octave: --  
63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER C Maj

Figure 144

PARTY_POLKA_1	63	CONCERT_GRAND	63
PARTY	(Grand_Piano)	2nd: Strings1	63
Tempo: 120	Transp: --	PIANO Page 1	
Audio Drum		Ch1	
PARTYPOLKA120	40	StratoFx	0
Groove Bank		Ch2	
TAMBOURINE_8	25	Growbrass1	37
Bass		Ch3	
Fusion	43	Tbone_Section	35
Low1		Ch4	
Softpad +12	30	Classic_Flute	25
Low2		Live Guitar	
Accordion1 +12	42	PARTY_POLKA	51

ARRANGER VOLUMES Split: C3 Octave: --  
63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER C Maj

Figure 145

PARTY_POLKA_1	63	CONCERT_GRAND	63
PARTY	ARRANGER A	2nd: Strings1	63
Tempo: 120	Transp: --	PIANO Page 1	
Audio Drum		Piano Bank	
PARTYPOLKA120	40	POLKA_02	32
Groove Bank		Guitar Bank-1	
TAMBOURINE_8	25	RUMBA_01	37
Bass Bank		Guitar Bank-2	
POLKA	43	SOUL_03	28
Low1		Arp&Lick	
Softpad +12	30	16GUIT_12	25
Low2		Live Guitar	
Accordion1 +12	42	PARTY_POLKA	51

ARRANGER VOLUMES Split: C3 Octave: --  
63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER C Maj

Figure 146

SLOW_BALLAD	63	CONCERT_GRAND	63
BALLAD	(Grand_Piano)	2nd: Strings1	63
Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1	
Audio Drum		Ch1	
16 BEAT1_76	41	Grand_Piano	36
Groove		Ch2	
POP	25	Country2	50
Bass		Ch3	
Precision	40	EL_Piano1	24
Low1		Arp&Lick	
Digipad +12	30	8GUIT_03	37
Low2		Live Guitar	
ELPiano_Detune +12	28	STOP_FUNK	0

ARRANGER VOLUMES Split: C3 Octave: --  
63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER C Maj

Figure 147

SLOW_BALLAD	63	CONCERT_GRAND	63
BALLAD	(Grand_Piano)	2nd: Strings1	63
Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1	
DRUM2 MODE: Chorus+Reverb			
REVERB TYPE	Hall1	REVERB AMOUNT	63
CHORUS TYPE	Chorus1	CHORUS AMOUNT	0
ECHO TYPE	Mono Echo1	ECHO AMOUNT	0
DIST. TYPE	Overdrive 1	DIST. AMOUNT	0

ARRANGER VOLUMES Split: C3 Octave: --  
63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER C Maj

Figure 148

# Style View

Pour toutes les autres parties on peut sélectionner le routing jusqu'à quatre effets (Figure 149).

A l'aide de la touche F1 on sélectionne le routing des effets pour les parties. A remarquer que la partie sera sélectionnée dans la page VOICE précédente (USER 1). A l'aide des touches F2-F3-F4-F5 on sélectionne les types d'effet: REVERB TYPE CHORUS TYPE ECHO TYPE DIST. TYPE

- En tournant la molette DATA/VALUE ou par les touches CURSEUR ◀ ▶ on peut sélectionner les types d'effet pour chaque partie. En pressant simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionne le premier effet par défaut.

Par les touches F7, F8, F9 et F10 on sélectionne la quantité des effets pour la partie sélectionnée. En pressant simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionne la quantité de l'effet sur 0.

## ■ PAN (USER 3)

- En pressant PAN, on peut modifier la position panoramique de chaque partie du style (Figure 150) à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶. A remarquer qu'on ne pourra pas modifier le PAN pour la partie Audio Drum.

## ■ MUTE (USER 4)

- Si l'on sélectionne MUTE, on peut modifier la position panoramique de chaque partie du style à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶. Les parties rendues silencieuses apparaissent avec un astérisque (Figure 151). Si on sélectionne le MUTE dans un style, le MUTE sera gardé même après le changement du style.

### REMARQUE

**En pressant la touche USER 5 on sélectionne le mode SINGLE ou GLOBAL pour effectuer de modifications à chaque Variation du style ou à toutes les Variations.**

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63		
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1 63		
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1		
<b>BASS MODE: Dist+Echo+Cho+Rev.</b>			
REVERB TYPE	Hall1	REVERB AMOUNT	63
CHORUS TYPE	Chorus1	CHORUS AMOUNT	63
ECHO TYPE	Mono Echo1	ECHO AMOUNT	0
DIST. TYPE	Overdrive 1	DIST. AMOUNT	0
<b>ARRANGER VOLUMES</b>			
		Split: C3	Octave: --
63 DRUM	63 BASS	63 CHORD	63 LOWER
C Maj			
VOICE	EFFECT	PAN	MUTE
SINGLE			

Figure 149

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63		
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1 63		
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1		
Audio Drum	Ch1		
16 BEAT1_76	><	Grand_Piano	20R
Drum2	ch2		
STANDARD1	><	Country2	34L
Bass	Ch3		
Precision	><	EL_Piano1	20L
Low1	Arp&Lick		
Digipad +12	><	8GUIT_03	5R
Low2	Live Guitar		
ElPiano_Detune +12	><	STOP_FUNK	10R
<b>ARRANGER PAN</b>			
		Split: C3	Octave: --
63 DRUM	63 BASS	63 CHORD	63 LOWER
C Maj			
VOICE	EFFECT	PAN	MUTE
SINGLE			

Figure 150

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63		
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1 63		
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1		
Audio Drum	Ch1		
16 BEAT1_76	41	Grand_Piano	36*
Drum2	ch2		
STANDARD1	25	Country2	50
Bass	Ch3		
Precision	40	EL_Piano1	24
Low1	Arp&Lick		
Digipad +12	30	8GUIT_03	37*
Low2	Live Guitar		
ElPiano_Detune +12	28	STOP_FUNK	0*
<b>ARRANGER MUTE</b>			
		Split: C3	Octave: --
63 DRUM	63 BASS	63 CHORD	63 LOWER
C Maj			
VOICE	EFFECT	PAN	MUTE
SINGLE			

Figure 151

## Audio Style Modeling

L'Audio Style Modeling est le système de contrôle de la puissante structure du style Audya.

L'ambiance où s'effectue le "modelage" du style est le Style View.

- En entrant en Style View la page-écran affichera toutes les sections du style. En général, en sélectionnant une section on peut changer le program change à l'aide de la molette DATA/VALUE ou en le choisissant parmi les familles des sons. On contrôlera le volume à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶.
- Pour certaines sections, à l'aide d'une double pression de la touche Fonction correspondante, on peut entrer directement dans de Librairies données spécifiques pour telle section. Les tables de la Librairie peuvent fonctionner alternativement aux parties MIDI normalement programmées sur le Style.
- Les touches fonction permettant la double sélection sont F1, F2, F3, F9 et F10 : pressées plusieurs fois elles permettent de sélectionner les Librairies de l'Audio Style Modeling ou des parties normales.

Précisément:

- F1-Audio Drum/Drum Bank/ User Audio Drum
- F2-Groove Bank (audio + MIDI)
- F3-Bass Bank (MIDI)
- F6-Piano Bank
- F7-Guitar Bank 1
- F8-Guitar Bank 2
- F9-Arp&Lick
- F10-Live Guitar/Live Ins (User Live Guitar si active)

- Pour toutes les sections le défilement sera effectué à l'aide de la molette DATA/VALUE ou bien en

### REMARQUE

*Si le style emploie parties audio (donc Audio Drum ou Live Guitar) avant le nome du style sera affiché le symbole ^, au contraire le nome sera affiché de façon normale. Par conséquent lorsqu'on sauve un style contenant des parties audio on conseille de garder le caractère @ avant le nom (Figure 152) pour afficher le symbole ^ avant le nom du style. De cette façon on pourra distinguer les styles totalement en MIDI de ceux contenant des parties audio.*

sélectionnant directement le numéro du Program Change par le pavé numérique 0-9 des styles.

- Les numéros de Program Change de toutes le Librairies et leurs listes sont indiqués en fin de ce manuel.

<b>SLOW BALLAD</b>	63	<b>CONCERT_GRAND</b>	63
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1	63
Tempo: 76 Transp: --		PIANO Page 1	
Audio Drum		Ch1	
16 BEAT1_76	41	Grand_Piano	36
Drum2		Ch2	
STANDARD1	25	Country2	50
Bass		Ch3	
Precision	40	EL_Piano1	24
Low1		Arp&Lick	
Digipad +12	30	8GUIT_03	37
Low2		Live Guitar	
ELPiano_Detune +12	28	STOP_FUNK	0
SAVE STYLE			
Save as:	@SLOW_BALLAD		Save

Figure 152

# Style View

L'introduction de 4 nouveaux BANK pour les sections Drum, Piano, Guitar1 et Guitar 2 avec l'élargissement des Librairies préexistantes pour Bank Bass et Arp&Lick rendent l'Audio Style Modeling un système très puissant, mais en même temps très simple pour créer de nouveaux Styles.

Il ne faut que partir d'un Style préexistant et ensuite, sans programmer aucune note, faire défiler les Librairies existantes, écouter en temps réel le résultat et remplacer le différentes parties du style par le grand nombre de templates disponibles.

Voyons directement des exemples d'emploi pratique du système Audio style Modeling.

## ■ Choisir un Style à manipuler et entrer en Style View

Les parties midi soulignées (Figure 153) sont les parties intéressées au fonctionnement des BANK. Par le double appui sur les touches fonction F1, F2, F3 etc. on entre dans les librairies des BANK. On obtiendra le défilé des différentes tables par l'Alpha dial. Toutes les Library Bank, après les avoir choisies et assignées, iront à remplacer les données midi programmées pour ce style.

F1 : la gestion de la SECTION RYTHMIQUE sur la touche F1 est très recherchée avec la possibilité de contrôler 4 différentes ambiances:

- Audio Drum (Figure 153)
- Drum Bank (Figure 154)
- User Audio Drums (Figure 155)
- Drum1 (Figure 156)

### Audio Drum

Librairie des Audio Drum Intérieurs, avec plus de 324 Audio fichiers complets

### Drum Bank

Librairie de rythmique Midi ( 255 )

### User Audio Drums

Rythmiques Audio Wave de l'utilisateur. Cette fonction très puissante prévue sur la 3.0A permet de remplacer les Audio Drum intérieurs de l'Audya par des loops Wave créés par l'utilisateur et logés dans un nouvel répertoire sur le disque dur appelé User Audio Drums.

- Les Loops seront Wave 44 KHz, 6 bits et ils devront avoir dans ses noms le symbole @ suivi du numéro du BPM entier, par exemple : [House2@127.wav](#)
- Les loops seront automatiquement synchronisés avec le Midi du Style.
- On pourra associer un Wave différent à chaque section du style, Arr, Fill, Break, Intro et Ending (

STYLE MODELING		63	CONCERT_GRAND		63
DANCE	ARRANGER A		2nd: Strings1		63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO Page 1		
Drum1			ch1		
FOLK		50	Upright		37
Groove			ch2		
MARACAS2		40	CountryFx		32
Bass			ch3		
Finger		40	Strato		35
Low1			ch4		
Softpad	+12	20	English_Horn		60
Low2			ch5		
Dx_Piano	+12	24	Strings1		32
ARRANGER VOLUMES					
63	63	63	63	Split: C3	Octave: --
DRUM	BASS	CHORD	LOWER	C min	
VOICE	EFFECT	PAN	MUTE	SINGLE	

Figure 153

STYLE MODELING		63	BARREL_HONKY		63
DANCE	ARRANGER A		2nd: Strings2		63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO Page 1		
Audio Drum			Piano Bank		
8 BEAT10_76		31	16 BT_EP_02		37
Groove Bank			Guitar Bank-1		
BACHATA_A		40	CNTRYBEAT_09		32
Bass Bank			Guitar Bank-2		
8BEAT_02		40	CNTRYSLOW_01		35
Low1			Arp&Lick		
Softpad	+12	20	16SYNT_37		60
Low2			Live Guitar		
Dx_Piano	+12	24	16B_ELECT_1		32
ARRANGER VOLUMES					
63	63	63	63	Split:	Octave:
DRUM	BASS	CHORD	LOWER		
VOICE	EFFECT	PAN	MUTE	SINGLE	

Figure 154

STYLE MODELING		63	BARREL_HONKY		63
DANCE	ARRANGER A		2nd: Strings2		63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO Page 1		
Drum Bank			Piano Bank		
8BEAT1_01		50	16 BT_EP_02		37
Groove Bank			Guitar Bank-1		
BACHATA_A		40	CNTRYBEAT_09		32
Bass Bank			Guitar Bank-2		
8BEAT_02		40	CNTRYSLOW_01		35
Low1			Arp&Lick		
Softpad	+12	20	16SYNT_37		60
Low2			Live Guitar		
Dx_Piano	+12	24	16B_ELECT_1		32
ARRANGER VOLUMES					
63	63	63	63	Split: C3	Octave: --
DRUM	BASS	CHORD	LOWER	Bb (3.5)	
VOICE	EFFECT	PAN	MUTE	SINGLE	

Figure 155

STYLE MODELING		63	BARREL_HONKY		63
DANCE	ARRANGER A		2nd: Strings2		63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO Page 1		
User Audio Drum			Piano Bank		
LOUNGE_A@90.wa		31	16 BT_EP_02		37
Groove Bank			Guitar Bank-1		
BACHATA_A		40	CNTRYBEAT_09		32
Bass Bank			Guitar Bank-2		
8BEAT_02		40	CNTRYSLOW_01		35
Low1			Arp&Lick		
Softpad	+12	20	16SYNT_37		60
Low2			Live Guitar		
Dx_Piano	+12	24	16B_ELECT_1		32
ARRANGER VOLUMES					
63	63	63	63	Split: C3	Octave: --
DRUM	BASS	CHORD	LOWER	Bb (3.5)	
VOICE	EFFECT	PAN	MUTE	SINGLE	

Figure 156

voir dossier annexé User Audio Drums, page 7, pour tout renseignement complémentaire).

- La 3.0A est livrée avec un Demo folder contenant 4 User Audio Drums complets.

## Drum1

Sélection du type de Drum Set.

### IMPORTANT

- Sur Audio Drum et User Audio Drums on ne pourra effectuer le défilé des rythmiques qu'en condition de Stop.
- Les Audio Drum intérieurs et les User Audio Drums sont alternatifs, ainsi que le Drum Bank et le Midi Drum original du Style.

**F2:** comme par F1 on peut contrôler d'autres 3 ambiances concernant la rythmique:

**Groove Bank:** Librairie de loops percussifs (240).

**Groove:** set up de compatibilité avec des Loops percussifs de Styles précédents (SD1, SD5).

**Drum2:** sélection du type de Drum Set pour le second Drum Set disponible.

### IMPORTANT

- Groove, Groove Bank et Drum 2 sont alternatifs, mais on pourra les associer aux Audio Drum, aux User Audio Drum, au Drum Bank ou au Midi Drum 1 original du Style.

**F3: Bass Bank.** Librairie des Basses (333 files).

**F6: Piano Bank.** Librairie du clavier et du clavier électrique (236).

**F7: Guitar Bank 1.** Librairie des guitares acoustiques et électriques (253).

**F8: Guitar Bank 2.** Librairie des guitares acoustiques et électriques (253).

**F9: Arp & Lick.** Librairies des arpèges et des différents agréments d'orchestraux (254).

**F10: Live Guitar.** Librairie de guitares Audio synchronisées avec le Midi (150)

Toutes les Librairies orchestrales Bass, Piano, Guitar 1-2 et Arp&Lick exécutent leur Program Change pré-défini, mais il est possible de changer le timbre sur la section intéressée (carreau noir) tout simplement en sélectionnant les familles des Sons et les différentes sonorités GM.

On pourra mémoriser et sauvegarder sur l'User Style correspondant toutes les variations effectuées au Style par l'insertion des tables dans les différents BANK.

On pourra entrer dans les tables de chaque BANK même par le pavé numérique. (Voir Liste STYLE BANK).

---

## Les sections concernant le fonctionnement Audio Style Modeling

---

### 1 - Audio Drum

L'Audio Drum est un fichier Wave stéréo avec une séquence rythmique audio. On pourra le remplacer ou l'ajouter au normal Drum Set. Si on désire seulement la présence de la batterie Audio on sélectionnera sur 0 le volume du Drum Set ( Drum 1).

La sélection de l'Audio Drum est globale pour le Style tout entier.

Le remplacement de l'Audio Drum d'un style présélectionné par un autre Audio Drum ne garantira plus la bonne correspondance entre les parties Midi et l'Audio sur les Intro / Ending.

On peut modifier le volume de l'Audio Drum d'une façon séparée sur A,B,C et D et les autres parties de l'Arranger.

Le fonctionnement optimal de l'Audio Drum est garanti dans une plage de +/- 30 % par rapport à la vitesse nominale fixée pour l'Audio.

L'appareil est équipé d'un Egaliseur paramétrique à 2 bandes pour l'Audio Drum (Menu Style Mode > Drum) dont la valeur sera sauvee sur chaque style.

La Librairie comprend plus de 300 Audio Drum (Voir la liste en fin du manuel).

#### REMARQUE

*Lorsqu'un style avec Audio Drum est en exécution, le player Wav sera désactivé.*

### 2 – Groove Bank

Les Grooves sont de brèves séquences rythmiques (loops) synchronisées avec le Midi et contrôlées comme les Drum Sets, avec de contrôles particuliers de volume, reverb, pan etc.

La librairie comprend plus de 200 Loop de Percussions, partagés entre percussions acoustiques, traditionnels, latins et dance.

Ils fonctionnent sur la section Drum2 et ils remplacent toujours le Drum Set (s'il existe).

On peut mémoriser les Grooves sur les 4 arrangements du style, chacun avec son volume.

### 3 – Bass Bank

Librairie des Basses automatiques Midi, content plus de 180 tours de basses différents. Elle fonctionne sur la section Bass en remplaçant la basse programmée sur le style.

### 4 - Arp&Lick

Librairie d'Arpèges et agréments musicaux préprogrammés pour de différents instruments: Clavier, Guitar, Strings, Synth, Banjo. Elle fonctionne en correspondance et en lieu de l'Accord 4 du Style.

On peut mémoriser 4 Arp & Lick différents en correspondance de A, B, C et D.

### 5 - Live Guitar

Les Live Guitar sont des séquences de guitare audio contrôlées et synchronisées par le Midi. Pour le défilé des différentes parties voir les listes dans la partie finale de cette brochure.

### 6 – Piano Bank

Librairie de claviers automatiques Midi. Elle fonctionne sur la section Chord 1 en remplaçant la partie programmée sur le style.

### 7 – Guitar 1 Bank

Librairie des guitares automatiques Midi. Elle fonctionne sur la section Chord 2 en remplaçant la partie programmée sur le style.

### 8 – Guitar 2 Bank

Librairie des guitares automatiques Midi. Elle fonctionne sur la section Chord 3 en remplaçant la partie programmée sur le style.



## ■ Sélectionner un Audio Drum, Groove Bank ou Live Guitar

La sélection et le changement des tables concernant ces trois parties s'effectuent par les mêmes opérations.

Ci-dessous vous trouverez comment sélectionner un Audio Drum et les opérations sont pareilles pour les autres deux parties.

Alors que l'Arranger n'est pas en exécution, presser la touche STYLE VIEW.

1. Presser la touche F1.
2. La mention "Wait please..." apparaîtra pour un court délai, lors de la lecture de tous les Audio Style se trouvant sur le disque. La partie s'appelle maintenant Audio Drum.
3. Faire tourner la molette DATA/VALUE pour faire défiler toutes les tables disponibles ou bien taper sur le pavé numérique de la section style le numéro de la table qui on désire employer. Par exemple, taper 201 sur le pavé numérique pour sélectionner l'Audio Drum s'appelant "16 BEAT6\_72" (Figure 157).
4. Lancer le style par la touche START sur le panneau.
5. Pour changer l'Audio Drum, arrêter l'Arranger et répéter l'opération à partir du point 3.

## ■ Définir un Bass, Guitar 1/2, Piano Bank ou Arp&Lick

Aussi pour ces deux parties la sélection et modification des tables ou sons se produit de la même façon.

Ci-dessous vous trouverez comment sélectionner et modifier un Bass Bank.

Avec l'Arranger hors service, presser la touche STYLE VIEW.

1. Presser la touche F3.
2. La mention "Wait please..." apparaîtra pour un court délai, lors de la lecture de tous les Bass Bank dans le disque. Maintenant la partie s'appelle Bass Bank.
3. Employer la molette DATA/VALUE pour faire défiler toutes les tables disponibles ou taper sur le pavé numérique de la section style le numéro de la table à employer. Par exemple, taper 55 dans le pavé numérique pour sélectionner le Bass Bank qui s'appelle "PANDERO1" (Figure 158).
4. Lancer le style par la touche START du panneau.
5. Lorsque le style est en exécution, on peut changer l'instrument en exécution sur la table que nous avons sélectionnée en tournant la molette DATA/ VALUE. On peut assigner n'importe quelle GM voice.
6. Pour changer le Bass Bank, arrêter l'Arranger et répéter l'opération à partir du point 3.



Figure 157

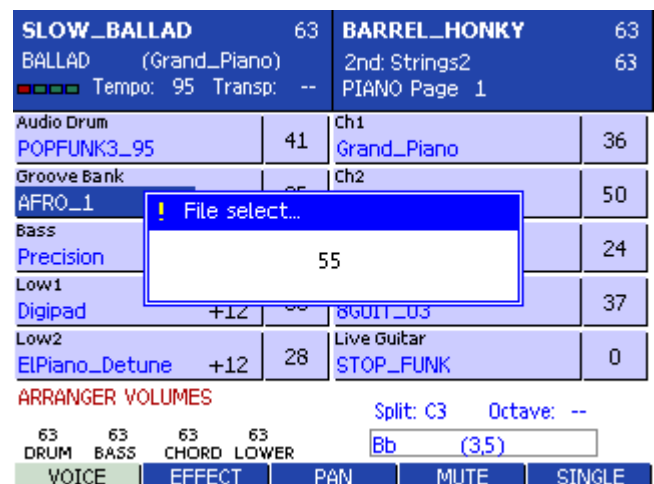


Figure 158

# Style View

## ■ Sauver le style modifié

Après avoir effectué toutes les modifications désirées, pour sauvegarder le style modifié dans l'emplacement actuel presser la touche SAVE du panneau frontal et entrer un nom en employant les caractères du clavier (Figure 159). Dans l'exemple de Figure 160 le nom du style est MY\_BALLAD. On pourra sauvegarder les modifications tant pour les styles contenant des parties normales que des Audio Style Modeling.

Le style sera sauvegardé dans la zone USER STYLE dans la même catégorie de style déjà sélectionnée.

Pratiquement, si le style modifié appartient à la catégorie BALLAD, le style sauvegardé comme USER STYLE sera sauvegardé dans la même catégorie.

## ■ Sélectionner le style modifié

1. Presser la touche USER STYLE du panneau frontal.
2. Sélectionner la catégorie à l'aide du pavé numérique.
3. Sélectionner le style sauvegardé avec le nom assigné précédemment (Figure 161).

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63
BALLAD ARRANGER A	2nd: Strings1 63
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1
Drum Bank	Piano Bank
8BEAT1_01 40	12_8 BALLAD_01 36
Groove Bank	Guitar Bank-1
PANDERO1 25	16BEAT_07 50
Bass Bank	Guitar Bank-2
8BEAT_08 40	12_8_01 24
Low1	Arp&Lick
Digipad +12 30	8GUIT_03 37
Low2	Live Guitar
ElPiano_Detune +12 28	16B-ELECT_1 32
SAVE STYLE	

Save as:

Save

Figure 159

<b>MY_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63
BALLAD ARRANGER A	2nd: Strings1 63
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1
▲ SLOW_BALLAD	
MY_BALLAD	

STYLE SELECTION Page 1/1

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

Fill 1 Fill 2 Fill 3 Fill 4 Style Start

Figure 160

<b>MY_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63
BALLAD ARRANGER A	2nd: Strings1 63
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1
▲ MY_BALLAD	▲ POP_BALLAD_2
▲ NEW_BALLAD	▲ POP_SONG
▲ NEW_TITLE	▲ SLOW_BALLAD
▲ NICE_BALLAD	▲ SOFT_BEAT_1
▲ POP_BALLAD_1	▲ SOFT_BEAT_2

STYLE SELECTION Page 3/4

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

Fill 1 Fill 2 Fill 3 Fill 4 Style Start

Figure 161

## User Audio Drum

On pourra employer des rythmiques Audio créées par l'utilisateur pour remplacer les Audio Drum intérieurs de l'Audya.

Ces rythmiques sont appelées USER AUDIO DRUM. Ces Loops seront logés dans le dossier User Audio Drums compris dans le répertoire principal sous C: et auront les caractéristiques suivantes: Wave 44 KHz , 16 bit et nom indiquant précisément le BPM précédé par le symbole @, par exemple HOUSE2@127. wav.

Si actives (remarque 2), à la mise en service sur l'écran affichera le message "Loading Audio Resource". Le dossier contient 1 User Audio Drum démonstratif avec toutes ses parties (Intro, Ending, ABCD, Fill et Break).

Pour entrer dans les différents Loops il faut partir de Style View et enfoncer plusieurs fois F1 jusqu'à l'affichage du nom User Audio Drum (Figure 163). Par l'Alpha dial on pourra faire défiler tous les loops disponibles.

Les User Audio Drums sont automatiquement synchronisés avec MIDI et on pourra les associer aux différentes parties du Style: A, B, C, D, Fill In, Break, Intro, Ending (Figure 162).

Pour mémoriser les User Audio sur les Fill In, sur les Break et sur les Intro-Ending, il faut enfoncer et garder insérées les deux touches KEY START et KEY STOP.

Ensuite, en condition de Stop du Style, en enfonçant la touche Fill l'écran affichera le nom du Fill In correspondant permettant une juste sélection du loop audio à assigner à ce Fill.

De la même façon il faut opérer pour le choix du Break et des Intro-Ending, mais pour obtenir la sélection des Ending il faudra enfoncer deux fois la touche Intro correspondante.

On pourra sauvegarder normalement le style avec ses User Audio Drums comme nouveau style dans la section User Style (Figure 163).



Figure 162



Figure 163

### REMARQUES

1. Si les User Audios ne sont associés qu'aux 4 mouvements ABCD, en cas d'activation des Fill In ou des Break l'appareil continuera à exécuter les loops des arranges.
2. Sous Style Mode > Drum > page 2 on a prévu une option pour désactiver le chargement automatique des données concernant les User Audio Drum. Si cette option est sélectionnée sur Off, à la mise en service il n'y aura pas de chargement et par conséquent le message "Loading Audio Resources" ne sera plus affiché. On pourra sauvegarder comme Custom Start up, l'état On / Off de l'option.
3. Le temps de chargement des ressources audio des User Drums est directement proportionnel au numéro des fichiers présents dans le répertoire User Audio Drums.
4. Donner un nom au nouvel style précédé du symbole @ vous rendra plus facile son identification comme style comprenant des loops audio.
5. Comme pour les Audio Drum internes, la plage de time stretching disponible pour les User Audio Drum sera de 25 % en moins et de 38 % en plus par rapport à la vitesse nominale du Loop.

# User Live Guitar

## User Live Guitar

Pour entrer dans le menu de gestion des User Live Guitar il faut entrer dans le mode Disk et ensuite entrer dans le dossier USER LIVE GUITAR (Figure 164).

Après avoir ouvert le dossier les options de navigation classiques seront remplacées par le menu de gestion des User Live Guitar. Sur la portion gauche de l'écran il y aura les 4 bancs à assigner à chaque guitare et sur la portion droite les commandes de gestion:

**Clear All (F6):** vide la mémoire toute entière assignée aux User Live Guitar.

**Load GTR (F7):** charge l'User Live Guitar sélectionnée.

**Save Sel (F8):** crée un fichier avec extension GBK qui, comme les fichiers RBK, pourra charger plusieurs User Live Guitar chaque fois ou sera sélectionné pour faire l'autoload au démarrage de l'appareil.

**A.Load On/Off (F9):** Habilite/Désabilite et sélectionne le fichier avec extension GBK à charger au démarrage de l'appareil.

**GTR Disable/Enable (F10):** Habilite/Désabilite le chargement des User Live Guitar. Après avoir habilitée la fonction il est nécessaire de la sauvegarder dans le Custom Startup pour l'avoir en état actif au prochain démarrage de l'appareil.

### REMARQUE

*L'option Disable permet de garder libre pour d'autres sons Ins. la Ram Consacrée aux LiveGuitar si ces dernières n'ont été pas chargées.*

Pour charger une User Live guitar, il faut sélectionner le fichier (Figure 165) désiré et ensuite sélectionner Load GTR ou bien Enter. **On pourra charger au max. 4 User Live Guitar en même temps (Figure 166).**

Pour effacer les guitares des bancs il faut opérer par la touche Clear All (F6) pour libérer toute la mémoire ou, pour effacer une seule guitare, il faut enfoncer la touche correspondante (F1-F2-F3-F4). Après avoir achevé le chargement des guitares désirées, on pourra les ajouter à n'importe quel style. Sortons de l'ambiance Disk, entrons en User style et sélectionnons le style que voulons éditer. Maintenant enfonçons la touche "View".

Comme pour les autres sections où il est possible de choisir des bancs alternatifs nous pouvons choisir d'employer les Live ins (User Live Guitar) sur le canal Ch5 par le simple appui répété sur la touche F10, jusqu'à l'affichage de "Live Ins" comme titre du canal (Figure 167).

A partir de ce point on pourra continuer à éditer le style comme d'habitude. Après avoir achevé les modifications sauvegarder le style.

**A partir de ce moment, lorsqu'on sélectionnera un style où on a mémorisé des User Live Guitar, si ces dernières ne seront déjà prêtes en mémoire, elles seront chargées automatiquement.**

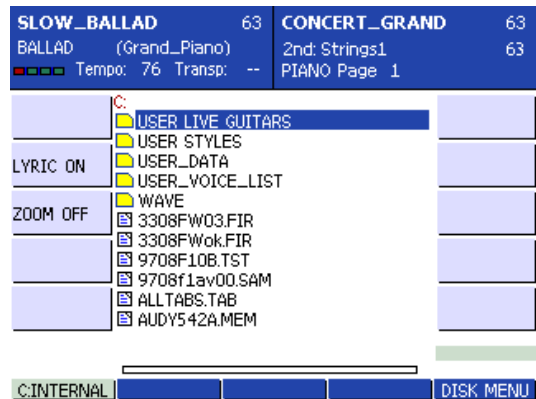


Figure 164

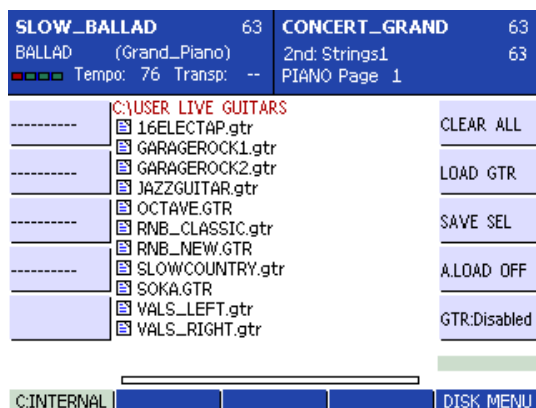


Figure 165

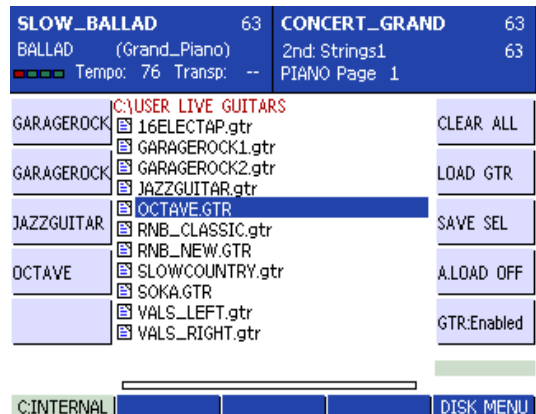


Figure 166



Figure 167

Le menu EDIT PATTERN est équipé de toutes les options nécessaires pour l'editing et la création des styles (Figure 168).

## ■ Comment entrer:

Pour entrer en ambiance Edit Pattern il faut sélectionner User Style, choisir le style qu'on veut modifier et enfoncer la touche Edit.

Voyons en détail des options disponibles:

- F1 - Ce champs affichera l'Arranger A, B, C ou D actuellement actif.
- F2 - PARAMETER: Entrée dans l'editing des paramètres de l'Arrangement.
- F3 - Ce champs affichera la tonalité qu'on est en train d'éditer/créer. La condition de default est Accord Majeur (MAJOR). Pour changer la tonalité enfoncer la touche F3 et ensuite agir sur Dial.
- F4 - METR: On/Off : La fonction active/désactive le Tick du Métronome pendant l'enregistrement.
- F5 - VELOCITY : Entrée au menu de editing sur la dynamique des notes jouées.
- F6 - Indication de la valeur de Quantize active.
- F7 - QUANTIZE: Commande pour la quantization automatique des notes.
- F8 - RECORD: traite la trace pour l'enregistrement.
- F9 - COPY: Accès au menu Copy. F10 - CLEAR : Accès au menu d'effacement des événements / notes programmées.

## Touches User

- User 1/6 - ALL/SOLO: Ce paramètre permet de mettre en SOLO l'instrument sélectionné.
- User 2/7 - VOLUME/OCTAVE : Affiche alternativement le volume ou la transposition d'octave à coté des instruments.
- User 3/8 - NEW STYLE : Permet la création de nouveaux styles sans éléments de partance.
- User 4/9 - NO-LOOP/LOOP : Active/désactive le loop de l'arranger pendant l'enregistrement.
- User 5/10- SAVE: Sauvegarde du Style.

## Arranger

On pourra effectuer la sélection de l'Arranger tant en enfonçant la touche F1 et en agissant sur le Dial qu'enfonçant directement les touches A/B/C ou D du Style.

## Parameter

En cette ambiance on pourra établir le Tempo, le Time Signature et les Mesures de l'Arranger sélectionné. Il faut remarquer qu'on pourra modifier ces paramètres, excepté le Tempo, seulement si dans l'Arranger intéressé il n'y a pas d'événements. En plus il est possible d'éditer le volume du métronome pendant l'enregistrement. Pour sortir de l'ambiance enfoncer EXIT.

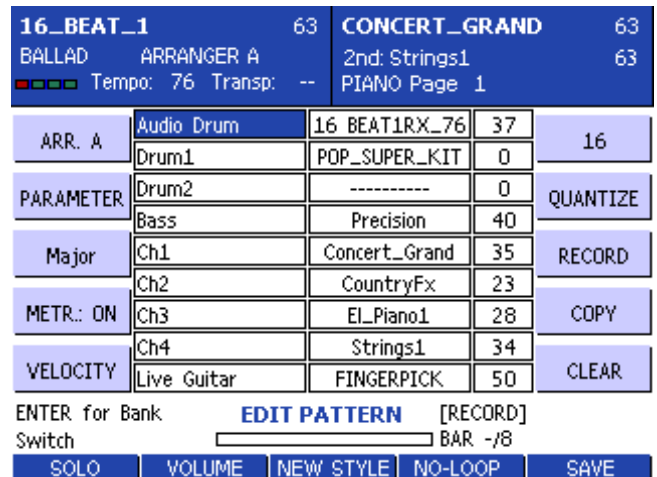


Figure 168

# Edit Pattern

## Velocity:

Le menu Velocity permet de modifier la dynamique des notes sur la trace sélectionnée. On pourra agir sur la partie toute entière (paramètre Global sur ON) ou agir sur une seule note, en sélectionnant le paramètre Global sur OFF et tapant par le Dial sur le paramètre NOTE le nom de la note à éditer (Figure 169).

## Copy

Fonction de Copie pour une portion ou pour l'Arrangement tout entier (Figure 170).

- ✓ Sélectionner l'Arrangement à copier à l'aide de la touche F2.
- ✓ Sélectionner l'Arrangement à écraser par la touche F7.
- ✓ Sélectionner Global, si on veut copier l'Arrangement tout entier, ou la portion qu'on veut copier en employant les flèches de navigation.
- ✓ Sélectionner EXECUTE.

## Clear

Fonction d'effacement pour notes, dynamique, contrôles, etc. de la partie sélectionnée. Pour entrer dans le menu il faut enfoncer pour quelques secondes la touche CLEAR (F10) et ensuite sélectionner une des autres voix sur l'écran. Il est aussi possible d'effacer une seule note: il ne faut que l'enfoncer sur le clavier et en même temps appuyer sur la touche CLEAR(F10); en ce cas on effacera la note en toute la partie sélectionnée, pour effacer une seule note il faut entrer en mode Record et ensuite sélectionner la touche CLEAR (Figure 171).

### REMARQUE

*CLEAR n'agit que sur la partie sélectionnée dans la tonalité affichée. On ne pourra pas accéder au menu CLEAR si on sélectionne un Audio Drum ou n'importe quel Bank.*

16_BEAT_1		63	CONCERT_GRAND		63
BALLAD		ARRANGER A	2nd: Strings1		63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO Page 1		
ARR. A	VELO. VALUE	---	37	16	
	GLOBAL	ON	0		
PARAMETER	NOTE	---	0	QUANTIZE	
			40		
Major			35	RECORD	
			23		
METR.: ON			28	COPY	
			34		
EXIT			50	CLEAR	

**VELOCITY**

[Progress Bar] BAR -/8

EXECUTE

Figure 169

16_BEAT_1		63	CONCERT_GRAND		63
BALLAD		(Grand_Piano)	2nd: Strings1		63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO Page 1		
FROM	GLOBAL			TO	
	Drum1	POP_SUPER_KIT	0		
ARR. A	Drum2	-----	0	ARR. B	
	Bass	Precision	40		
	Ch1	Concert_Grand	35		
	Ch2	CountryFx	23		
USER	Ch3	EL_Piano1	28	USER	
	Ch4	Strings1	34		
@16_BEAT	Live Guitar	FINGERPICK	50	@16_BEAT	

ENTER for Bank: **EDIT PATTERN** [RECORD]

Switch: [Progress Bar] BAR -/8

EXECUTE

Figure 170

16_BEAT_1		63	CONCERT_GRAND		63
BALLAD		ARRANGER A	2nd: Strings1		63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO Page 1		
ARR. A	Audio Drum	16_BEAT1RX_76	37	16	
	Drum1	POP_SUPER_KIT	0		
PARAMETER	Drum2	-----	0	QUANTIZE	
	Bass	Precision	40		
Major	Ch1	Concert_Grand	35	RECORD	
	Ch2	CountryFx	23		
METR.: ON	Ch3	EL_Piano1	28	COPY	
	Ch4	Strings1	34		
VELOCITY	Live Guitar	FINGERPICK	50	CLEAR	

ENTER for Bank: **EDIT PATTERN** [RECORD]

Switch: [Progress Bar] BAR -/8

SOLO   VOLUME   NEW STYLE   NO-LOOP   SAVE

Figure 171

## ■ Comment modifier un style existant

Pour modifier un User Style existant il faut le sélectionner et enfoncer la touche Edit pour se déplacer en ambiance Edit Pattern (Figure 172).

A l'aide des flèches se déplacer sur la partie qu'on veut modifier (dans notre cas on a choisi la ligne des basses). Par Dial on pourra modifier le timbre de l'instrument (Figure 173).

Activer l'option RECORD. Nous changeons, pour plus de commodité, la valeur SOLO en ALL à l'aide de la touche User1/6 pour écouter tout ce qui reste du style pendant l'enregistrement (Figure 174).

Maintenant le timbre de la partie sera assigné automatiquement au clavier.

En enfonçant la touche Start on aura un count in d'une mesure et ensuite suivra l'enregistrement.

Il faut remarquer que l'enregistrement est additionnel, donc les notes jouées seront ajoutées aux notes déjà existantes.

En cas d'erreurs en phase d'enregistrement on pourra effacer la note intéressée en sélectionnant la touche Record et, pendant le Play, sélectionner aussi la touche Clear. Maintenant, pendant l'écoute de ce qu'on a enregistré, il est possible d'effacer la note en l'enfonçant sur le clavier au moment intéressé. Pour l'effacement on pourra aussi employer le menu Clear (Figure 175).

Après avoir atteint le résultat voulu, un pourra sauvegarder le tout à l'aide de la touche SAVE.

16_BEAT_1		63	CONCERT_GRAND		50
BALLAD		ARRANGER A	2nd Strings1		63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO Page 1		
ARR. A	Audio Drum	16 BEAT1_76	41	16	
	Drum1	POP_SUPER_KIT	0		
PARAMETER	Drum2	-----	0	QUANTIZE	
	Bass	Ballad	43		
Major	Ch1	Latin_Piano	32	RECORD	
	Ch2	CountryFx	23		
METR. ON	Ch3	EL_Piano1	19	COPY	
	Ch4	Strings1	34		
VELOCITY	Live Guitar	FINGERPICK	42	CLEAR	
ENTER for Bank:		EDIT PATTERN		[RECORD]	
Switch		BAR -/8			
SOLO	VOLUME	NEW STYLE	NO-LOOP	SAVE	

Figure 172

16_BEAT_1		63	CONCERT_GRAND		50
BALLAD		ARRANGER A	2nd Strings1		63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO Page 1		
ARR. A	Audio Drum	16 BEAT1_76	41	16	
	Drum1	POP_SUPER_KIT	0		
PARAMETER	Drum2	-----	0	QUANTIZE	
	Bass	Ballad	43		
Major	Ch1	Latin_Piano	32	RECORD	
	Ch2	CountryFx	23		
METR. ON	Ch3	EL_Piano1	19	COPY	
	Ch4	Strings1	34		
VELOCITY	Live Guitar	FINGERPICK	42	CLEAR	
ENTER for Bank:		EDIT PATTERN		[RECORD]	
Switch		BAR -/8			
SOLO	VOLUME	NEW STYLE	NO-LOOP	SAVE	

Figure 173

16_BEAT_1		63	CONCERT_GRAND		50
BALLAD		ARRANGER A	2nd Strings1		63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO Page 1		
ARR. A	Audio Drum	16 BEAT1_76	41	16	
	Drum1	POP_SUPER_KIT	0		
PARAMETER	Drum2	-----	0	QUANTIZE	
	Bass	Ballad	43		
Major	Ch1	Latin_Piano	32	RECORD	
	Ch2	CountryFx	23		
METR. ON	Ch3	EL_Piano1	19	COPY	
	Ch4	Strings1	34		
VELOCITY	Live Guitar	FINGERPICK	42	CLEAR	
ENTER for Bank:		EDIT PATTERN		[RECORD]	
Switch		BAR -/8			
ALL	VOLUME	NEW STYLE	NO-LOOP	SAVE	

Figure 174

16_BEAT_1		63	CONCERT_GRAND		50
BALLAD		ARRANGER A	2nd Strings1		63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO Page 1		
ARR. A	Audio Drum	16 BEAT1_76	41	16	
	Drum1	POP_SUPER_KIT	0		
PARAMETER	Drum2	-----	0	QUANTIZE	
	Bass	Ballad	43		
Major	Ch1	Latin_Piano	32	RECORD	
	Ch2	CountryFx	23		
METR. ON	Ch3	EL_Piano1	19	COPY	
	Ch4	Strings1	34		
VELOCITY	Live Guitar	FINGERPICK	42	CLEAR	
ENTER for Bank:		EDIT PATTERN		[RECORD]	
Switch		BAR -/8			
ALL	VOLUME	NEW STYLE	NO-LOOP	SAVE	

Figure 175

# Edit Pattern

## ■ Créer un nouveau Style

Pour créer un nouveau Style du zéro il faut entrer en Edit Pattern à partir d'un User Style et ensuite enfoncer la touche New Style (Figure 176).



Figure 176

Après avoir donné le nom au Pattern on entrera automatiquement dans la page des paramètres. Ici on devra indiquer le tempo (paramètre global), le Time Signature (paramètre global), les Mesures de l'Arrangeur (paramètre ne concernant que l'arranger) et le volume du métronome en enregistrement (Figure 177).



Figure 177

Après avoir défini les valeurs désirées, sauvegarder. Maintenant on pourra rétablir la page-écran principale en enfonçant la touche Exit.

Ici on opérera comme d'habitude pour enregistrer le style. Dans la création du style il faut remarquer qu'en programmant la seule tonalité majeur, cette tonalité sera automatiquement adaptée aux autres tonalités, même si ces dernières n'ont pas été programmées. Pour obtenir la tonalité de Mineur et de Septième elles seront programmées séparément pour les différentes parties de l'Arrangeur. Après avoir atteint le résultat désiré, on pourra sauvegarder le tout à l'aide de la touche SAVE.



Figure 178

### IMPORTANT

En ambiance Edit Pattern on pourra profiter de toutes les ressources de la Librairie dont l'appareil est équipé pour créer de nouveaux Styles professionnels d'une façon rapide et efficace:

- ✓ User Audio Drum au lieu des Audio Drums intérieurs.
- ✓ Bass Bank au lieu du Basso Midi.
- ✓ Piano Bank au lieu de l'Accordo1.
- ✓ Guitar Bank 1 et 2 au lieu des accords 2 et 3.
- ✓ Arp&Lick au lieu de l'accord 4.
- ✓ Live Guitar (ou User Live Guitar) au lieu de l'Accord 5.

Pour pouvoir les sélectionner il faut se déplacer par le curseur sur la partie qu'on désire changer et employer le Dial (Figure 178).

### REMARQUE

Pendant le play il ne sera pas possible déplacer le curseur en vertical, d'un instrument à l'autre, mais seulement en horizontal.



## User Styles

Audya dispose de deux familles de Styles: FACTORY STYLES et USER STYLES .

Les FACTORY STYLES sont ceux ayant été réglés en usine et accessibles à l'aide du pavé numérique de la section STYLE (sélection du Style à l'aide des touches F1-F10, comme l'on a déjà décrit au chapitre "Styles" à la page 17). Les styles appartenant à cette famille ne peuvent pas être modifiés, cela veut dire qu'on ne peut pas les écraser. On peut charger ces FACTORY STYLES dans la mémoire et les jouer.

Cependant, on peut apporter des modifications au style actuellement chargé dans la mémoire à l'aide des pages de modification décrites dans la section STYLE VIEW (voir à la page 67).

### ■ Sauvegarde d'un FACTORY STYLE comme USER STYLE

1. Sélectionner un FACTORY STYLE.
2. Après avoir modifié le style dans l'environnement Style Modeling (voir STYLE VIEW à la page 69), presser la touche SAVE.
3. Une fenêtre sera affichée où l'on vous invitera à entrer un nom pour le USER STYLE. Taper un nom dans la boîte de dialogue en entrant les lettres et les numéros directement à partir du clavier et appuyer de nouveau sur SAVE (Figure 179).
4. Après la sauvegarde, le style sera disponible dans la zone USER STYLES (Figure 180).

Charger le style modifié, à partir de la zone USER STYLES, à l'aide de la touche USER STYLES.

<b>SLOW_BALLAD</b>	63	<b>CONCERT_GRAND</b>	63
BALLAD	ARRANGER A	2nd: Strings1	63
Tempo: 93	Transp: --	PIANO Page 1	
Audio Drum		Ch1	
16 BEAT3_93	41	Grand_Piano	36
Groove Bank		ch2	
CUMBIA_D	25	Country2	50
Bass		ch3	
Precision	40	EL_Piano1	24
Low1		Arp&Lick	
Digipad	+12	8GUIT_03	37
Low2		Live Guitar	
ELPiano_Detune	+12	STOP_FUNK	0

SAVE STYLE

Save as: @MY\_SLOW\_BALLAD

Save

Figure 179

<b>MY_SLOW_BALLAD</b>	63	<b>CONCERT_GRAND</b>	63
BALLAD	ARRANGER A	2nd: Strings1	63
Tempo: 76	Transp: --		
▲ MY_BALLAD		▲ POP_BALLAD_1	
▲ MY_SLOW_BALLAD		▲ POP_BALLAD_2	
▲ NEW_BALLAD		▲ POP_SONG	
▲ NEW_TITLE		▲ SLOW_BALLAD	
▲ NICE_BALLAD		▲ SOFT_BEAT_1	

STYLE SELECTION Page 3/4

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

C Maj

Fill 1 Fill 2 Fill 3 Fill 4 Style Start

Figure 180

# Style Mode

## Style Mode

En enfonçant la touche MODE de la section STYLE à gauche dans l'écran, on pourra entrer dans les fonctions et dans les sélections de l'Arranger.

La fenêtre principale de STYLE MODE est pareille à l'affichage de la **Figure 181**, d'où on pourra choisir 5 sections de sélection à l'aide des touches USER de 1 à 5:

### MODES (USER 1)

### DRUM (USER 2)

### BASS (USER 3)

### CHORDS (USER 4)

### LOWER (USER 5)

#### ■ MODES (1)

En pressant une fois la touche USER 1, on affiche la première fenêtre MODES, ou on pourra voir les fonctions suivantes associées aux touches F1-F10:

- F1–VOICE LIST TO STYLE
- F2–INTERACT. GUITAR
- F3–PIANIST/BASSIST
- F4–PIANIST SUSTAIN
- F5–PRESET MIX
- F6–AUTO FILL
- F7–AFTER FILL
- F8–FILL TO ARRANGE
- F9–CHORD MODE
- F10–ROOTLESS

#### VOICE LIST TO STYLE

Lorsque cette fonction est active (ON), elle permet le fonctionnement de la Voice List associée au Style (**Figure 182**). On peut sauvegarder sur chaque Style, avec les différents paramètres, même la Voice List actuellement sélectionnée sur le panneau. Il faut remarquer qu'on ne pourra utiliser cette fonction qu'avec les User Style car il est nécessaire de sauvegarder le style avant son utilisation.

#### INTERACT. GUITAR

Lorsque la fonction INTERACTIVE GUITAR est active (ON) on sélectionne la valeur de dynamique pour la partie de LIVE GUITAR (**Figure 183**). Pratiquement en poussant plus fort sur le clavier, l'arrangement de guitare rythmique devient un arpège. En poussant plus faiblement la guitare jouera les accords rythmiques.

#### PIANIST/BASSIST

Après avoir sélectionné la fonction par la touche F3, on peut sélectionner 2 modes opérationnels à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE pour les modes PIANIST et BASSIST (**Figure 184**).

STANDARD: en sélectionnant ce mode on pourra geler l'accord reconnu par la Pédale Sustain pour

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63
BALLAD ARRANGER A	2nd: Strings1 63
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1
VOICE LIST to STYLE OFF	AUTO FILL OFF
INTERACT. GUITAR 100	AFTER FILL OFF
PIANIST/BASSIST Stand.	FILL to ARRANGER OFF
PIANIST SUSTAIN ON	CHORD MODE Easy 1
PRESET MIX OFF	ROOTLESS OFF
PRESET SELECTION Page 1	
63 63 63 63	Split: C3 Octave: --
DRUM BASS CHORD LOWER	C Maj
MODES 1/2	DRUM 1/2 BASS 1/2 CHORD 1/2 LOWER

Figure 181

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1 63
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1
VOICE LIST to STYLE ON	AUTO FILL OFF
INTERACT. GUITAR 100	AFTER FILL OFF
PIANIST/BASSIST Stand.	FILL to ARRANGER OFF
PIANIST SUSTAIN ON	CHORD MODE Easy 1
PRESET MIX OFF	ROOTLESS OFF
PRESET SELECTION Page 1	
63 63 63 63	Split: C3 Octave: --
DRUM BASS CHORD LOWER	C Maj
MODES 1/2	DRUM 1/2 BASS 1/2 CHORD 1/2 LOWER

Figure 182

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1 63
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1
VOICE LIST to STYLE ON	AUTO FILL OFF
INTERACT. GUITAR 100	AFTER FILL OFF
PIANIST/BASSIST Stand.	FILL to ARRANGER OFF
PIANIST SUSTAIN ON	CHORD MODE Easy 1
PRESET MIX OFF	ROOTLESS OFF
PRESET SELECTION Page 1	
63 63 63 63	Split: C3 Octave: --
DRUM BASS CHORD LOWER	C Maj
MODES 1/2	DRUM 1/2 BASS 1/2 CHORD 1/2 LOWER

Figure 183

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1 63
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1
VOICE LIST to STYLE ON	AUTO FILL OFF
INTERACT. GUITAR 100	AFTER FILL OFF
PIANIST/BASSIST Stand.	FILL to ARRANGER OFF
PIANIST SUSTAIN ON	CHORD MODE Easy 1
PRESET MIX OFF	ROOTLESS OFF
PRESET SELECTION Page 1	
63 63 63 63	Split: C3 Octave: --
DRUM BASS CHORD LOWER	G (3,5)
MODES 1/2	DRUM 1/2 BASS 1/2 CHORD 1/2 LOWER

Figure 184

utiliser le clavier sans modifier la tonalité de l'arranger.  
**AUTO:** par la sélection de ce mode, il ne faut que jouer sur le clavier 3 ou plusieurs notes pour l'identification de l'accord et ensuite exécuter la mélodie avec une ou deux notes max, sans changer la tonalité de l'arranger.

**EASY:** en mode easy l'accord sera identifié immédiatement sur la base des notes enfoncées sans attendre un nouveau accord complet ayant au moins trois notes.

**EXPERT:** l'identification de l'accord se produira employant les notes jouées par la main gauche (avec Manual Bass) et les notes jouées par la main droite. De cette façon il y aura d'identifications d'accords complexes et en même temps on pourra contrôler l'Arranger par la main droite. Après l'identification du nouveau accord, le musicien pourra dérouler librement la ligne de la basse sans altérer la tonalité.

## PIANIST SUSTAIN

Lorsque le paramètre est sur ON ou OFF (Figure 185) valide ou moins le contrôle de la Pedale Sustain sur le Pianist s'il est inséré.

## PRESET MIX

Lorsque le paramètre est sur ON (Figure 186) le mixage original de production sera reproduit sur les Styles; en position OFF l'utilisateur peut changer librement les volumes de la section Arranger à l'aide des sliders.

## AUTOFILL

Lorsque le paramètre est sur ON (Figure 187) la batterie lance automatiquement l'exécution d'un Fill In si on passe d'une modification de l'Arranger à l'autre.

## AFTER FILL

Lorsque le paramètre est sur ON (Figure 188) la batterie exécute le Fill In si sur la portion gauche on effectue une pression plus marquée à l'aide de la fonction Aftertouch.

## FILL TO ARRANGE

Si le paramètre est sur ON (Figure 189) à chaque activation du il Fill In il y aura le passage automatique à l'Arrange suivant. Si défini sur JMP, les Fill et Break 1 et 2 permettent d'avancer à l'arranger suivant l'arranger actuel; les Fill et Break 3 et 4 permettent de reculer.

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1
VOICE LIST to STYLE	ON AUTO FILL OFF
INTERACT. GUITAR	100 AFTER FILL OFF
PIANIST/BASSIST	Stand. FILL to ARRANGER OFF
PIANIST SUSTAIN	ON CHORD MODE Easy 1
PRESET MIX	OFF ROOTLESS OFF
PRESET SELECTION Page 1 Split: C3 Octave: --	
63 63 63 63	G (3,5)
DRUM BASS CHORD LOWER	
MODES 1/2   DRUM 1/2   BASS 1/2   CHORD 1/2   LOWER	

Figure 185

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1
VOICE LIST to STYLE	ON AUTO FILL OFF
INTERACT. GUITAR	100 AFTER FILL OFF
PIANIST/BASSIST	Stand. FILL to ARRANGER OFF
PIANIST SUSTAIN	ON CHORD MODE Easy 1
PRESET MIX	ON ROOTLESS OFF
PRESET SELECTION Page 1 Split: C3 Octave: --	
63 63 63 63	G (3,5)
DRUM BASS CHORD LOWER	
MODES 1/2   DRUM 1/2   BASS 1/2   CHORD 1/2   LOWER	

Figure 186

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1
VOICE LIST to STYLE	ON AUTO FILL ON
INTERACT. GUITAR	100 AFTER FILL OFF
PIANIST/BASSIST	Stand. FILL to ARRANGER OFF
PIANIST SUSTAIN	ON CHORD MODE Easy 1
PRESET MIX	ON ROOTLESS OFF
PRESET SELECTION Page 1 Split: C3 Octave: --	
63 63 63 63	G (3,5)
DRUM BASS CHORD LOWER	
MODES 1/2   DRUM 1/2   BASS 1/2   CHORD 1/2   LOWER	

Figure 187

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1
VOICE LIST to STYLE	ON AUTO FILL OFF
INTERACT. GUITAR	100 AFTER FILL ON
PIANIST/BASSIST	Stand. FILL to ARRANGER OFF
PIANIST SUSTAIN	ON CHORD MODE Easy 1
PRESET MIX	ON ROOTLESS OFF
PRESET SELECTION Page 1 Split: C3 Octave: --	
63 63 63 63	G (3,5)
DRUM BASS CHORD LOWER	
MODES 1/2   DRUM 1/2   BASS 1/2   CHORD 1/2   LOWER	

Figure 188

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1
VOICE LIST to STYLE	ON AUTO FILL OFF
INTERACT. GUITAR	100 AFTER FILL OFF
PIANIST/BASSIST	Stand. FILL to ARRANGER ON
PIANIST SUSTAIN	ON CHORD MODE Easy 1
PRESET MIX	ON ROOTLESS OFF
PRESET SELECTION Page 1 Split: C3 Octave: --	
63 63 63 63	G (3,5)
DRUM BASS CHORD LOWER	
MODES 1/2   DRUM 1/2   BASS 1/2   CHORD 1/2   LOWER	

Figure 189

# Style Mode

## CHORD MODE

Après avoir sélectionnée la fonction CHORD MODE par la touche F9, on pourra sélectionner 4 modes opérationnels pour les accords automatiques à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE (Figure 190).

- Easy 1**  
 Fonctionnement standard avec la normale identification de l'accord. On pourra obtenir certaines tonalités sans exécuter l'accord tout entier. Par exemple, l'accord majeur sera obtenu par la seule exécution de la tonique. Avec la tonique plus la tierce mineure on obtiendra l'accord mineur, avec la tonique plus la septième on obtiendra l'accord de septième.
- Easy 2**  
 Come l'Easy 1, mais il garde en mémoire toutes les notes de l'accord exécuté précédemment, même si une note ou plus d'une note seront relâchées.
- Fingered 1**  
 L'accord n'est identifié et exécuté que sur la base des notes effectivement exécutées.
- Fingered 2**  
 Comme Fingered 1, mais il garde en mémoire toutes les notes de l'accord pressé précédemment, même si une note ou plusieurs notes seront relâchées.

## ROOTLESS

Lorsque le paramètre est sur ON (Figure 190) il permet la validation d'une spéciale identification des accords sans la note fondamentale.

## ■ MODES (2)

En appuyant une deuxième fois sur la touche USER 1, on accède à la seconde page-écran MODES (Figure 191). Cette page-écran permet de valider ou modifier la fonction VOICE TO ARRANGE, c'est-à-dire la possibilité d'associer un instrument pour la main droite à chacune des quatre Variations A B C D de chaque style.

- A partir de la page-écran avec les slots vides (Figure 193), presser une des touches F1-F4.
- Presser une touche de la section VOICE (Preset, Program ou GMe Voice).
- Sélectionner par les touches CURSEUR ◀ ▶ ou la molette DATA/VALUE un instrument à l'intérieur de la famille choisie. Par exemple, FM\_PIANO de la famille EL.Piano.
- Répéter l'opération pour chacun des 4 slots.
- Presser la touche F5 (Style Enabled) pour établir si la fonction sera mémorisée dans le Style.
- Presser la touche F10 (Global Enabled) pour valider ou modifier le fonctionnement Global de la fonction VOICE TO ARRANGE sur tous les Styles.
- Sauvegarder les choix dans le style actuel en pressant la touche SAVE du panneau frontal.

SLOW_BALLAD	63	CONCERT_GRAND	63
BALLAD (Grand_Piano)		2nd Strings1	63
Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1	
VOICE LIST to STYLE	OFF	AUTO FILL	OFF
INTERACT. GUITAR	100	AFTER FILL	OFF
PIANIST/BASSIST	Stand.	FILL to ARRANGER	OFF
PIANIST SUSTAIN	ON	CHORD MODE	Easy 1
PRESET MIX	OFF	ROOTLESS	OFF
PRESET SELECTION Page 1			
		Split: C3	Octave: --
63	63	63	63
DRUM	BASS	CHORD	LOWER
MODES 1/2	DRUM 1/2	BASS 1/2	CHORD 1/2

Figure 190

SLOW_BALLAD	63	CONCERT_GRAND	63
BALLAD ARRANGER A		2nd Strings1	63
Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1	
VOICE LIST to STYLE	OFF	AUTO FILL	OFF
INTERACT. GUITAR	100	AFTER FILL	OFF
PIANIST/BASSIST	Stand.	FILL to ARRANGER	OFF
PIANIST SUSTAIN	ON	CHORD MODE	Easy 1
PRESET MIX	OFF	ROOTLESS	ON
PRESET SELECTION Page 1			
		Split: C3	Octave: --
63	63	63	63
DRUM	BASS	CHORD	LOWER
MODES 1/2	DRUM 1/2	BASS 1/2	CHORD 1/2

Figure 191

SLOW_BALLAD	63	CONCERT_GRAND	63
BALLAD (Grand_Piano)		2nd Strings1	63
Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1	
-----	A	ORIGINAL FILL	OFF
-----	B	ORIGINAL BREAK	OFF
-----	C	INTRO TO ARRA	OFF
-----	D	STYLE BALANCE	63
STYLE ENABLED	OFF	GLOBAL ENABLED	OFF
PRESET SELECTION Page 1			
		Split: C3	Octave: --
63	63	63	63
DRUM	BASS	CHORD	LOWER
MODES 2/2	DRUM 1/2	BASS 1/2	CHORD 1/2

Figure 192

SLOW_BALLAD	63	DigiPad	63
BALLAD (Grand_Piano)		2nd Grand_Piano	63
Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1	
MUSETTE	A	ORIGINAL FILL	OFF
SWEET_MARK	B	ORIGINAL BREAK	OFF
A_BASS&OCTPIANO	C	INTRO TO ARRA	OFF
Digipad	D	STYLE BALANCE	63
STYLE ENABLED	OFF	GLOBAL ENABLED	OFF
PRESET SELECTION Page 1			
		Split: C3	Octave: --
63	63	63	63
DRUM	BASS	CHORD	LOWER
MODES 2/2	DRUM 1/2	BASS 1/2	CHORD 1/2

Figure 193

- ORIGINAL FILL**  
 Le fill original sera toujours exécuté
- ORIGINAL BREAK**  
 Le break original sera toujours exécuté
- INTRO TO ARR A**  
 Après l'exécution d'un intro, l'arranger se déplacera automatiquement sur l'Arr A.
- STYLE BALANCE**  
 Indique le volume d'équilibrage du style avec le volume general du clavier.

## ■ DRUM (1)

- En pressant une fois la touche USER 2 (DRUM) on accède à la première page-écran de selections de la batterie audio (Figure 194):

F1–LIVE DRUM: sélectionne le mode STRETCH ou PITCH pour Audio Style Modeling de la batterie live.

L'algorithme STRETCH (default) garantit la bonne qualité de la rythmique audio même en modifiant le tempo. La plage disponible est de -30% jusqu'à +38% rapportée à la vitesse nominale de la wave.

L'algorithme PITCH adapte la variation du tempo de l'échantillon audio par la modification complète de son contenu. La plage disponible est de -30% jusqu'à +38%.

F3–BASS FREQ EQ: sélectionne la fréquence basse de l'égaliseur de la batterie audio de 50 Hz à 990 Hz.

F4–TREBLE FREQ EQ: sélectionne la fréquence haute de l'égaliseur de la batterie de 1030 Hz à 16130 Hz.

F8–BASS GAIN EQ: sélectionne le gain des fréquences basses de +/-12 dB.

F9–TREBLE GAIN EQ: sélectionne le gain des fréquences aigues de +/-12 dB.

## Sauvegarde des paramètres DRUM

- On peut sauvegarder les paramètres de LIVE DRUM (Stretch et Pitch) et de l'égaliseur paramétrique à deux bandes pour la batterie audio comme USER STYLE avec des valeurs différentes tant pour la fréquence (FREQ) que pour le gain (GAIN). Appuyer sur la touche SAVE du panneau frontal, renommer à l'aide des caractères du pavé ou employer le même nom du style, comme en Figure 195 et presser la touche USER 5 (SAVE).

## ■ DRUM (2)

- En enfonçant une seconde fois la touche USER 2 on affichera la fenêtre des paramètres de AUTO CRASH, c'est-à-dire le coup de cymbale (CRASH) automatique.

F1–AUTO CRASH INTRO: on pourra habiliter/désactiver la fonction Autocrash après l'Intro du style.

F2–AUTO CRASH FILL/B: on pourra habiliter/désactiver la fonction Autocrash après le Fill In et le Break du style.

F3–AUTO CRASH RIFF: habilité l'autocrash au retour du Riff

F4–USER AUDIO DRUM: habilité les user Audio Drum (voir page 75)

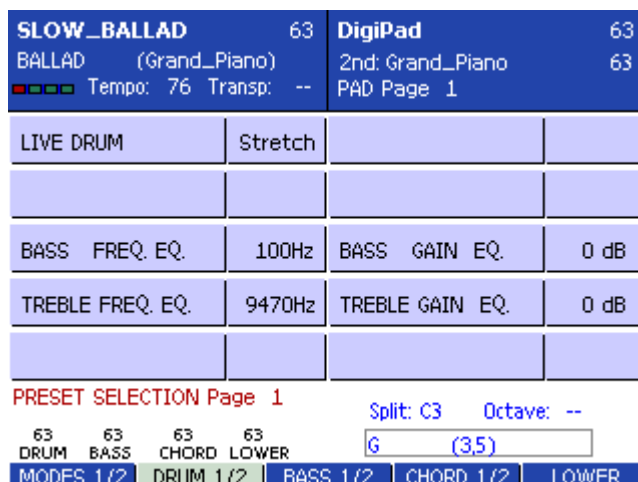


Figure 194

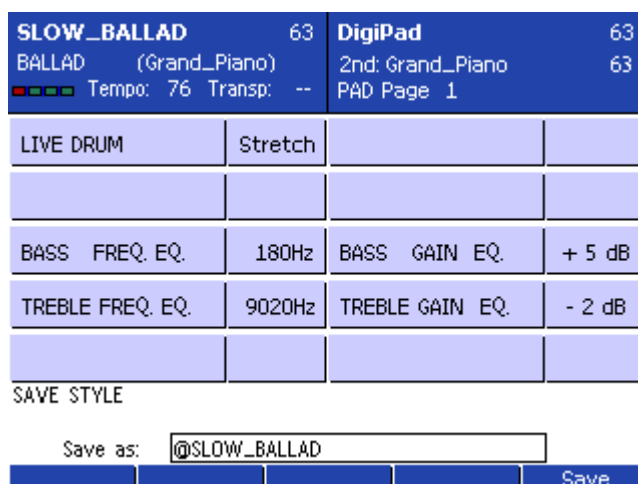


Figure 195

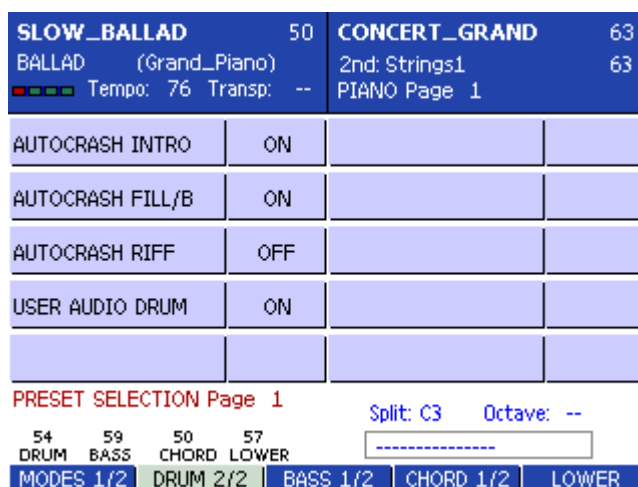


Figure 196

### REMARQUE

L'AUTO CRASH sera exécuté seulement si présent dans le style. Donc s'il n'est pas programmé dans le style ces deux options seront insignifiantes.

# Style Mode

## ■ BASS (1)

- La touche USER 3 (BASS) ouvre la page-écran des sélections de la basse de l'Arranger. A l'aide des touches F1-F10 on pourra sélectionner les options suivantes:
  - F1-BASS TO ROOT: (Figure 197) ramène toutes les notes de la basse automatique à la note fondamentale de l'accord reconnu.
  - F2-RETRIGGER: la basse repart avec la note fondamentale à chaque nouvel accord reconnu.
  - F3-PEDALBOARD: valide le fonctionnement du pédalier MIDI pour la basse.
  - F4-MONO/POLY: (Figure 198) fonctionnement monophonique ou polyphonique pour la basse manuelle et pour le pédalier.
  - F5-OCTAVE: (Figure 199) sélectionne l'octave pour la basse manuelle et pour le pédalier avec une plage de +/- 2 octaves.
  - F6-SUSTAIN: longueur du Sustain pour la basse manuelle et pour le pédalier avec valeurs de 0 à 64.
  - F7-PEDAL TO CHORD: le pédalier de la basse contribue à l'identification de l'accord. De cette façon on a la possibilité de contrôler la basse automatique par le pédalier tandis que les accords automatiques seront contrôlés toujours par la main gauche.
  - F8-PEDAL DYNAMIC: (Figure 200) contrôle de la dynamique sur le pédalier. Par les touches CURSEUR ◀ ▶ on peut établir aussi une valeur fixe de dynamique de da 0 à 127. Par l'appui simultané on revient à au mode normal.
  - F9-PIANIST BASIC BASS: fonctionnement particulier de la basse automatique pour le mode PIANIST, avec l'exécution de la note fondamentale de l'accord pendant une mesure, après laquelle la basse reviendra à son dessin normal.
  - F10-BASS ALTERNATE: mode particulier pour la basse alternée qui s'adapte au changement de l'accord suivant une correcte règle d'harmonie musicale. Par exemple en supprimant la réplique de la note fondamentale ou de la quinte s'elles vont d'être exécutées. La fonction n'opère que sur les styles où l'on a programmé la basse alternée avec les intervalles de tonique et de quinte.

## ■ BASS (2)

- En enfonceant de nouveau la touche USER 3 (BASS 1/2) on affichera la seconde page concernant le paramètre suivant:
  - VOICE LOCK (ON/OFF): Bloque la voix de la basse pour éviter sa modification à cause d'un chargement d'une registration.
  - MANUAL BASS LEVEL: Définit le volume de la basse qui pourra être fixe (valeurs 0-127) ou lié à la valeur du style (paramètre Style).

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>SWEET_MARK</b> 63		
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Digipad 63		
Tempo: 76 Transp: --	EL. PIANO Page 1		
BASS TO ROOT	ON	SUSTAIN	OFF
RETRIGGER	OFF	PEDAL TO CHORD	OFF
PEDALBOARD	OFF	PEDAL DYNAMIC	Normal
MONO/POLY	Poly	PIANIST BASIC BASS	OFF
OCTAVE	-1	BASS ALTERNATE	OFF
PRESET SELECTION Page 1			
63 63 63 63		Split: C3	Octave: --
DRUM	BASS	CHORD	LOWER
6	(3.5)		
MODES 1/2	DRUM 1/2	BASS 1/2	CHORD 1/2 LOWER

Figure 197

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>SWEET_MARK</b> 63		
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Digipad 63		
Tempo: 76 Transp: --	EL. PIANO Page 1		
BASS TO ROOT	OFF	SUSTAIN	OFF
RETRIGGER	OFF	PEDAL TO CHORD	OFF
PEDALBOARD	OFF	PEDAL DYNAMIC	Normal
MONO/POLY	Mono	PIANIST BASIC BASS	OFF
OCTAVE	-1	BASS ALTERNATE	OFF
PRESET SELECTION Page 1			
63 63 63 63		Split: C3	Octave: --
DRUM	BASS	CHORD	LOWER
6	(3.5)		
MODES 1/2	DRUM 1/2	BASS 1/2	CHORD 1/2 LOWER

Figure 198

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63		
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1 63		
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1		
BASS TO ROOT	OFF	SUSTAIN	OFF
RETRIGGER	OFF	PEDAL TO CHORD	OFF
PEDALBOARD	OFF	PEDAL DYNAMIC	Normal
MONO/POLY	Poly	PIANIST BASIC BASS	OFF
OCTAVE	+2	BASS ALTERNATE	OFF
PRESET SELECTION Page 1			
63 63 63 63		Split: C3	Octave: --
DRUM	BASS	CHORD	LOWER
6	(3.5)		
MODES 1/2	DRUM 1/2	BASS 1/2	CHORD 1/2 LOWER

Figure 199

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>SWEET_MARK</b> 63		
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Digipad 63		
Tempo: 76 Transp: --	EL. PIANO Page 1		
BASS TO ROOT	OFF	SUSTAIN	OFF
RETRIGGER	OFF	PEDAL TO CHORD	OFF
PEDALBOARD	OFF	PEDAL DYNAMIC (FIX)	33
MONO/POLY	Poly	PIANIST BASIC BASS	OFF
OCTAVE	-1	BASS ALTERNATE	OFF
PRESET SELECTION Page 1			
63 63 63 63		Split: C3	Octave: --
DRUM	BASS	CHORD	LOWER
6	(3.5)		
MODES 1/2	DRUM 1/2	BASS 1/2	CHORD 1/2 LOWER

Figure 200

## ■ CHORDS (1)

- La touche USER 4 (CHORDS 1/2) permet d'accéder aux sélections des accords (Figure 201). Pour les 5 parties d'accords du Style on pourra définir la sélection des modes CLOSE/ PARALLELE (excepté Live Guitar) et NORMAL/ RETRIGGER.

En mode CLOSE les accords adaptent les intervalles aux notes plus voisines en suivant les règles de l'harmonie conventionnelle. Au contraire en mode PARALLELE les notes des accords programmés seront transposées de façon parallèle sans modifier les intervalles.

F1-CHORD 1 (CLOSE/PARAL.): définit le mode d'accord joué Close ou Parallèle.

F2-CHORD 2 (CLOSE/PARAL.):  
comme ci-dessus.

F3-CHORD 3 (CLOSE/PARAL.):  
comme ci-dessus.

F4-CHORD 4 (CLOSE/PARAL.):  
comme ci-dessus.

F5-CHORD 5 (CLOSE/PARAL.):  
comme ci-dessus.

F6-CHORD 1 (NORMAL/RETR.): définit le mode d'exécution de l'accord en mode normal ou RETRIGGER, c'est-à-dire faisant démarrer l'accord à chaque changement.

F7-CHORD 2 (NORMAL/RETR.):  
comme ci-dessus.

F8-CHORD 3 (NORMAL/RETR.):  
comme ci-dessus.

F9-CHORD 4 (NORMAL/RETR.):  
comme ci-dessus.

F 10-CHORD 5 (NORMAL/RETR.):  
comme ci-dessus.

## ■ CHORD (2)

- En enfonçant encore la touche USER 4 (Figure 202) on entre dans la fonction INVERSION correspondant à la touche F1.

Cette fonction permet de contrôler la note ou le seuil de transposition à partir duquel, au lieu de continuer à grandir vers le haut, les notes seront déplacées automatiquement à l'octave plus basse. A l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la roue DATA/VALUE on pourra définir les notes Eb E F F# G, comme indiqué par la flèche en haut de la Figure 202.

SLOW_BALLAD 63		CONCERT_GRAND 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1 63	
Tempo: 76 Transp: --		PIANO Page 1	
Chord1	Close	Chord1	Retr.
Chord2	Close	Chord2	Normal
Chord3	Close	Chord3	Retr.
Chord4	Close	Chord4	Normal
Chord5	Close	Live Guitar	Retr.

PRESET SELECTION Page 1 Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER C Maj

MODES 1/2 DRUM 1/2 BASS 1/2 CHORD 1/2 LOWER

Figure 201

SLOW_BALLAD 63		CONCERT_GRAND 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1 63	
Tempo: 76 Transp: --		PIANO Page 1	
INVERSION	E		

PRESET SELECTION Page 1 Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER C Maj

MODES 1/2 DRUM 1/2 BASS 1/2 CHORD 2/2 LOWER

Figure 202

# Style Mode

## LOWER

- La touche USER 5 (LOWER) ouvre la page-écran de sélections de la mais gauche (Figure 203):
  - F1–LOWER 1 HOLD: valide le contrôle de la mémoire (Hold) sur la première section Lower.
  - La sélection sera valable pour tous les Styles.
  - F2–LOWER 2 HOLD: valide le contrôle de la mémoire (Hold) sur la seconde section Lower.
  - La sélection sera valable pour tous les Styles.
  - F3–OFF STOP: sur ON empêche le fonctionnement des Lower en condition de Stop.
  - F4–MUTE: met en Mute global les deux Lower.
  - La sélection sera valable pour tous les Styles.
  - F5–MODE: sélectionne de différents mode de fonctionnement pour les sections Lower. Par les touches CURSEUR ◀ ▶ ou par la molette DATA/VALUE il est possible de sélectionner les valeurs suivantes:
    - Normal: mode standard, avec les Lower qui seront toujours exécutés.
    - Bas+Lower: seulement en phase de Stop, avec les deux Lowers sera exécutée aussi la basse manuelle concernant l'accord joué.
    - Hold Stop: garde la mémoire des Lowers (Hold) même en phase de Stop. D'habitude en cette phase la mémoire est toujours désactivée.
- BREAK HOLD**: si sélectionné sur off effacera les lower 1 lorsqu'on exécute un break
- BREAK HOLD**: si sélectionné sur off effacera les lower 2 lorsqu'on exécute un break
- RETRIGGER**: exécute le retrigger des lower au changement de l'arranger
- VOICE LOCK**: bloque les voix sur les lower.

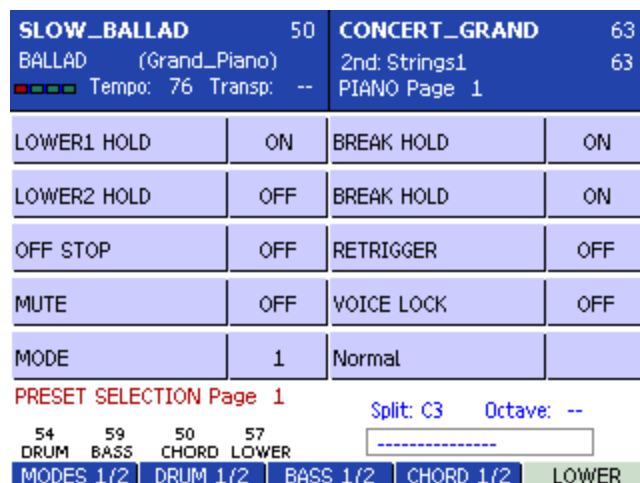


Figure 203



## GM Part

Lorsqu'on exécute des fichiers à partir du MIDI Player intérieur de Audya, il est possible d'ouvrir la page-écran de contrôle des parties concernant les pistes du fichier en exécution (Figure 204), à l'aide de la touche GM PART MIXER de la section PLAY CONTROL.

À l'aide des touches USER 1-5 on pourra afficher les pages concernant les pages-écrans et les sélections de tous les paramètres des parties du fichier MIDI.

Les touches USER 1 sous l'afficheur permettent d'afficher les pages-écran de modification suivantes:

GM PARTS  
 FILT. TX/RX  
 FILT. TO ALL 16 PARTS  
 UTILITY

### ■ GM PARTS (USER 1)

- Si l'on sélectionne GM PARTS (sélection par défaut), on peut régler les paramètres suivants à l'aide des touches F1-F10:  
 F1-VOLUME  
 F2-REVERB  
 F3-CHORUS/DISTORTION/ECHO  
 F4-PAN  
 F5-MUTE  
 F6-SHIFT (transposition de +/- 36 demi-tons)  
 F7-CHAN TX ON/OFF  
 F8-CHAN RX ON/OFF  
 F9-MODE (VOICE, VOCAL, DRUM)  
 F10-SOLO

Il est possible de changer la partie GM, c'est-à-dire la piste du fichier MIDI en exécution à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶.

La partie sera indiquée au centre de la page-écran comme PART 01, PART 02 ... jusqu'à PART 16. À remarquer que les touches F5 et F10 sélectionnent respectivement la fonction MUTE et SOLO de la partie. Pour chaque partie il est même possible de changer l'instrument (Program Change) en tournant DATA/ VALUE si aucune touche F1-F10 est sélectionnée. On peut associer GM VOICE et SUPERSOLO précédemment chargés en RAM. Pour désélectionner une touche F1-F10 il ne faut que presser la même touche une seconde fois.

### Exemple de transposition de la partie

1. Sélectionner la partie en pressant les touches CURSEUR ◀ ▶, par exemple, la partie 04.
2. Presser la touche F6 en correspondance de SHIFT.
3. Tourner DATA/VALUE pour sélectionner la valeur. Dans la Figure 205 la partie a été transposée de +12 demi-tons.

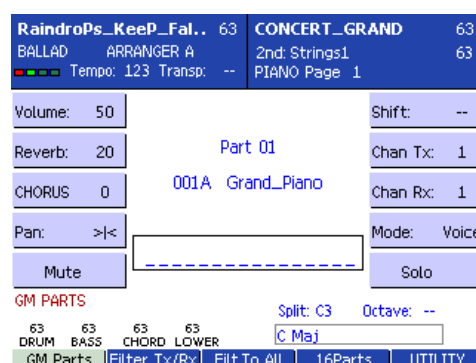


Figure 204

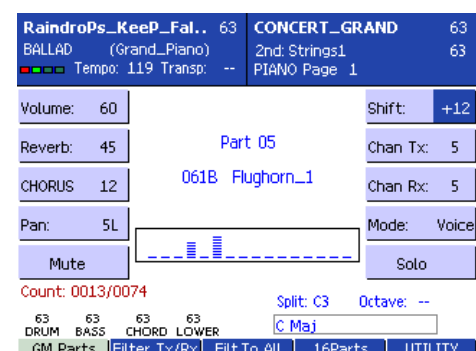


Figure 205

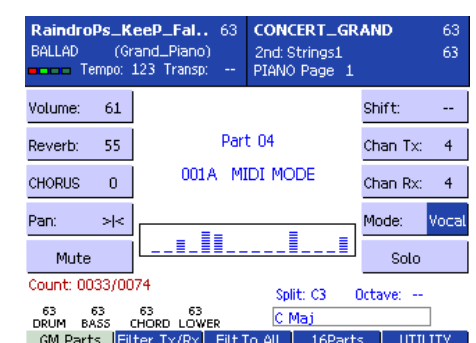


Figure 206

### Exemple de sélection mode VOCAL

Pour la partie de la mélodie, d'habitude le canal MIDI 4, on peut sélectionner le type d'effet VOCALIZER en tournant la molette DATA/VALUE. Lorsqu'on sélectionne le mode VOCAL pour la partie du fichier MIDI, la mention MIDI MODE sera affichée au centre de la page-écran (Figure 206). Maintenant, en validant la touche VOCALIZER de la section VOICETRON, la piste du fichier MIDI pilotera le canal de la sonorité pour obtenir l'effet de doubles sonorités et chœur.

1. Sélectionner la partie en pressant les touches CURSEUR . Par exemple la partie 04.
2. Presser la touche F9 en correspondance de MODE.
3. Tourner DATA/VALUE pour entrer la valeur en sélectionnant VOCAL (Figure 206).
4. Valider la touche VOCALIZER.
5. Pour modifier le MIDI MODE voir l'explication dans la section VOICETRON.

4.

# GM Part

## ■ FILT. TX/RX (USER 2)

Si l'on sélectionne FILT. TX on accède à la page-écran pour afficher les filtres des données en transmission MIDI (Figure 207). Si l'on appuie de nouveau sur la touche on accède à la page-écran pour l'affichage des filtres des données en réception MIDI. Pour modifier les paramètres de transmission et de réception MIDI voir dans la section MENU>MIDI.

## ■ FILT. TO ALL (USER 3)

Si l'on sélectionne FILT. TO ALL sur l'afficheur, on peut régler le filtre sur tous (ALL) ou sur un seul canal MIDI (SINGLE).

## ■ 16 PARTS (USER 4)

Si l'on sélectionne 16 PARTS sur l'afficheur, on accède à la page-écran où sont affichées les 16 parties, subdivisées sur deux pages contenant chacune 8 parties. A partir de chacune de ces pages-écran, il est possible de changer tous les paramètres des pistes à l'aide des touches F1-F10 et de la molette DATA/VALUE.

1. Pour changer le Program Change de la partie/piste, appuyer à plusieurs reprises sur les touches F1 ou F6. De cette façon on affichera les 16 parties/pistes du fichier file MIDI. A l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou du DATA/VALUE ou des touches VOICE on sélectionnera l'instrument GM pour chaque partie/piste (Figure 208).
2. Appuyer à plusieurs reprises sur les touches F2 ou F7 pour marquer une des 16 parties/pistes du fichier MIDI. Par les touches CURSEUR ◀ ▶ ou DATA/VALUE on sélectionnera le volume de 0 à 63. En pressant les touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionnera la valeur à 0 (Figure 209).
3. Appuyer à plusieurs reprises sur les touches F3 ou F8 pour marquer une des 16 parties/pistes du fichier MIDI. Par les touches CURSEUR ◀ ▶ ou DATA/VALUE on sélectionnera le Reverb de 0 à 63. En pressant les touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionnera la valeur à 0 (Figure 210).
4. Appuyer à plusieurs reprises sur les touches F4 ou F9 pour marquer une des 16 parties/pistes du fichier MIDI. Par les touches CURSEUR ◀ ▶ ou DATA/VALUE on sélectionnera le Chorus de 0 à 63. En pressant les touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionnera la valeur à 0.
5. Presser les touches F5 et F10 pour sélectionner respectivement la fonction MUTE et SOLO de la partie choisie. Si la partie est en MUTE ou en SOLO un astérisque sera affiché. Dans la Figure 211 la partie 1 est en SOLO. On peut mettre en me temps en MUTE une ou plusieurs parties, mais on ne peut mettre en SOLO qu'une seule partie.

### REMARQUE

**Pour trouver une ou plusieurs parties en MUTE, presser plusieurs fois les touches F1-F6, F2-F7, F3-F8 ou F4-F9. Presser F5 ou F10 pour désactiver le MUTE. Pour désactiver rapidement le MUTE de n'importe quelle partie, presser deux fois la touche F10 (SOLO).**

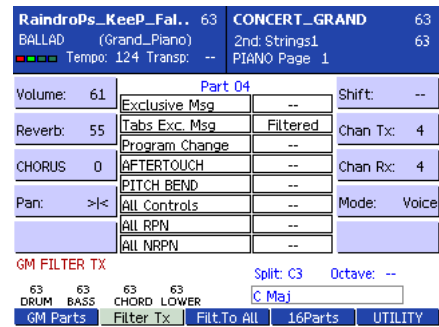


Figure 207

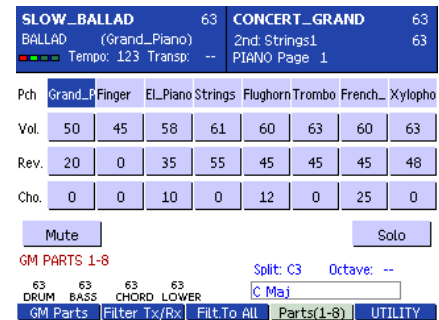


Figure 208

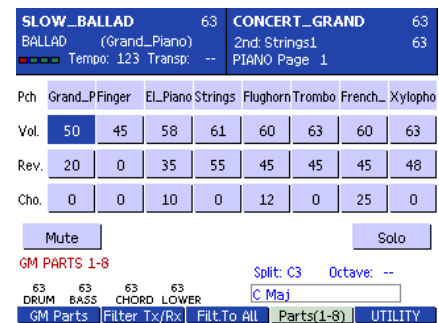


Figure 209

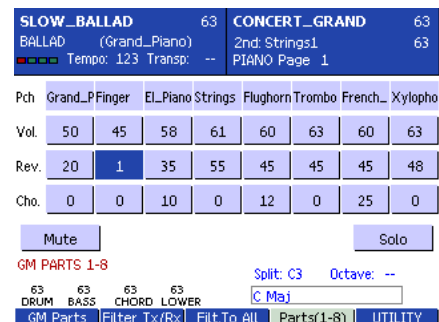


Figure 210

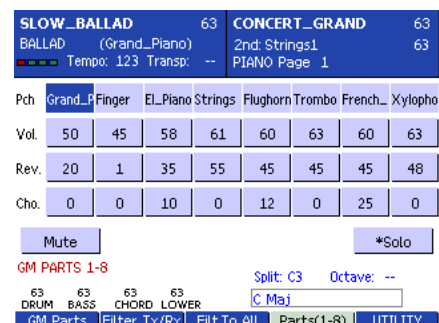


Figure 211

## ■ UTILITY (USER 5)

Si l'on sélectionne UTILITY, on accède à la page-écran des utilités MIDI (Figure 212). Si l'on presse directement les touches F1-F10 on peut régler les paramètres suivants:

- F1 - SOFT-THRU: valide le MIDI Thru.
- F2 - MIDI CLOCK IN: valide la réception de l'horloge MIDI.
- F3 - MIDI CLOCK OUT: valide la transmission de l'horloge MIDI.
- F4 - LOCAL: valide la fonction Local On/Off. Sur Local Off le clavier ne jouera pas.
- F5 - MIDI PORT IN GM: valide le port MIDI IN 1 ou 2 pour la réception des données General MIDI.
- F6 - USB MIDI OUT: valide la transmission MIDI à travers le port USB.
- F7 - GM2 MODE: valide le mode General MIDI 2.
- F8 - GLOBAL GM TX: valide la transmission General MIDI.
- F9 - MIDI IN SEND TO: valide la transmission des données à partir du port MIDI IN vers le port MIDI out 1 ou MIDI 2.

### Sauvegarder les modifications dans le fichier MIDI.

1. A partir de la page-écran GM PARTS, si le fichier MIDI est en exécution ou en arrêt, presser la touche SAVE du panneau frontal. Une fenêtre de dialogue sera affichée pour entrer le nom du fichier (Figure 213).  
Ecrire le nom du fichier en employant caractères et numéros directement à l'aide du clavier et presser la touche USER 5 (SAVE).  
Le fichier MIDI sera sauvegardé avec son nouvel nom ou écrasé, s'il a gardé son ancien nom.  
Les sélections des paramètres pour d'éventuelles modifications à sauvegarder dans le fichier MIDI seront sélectionnées par les touches F1-F10.  
L'option de sauvegarde sera indiquée par un astérisque (Figure 214):  
F1–Arab. Scale: sélections échelle arabe  
F2–Drm. Mixer: sélections du Drum Mixer  
F3–Part Param: paramètres de la partie GM  
F4–Song Param: paramètres de la Song  
F5–Song Tempo: sélection du tempo de la Song  
F6–Lead Chan: canal soliste  
F7–Right Param: paramètres pour la main droite  
F8–Song Trans: transposition de la song  
F9–Glob. Trans: transposition globale  
F10–Keyb. Trans: transposition du clavier
2. Simplement à titre d'exemple pour chaque fichier MIDI il est possible de sauvegarder:
  - les sélections du tempo en le modifiant par les touches TEMPO SLOW FAST
  - la transposition du clavier (demi-tons et/ou octaves)
  - la transposition de la song

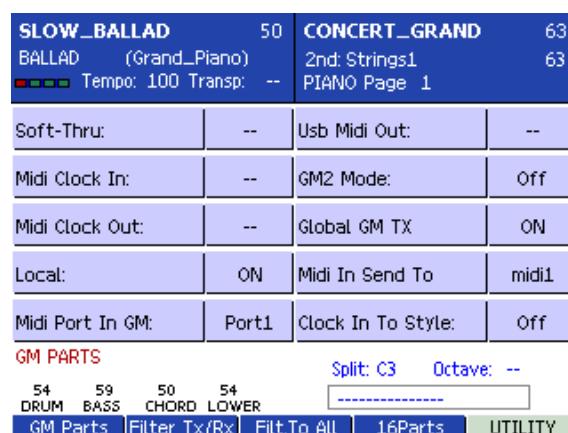


Figure 212

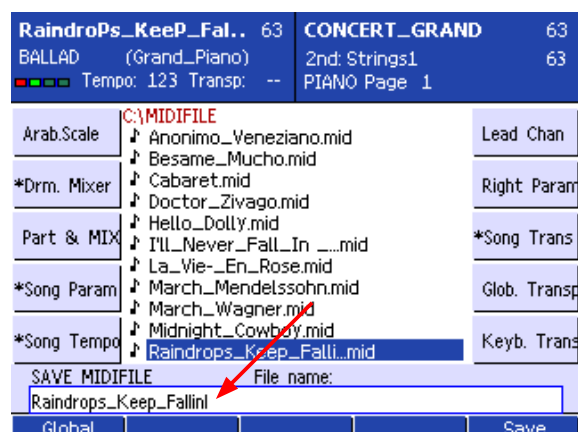


Figure 213

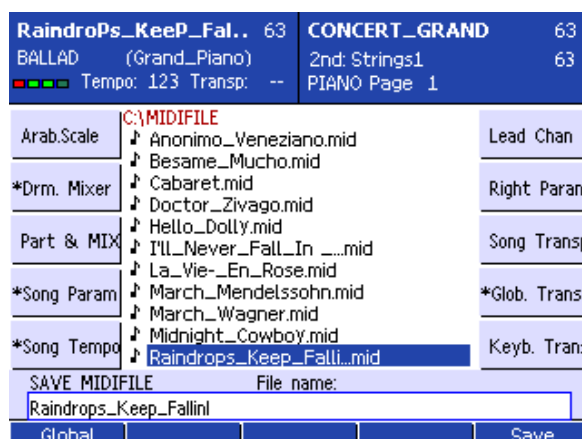


Figure 214

- la transposition de chaque partie du fichier MIDI
- le volume, le Reverb et le Chorus de chaque partie
- l'instrument pour la main droite
- les sélections de chaque élément percussif de la batterie, en mettant, par exemple, en MUTE des éléments percussifs de la piste du fichier MIDI.

Avant la sauvegarde du fichier MIDI il est possible de choisir l'option GLOBAL ou INITIAL à l'aide de la touche USER 1 et l'option REMOVE à l'aide de la touche USER 3.

# Drum Mixer

## Drum Mixer

Si l'on appuie sur la touche DRUM MIXER de la section PLAY CONTROL on accède à la page-écran des dix instruments de percussion de la batterie (Figure 215). Si l'on appuie sur les touches F1-F10 on sélectionne les parties de percussion correspondantes:

- F1 - KICK
- F2 - SNARE
- F3 - HI-HAT
- F4 - CYMBAL
- F5 - TOM
- F6 - RIMSHOT
- F7 - LATIN1: groupe 1 de percussions Latines
- F8 - LATIN2: groupe 2 de percussions Latines
- F9 - LATIN3: groupe 3 de percussions Latines
- F10 - CLAP/FX: battement de mains et divers effets

Si aucune touche USER 1-4 n'est sélectionnée (pour désélectionner une touche il faut le presser de nouveau), on peut mettre en MUTE chaque partie percussive de la batterie à l'aide des touches F1-F10 (Figure 216). Pour désélectionner le MUTE d'une partie percussive presser de nouveau la même touche F1-F10.

Les touches USER d'1 jusqu'à 5 sous l'écran permettent d'afficher les fenêtres de modification correspondantes:

VOLUME  
REVERB  
PAN POT  
DRUM REMAP  
SINGLE/GLOBAL.

### ■ VOLUME (USER 1)

Si l'on sélectionne VOLUME, on peut régler les volumes de chaque partie de percussion de la batterie, à l'aide des touches F1-F10 et de la molette DATA/VALUE ou bien des touches CURSEUR ◀ ▶. La plage de valeurs disponibles va de 0 à 15 (Figure 217). En pressant simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionnera la valeur 0.

### ■ REVERB (USER 2)

Si l'on sélectionne REVERB, on peut régler les envois de chaque partie de percussion de la batterie à l'effet de réverbération, à l'aide des touches F1-F10 et de la molette DATA/VALUE ou bien des touches CURSEUR ◀ ▶. La plage de valeurs disponibles va de 0 à 15 (Figure 218). En pressant simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionnera la valeur 0.

### ■ PAN POT (USER 3)

Si l'on sélectionne PAN POT, on peut régler les positionnements panoramiques de chaque partie de percussion de la batterie, à l'aide des touches

SLOW_BALLAD 63		CONCERT_GRAND 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1 63	
Tempo: 76 Transp: --			
KICK	ON	RIMSHOT	ON
SNARE	ON	LATIN1	ON
HI-HAT	ON	LATIN2	ON
CYMBAL	ON	LATIN3	ON
TOM	ON	CLAP/FX	ON
DRUM MIXER STYLE-MUTE			
63 63 63 63		Split: C3 Octave: --	
DRUM	BASS	CHORD	LOWER
C Maj			
VOLUME	REVERB	Pan Pot	Drum Remap SINGLE

Figure 215

SLOW_BALLAD 63		CONCERT_GRAND 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1 63	
Tempo: 76 Transp: --			
KICK	ON	RIMSHOT	ON
SNARE	ON	LATIN1	ON
HI-HAT	ON	LATIN2	MUTE
CYMBAL	MUTE	LATIN3	MUTE
TOM	MUTE	CLAP/FX	ON
DRUM MIXER STYLE-MUTE			
63 63 63 63		Split: C3 Octave: --	
DRUM	BASS	CHORD	LOWER
C Maj			
VOLUME	REVERB	Pan Pot	Drum Remap SINGLE

Figure 216

SLOW_BALLAD 63		CONCERT_GRAND 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1 63	
Tempo: 76 Transp: --			
KICK	12	RIMSHOT	12
SNARE	13	LATIN1	14
HI-HAT	14	LATIN2	14
CYMBAL	0	LATIN3	14
TOM	5	CLAP/FX	14
DRUM MIXER STYLE-VOLUME			
63 63 63 63		Split: C3 Octave: --	
DRUM	BASS	CHORD	LOWER
C Maj			
VOLUME	REVERB	Pan Pot	Drum Remap SINGLE

Figure 217

SLOW_BALLAD 63		CONCERT_GRAND 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1 63	
Tempo: 76 Transp: --			
KICK	4	RIMSHOT	9
SNARE	5	LATIN1	9
HI-HAT	6	LATIN2	6
CYMBAL	6	LATIN3	11
TOM	0	CLAP/FX	11
DRUM MIXER STYLE-REVERB			
63 63 63 63		Split: C3 Octave: --	
DRUM	BASS	CHORD	LOWER
C Maj			
VOLUME	REVERB	Pan Pot	Drum Remap SINGLE

Figure 218

F1-F10 et de la molette DATA/VALUE ou des touches CURSEUR ◀ ▶. La plage de valeurs disponibles va de 64L à 0 à 63R (gauche, central, droite) (Figure 219). En pressant simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionnera la valeur de PAN centrale (> | <).

## ■ DRUM REMAP (USER 4)

Si l'on sélectionne DRUM REMAP, on accède à la page-écran où l'on peut régler une mappe personnalisée des parties de percussion de la batterie. A l'aide des touches F1-F10 on sélectionne l'instrument de percussion. Puis, on assigne la sonorité d'instrument à chaque note du clavier. A l'aide de la molette DATA/VALUE ou des touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionne le son de batterie parmi ceux disponibles (Figure 220). A remarquer que si on change l'instrument assigné au groupe de percussions, un astérisque sera affiché après le nom de l'instrument. La touche USER 5 active/désactive MANUAL DRUM, c'est-à-dire la possibilité d'exécuter les sons percussifs à l'aide du clavier.

## ■ SINGLE/GLOBAL (USER 5)

Applique les modifications à un seul arrangement ou au style tout entier.

### Exemple de Drum Remap

Le Drum Remap ne produit ses effets que sur la batterie MIDI, donc pour mieux le comprendre employons un style MIDI auquel nous changerons les sons de la batterie.

1. Sélectionner le style "Soul\_Pop" de la catégorie Rock des user style (Figure 221).
2. Presser DRUM MIXER et presser la touche USER 4 (Drum Remap) comme indiqué de la flèche de Figure 222. Pour écouter tout de suite les variations qu'on a effectuées mettre le style en Play.
3. Sélectionner la Variation A de l'Arranger.
4. Pour effectuer le remappage de la grosse caisse, presser F1 pour sélectionner le premier slot de Drum Remap.
5. Presser la note correspondant à la grosse caisse employée dans le style. Pour notre cas C1.
6. L'écran affichera le son sélectionné sur cette touche (Figure 223).
7. A l'aide de la molette DATA/VALUE sélectionner "kick15". Près du nom du slot modifié un astérisque sera affiché (\*). Dans notre exemple

### REMARQUE

**Le Drum Remap est toujours lié au style et à ses variations (A B C D), donc en sélectionnant la Variation B, la page-écran du Drum Remap sera vide. Maintenant on a la possibilité de remapper chaque Variation du style d'une façon indépendante.**



Figure 219

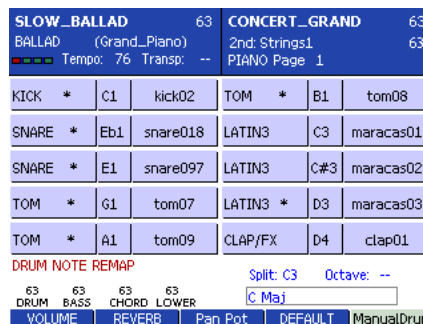


Figure 220

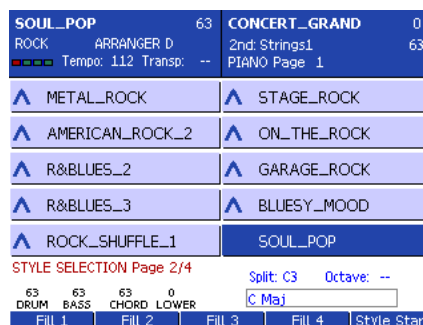


Figure 221

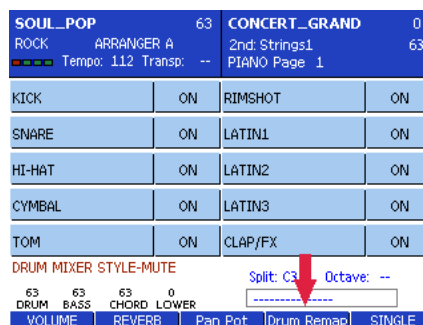


Figure 222

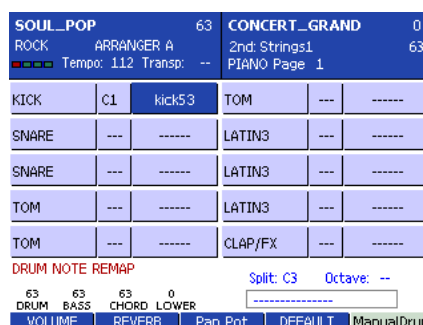


Figure 223

# Drum Mixer

- on écoutera la grosse caisse en exécution avec un son électronique (Figure 224).
8. Presser de nouveau F1 pour se déplacer sur la sélection de la famille de la partie Drum pour pouvoir naviguer parmi les différentes familles.
  9. Presser de nouveau F1 pour désélectionner.
  10. Répéter la même opération pour le roulement, c'est-à-dire Snare.
  11. Presser F2 et la touche Eb1 du clavier (Figure 225).
  12. Sélectionner par la molette DATA/VALUE sur "snare015" (Figure 226).
  13. Presser deux fois F2 pour désélectionner.
  14. Presser F3 pour sélectionner un nouvel banc de Drum Remap.
  15. Presser la note D1 et sélectionner par la molette DATA/VALUE "snare014".
  16. Presser deux fois F3 pour désélectionner.
  17. Mêmes opérations pour Hi-Hat. Presser F4 et la note F#1 du clavier.
  18. Sélectionner par la molette DATA/VALUE "stick09".
  19. Maintenant le style est modifié. On peut continuer par les mêmes opérations et remapper tous les sons de batterie suivant votre goût.
  20. Après avoir atteint le résultat désiré, presser la touche SAVE du panneau frontal, donner, éventuellement, un nouvel nom à l'User style et presser la touche USER 5 (SAVE) pour sauvegarder les modifications (Figure 227).

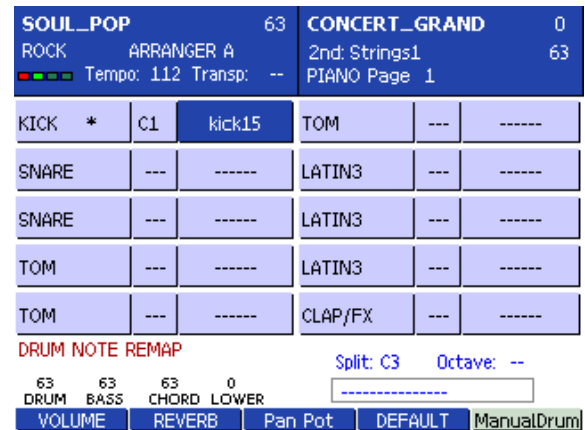


Figure 224

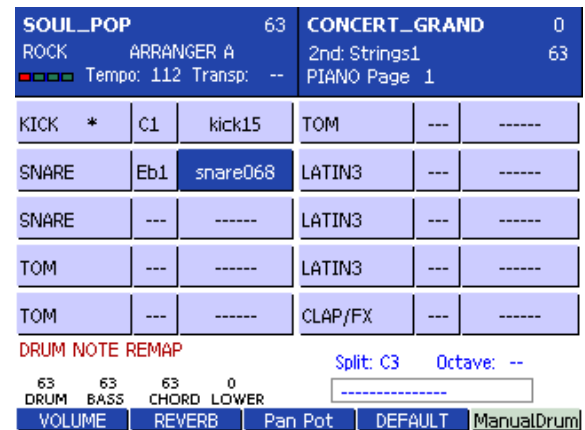


Figure 225

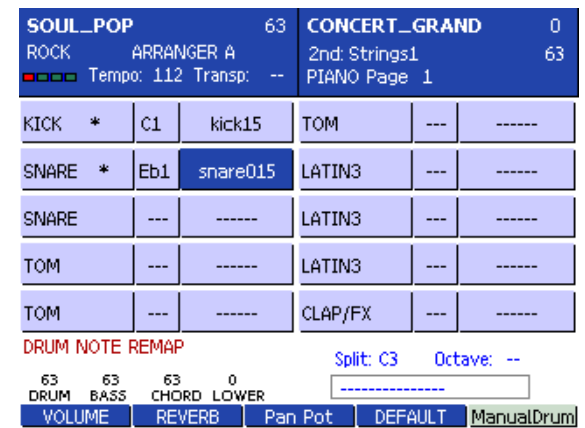


Figure 226

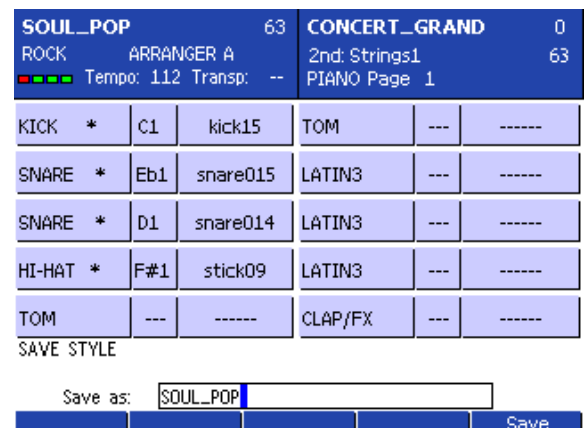


Figure 227

## Drum Set

Si l'on presse la touche DRUM SET de la section PLAY CONTROL on accède à la page-écran où l'on peut sélectionner l'un des 53 DRUM SETS disponibles plus les 20 créés par l'utilisateur (Figure 228).

Si l'on appuie sur les touches F1-F10 on sélectionne le DRUM SET, alors que les touches CURSEUR ◀ ▶ ou les touches BACK et FORWARD en dessous de l'écran permettent d'accéder aux diverses pages du DRUM SET.

Les touches USER 1-5 permettent d'afficher les pages de modification correspondantes: INTERNAL, USER, INS, FUNCTION, FULL RANGE.

### ■ INTERNAL (USER 1)

Si l'on sélectionne INTERNAL (sélection par défaut), on peut régler le DRUM SET en le choisissant parmi les 53 DRUM SET internes au clavier.

### ■ USER (USER 2)

Si l'on sélectionne USER, on accède à la page-écran où l'on peut sélectionner/modifier les 20 DRUM SET créés par l'utilisateur (Figure 229).

### ■ INS

Si l'on sélectionne INS sur l'afficheur, on peut sélectionner les DRUM SET chargés en RAM.

### ■ FUNCTION (USER 4)

Si l'on sélectionne FUNCTION, on accède à la page-écran où l'on peut régler la fonction de KEY SHIFT dans la plage de +/- 24 semi-tons (à des pas de 12 demi-tons du DRUM SET) (Figure 230). Pour sortir de la page-écran presser la touche USER 4 (EXIT).

### ■ FULL RANGE (USER 5)

Si l'on sélectionne FULL RANGE, on peut mettre le DRUM SET sur toute l'étendue du clavier ou bien seulement à gauche du point de partage (SPLITTED).

## Créer ou modifier DRUM SET utilisateur

1. Presser la touche USER 2 (USER) pour entrer dans l'ambiance de modification du DRUM SET utilisateur (Figure 231).
2. Sélectionner un des 10 USER\_DRUM de la première page-écran à l'aide des touches F1-F10, ou un des 10 de la seconde page-écran, accessible par les touche CURSEUR ◀ ▶ ou la molette DATA/VALUE.
3. Presser la touche EDIT du panneau frontal. On ouvrira une page-écran pareille à la Figure 232.
4. Presser F1 (KEY) pour sélectionner l'instrument percussif à assigner à la note jouée sur le clavier. Dans notre exemple il s'agit de la note C1 du groupe percussif KICK. Si on veut assigner un autre instrument percussif presser n'importe quelle autre touche du clavier.
5. Presser F2 (GROUP) si on veut changer le groupe

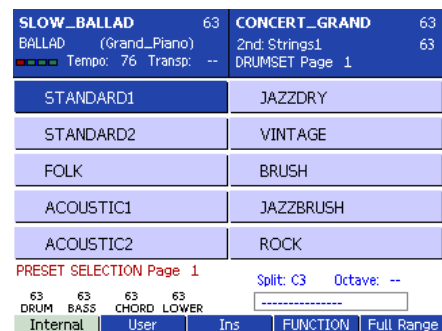


Figure 228

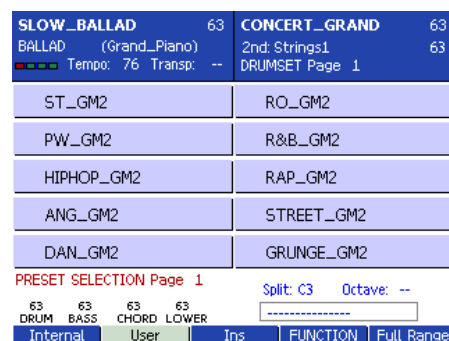


Figure 229

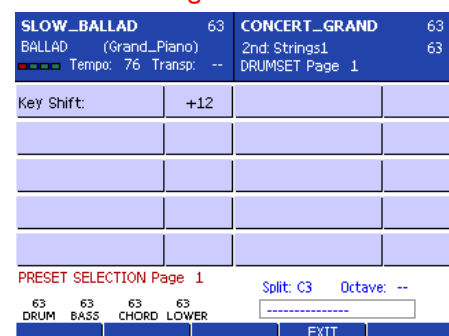


Figure 230

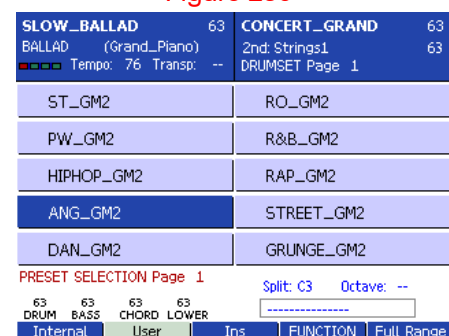


Figure 231

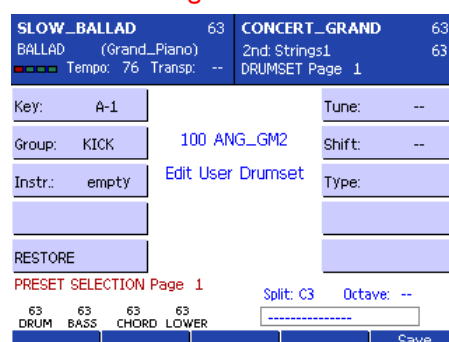


Figure 232

# Drum Set

de percussions (Figure 233) à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE:

- KICK: caisse
- SNARE: roulement
- HI-HAT: charleston
- CYMBAL: cymbale
- TOM: tambours et timbales
- RIMSHOT: coup de baguette sur le bord
- LATIN1: percussions latines 1
- LATIN2: percussions latines 2
- LATIN3: percussions latines 3
- CLAP/FX: battement de mais et différents effets

6. Presser F3 (INSTR.) pour sélectionner un instrument à l'intérieur du groupe de percussions à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/ VALUE. Dans notre exemple il s'agit de "kick18" (Figure 234). En pressant simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionnera "empty" c'est-à-dire aucun instrument.
7. Presser F6 (TUNE) pour sélectionner l'intonation fine de l'instrument percussif, à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE. Les valeurs ont une plage de 0 à 128 (0-100 cents).
8. Presser F7 (SHIFT) pour sélectionner l'intonation de +/- 32 demi-tons à pas d'un demi-ton de l'instrument percussif à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE. Dans la Figure 235 l'intonation est de +16 demi-tons.
9. Presser la touche USER 5 (SAVE) pour sauvegarder le DRUM SET utilisateur et lui donner un nom à l'aide de caractères et numéros directement du clavier et après avoir sélectionné la position où le sauvegarder. Dans l'exemple de Figure 236 le nom donné au DRUM SET utilisateur est "MY\_DRUM".

## Sélectionner un USER DRUM SET dans un style

1. Après avoir sélectionné un style, presser la touche STYLE VIEW du panneau frontal.
2. Presser la touche F1 pour sélectionner la partie de batterie du style.
3. Si "Audio Drum" est affiché, presser de nouveau F1 pour sélectionner "Drum1".
4. A l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/ VALUE sélectionner un des DRUM SET créés par l'utilisateur. Dans l'exemple de Figure 237 l'USER DRUM SET sélectionné est "MY\_DRUM".

### REMARQUE

Voir les listes complètes des DRUM SET et des instruments percussifs composant les DRUM SET dans la section "SONS" placée dans les dernières pages de ce manuel.

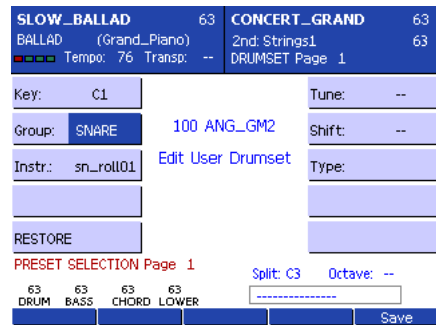


Figure 233

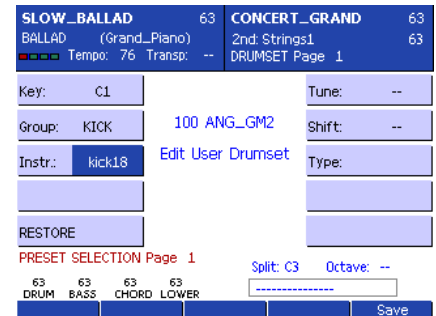


Figure 234

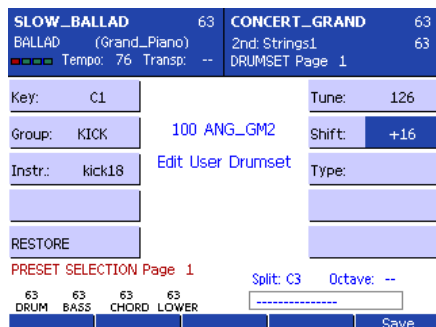


Figure 235

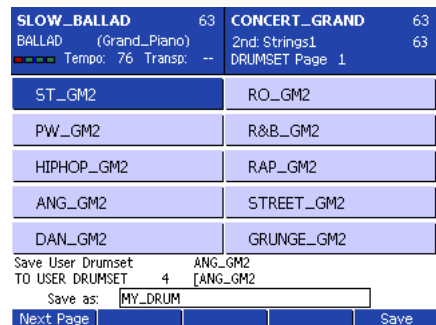


Figure 236

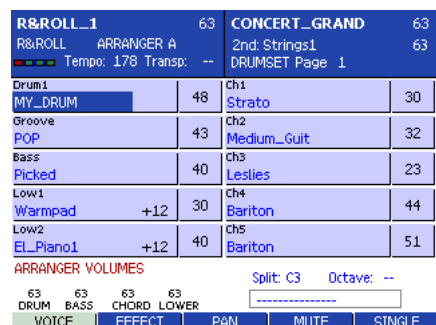


Figure 237



## Drawbars

En pressant la touche DRAWBARS de la section VOICES on sélectionne le mode DRAWBARS.

Pour la sélection des différents types d'orgues voir la section correspondant dans le Guide bref (page 20).

### Créer un nouvel orgue DRAWBARS

Pour créer un nouvel type d'orgue Drawbars, sélectionner un des 20 orgues disponibles dans les deux pages DRAWBARS (Figure 238).

1. Presser la touche EDIT du panneau frontal pour accéder à la page-écran de modification. Les touches F1-F10 permettent de sélectionner les paramètres suivants (Figure 239):
  - F1 - PERCUSS. ON/OFF: active/désactive l'effet de "percussion".
  - F2 - HARMON. 2nd/3rd: ajoute des harmoniques paires ou impaires à l'effet de "percussion".
  - F3 - DECAY: valeurs de chute de l'effet de "percussion" (0 - 7).
  - F4 - VOLUME: valeur de volume de l'effet de "percussion" (0 - 63).
  - F5 - CLICK: volume du "click" (0 - 63).
  - F6 - SUSTAIN: valeurs de soutien du son (0 - 16).
  - F7 - BS BOOST: valeur d'amplification des basses (0 - 63).
  - F8 - REVERB: valeurs de la réverbération sur le son (0 - 63)
  - F9 - CHORUS: valeurs du chorus (0 - 63)
  - F10 - OVERDR.: valeurs du distorseur sur le son (de 0 à 63).
2. Sélectionner librement les valeurs des DRAWBARS à l'aide des 9 sliders de la section MIXER (Figure 240).
3. Presser la touche USER 5 (SAVE) pour sauvegarder la sélection d'orgue DRAWBARS modifiée. La sélection sera sauvegardée dans la position actuelle de l'orgue sélectionné.

#### REMARQUE

En mode DRAWBARS, si on presse la touche USER 1 (PedToRotor) on active le contrôle du rotor à l'aide de la pédale connectée sur le panneau postérieur à la prise SUSTAIN PEDAL. Le paramètre PedToRotor ON/OFF ne sera mémorisé dans les DRAWBARS utilisateur et il sera activé manuellement.

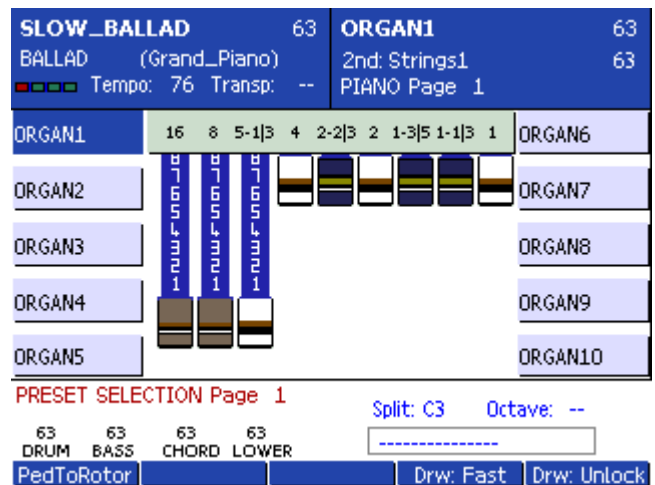


Figure 238

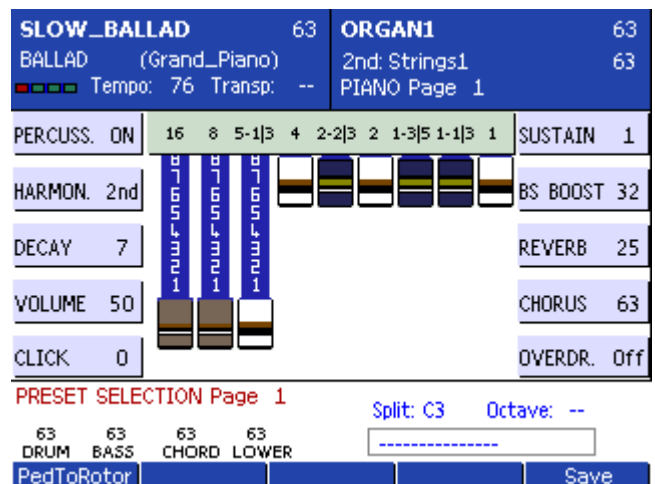


Figure 239

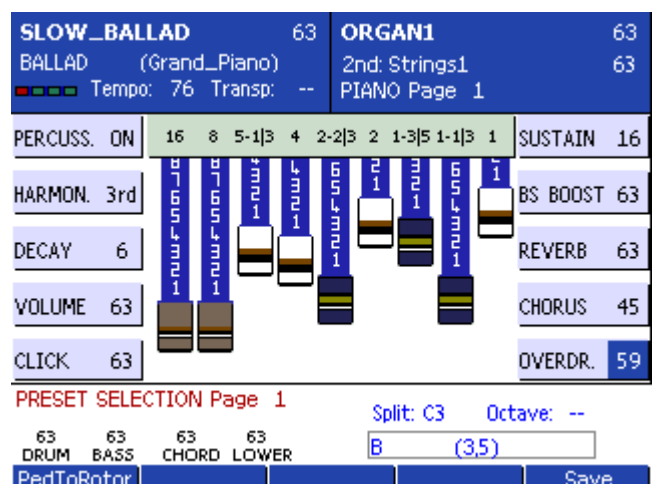


Figure 240

## RAM Ins / Supersolo

Si l'on presse la touche RAM INS / SUPERSOLO dans la section VOICE on accède à la page-écran où l'on peut sélectionner les sonorités d'instrument INS. Pour le chargement, voir les explications à la [page 19](#).

### Créer/modifier un bloc INS

Si l'on presse la touche EDIT on peut accéder à la page-écran de modification des sonorités d'instrument INS (Figure 241). A l'aide des touches F1-F10 on peut activer les fonctions suivantes:

- F1 - CLEAR&LOAD: libère la mémoire actuelle et charge le(les) sonorité(s) d'instrument sélectionnée(s).
- F2 - CLEAR SELECT.: libère le mémoire en supprimant seulement le(les) sonorités d'instrument INS actuellement sélectionnée(s) sur la page-écran.
- F6 - CLEAR ALL: libère la mémoire en supprimant toutes les sonorités d'instrument INS.
- F7 - SAVE SELECT.: permet de sauvegarder dans un fichier les sonorités d'instrument actuellement sélectionnées (Figure 242). Insérer un nom tapant les caractères sur le clavier et appuyant sur la touche USER 5 (SAVE) pour sauver le bloc des instruments INS.
- Dans l'exemple, le fichier du bloc a été nommé « MY\_SUPERSOLO ».
- F8 - AUTO LOAD OFF: active/désactive le chargement automatique dans la mémoire au moment de l'activation d'un bloc INS. Pour choisir le démarrage d'un fichier RBK, il ne faut que se placer sur le fichier RBK désiré et activer le paramètre Auto Load de OFF à ON.

### Charger un bloc INS

Après avoir sauvegardé un bloc INS, ce dernier sera mémorisé dans le disque dur.

1. Presser la touche RAM INS / SUPERSOLO du panneau frontal.
2. Défiler à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE tous les fichiers présents dans la page-écran jusqu'à localiser le fichier "MY\_SUPERSOLO .RBK" sauvegardé précédemment (Figure 243).
3. Presser ENTER du panneau frontal pour charger avec une seule opération le bloc des instruments INS précédemment sauvegardé (Figure 244).

#### REMARQUE

Si pendant le chargement des instruments INS l'espace en mémoire n'est pas suffisant, un message d'avis sera affiché pour inviter l'utilisateur à libérer la mémoire en effaçant un ou plusieurs instruments INS à l'aide de la touche F2-CLEAR SELECT ou de la touche F6-CLEAR ALL.

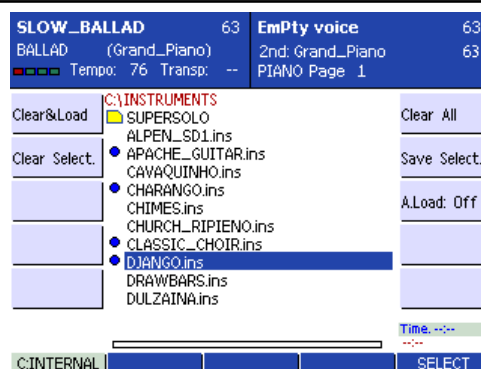


Figure 241

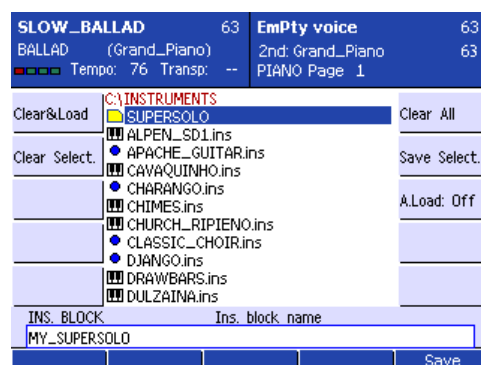


Figure 242



Figure 243



Figure 244

#### REMARQUE

Lorsqu'on accède à la section RAM INS, parmi les différents fichiers, on trouvera un dossier appelé SUPERSOLO, contenant de sonorités orchestraux de très haute qualité créées exclusivement pour l'AUDYA.

## MSP

Audya est équipé d'un editor Multi Sample Player complet. Pour entrer dans la fonction MSP, enfoncer la touche WAVE pour afficher la liste des fichiers dans le dossier WAVE et la touche EDIT.

### ■ Créer un MSP

- Sélectionner un fichier WAV à partir du dossier WAVE et enfoncer ENTER pour charger le fichier en mémoire (Figure 245). A l'aide des touches F1-F10 on pourra accéder aux fonctions suivantes:

  - F1-START: établit la note de partance sur le clavier. Enfoncer une touche sur le clavier pour assigner automatiquement la note de partance (Figure 246) ou employer la roue DATA/VALUE ou les touches CURSEUR ◀ ▶.
  - F2-END: définit la note de fin (Figure 247) sur le clavier, comme ci-dessus.
  - F3-KEY: établit la tonalité de base. Enfoncer une touche sur le clavier pour l'assigner automatiquement.
  - F4-PITCH: on peut choisir entre TRACKING, c'est-à-dire accordé sur chaque touche du clavier ou FIXED, c'est-à-dire avec tonalité fixe pour n'importe quelle touche jouée.
  - F5-FINE: intonation fine du son jusqu'à +99 cent de demi-ton.
  - F6-VOL: établit le volume de sortie.
  - F7-CUTOFF: établit la coupure de fréquence (filtre passe-bas).
  - F8-EP (END POINT): point de fin du son. Il n'est passible de l'éditer.
  - F9-LP (LOOP POINT): établit le point de loop du son.
  - F10-WAVE EDIT: ouvre l'ambiance WAVE EDIT pour modifier le wave sélectionné.
- A l'aide de la touche USER 1 (PAGE >>) on pourra passer à une deuxième page-écran de paramètres pour modifier le son échantillonné (Figure 248). A l'aide des touches F1-F10 on pourra entrer dans les fonctions suivantes:

  - F1-ATTACK: établit le temps d'attaque de l'enveloppe sonore.
  - F2-DECAY: établit le temps de déclin de l'enveloppe sonore.
  - F3-SUSTAIN: établit le niveau du maintien de l'enveloppe sonore.
  - F4-RELEASE: établit le temps de relâchement de l'enveloppe sonore.
  - F6-SLOPE: établit la pente de l'enveloppe sonore.
  - F7-OFFSET: établit la quantité d'intervention de l'enveloppe sur la base de la dynamique.
  - F8-FILT. SLOPE: établit la pente du filtre.
  - F9-FILT. OFFSET: établit la quantité d'intervention sur le filtre sur la base de la dynamique.
- Répéter l'opération d'editing en chargeant un autre fichier WAV et l'assignant à une autre touche.

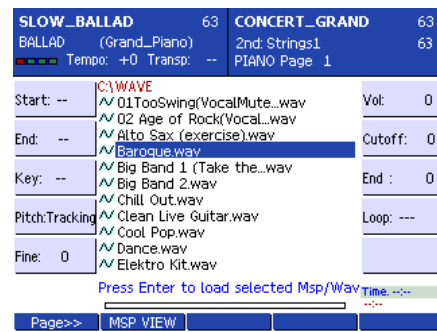


Figure 245



Figure 246



Figure 247



Figure 248

- Après avoir sélectionné tous les fichiers WAV désirés, on pourra afficher la liste des fichiers chargés dans l'MSP en enfonçant la touche MSP VIEW (touche USER 2). En cette page-écran on pourra contrôler le tout, supprimer des traces (touche USER 3) ou écouter une trace à la fois à l'aide de la touche SOLO (USER 4). En plus cette ambiance est fondamentale pour rééditer les MSPs créés précédemment. Par la touche MSP VIEW on reviendra à la page-écran de navigation.

# Fonction MSP

## ■ Sauvegarder et charger un MSP

1. Sauvegarder le son MSP par la touche USER 5 (SAVE). Entrer un nom dans la fenêtre de dialogue en employant les touches du clavier et enfoncer SAVE de nouveau (Figure 249).
2. Pour charger un MSP il faut le sélectionner dans le disque dur. En enfonçant ENTER l'écran affichera une barre de chargement au terme de laquelle on pourra se déplacer en INS-EFFECT SFX pour pouvoir le sélectionner. A partir de ce moment il sera traité comme un INS avec toutes ses applications (insertion en Program, MIDI etc.).

## ■ MSP comme Ins

Possibilité de gérer le format MSP comme un Ins. Maintenant les fichiers MSP seront affichés en ambiance Ram Ins et on pourra les définir même en Autoload; il ne faut que déplacer les fichiers et d'éventuelles ressources dans le dossier Instruments.

### REMARQUE

*Les MSPs créés en Audya seront sauvegardés dans un seul fichier contenant toute information pour fonctionner; au contraire dans les anciens instruments KETRON il faudrait avoir les fichiers WAV dans le même dossier. Par conséquent si on veut utiliser un MSP d'un ancien instrument il faut fournir à l'Audya aussi les fichiers WAV associés à l'MSP et les loger dans le même dossier.*

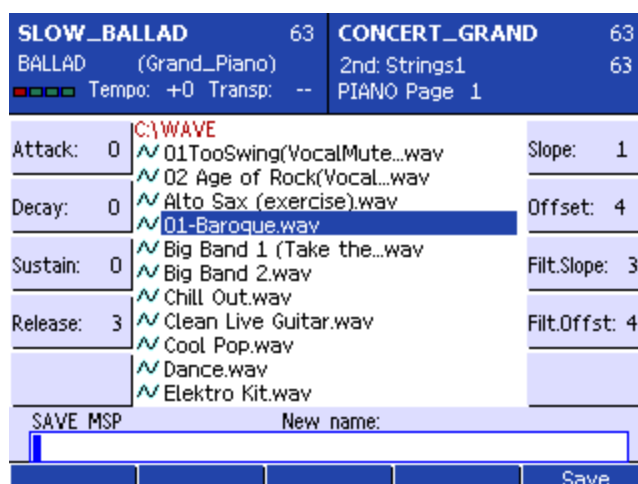


Figure 249

## Voice List

A l'aide de la touche VOICE LIST de la section VOICES on affichera la page-écran concernant les soi-disant « sonorité personnalisées ». C'est-à-dire que pour chacune des 16 VOICES (les premières deux lignes de touches) sont disponibles autant de VOICE LIST composées de 20 emplacements de mémoire chacune. Ce dispositif permet de personnaliser la liste de ses instruments utilisés pour chaque famille d'instruments.

### Création d'une VOICE LIST

1. Enfoncer la touche VOICE LIST. Sélectionner un groupe en enfonçant une touche de la section VOICES. Par exemple EL. PIANO.
2. Une fenêtre pareille à la **Figure 250** sera affichée, c'est-à-dire ayant de différentes locations de mémoires prédéfinies.
3. Presser le CURSEUR ◀ ▶ pour accéder à la deuxième page où il y aura dix emplacements vides (EMPTY VOICE).
4. Sélectionner à l'aide des touches F1-F10 un emplacement de mémoire vide (**Figure 251**).
5. Si la mémoire est déjà occupée, on peut remplacer l'instrument en cet emplacement.
6. Presser la touche EDIT. La touche VOICE LIST clignotera.
7. Sélectionner n'importe quelle touche de la section VOICES. Par exemple, EL PIANO, pour avoir une homogénéité de sonorité, mais on pourra choisir n'importe quel instrument d'une autre famille.
8. Maintenant sélectionner un instrument à l'aide des touches F1-F10 et des touches CURSEUR ◀ ▶ pour sélectionner les pages. Par exemple, F2 (FM\_PIANO 2) de la deuxième page de EL. PIANO (**Figure 252**).
9. Presser la touche ENTER pour valider le choix.
10. Répéter, si on veut, le choix de l'instrument à partir du pas 5 jusqu'au pas 7, en changeant chaque fois l'emplacement de mémoire à l'aide des touches F1-F10 et les touches CURSEUR ◀ ▶ pour sélectionner les différentes pages, jusqu'à obtenir sa liste complète VOICE LIST (**Figure 253**).
11. Presser la touche USER 5 (SAVE) sous l'afficheur ou la touche SAVE du panneau frontal pour sauvegarder la VOICE LIST personnalisée.
12. Presser la touche EDIT pour sortir du mode de modification. La touche VOICE LIST ne clignotera plus.
13. Maintenant presser la touche VOICE LIST pour afficher la liste des instruments personnalisée, disponible pour chaque groupe d'instruments de la section VOICES.

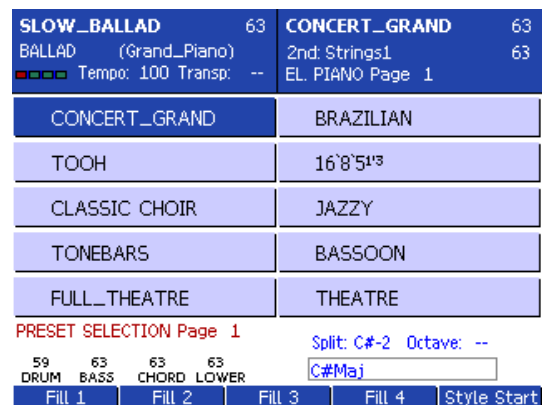


Figure 250

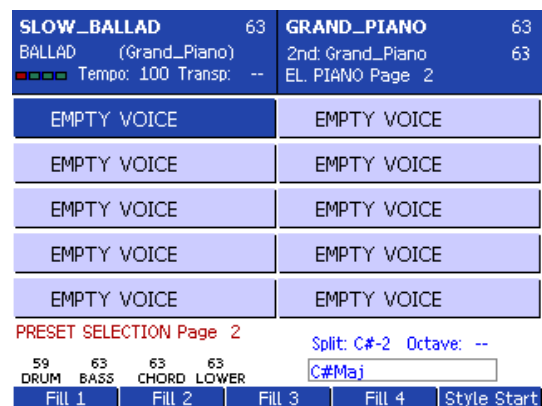


Figure 251



Figure 252

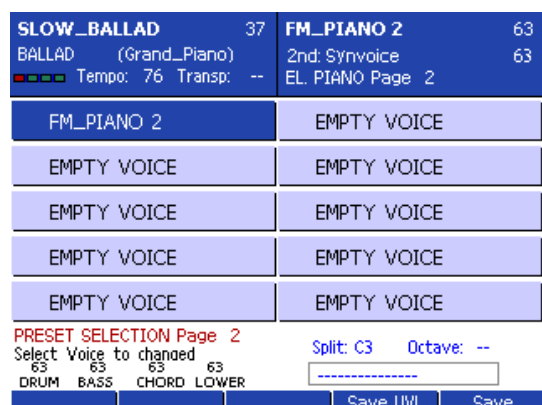


Figure 253

# User Voice List

## ■ Qu'est-ce que c'est l'User Voice List

Puissant instrument pour associer un groupe de la Voice List au Style ou au Player.

La nouvelle User Voice List est contrôlée par le groupe Effect/SFX de la Voice List, qu'on pourra éditer indépendamment des autres groupes et on pourra l'associer à un style, midi, Mp3, Wave pour un rappel automatique.

Les fichiers User Voice List (avec extension \*.UVL) sont placés par défaut dans le dossier C:\USER\_VOICE\_LIST, en 4 sous-répertoires: Midi, Mp3, Style, Wave. Alternativement on pourra les charger automatiquement en sélectionnant dans le MENU: "KEYBOARD CONTROL->UTILITY->PAGE 2/4->Player Autoload" sur "Text+UVL" ou "UVL" (Figure 254).

## ■ Comment préparer les User Voice List:

Il s'agit du même Edit que pour les Voice List standard, donc il ne faut que modifier à son gré les 20 voice list du groupe EFFECT/SFX. Il y aura 2 options de sauvegarde:

1. Sauvegarder la Voices List toute entière en "C:\SYSTEM\INIT\ VOICELIST.TOU" par la touche User5/10 <Save>.
2. Sauvegarder seulement la User Voice List par la touche User 4/9 <Save UVL> sur disque dans le dossier "C\USER\_VOICE\_LIST" (Figure 255).

## ■ Comment assigner les User Voice List au Style, Midifile, Wave, MP3

### STYLE

Charger le style désiré, entrer dans les Voice List en enfonçant la relative petite touche et sélectionner la famille EFFECT/SFX.

A ce point enfoncer la touche SAVE.

En correspondance d'F3 on trouvera le message "SAVE UVL to STYLE" et en enfonçant F3 on sauvegardera les user voice list dans le dossier USER\_VOICE\_LIST\STYLE avec le même nom du style. Lorsqu'on rappellera ce Style la User Voice List sera chargée automatiquement (Figure 256).

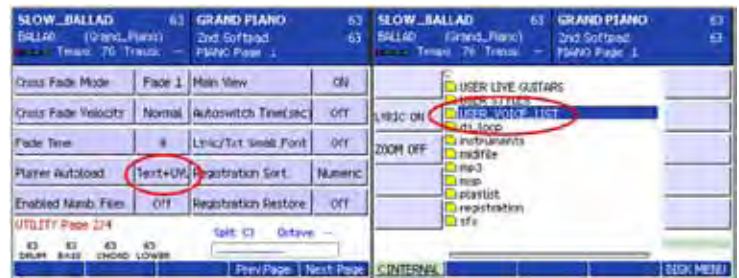


Figure 254



Figure 255



Figure 256

## MID, WAV et MP3

Le même concept du Style est appliqué aux MID,WAV et MP3. Après avoir sélectionné le fichier midi ou audio désiré enfoncer la touche <SAVE>.

En correspondance d’F3 sera affiché le message:

“SAVE UVL to MIDI” ou

“SAVE UVL to WAVE” ou

“SAVE UVL to MP3”;

en enfonçant F3 on sauvegardera les user voice list dans les dossiers

USER\_VOICE\_LIST\MIDI ou

USER\_VOICE\_LIST\WAVE ou

USER\_VOICE\_LIST\MP3

avec le même nom du fichier audio/midi pour pouvoir les charger automatiquement au moment de la sélection du fichier (Figure 257).



Figure 257

### REMARQUE

*Si par l'appui sur <SAVE> le message sur F3 n'apparaît pas, contrôler que les LEDs DISK, REGISTRATION, PLAY-LIST, SFX soient éteints et qu'au moins un style ou un fichier midi, wave, mp3 soit sélectionné.*

## Menu

En pressant la touche MENU du panneau frontal on accède à la page-écran principale du MENU (Figure 258). De cette page on peut accéder aux nombreuses pages de sélection du clavier.

Les touches F1-F9 du MENU correspondent aux fonctions suivantes:

F1–LANGUAGE

F2–MIDI

F3–DSP

F4–KEYBOARD CONTROL

F5–OUTPUT ASSIGN

F6–METRONOME CLICK

F7–VIDEO MODE

F8–AUDIO RECORDING

F9–MIDI RECORDING

### ■ LANGUAGE

- Presser la touche F1 (LANGUAGE) pour ouvrir la page-écran pour sélectionner la langue des menus et des différentes fonctions (Figure 259). A l'aide des touches fonctions F1-F10 on pourra définir une des langues suivantes:

F1–ENGLISH: anglais.

F3–DEUTSCH: allemand.

F6–ITALIANO: italien.

### ■ MIDI

- Presser la touche F2 (MIDI) du Menu pour ouvrir la page des réglages MIDI (Figure 260). A l'aide des touches F1-F10 on peut ouvrir les pages de réglages suivantes:

F1 - CHANNEL TX: permet de choisir la voie de transmission MIDI.

F2 - FILTER PROG.CHANGE TX: règle le filtre pour la transmission Program Change.

F3 - TRANPOSE TX: règle la transmission des parties transposées.

F4 - UTILITY: un ensemble d'utilités (voir plus avant).

F6 - CHANNEL RX: règle la voie de réception MIDI.

F7 - FILTER PROG.CHANGE RX: règle le filtre pour la réception Program Change.

F8 - TRANPOSE RX: règle la réception des parties transposées.

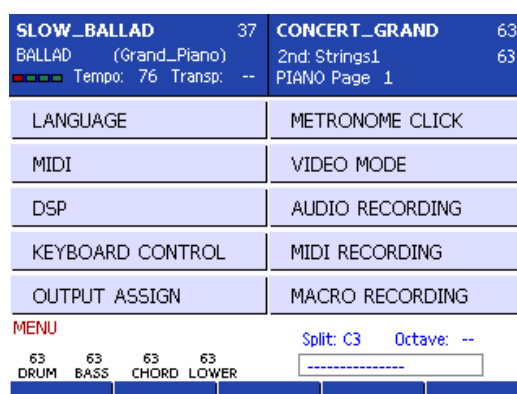


Figure 258

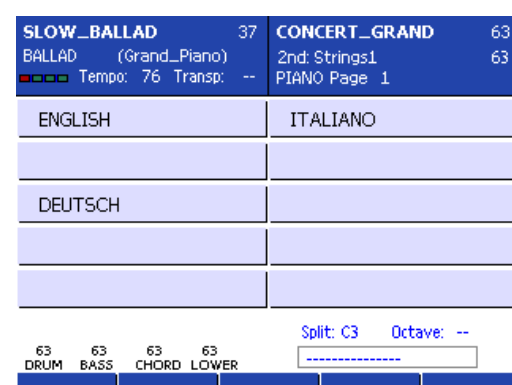


Figure 259

### REMARQUE

**La page-écran ne contient que les langues effectivement présentes à l'intérieur du clavier. On pourra ajouter les autres langues en n'importe quel moment simplement en introduisant un fichier dans le disque dur.**

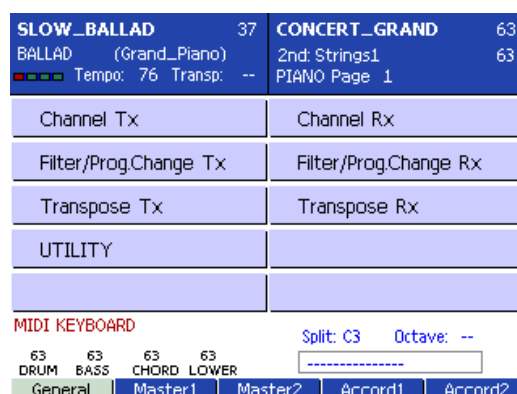


Figure 260

### REMARQUE

**En pressant simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionne la valeur de default — c'est-à-dire aucun canal MIDI. Ca signifie que la partie ne sera pas transmise par MIDI**



## CHANNEL TX

En pressant la touche F1 on ouvre une page-écran pareille à la **Figure 261**. Ici on pourra sélectionner tous les canaux de transmission MIDI pour chaque partie du clavier à l'aide des touches F1-F10. Presser la touche F1-10 correspondante à la partie et assigner le canal MIDI de transmission de 1 à 16 à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE.

F1-Right

F2-Left

F3-Bass

F4-Drum1

F5-Drum2

F6-Global (canal global du clavier)

F7-Registration

F8-Voicetron

F9-ARRANGER CHORDS (ouvre une autre page-écran)

F10-VOICE/DRAWBAR (ouvre une autre page-écran)

A remarquer qu'on pourra sélectionner les différentes parties tant par les touches F1-10 que par les touches CURSEUR ▲ ▼.

## ARRANGER CHORDS

En pressant la touche F9 on ouvrira une autre page-écran pour assigner des canaux MIDI à chaque partie de l'Arranger, comme en **Figure 262**. En pressant les touches F1-F10 ou les touches CURSEUR ▲ ▼ on pourra sélectionner les parties de l'Arranger auxquelles assigner les canaux MIDI de transmission de 1 à 16 à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE.

F1-Chord1

F2-Chord2

F3-Chord3

F4-Chord4

F5-Chord5

F6-Lower1

F7-Lower2

F8-Live Chord L (Mono)

F9-Live Chord R

## VOICE/DRAWBAR

En pressant la touche F10 on ouvrira une autre page-écran pour assigner des canaux MIDI à chaque VOICE, DRAWBAR, Click et Percussion, comme en **Figure 263**. En pressant les touches F1-F10 ou les touches CURSEUR ▲ ▼ on pourra sélectionner les parties auxquelles assigner le canal MIDI de transmission de 1 à 16 à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE:

F1-Voice1

F2-Voice2

F3-Voice3

F4-2ndVoice1

F5-2ndVoice2

F6-GM/RAM Voices

F7-Drawbar

F8-Click

F9-Percussion

<b>SLOW_BALLAD</b>	37	<b>CONCERT_GRAND</b>	63
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1	63
Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1	
Right:	1	Global:	--
Left:	2	Registration:	16
Bass:	5	Voicetron:	--
Drum1:	10	ARRANGER CHORDS	
Drum2:	9	VOICE/DRAWBAR	

MIDI CHANNEL TX

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

General Master1 Master2 Accord1 Accord2

Figure 261

<b>SLOW_BALLAD</b>	63	<b>CONCERT_GRAND</b>	63
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1	63
Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1	
Chord1:	6	Lower1:	3
Chord2:	7	Lower2:	4
Chord3:	8	Live Chord L(Mono):	--
Chord4:	11	Live Chord R:	--
Chord5:	12		

MIDI ARR.CHORDS CHAN TX

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

General Master1 Master2 Accord1 Accord2

Figure 262

<b>SLOW_BALLAD</b>	63	<b>CONCERT_GRAND</b>	63
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1	63
Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1	
Voice1:	--	GM/Ram Voice:	--
Voice2:	--	Drawbar:	--
Voice3:	--	Click:	--
2nd Voice:	--	Percussion:	--
2nd Voice2:	--		

MIDI VOICE/DRAW. CHAN TX

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

General Master1 Master2 Accord1 Accord2

Figure 263

## REMARQUE

**Pour revenir à la page précédente du MENU presser la touche EXIT du panneau frontal. Pour sortir tout de suite de l'ambiance MENU sans sauvegarder des modifications presser la touche MENU.**

# Menu

## General, Master1, Master2, Accord1, Accord2

On pourra mémoriser les sélections MIDI en cinq Preset, assignés aux touches USER de 1 à 5:

**General:** Preset general

**Master1:** Preset pour une Master Keyboard

**Master2:** Preset pour une seconde Master Keyboard

**Accord1:** Preset pour un accordéon MIDI

**Accord2:** Preset pour un second accordéon MIDI

La **Figure 264** reproduit la page successive concernant Master2 (touche USER 2). Les explications suivantes et les illustrations concernent le Preset General : les opérations pour les Preset Master1, Master2, Accord1 et Accord2 sont pareilles.

## Sauvegarder les sélections MIDI

Pour sauvegarder les sélections MIDI presser la touche SAVE du panneau frontal. Un message bref "SAVE MIDI Setting" sera affiché. Les sélections MIDI non sauvegardées ne seront pas mémorisées. A une nouvelle mise en marche du clavier, les sélections précédentes seront rétablies.

## FILTER PROG.CHANGE TX

De la première page-écran du menu MIDI, en pressant la touche F2 on ouvrira une page-écran pour la sélection du filtre des données et Program Change en transmission (**Figure 265**).

A l'aide des touches F1-10 on sélectionne les parties où l'on veut établir un filtre:

F1-Right

F2-Left

F3-Bass

F4-Drums

F5-ALL PARTS

F6-Global (canal global du clavier)

F7-Registration

F8-Voicetron

F9-ARRANGER CHORDS (ouvre une autre page-écran)

F10-VOICE/DRAWBAR (ouvre une autre page-écran). Sélectionner les différentes options de filtre en transmission MIDI à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE. Presser les touches CURSEUR ◀ ▶ pour établir la valeur FILTERED et pour activer le filtre de l'option désirée ou la valeur "—" pour désactiver le filtre.

Les options de filtre sont (**Figures 265, 266, 267**):

Exclusive Msg
Tabs Exc. Msg
Program Change
AFTERTOUCH
PITCH BEND
All Controls
All RPN
All NRPN
MODULATION
VOLUME
REVERB
Chorus/Effect

Pan Pot
EXPRESSION
Sust./Soft/Sost.
PORTAMENTO
WHA
Mono/Poly
ADSR
CUTOFF
RESONANCE
GM/GS Reset
Reset All Controls
Arabic Scale

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1 63
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1
Right: --	Global: --
Left: --	Registration: 16
Bass: 5	Voicetron: --
Drum1: 10	ARRANGER CHORDS
Drum2: 9	VOICE/DRAWBAR

MIDI CHANNEL TX

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

General Master1 Master2 Accord1 Accord2

Figure 264

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63	
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1 63	
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1	
Right	Exclusive Msg Filtered	Global
	Tabs Exc. Msg Filtered	
Left	Program Change --	Registration
BASS	AFTERTOUCH --	Voicetron
	PITCH BEND --	
Drums	All Controls --	ARR. CHORDS
	All RPN --	
ALL PARTS	All NRPN --	VOICE/DRAW.

MIDI FILTER TX

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

General Master1 Master2 Accord1 Accord2

Figure 265

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63	
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1 63	
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1	
Right	MODULATION --	Global
	VOLUME --	
Left	REVERB --	Registration
	Chorus/Effect --	
BASS	Pan Pot --	Voicetron
Drums	EXPRESSION --	ARR. CHORDS
	Sust./Soft/Sost. --	
ALL PARTS	PORTAMENTO --	VOICE/DRAW.

MIDI FILTER TX

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

General Master1 Master2 Accord1 Accord2

Figure 266

<b>SLOW_BALLAD</b> 63	<b>CONCERT_GRAND</b> 63	
BALLAD (Grand_Piano)	2nd: Strings1 63	
Tempo: 76 Transp: --	PIANO Page 1	
Right	WHA --	Global
	Mono/Poly --	
Left	ADSR --	Registration
BASS	CUTOFF --	Voicetron
	RESONANCE --	
Drums	GM/GS Reset --	ARR. CHORDS
	Reset All Controls --	
ALL PARTS	Arabic Scale --	VOICE/DRAW.

MIDI FILTER TX

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

General Master1 Master2 Accord1 Accord2

Figure 267

## TRANPOSE TX

De la première page-écran du MIDI, en pressant la touche F3 on ouvre une fenêtre pour établir la transposition des parties en transmission MIDI. Comme illustré dans la **Figure 268**, on pourra sélectionner par les touches F1-F10 ou les touches CURSEUR ▲ ▼ les parties à transposer en transmission MIDI. A l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE on pourra assigner la valeur de la transposition de +/- 36 demi-tons à pas d'un demi-ton. En pressant simultanément les deux touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionne la valeur de default —, c'est-à-dire aucune transposition.

- F1–Right
- F2–Left
- F3–Bass
- F4–Lower1
- F5–Lower2
- F6–Chord1
- F7–Chord2
- F8–Chord3
- F9–Chord4
- F10–Chord5

## CHANNEL RX

D'une façon pareille que pour CHANNEL TX, en pressant la touche F6 on ouvre la page-écran pour la sélection des canaux de réception MIDI pour chaque partie (**Figure 269**). Presser la touche F1-10 ou les touches CURSEUR ▲ ▼ pour sélectionner la partie et assigner le canal MIDI de 1 à 16 à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE.

- F1–Right
- F2–Left
- F3–Bass
- F4–Drum1
- F5–Drum2
- F6–Global (canal global du clavier)
- F7–Registration
- F8–Voicetron
- F9–ARRANGER CHORDS (ouvre une autre page-écran)
- F10–VOICE/DRAWBAR (ouvre une autre page-écran)

## ARRANGER CHORDS

En pressant la touche F9 on ouvrira une page-écran pour assigner les canaux MIDI en réception (**Figure 270**). Assigner les canaux MIDI de 1 à 16 à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE.

- F1–Chord1
- F2–Chord2
- F3–Chord3
- F4–Chord4
- F5–Chord5
- F6–Lower1
- F7–Lower2
- F8–Live Chord L (Mono)
- F9–Live Chord R

## VOICE/DRAWBAR

Presser la touche F10 pour ouvrir une page-écran pareille à la **Figure 271**. En pressant les touches F1-

<b>SLOW_BALLAD</b> 63		<b>CONCERT_GRAND</b> 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1	
Tempo: 76 Transp: --		PIANO Page 1	
Right:	+12	Chord1:	--
Left:	+24	Chord2:	--
Bass:	--	Chord3:	--
Lower1:	--	Chord4:	--
Lower2:	--	Chord5:	--

MIDI TRANPOSER TX

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

General Master1 Master2 Accord1 Accord2

Figure 268

<b>SLOW_BALLAD</b> 63		<b>CONCERT_GRAND</b> 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1	
Tempo: 76 Transp: --		PIANO Page 1	
Right:	1	Global:	--
Left:	2	Registration:	16
Bass:	5	Voicetron:	--
Drum1:	10	ARRANGER CHORDS	
Drum2:	--	VOICE/DRAWBAR	

MIDI CHANNEL RX

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

General Master1 Master2 Accord1 Accord2

Figure 269

<b>SLOW_BALLAD</b> 63		<b>CONCERT_GRAND</b> 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1	
Tempo: 76 Transp: --		PIANO Page 1	
Chord1:	6	Lower1:	--
Chord2:	7	Lower2:	--
Chord3:	8	Live Chord L(Mono):	13
Chord4:	11	Live Chord R:	14
Chord5:	12		

MIDI ARR.CHORDS CHAN RX

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

General Master1 Master2 Accord1 Accord2

Figure 270

<b>SLOW_BALLAD</b> 63		<b>CONCERT_GRAND</b> 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1	
Tempo: 76 Transp: --		PIANO Page 1	
Voice1:	13	GM/Ram Voice:	--
Voice2:	14	Drawbar:	--
Voice3:	15	Click:	--
2nd Voice:	3	Percussion:	--
2nd Voice2:	3		

MIDI VOICE/DRAW. CHAN RX

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
DRUM BASS CHORD LOWER

General Master1 Master2 Accord1 Accord2

Figure 271

F10 ou les touches CURSEUR ▲ ▼ on sélectionnera les parties auxquelles assigner le canal MIDI de réception de 1 à 16 à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE.

- F1–Voice1
- F2–Voice2
- F3–Voice3
- F4–2ndVoice1
- F5–2ndVoice2
- F6–GM/RAM Voices
- F7–Drawbar
- F8–Click
- F9–Percussion

# Menu

## FILTER PROG.CHANGE RX

De la première page-écran du MIDI, en pressant la touche F7 on ouvrira une fenêtre pour les sélections du filtre des données et Program Change en réception (Figure 272). A l'aide des touches F1-10 on sélectionnera les parties dont on veut sélectionner le filtre:

- F1-Right
- F2-Left
- F3-Bass
- F4-Drums
- F5-ALL PARTS
- F6-Global (canal global du clavier)
- F7-Registration
- F8-Voicetron
- F9-ARRANGER CHORDS (ouvre une autre page-écran)
- F10-VOICE/DRAWBAR (ouvre une autre page-écran)

Sélectionner les différentes options de filtre en réception MIDI à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE. Presser les touches CURSEUR ◀ ▶ pour établir la valeur FILTERED et pour activer le filtre de l'option désirée ou la valeur "—" pour désactiver le filtre.

Les options filtre sont (Figures 272, 273, 274):

Exclusive Msg	Pan Pot
Tabs Exc. Msg	EXPRESSION
Program Change	Sust./Soft/Sost.
AFTERTOUCH	PORTAMENTO
PITCH BEND	WHA
All Controls	Mono/Poly
All RPN	ADSR
All NRPN	CUTOFF
MODULATION	RESONANCE
VOLUME	GM/GS Reset
REVERB	Reset All Controls
Chorus/Effect	Arabic Scale

## TRANSPOSE RX

De la première page-écran du MIDI, en pressant la touche F8 on ouvre une fenêtre pour établir la transposition des parties en réception MIDI. Comme illustré dans la Figure 275, on pourra sélectionner par les touches F1-F10 ou les touches CURSEUR ▲ ▼ les parties à transposer en réception MIDI. A l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE on pourra assigner la valeur de la transposition de +/- 36 demi-tons à pas d'un demi-ton. En pressant simultanément les deux touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionne la valeur de default, c'est-à-dire aucune transposition.

- F1-Right
- F2-Left
- F3-Bass
- F4-Lower1
- F5-Lower2
- F6-Chord1
- F7-Chord2
- F8-Chord3
- F9-Chord4
- F10-Chord5

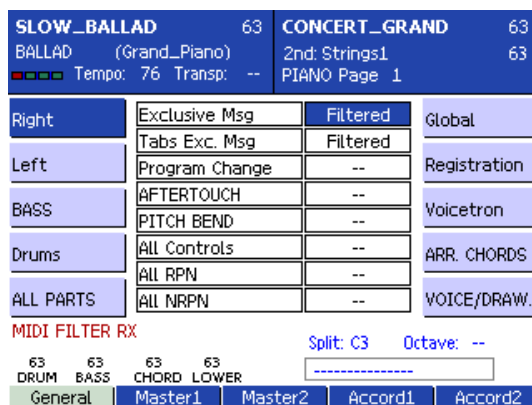


Figure 272

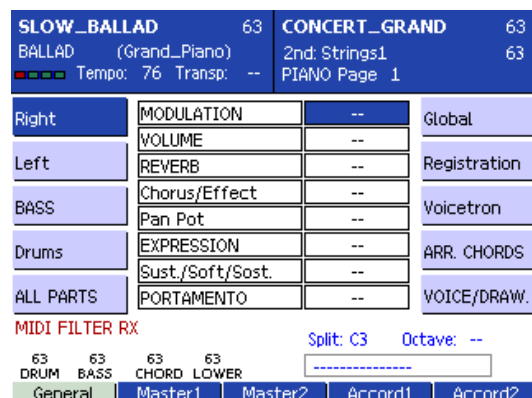


Figure 273

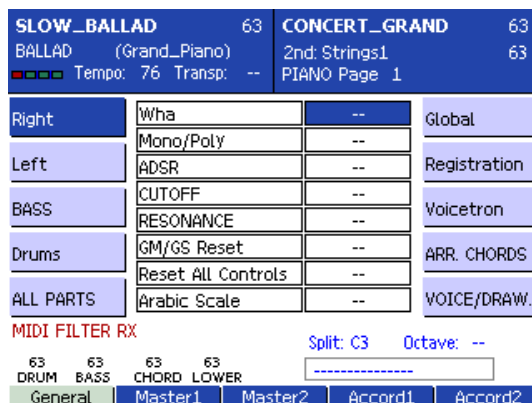


Figure 274

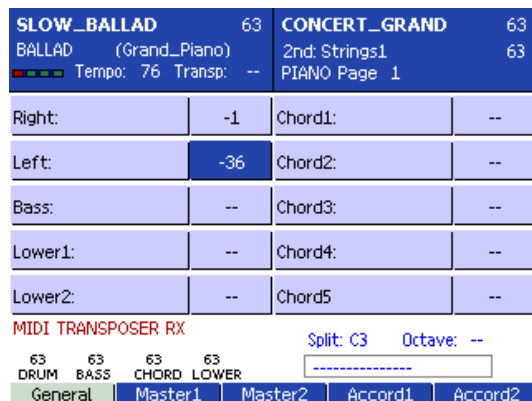


Figure 275

## UTILITY

De la première page-écran du menu MIDI, en pressant la touche F4, on ouvre la page-écran UTILITY, comme en **Figure 276**. De cette page on pourra sélectionner les paramètres suivants en pressant directement les touches F1-F10:

- F1-SOFT-THRU: valide le MIDI Thru. Les données en entrée à la porte MIDI IN seront transmises de nouveau à la porte MIDI Out
- F2 - MIDI CLOCK IN: valide la réception de l'horloge MIDI.
- F3 - MIDI CLOCK OUT: valide la transmission de l'horloge MIDI.
- F4 - LOCAL: valide la fonction Local On/Off. Sur Local Off le clavier ne jouera pas.
- F5 - MIDI PORT IN KEYB: valide le port MIDI IN 1 ou 2 pour la réception des données General MIDI.
- F6 - USB MIDI OUT: valide la transmission MIDI à travers le port USB.
- F7 - GM2 MODE: valide le mode General MIDI 2.
- F8 - GLOBAL GM TX: valide la transmission General MIDI.
- F9 - MIDI IN SEND TO: valide la transmission des données à partir du port MIDI IN vers le port MIDI out 1 ou MIDI 2.

## USB MIDI OUT

Lorsque le mode USB MIDI OUT est active dans la page-écran UTILITY, si le clavier est connecté à la porte USB d'un ordinateur, le driver USB SPEAKERS s'installera automatiquement pour la transmission des données MIDI de et vers l'ordinateur connecté. Lorsque la clavier et connecté via USB à l'ordinateur, le LED vert de la touche USB (EXIT) s'allume.

- On pourra employer le clavier tel qu'une unité extérieure de contrôle et de génération sonore pour applications MIDI, comme, par exemple, Cubase, Sonar, Reaper, etc..
- Après avoir lancé l'application MIDI on pourra sélectionner la porte MIDI In et la porte MIDI Out identifiée comme USB SPEAKERS.
- En **Figure 277** la flèche indique les portes MIDI IN et MIDI OUT d'une trace de Cubase.
- Après avoir lancé la communication MIDI via USB, on pourra enregistrer de traces MIDI.
- On pourra écouter directement les morceaux enregistrés MIDI dans une trace du séquenceur à l'aide du module sonore intérieur de Audya.

Pour une correcte reproduction des différentes parties et des instruments on conseille de sélectionner les mêmes canaux MIDI pour la transmission et la réception.

Par exemple:

Right: canal MIDI 1 tant TX que RX

Left: canal MIDI 2 tant TX que RX

Bass: canal MIDI 3 tant TX que RX

Chord1: canal MIDI 5 tant TX que RX

Drum1: canal MIDI 10 tant TX que RX , etc.

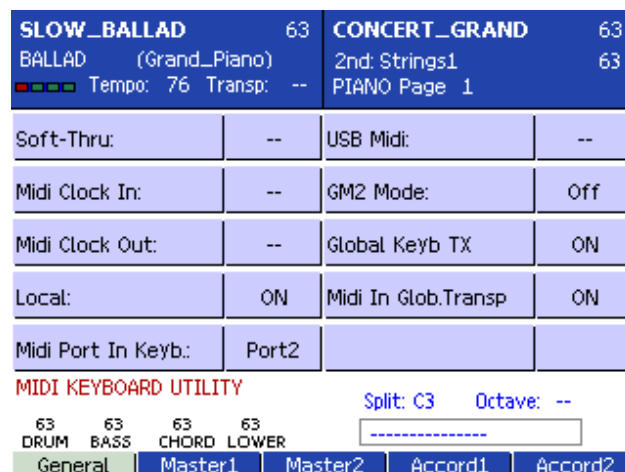


Figure 276

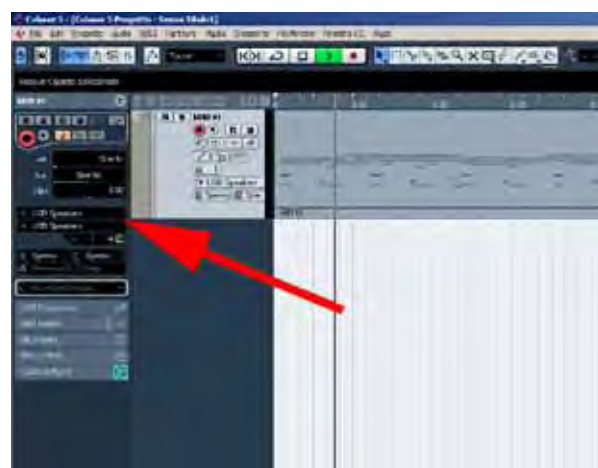
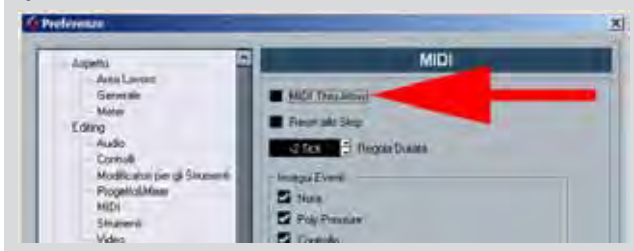


Figure 277

## NOTA

*Per evitare di creare pericolosi loop MIDI, si consiglia di disattivare il MIDI THRU dell'applicazione che registra e riproduce le tracce MIDI.*



# Menu

## DSP

- De la première page-écran du menu, presser la touche F3 pour ouvrir la page des réglages du DSP (Digital Signal Processor), c'est-à-dire le Processeur Numérique du Signal (voir figure 278). A l'aide des touches F1-F10 on peut ouvrir les pages suivantes:

- F1 - REVERB: règle la réverbération.
- F2 - CHORUS: règle le chorus.
- F3 - ECHO-DELAY: règle l'écho/retard.
- F4 - DISTORTION: règle l'effet du distorsionneur.
- F5 - ROTOR: règle l'effet du ROTOR (rotary speaker).
- F6 - DRAWBAR OVERDRIVE: règle le distorsionneur pour l'orgue.
- F7 - EQUALIZER: réglages de l'égaliseur.
- F8 - WAVE EQUALIZER: réglages de l'égaliseur pour le Player de fichiers wave.

## REVERB

En pressant la touche F1 de la page DSP, on ouvre la fenêtre REVERB, comme en Figure 279. Ici il sera possible de sélectionner les paramètres suivants:

- F1-RIGHT REVERB: sélection de la réverbération pour la main droite (ouvre une autre page-écran).
- F2-LEFT/GM REVERB: sélection de la réverbération pour la main gauche (ouvre une autre page-écran) et les parties GM (ouvre une autre page-écran).
- F6-Right Level: règle la quantité de la réverbération pour la main droite (valeurs 0-63).
- F7-Left/GM Level: règle la quantité de la réverbération pour la main gauche et les parties GM (valeurs 0-63).
- F8-Micro Level: règle la quantité de la réverbération pour le microphone (valeurs 0-63).

### REMARQUE

**Par la pression simultanée des touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionne la valeur 0.**

## RIGHT REVERB

A partir de la page REVERB, en pressant la touche F1 (Right Reverb) on ouvre la page pour sélectionner la réverbération pour la main droite (Figure 280). Les Preset de réverbérations disponibles sont 10 dans la première page et 10 dans la seconde page accessibles à l'aide de n'importe quelle touche CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE. Presser une des touches F1-F10 pour sélectionner le type de réverbération correspondante:

Studio1 e Studio2
Club1 e Club2
Hall1 e Hall2
Theatre1 e Theatre2
Stage1 e Stage2
Church1 e Church2
Hangar
Galaxy
Space
User1, User2, User3, User4 e User5 (voir ci-dessous)

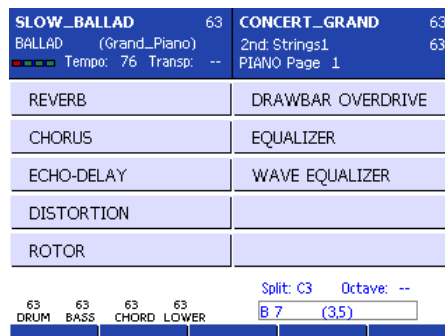


Figure 278

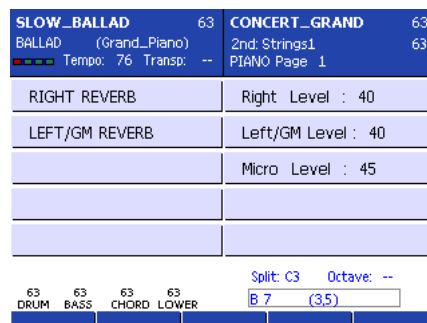


Figure 279

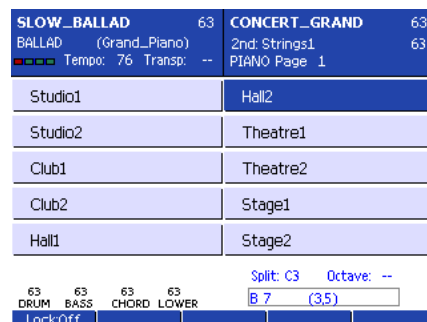


Figure 280

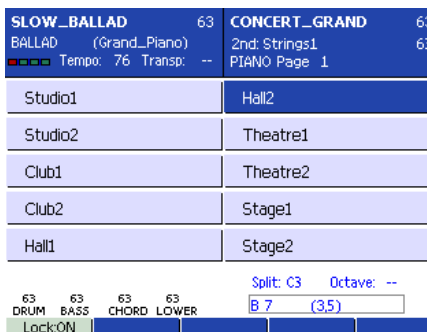


Figure 281

Lorsqu'on a sélectionné l'effet pour la main droite, on pourra l'écouter tout de suite on jouant directement à droite du point de split (point de division) du clavier. Pour sauvegarder la réverbération, c'est-à-dire pour l'avoir toujours pareille même en changeant Program ou Registration ou au départ, presser la touche Lock: ON, correspondante à la touche USER 1 (Figure 281). Après avoir choisi le type d'effet, sortir en pressant la touche EXIT ou directement la touche MENU. Pour mémoriser le type de réverbération au départ presser la touche USER SAVE du panneau frontal et F6 (CUSTOM STARTUP).

## LEFT/GM REVERB

A partir de la page REVERB, en pressant la touche F2 (LEFT/ GM REVERB) on ouvre la page pour la sélection de la réverbération pour la main gauche et les parties GM (Figure 282). Les Presets de réverbération disponibles sont pareils au Presets pour la main droite décrits au dernier paragraphe.

Pour sauvegarder la réverbération, c'est-à-dire pour l'avoir toujours pareille même en changeant Program ou Registration, presser la touche Lock: ON, correspondante à la touche USER 1, comme indiqué par la flèche en Figure 282.

Après avoir choisi le type d'effet, sortir en pressant la touche EXIT ou directement la touche MENU.

## USER REVERB

Lorsqu'on sélectionne la réverbération pour la main droite ou la main gauche et les parties GM il est possible de choisir l'un des 5 USER REVERB (Figure 283) correspondants aux touches F6-F10 de la seconde page REVERB.

En pressant la touche EDIT du panneau frontal on pourra personnaliser les réverbérations et les mémoriser comme User Rev1, User Rev2, User Rev3, User Rev4 et User Rev5. La Figure 284 affiche la page des paramètres User Rev1 modifiables à l'aide des touches F1-F10 et des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE:

F1–Choix User Rev (da 1 a 5)

F2–LEVEL: niveau de réverbération (valeurs 0-63)

F3–TIME: temps de réverbération (valeurs 0-63)

F4–THRESHOLD GATE: seuil coupage réverbération (valeurs 0-63)

F5–HIGH DAMP: affaiblissement des fréquences aigues de la réverbération (valeurs 0-63)

F7–ALGORITHM: type d'algorithme (Long1, Long2, Medium, Short1, Short2)

### REMARQUE

**Par la pression simultanée des touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionnera la valeur 0.**

Après avoir sélectionné les paramètres, on pourra sauvegarder la réverbération personnalisée en pressant la touche USER 5 (SAVE) ou la touche SAVE du panneau frontal.

Un message bref SAVE DATA TO DISK sera affiché.

## CHORUS

En pressant la touche F2 de la page DSP, on ouvre la fenêtre CHORUS, comme en Figure 285. Ici on pourra sélectionner les paramètres suivants:

F1–CHORUS RIGHT: sélectionner le Chorus pour la main droite (ouvre une autre fenêtre)

F2–CHORUS LEFT/GM: sélectionner le Chorus pour la main gauche et les parties GM (ouvre une autre fenêtre)

F6–Right Level: sélections de la quantité de Chorus pour la main droite (valeurs 0-63)

F7–Left/GM Level: sélections de la quantité de Chorus pour la main gauche et les parties GM (valeurs 0-63).

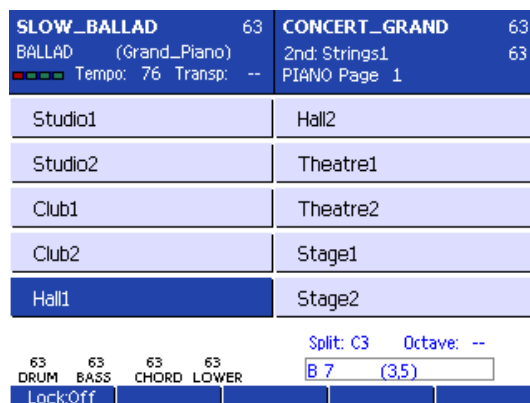


Figure 282

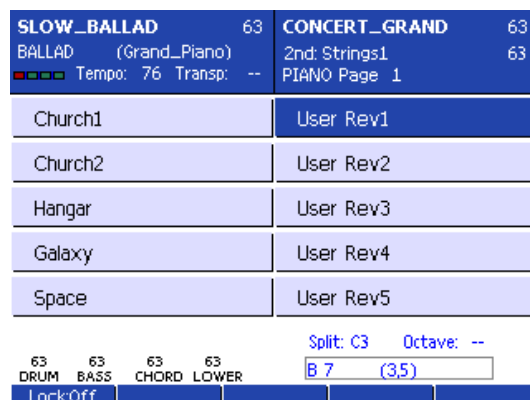


Figure 283

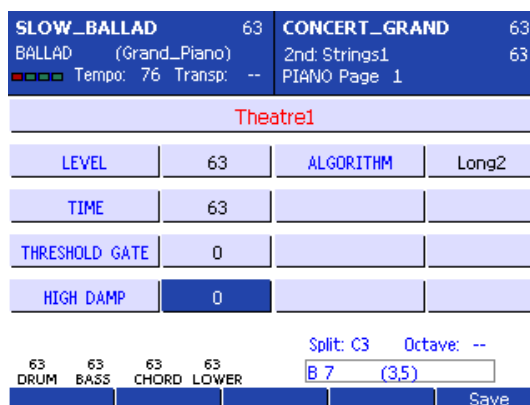


Figure 284

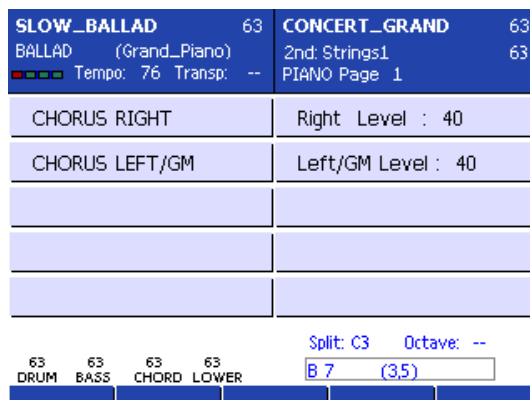


Figure 285

## CHORUS RIGHT

A partir de la page CHORUS, en pressant la touche F1 (CHORUS RIGHT) on ouvre la page pour la sélection du Chorus pour la main droite (Figure 286). Les Preset de Chorus disponibles sont 10 dans la première page et 10 dans la seconde page accessibles à l'aide de n'importe quelle touche CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE. Presser une des touches F1-F10 pour sélectionner le type de Chorus correspondant:

Chorus1, Chorus2 ... Chorus6
Tremolo1, Tremolo2 e Tremolo3
Phaser1, Phaser2 e Phaser3
Flanger1, Flanger2 e Flanger3
User1, User2, User3, User4 e User5 (Voir ci-dessous)

Lorsqu'on a sélectionné l'effet pour la main droite, on pourra l'écouter tout de suite on jouant directement à droite du point de split du clavier.

Pour sauvegarder le Chorus, c'est-à-dire pour l'avoir toujours pareil même en changeant Program ou Registration, presser la touche Lock: ON, correspondante à la touche USER 1 (Figure 286). Après avoir choisi le type d'effet, sortir en pressant la touche EXIT ou directement la touche MENU. Pour mémoriser le type de réverbération au départ presser la touche USER SAVE du panneau frontal et F6 (CUSTOM STARTUP).

## CHORUS LEFT/GM

A partir de la page CHORUS, en pressant la touche F2 (LEFT/ GM REVERB) on ouvre la page pour la sélection du Chorus pour la main gauche et les parties GM (Figure 286). Les Presets de Chorus disponibles sont pareils aux Presets pour la main droite décrits au dernier paragraphe.

Pour sauvegarder le Chorus, c'est-à-dire pour l'avoir toujours pareil même en changeant Program ou Registration, presser la touche Lock: ON, correspondante à la touche USER 1 (Figure 286). Après avoir choisi le type d'effet, sortir en pressant la touche EXIT ou directement la touche MENU.

## USER CHORUS

Lorsqu'on sélectionne le Chorus pour la main droite ou la main gauche et les parties GM il est possible de choisir l'un des 5 USER CHORUS (Figure 287) correspondants aux touches F6-F10 de la seconde page CHORUS.

En pressant la touche EDIT du panneau frontal il est possible de personnaliser les Chorus utilisateur et les mémoriser comme User Cho1, User Cho2, User Cho3, User Cho4 et User Cho5. La Figure 288 affiche la page des paramètres User Cho1 modifiables à l'aide des touches F1-F10 et des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE:

- F1–Choix de l'User Cho (de 1 à 5)
- F2–LEVEL: niveau du Chorus (valeurs 0-63)
- F3–TIME: retard du Chorus (valeurs 0-63)

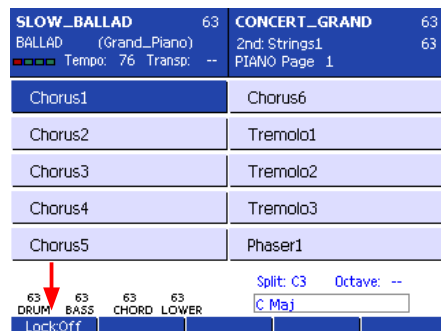


Figure 286

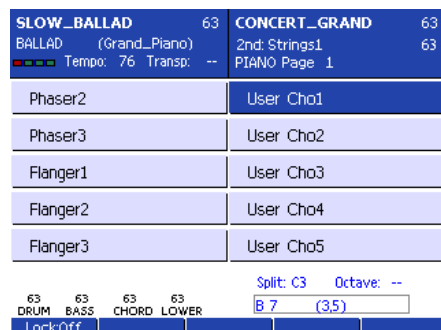


Figure 287

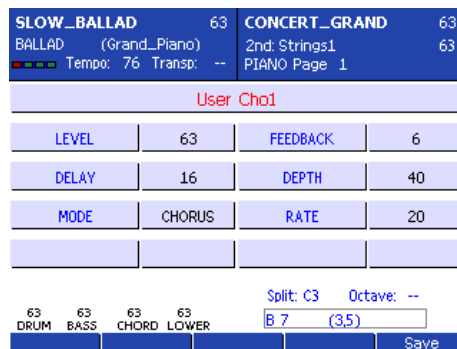


Figure 288

- F4–MODE: mode du Chorus (Chorus, Flanger, Tremolo et Phaser)
- F7–FEEDBACK: quantité de feedback (valeurs 0-63)
- F8–DEPTH: profondeur du Chorus (valeurs 0-63)
- F9–RATE: vitesse du Chorus (valeurs 0-63)

### REMARQUE

**Par la pression simultanée des touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionnera la valeur 0.**

Après avoir sélectionné les paramètres, on pourra sauvegarder le Chorus personnalisé en pressant la touche USER 5 (SAVE) ou la touche SAVE du panneau frontal. Un message bref SAVE DATA TO DISK sera affiché.



## ECHO-DELAY

En pressant la touche F3 de la page DSP, on ouvrira la fenêtre ECHO-DELAY, comme en **Figure 289**. Cette page permet la sélection du type d'ECHO-DELAY à établir dans le DSP pour l'avoir à disposition dans le PROGRAM où il y a au moins un algorithme ECHO (**Figure 290**).

Les Presets d'Echo disponibles sont 10 dans la première page et 10 dans la seconde page accessibles à l'aide de n'importe quelle touche CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE. Presser une des touches F1-F10 pour sélectionner le type d'Echo:

Mono Echo1 ... Mono Echo5
Stereo Echo1 ... Stereo Echo5
Triple Echo1 ... Triple Echo5
Mono User1
Stereo User1 e Stereo User2
Triple User1 e Triple User2

Lorsqu'on active un Preset d'Echo, on pourra sélectionner l'option Lock:On/Off comme pour les précédents effets de Reverb et Chorus et l'option Tap Enable/Disable (**Figure 291**).

L'option Tap Enable/Disable permet d'activer ou de désactiver la fonction Tap de l'effet Echo sélectionné dans le PROGRAM. C'est-à-dire qu'avec tap actif, les retards de l'effet seront synchronisés sur la base du tempo courant. Les retards de l'effet seront synchronisés même en présence d'une variation dutempo. Pratiquement avec ce paramètre actif, l'effet se synchronisera automatiquement avec le tempo.

## USER ECHO-DELAY

Lorsqu'on sélectionne l'un des cinq effets Echo à personnaliser par l'utilisateur, en pressant la touche EDIT du panneau frontal, on ouvre la page concernant les paramètres de modification de l'effet correspondant.

La **Figure 292** affiche les paramètres pour Mono User1, mais les paramètres sont pareils pour Stereo User 1, Stereo User 2, Triple User 1 et Triple User 2. La différence parmi les trois types d'effets est constituée par l'algorithme de base. Les paramètres sont les suivants:

- F1–Choix de l>User Echo (da 1 a 5)
- F2–LEVEL: niveau de l'effet (valeurs 0-63)
- F3–TIME: retard de l'effet (valeurs 0-63)
- F4–FEEDBACK: quantité de feedback (valeurs 0-63)
- F5–FILTER: quantité du filtre passe haut (valeurs 0-63)
- F7–MASTER VOL.: volume général (valeurs 0-63)
- F8–LEFT VOL.: volume canal gauche (valeurs 0-63)
- F9–RIGHT VOL.: volume canal droit (valeurs 0-63)
- F10–TAP MODE ON/OFF: active/désactive le mode Tap. Si on désactive le paramètre, l'effet ne

### REMARQUE

Par la pression simultanée des touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionnera la valeur 0.

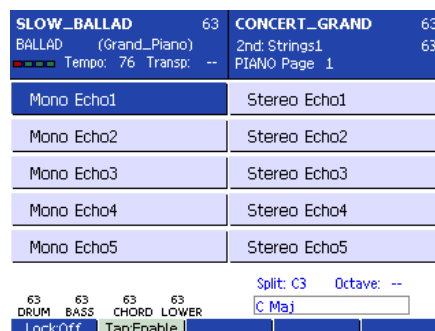


Figure 289

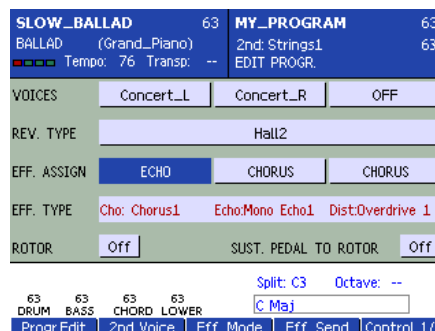


Figure 290

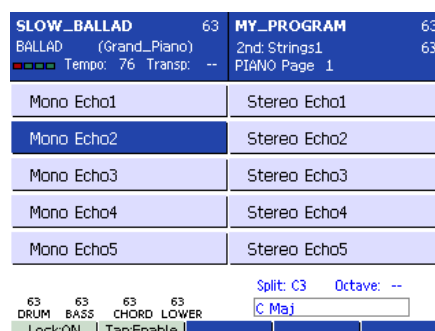


Figure 291

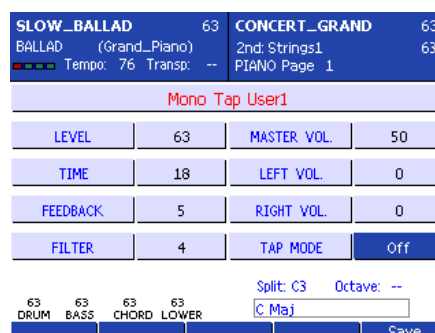


Figure 292

sera pas intéressé par le paramètre Tap Enable/Disable décrit ci-dessus.

Après avoir sélectionné les paramètres, on pourra sauvegarder l'effet Echo personnalisée en pressant la touche USER 5 (SAVE) ou la touche SAVE du panneau frontal.

Un message bref SAVE DATA TO DISK sera affiché.

# Menu

## DISTORTION

En pressant la touche F4 de la page DSP, on ouvrira la fenêtre DISTORTION, comme en **Figure 293**. Cette page permet la sélection du type de DISTORTION à établir dans le DSP pour l'avoir à disposition dans le PROGRAM où il y a au moins un algorithme ECHO (**Figure 294**).

Les Presets d'Echo disponibles sont 10 dans la première page et 10 dans la seconde page accessibles à l'aide de n'importe quelle touche CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE. Presser une des touches F1-F10 pour sélectionner le type de distorsion correspondante:

Overdrive1 ... Overdrive3
Tube1 e Tube2
Distorsion1 ... Distorsion3
Hyper Dist.
Grunge
Fuzz
Hot British
Org. Over1 ... Org. Over3
Over. User1 e Over. User2
Dist. User1, Dist. User2 e Dist. User3

Lorsqu'on active un Preset de Distorsion, on pourra sélectionner l'option Lock:On/Off comme pour les précédents effets.

## USER DISTORTION

Lorsqu'on sélectionne l'un des cinq effets Distortion à personnaliser par l'utilisateur, en pressant la touche EDIT du panneau frontal, on ouvre la page concernant les paramètres de modification de l'effet correspondant.

La **Figure 295** affiche les paramètres pour Over. User1, mais les paramètres sont pareils pour Over. User 2, Dist. User 2, Dist. User 1 et Dist. User 3. La différence parmi les trois types d'effets est constituée par l'algorithme de base.

Les paramètres sont les suivants:

- F1-Choix de l>User Distortion (1-5)
- F2-GAIN: niveau de l'effet (valeurs 0-63)
- F3-INPUT LEVEL: niveau d'entrée (valeurs 0-63)
- F4-FILTER FREQ: coupe de la fréquence du filtre passe haut (valeurs 0-63)
- F5-FILTER RESO: résonance du filtre (valeurs 0-63)
- F7-OTUPUT LEVEL: volume général (valeurs 0-63)
- F8-SUSTAIN: quantité de sustain (valeurs 0-63)
- F9-TYPE: type d'algorithme (Tube, Grunge, Sharp, Heavy, Punk).

Après avoir sélectionné les paramètres, on pourra sauvegarder l'effet Distortion personnalisée en pressant la touche USER 5 (SAVE) ou la touche SAVE du panneau frontal.

Un message bref SAVE DATA TO DISK sera affiché.

### REMARQUE

**Par la pression simultanée des touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionnera la valeur 0.**

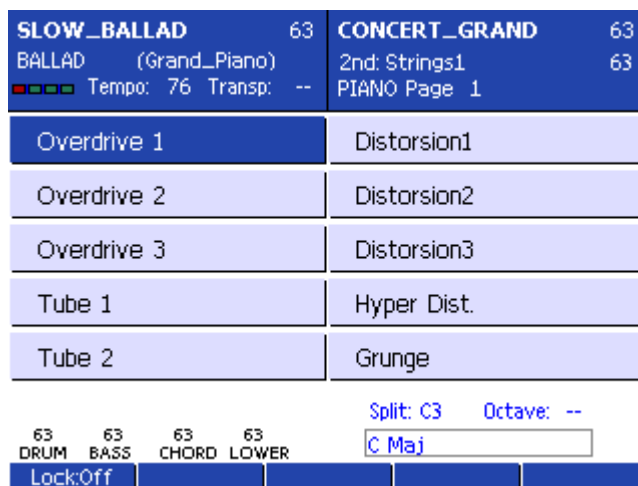


Figure 293

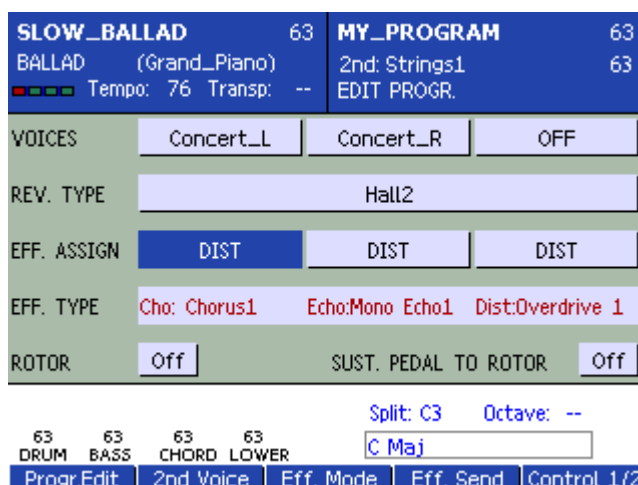


Figure 294

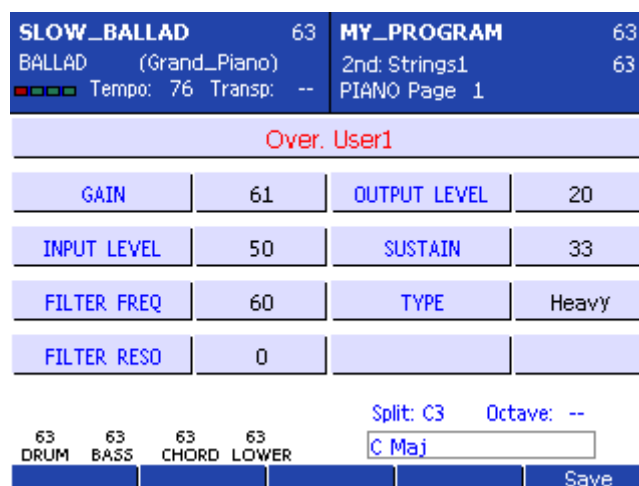


Figure 295

## ROTOR

En pressant la touche F5 de la page DSP, on ouvrira la fenêtre ROTOR, comme en **Figure 296**. Cette page permet la sélection de la vitesse du rotor:

F1-SLOW

F2- FAST

La même fonction sera disponible à l'aide des deux touches SLOW et FAST de la section ROTOR du panneau frontal.

## DRAWBAR OVERDRIVE

En pressant la touche F6 de la page DSP, on ouvrira la fenêtre DRAWBAR OVERDRIVE, comme en **Figure 297**. Cette page permet la sélection du type de DRAWBAR OVERDRIVE à établir dans le DSP pour l'avoir dans les DRAWBAR.

Les Presets de Drawbar Overdrive disponibles sont 5 et il ne faut que presser l'une des touches F1-F5 pour sélectionner le type d'effet Overdrive correspondant:

Overdr1 ... Overdr5

Lorsqu'on active un Preset de Overdrive, on pourra sélectionner l'option Lock:On/Off comme pour les précédents effets.

Après avoir sélectionné l'un des cinq Preset Overdrive, en pressant la touche EDIT du panneau frontal on ouvrira la page concernant les paramètres de modification comme en **Figure 298**. Les paramètres sont pareils pour tous les cinq effets Overdrive:

F1-Choix de l'Overdrive (de 1 à 5)

F2-GAIN: niveau de l'effet (valeurs 0-127)

F3-FILTER LEVEL: niveau du filtre (valeurs 0-63)

F4-FILTER FREQ: coupe de la fréquence du filtre passe haut (valeurs 0-63)

F5-FILTER RESO: résonance du filtre (valeurs 0-63)

F7-INPUT GAIN: niveau d'entrée (valeurs 0-63)

F8-OUTPUT LEVEL: niveau de sortie (valers 0-63)

### REMARQUE

**Par la pression simultanée des touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionnera la valeur 0.**

Après avoir sélectionné les paramètres, on pourra sauvegarder l'effet Overdrive personnalisé en pressant la touche USER 5 (SAVE) ou la touche SAVE du panneau frontal.

Un message bref SAVE DATA TO DISK sera affiché.

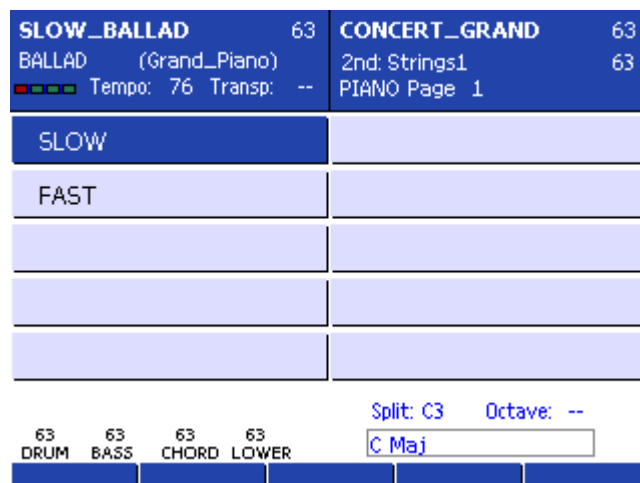


Figure 296

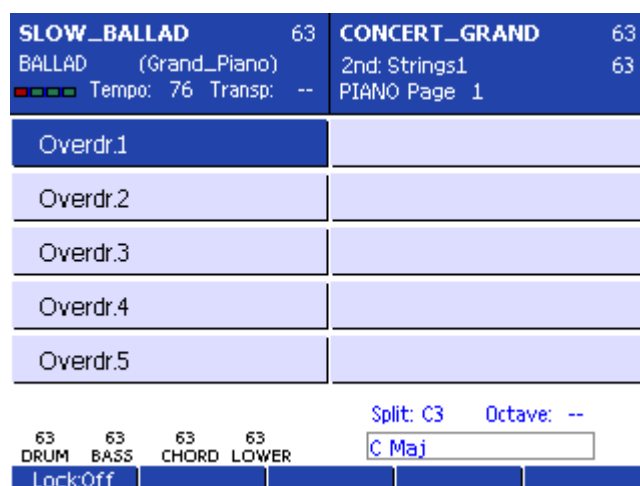


Figure 297

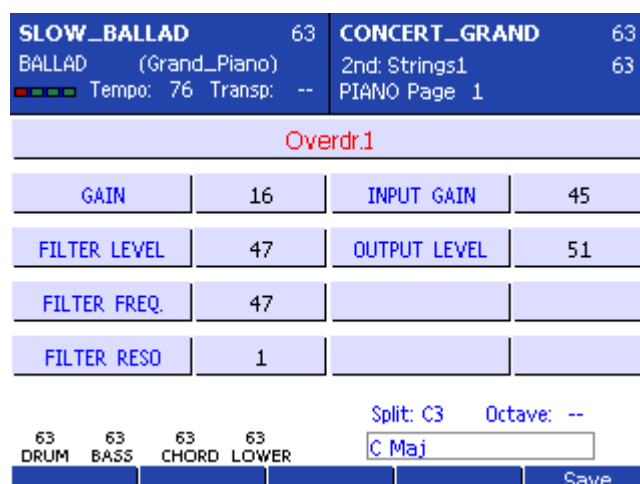


Figure 298

# Menu

## EQUALIZER

En pressant la touche F7 de la page DSP, ou ouvrira la fenêtre EQUALIZER, comme en **Figure 299**. Cette page permet la sélection du type d'EQUALIZER à établir comme contrôle général d'égalisation du clavier.

Les Presets de EQUALIZER disponibles sont 5 et il ne faut que presser l'une des touches F1-F5 pour sélectionner le type d'égaliseur correspondant:

Factory.....Flat

Lorsqu'on active un Preset de Equalizer, on pourra sélectionner l'option Lock:On/Off comme pour les précédents effets.

Après avoir sélectionné l'un des cinq Equalizer, en pressant la touche EDIT du panneau frontal on ouvrira la page concernant les paramètres de modification comme en **Figure 300**. Les paramètres sont pareils pour tous les cinq Equalizer:

- F1–Choix de l'Equalizer (de 1 à 5)
- F2–BASS FREQ: fréquence des basses (valeurs 80–970 Hz)
- F3–MID BASS FREQ: fréquence des moyennes basses (valeurs 1050–1770 Hz)
- F4–MID TREBLE FREQ: fréquence des moyennes hautes (valeurs 3020–5290 Hz)
- F5–TREBLE FREQ: fréquence des hautes (valeurs 6090–14830 Hz)
- F7–BASS GAIN: gain des basses (valeurs +/-12 dB)
- F8–MID BASS GAIN: gain des moyennes basses (valeurs +/-12 dB)
- F9–MID TREBLE GAIN: gain des moyennes hautes (valeurs +/-12 dB)
- F10–TREBLE GAIN: gain des hautes (valeurs +/-12 dB)

Pour activer l'égaliseur presser la touche USER 1 (ACTIVE) comme indiqué par la flèche en **Figure 300**.

### REMARQUE

**En pressant simultanément les touches CURSEUR ◀ ▶ on sélectionnera la valeur de default de la fréquence de la bande de l'EQ ou on mettra à 0 la valeur de Gain de la bande de l'EQ. La touche USER 2 (DEFAULT) rétablit les valeurs de default des paramètres.**

Après avoir sélectionné les paramètres, on pourra sauvegarder l'effet Equalizer personnalisé en pressant la touche USER 5 (SAVE) ou la touche SAVE du panneau frontal.

Un message bref SAVE DATA TO DISK sera affiché.

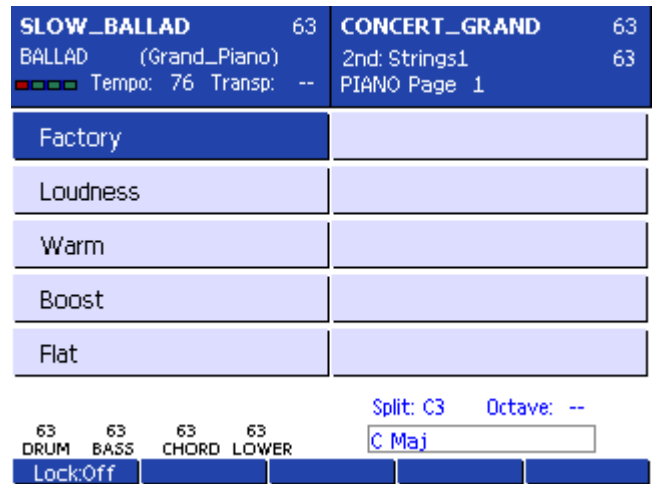


Figure 299

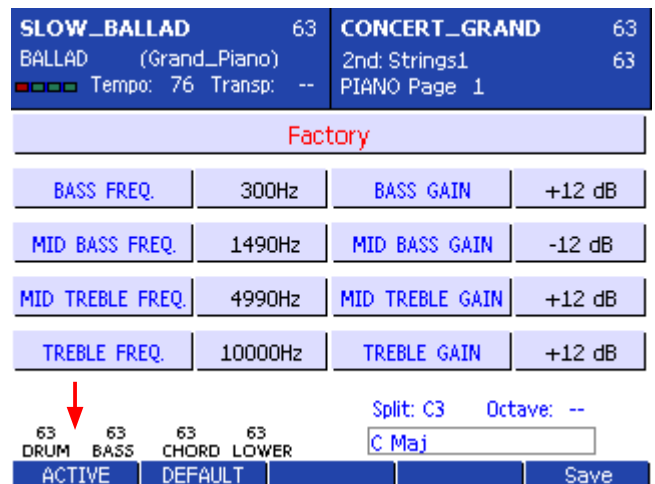


Figure 300

## WAVE EQUALIZER

En pressant la touche F8 de la page DSP, ou ouvrira la fenêtre WAVE EQUALIZER, comme en **Figure 301**. Cette page permet la sélection du type de WAVE EQUALIZER à établir comme contrôle d'égalisation du WAVE Player.

Les Presets de EQUALIZER disponibles sont 5 et il ne faut que presser l'une des touches F1-F5 pour sélectionner le type d'égaliseur correspondant:

Factory.....Flat

Lorsqu'on active un Preset de Wave Equalizer, on pourra sélectionner l'option Lock:On/Off comme pour les précédents effets.

- Après avoir sélectionné l'un des cinq Wave Equalizer, en pressant la touche EDIT du panneau frontal on ouvrira la page concernant les paramètres de modification comme en **Figure 302**. Les paramètres sont pareils pour tous les cinq Equalizer:
- F1-Choix du Wave Equalizer (de 1 à 5)
  - F2-BASS FREQ: fréquence des basses (valeurs 50-990 Hz)
  - F3-TREBLE FREQ: fréquence des moyennes basses (valeurs 1030-16130 Hz)
  - F4-BASS GAIN: gain des basses (valeurs +/-12 dB)
  - F5-TREBLE GAIN: gain des hautes (valeurs +/-12 dB)
  - F7-VOICE ADJUST: réglage de la fréquence d'effacement de la voix (valeurs 1-300)

Pour activer le WAVE EQUALIZER presser la touche USER 1 (ACTIVE).

La touche USER 2 (DEFAULT) rétablit les valeurs de default des paramètres.

En pressant la touche USER 3 (VOICE ON/OFF) comme indiqué par la flèche de **Figure 302**, on pourra réduire la partie vocale du morceau WAVE en exécution. En réglant opportunément par VOICE ADJUST les paramètres concernant les fréquences et le gain des basses et des hautes on pourra supprimer presque totalement la partie chantée du morceau. Pour activer la fonction d'effacement de la partie vocale, presser la touche F1 (LEAD MUTE) étant le WAVE Player en fonction (**Figure 303**).

Après avoir sélectionné les paramètres, on pourra sauvegarder l'effet Wave Equalizer personnalisé en pressant la touche USER 5 (SAVE) ou la touche SAVE du panneau frontal. Un message bref SAVE DATA TO DISK sera affiché.

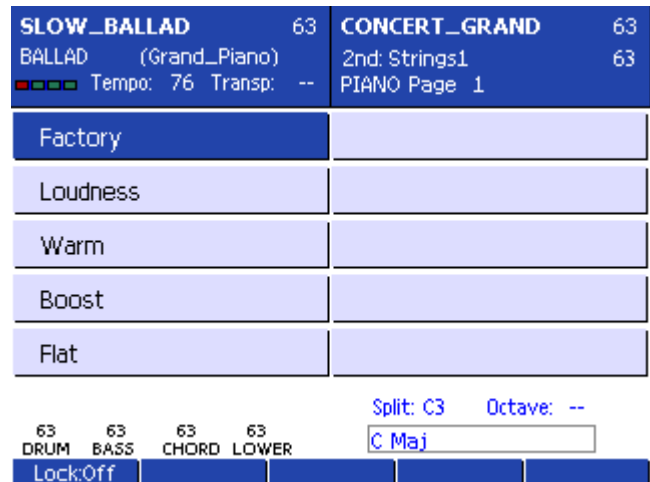


Figure 301

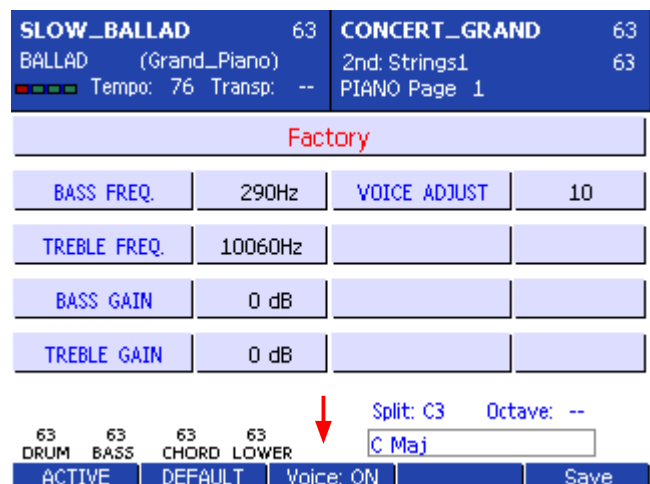


Figure 302

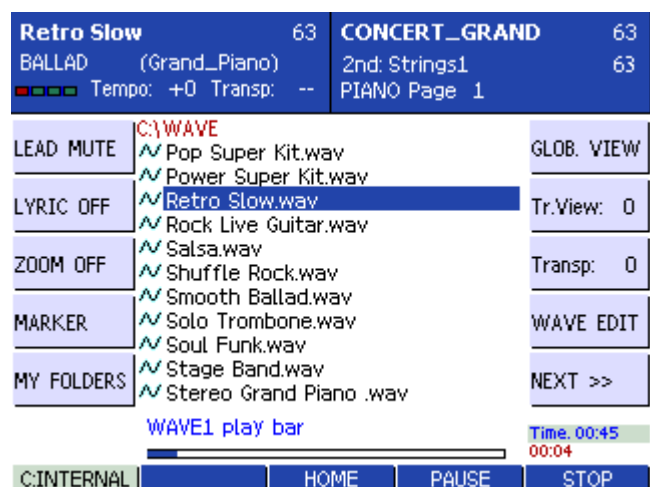


Figure 303

## ■ KEYBOARD CONTROL

- A partir de la première page-écran du menu, presser la touche F4 (KEYBOARD CONTROL) pour ouvrir la page des réglages du clavier (Figure 304). A l'aide des touches F1-F10 on peut ouvrir les pages de réglages suivantes:

F1 - PITCH/VOL/TRANS: réglages pour Pitch, Pitch Bend, Master Tune, Master Volume, Keyb Only Transpose, Player Transpose Lock et Right Boost Level.

F2 - MODULATION: réglage de la sensibilité (SENSITIVITY) de la Modulation Wheel.

F3 - AFTERTOUCHE: réglage des paramètres de Aftertouch.

F4 - EXPR. PEDAL: réglage des paramètres pour la pédale d'expression.

F5 - ACCORDION: réglage des paramètres pour l'accordéon.

F6 - VEL CURVE: réglage de la courbe dynamique du clavier.

F7 - VEL FILTER: réglage de la réponse dynamique du filtre.

F8 - ARABIC: réglage de l'échelle arabe.

F9 - FOOTSWITCH: assigne les fonctions de la pédale raccordée sur le panneau arrière.

F10 - UTILITY: un ensemble d'utilités tels que:

SPDIF IN/OUT OUT (seulement pour Audya)

EDIT VALUE RECYCLE

FAST SONG

SHOW FILE ICON

INTELLIGENT TRANSPOSE

2ND RIGHT TAB

REMIX LIVE GUITAR

HEADPHONE TO OUT3&4

VIDEO LYRIC

## PITCH/VOL/TRANS

En pressant la touche F1 de la page KEYBOARD CONTROL on ouvrira la page des sélections concernant les paramètres suivants (Figure 305):

F1–Master Tune: intonation générale du clavier (valeurs, par rapport à 440 Hz, +/-100%)

F2–Sound Card Level: volume général du clavier (valeurs 16-63). Non valable pour les parties AUDIO.

F3–Bend Sens.: sensibilité du Pitch Bend (valeurs 0–24 demi-tons, à 0 aucun effet de Pitch Bend)

F4–Keyb. Only Transpose: transposition seulement du clavier (valeurs ON/OFF). Par la sélection de ON, la transposition ne sera appliquée que sur le clavier et non sur la partie du Player.

F5–Player Transpose Lock: arrête des transpositions sur le Player (valeurs ON/OFF).

F6–Right Boost Level: sélection du niveau max. (valeur 10–50) pour la fonction Right Boost, élevant le volume de la main droite, lorsqu'on applique la fonction Right Boost à l'aide des touches USER.

F7–Glide Time: définit le temps de l'effet Glide.

SLOW_BALLAD	63	CONCERT_GRAND	63
BALLAD	(Grand_Piano)	2nd: Strings1	63
Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1	
PITCH-VOLUMES-TRAN	>>	VEL_CURVE	Soft1
MODULATION	>>	VEL_FILTER	Open2
AFTERTOUCHE	>>	ARABIC	>>
EXPR. PEDAL	>>	FOOTSWITCH	>>
ACCORDION	>>	UTILITY	>>

KEYBOARD CONTROL Split: C3 Octave: --

63	63	63	63
DRUM	BASS	CHORD	LOWER
			C Maj

Figure 304

SLOW_BALLAD	63	CONCERT_GRAND	63
BALLAD	(Grand_Piano)	2nd: Strings1	63
Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1	
Master Tune	440Hz	Right Boost Level	40
Sound Card Level	42	Glide Time	15
Bend Sens.	2		
Keyb. Only Transp.	Off		
Player Transp. Lock	Off		

PITCH-VOLUMES-TRANSP Split: C3 Octave: --

63	63	63	63
DRUM	BASS	CHORD	LOWER
			C Maj

Figure 305

SLOW_BALLAD	63	CONCERT_GRAND	63
BALLAD	(Grand_Piano)	2nd: Strings1	63
Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1	
Sensitivity	14		

MODULATION Split: C3 Octave: --

63	63	63	63
DRUM	BASS	CHORD	LOWER
			C Maj

Figure 306

## MODULATION

En pressant la touche F2 de la page KEYBOARD CONTROL on ouvre la page des sélections MODULATION (Figure 306). On ne trouvera que le paramètre SENSITIVITY pour établir la sensibilité de la molette de Modulation (valeurs 0–48).

## AFTERTOUCHE

En pressant la touche F3 de la page KEYBOARD CONTROL on ouvre la page des sélections concernant les paramètres d'AFTERTOUCHE du clavier (Figure 307):

F1–Sensitivity: réglage de la sensibilité de l'Aftertouch (valeurs 0-63)

F2–Threshold: seuil d'intervention de l'Aftertouch (valeurs 0-63)

F3–Attack Time: temps d'attaque de l'Aftertouch (valeurs 0–100)

F4–Slide Threshold: seuil d'intervention de l'effet Slide (valeurs 10–127). L'effet Slide sera programmé dans la VOICE.

F5–Slide Time: temps de l'effet Slide (valeurs 0–100).

F6–Bend Value: valeur de Bend de l'effet Slide (valeurs +/- 12 demi-tons).

F7–Aft Autoswitch: habilite/déshabilite l'activation automatique de l'Aftertouch s'il a été sélectionné dans le PROGRAM.

F8–Port Autoswitch: habilite/déshabilite l'activation automatique du Portamento s'il a été sélectionné dans le PROGRAM.

## EXPR. PEDAL

En pressant la touche F4 de la page KEYBOARD CONTROL on ouvre la page des sélections pour EXPRESSION PEDAL (Figure 308), c'est-à-dire la pédale d'expression éventuellement branchée sur la partie postérieure du clavier:

F1–Pedal Curve: réglage de la courbe d'intervention de la pédale (valeurs NORMAL, OPEN, CLOSE 1/2)

F2–Expr. To Song: contrôle de l'expression de la partie du Player (valeurs ON/OFF)

F3–Swell To Right: expression sur la main droite (valeurs ON/OFF)

F4–Swell To Player: expression sur Player (valeurs OFF, ALL, WAV-1, WAV-2, MP3-1, MP3-2).

## ACCORDION

En pressant la touche F5 de la page KEYBOARD CONTROL on ouvre la page des sélections pour ACCORDION (Figure 309), c'est-à-dire l'accordéon éventuellement branché via MIDI:

F1–Mode: mode (valeurs Intern., Belgiq., c'est-à-dire international ou belge).

F2–Left Velocity: réglage de la réponse dynamique de la main gauche. On pourra sélectionner les valeurs en pressant plusieurs fois la touche F2 et à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/ VALUE (valeurs 0-63, Soft1, Soft2, Normal, Hard1 Hard2).

F3–Right Velocity: réglage de la réponse dynamique de la main droite. On pourra sélectionner les valeurs en pressant plusieurs fois la touche F2 et à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/ VALUE (valeurs 0-63, Soft1, Soft2, Normal, Hard1 Hard2).

F4–Left Drum: batterie sur la main gauche (valeurs ON/ OFF).

F5–Autochord: sélection accords automatiques (valeurs ON/OFF).

F6–Bass Sustain: sélection Sustain des basses (valeurs 0-63).

F7–Bass To Chord: sélectionne basse à l'accord (valeurs ON/OFF).

F8–Bass Octave: sélection octave des basses (valeurs +/- 2 octave).

F9–Lower1 Octave: sélection octave de la partie Lower1 (valeurs +/- 2 octaves).

F10–Lower2 Octave: sélection octave de la partie Lower2 (valeurs +/- 2 octaves).

Pour activer les paramètres ACCORDION, presser la touche USER 1 (ACTIVE/INACTIVE).

Après avoir sélectionné les paramètres, on pourra

SLOW_BALLAD 63		CONCERT_GRAND 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1 63	
Tempo: 76 Transp: --		PIANO Page 1	
Sensitivity	14	Bend Value	-2
Threshold	6	Aftert. Autoswitch	ON
Attack Time	20	Portam. Autoswitch	Off
Slide Threshold	100		
Slide Time	8		
AFTERTOUCH			
		Split: C3	Octave: --
63 DRUM	63 BASS	63 CHORD	63 LOWER
		C Maj	

Figure 307

SLOW_BALLAD 63		CONCERT_GRAND 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1 63	
Tempo: 76 Transp: --		PIANO Page 1	
Pedal Curve	NORMAL		
Expr. To Song	Off		
Swell To Right	Off		
Swell To Player	OFF		
Wha Curve	1		
EXPR. PEDAL			
		Split: C3	Octave: --
63 DRUM	63 BASS	63 CHORD	63 LOWER
		C Maj	

Figure 308

SLOW_BALLAD 63		CONCERT_GRAND 63	
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1 63	
Tempo: 76 Transp: --		PIANO Page 1	
Mode	Intern.	Bass Sustain	12
Left Velocity	45	Bass To Chord	Off
Right Velocity	Normal	Bass Octave	--
Left Drum	Off	Lower1 Octave	--
Autochord	ON	Lower2 Octave	--
ACCORDION			
		Split: C3	Octave: --
63 DRUM	63 BASS	63 CHORD	63 LOWER
INACTIVE	LEFT DRUM	BsOnStop	Save

Figure 309

sauvegarder les paramètres ACCORDION en pressant la touche USER 5 (SAVE) ou la touche SAVE du panneau frontal.

Un message bref SAVE DATA TO DISK sera affiché.

## LEFT DRUM

En pressant la touche USER 3 de la page ACCORDION, comme indiqué par la flèche en Figure 309, on ouvre la fenêtre LEFT DRUM où sélectionner les instruments à percussion pour la main gauche (voir page suivante).

## BSONSTOP

En anfonçant la touche USER 4 de la page ACCORDION, on active/désactive la note de la basse enfoncée en mode Style Stop.

# Menu

A partir de la page LEFT DRUM (Figure 310) on pourra sélectionner les instruments à percussion pour la main gauche à l'aide des touches F1-F10.

F1–Bass Drum Instr.1: instrument percussif 1 pour la basse (voir REMARQUE).

F2–Bass Drum Instr.2: instrument percussif 2 pour la basse (voir REMARQUE).

F3–Chords Drum Instr.2: instrument percussif 2 pour les accords (voir REMARQUE).

F4–Chords Drum Instr.2: instrument percussif 2 pour les accords (voir REMARQUE).

F6–Bass Drum Velo.1: sélection Velocity pour l'instrument percussif 1 de la basse (valeurs 0–127).

F7–Bass Drum Velo.2: sélection Velocity pour l'instrument percussif 2 de la basse (valeurs 0–127).

F8–Chords Drum Velo.1: sélection Velocity pour l'instrument percussif 1 des accords (valeurs 0–127).

F9–Chords Drum Velo.2: sélection Velocity pour l'instrument percussif 2 des accords (valeurs 0–127).

## VEL CURVE

A partir de la page KEYBOARD CONTROL, en pressant la touche F6 on sélectionnera la Velocity Curve (Figure 311), c'est-à-dire la courbe dynamique du clavier. Les valeurs seront établies en pressant plusieurs fois la touche F6. Les valeurs disponibles sont: Soft1, Soft2, Normal, Hard1 et Hard2. On peut sélectionner même une valeur fixe de Velocity Curve (VEL CURVE FIXED). En ce cas établir la valeur fixe à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE (valeurs 1-63).

## VEL FILTER

A partir de la page KEYBOARD CONTROL, en pressant la touche F7 on sélectionne le Velocity Filter (Figure 312), c'est-à-dire la courbe dynamique du filtre. Les valeurs seront établies en pressant plusieurs fois la touche F7. Les valeurs disponibles sont: Open1, Open2, Close1 et Close2.

## ARABIC

A partir de la page KEYBOARD CONTROL, en pressant la touche F8 on accède à une fenêtre pareille à la Figure 313, où l'on peut sélectionner les paramètres pour l'échelle arabe:

F1–Left Scale: sélectionne l'échelle arabe sur la main gauche. Valeurs: NO, ARR. et LOW., c'est-à-dire : aucune échelle, échelle arabe à l'Arranger ou à la partie Lower.

F2–Footswitch: modes de la pédale. Valeurs NO, NOTE, AR.SET., c'est-à-dire : aucun paramètre, pédale qui contrôle la note ou le set Arabe (de 1 à 16).

F7–Arabic Set: sélection d'un set Arabe de 1 à 16.

F8–Koma Tab (Harmony): activation de la fonction Koma, qui remplace la touche HARMONY pour altérer dynamiquement l'intonation de l'échelle pendant l'exécution.

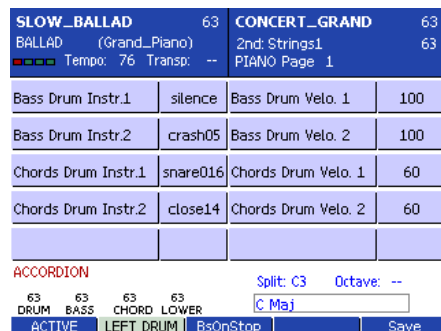


Figure 310

## REMARQUE

L'instrument à percussion est à choisir dans les pages finales de ce manuel. Par exemple, "kick01", "cymbal07", "snare018", etc.

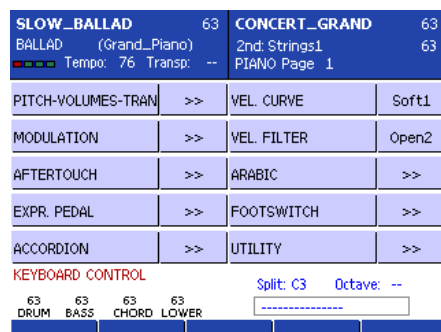


Figure 311

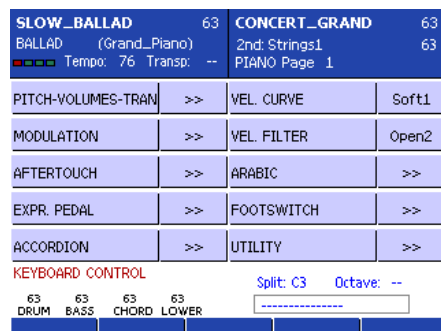


Figure 312

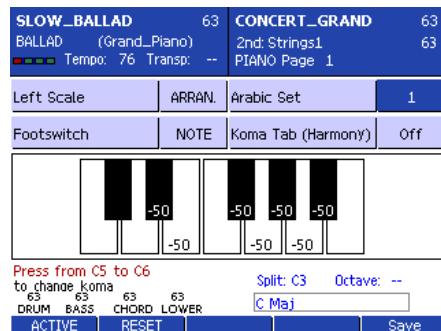


Figure 313

## ■ Modifier un set

En employant la 6° ( 5° octave dans l'Audya 4 e 5) sélectionner la note qu'on désire altérer et modifier la quantité de tune en employant le dial. Après avoir effectué les modifications désirées, enfoncer la touche SAVE.



## ■ FOOTSWITCH

- A partir de la page KEYBOARD CONTROL, en pressant la touche F8 on active la fenêtre FOOTSWITCH (Figure 314), où l'on pourra assigner les fonctions à la pédale éventuellement branchée sur la partie postérieure. La pédale optionnelle FS13 est équipée de 13 fonctions auxquelles on pourra assigner n'importe quel paramètre du clavier. A l'aide des CURSEUR ▲ ▼ sélectionner l'une des 13 fonctions de la pédale et assigner l'un des paramètres de la table suivante à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE:

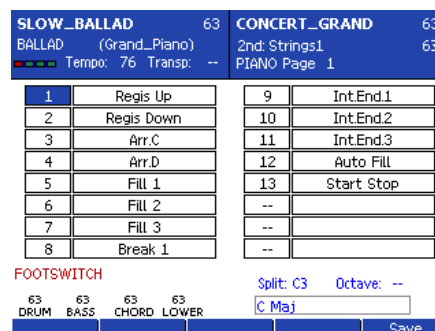


Figure 314

Sustain,
Soft,
Sostenuto
Arr. A,
Arr. B
Arr. C
Arr. D
Fill 1 ~ 4
Fill In
Break 1 ~ 4
Relntro
Int.End 1
Int.End 2
Int.End 3
Start Stop
FillToArr.
Key Start
Key Stop
Hold
Tempo +
Tempo -
Transp +
Transp -
Voice To Arr.
Auto Fill
After Fill
Inter. Gtr.
Manual Bass
Bas. Mono/Poly
Swing Bass
BassToRoot
Bassist
Bass Sust.
Lower Mute

Low. Off Stop
Lower1 Hold
Lower2 Hold
Pianist
Accordion
Swell
Left Drum
Fade Out
Manual Drum
Crash
Play Kick2
Only Kick
Drum&Bass
Kick Off
Snare Off
HiHat Off
Cymbal Off
Tom/FX Off
Rimshot Off
Latin1 Off
Latin2 Off
Latin3 Off
ClapFx Off
minor
7th
m7th
5+
dim
6+
7th+
MIDI Reset
Lead Mute
Lyric On/Off
Zoom

A.Play On/Off
Loop On/Off
Text Page +
Text Page -
Cross Fade
Wha-Wha
Reverb
Chorus
Echo/Delay
Dist. Overdr.
Voicetron
Micro On/Off
Micro Talk
Audio Reset
Micro Rev.
Autocrash Fill/Break
DryOnStop
Voc. On/Off
Voice Down
Voice Up
Regis Down
Regis Up
2nd Voice
Harmony
Double
Rotor On/Off
Rotor Slow/Fast
F1 Tab *
F2 Tab *
F3 Tab *
F4 Tab *
F5 Tab *
F6 Tab *
F7 Tab *

F8 Tab *
F9 Tab *
F10 Tab *
Arabic_11
Arabic_12
Arabic_13
Arabic_14
Arabic_15
Arabic_16
Right Boost
Exit
Style Stop
Pause/Count In/Res.
Program/Preset
Aftertouch
Portamento
EndOnStop
FillToEnd
Left Voice
Unplugged
Glide
Jukebox
Wave Filter.
BassToLowest
PianistSust.
Play Kick1
Back Tab
Forward Tab
Break
Enter
File Up/Down
Sub Reg. Up/Down

### REMARQUE

Après l'activation de l'échelle arabe (Voir Pag 120) les Footswitch marqués par l' \* deviendront Arabic 1,2,3...

Après avoir sélectionné les paramètres FOOTSWITCH, on pourra les sauvegarder en pressant la touche USER 5 (SAVE) ou la touche SAVE du panneau frontal. Un message bref SAVE DATA TO DISK sera affiché.

# Menu

## UTILITY

A partir de la page KEYBOARD CONTROL, en pressant la touche F9 on ouvre la fenêtre UTILITY (Figure 315), où l'on pourra activer/désactiver les fonctions suivantes:

- F1–SPDIF In: active/désactive la porte numérique SPDIF In (valeurs ON/OFF).
- F2–SPDIF Out: active/désactive la porte numérique SPDIF Out (valeurs SPDIF/MAIN). Le volume SPDIF en sortie est contrôlé par le slider S/PDIF-LINE IN (SFX) de la section PLAYER.
- F3–Edit Value Recycle: active/désactive le recyclage des paramètres type volume, effect send etc. Valeurs ON/ OFF.
- F4–Fast Song: supprime d'éventuelles mesures au début, d'habitude appelées Count In ou Setup Measure du Midi file. Valeurs ON/OFF.
- F5–Show File Icon: active/désactive l'affichage des icônes pour les types de fichiers. Valeurs ON/OFF.
- F6–Intelligent Transpose: concerne la transposition des fichiers MIDI. Chaque instrument est transposé dans son octave naturelle. Valeurs ON/ OFF.
- F7–LINE IN: active/désactive l'entrée LINE IN. Le volume en entrée sera réglé par le slider MP3 de la section PLAYER. Valeurs ON/OFF.
- F8–Remix Live Guitar: active/désactive la Live Guitar du style dans le MIDI remix. Valeurs ON/OFF.
- F9–Headphone to Out3&4: valeurs ON/OFF.
- F10–Video Lyric: active/désactive les textes Lyric sur écran éloigné. Pratiquement le Lyric OFF travaille aussi sur l'écran éloigné. Valeurs ON/OFF.

### ■ Page 2

En pressant la touche USER 5 on accède à la page suivante des sélections (par USER 4 on revient à la page précédente), comme en Figure 316. Ici les fonctions à modifier seront :

- F1–Cross Fade Mode: sélectionne le mode de Cross Fade (Fade 1, Fade 2, Fade 3).
- F2–Cross Fade Velocity: établit la vitesse de Cross Fade (Normal, Fast 1, Fast 2, Slow 1, Slow 2).
- F3–Fade Time: établit le temps de la fonction Fade du Master (valeurs 1–20).
- F4–Player Autoload: active/désactive le chargement automatique des fichiers TXT avec WAV, MIDI, MP3 (voir fonction défilement automatique à page 141), des fichiers UVL (page 102) et des fichiers WAV associés aux MIDI FILE (MIDI SYNC RECORDING page 127)(TEXT+UVL,TEXT, UVL, ALL, NO).
- F5–Enabled Number Files: active/désactive le numérotage des fichiers (valeurs ON/OFF).
- F6–Main View: active/désactive l'affichage en mode MAIN VIEW (valeurs ON/OFF).
- F7–Autoswitch Time (sec.): établit le temps de passage automatique à l'affichage en mode MAIN VIEW à partir d'autres ambiances opérationnels (valeurs OFF, 0–60).
- F8–Lyric/Txt Small Font: sélectionne l'affichage des textes en lettres minuscules (valeurs ON/OFF).

SLOW_BALLAD	63	CONCERT_GRAND	63
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1	63
Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1	
SPDIF In	Off	Intelligent Transp.	ON
SPDIF Out	Off	LINE IN	Off
Edit Value Recycle	ON	Remix Live Guitar	Off
Fast Song	ON	Headph.To Out3&4	Off
Show File Icon	ON	Video Lyric	ON

UTILITY Page 1/4

Split: C3 Octave: --

63 DRUM 63 BASS 63 CHORD 63 LOWER C Maj

Prev Page Next Page

Figure 315

SLOW_BALLAD	63	CONCERT_GRAND	63
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1	63
Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1	
Cross Fade Mode	Fade 1	Main View	ON
Cross Fade Velocity	Normal	Autoswitch Time(sec)	Off
Fade Time	8	Lyric/Txt Small Font	Off
Player Autoload	Text+UVL	Registration Sort	Numeric
Enabled Numb. Files	Off	Registration Restore	Off

UTILITY Page 2/4

Split: C3 Octave: --

63 DRUM 63 BASS 63 CHORD 63 LOWER C Maj

Prev Page Next Page

Figure 316

SLOW_BALLAD	63	CONCERT_GRAND	63
BALLAD (Grand_Piano)		2nd: Strings1	63
Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1	
Mp3/Line In Transp.	ON	Dry On Stop	Off
Wav Dj Mix	Off	Voice Select Mode	Mode 2
Player & Style Mix	ON	Half Screen Mode	Off
Key Tune To Chord	Off	Jukebox Mode	Off
Reg. Load Mode	Mode 1	Midi SysExc. Mode	ON

UTILITY Page 3/4

Split: C3 Octave: --

63 DRUM 63 BASS 63 CHORD 63 LOWER C Maj

Prev Page Next Page

Figure 317

- F9–Registration Sort: sélectionne le mode d'organisation de la liste des Registration (valeurs Numeric, Alphanb, c'est-à-dire numérique ou alphabétique).
- F10–Registration Restore: active/désactive la fonction RESTORE qui rétablira sur le panneau les conditions précédentes l'appel de la Registration (valeurs ON/OFF).

### ■ Page 3

En pressant encore la touche USER 5 on accède à une autre page de sélections (par USER 4 on revient à la page précédente), comme en Figure 265. Ici sont disponibles des autres fonctions:

- F1–MP3/LINE IN TRANSP.: active/désactive la transposition (ON/OFF) des fichiers MP3 et du signal en entrée Line In. Cette fonction, en cas de sélection sur OFF, permet d'exécuter les fichiers MP3 avec le style : la variation du tempo du style n'influencera pas le Pitch de l'MP3.
- F2–WAV DJ MIX: active/désactive la fonction (ON/OFF) de DJ MIX entre les Player WAVE et DJ LOOP (voir procédure ci-dessous).
- F3–Player & STYLE MIX: (valeurs ON/OFF) active/désactive le Player lorsqu'un Style est en exécution.

- F4-KEY TUNE TO CHORD: (valeurs ON/OFF) voir procédure ci-dessous.
- F5-REG. LOAD MODE: Modes de chargement d'un instrument de la partie droite dans la Registration lorsqu'un style est en exécution. Valeurs Mode1 et Mode2.
- F6-Dry On Stop: par l'activation de cette option avec le style en Stop, il n'y aura aucun effet sur MICRO.
- F7-Voice Select Mode: Le choix de cette option en mode 1 permet de sélectionner les différentes familles des sons sans modifier le son actif sur Right: ce son ne sera changé que par la sélection d'un autre son. Au contraire en choisissant le mode 2, le mode de sélection habituel sera gardé.
- F8-Half Screen Mode: Cette fonction permet d'afficher le player dans la Main View ayant à gauche la liste des fichiers et à droite la lyrique.
- F9-Juke Box: Cette fonction permet, si le fichier est déjà en play, de sélectionner un seconde fichier à faire démarrer automatiquement à la fin du premier fichier. Au contraire en enfonçant Go To Next on pourra passer immédiatement au fichier suivant.
- F10-Midi SysExc. Mode: La fonction permet aux paramètres MIDI d'être sauvegardés sur le fichier MIDI non comme en-tête de SYS EXC mais comme événements Midi. Par la touche ENTER on précharge le fichier MIDI et par START on fait démarrer le fichier chargé pour ne pas perdre d'éventuels changements mémorisés dans la mémoire tampon. En GM Part, après avoir effectué les changements, il ne faut qu'enfoncer la touche USER 5/10 pour mettre à jour le modifications effectuées

## ■ Page 4

- F1-Filter Regis. VOICETR : Filtre les sélections du VOICETRON dans la Registration.
- F2-Block Reg. Autostart: Si active, lorsqu'on charge un morceau d'une Block Registration à partir de footswitch (Regis. Up/Down), il démarrera automatiquement

### Fonction WAV DJ MIX

Si la fonction WAV DJ MIX est active, on pourra employer les deux Player en même temps:

1. Sélectionner un fichier WAVE 2. Presser ENTER ou START pour le lancer.
3. Sélectionner le fichier WAVE suivant et presser ENTER.
4. Le deuxième fichier WAVE sera préchargé
5. Presser la touche DJ Loop pour se placer sur le deuxième Player à contrôler (les LED clignotent).
6. Presser la touche USER 4 (CONTINUE) pour lancer le deuxième fichier Wave.
7. Régler les deux sources à l'aide des Fader de WAVE et DJ LOOP de la section Player.

### REMARQUE

**Avec l'identification des accords active et la sélection de Bass To Chord sur On, même la section de la basse, par l'identification d'un accord, fera démarrer le Key Tune.**

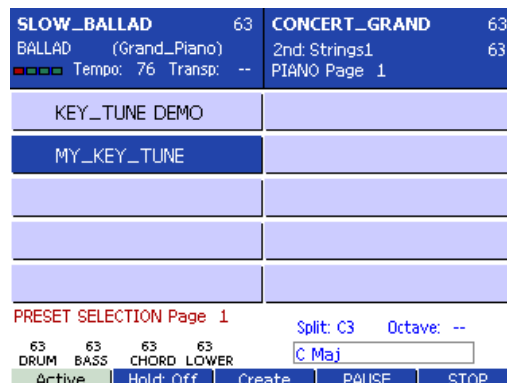


Figure 318

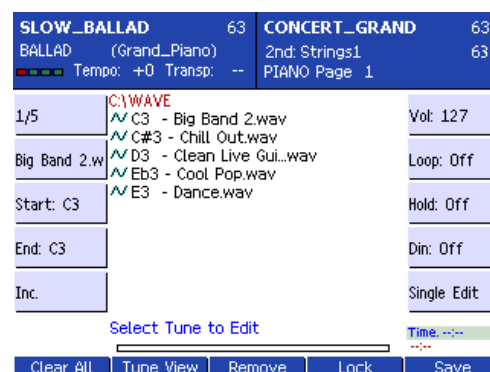


Figure 319

### Fonction KEY TUNE TO CHORD

Par l'activation de Key Tune To Chord il est possible de lancer un Key Tune non seulement par la pression de la touche associée, mais aussi par l'identification de l'accord associé. Voilà un exemple pratique.

1. Presser la touche KEY TUNE du panneau frontal et sélectionner un Key Tune (Figure 318).
2. Presser la touche EDIT du panneau.
3. Presser la touche USER 2 (Tune View) pour afficher les touches associées au Key Tune. Dans l'exemple de Figure 319 il y a 3 touches assignées.
4. Par exemple, pour lancer le morceau "Barocco.wav", le morceau pourra partir tant par la note C3 assignée au Key Tune, que par l'identification de l'accord de C en toutes les variations, avec la différence que dans le dernier cas le paramètre Hold sera sélectionné sur On. Pour arrêter le morceau il ne faut que presser de nouveau un accord ou une note C.

Cette fonction est très convenable pour l'accordéoniste qui se produit avec les bases. Lorsqu'il active Key Tune To Chord, la partie du chant de l'accordéon ne lancera pas le Key Tune mais seulement la partie Chord. De cette façon il est possible d'assigner un max. de 12 morceaux

# Menu

(par exemple, si nous avons un morceau assigné à la touche G5 et un autre à la touche G6, par l'identification de l'accord G sera lancé le morceau concernant la touche G5), mais en accouplant cette fonction avec les Registrations, il sera possible pour l'accordéoniste de lancer la base et les autres sélections fournies par la Registration directement de l'accordéon sans employer le clavier.

## ■ OUTPUT ASSIGN

- A partir de la page principale du MENU, en pressant la touche F5, on accède à la fenêtre OUTPUT ASSIGN où l'on pourra effectuer les sélections pour le routing des sources internes vers les sorties postérieures du clavier (Main Stereo et sorties séparées), comme en **Figure 320**. Les options de cette fenêtre sont:  
 F1–Out3&4: les sorties 3 et 4.  
 F2–Out1&2 Drum: les sorties 1 et 2 pour la batterie et les instruments percussifs.  
 F3–Out1&2: les sorties 1 et 2 pour la main droite, toutes les batteries et MIDI1.

### Out3&4

Après avoir sélectionné Out3&4, on pourra sélectionner la source à adresser aux sorties 3 et 4 à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE. Les sources internes sont les suivantes:

**Wave 1/2, A.Drum**

**MP3-2 (SFX)**

**MP3-1**

**Voicetron**

**Drawbars**

**BASS**

**Chords**

En sélectionnant chaque source il sera possible d'établir la destination de la sortie, à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶, en choisissant entre **Main Stereo** ou **Main + 3&4**.

A l'aide de la touche USER 5 (SAVE) on pourra mémoriser jusqu'à 5 Presets d'assignation des sorties. Sélectionner un Preset par les touches F6-F10 et presser la touche USER 5 (SAVE).

### Out1&2 Drum

Après avoir sélectionné Out1&2 Drum (**Figure 321**), il sera possible de sélectionner l'instrument à percussion de la batterie à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE. Les instruments à percussion sont les suivants:

KICK
SNARE
HI-HAT
CYMBAL
TOM
RIMSHOT
LATIN
CLAP

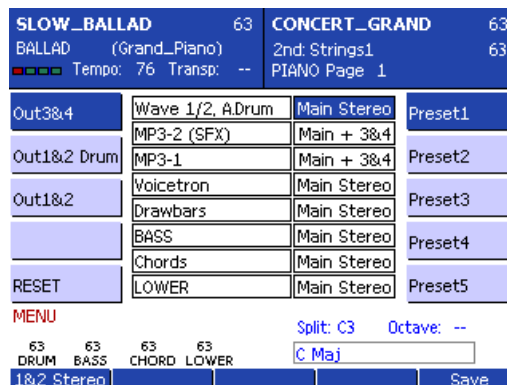


Figure 320

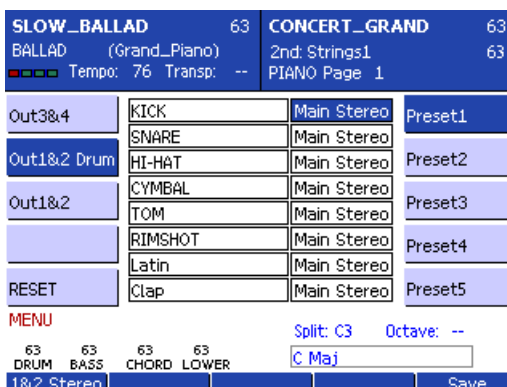


Figure 321

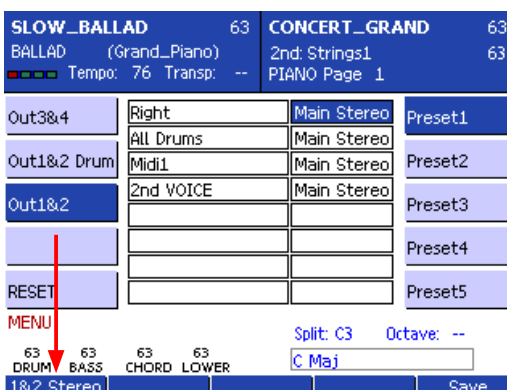


Figure 322

Après avoir sélectionné un instrument percussif, on pourra établir la sortie par les touches CURSEUR ◀ ▶, en choisissant entre **Main Stereo** ou **1&2 Stereo**.

### Out1&2

Après avoir sélectionné Out1&2 (**Figure 322**), il sera possible de sélectionner la source interne à adresser aux sorties 1 et 2, à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE. Les sources internes sont les suivantes:

Right
All Drums
MIDI 1

Après avoir sélectionné la source, on pourra établir la destination de la sortie à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶, en choisissant entre **Main Stereo** ou **1&2 Stereo**.

## REMARQUE

En pressant la touche USER 1 il sera possible de transformer la sortie 1&2 Stereo en sortie 1&2 Mono, comme indiqué par la flèche en **Figure 322**

## ■ METRONOME CLICK

- A partir de la page principale du MENU, en pressant la touche F6, on accède à la fenêtre METRONOME CLICK, c'est-à-dire aux sélections du métronome (**Figure 323**). A l'aide des touches F1-F10 il sera possible de sélectionner les paramètres suivants:  
 F1-LINK MODE: établit le fonctionnement du métronome pour les ambiance suivants: All, Style, MIDI, Wave, MP3.  
 F2-RUN MODE: établit le mode de démarrage du métronome (Free, Start).  
 F3-VOLUME: volume de sortie de 0 à 63.  
 F4-OUTPUT: possibilité d'assignation de la sortie (**Figure 324**) sur Out 1 et 2, Out 3 et 4, Out 3 et 4 et casque (34&Hph). En ce dernier mode, en casque on n'écouterà que le métronome. Cette fonction est utile pour lancer le click séparé en sortie.  
 F5-TYPE: type du son du click à choisir parmi CLICK, METR.1 et METR. 2.  
 F6-TEMPO: sélection du tempo. Cette fonction sera considérée seulement s'il y a en exécution des morceaux ou styles n'ayant pas des données sur le tempo à leur intérieur (d'habitude les fichiers WAV et MP3).  
 F7-TIME SIG \*/.: sélectionne le numérateur de la division avec valeurs de 1 à 12.  
 F8-TIME SIG ./\*: sélectionne le dénominateur de la division avec valeurs 4 ou 8 .

Pour activer/désactiver la fonction METRONOME CLICK, presser la touche USER 1 (ACTIVE/INACTIVE), comme indiqué par la flèche en **Figure 323**.

## ■ VIDEO MODE

- A partir de la page principale du MENU, appuyer sur la touche F7 (VIDEO MODE) pour ouvrir la page des réglages vidéo (**Figure 325**). A l'aide des touches F1-F10 on peut ouvrir les pages des réglages suivants:  
 F1 - MODE: réglages de la sortie vidéo sur VGA (sortie pour les textes karaoké) ou bien sur MIRROR (toutes les pages-écrans de l'afficheur sont répliquées sur VGA).  
 F2 - HOR. START: début du positionnement horizontal.  
 F3 - HOR. POSITION: positionnement horizontal.  
 F4 - VERT. START: début du positionnement vertical.  
 F5 - VERT. POSITION: positionnement vertical.  
 F6 - BACKGROUND: réglage de la couleur d'arrière-plan.  
 F7 - NORMAL TEXT: réglage de la couleur du texte normal.

<b>SLOW_BALLAD</b>	63	<b>CONCERT_GRAND</b>	63
BALLAD	ARRANGER A	2nd: Strings1	63
■□□□	Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1
LINK MODE	All	Tempo	100
RUN MODE	Free	TIME SIGN */.	4
VOLUME	60	TIME SIGN ./*	4
OUTPUT	34&Hph		
TYPE	click		

MENU

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
 DRUM BASS CHORD LOWER C Maj

ACTIVE Save

Figure 323

<b>SLOW_BALLAD</b>	63	<b>CONCERT_GRAND</b>	63
BALLAD	(Grand_Piano)	2nd: Strings1	63
■□□□	Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1
LINK MODE	All	Tempo	100
RUN MODE	Free	TIME SIGN */.	4
VOLUME	60	TIME SIGN ./*	4
OUTPUT	Out12		
TYPE	click		

MENU

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
 DRUM BASS CHORD LOWER

ACTIVE Save

Figure 324

<b>SLOW_BALLAD</b>	63	<b>CONCERT_GRAND</b>	63
BALLAD	(Grand_Piano)	2nd: Strings1	63
■□□□	Tempo: 76	Transp: --	PIANO Page 1
MODE	vga	BACKGROUND	Green
HOR. START	--	NORMAL TEXT	Black
HOR. POSITION	--	HIGHLIGHT FORE.	White
VERT. START	--	HIGHLIGHT BACK.	Blu Hi
VERT. POSITION	--	LYRIC UPPERCASE	Off

MENU

Split: C3 Octave: --

63 63 63 63  
 DRUM BASS CHORD LOWER C Maj

ACTIVE Save

Figure 325

- F8 - HIGHLIGHT FORE: réglage de la couleur du texte mis en surbrillance en avant plan.
- F9 - HIGHLIGHT BACK: réglage de la couleur du texte mis en surbrillance en arrière-plan.
- F10 - Lyric UPPERCASE: réglage de tout en majuscule pour le texte karaoké.

## ■ AUDIO RECORDING

- A partir de la page principale du MENU, presser la touche F8 (AUDIO RECORDING) pour ouvrir la page pour l'enregistrement audio (Figure 326). A l'aide des touches F1-F10 on peut choisir parmi les modes d'enregistrement audio suivants:  
 F1- MP3 RECORDING: enregistrement de fichiers sous le format MP3.  
 F2- MIDI SYNC RECORDING: enregistrement audio synchronisé à un fichier MIDI.  
 F5- SELECT SOURCE: sélection de la source d'enregistrement, c'est-à-dire SPDIF, MP3-1, WAVE, MICROPHONE/VOICETRON  
 F6- WAVE RECORDING: enregistrement de fichiers WAV.  
 F-10 UPDATE TIME LEFT: calcule l'espace libre d'enregistrement sur le disque dur.

### Enregistrement d'un fichier WAV

1. Presser la touche MENU et la touche F8 (AUDIO RECORDING) pour entrer dans l'environnement d'enregistrement audio.
2. Presser la touche F6 (WAVE RECORDING) pour l'enregistrement d'un fichier WAV.
3. Presser la touche RECORD.
4. Taper le nom pour le fichier audio directement à partir du clavier (Figures 327). Dans l'exemple le fichier a été nommé "AUDIO\_01".
5. Presser la touche USER 5 (ENTER).
6. Presser la touche F3 (NORMAL) pour régler l'enregistrement normal ou la touche F4 (MIXDOWN) pour l'enregistrement en re-enregistrement (expliqué par la suite).
7. Jouer du clavier et/ou chanter dans le microphone raccordé au connecteur MICRO 1 (valider la touche MICRO de la section VOICETRON). Contrôler que le volume n'est pas trop fort sur le VU-Meter stéréo (Figures 328).
8. Enfoncer la touche USER 5 (START REC) ou la touche ENTER ou RECORD pour faire démarrer l'enregistrement audio. On pourra aussi enfoncer la touche MENU pour sortir de l'ambiance MENU et être prêts à effectuer un enregistrement. La touche RECORD sera allumée. Ensuite on pourra faire démarrer de nouveau l'enregistrement tout simplement en enfonçant la touche RECORD, qui commencera à clignoter.
9. Appuyer sur la touche USER 4 (STOP REC) pour stopper l'enregistrement, ou presser la touche REC qui clignote.
10. Un fichier dans le dossier WAVE du disque sera créé.
11. Appuyer sur la touche START ou sur la touche USER 5 (START) pour lancer l'exécution du fichier enregistré. Pour la navigation et la sélection des fichiers audio enregistrés sous le format WAV, presser la touche WAVE de la section Player.

### Enregistrer un fichier MP3

1. Appuyer sur la touche MENU et sur la touche

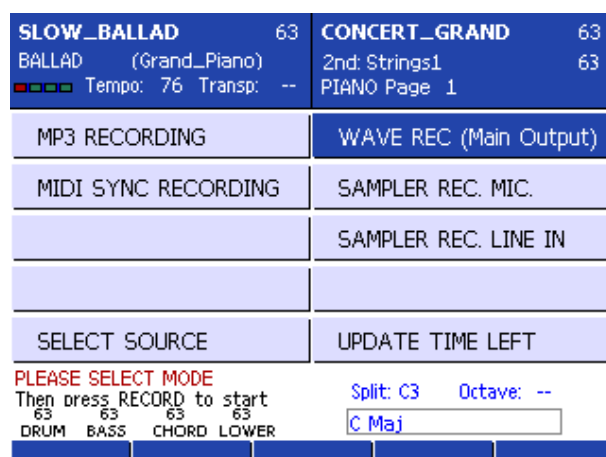


Figure 326

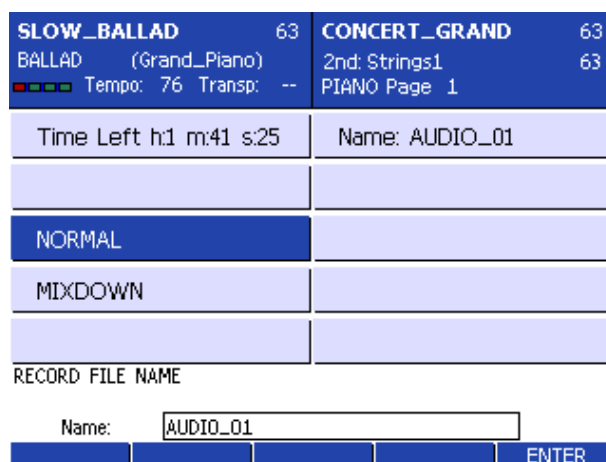


Figure 327

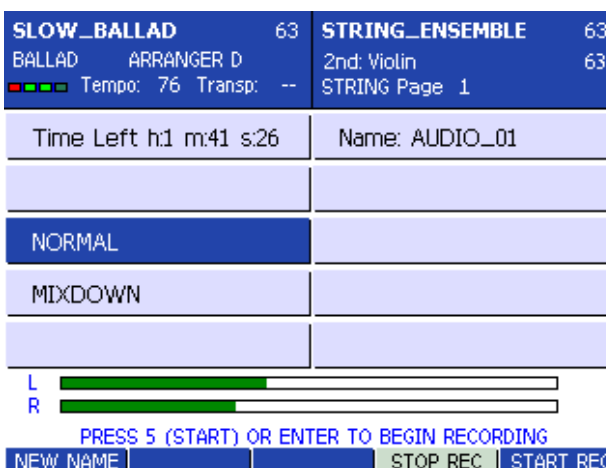


Figure 328

2. Appuyer sur la touche F1 (MP3 RECORDING) pour l'enregistrement d'un fichier sous le format MP3.
3. La procédure d'enregistrement est identique à celle pour les fichiers sous le format WAV.
4. Le fichier enregistré sous le format MP3 sera créé dans le dossier MP3 du disque. Pour la navigation et l'écoute des fichiers enregistrés sous le format MP3, presser la touche MP3 de la section Player.

## MIDI SYNC RECORDING (enregistrer un fichier audio synchronisé à un fichier MIDI)

1. Presser la touche MENU et la touche F8 (AUDIO RECORDING) pour ouvrir l'environnement d'enregistrement audio.
2. Presser la touche F2 (MIDI SYNC RECORDING) pour afficher la liste des fichiers MIDI contenus dans le dossier MIDIFILE du disque (Figures 329).
3. Sélectionner un fichier MIDI à partir de la liste. Dans l'exemple il s'agit du fichier "Cabaret.MID".
4. Appuyer sur la touche ENTER pour lancer l'enregistrement audio simultanément à l'exécution du fichier MIDI (Figures 330).
5. Jouer du clavier et/ou chanter dans le microphone raccordé au connecteur MICRO 1 (valider la touche MICRO de la section VOICETRON).
6. Appuyer sur la touche USER 4 (STOP REC) ou RECORD sur le panneau pour stopper l'enregistrement. Si vous stoppez l'enregistrement avant la fin du fichier MIDI, presser la touche START/STOP du panneau.
7. Un fichier sous le format wave avec le même nom que le fichier MIDI avec l'ajout de la numérotation progressive et de l'extension WAV sera créé. Dans l'exemple il s'agit du fichier "Cabaret\_1.wav" et vous le trouverez dans le dossier MIDIFILE (Figures 331).
8. On peut aussi re-enregistrer en utilisant le même fichier MIDI et les fichiers audio créés. Répéter la procédure à partir de l'étape 3 à l'étape 6.
9. Après chaque re-enregistrement on créera des fichiers audio avec le même nom et avec la même numérotation progressive, c'est-à-dire, dans le cas de l'exemple précédent "Cabaret\_2.wav", "Cabaret\_3.wav" et ainsi de suite (Figures 332).
10. Après avoir créé notre synchronisation MIDI sync et l'avoir mise en exécution (se rappeler que seulement deux traces en ordre numérique seront exécutées Ex.: \_1 et \_2 ou \_2 et \_3, s'il n'y a pas \_1), en pressant la SAVE un pop-up avec deux options sera affiché:  
 F1 - Save Sync Param: sauvegarde les données du sync dans le fichier MIDI d'une telle façon qu'à l'exécution suivante il part immédiatement sans besoin de les charger de nouveau. Il n'est pas possible de changer les fichiers audio après avoir sauvegardé les données de synchronisme car cette opération produirait la perte de la synchronisation.  
 F2 -Merge Audio Track: unifie dans une seule trace audio les deux traces en exécution. Cette fonction ne sera affichée qu'ayant 2 traces WAV en exécution.

### REMARQUE

Après avoir effectué le "Merge", un seul fichier audio marqué par le numéro inférieur des deux fichiers et deux fichiers 1 .bak seront créés (fichiers de backup des deux fichiers wav unifiés).

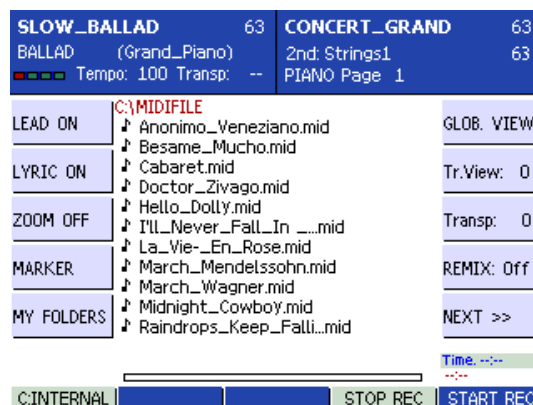


Figure 329

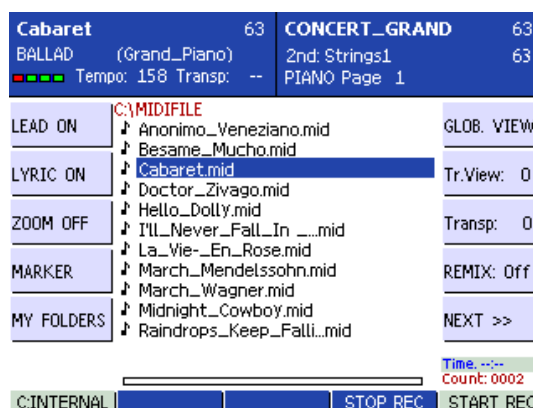


Figure 330

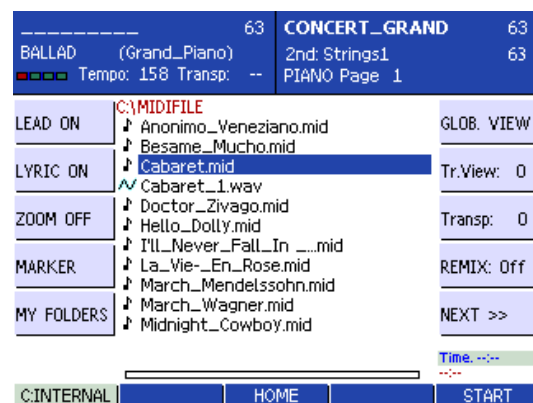


Figure 331

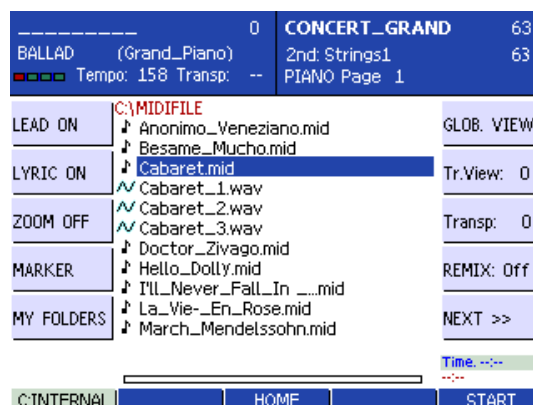


Figure 332

# Menu

## Eviter que le fichier MIDI soit enregistré avec la source

Lorsqu'on effectue un MIDI SYNC RECORDING en sélectionnant une source Main ou Keyboard, le fichier MIDI en exécution aussi sera enregistré dans le fichier audio.

Pour l'éviter on pourra opérer des façons suivantes:

### Mode manuel

1. Sélectionner MENU > Out Assign > Out1&2 et sélectionner MIDI1 sur 1&2 stéréo.
2. En exécutant l'enregistrement le clavier sera adressé à la sortie MAIN OUT et il sera donc enregistré. Le MIDI sera présent aux sorties 1 et 2 sans être enregistré.

### Mode automatique

1. Sélectionner MENU > Keyboard Control > Utility et sélectionner la voix Headph to out3&4 sur ON.
2. Maintenant, en exécutant l'enregistrement, le MIDI sera adressé automatiquement à la sortie casque et donc il ne sera pas enregistré en audio.
3. Se rappeler que lorsque voix Headph to out3&4 est sélectionnée sur ON, à la sortie casque seront présents aussi WAV, MP3, c'est-à-dire tout ça qu'on a assigné à Out 3&4. Le volume de cette sortie sera contrôlé par le potentiomètre PFL.

## Ecraser un fichier audio WAV

1. Enfoncer la touche MENU et F8 (AUDIO RECORDING) pour entrer en ambiance Enregistrement audio.
2. Sélectionner F5 (SELECT SOURCE) et choisir la source désirée entre Keyboard et Microphone et enfoncer EXIT.(Il faut remarquer qu'avec la sélection Keyboard le Wave sera détourné sur la sortie 3&4)
3. Enfoncer F6 (WAVE REC).Enfoncer ENTER et taper sur le clavier lettres et numéros pour le nom du fichier audio (per es. MIX).
4. Enfoncer la touche F4 (MIXDOWN) pour sélectionner l'enregistrement en écrasement (Figure 333).
5. En enfonçant la touche USER 5/10 ( Enter) on entrera automatiquement en ambiance WAVE PLAYER.
6. Sélectionner le Wave qu'on veut écraser sans le mettre en Play.
7. Enfoncer la touche PAUSE et ensuite la touche START.
8. A ce moment en enfonçant la touche USER 5/10 ( Start Rec) l'enregistrement en écrasement du Wave déjà sélectionné démarrera.
9. Pour achever l'enregistrement et effectuer le mix des deux traces il ne faut qu'enfoncer la touche STOP.

## MIDI RECORDING

- Presser MENU et la touche F9 (MIDI RECORDING) de la page-écran MENU. La page pour l'enregistrement MIDI s'ouvrira. A l'aide des touches F1-F10 on peut régler l'enregistrement MIDI dans les modes suivants:

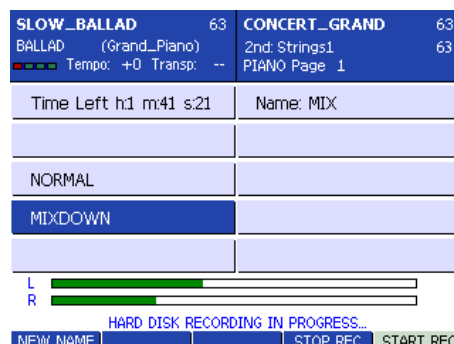


Figure 333

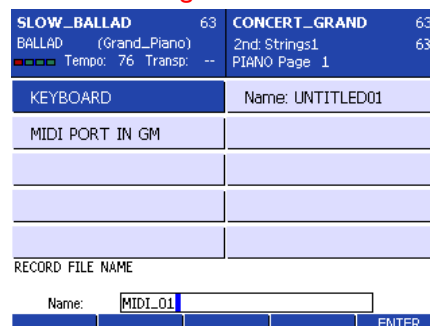


Figure 334



Figure 335

F1- KEYBOARD: permet de régler l'enregistrement à partir du clavier.

F2 - MIDI PORT IN GM: permet de régler l'enregistrement des données MIDI provenant du port MIDI IN.

## Enregistrer un fichier MIDI à l'aide du clavier

1. Presser la touche MENU et la touche F9 (MIDI RECORDING) pour entrer dans l'environnement d'enregistrement MIDI.
2. Une fenêtre s'affichera où l'on vous invitera à nommer le fichier. Taper le nom pour le fichier MIDI, directement à partir du clavier (Figure 334). Dans l'exemple le fichier a été nommé "MIDI\_01".
3. Presser la touche USER 5 (ENTER).
4. Presser la touche F1 (KEYBOARD) pour régler l'enregistrement à partir du clavier.
5. Presser la touche USER 5 (START REC) ou la touche ENTER pour lancer l'enregistrement MIDI.
6. Jouer du clavier et/ou lancer l'Arrangeur.
7. Presser la touche USER 4 (STOP REC) pour terminer l'enregistrement.
8. Un fichier dans le dossier MIDIFILE du disque sera créé (Figure 335).
9. Appuyer sur la touche START ou sur la touche



USER 5 (START) pour lancer l'exécution du fichier MIDI enregistré. Pour la navigation et l'écoute du fichier MIDI enregistré, appuyer sur la touche MIDI de la section Player.

### Enregistrer un fichier MIDI à partir du port MIDI IN

1. Presser la touche MENU et la touche F9 (MIDI RECORDING) pour entrer dans l'environnement d'enregistrement MIDI.
2. Une fenêtre sera affichée où l'on vous invitera à nommer le fichier. Taper le nom pour le fichier MIDI, directement à partir du clavier.
3. Presser la touche F2 (MIDI PORT IN GM) pour régler l'enregistrement de données MIDI à partir du port extérieur (Figure 284).
4. Appuyer sur la touche USER 5 (START REC) pour lancer l'enregistrement MIDI.
5. Lancer le séquenceur MIDI extérieur ou jouer à l'aide de n'importe quel clavier MIDI raccordé au connecteur MIDI IN.
6. Appuyer sur la touche USER 4 (STOP REC) pour terminer l'enregistrement MIDI.
7. Un fichier dans le dossier MIDIFILE du disque sera créé.

#### ATTENTION

*Si on effectue un enregistrement MIDI en employant une partie Audio Drum pour la batterie, les sons de batterie (AUDIO) n'entreront pas dans l'enregistrement MIDI. Pour enregistrer une batterie Audio employer l'enregistrement audio.*

### ■ MACRO RECORDING

La MACRO RECORDING (Figure 337) enregistre tous les événements qui se qu'arrivent sur le clavier. Les fichiers créés ont extension MRS et ils sont sauvegardés dans le dossier MIDI du player à partir de lequel on pourra les reproduire. Après avoir sélectionné Macro Recording, une nouvelle page-écran sera affichée et ici on pourra assigner un nom et des fonctions additionnelles au fichier qu'on va créer (Figure 338).

- **Macro Restore:** si sélectionné sur On, en fin d'exécution de la macro les sélections de l'appareil avant l'exécution de la macro seront rétablies.
- **Macro Rec Keyb.:** Enable/Disable. Habilité/désabilite l'enregistrement du clavier.
- **Macro Play Keyb.:** Enable/Disable. Habilité/désabilite le fonctionnement du clavier pendant la reproduction de la macro.
- **Macro Play Tab.:** Enable/Disable. Habilité/désabilite le fonctionnement des touche du panneau pendant la reproduction de la macro.
- **Sync Start Rec:** si sélectionné sur On, l'enregistrement démarrera avec la mise en play du Style. Pour pouvoir l'utiliser il faudra sortir en enfonçant la touche MENU' et ensuite rétablir la Main View. Au moment de la mise en start du style, l'enregistrement démarrera.
- **Sync Stop Rec:** si sélectionné sur On, l'enregistrement sera arrêté par le stop du Style.



Figure 336



Figure 337



Figure 338

### ■ Enregistrement et écoute de la Macro

Après avoir établi le nom et les différentes sélections, on pourra faire démarrer l'enregistrement par l'appui sur la touche START REC (user 5/10). Tous les événements produits sur le clavier tels que sélection des sons, changement d'arranger, changement d'accords (si Macro Rec Keyb sur On), player etc., seront enregistrés, excepté le micro. Il faut remarquer que pendant l'enregistrement tous les menus d'EDIT seront désactivés.

Après avoir achevé la performance on pourra arrêter l'enregistrement en enfonçant STOP REC ou, plus facilement, en enfonçant la touche RECORD. Pour écouter la MACRO il faut se déplacer dans le player MIDI, sélectionner le fichier .Mrs créé et enfoncer Enter.

### ■ Macro et Registration

Pendant l'enregistrement d'une Macro il ne sera pas possible d'accéder aux Registrations. Si on désire enregistrer une Macro en employant les sélections d'une Registration on pourra lancer d'abord la Registration et ensuite l'enregistrement de la Macro. Lorsque la Macro sera exécutée elle sélectionnera automatiquement toutes les valeurs initiales donc aussi la Registration qu'on avait sélectionnée.

## Voicetron

Après avoir branché deux microphones aux prises MICRO 1 et MICRO 2 on pourra choisir une série d'options pour le traitement de la voix.

### ■ MICRO

La touche MICRO active les entrées MICRO 1 et MICRO 2. Connecter un ou deux microphones aux respectives prises dans la partie postérieure de l'appareil et régler le niveau à l'aide des roues de gain GAIN 1 et GAIN 2.

### ■ VOCALIZER

La touche VOCALIZER active le processeur d'effets pour l'harmonisation et l'intonation automatique seulement pour MICRO 1.

### Sélectionner un effet sur la voix

1. Enfoncer la touche MICRO pour quelques secondes.
2. L'écran affichera la fenêtre pour choisir des MICRO PRESETS (Figure 339).
3. Enfoncer les touches F1-F10 pour sélectionner un des MICRO PRESETS, c'est-à-dire un effet désiré pour le microphone connecté à la prise MICRO 1 et/ou MICRO 2.
4. Enfoncer les touches CURSEUR ◀ ▶ pour faire défiler les pages de MICRO PRESETS. A l'aide des touches F1-F10 on pourra sélectionner 20 MICRO PRESETS, partagés en deux pages:

PAGE 1	PAGE 2
F1-DRY	F1-GIRL
F2-REVERB SMALL	F2-BABY
F3-REVERB MEDIUM	F3-VIBRATO
F4-REVERB LARGE	F4-PHONE
F5-REVERB GATED	F5-ANGEL
F6-BOOST	F6-MICRO 01
F7-ECHO REVERB	F7-MICRO 02
F8-ECHO REVERB TAP	F8-MICRO 03
F9-CORRECTION	F9-MICRO 04
F10-BEAR	F10-MICRO 05

### Modifier un effet sur la voix

1. Sélectionner un MICRO PRESETS de la liste affichée.
2. Presser la touche EDIT du panneau frontal.
3. Une fenêtre pareille à la Figure 340 sera affichée.
4. A l'aide des touches F1-F10 on pourra sélectionner les options suivantes:
  - F1-MICRO1
  - F2-MICRO2
  - F3-REVERB
  - F4-ECHO
  - F5-TRANSFORM
  - F6-COMPRESSOR
  - F7-LIMITER
  - F8-EQUALIZER
  - F9-VIBRATO
  - F10-PITCH

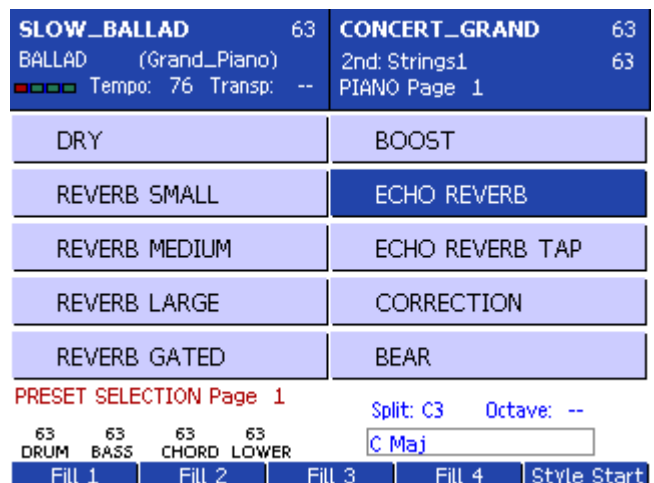


Figure 339

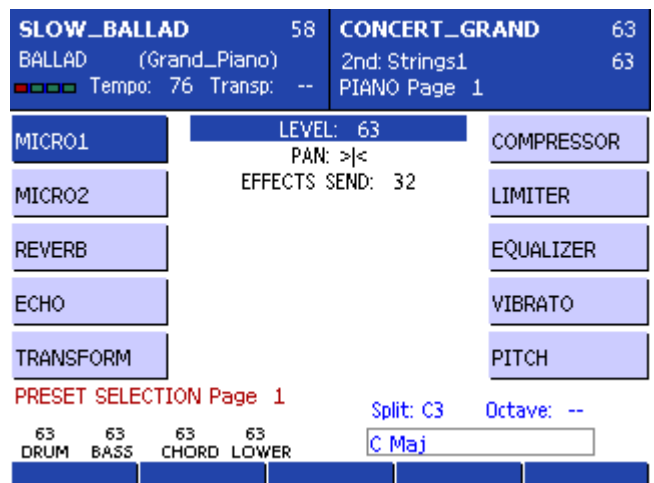


Figure 340

A remarquer que pour MICRO1 (c'est-à-dire le microphone connecté à la prise MICRO 1 sur la partie postérieure) toutes les options seront disponibles; pour MICRO2 ne seront disponibles que REVERB et ECHO.

### MICRO1

En sélectionnant la touche F1 MICRO1, on pourra choisir n'importe quelle option:

- F3-REVERB
- F4-ECHO
- F5-TRANSFORM
- F6-COMPRESSOR
- F7-LIMITER
- F8-EQUALIZER
- F9-VIBRATO
- F10-PITCH

### MICRO2

En sélectionnant la touche F2 MICRO2, on pourra choisir l'une des deux options:

- F3-REVERB
- F4-ECHO

## REVERB

En sélectionnant la touche F3 la page-écran REVERB pareille à la **Figure 341** sera affichée. Ici on pourra choisir une des réverbérations disponibles à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE:

Off (aucun effet)	Church
Short Room	Cathedral
Room	Gated Reverb
Small Hall	Gated Plate
Large Hall	User1
Short Plate	User2
Vocal Plate	User3

## ECHO

En sélectionnant la touche F4 la page-écran ECHO pareille à la **Figure 342** sera affichée. Ici on pourra choisir un des effets Echo disponibles à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE:

Off (aucun effet)	Stereo Tap
Mono	Mono 3/4 Tap
Stereo	Stereo 3/4 Tap
Mono 3/4	Mono 4/4 Tap
Stereo 3/4	Stereo 4/4 Tap
Mono 4/4	Mono Triplet Tap
Stereo 4/4	Stereo Triplet Tap
Mono Triplet	User1
Stereo Triplet	User2
Mono Tap	User3

## TRANSFORM

En sélectionnant la touche F5 la page-écran TRANSFORM pareille à la **Figure 343** sera affichée. Ici on pourra choisir un des effets Transform disponibles à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE:

Default	Cartoon
Teen Pop	Nasal
Dark	Strange
Delicate	Bariton
Opera	Deep
Vibrato	Girl
Phone	Drunk
Angel	User1
Alien	User2
Baby	User3

## COMPRESSOR

En sélectionnant la touche F6 la page-écran COMPRESSOR pareille à la **Figure 344** sera affichée. Ici on pourra choisir un des effets Compressor disponibles à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE:

Off	-21 dB 7:1
-18 dB 2:1	-24 dB 12:1
-15 dB 3:1	User
-18 dB 5:1	

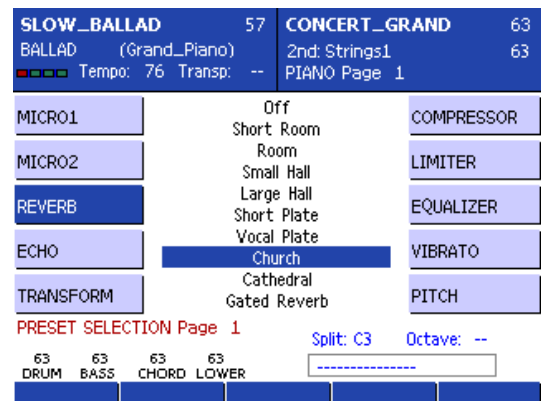


Figure 341

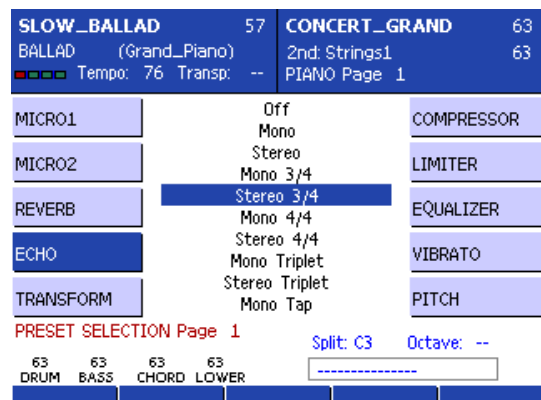


Figure 342

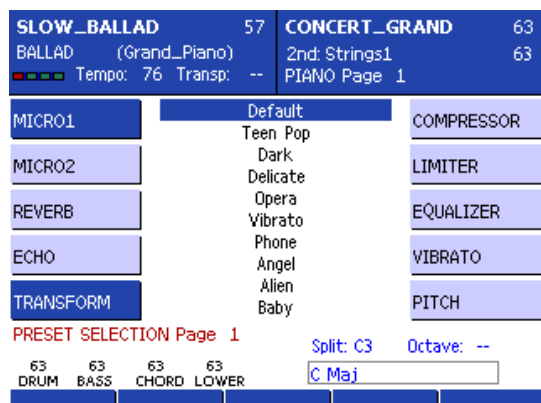


Figure 343

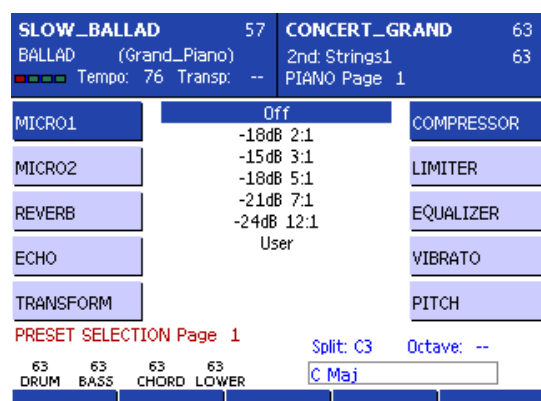


Figure 344

## LIMITER

En sélectionnant la touche F7 la page-écran LIMITER pareille à la [Figure 345](#) sera affichée. Ici on pourra choisir un des effets Limiter disponibles à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE:

Off
-6dB
-12dB
-18dB
User

## EQUALIZER

En sélectionnant la touche F8 la page-écran EQUALIZER (seulement pour MICRO1) pareille à la [Figure 346](#) sera affichée. Ici on pourra choisir un des Presets d'égalisation à l'aide des touches USER de 1 à 5, ou établir sa courbe d'égalisation.

Pour changer la courbe d'égalisation, choisir la bande d'intervention à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ et changer la valeur (+/- 14 dB) à l'aide de la molette DATA/VALUE ou des touches CURSEUR ▲ ▼. Les courbes prédéfinies sont les suivantes:

Flat (touche USER 1)
LowCut (touche USER 2)
HighCut (touche USER 3)
Loudness (touche USER 4)
User (touche USER 5)

## VIBRATO

En sélectionnant la touche F9 la page-écran VIBRATO (seulement pour MICRO 1) pareille à la [Figure 347](#) sera affichée. Ici on pourra choisir un des effets Vibrato disponibles à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE:

Off
Light
Lyric
Heavy
Slow
User

## PITCH

En sélectionnant la touche F10 la page-écran PITCH (seulement pour MICRO 1) pareille à la [Figure 348](#) sera affichée. Ici on pourra établir les paramètres pour le changement d'intonation. Sélectionner le paramètre PITCH SHIFT à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ et changer la valeur à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE (valeurs +/- 24 demi-tons).

Sélectionner le paramètre PITCH CORRECTION à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ et changer son valeur à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶ ou de la molette DATA/VALUE (Off, Slight, Slow, Medium, Fast).

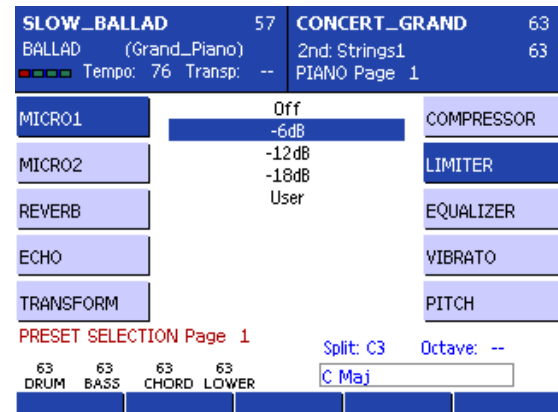


Figure 345

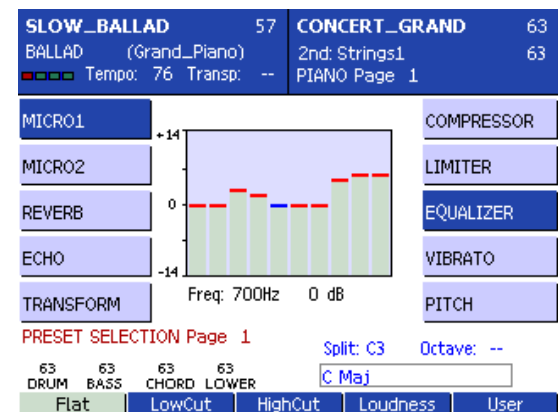


Figure 346

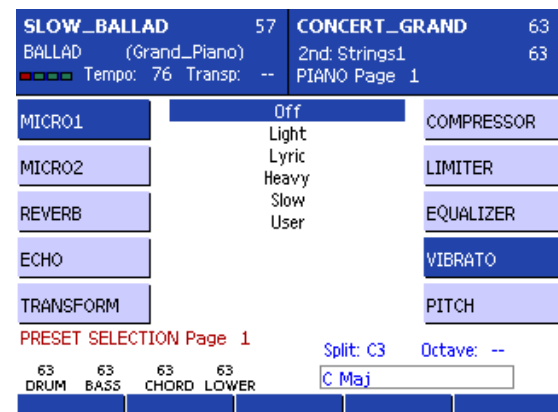


Figure 347

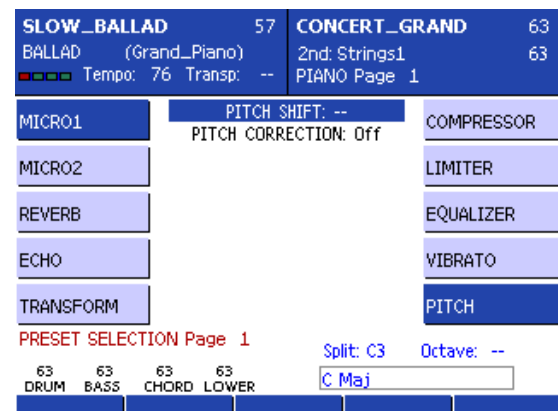


Figure 348

## Sauvegarder un effet microphone

Après avoir modifié un des MICRO PRESETS, on pourra le sauvegarder en écrasant le même Preset ou lui donnant un nouvel nom. En tout cas voilà la procédure à suivre :

1. Sélectionner un MICRO PRESET.
2. Presser la touche EDIT du panneau frontal et modifier les paramètres comme on a expliqué dans le paragraphe précédent.
3. Après avoir effectué les modifications presser la touche SAVE du panneau frontal.
4. Entrer un nom à l'aide des caractères du clavier (dans l'exemple MY\_MICRO) et presser la touche USER 5 (SAVE), comme en **Figure 349**.
5. Maintenant à l'aide des touches F1-F10 on pourra sélectionner son User Preset de la liste, comme en **Figure 350**.

## Etablir un effet VOCALIZER sur la voix.

1. Enfoncer pour quelques secondes la touche VOCALIZER.
2. La fenêtre pour le choix des VOICETRON PRESETS (**Figure 351**), c'est-à-dire un effet pour le microphone connecté à la prise MICRO 1, sera affichée.
3. Presser les touches F1-F10 pour sélectionner un des VOICETRON PRESETS.
4. Presser les touches CURSEUR ◀ ▶ pour faire défiler les pages de VOICETRON PRESETS. A l'aide des touches F1-F10 on pourra sélectionner 20 VOICETRON PRESETS, partagés en deux pages.

PAGE 1	PAGE 2
F1-VOCALIZER	F1-USER 1
F2-AUTOTUNE VOCAL	F2-USER 2
F3-BLUEGRASS DUET	F3-USER 3
F4-COUNTRY DUET	F4-USER 4
F5-CHAINED DUET	F5-USER 5
F6-STANDARD TRIO	F6-USER 6
F7-STANDARD TRIO 2	F7-USER 7
F8-CHAINED TRIO	F8-USER 8
F9-STAND. QUARTET	F9-USER 9
F10-JAZZ QUARTET	F10-MIDI MODE

5. Dans la **Figure 352** on trouvera les VOICETRON PRESETS de la seconde page.
6. A remarquer que le dernier Preset correspondant à F10 de la seconde page est MIDI MODE (indiqué par la flèche de **Figure 352**), c'est-à-dire le mode d'harmonisation à l'aide du fichier MIDI. En ce mode l'harmonisation se produira automatiquement de la trace de la mélodie du fichier MIDI en exécution. Voir le paragraphe "Exemple de sélection mode VOCAL" de la section GM Parts de ce manuel.

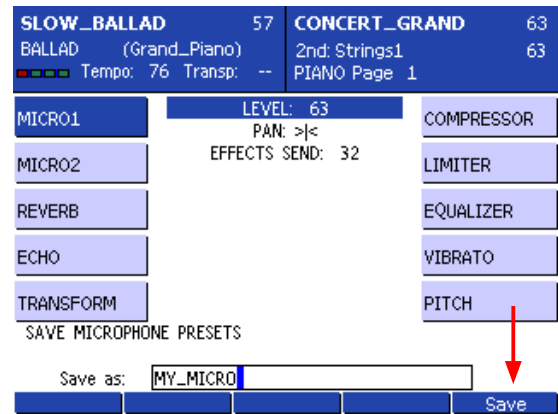


Figure 349

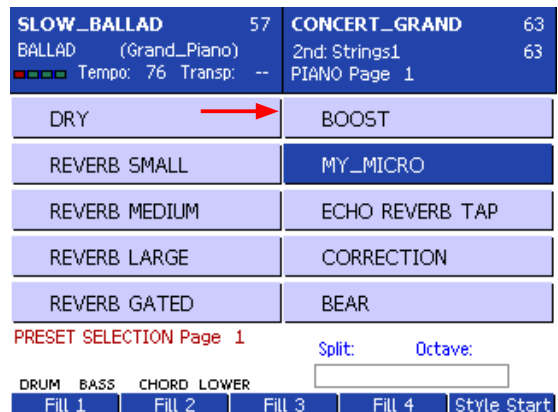


Figure 350

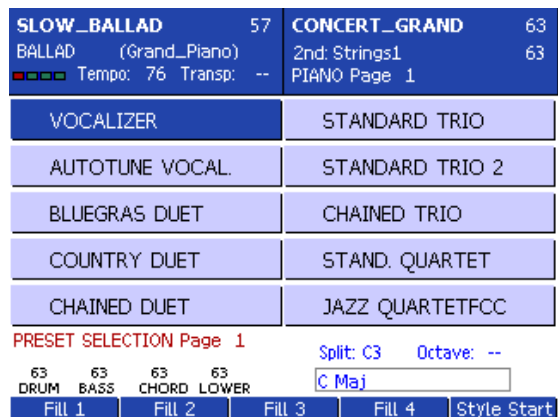


Figure 351

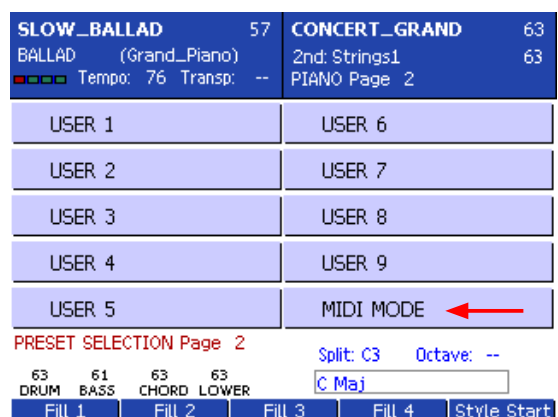


Figure 352

## Modifier un effet VOCALIZER

1. Sélectionner un effet VOCALIZER.
2. En pressant la touche EDIT, une fenêtre pareille à la **Figure 353** sera affichée.
3. Presser les touches F1-F10 pour accéder à la sélection des paramètres d'un Preset:
  - F1-DUET: effets de duetto.
  - F2-TRIO: effets de trio.
  - F3-QUARTET: effets de quatuor.
  - F4-QUINTET: effets de quintette.
  - F5-FIXED INTERV.: effets d'intervalle fixe.
  - F6-VOCODER: paramètres du vocoder.
  - F7-VOICES EDIT: paramètres des voix (jusqu'à 5 voix) Volume, Pan, Formant, Detune, Cutoff, Resonance.
  - F8-EQUALIZER: égaliseur graphique à 10 bandes.
  - F9-EFFECTS: paramètres des effets.
  - F10-VOCAL TO ARR.: sélection automatique du vocalizer sur la base de l'Arranger.

### DUET

En sélectionnant la touche F1 la liste des effets DUET pareille à la **Figure 354** sera affichée. Ici on pourra choisir un des effets de Duetto disponibles à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE:

Down 1	Bluegrass	Folk 1 Up
Up 1	Down	Folk 2 Down
Down 2	Bluegrass Up	Folk 3 Up
Up 2	Country Down	Chained Up
3rd Down	Country Up	Chained
6th Up	Folk 1 Down	Down

### TRIO

En sélectionnant la touche F2 la liste des effets TRIO pareille à la **Figure 355** sera affichée. Ici on pourra choisir un des effets de Trio disponibles à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE:

Standard	Octave Up 2
Standard 2	Down-key down
Down	Up-key down
Up	Chained Up
Octave Down	Chained Down
Octave Up	Chained Open Down

### QUARTET

En sélectionnant la touche F3 la liste des effets QUARTET pareille à la **Figure 356** sera affichée. Ici on pourra choisir un des effets de Quartet disponibles à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE.

Standard	Jazz Down
Open	Jazz Up
Octave Down	Block Chord Down
Jazz	Block Chord Up

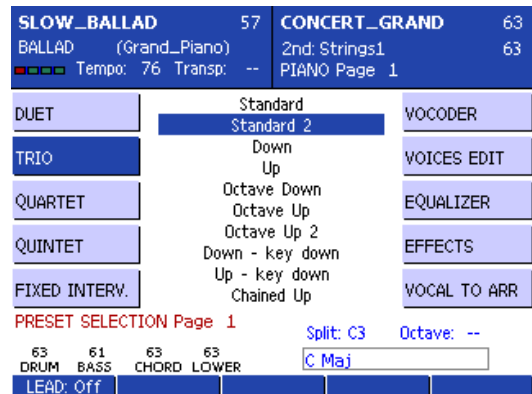


Figure 353

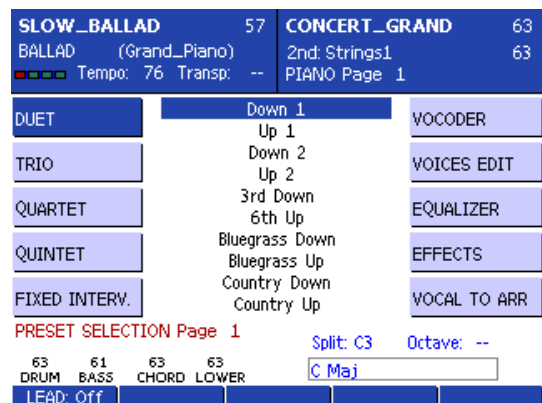


Figure 354

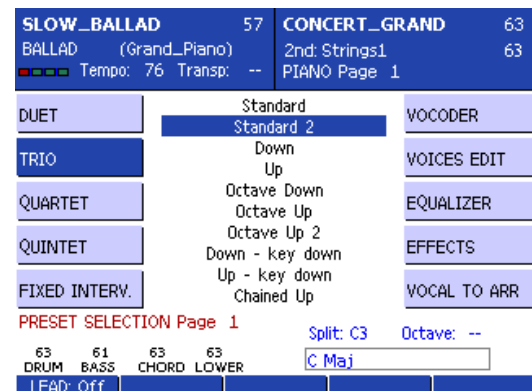


Figure 355

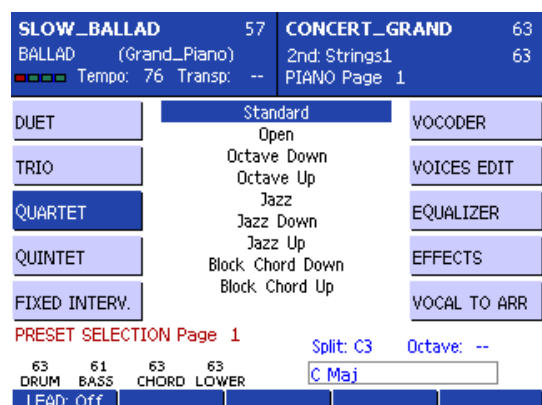


Figure 356

## QUINTET

En sélectionnant la touche F4 la liste des effets QUINTET pareille à la **Figure 357** sera affichée. Ici on pourra choisir un des effets de Quintet disponibles à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE.

Standard
Open
Octave Down
Sextet Open

## FIXED INTERV.

En sélectionnant la touche F5 la liste des effets FIXED INTERV. pareille à la **Figure 358** sera affichée. Ici on pourra choisir un des effets d'intervalle fixe disponibles à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE.

Duet Unison	5th Down
Duet Female Up	5th Up
Duet femal Down	Lead 5th Down
Trio Female/Male	Lead 5th Up
Sextet Female/Male	3rd Major Up

## VOCODER

En sélectionnant la touche F6 la liste des effets VOCODER pareille à la **Figure 359** sera affichée. Ici on pourra modifier les paramètres de l'effet vocoder. Sélectionner un paramètre par les touches CURSEUR ▲ ▼ et changer son valeur à l'aide de la molette DATA/VALUE:

ASSIGN (valeurs Right, Left)

OCTAVE (valeurs -2, -1, 0, +1, +2, auto)

MIDI MODE (valeurs ON/OFF): en ce mode le VOCODER pour la trace de la mélodie MIDI sera activé.

ASSIGN (valori Right, Left)

OCTAVE (valori -2, -1, 0, +1, +2, auto)

MIDI MODE (valori ON/OFF): in questa modalità viene attivato il VOCODER per la traccia della melodia MIDI.

## VOICES EDIT

En sélectionnant la touche F7 la liste des effets VOICES EDIT pareille à la **Figure 360** sera affichée. Ici on pourra modifier les paramètres d'harmonisation jusqu'à 5 voix.

Sélectionner un paramètre vertical à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ et le paramètre horizontal à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶. Modifier la valeur du paramètre sélectionné pour chacune des 5 voix (VOICES de 1 à 5) à l'aide de la molette DATA/VALUE:

VOLUME (valeurs 0–63)
PAN (valeurs 64R >   < 63L)
FORMANT (valeurs 0–63)
DETUNE (valeurs 0–63)
CUTOFF (valeurs 0–38)
RESONANCE (valeurs 0–7)

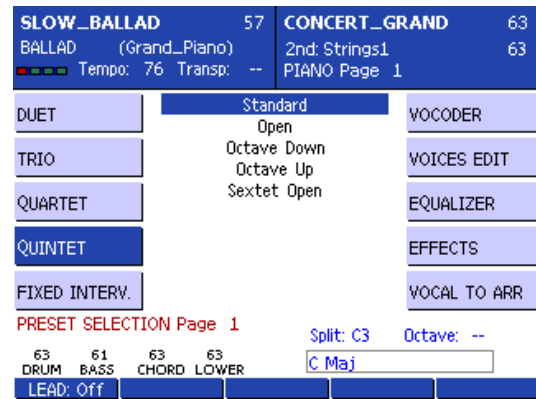


Figure 357

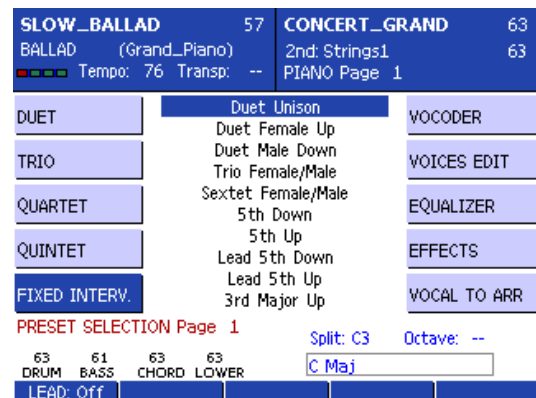


Figure 358

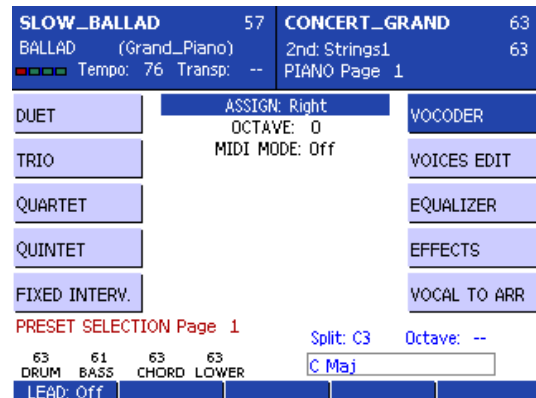


Figure 359

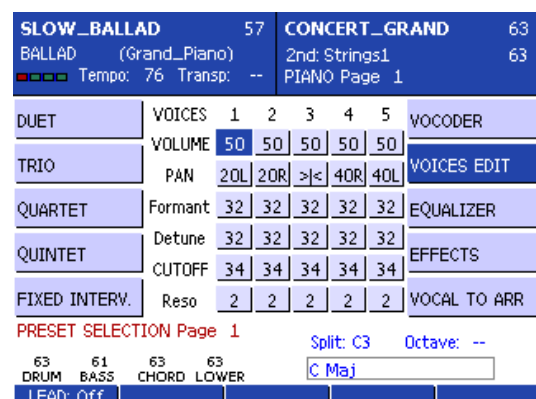


Figure 360

## EQUALIZER

En sélectionnant la touche F8 la liste des effets EQUALIZER pareille à la **Figure 361** sera affichée. Ici on pourra choisir un des presets de l'égaliseur graphique à 10 bandes à l'aide des touches USER de 1 à 5 ou modifier les paramètres pour sélectionner l'égalisation personnalisée. Sélectionner une des 10 bandes d'intervention à l'aide des touches CURSEUR ◀ ▶. Modifier la valeur de la bande sélectionnée à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la molette DATA/VALUE (valeurs de -14 dB à +14 dB). Les touches USER de 1 à 5 permettent de choisir un des Presets suivants:

- Flat (aucune égalisation)
- LowCut (égalisation avec coupe des basses)
- HighCut (égalisation avec coupe des hautes)
- Loudness (emphasis des basses et des hautes)
- User (égalisation établie par l'utilisateur)

### LowCut

En pressant la touche USER 2 on établit une égalisation avec coupe des basses, c'est-à-dire un filtre passe-haut sur le son. Cette fonction est utile pour supprimer des fréquences réverbérant dans la salle ou pour éliminer un bruit de type "pop" de la voix (**Figure 362**).

### HighCut

En pressant la touche USER 3 on établit une égalisation avec coupe des hautes, c'est-à-dire un filtre passe-bas sur le son. Cette fonction est utile pour supprimer des fréquences sifflantes dans la salle ou pour éliminer de possibles sifflements ou des effets Larsen dans le microphone (**Figure 363**).

### Loudness

En pressant la touche USER 4 on établit une égalisation avec emphasis sur les basses et sur les hautes. Cette fonction est utile pour renforcer les fréquences en ambiances trop absorbants avec des volumes sonores très bas (**Figure 364**). Pratiquement on balance la perte naturelle de basses et d'aigues de l'oreille humain à de volumes sonores contenus.

### User

En pressant la touche USER 5 on établit une égalisation sélectionnée par l'utilisateur. Cette fonction est utile pour rappeler une spéciale égalisation pour un certain ambiance (**Figure 365**). Le preset User sera mémorisé avec le Preset Voicetron, comme on expliquera dans la page suivante.

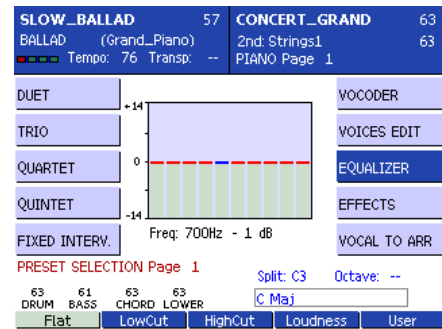


Figure 361

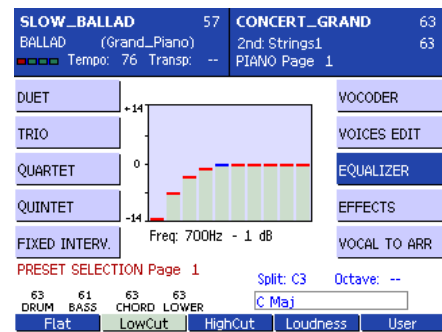


Figure 362

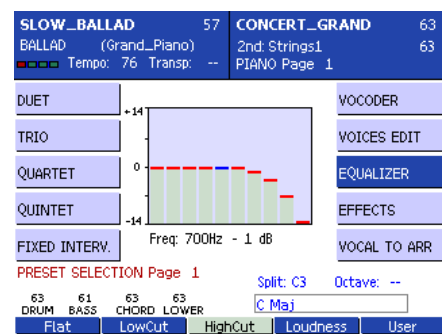


Figure 363

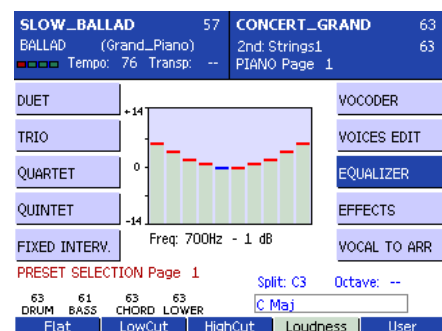


Figure 364

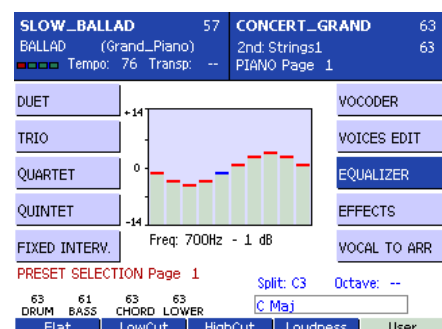


Figure 365



## EFFECTS

En sélectionnant la touche F9 la liste des effets EFFECTS pareille à la **Figure 366** sera affichée. Ici on pourra modifier les paramètres des effets REVERB et ECHO. Sélectionner le paramètre à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ et modifier la valeur des 3 paramètres à l'aide de la molette DATA/VALUE. Les trois paramètres sont:

**EFFECTS SEND** (valeurs 0-63)

**REVERB PRESET** (voir liste ci-dessous à gauche)

**ECHO PRESET** (voir liste ci-dessous à droite)

REVERB PRESET	ECHO PRESET
Short Room	Mono
Room	Stereo
Small Hall	Mono 3/4
Large Hall	Stereo 3/4
Short Plate	Mono 4/4
Vocal Plate	Stereo 4/4
Church	Mono Triplet
Cathedral	Stereo Triplet
Gated Reverb	Mono Tap
Gated Plate	Stereo Tap
User1	Mono 3/4 Tap
User2	Stereo 3/4 Tap
User3	Mono 4/4 Tap
	Stereo 4/4 Tap
	Mono Triplet Tap
	Stereo Triplet Tap
	User1
	User2
	User3

## VOCAL TO ARR.

En sélectionnant la touche F10 la page-écran VOCAL TO ARR. pareille à la **Figure 367** sera affichée. Ici on pourra modifier les paramètres de cette fonction. La fonction permet la sélection automatique d'un effet VOCALIZER associé à la partie en exécution par l'Arrangeur. Par exemple, on pourra sélectionner un effet DUET pour le START, un effet TRIO pour la variation A de l'Arrangeur, un effet VOCODER pour la variation B de l'Arrangeur, etc.. On choisira la partie à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ et l'effet à associer sera sélectionné par la molette DATA/VALUE ou à l'aide des touches F1-F5 (DUET, TRIO, QUARTET, QUINTET et FIXED INTERV.) en plus de la molette DATA/VALUE.

## Sauvegarder un effet VOCALIZER

- Après avoir effectué les modifications, presser la touche SAVE du panneau frontal.
- Une fenêtre de dialogue pour entrer le nom (**Figure 368**) sera affichée. Donner le nom à l'effet à l'aide des caractères du clavier et presser la touche USER 5 (SAVE)
- On pourra appeler l'effet personnalisé sauvegardé à partir de la deuxième page de la fenêtre VOCALIZER (**Figure 369**).

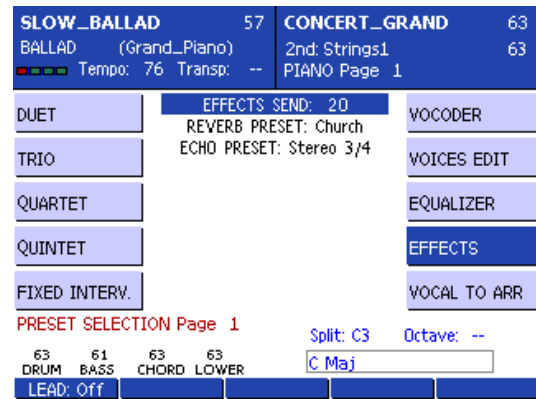


Figure 366

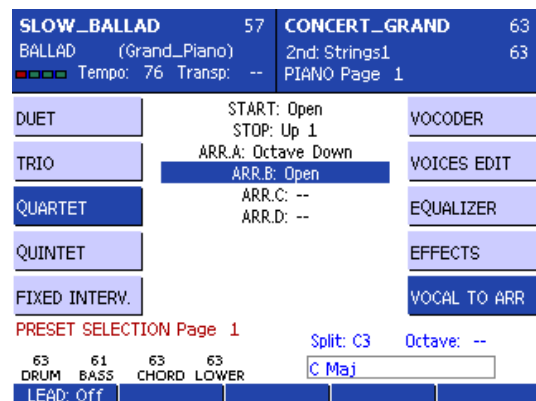


Figure 367

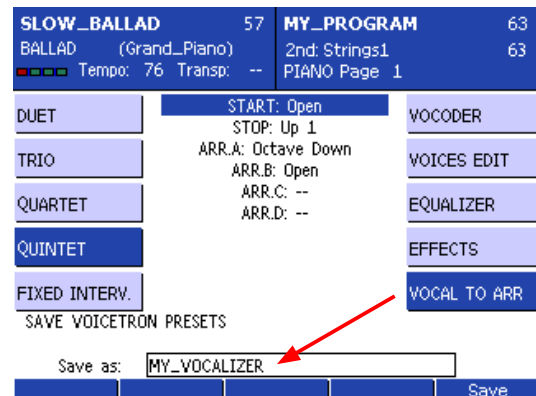


Figure 368

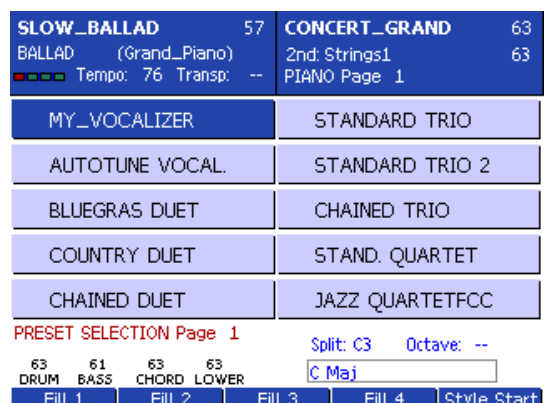


Figure 369

## Search (Main View)

Audya dispose d'une fonction SEARCH utile en vue de la recherche de fichiers mémorisés dans le disque interne ou dans les dispositifs USB extérieurs. Avec la MAIN VIEW active, le moteur de recherche sera affiché d'une façon différente par rapport à l'affichage standard.

### ■ Recherche d'un fichier dans la fenêtre MAIN VIEW

1. Presser la touche SEARCH.
2. Le dernier répertoire du disque interne auquel on a eu accès s'ouvrira (Figure 370).
3. Utiliser les touches CURSEUR ◀ ▶ ou la molette DATA/VALUE et la touche ENTER pour repérer un dossier et chercher à l'intérieur de ce dernier.
4. Taper le nom complet du fichier, ou même seulement une partie du nom, en entrant les lettres et les numéros directement à partir du clavier.
5. Dans l'exemple de Figure 371, en ne tapant que le caractère "S", le moteur se placera sur le premier nom d'un fichier commençant par le caractère tapé. Le fichier trouvé sera marqué.
6. Dans l'exemple de Figure 372, en tapant le deuxième caractère du nom à chercher, le moteur perfectionnera la recherche en marquant le fichier trouvé.
7. Répéter l'insertion des caractères pour perfectionner la recherche.
8. Si l'insertion de deux ou trois caractères est suffisante pour trouver le fichier, on pourra presser tout de suite la touche ENTER pour lancer l'exécution.
9. Dans l'exemple de Figure 373 est visualisé le fichier "SOLO TROMBONE.WAV". En pressant la touche EXIT du panneau frontal on pourra changer le dossier de recherche pour trouver d'autres fichiers dans le disque dur.
10. En pressant la touche USER 5 (EXIT) comme indiqué par la flèche de Figure 374, on pourra sortir de la fonction de recherche et revenir au normal affichage de la fenêtre MAIN VIEW.

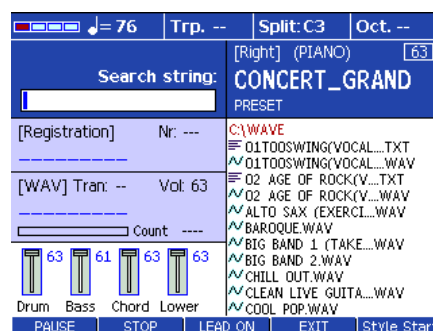


Figure 370

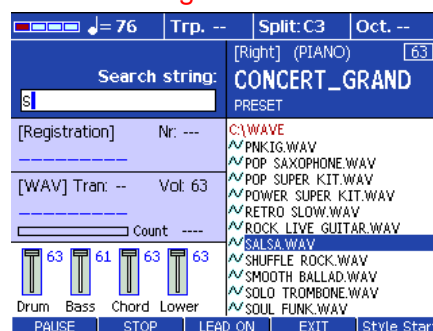


Figure 371

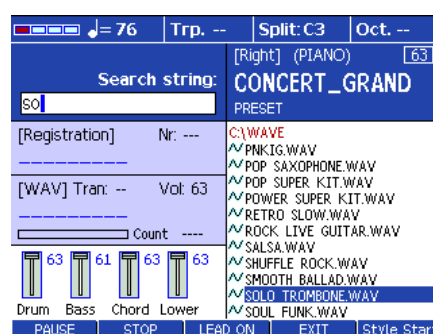


Figure 372

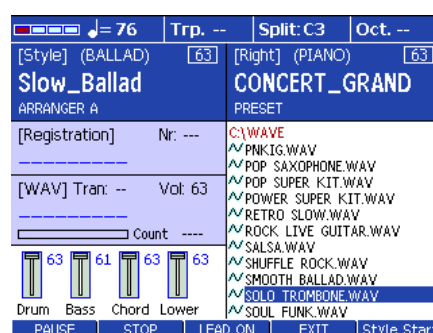


Figure 373

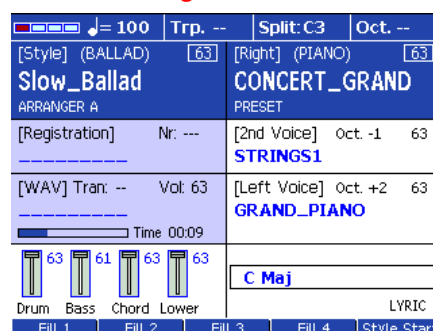


Figure 374

## Search

Audya dispose d'une fonction SEARCH utile en vue de la recherche de fichiers mémorisés dans le disque interne ou dans les dispositifs USB extérieurs.

### ■ Recherche d'un fichier

1. Presser la touche SEARCH.
2. Le dernier répertoire du disque interne auquel on a eu accès s'ouvrira (Figure 375).
3. Utiliser les touches CURSEUR ▲ ▼ ou la molette DATA/VALUE et la touche ENTER pour repérer un dossier et chercher à l'intérieur de ce dernier.
4. Taper le nom complet du fichier, ou même seulement une partie du nom, en entrant les lettres et les numéros directement à partir du clavier. Dans l'exemple (Figure 376) le nom ayant été entré à chercher est "LIKE".
5. Appuyer sur la touche USER 5 (GLOB. SEARCH) pour lancer la recherche.
6. Après quelques secondes, une page-écran avec les résultats de la recherche sera affichée. Dans l'exemple (Figure 377) tous les fichiers contenant le texte "LIKE" ont été trouvés.
7. Les fichiers sont disponibles tout de suite en vue de l'exécution directement à partir de la page-écran de recherche, en activant le Player correspondant.

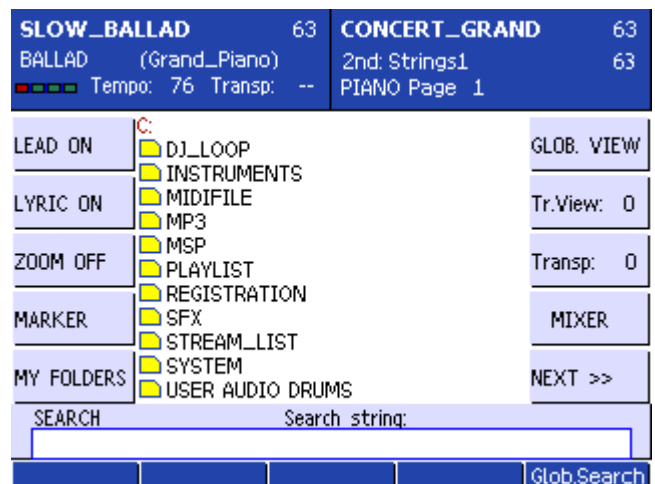


Figure 375



Figure 376



Figure 377

# User Assignable

## User Assignable

Si l'on appuie sur la touche USER ASSIGNABLE, se trouvant sur la gauche de l'afficheur, on accède à la page-écran où l'on peut assigner des fonctions personnalisées aux touches USER (Figure 378).

A l'aide des touches F1-F5 on peut assigner jusqu'à cinq USER\_TABS\_PRES, correspondant à cinq fonctions différentes pour les cinq touches User se trouvant en dessous de l'afficheur. Presser l'une des touches F1-F5 et la touche EDIT pour accéder à la page-écran semblable à celle illustrée sur la Figure 379. Ici vous pouvez assigner à chaque touche USER l'une des fonctions suivantes:

FILL 1	KICK OFF
FILL 2	SNARE OFF
FILL 3	HIHAT OFF
FILL 4	CYMBAL OFF
BREAK 1	TOM/FX OFF
BREAK 2	RIMSHOT OFF
BREAK 3	LATIN 1 OFF
BREAK 4	LATIN 2 OFF
FILL TO ARR.	LATIN 3 OFF
REINTRO	CLAP FX OFF
AUTO FILL	WHA-WHA
AFTER FILL	REVERB
SWING BASS	CHORUS
BASS TO ROOT	ECHO/DELAY
BASS SUSTAIN	DIST/OVERDRIVE
LOWER MUTE	TEXT PAGE -
LOWER OFF STOP	TEXT PAGE +
LOWER 1 HOLD	ARABIC 1... 10
LOWER 2 HOLD	RIGHT BOOST
PIANIST SUSTAIN	
MANUAL DRUM	
CRASH	
ONLY KICK	
DRUM&BASS	

Utiliser la touche F1 pour sauvegarder le USER\_TABS\_PRES dans la position en cours.

A l'aide des touches BACK et FORWARD on peut assigner autres 5 USER\_TABS\_PRES.

A l'aide des touches F6-F10 on peut assigner les fonctions suivantes au slider USER:

F6 - PFL: règle le contrôle de volume PRE FADER LISTEN.

F7-WAVE FILTER: définit le Slider USER pour régler la coupe de fréquence sur le Player WAVE. En enfonçant plusieurs fois la touche on définit l'envoi du reverbère pour la partie RIGHT ou pour le Micro.

F8-CHORD 1 WHA-WHA: règle le slider USER pour régler la coupure de fréquence (effet WHAWHA) sur l'accord 1 (CHORD 1). En pressant plusieurs fois la touche on sélectionne la fonction pour

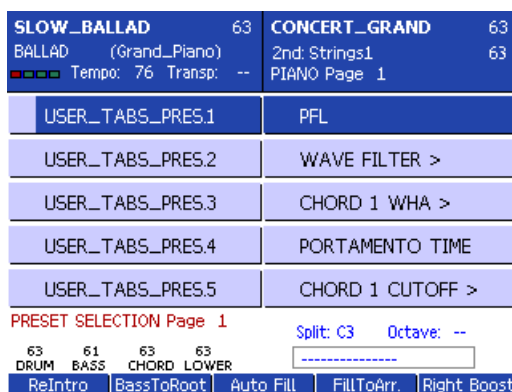


Figure 378

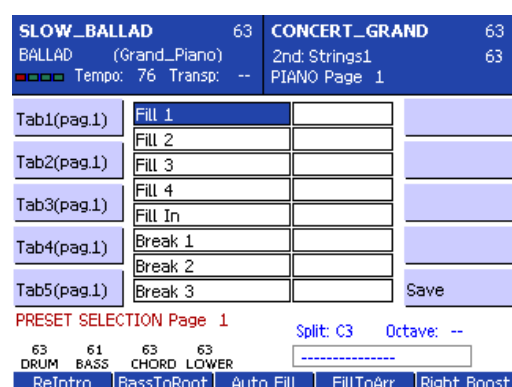
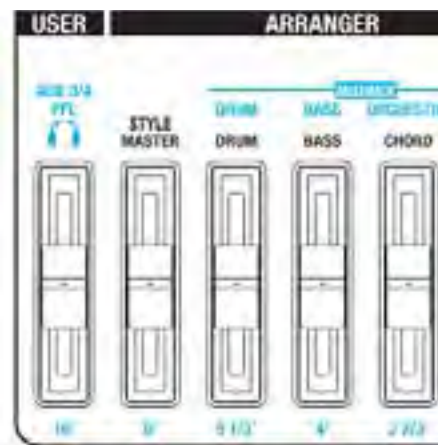


Figure 379



CHORD 1, CHORD 2, CHORD 3, CHORD 4, CHORD 5, BASS, ALL CHORDS, ALL STYLE et RIGHT.

F9-PORTAMENTO TIME: règle le slider USER pour régler la durée du portamento.

F10-CHORD 2 CUTOFF: règle le slider USER pour régler la coupure de fréquence sur l'accord 1 (CHORD 1). En pressant plusieurs fois la touche on sélectionne la fonction pour CHORD 1, CHORD 2, CHORD 3, CHORD 4, CHORD 5, BASS, ALL CHORDS, ALL STYLE et RIGHT..

## Défilement automatique du texte

Outre aux fonctions normales d'affichage des textes karaoké contenus dans les fichiers MIDI Standards, Audya permet de synchroniser les textes aux fichiers audio et MP3.

### ■ Combinaison d'un fichier texte à un fichier MIDI, MP3 ou WAVE

1. Effectuer le raccordement USB pour accéder au disque interne de Audya. Après le raccordement, ouvrir le dossier WAVE et copier un fichier texte (un fichier TXT ordinaire) contenant le texte de la chanson. Le nom du fichier TXT doit être identique au titre de la chanson (excepté l'extension du fichier) (Figure 380).  
Dans l'exemple, le fichier texte est "Chill Out.txt" correspondant à la chanson "Chill Out.wav".
2. Après avoir correctement débranché le raccordement USB, appuyer sur la touche WAVE pour accéder au dossier WAVE contenant les chansons.
3. Sélectionner la chanson dont le titre est identique au fichier TXT et lancer l'exécution en appuyant sur la touche START (Figure 381).
4. Presser F2 (LYRIC ON) pour afficher le texte de la chanson en exécution sur l'afficheur (Figure 382).
5. Si nécessaire, passer à la page suivante du texte, en appuyant sur la touche CURSEUR ◀ ▶ pour afficher la page suivante du texte (Figure 383).

### ■ Synchroniser le défilement automatique du texte avec un fichier MIDI, MP3 ou WAVE.

1. Lancer l'exécution du fichier WAVE (MIDI ou MP3).
2. Presser la touche RECORD.
3. Faire défiler les pages de texte en appuyant sur la touche CURSEUR ▼ au bon moment.
4. Quand le fichier est encore en exécution, presser la touche SAVE.
5. On vous invitera à enregistrer le fichier TXT.
6. Confirmer.
7. Lors du lancement successif de la chanson les pages du texte correspondant défileront de manière synchronisée.

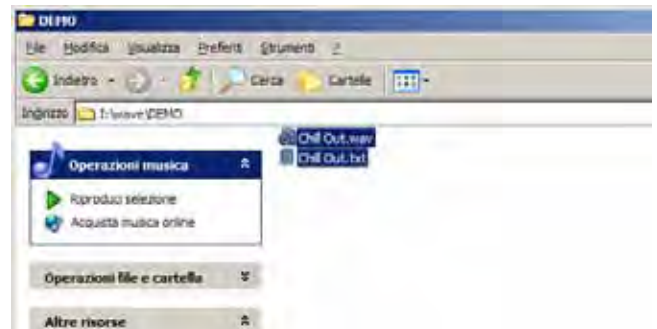


Figure 380

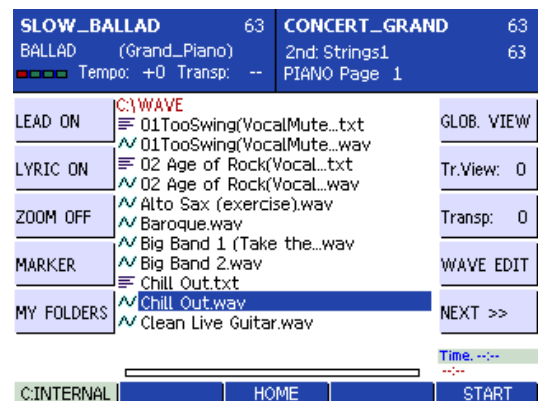


Figure 381



Figure 382

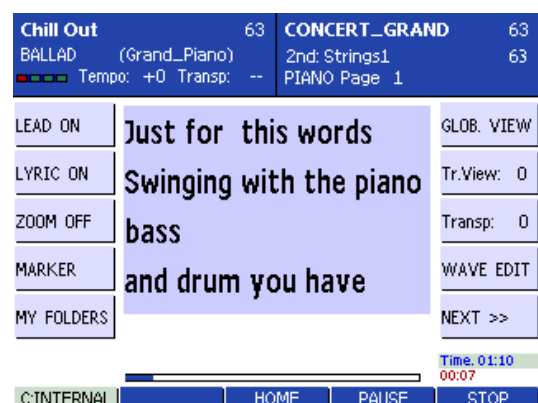


Figure 383

## Disk

Audya est équipé d'une série de fonctions consacré au disque intérieur.

### ■ Disk Menu

1. Enfoncer la touche DISK pour afficher le contenu du disque intérieur (Figure 384). Le disque contient un certain numéro de dossiers, qu'on pourra sélectionner à l'aide des touches CURSEUR ▲ ▼ ou de la roue DATA/VALUE:

DJ LOOP	MSP
MIDIFILE	STREAM_LIST
MP3	USER_VOICE_LIST
PLAYLIST	USER AUDIO DRUM
SFX	USER LIVE GUITAR
USER STYLES	USER DATA
WAVE	INSTRUMENTS
REGISTRATION	SYSTEM

2. Enfoncer la touche ENTER pour entrer dans le dossier sélectionné.
3. Enfoncer la touche EXIT pour sortir du dossier et monter d'un niveau.
4. Enfoncer la touche USER 5 (DISK MENU) pour afficher toutes les fonctions disponibles (Figure 385):

F1-COPY: copie un ou plusieurs fichier.  
 F2-DELETE: efface un ou plusieurs fichiers.  
 F3-MOVE: déplace un ou plusieurs fichiers.  
 F4-RENAME: donne un nouveau nom au fichier.  
 F5-SAVE: affiche une fenêtre pour la sauvegarde de PROGRAM, GM VOICE, VOICE LIST, DRAWBAR, DRUMSET.  
 F6-NEW FOLDER: crée un nouveau dossier.  
 F7-DEL. FOLDER: efface un dossier.  
 F10- FORMAT: formate le disque tout entier.

### ■ Copie, effacement et déplacement

1. Pour effectuer les fonctions de copie, effacement et déplacement de fichiers, enfoncer Disk Menu, sélectionner un ou plusieurs fichiers à l'aide de la touche ENTER. Près de chaque fichier sélectionné apparaîtra un point azur (Figure 386).
2. Enfoncer la touche F1 (COPY), F2 (DELETE) ou F3 (MOVE) pour sélectionner la fonction.
3. Enfoncer la touche USER 5 (EXECUTE) pour exécuter la fonction ou la touche USER 4 (EXIT) pour annuler les opérations.

### ■ Créer ou effacer un dossier

1. Pour créer un nouveau dossier, en DISK MENU enfoncer la touche F6.
2. Taper son nom en employant lettres et numéros du clavier. Dans l'exemple "MY\_FOLDER".
3. Enfoncer la touche USER 5 (EXECUTE).
4. Le dossier sera créé dans la position actuelle du disque (Figure 387).
5. Sélectionner de nouveau le dossier et enfoncer la touche F7 (DEL:FOLDER) pour l'effacer.
6. Enfoncer la touche F7 (DEL. FOLDER) pour activer la fonction d'effacement du dossier.

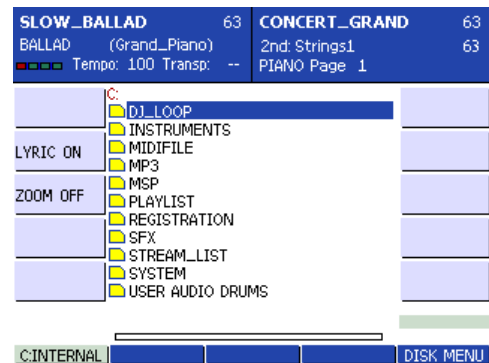


Figure 384

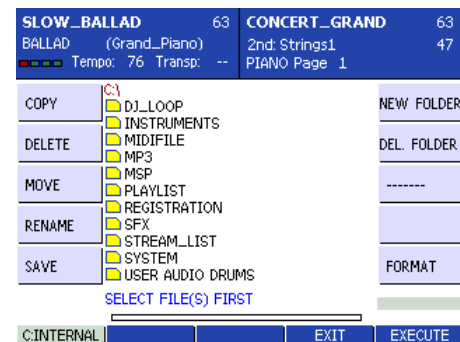


Figure 385

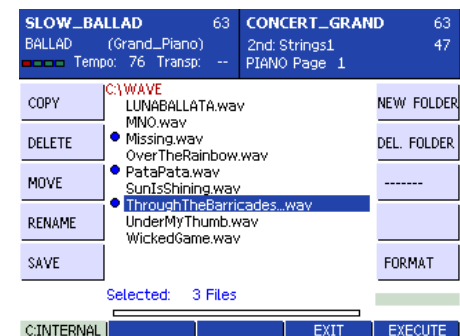


Figure 386

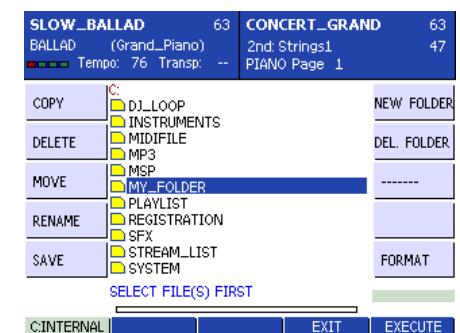


Figure 387

7. Enfoncer la touche USER 5 (EXECUTE) pour effacer le dossier.

### ■ Formater le disque

1. Pour formater le disque enfoncer F10
2. L'écran affichera une fenêtre où l'on pourra choisir si procéder par le formatage (TOUCHE USER 5/10) ou annuler l'opération (TOUCHE USER 4/9). Il faut remarquer que le formatage efface toutes les données présentes dans le disque dur.

## Drive USB

Outre au disque interne on peut gérer aussi des pilotes extérieurs tels que des clés, des disques durs, des lecteurs de CD, etc. raccordés à n'importe lequel des deux connecteurs USB se trouvant sur le côté avant.

Une fois que l'on a branché un dispositif USB sur l'un des ports USB, le périphérique USB sera affiché sur le menu DISK, comme l'on montre sur la **Figure 345**.

Toutes les fonctions du DISK MENU pour le disque interne sont aussi applicables aux fichiers et aux dossiers du périphérique USB.

### REMARQUE

*Le clavier n'accepte que de clés USB ou de disques durs externes formatés en FAT 32. Disquettes, USB, disques durs, player Mp3, CD-ROM, DVD-ROM seront équipés d'alimentation individuelle.*

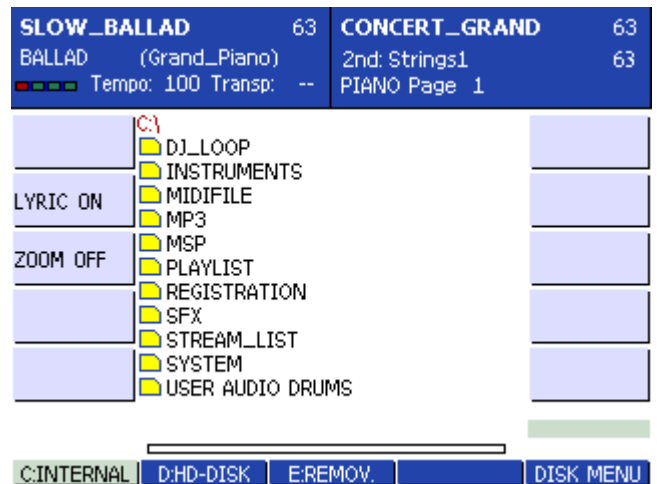


Figure 388

## GM Voices

### BANK A (CC0 Value=0)

N°	VOICE
1	Grand Piano
2	Pop_Piano
3	Upright
4	Honky
5	El_Piano1
6	Dx_Piano
7	Harpsichord
8	Clavinet
9	Celesta
10	Glocken
11	Musicbox
12	Vibraphone
13	Marimba
14	Xylophon
15	Tubular_Bell
16	Santur
17	Leslies
18	Jazz_Organ
19	Rock_Organ
20	Church_Organ
21	Theatre_Organ
22	Musette1
23	Harmonica
24	Accordion1
25	ClassicFx*
26	Country1*
27	Jazz_Guitar1*
28	Clean*
29	Muted*
30	Distortion*
31	Overdrive*
32	Harmonics

N°	VOICE
33	Acoustic*
34	Finger*
35	Picked*
36	Fretless*
37	Slap
38	Funk*
39	Synbass1*
40	Synbass2*
41	Violin
42	Viola
43	Cellos
44	Contrabass
45	Tremolos
46	Pizzicato
47	Harp
48	Timpani
49	Strings1
50	Slow_Strings
51	Synstrings1
52	Synstrings2
53	Choir1
54	Choir2
55	Synvoice
56	Hits
57	Mexican
58	Trombone
59	Tuba*
60	Miles
61	French_Horn
62	Brass1
63	Synbrass1
64	Synbrass2

N°	VOICE
65	Altosoft
66	Altosax
67	Tenor
68	Bariton
69	Oboe
70	English_Horn
71	Bassoon
72	Clarinet
73	Piccolo
74	Classic_Flute
75	Recorder
76	Pan_Flute
77	Bottle
78	Shakuashi
79	Whistle
80	Ocarina
81	Square
82	Sawtooth
83	Calliope
84	Wha
85	Sinesweep
86	Vox
87	Fifth
88	Fm_Lead1
89	Fantasy
90	Warmpad
91	Score
92	Space
93	Softpad
94	Metal
95	Prelude
96	Sweep

N°	VOICE
97	Ice_Rain
98	Soundtrack
99	Crystal
100	Atmosphere
101	Brightness
102	Goblin
103	Tough_Pad
104	Startheme
105	Sitar
106	Banjo
107	Shamisen
108	Koto
109	Kalimba
110	Bagpipe
111	Fiddle
112	Zurna
113	Tinkle
114	Agogo
115	Steeldrum
116	Wood_Block
117	Taiko
118	Melotom1
119	Syntom
120	Reverse
121	Fret_Noise
122	Breath
123	Seashore
124	Bird
125	Telephone
126	Helicopter
127	Applause
128	Gunshot1

### BANK B (CC0 Value=1)

N°	VOICE
1	Jingle
2	Electric
3	Latin_Piano
4	El_Piano1
5	Concert_Grand
6	Bright
7	Twin_Fm
8	Hard_Dx
9	Musicbox
10	Tubular_Bell
11	Marimba
12	Long_Vibe
13	Kalimba
14	Ep_Phase
15	Orch_Bell
16	Windchimes
17	Rotary
18	Dry_Organ
19	Drawbar

N°	VOICE
20	Positive
21	Master
22	Francaise
23	Jazz-Fisa
24	Tango
25	Country&Slide*
26	Ac_Folk1*
27	Funky_Guitar*
28	60Stopped*
29	Mute_Velo*
30	Pop_Lead*
31	12Strings*
32	Solid_Body*
33	Warm*
34	Ballad*
35	Funk*
36	Bass&Guit2*
37	Precision*
38	Synbass3*

N°	VOICE
39	Synbass4*
40	Synbass5*
41	Strings2
42	Violas
43	Strings2
44	Octastring
45	Strings1
46	Marcato
47	Strings3
48	Slow_Strings
49	Strings2
50	Synstrings3
51	Dah
52	Choir_Aah1
53	Choir_Aah2
54	Ooh
55	Vocal
56	Tuuh
57	Golden

N°	VOICE
58	Tbone_Section
59	Oberbass1*
60	Muted_Tpt
61	Flughorn_1
62	Brass2
63	Growbrass1
64	Brass1
65	Soprano
66	Circus
67	Blowed
68	Rock_Alto
69	Mariachi
70	Growbrass2
71	Blare
72	Slide_Tbone
73	Jazz_Alto
74	Pan_Flute
75	Voice_Flute
76	Synth14



## GM Voices

77	Analogs
78	Flanger
79	Brightpad
80	Wiring
81	Synth23
82	Ramp
83	Synth22
84	Synth20
85	Fusion*
86	Synbass6*
87	Synbass7*
88	Synbass8*
89	2nd_Perc

90	3rd_Perc
91	Click
92	B3_Vibrato
93	Blues_Slow
94	Blues_Fast
95	Lower_8-4
96	16_1
97	R&Roll*
98	Medium_Guit*
99	Strato*
100	Humbuck*
101	Vintage*
102	Fingered*

103	Stops
104	Whaguitar*
105	Hawaiian
106	Mandolin
107	Bright_Acoustic*
108	ClassicFx*
109	Pedalsteel
110	Vintage*
111	Reed
112	Silent
113	Fx
114	Polisynth
115	Sci_Fi

116	Synth21
117	Wave
118	D_Cycle
119	Synth10
120	Synth4
121	Hit&Crash
122	Clackson
123	Pfif&Jew_Harp
124	Huu
125	Alarm&Laser
126	Door_Bell1
127	1Shot_Jazz
128	Airhorn

### BANK C (CC0 Value=10)

N°	VOICE
----	-------

1	Bright
2	Grand_Hammer
3	Grand_L
4	Grand_R
5	Ep_Legend
6	Real_Mark
7	Ep_Phase
8	Tine_Soft
9	Brightpad
10	Crash
11	Tubular_Bell
12	Dry_Vibe
13	Kalimba
14	Marimba
15	Glockpad
16	El Piano1
17	Hamm_Slow
18	Hamm_Fast
19	Gospel_Slow
20	Pipe
21	Gospel_Fast
22	1Shot_Musette
23	Diatonic
24	Alpen
25	Brazilian*
26	CountryFx*
27	MelobarFx*
28	StratoFx*
29	Fingered*
30	Pop_Fx*
31	JGuit&Slide
32	Spanish*

N°	VOICE
----	-------

33	Sinus*
34	Bass&Guit1*
35	Oberbass1*
36	Fusion*
37	Funk*
38	Oberbass2*
39	Pedal
40	Bass&Guit2*
41	Violin_Slow
42	Geige
43	Marcato
44	Tzivago
45	Concert
46	Chamber
47	Strings3
48	Symphonic
49	Strings3
50	Digistring
51	Strings2
52	DarkEnsemble
53	Tuuh
54	Humming
55	Choir1
56	Classic_Choir
57	Cornet
58	Bright_Tbone
59	Dixie*
60	Tbone_Section
61	Fall_Brass*
62	Brass3
63	Trombone
64	Octabrass

N°	VOICE
----	-------

65	Blowed
66	Contralto
67	Muted_Tpt
68	Growl_Sax
69	Brass&Fall
70	Mellow_Tpt
71	Smooth_Tpt
72	Brass_Section
73	Smooth_Horns
74	Piccolo
75	Pop_Flute
76	Pan_Flute
77	Voice_Flute
78	Shakuashi
79	Whistle
80	Classic_Flute
81	Pulse1
82	Synbrass3
83	Lead_Square
84	Chick
85	Triangle1
86	Triangle2
87	Synth8
88	Synth1
89	Softpad
90	Saw&Pulse
91	Warmpad
92	Fantasy
93	Magic
94	Glockpad
95	Choir_Pad
96	Digipad

N°	VOICE
----	-------

97	Atmosphere
98	Obx_Pad
99	Bowed_Pad
100	Digipad
101	Fantasy
102	Halo
103	Ensemble
104	Digistring
105	Tres*
106	Hackbrett
107	Tres*
108	Cajun
109	Pan_Flute
110	Ac_Folk1*
111	Jungle
112	Ukulele*
113	Tinkle
114	Triangle
115	Tambora
116	Claves
117	Ac_Tom
118	Brushtom
119	Snare
120	Crash
121	Scratch1
122	Scratch2
123	Bellow
124	Breaths
125	Laser2
126	Fx_Slap
127	Laser1
128	Fisa_K.Off

# Sounds

## GM Voices

### BANK D (CC0 Value=11)

N°	VOICE
----	-------

1	Concert_L
2	Concert_R
3	Pop_Hammer
4	Pulse_Clavi
5	El_Piano2
6	Dx_Tine
7	Soft_Dx
8	Stage_Piano
9	Pop_Slow
10	Synth11
11	Open_Concert
12	Harps_Wide
13	Harps_Octave
14	ElPiano_Detune
15	Marktree
16	Vibraphon_Wide
17	Marimba_Wide
18	Full_Fast
19	B3_Fast
20	Church_Octave
21	Pipe_Octave
22	Fisa8
23	Blues_Harp
24	Cassotto
25	Ac_Folk2*
26	Ac_Folk2*
27	Folk&Slide*
28	Jazz_Guitar2*
29	Country2*
30	Thin_Strato*
31	Ac_Nylon1*
32	Jazz_Octave

N°	VOICE
----	-------

33	Blues_Lead*
34	Chuck_5TH*
35	Folk*
36	Deep*
37	Finger_Slap*
38	Retro*
39	Synbass9*
40	Synbass10*
41	Synbass11*
42	Synbass12*
43	Synbass13*
44	Bass&Guit3*
45	Fingerpick
46	Staccato
47	Swing_Tpt
48	Clean_Detune*
49	Country_Slide
50	Latin_Tenor
51	Latin_Bariton
52	Pulse2
53	Fm_Lead2
54	Synth23
55	Synth6
56	Synth7
57	Mariachi
58	Brass_Section
59	Wide_Horns
60	Synth9
61	Flughorn_2
62	Synth12
63	Tijuana
64	Synth13

N°	VOICE
----	-------

65	Synth15
66	Synth16
67	Synth17
68	Synth18
69	Synth19
70	Musette2
71	Accordion2
72	Church_Detune
73	RealBrass
74	Bass&Piano1
75	Bass&Piano2
76	Parisienne
77	Jazz_Slide
78	Country_Stereo
79	Muted*
80	Yang_Chin
81	Synth2
82	Synth3
83	Door_Bell2
84	Key_Hammer
85	Fisa_K.On
86	Tremolo
87	Synth5
88	Ac_Nylon2*
89	Short_Perc
90	Bowed_Pad
91	Brazilian_Slide
92	Hammer_1
93	Bubble
94	Burst
95	Hammer_2
96	Synbass14*

N°	VOICE
----	-------

97	Car_Stop
98	Car_Crash
99	Car_Engine
100	Car_Pass
101	Cow
102	Melotom2
103	Dog
104	Door_Slam
105	Concert_Bd
106	Explosion
107	Fire_Alarm
108	Foot_Splash
109	Foot_Steps
110	Gunshot2
111	Gunshot3
112	Heart
113	Castanets
114	Horse
115	Horse_Gallop
116	Jet
117	Laughing
118	Machine_Gun
119	Punch
120	Rain
121	Screaming
122	Sirene
123	Starship
124	River
125	Thunder
126	Train
127	Wind
128	Sax_Keys

## Drum Set

N°	DRUM SET
----	----------

1	Standard1
2	Standard2
3	Room_Gm2
4	Power_Gm2
5	Electro_Gm2
6	Jazz_Gm2
7	Analog_Gm2
8	Standard_Gm2
9	Folk
10	Acoustic1
11	JazzDry
12	Vintage
15	Acoustic2
17	Rock
25	House

N°	DRUM SET
----	----------

26	Techno
28	Progressive
29	Rave
30	HipHop
33	Fusion
41	Brush
42	Brush_Gm2
47	Sfx_Kit
48	Orchestra_Gm2
49	Orchestra
57	Studio
58	LightPop
59	Rap
60	Hip_Box
62	Modern

N°	DRUM SET
----	----------

65	Custom
66	Latin
73	PopJazz
74	Street
75	Analog
76	Citypop
77	Smooth
78	Acid
79	Kick&Snare
80	JazzBrush
81	Swing
82	Garage
83	U.S.Pop
84	MeloRap
85	Grunge

N°	DRUM SET
----	----------

86	Contemporary
87	Urban
88	Electro
89	Country
90	R&B

### SPECIAL KIT

91	Pop_Super_Kit
92	Funk_Super_Kit
93	Power_Super_Kit

## Audio Drum

N°	
1	60'S_POP_01
2	60'S_POP_02
3	60'S_POP_03
4	60'S_POP_04
5	6_8_BALLAD_01
6	6_8_BALLAD_02
7	6_8_BALLAD_03
8	70'S_BEAT_01
9	70'S_BEAT_02
10	70'S_BEAT_03
11	70'S_BEAT_04
12	70'S_POP_01
13	70'S_POP_02
14	70'S_POP_03
15	70'S_POP_04
16	8BEAT1_01
17	8BEAT1_02
18	8BEAT1_03
19	8BEAT1_04
20	8_BEAT_2_01
21	8_BEAT_2_02
22	8_BEAT_2_03
23	8_BEAT_2_04
24	8_BEAT_3_01
25	8_BEAT_3_02
26	BIGBAND_01
27	BIGBAND_02
28	BIGBAND_03
29	BIGBAND_04
30	BLUES_01
31	BLUES_02
32	BLUES_03
33	BOSSAMIX_01
34	BOSSAMIX_02
35	BOSSAMIX_03
36	BOSSANOVA_01
37	BOSSANOVA_02
38	BOSSANOVA_03
39	BOSSANOVA_04
40	BRUSHPOLKA_01
41	BRUSHPOLKA_02
42	BRUSHPOLKA_03
43	BRUSHWALTZ_01
44	BRUSHWALTZ_02
45	BRUSHWALTZ_03
46	BUGG_01
47	BUGG_02
48	BUGG_03
49	BUGG_04
50	CNTRY_BLD_01
51	CNTRY_BLD_02
52	CNTRY_BLD_03
53	CNTRY_FOX_01
54	CNTRY_FOX_02
55	CNTRY_FOX_03
56	CNTRY_FOX_04
57	CNTRY_ROCK_01

N°	
58	CNTRY_ROCK_02
59	CNTRY_ROCK_03
60	CNTRY_ROCK_04
61	COOLFUNKY_01
62	COOLFUNKY_02
63	COOLFUNKY_03
64	COOLFUNKY_04
65	DANCEFLOOR_01
66	DANCEFLOOR_02
67	DANCEFLOOR_03
68	DANCEFLOOR_04
69	DANCEFLOOR_05
70	DISCODANCE_01
71	DISCODANCE_02
72	ENGL_WALTZ_01
73	ENGL_WALTZ_02
74	ENGL_WALTZ_03
75	ENGL_WALTZ_04
76	ENGL_WALTZ_05
77	EUROCHACHA_01
78	EUROCHACHA_02
79	EUROCHACHA_03
80	FOLK_SNG_01
81	FOLK_SNG_02
82	FOXTROT_01
83	FOXTROT_02
84	FOXTROT_03
85	FOXTROT_04
86	FUNKY_01
87	FUNKY_02
88	FUNKY_03
89	FUNKY_04
90	FUSION_01
91	FUSION_02
92	FUSION_03
93	GOSPEL_01
94	GOSPEL_02
95	GOSPEL_03
96	HARDROCK_01
97	HARDROCK_02
98	HARDROCK_03
99	HARDROCK_04
100	HIPHOP_81_01
101	HIPHOP_81_02
102	HIPHOP_89_01
103	HOUSE6_126_01
104	HOUSE6_126_02
105	HOUSE6_126_03
106	HOUSE6_126_04
107	HOUSE_132_01
108	HOUSE_132_02
109	HULLYGULLY_01
110	HULLYGULLY_02
111	HULLYGULLY_03
112	HULLYGULLY_04
113	HULLYGULLY_05
114	HULLYGULLY_06

N°	
115	HULLYGULLY_07
116	IRISHWALTZ_01
117	IRISHWALTZ_02
118	IRISHWALTZ_03
119	LATINROCK_01
120	LATINROCK_02
121	LATINROCK_03
122	LATINROCK_04
123	LIMBO_01
124	LIMBO_02
125	LIMBO_03
126	LIMBO_04
127	LOUNGE_01
128	LOUNGE_02
129	LOUNGE_03
130	LOUNGE_04
131	MACARENA_01
132	MACARENA_02
133	MACARENA_03
134	MACARENA_04
135	MARCH_01
136	MARCH_02
137	MARCH_03
138	MARCH_04
139	MAZURKA_01
140	MAZURKA_02
141	MAZURKA_03
142	MAZURKA_04
143	MENEITO_01
144	MENEITO_02
145	MENEITO_03
146	MENEITO_04
147	MODBEGUINE_01
148	MODBEGUINE_02
149	MODBEGUINE_03
150	MODBEGUINE_04
151	MODBOSSA_01
152	MODBOSSA_02
153	MODBOSSA_03
154	MOVIESONG_01
155	MOVIESONG_02
156	MOVIESONG_03
157	MOVIESONG_04
158	MUSETTE_01
159	MUSETTE_02
160	ONTHEROAD_01
161	ONTHEROAD_02
162	ONTHEROAD_03
163	ONTHEROAD_04
164	ORGANHIT_01
165	ORGANHIT_02
166	ORGANHIT_03
167	ORGANJAZZ_01
168	ORGANJAZZ_02
169	ORGANJAZZ_03
170	ORGANJAZZ_04
171	POP12_8_01

# Audio Drum

## Audio Drum

N°	
172	POP12_8_02
173	POP12_8_03
174	POPFOLK_01
175	POPFOLK_02
176	POPFOLK_03
177	POPFOLK_04
178	POPMIX_01
179	POPMIX_02
180	POPMIX_03
181	POPMIX_04
182	POPTWIST_01
183	POPTWIST_02
184	POPTWIST_03
185	POPTWIST_04
209	R&B04_95_01
210	R&B04_95_02
211	R&B05_97_01
212	R&B05_97_02
213	R&B06_106_01
214	R&B06_106_02
215	R&B07_95_01
216	R&B08_73_01
186	R&B10_88_01
187	R&B10_88_02
188	R&B12_63_01
189	R&B12_63_02
190	R&B12_63_03
191	R&B12_63_04
192	R&B13_81_01
193	R&B13_81_02
194	R&B13_81_03
195	R&B15_114_01
196	R&B15_114_02
197	R&B15_114_03
198	R&B17_100_01
199	R&B17_100_02
200	R&B17_100_03
201	R&B17_100_04
202	R&B20_100_05
203	R&B21_100_01
204	R&B21_100_02
205	R&B22_90_01
206	R&B22_90_02
207	R&B23_93_01
208	R&B23_93_02
217	R&BALLAD_68_01
218	RAP_85_01
219	RAP_85_02
220	RAVE_125_01
221	REGGAETON_01
222	REGGAETON_02
223	ROCK&ROLL_01
224	ROCK&ROLL_02
225	ROCK&ROLL_03
226	ROCKBLD_01
227	ROCKBLD_02
228	ROCKBLD_03

N°	
229	ROCKBLD_04
230	ROCKSHUFF_01
231	ROCKSHUFF_02
232	ROCKSHUFF_03
233	ROCKSHUFF_04
234	SAMBAJAZZ_01
235	SAMBAJAZZ_02
236	SAMBAJAZZ_03
237	SAMBA_01
238	SAMBA_02
239	SAMBA_03
240	SAMBA_04
241	SLOWALTZ_01
242	SLOWALTZ_02
243	SLOWALTZ_03
244	SLOWALTZ_04
245	SLOWROCK_01
246	SLOWROCK_02
247	SLOWROCK_03
248	TANGO_01
249	TANGO_02
250	TANGO_03
251	TARANTELLA_01
252	TARANTELLA_02
253	TARANTELLA_03
254	WALZER_01
255	WALZER_02

### NOTA

L'extension RX au nom de l'AUDIO DRUM indique un "remixed" c'est-à-dire une version remixée du fichier de base ayant le même nom; l'extension FX indique les "effets" c'est-à-dire une version avec les effets de compresseur, réverbère, etc. de la version de base.

## Groove Bank (Drum 2)

N°	
1	AFRO_1
2	AFRO_2
3	AFRO_3
4	AFRO_4
5	AFRO_5
6	BACHATA_A
7	BACHATA_B
8	BACHATA_C
9	BACHATA_D
10	BATUCADA_A
11	BATUCADA_B
12	BLUEGRASS
13	BOLERO_A
14	BOLERO_B
15	BOLERO_C
225	BONGO_1_T
16	BONGO_BACHAT1
17	BONGO_BACHAT2
18	BONGO_BOLERO1
19	BONGO_BOLERO2
20	BONGO_CHA
21	BONGO_SALSA
22	BOSSA_A
23	BOSSA_B
24	BOSSA_C
226	BRUSH_1_T
25	BRUSH_FAST
26	BRUSH_MEDIUM
27	BRUSH_SLOW1
28	BRUSH_SLOW2
29	BRUSH_SLOW3
30	BRUSH_SLOW4
184	CABAZA_1
185	CABAZA_2
31	CAJON
32	CHACHA_A
33	CHACHA_B
34	CHACHA_C
35	CHACHA_D
36	CHACHA_E
37	CHACHA_F
38	CLAP_1
39	CLAP_2
227	CONGA_1_T
228	CONGA_2_T
229	CONGA_3_T
230	CONGA_4_T
231	CONGA_5_T
232	CONGA_6_T
233	CONGA_7_T

N°	
40	CONGA_BOLERO1
41	CONGA_BOLERO2
42	CONGA_BOSSA
43	CONGA_CHA1
44	CONGA_CHA2
45	CONGA_MAMBO
46	CONGA_MERENG1
47	CONGA_MERENG2
48	CONGA_RUMBA
49	CONGA_SALSA1
50	CONGA_SALSA2
51	CONGA_SALSA3
52	COWBELL_CHA1
53	COWBELL_CHA2
181	COWBEL_SALSA1
182	COWBEL_SALSA2
56	CUMBIA_A
57	CUMBIA_B
58	CUMBIA_C
59	CUMBIA_D
60	CUMBIA_E
61	DANCE_1
62	DANCE_2
63	DANCE_3
64	DANCE_4
65	DANCE_5
66	DANCE_6
67	DANCE_7
68	DANCE_8
195	DANCE_Kick1A
196	DANCE_Kick1B
197	DANCE_Kick2A
198	DANCE_Kick2B
199	DANCE_Kick3A
200	DANCE_Kick3B
201	DANCE_Kick4A
202	DANCE_Kick4B
203	DANCE_Kick5A
204	DANCE_Kick5B
205	DANCE_Kick6A
206	DANCE_Kick6B
207	DANCE_Kick7A
208	DANCE_Kick7B
209	DANCE_Kick8A
210	DANCE_Kick8B
69	FLAMENCO_A
70	FLAMENCO_B
71	FLAMENCO_C
72	FLAMENCO_D
73	FLAMENCO_E

N°	
74	FLAMENCO_F
75	FLAMENCO_G
76	GIPSY1
77	GIPSY2
78	GUAJIRA_A
79	GUAJIRA_B
186	GUIRA_1
187	GUIRA_2
80	GUIRA_BACHAT1
81	GUIRA_BACHAT2
82	GUIRA_MERENG1
83	GUIRA_MERENG2
84	GUIRO_CHA
85	GUIRO_CUMBIA
86	GUIRO_MERENG
87	GUIRO_SALSA
88	HHAT_SHUFFLE1
89	HHAT_SHUFFLE2
92	HIHAT_16_1
93	HIHAT_16_2
90	HIHAT_8_1
91	HIHAT_8_2
94	HIHAT_SWING1
95	HIHAT_SWING2
96	HIHAT_SWING3
97	HIPHOP1
98	HIPHOP2
99	HOUSE_1
100	HOUSE_2
101	HOUSE_3
102	HOUSE_4
103	HOUSE_5
104	HOUSE_6
105	HOUSE_7
106	HOUSE_8
211	HOUSE_Kick1A
212	HOUSE_Kick1B
213	HOUSE_Kick2A
214	HOUSE_Kick2B
215	HOUSE_Kick3A
216	HOUSE_Kick3B
217	HOUSE_Kick4A
218	HOUSE_Kick4B
219	HOUSE_Kick5A
220	HOUSE_Kick5B
221	HOUSE_Kick6A
222	HOUSE_Kick6B
223	HOUSE_Kick7A
224	HOUSE_Kick7B
107	JAZZROCK_A

# Groove (Drum 2)

## Groove Bank (Drum 2)

N°	
108	JAZZROCK_B
109	JIGS
110	LATINDANCE1
111	LATINDANCE2
112	MAMBO_A
113	MAMBO_B
114	MAMBO_C
188	MARACAS_1
234	MARACAS_1_T
189	MARACAS_2
235	MARACAS_2_T
190	MARACAS_3
191	MARACAS_4
192	MARACAS_5
115	MARAC_BOLERO1
116	MARAC_BOLERO2
117	MARAC_BOLERO3
118	MARAC_BOSSA
119	MARAC_CHA
120	MARAC_CUMBIA
121	MARAC_MERENG
122	MARAC_SALSA1
123	MARAC_SALSA2
124	MERENGUE_A
125	MERENGUE_B
126	MERENGUE_C
127	MERENGUE_D
128	MERENGUE_E
54	MERENGUE_F
55	PANDERO1
129	PANDERO2
236	PANDERO_1_T
237	PANDERO_2_T
130	PASODOBLE
131	POPDOWN_A
132	POPDOWN_B
133	POPFUNK_A
134	POPFUNK_B
135	POPJAZZ_A
136	POPJAZZ_B
137	POPJAZZ_C
138	POPJAZZ_D
139	POPJAZZ_E
140	POPJAZZ_F
141	R&BLUES_A
142	R&BLUES_B
143	R&BLUES_C
144	RAP
145	REELS

N°	
238	RIDE_1_T
146	RIDE_FAST1
147	RIDE_FAST2
148	RIDE_MEDIUM
149	RIDE_SHUFFLE
150	RIDE_SLOW
151	ROCK_A
152	ROCK_B
153	SALSA_A
154	SALSA_B
155	SALSA_C
156	SALSA_D
157	SALSA_E
158	SALSA_F
159	SALSA_G
160	SAMBA_A
161	SAMBA_B
162	SAMBA_C
163	SAMBA_D
164	SHAKER_1
239	SHAKER_1_T
165	SHAKER_2
240	SHAKER_2_T
193	SHAKER_3
194	SHAKER_4
166	SHUFFLE_A
167	SHUFFLE_B
168	SHUFFLE_C
169	STREET1
170	STREET2
171	SWING_A
172	SWING_B
173	SWING_C
174	TAMBORA
183	TAMBOURIN16
175	TAMBOURIN16T
177	TAMBOURINE_12
178	TAMBOURINE_24
176	TAMBOURINE_8
179	TRIPLET
180	URBAN

## Bass Bank

N°	
10	12_8BALLAD_01
11	12_8BALLAD_02
12	12_8BALLAD_03
13	12_8BALLAD_04
14	16BEAT_01
15	16BEAT_02
16	16BEAT_03
17	16BEAT_04
18	16BEAT_05
19	16BEAT_06
20	16BEAT_07
21	16BEAT_08
22	16BEAT_09
1	3_4PDOBLE_01
2	6_8BALLAD_01
3	6_8BALLAD_02
4	6_8BLUES_01
5	6_8WALZ_01
6	6_8WALZ_02
23	70BEAT_01
24	70BEAT_02
25	70POP_01
26	70POP_02
7	8BEAT_01
8	8BEAT_02
9	8BEAT_03
306	8BEAT_04
307	8BEAT_05
308	8BEAT_06
309	8BEAT_07
310	8BEAT_08
311	8BEAT_09
312	8BEAT_10
313	8BEAT_11
314	8BEAT_12
315	8BEAT_13
316	8BEAT_14
317	8BEAT_15
318	8BEAT_16
319	8BEAT_17
320	8BEAT_18
321	8BEAT_19
322	8BEAT_20
323	8BEAT_21
324	8BEAT_22
217	AFRO_01
218	AFRO_02
219	AFRO_03
220	AFRO_04
27	BACHATA_01
28	BACHATA_02
29	BACHATA_03
30	BALLAD_01
31	BALLAD_02

N°	
32	BALLAD_03
33	BALLAD_04
34	BALLENATO_01
35	BALLENATO_02
291	BALLENATO_03
36	BEGUINE_01
37	BEGUINE_02
296	BEGUINE_03
297	BEGUINE_04
298	BEGUINE_05
299	BEGUINE_06
300	BEGUINE_07
301	BEGUINE_08
302	BEGUINE_09
38	BIGBAND_01
39	BIGBAND_02
40	BLUES_01
41	BLUES_02
42	BLUES_03
43	BOLERO_01
44	BOLERO_02
45	BOOGIE_01
46	BOOGIE_02
47	BOSSA_01
48	BOSSA_02
49	BOSSA_03
50	BOSSA_04
51	BOSSA_05
221	BOSSA_06
222	BOSSA_07
223	BOSSA_08
52	BUGG_01
53	BUGG_02
54	CALYPSO_01
55	CALYPSO_02
56	CANCAN_01
57	CANCAN_02
58	CANCAN_03
59	CHACHA_01
60	CHACHA_02
61	CHACHA_03
62	CHARLESTON
63	CNTRYDIX
64	DANCE_01
176	DANCE_02
177	DANCE_03
178	DANCE_04
179	DANCE_05
180	DANCE_06
181	DANCE_07
182	DANCE_08
183	DANCE_09
224	DANCE_10
225	DANCE_11

N°	
226	DANCE_12
227	DANCE_13
228	DANCE_14
229	DANCE_15
187	DISCO_01
65	DISCO_02
66	DISCO_03
67	DISCO_04
184	DISCO_05
185	DISCO_06
186	DISCO_07
188	DISCO_08
189	DISCO_09
194	DISCO_10
195	DISCO_11
196	DISCO_12
197	DISCO_13
198	DISCO_14
199	DISCO_15
200	DISCO_16
201	DISCO_17
202	DISCO_18
203	DISCO_19
204	DISCO_20
70	ENGLTRIP_01
71	ENGLTRIP_02
72	ENGLTRIP_03
73	FLAMENCO_01
74	FLAMENCO_02
75	FLAMENCO_03
76	FLIPBEAT_01
77	FOLKSINGER_01
78	FOLKSINGER_02
79	FOLKSINGER_03
80	FOLKSINGER_04
285	FOX_01
286	FOX_02
287	FOX_03
81	FUNKY_01
82	FUNKY_02
83	FUNKY_03
84	FUNKY_04
85	FUNKY_05
86	FUNKY_06
87	FUNKY_07
88	FUNKY_08
209	FUNKY_09
210	FUNKY_10
211	FUNKY_11
212	FUNKY_12
213	FUNKY_13
214	FUNKY_14
215	FUNKY_15
216	FUNKY_16

N°	
89	FUSION_01
90	FUSION_02
91	FUSION_03
92	FUSION_04
93	GITANA_01
94	GITANA_02
95	GITANA_03
96	GOSPEL_01
97	GOSPEL_02
98	GOSPEL_03
230	HIP-HOP_01
231	HIP-HOP_02
99	HOUSE_01
100	HOUSE_02
101	HOUSE_03
102	HOUSE_04
103	HOUSE_05
104	HOUSE_06
105	HOUSE_07
106	HOUSE_08
205	HOUSE_09
206	HOUSE_10
207	HOUSE_11
208	HOUSE_12
232	HOUSE_13
233	HOUSE_14
234	HOUSE_15
235	HOUSE_16
236	HOUSE_17
107	HULLYGULLY_01
108	HULLYGULLY_02
237	JAZZ_01
238	JAZZ_02
239	JAZZ_03
240	JAZZ_04
241	JAZZ_05
242	JAZZ_06
243	JAZZ_07
244	JAZZ_08
109	LATINROCK
110	LIGHTPOP_01
111	LIGHTPOP_02
112	LIGHTPOP_03
245	LOUNGE_01
246	LOUNGE_02
247	LOUNGE_03
113	MACARENA_01
114	MACARENA_02
115	MARCH
248	MAZURKA
116	MENEITO_01
117	MENEITO_02
118	MERENGUE_01
119	MERENGUE_02

# Bass Bank

## Bass Bank

N°	
120	MERENGUE_03
249	NUJAZZ_01
250	NUJAZZ_02
251	NUSOUL_01
252	NUSOUL_02
253	NUSOUL_03
330	NUSOUL_04
331	NUSOUL_05
332	NUSOUL_06
333	NUSOUL_07
166	OBERPOLKA_01
167	OBERPOLKA_02
325	OBERWALZ_01
326	OBERWALZ_02
121	PDOBLE_01
122	PDOBLE_02
254	POLKA
255	POPCHA_01
256	POPCHA_02
257	POPCHA_03
327	POPLATIN_01
328	POPLATIN_02
329	POPLATIN_03
123	POP_01
124	POP_02
125	POP_03
126	POP_04
127	POP_05
128	POP_06
258	PROGRESS_01
259	PROGRESS_02
260	PROGRESS_03
261	PROGRESS_04
262	R&BLUES_01
138	R&BLUES_02
139	R&BLUES_03
134	REGGAETON_01
135	REGGAETON_02
129	REGGAE_01
130	REGGAE_02
131	REGGAE_03
132	REGGAE_04
133	REGGAE_05
136	RHUMBA_01
137	RHUMBA_02
288	RHUMBA_03
289	RHUMBA_04
290	RHUMBA_05
292	RHUMBA_06
263	RNB_01

N°	
264	RNB_02
265	RNB_03
266	RNB_04
267	RNB_05
268	RNB_06
269	RNB_07
270	RNB_08
146	ROCKSHUFF_01
293	ROCKSHUFF_02
294	ROCKSHUFF_03
295	ROCKSHUFF_04
140	ROCK_01
141	ROCK_02
142	ROCK_03
143	ROCK_04
144	ROCK_
	BALLAD_01
145	ROCK_
	BALLAD_02
147	SALSA_01
148	SALSA_02
149	SALSA_03
191	SAMBA_01
192	SAMBA_02
193	SAMBA_03
150	SHAKE
151	SLOWROCK_01
303	SLOWROCK_02
304	SLOWROCK_03
305	SLOWROCK_04
271	SLOW_01
272	SLOW_02
273	SLOW_03
274	SLOW_04
152	SOUL_01
153	SOUL_02
154	SOUL_03
155	SOUL_04
156	SWING_01
68	SWING_02
69	SWING_03
190	SWING_04
275	SWING_05
276	SWING_06
277	SWING_07
278	SWING_08
279	SWING_09
280	SWING_10
157	TANGO_01
158	TANGO_02

N°	
159	TANGO_03
160	TANGO_04
161	TANGO_05
162	TANGO_06
163	TANGO_07
281	TECHNO_01
282	TECHNO_02
283	TECHNO_03
284	TECHNO_04
164	TWIST_01
165	TWIST_02
168	WALZ_01
169	WALZ_02
170	WALZ_03
171	WALZ_04
172	WALZ_05
173	WALZ_06
174	WALZ_07
175	WALZ_08



## Arp & Licks

N°	
39	16GUIT_01
40	16GUIT_02
41	16GUIT_03
42	16GUIT_04
43	16GUIT_05
44	16GUIT_06
45	16GUIT_07
46	16GUIT_08
47	16GUIT_09
48	16GUIT_10
49	16GUIT_11
50	16GUIT_12
51	16GUIT_13
52	16GUIT_14
53	16GUIT_15
54	16GUIT_16
55	16GUIT_17
56	16GUIT_18
197	16GUIT_19
57	16PIANO_01
58	16PIANO_02
59	16PIANO_03
60	16PIANO_04
61	16PIANO_05
62	16PIANO_06
63	16PIANO_07
64	16PIANO_08
117	16STRINGS_01
118	16STRINGS_02
119	16STRINGS_03
120	16STRINGS_04
121	16STRINGS_05
122	16STRINGS_06
123	16STRINGS_07
124	16STRINGS_08
125	16STRINGS_09
126	16STRINGS_T_01
127	16STRINGS_T_02
128	16STRINGS_T_03
65	16SYNT_01
66	16SYNT_02
67	16SYNT_03
68	16SYNT_04
69	16SYNT_05
70	16SYNT_06
71	16SYNT_07
72	16SYNT_08
73	16SYNT_09
74	16SYNT_10
75	16SYNT_11

N°	
76	16SYNT_12
77	16SYNT_13
78	16SYNT_14
79	16SYNT_15
80	16SYNT_16
81	16SYNT_17
82	16SYNT_18
83	16SYNT_19
84	16SYNT_20
85	16SYNT_21
86	16SYNT_22
87	16SYNT_23
88	16SYNT_24
89	16SYNT_25
90	16SYNT_26
91	16SYNT_27
198	16SYNT_28
199	16SYNT_29
200	16SYNT_30
201	16SYNT_31
202	16SYNT_32
203	16SYNT_33
204	16SYNT_34
205	16SYNT_35
206	16SYNT_36
207	16SYNT_37
208	16SYNT_38
209	16SYNT_39
210	16SYNT_40
211	16SYNT_41
212	16SYNT_42
213	16SYNT_43
214	16SYNT_44
215	16SYNT_45
216	16SYNT_46
143	3_4HARPSI_01
144	3_4HARPSI_02
92	3_4STRINGS_01
93	3_4STRINGS_02
94	3_4STRINGS_03
95	3_4STRINGS_04
96	3_4STRINGS_05
97	3_4STRINGS_06
98	3_4STRINGS_07
99	3_4STRINGS_08
100	3_4STRINGS_09
101	3_4STRINGS_10
102	3_4STRINGS_11
103	3_4STRINGS_12
104	3_4STRINGS_13

N°	
105	3_4STRINGS_14
106	3_4STRINGS_15
107	3_4STRINGS_16
145	4_4STRINGS_01
146	4_4STRINGS_02
147	4_4STRINGS_03
148	4_4STRINGS_04
151	6_8PIANO_01
152	6_8PIANO_02
153	6_8STRINGS_01
154	6_8STRINGS_02
155	6_8STRINGS_03
129	8BANJO_01
130	8BANJO_02
131	8BANJO_03
132	8BANJO_04
133	8BANJO_05
134	8BANJO_06
135	8BANJO_07
136	8BANJO_08
137	8BANJO_09
138	8BANJO_10
139	8BANJO_11
140	8BANJO_12
141	8BANJO_13
142	8BANJO_14
1	8GUIT_01
2	8GUIT_02
3	8GUIT_03
4	8GUIT_04
5	8GUIT_05
6	8GUIT_06
7	8GUIT_07
8	8GUIT_T_01
9	8GUIT_T_02
10	8GUIT_T_03
11	8GUIT_T_04
12	8GUIT_T_05
13	8GUIT_T_06
14	8GUIT_T_07
15	8GUIT_T_08
16	8PIANO_01
17	8PIANO_02
18	8PIANO_03
19	8PIANO_04
20	8PIANO_T_01
21	8PIANO_T_02
22	8PIANO_T_03
23	8PIANO_T_04
24	8PIANO_T_05

# Arp & Licks

## Arp & Licks

N°	
25	8PIANO_T_06
26	8PIANO_T_07
108	8STRINGS_01
109	8STRINGS_02
110	8STRINGS_03
111	8STRINGS_04
112	8STRINGS_05
113	8STRINGS_06
114	8STRINGS_07
115	8STRINGS_T_01
116	8STRINGS_T_02
27	8SYNT_01
28	8SYNT_02
29	8SYNT_03
156	8SYNT_04
157	8SYNT_05
158	8SYNT_06
159	8SYNT_07
160	8SYNT_08
161	8SYNT_09
162	8SYNT_10
163	8SYNT_11
164	8SYNT_12
165	8SYNT_13
166	8SYNT_14
167	8SYNT_15
168	8SYNT_16
169	8SYNT_17
170	8SYNT_18
171	8SYNT_19
172	8SYNT_20
173	8SYNT_21
174	8SYNT_22
175	8SYNT_23
176	8SYNT_24
177	8SYNT_25
178	8SYNT_26
179	8SYNT_27
180	8SYNT_28
181	8SYNT_29
182	8SYNT_30
183	8SYNT_31
184	8SYNT_32
185	8SYNT_33
186	8SYNT_34
187	8SYNT_35
188	8SYNT_36
30	8SYNT_T_01
31	8SYNT_T_02

N°	
32	8SYNT_T_03
33	8SYNT_T_04
34	8SYNT_T_05
35	8SYNT_T_06
36	8SYNT_T_07
37	8SYNT_T_08
38	8SYNT_T_09
189	8SYNT_T_10
190	8SYNT_T_11
191	8SYNT_T_12
192	8SYNT_T_13
193	8SYNT_T_14
194	8SYNT_T_15
195	8SYNT_T_16
196	8SYNT_T_17
149	8_HARPSI_01
150	8_HARPSI_02
249	BRASS_CHA_01
250	BRASS_CHA_02
251	BRASS_CHA_03
252	BRASS_CHA_04
253	BRASS_POP_01
254	BRASS_POP_02
255	BRASS_POP_03
256	BRASS_POP_04
257	BRASS_POP_05
258	BRASS_POP_06
259	BRASS_POP_07
260	BRASS_POP_08
263	BRASS_SWG_01
264	BRASS_SWG_02
265	BRASS_SWG_03
266	BRASS_SWG_04
267	BRASS_SWG_05
268	BRASS_SWG_06
269	BRASS_SWG_07
270	BRASS_SWG_08
271	BRASS_SWG_09
272	BRASS_SWG_10
261	BRAS_SAMB_01
262	BRAS_SAMB_02
217	FISABEGUIN_01
218	FISABEGUIN_02
219	FISABEGUIN_03
220	FISAFox_01
221	FISAFox_02
222	FISAFox_03
223	FISAFox_04
224	FISAMAZURK_01

225	FISAMAZURK_02
226	FISAMAZURK_03
227	FISAMAZURK_04
228	FISAPARTY_01
229	FISAPARTY_02
230	FISAPARTY_03
231	FISAPARTY_04
232	FISASLOWLZ_01
233	FISASLOWLZ_02
234	FISASLOWLZ_03
235	FISASLOWLZ_04
236	FISASLOWLZ_05
237	FISASLOWLZ_06
238	FISATANGO_01
239	FISATANGO_02
240	FISATANGO_03
241	FISATARANT_01
242	FISATARANT_02
243	FISATARANT_03
244	FISATARANT_04
245	FISAWALZ_01
246	FISAWALZ_02
247	FISAWALZ_03
248	FISAWALZ_04
273	HORNS_SWG_01
274	HORNS_SWG_02
275	REEDS_SWG_01
276	REEDS_SWG_02
277	REEDS_SWG_03
278	SAX_SWG_01
279	SAX_SWG_02
280	SAX_SWG_03
281	SAX_SWG_04
282	SAX_SWG_05
283	SAX_SWG_06

## Live Guitar

N°	
7	16B_ELECT_1
8	16B_ELECT_2
9	16B_FOLK_1
10	16B_FOLK_2
6	16_SMOOTH
69	2_STEPS
1	5TH_MUTE
2	5TH_SHUFFLE
135	6-8MARCH_1
136	6-8MARCH_2
68	8B_ELECT
3	8B_FOLK_1
4	8B_FOLK_2
5	8B_FOLK_3
127	8B_FOLK_4
11	BALLAD_1
12	BALLAD_2
59	BALLAD_MIX
88	BALLENATO
83	BEAT_1
90	BEAT_2
114	BEAT_3
13	BEGUINE_1
122	BEGUINE_2
14	BLUES_1
129	BLUES_2
137	BLUES_EL_6_8
15	BOSSA_NOVA
91	BUGG_1
92	BUGG_2
93	BUGG_3
16	CNTRY_12-8
17	CNTRY_POP
18	DANCE
19	DISCO
60	DISCO_MIX
20	DISCO_WHA
74	ENGLISH_WALZ
21	FAST_FOLK
22	FINGERPICK
115	FOLK_12_8
70	FOX
89	IRISH_WALZ6_8
75	LONG ELECT_1
76	LONG ELECT_2
66	LONG_FOLK_1
67	LONG_FOLK_2
71	PARTY_FOX_1

N°	
72	PARTY_FOX_2
73	PARTY_POLKA
23	POLKA_1
24	POLKA_2
144	POLKA_2_STOP
101	POLKA_3
138	POLKA_4
139	POLKA_5
25	POP_1
26	POP_2
27	POP_3
106	POP_4
128	POP_5
28	POP_6-8
29	R&BLUES_1
94	R&BLUES_2
116	R&BLUES_3
30	R&ROLL_1
31	R&ROLL_2
32	REGGAE_1
33	REGGAE_2
34	RIDE_WEST
35	ROCK_1
107	ROCK_10
108	ROCK_11
109	ROCK_12
110	ROCK_13
111	ROCK_14
112	ROCK_15
36	ROCK_2
37	ROCK_3
38	ROCK_4
95	ROCK_5
96	ROCK_6
97	ROCK_7
98	ROCK_8
99	ROCK_9
39	RUMBA_1
40	RUMBA_2
130	RUMBA_3
131	RUMBA_4
132	RUMBA_MIX_1
133	RUMBA_MIX_2
41	SAMBA_JAZZ
84	SHORT_ELECT1
85	SHORT_ELECT2
86	SHORT_FOLK1
87	SHORT_FOLK2

N°	
46	SHUFFLE_1
47	SHUFFLE_2
48	SHUFFLE_3
103	SHUFFLE_4
118	SHUFFLE_5
119	SHUFFLE_6
42	SHUF_ROCK_1
43	SHUF_ROCK_2
44	SHUF_ROCK_3
45	SHUF_ROCK_4
77	SLOW_ROCK6_8
49	SLOW_ROCK_1
125	SLOW_ROCK_2
126	SLOW_ROCK_3
134	SLOW_ROCK_4
80	SLOW_WALTZ
50	SMOOTH_FOLK
113	SOKA
51	SOUL_16
52	STOP_FUNK
82	SURF
78	SWING_1
79	SWING_2
117	SWING_3
53	SWING_FOX1
123	SWING_FOX2
124	SWING_FOX3
54	TANGO_1
55	TANGO_2
56	TARANTELLA_1
57	TARANTELLA_2
61	TRIPL_16SMOTH
143	TRIPL_DISCMIX
141	TRIPL_DISCO
142	TRIPL_DISCWH
62	TRIPL_POP1
63	TRIPL_POP2
64	TRIPL_POP3
81	TRIPL_RNB
65	TRIPL_SOUL16
120	UP_CLEAN
104	UP_COUNTRY_1
105	UP_COUNTRY_2
121	UP_MUTED
58	WALTZ_1
100	WALTZ_2
140	WALTZ_3
145	WALTZ_1_STOP
102	WESTERN

# Styles

## AUDYA FACTORY STYLES

BALLAD	
1	@SLOW_BALLAD
2	@POP_BALLAD_1
3	@POP_BALLAD_2
4	@NICE_BALLAD
5	@POP_SONG
6	@GENTLE_R&B
7	@MEDIUM_16_BT
8	@16_BEAT_1
9	@16_BEAT_2
10	@ELECTRO_BALLAD
11	@8_BEAT_1
12	@8_BEAT_2
13	@HEAVY_BEAT
14	@ENGLISH_TUNE
15	@EUROPOP
16	@NEW_TITLE
17	@GUITAR_BALLAD
18	@NEW_BALLAD
19	@COUNTRY_BEAT_2
20	@CLASSIC_BALLAD
21	@FOLK_MELODY
22	@FOLK_BEAT
23	@70'S_BEAT
24	@8_LIGHT_FOLK
25	@MODERN_POP
26	@ITALBEAT
27	@SOFT_BEAT_1
28	@WONDER_LIFE
29	@COUNTRY_BEAT_1
30	@SOFT_BEAT_2
31	@8_BEAT_BALLAD
32	@8_FOLK_ROCK
33	@CLASSIC_BEAT
34	@EASYBALLAD
35	@POP_BALLAD_3
36	FOLK_12_8
37	16BEAT_1_SD
38	16BEAT_2_SD

39	16BEAT_3_SD
40	16BEAT_4_SD
41	16UPBEAT_SD
42	6-8_BALLAD_SD
43	70'S_BEAT_SD
44	70'S_POP_SD
45	8BEAT_1_SD
46	8BEAT_2_SD(R)
47	8BEAT_3_SD
48	8_BALLAD_SD
49	AFTERHOURS_SD
50	EASY_BEAT_SD
51	GUIT&ORG_SD
52	ITALBEAT_SD
53	LOUNGE_SD
54	MOVIE_SONG_SD
55	PNO_BALLAD_SD
56	POP_12_8_SD
57	SOFT_BALLAD_SD
POP	
1	@16_POP_ROCK
2	@ACOUSTIC_GROOVE
3	@FUSION_FUNK
4	@TREND_POP
5	@HIP_HOP
6	@EASY_FUSION
7	@ELECTRIC_POP
8	@EMOTIONAL_R&B
9	@LATIN_R&B
10	@ORIENTAL_R&B
11	@ACOUSTIC_POP
12	@SUBWAY
13	@LOUNGE
14	@BROKEN_BIT
15	@SHUFFLE_POP
16	@SOULFUL
17	@LIGHT_POP
18	@R&B_BALLAD_1

19	@R&B_BALLAD_2
20	@SMOOTH_FUNK
21	@OLD_SCHOOL
22	@FUNKY_1
23	@RAP&REGGAE
24	@CHILL_OUT
25	@TRIPLET_POP
26	@RUMBA_RAP
27	@FUNKY_2
28	@DOWNBEAT
29	@BRIT_POP
30	@98_POP
31	@SOULFUNK
32	@ENERGY_RAP
33	@LOUNGE_GROOVE
34	@MIX_HIP_HOP
35	@NU_SOUL
36	@POP_LATIN
37	@STREET_DANCE
38	COOL_FUNKY_SD
39	ENGLISH_TUNE_SD
40	FOLK_SINGER_SD
41	FUNKY_1_SD(R)
42	FUNKY_2_SD(R)
43	FUSION_SD
44	LIGHT_POP_SD
45	POP_CHART_SD
46	POP_FOLK_SD
47	POP_MIX_SD
48	R_N_B_SD
49	STREET_SD
50	
DANCE	
1	@EURO_DANCE
2	@DISCO_DANCE
3	@DANCE_HALL
4	@DISCO_FEVER_70
5	@DISCO_FUNK_70

### REMARQUE

Le symbole @ avant le nom du STYLE indique que le style emploie des parties AUDIO DRUM, GROOVES ou LIVE GUITAR.

## AUDYA FACTORY STYLES

6	@DJ_DISCO
7	@LIQUID_FUNK(R)
8	@LATIN_DANCE_1
9	@LATIN_DANCE_2
10	@REGGAETON_1
11	@ELECTRO_DANCE
12	@MINIMAL_TECHNO
13	@ROCK_HOUSE
14	@REGGAETON_2
15	@MODERN_SOKA
16	@HANDS_UP
17	@GIPSY_DANCE
18	@DISCO_NIGHT
19	@DISCO_70'S
20	@VILLAGE_FÊTE
21	@TECHNO_GARAGE
22	@TECH_HOUSE
23	@AFRO&BASS_1
24	@AFRO&BASS_2
25	@AFRO&BASS_3
26	@AFRO_HOUSE
27	@DEEP&BASS_1
28	@DEEP&BASS_2
29	@ELECTRO&BASS_1
30	@ELECTRO&BASS_2
31	@FUNK&BASS_1
32	@FUNK&BASS_2
33	@HOUSE&BASS_1
34	@HOUSE&BASS_2
35	@LATIN&BASS_1
36	@LATIN&BASS_2
37	@LATIN&BASS_3
38	@TRIBE&BASS_1
39	@TRIBE&BASS_2
40	@DISCO_70'S_2
41	@DISCO_FLAVOR
42	@FRESH_GROOVE
43	@GROOVY_FUNK(R)
44	@HOUSE_FEVER
45	60_REVIVAL_SD
46	D-FLOOR_SD
47	DANCE_1_SD
48	DANCE_2_SD
49	DANCE_3_SD
50	DISCO_1_SD
51	DISCO_2_SD

52	DISCO_3_SD
53	DISCO_BAROQUE_SD
54	GIPSY_SD
55	HOUSE_1_SD
56	HOUSE_2_SD
57	HOUSE_3_SD
58	NOCHE_MIX_SD
59	RUMBA_DANCE_SD
PARTY	
1	@PARTY_POLKA_1
2	@PARTY_POLKA_2
3	@PARTY_FOX
4	@SCHLAGER
5	@ORGELSAMBA
6	@SHUFFLEBEAT
7	@SCANDSCHLAGER
8	@PARTYSAMBA
9	@HAPPY_FOX
10	@SKA_BEAT
11	BOARISCHER
12	OBERWALZ
13	OBERPOLKA
14	DISCOFOX
15	SCHLAGERGRIECH
16	SPATZENBEAT
17	TANZPALAST
18	CTRYBALLAD
19	SCHLAGERWALZER
20	DOLOMITENPOWER
21	DOLOMITENBEAT
22	ALOHA
23	DISCODREAM
24	FLIPFOX
25	FOX_70
26	HAPPYPOLKA
27	JIVECONIE
28	ORGELPARTY
29	SCANBUG
30	SLOWROCK_6_8
31	SUMMERREGGAE
32	DANCE_ROCK_SD
33	DISCO_CHA_CHA_SD
34	DISCO_SAMBA_SD
35	FLIP_BEAT_SD
36	H-GULLY_1_SD

37	H-GULLY_2_SD
38	H-GULLY_DAN_SD
39	HIT_POLKA1_SD
40	HIT_POLKA2_SD
41	HOWY_HITS_SD
42	KASTELBT_SD
43	LIMBO_SD
44	MACARENA_SD
45	MENEITO_SD
46	PARTY_FOX_SD
47	PARTY_GRV_SD
48	PARTY_POLKA_SD
49	SCHLAGER_1_SD
50	SCHLAGER_2_SD
51	WOLLEMIX_SD
52	WOLLE_SD
ROCK&SOUL	
1	@AMERICAN_ROCK_1
2	@POWER_ROCK
3	@POP_ROCK
4	@STREET_ROCK
5	@STUDIO_ROCK
6	@BLUES_NIGHT
7	@R&BLUES_1
8	@SHUFFLE_BLUES
9	@ROCKING
10	@60'SBLUES
11	@METAL_ROCK
12	@AMERICAN_ROCK_2
13	@R&BLUES_2
14	@R&BLUES_3
15	@ROCK_SHUFFLE_1
16	@STAGE_ROCK
17	@ON_THE_ROCK
18	@GARAGE_ROCK
19	@BLUESY_MOOD
20	SOUL_POP
21	BASICROCK_SD
22	BB_ROCK_SD
23	GOSPEL_SD(R)
24	HARD_ROCK_SD
25	R&BLUES_1_SD
26	R&BLUES_2_SD(R)
27	ROCKING_SD
28	ROCK_BALLAD_SD

## AUDYA FACTORY STYLES

29	ROCK_SHUFFLE_SD
30	SHUFFLE_BLUES_SD
31	SOUL_1_SD
32	SOUL_2_SD
33	USA_ROCK_SD
COUNTRY	
1	@APACHE
2	@BLUEGRASS
3	@COUNTRY_BEAT
4	@COUNTRY_QUARTET
5	@ON_THE_ROAD
6	@KRAMER_BALLAD
7	@OLD_CNTRYWALZ
8	@ROCKABILLY
9	@WALKING_FOX
10	@COUNTRY_ROOTS
11	@IRISH_WALZ
12	@COUNTRY_FOX
13	@COUNTRY_SURF
14	@IRISH_FOX
15	@IRISH_SLOW_FOX
16	@QUICK_STEP
17	@UP_COUNTRY_1
18	@SOFT_BALLAD
19	@WESTERN_1
20	@WESTERN_2
21	@UP_COUNTRY_2
22	@FOLK_ROOTS
23	@IRISH_WALKING
24	BALLAD_12_8
25	COUNTRY_BALLAD
26	COUNTRY_DIXIE
27	COUNTRY_WALZ
28	BLUEGRASS_SD
29	CNTRY_BLD_SD
30	CNTRY_FOX_SD
31	CNTRY_POP_SD
32	CNTRY_ROCK_SD
33	KRAMER_SD
34	NASHVILLE_SD
35	ONTHEROAD_SD
36	SLOW_COUNTRY_SD
37	WESTERN_SD
38	WESTRIDE_SD
SWING	

1	@BIGBAND_1
2	@BIGBAND_2
3	@BIGBAND_SLOW
4	@JAZZ_COCKTAIL
5	@JAZZ_QUARTET
6	@ORCHESTRAL_SLOW
7	@JAZZ_WALZ
8	@FAST_BEBOP
9	@SWING_1
10	@SWING_2
11	@CHRISTMAS_FOX
12	@GOGO(R)
13	@BRASSY_FOX
14	@ROMANTIC_FOX
15	@SMOOTH_FOX
16	CHARLESTON
17	DIXIELAND(R)
18	JAZZMAN
19	JAZZ_5_4
20	MANOUCHE
21	SHUFFLE_FOX
22	SLOW_FOX(R)
23	SWING3
24	BIG_BAND_SD
25	BLUES_BLD_SD(R)
26	BLUES_SD(R)
27	EASY_JAZZ_SD(R)
28	JAZZ_WALTZ_SD
29	ORCH_SLOW_1_SD
30	ORCH_SLOW_2_SD
31	ORGAN_HIT_SD(R)
32	ORGAN_JAZZ(R)
33	SWING_BLD_SD
LATIN	
1	@BALADA
2	@FAST_BOSSA
3	@SAMBA_JAZZ
4	@BOLERO_2
5	@TECNO_MERENGUE
6	@PUERTORICANA(R)
7	@MAMBO_SALSA(R)
8	@RUMBA_BEGUINE
9	@DOMINICANA(R)
10	@GUAJIRA(R)
11	@BOLERO_1

12	@BOSSA&SALSA
13	@CUBAN_CHACHA(R)
14	@MERENGUE_1(R)
15	@SAMBA_LIGHT
16	@ITALBACHATA
17	@SALSA_CUBANA(R)
18	@LIVE_BOSSA
19	@VILLERA
20	@SAMBA_MOOD
21	@CUMBION
22	@JLG_BACHATA
23	@MEDIUM_BOSSA
24	@REGGAE_BAND
25	@BAJON
26	@DISCO_SAMBA
27	@LATIN_BALLAD
28	@MAMBO_HIT(R)
29	@CALIENTE(R)
30	@MERENGUE_2(R)
31	@CUMBIA(R)
32	@BACHATA
33	@CHA_CHA_1
34	@MAMBO
35	@CHA_CHA_2(R)
36	@BALLENATO
37	@BOSSA_LOUNGE
38	@SON_ANTIGUO
39	@LATIN_JAZZ
40	@RUMBA_FLAMENCA
41	@LOUNGE_BOSSA_2
42	@SAMBA_ROCK
43	TROPICAL
44	SOKA(R)
45	ANTILLES_SD
46	BACHATA_SD
47	BALADA_SD
48	BATUCADA_SD
49	BEGUINE_1_MS
50	BEGUINE_2_MS
51	BEGUINE_3_SD
52	BOSSAMIX_SD
53	BOSSANOVA_1_SD
54	BOSSANOVA_2_SD
55	BRAZILIAN_SD
56	CALIENTE_SD

## AUDYA FACTORY STYLES

57	CHA_CHA_SD(R)
58	EURO_CHA_CHA_SD
59	JAZZ_SAMBA_SD
60	LATIN_JAZZ_SD
61	LATIN_POP_SD
62	LATIN_ROCK_SD
63	MAKOSSA_SD(R)
64	MAMBO_1_SD
65	MAMBO_2_MS
66	MERENGUE_SD(R)
67	MOD_BOSSA_SD
68	NDOMBOLO_SD(R)
69	RAPIDO_SD
70	REGGAETON_SD(R)
71	ROMANTICA_SD
72	RUMBA_FLAM_SD
73	RUMBA_SD
74	SALSA_1_SD(R)
75	SALSA_2_SD
76	SALSITA_SD
77	SAMBA_SD
78	VALLENATO_SD
79	ZOUK_SD(R)
R&ROLL	
1	@JIVE
2	@SLOW_ROCK_1
3	@SLOW_ROCK_2
4	@ROCKER
5	@SHADOW
6	@PARTY_R&ROLL
7	@RETRO_ROCK
8	@SHUFFLE
9	@R&ROLL
10	@STAGE_R&ROLL
11	@SURF
12	@HIP_SLOW_ROCK
13	@RETRO_S_ROCK
14	@SLOW_12_8
15	@SLOW_BLUES
16	@TERZINATO
17	@VINTAGE_S_ROCK
18	@BLUESMAN
19	@TWIST
20	@6_8_SLOW_BLD
21	@SHUFFLE_BOOGIE

22	BOOGIE
23	POP_60
24	POP_ROCK
25	R&ROLL_1
26	R&ROLL_2
27	SLOW_ROCK
28	TWIST
29	60'S_POP_SD
30	BOOGIE_WOOGIE_SD
31	BUGG_1_SD
32	BUGG_2_SD
33	JIVE_SD(R)
34	POP_TWIST_SD
35	ROCK&ROLL_1_SD
36	ROCK&ROLL_2_SD
37	SCANDFOX_1_SD
38	SCANDFOX_2_SD
39	SHUFF_FOX_SD
40	SLOWROCK_1_SD
41	SLOWROCK_2_SD
42	SLOWROCK_3_SD
43	SLOWROCK_4_SD
44	SURF_SD
UNPLUGGED	
1	@16BALLAD
2	@ANDALUZ
3	@BALLAD
4	@BEGUINE
5	@BLUEGRAS
6	@BOSSANOVA
7	@COUNTRYROCK
8	@COUNTRYBEAT
9	@COUNTRY_POP
10	@FAST_SAMBA
11	@GYPSY
12	@MAMBO_SHUFFLE
13	@MEDITERRANEAN
14	@SLOW_ROCK
15	@SMOOTH_FOLK
16	@SOUL_FOLK
17	@SURFIN
18	@IT_TARANTELLA
19	@WESTERN_BALLAD
20	@FADO
21	G_ANDALUZ_SD

22	G_BALLAD_1_SD
23	G_BALLAD_2_SD
24	G_BOSSA_SD
25	G_BRASIL_SD
26	G_COUNTRY_1_SD
27	G_COUNTRY_2_SD
28	G_COUNTRY_3_SD
29	G_FLAMENCO_SD
30	G_POP_1_SD
31	G_POP_2_SD
FOLK	
1	@MARCH_4_4
2	@MILONGA
3	@PARISIENNE
4	@PIZZICA
5	@TAMMURRIATA
6	@PASO_DOBLE
7	@PAQUITO
8	@SEVILLANA
9	@RUMBA_NAPOLETA
10	@SALTARELLO
11	@JIGS
12	@QUEBEC_FOLKLORE
13	@REELS
14	ALPEN_POLKA
15	ALPEN_WALZ
16	BAROQUE
17	CAN_CAN
18	ESPANA_HIT
19	MEXICAN
20	OBERKRAIN
21	PASO_DOBLE_3_4
22	SIRTAKY
23	CELTIC_SD
24	FADO_SD
25	HABANERA_SD
26	JIGS_SD
27	MARCH_SD
28	NAPOLETANA_SD
29	PASODOBLE_NEW_SD
30	PASODOBLE_SD
31	P_DOBLE_3-4_SD
32	P_DOBLE_4-4_SD
33	REELS_SD

# Styles

## AUDYA FACTORY STYLES

BALLROOM	
1	@ARGENTINO
2	@BEGUINE_1
3	@ITALPOLKA
4	@MAZURCA(R)
5	@WALZ_ROMAGNOLO
6	@TARANTELLA
7	@SLOW_FOX
8	@FOX_TROT
9	@MODERATO
10	@SWING_FOX
11	@BEGUINE_2
12	@ENGLISH_WALTZ
13	@H-GULLY_1
14	@H-GULLY_2
15	@MEDIUM_FOX
16	@QUADRIGLIA
17	@SHUFFLE_FOX
18	@SLOW_WALZ
19	@TANGO_ITALIANO
20	@WIENER
21	@CLASSIC_TANGO
22	@NEW_MAZURKA(R)
23	@NEW_POLKA(R)
24	@NEW_WALZER(R)
25	@VALZER_LENTO
26	SMOOTH_FOX
27	SOFT_POLKA
28	SOFT_WALZ
29	BEGUINE
30	POLKA(R)
31	SLOW_BEAT
32	TANGO_1
33	TANGO_2
34	WALZER
35	BRUSH_POLKA_SD
36	BRUSH_WALZ_SD
37	FOXTROT_1_SD
38	FOXTROT_2_SD
39	FOXTROT_3_SD
40	FOXTROT_4_MS
41	FRANCAISE_SD
42	IRISH_WALTZ_SD
43	MARCH_6-8_MS
44	MAZURKA_1_SD
45	MAZURKA_2_SD

46	MAZURKA_3_SD(R)
47	MAZURKA_4_MS
48	MEDIUMFOX_SD
49	MODERATO_1_SD
50	MODERATO_2_SD
51	MUSETTE_SD(R)
52	POLKA_1_SD
53	POLKA_2_SD
54	POLKA_3_MS
55	QUADRIGLIA_SD
56	QUICK_STEP_SD
57	SALTARELLO_SD
58	SLOW_FOX_1(R)
59	SLOW_FOX_2
60	SLOW_WALTZ_SD
61	TANGO_1_SD
62	TANGO_2_SD
63	TANGO_3_MS
64	TARANTELLA_SD
65	WALTZ_1_SD
66	WALTZ_2_SD
67	WALTZ_3_MS
68	WIENER_1_SD
69	WIENER_2_SD

### REMARQUE

*Le symbole @ avant le nom du STYLE indique que le style emploie des parties AUDIO DRUM, GROOVES ou LIVE GUITAR.*



## Drum Set

Standard 1		Program Change 1	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks 01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick16	83	Shaker02
36	Kick07	84	Sticks02
37	Rimshot05	85	Castagnet
38	Snare094	86	Tambourine03
39	Clap03	87	Rimshot02
40	Snare097	88	Snare011
41	Tom01	89	Snare012
42	Stick12	90	Snare013
43	Tom02	91	Middle01
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open04	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Standard 2		Program Change 2	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01

26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick03	83	Shaker02
36	Kick01	84	Sticks02
37	Rimshot03	85	Castagnet
38	Snare031	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot04
40	Snare021	88	Snare009
41	Tom01	89	Snare010
42	Stick15	90	Snare015
43	Tom02	91	Middle01
44	Close01	92	Stick01
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open01
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Room Gm2		Program Change 3	
14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick04	83	Shaker02
36	Kick02	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare009	86	Kick40
39	Clap01	87	Kick39

# Drum Set

40	Snare010	88	Empty
41	Tom07	89	Empty
42	Stick01	90	Empty
43	Tom08	91	Empty
44	Close01	92	Empty
45	Tom09	93	Empty
46	Open01	94	Empty
47	Tom10	95	Empty
48	Tom11	96	Empty
49	Crash02	97	Empty
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Power Gm2

### Program Change 4

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick16	83	Shaker02
36	Kick01	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare095	86	Kick40
39	Clap01	87	Kick39
40	Snare096	88	Empty
41	Tom07	89	Empty
42	Stick01	90	Empty
43	Tom08	91	Empty
44	Close01	92	Empty
45	Tom09	93	Empty
46	Open01	94	Empty
47	Tom10	95	Empty
48	Tom11	96	Empty
49	Crash02	97	Empty
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty

58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Electro Gm2

### Program Change 5

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Clap11	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick21	83	Shaker02
36	Kick20	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare045	86	Kick40
39	Clap01	87	Kick39
40	Snare046	88	Empty
41	Tom43	89	Empty
42	Stick28	90	Empty
43	Tom44	91	Empty
44	Close10	92	Empty
45	Tom45	93	Empty
46	Open05	94	Empty
47	Tom46	95	Empty
48	Tom47	96	Empty
49	Crash02	97	Empty
50	Tom48	98	Empty
51	Reverse	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Jazz Gm2

### Program Change 6

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02

25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick06	83	Shaker02
36	Kick13	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare009	86	Kick40
39	Clap01	87	Kick39
40	Snare010	88	Empty
41	Tom01	89	Empty
42	Stick01	90	Empty
43	Tom02	91	Empty
44	Close01	92	Empty
45	Tom03	93	Empty
46	Open01	94	Empty
47	Tom04	95	Empty
48	Tom05	96	Empty
49	Crash02	97	Empty
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

<b>Analog Gm2</b>		Program Change 7	
14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas02
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves02
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick16	83	Shaker02
36	Kick24	84	Sticks02
37	Rimshot12	85	Castagnet
38	Snare087	86	Kick40
39	Clap01	87	Kick39
40	Snare010	88	Empty
41	Tom26	89	Empty
42	Stick29	90	Empty
43	Tom27	91	Empty

44	Close10	92	Empty
45	Tom28	93	Empty
46	Open05	94	Empty
47	Tom29	95	Empty
48	Tom30	96	Empty
49	Open06	97	Empty
50	Tom31	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Standard Gm2 Program Change 8

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Roll01	64	Conga_Low
17	Roll02	65	Timbales_Hi
18	Snare002	66	Timbales_Lo
19	Snare003	67	Agogo_Hi
20	Snare004	68	Agogo_Low
21	Snare005	69	Cabasa
22	Snare006	70	Maracas01
23	T_Flam01	71	Whistle01
24	T_Flam02	72	Whistle02
25	Crash01	73	Guiro01
26	Snare007	74	Guiro02
27	Fingsnap01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick05	83	Shaker02
36	Kick02	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare013	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot02
40	Snare014	88	Snare080
41	Tom01	89	Snare012
42	Stick02	90	Snare013
43	Tom02	91	Middle01
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

# Drum Set

<b>Folk</b>		Program Change 9	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick04	83	Shaker02
36	Kick02	84	Sticks02
37	Rimshot05	85	Castagnet
38	Snare012	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot03
40	Snare013	88	Snare011
41	Tom01	89	Snare009
42	Stick02	90	Snare010
43	Tom02	91	Stick12
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

<b>Acoustic 1</b>		Program Change 10	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick06	83	Shaker02
36	Kick07	84	Sticks02
37	Rimshot06	85	Castagnet
38	Snare016	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot04
40	Snare017	88	Snare013
41	Tom01	89	Snare018
42	Stick02	90	Snare015
43	Tom02	91	Close06
44	Close07	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open01
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Pandero01
51	Ride01	99	Pandero02
52	Crash03	100	Pandero03
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

<b>Jazz Dry</b>		Program Change 11	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi

29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick16	83	Shaker02
36	Kick06	84	Sticks02
37	Rimshot08	85	Castagnet
38	Snare020	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot05
40	Snare019	88	Snare009
41	Tom07	89	Snare012
42	Stick01	90	Snare013
43	Tom08	91	Middle01
44	Close01	92	Stick04
45	Tom09	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Vintage

### Program Change 12

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick10	83	Shaker02
36	Kick11	84	Sticks02
37	Rimshot09	85	Castagnet
38	Snare021	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot03
40	Snare016	88	Snare022
41	Tom01	89	Snare010
42	Stick02	90	Snare015
43	Tom02	91	Close06
44	Close01	92	Stick01
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open01

47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Acoustic 2

### Program Change 15

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome 01	81	Triangle02
34	Metronome 02	82	Shaker01
35	Kick08	83	Shaker02
36	Kick09	84	Sticks02
37	Rimshot05	85	Castagnet
38	Snare019	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot02
40	Snare020	88	Snare011
41	Tom01	89	Snare012
42	Stick04	90	Snare013
43	Tom02	91	Middle01
44	Close02	92	Stick04
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

# Drum Set

<b>Rock</b>		Program Change 17	
14 Snare001	62 Conga Slap		
15 Roll01	63 Conga_Hi		
16 Roll02	64 Conga_Low		
17 Snare002	65 Timbales_Hi		
18 Snare003	66 Timbales_Lo		
19 Snare004	67 Agogo_Hi		
20 Snare005	68 Agogo_Low		
21 Snare006	69 Cabasa		
22 Tom Flam01	70 Maracas01		
23 Tom Flam02	71 Whistle01		
24 Crash01	72 Whistle02		
25 Snare007	73 Guiro01		
26 Fingsnap 01	74 Guiro02		
27 Slap	75 Claves01		
28 Snare008	76 W_Block_Hi		
29 Scratch Up	77 W_Block_Lo		
30 Scratch Down	78 Cuica01		
31 Sticks01	79 Cuica02		
32 Click	80 Triangle01		
33 Metronome 01	81 Triangle02		
34 Metronome 02	82 Shaker01		
35 Kick05	83 Shaker02		
36 Kick16	84 Sticks02		
37 Rimshot21	85 Clap02		
38 Snare092	86 Tambourine01		
39 Clap15	87 Rimshot11		
40 Snare093	88 Snare086		
41 Tom01	89 Snare084		
42 Stick19	90 Snare028		
43 Tom02	91 Middle01		
44 Close09	92 Middle04		
45 Tom03	93 Close02		
46 Open03	94 Open01		
47 Tom04	95 Reverse		
48 Tom05	96 Applause		
49 Crash02	97 Belltree		
50 Tom06	98 Empty		
51 Ride03	99 Empty		
52 Crash03	100 Empty		
53 Ridebell01	101 Empty		
54 Tambourine01	102 Empty		
55 Crash04	103 Empty		
56 Cowbell01	104 Empty		
57 Crash05	105 Empty		
58 Vibraslap	106 Empty		
59 Ride01	107 Empty		
60 Bongo_Hi	108 Empty		
61 Bongo_Low	109 Empty		

<b>House</b>		Program Change 25	
14 Snare001	62 Conga Slap		
15 Roll01	63 Conga_Hi		
16 Roll02	64 Conga_Low		
17 Snare002	65 Timbales_Hi		
18 Snare003	66 Timbales_Lo		
19 Snare004	67 Agogo_Hi		
20 Snare005	68 Agogo_Low		
21 Snare006	69 Cabasa		
22 Tom Flam01	70 Maracas01		
23 Tom Flam02	71 Whistle01		
24 Crash01	72 Whistle02		
25 Snare007	73 Guiro01		
26 Fingsnap 01	74 Guiro02		
27 Slap	75 Claves01		
28 Snare008	76 W_Block_Hi		

29 Scratch Up	77 W_Block_Lo
30 Scratch Down	78 Cuica01
31 Sticks01	79 Cuica02
32 Click	80 Triangle01
33 Metronome01	81 Triangle02
34 Metronome02	82 Shaker01
35 Kick42	83 Shaker02
36 Kick15	84 Sticks02
37 Rimshot05	85 Clap04
38 Snare029	86 Tambourine1
39 Clap10	87 Rimshot12
40 Snare077	88 Snare036
41 Tom20	89 Snare037
42 Stick20	90 Kick42
43 Tom21	91 Kick15
44 Middle07	92 Kick17
45 Tom22	93 Stick08
46 Middle05	94 Middle06
47 Tom23	95 Reverse
48 Tom24	96 Applause
49 Crash02	97 Belltree
50 Tom25	98 Empty
51 Ride01	99 Empty
52 Crash03	100 Empty
53 Ridebell01	101 Empty
54 Tambourine01	102 Empty
55 Crash04	103 Empty
56 Cowbell01	104 Empty
57 Crash05	105 Empty
58 Vibraslap	106 Empty
59 Ride02	107 Empty
60 Bongo_Hi	108 Empty
61 Bongo_Low	109 Empty

<b>Techno</b>		Program Change 26	
14 Snare001	62 Conga Slap		
15 Roll01	63 Conga_Hi		
16 Roll02	64 Conga_Low		
17 Snare002	65 Timbales_Hi		
18 Snare003	66 Timbales_Lo		
19 Snare004	67 Agogo_Hi		
20 Snare005	68 Agogo_Low		
21 Snare006	69 Cabasa		
22 Tom Flam01	70 Maracas01		
23 Tom Flam02	71 Whistle01		
24 Crash01	72 Whistle02		
25 Snare007	73 Guiro01		
26 Fingsnap 01	74 Guiro02		
27 Slap	75 Claves01		
28 Snare008	76 W_Block_Hi		
29 Scratch05	77 W_Block_Lo		
30 Scratch Down	78 Cuica01		
31 Sticks01	79 Cuica02		
32 Click	80 Triangle01		
33 Metronome01	81 Triangle02		
34 Metronome02	82 Shaker01		
35 Kick15	83 Shaker02		
36 Kick17	84 Sticks02		
37 Rimshot13	85 Clap04		
38 Snare034	86 Tambourine1		
39 Clap03	87 Rimshot12		
40 Snare033	88 Snare038		
41 Tom26	89 Snare077		
42 Close04	90 Snare028		
43 Tom27	91 Kick28		
44 Stick09	92 Kick29		
45 Tom28	93 Stick08		
46 Middle05	94 Middle06		

47	Tom29	95	Middle08
48	Tom30	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom31	98	Clap07
51	Ride01	99	Clap08
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

<b>Progressive</b>		Program Change 28	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch03	77	W_Block_Lo
30	Scratch04	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick44	83	Shaker02
36	Kick22	84	Sticks02
37	Rimshot16	85	Clap01
38	Snare059	86	Tambourine1
39	Clap12	87	Rimshot01
40	Snare061	88	Snare039
41	Tom20	89	Snare040
42	Stick21	90	Snare070
43	Tom21	91	Kick45
44	Close10	92	Kick15
45	Tom22	93	Middle05
46	Open05	94	Middle01
47	Tom23	95	Reverse
48	Tom24	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom25	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

<b>Rave</b>		Program Change 29	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch01	77	W_Block_Lo
30	Scratch02	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick34	83	Shaker02
36	Kick51	84	Sticks02
37	Rimshot12	85	Clap03
38	Snare037	86	Tambourine1
39	Clap13	87	Rimshot12
40	Snare076	88	Snare041
41	Tom26	89	Snare033
42	Stick22	90	Snare042
43	Tom27	91	Kick20
44	Close11	92	Kick23
45	Tom28	93	Stick23
46	Open08	94	Open01
47	Tom29	95	Reverse
48	Tom30	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom31	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	El.Percussion	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

<b>Hip Hop</b>		Program Change 30	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi

# Drum Set

29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick49	83	Shaker02
36	Kick46	84	Sticks02
37	Rimshot12	85	Clap02
38	Snare038	86	Tambourine1
39	Clap14	87	Rimshot12
40	Snare077	88	Snare042
41	Tom26	89	Snare045
42	Stick23	90	Snare061
43	Tom27	91	Kick21
44	Close12	92	Kick20
45	Tom28	93	Stick21
46	Open05	94	Stick18
47	Tom29	95	Reverse
48	Tom30	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom31	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Fusion

Program Change 33

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick30	83	Shaker02
36	Kick06	84	Sticks02
37	Rimshot07	85	Castagnet
38	Snare081	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot04
40	Snare011	88	Snare022
41	Tom01	89	Snare009
42	Stick02	90	Snare010
43	Tom02	91	Middle04
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open01

47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Brush

Program Change 41

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick03	83	Shaker02
36	Kick13	84	Sticks02
37	Rimshot06	85	Castagnet
38	Snare023	86	Tambourine01
39	Snare024	87	Rimshot05
40	Snare025	88	Snare026
41	Tom13	89	Snare027
42	Stick02	90	Snare043
43	Tom14	91	Close06
44	Close01	92	Stick02
45	Tom15	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom16	95	Reverse
48	Tom17	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom18	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride04	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty



<b>Brush Gm2</b>		Program Change 42	
14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick03	83	Shaker02
36	Kick13	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare023	86	Kick40
39	Snare024	87	Kick39
40	Snare025	88	Empty
41	Tom01	89	Empty
42	Stick01	90	Empty
43	Tom02	91	Empty
44	Close01	92	Empty
45	Tom03	93	Empty
46	Open01	94	Empty
47	Tom04	95	Empty
48	Tom05	96	Empty
49	Crash02	97	Empty
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

<b>Sfx Kit</b>		Program Change 47	
14	Empty	62	Belltree
15	Empty	63	Engine
16	Empty	64	Car_Stop
17	Empty	65	Car_Pass
18	Empty	66	Car_Crash
19	Empty	67	Sirene
20	Empty	68	Train
21	Empty	69	Jet
22	Empty	70	Helicopter
23	Empty	71	Starship
24	Empty	72	Gunshot
25	Empty	73	Machine_Gun
26	Empty	74	Laser
27	Empty	75	Explosion
28	Empty	76	Dog

29	Empty	77	Horse_Gallop
30	Empty	78	Bird
31	Empty	79	Rain
32	Empty	80	Thunder
33	Empty	81	Wind
34	Empty	82	Seashore
35	Empty	83	River
36	Empty	84	Bubble
37	Empty	85	Empty
38	Empty	86	Empty
39	Slap	87	Empty
40	Snare008	88	Empty
41	Scratch Up	89	Empty
42	Scratch Down	90	Empty
43	Sticks01	91	Empty
44	Click	92	Empty
45	Metronome01	93	Empty
46	Metronome02	94	Empty
47	Fret Noise	95	Empty
48	Empty	96	Empty
49	Empty	97	Empty
50	Empty	98	Empty
51	Pfif&Jew	99	Empty
52	Laughing	100	Empty
53	Screaming	101	Empty
54	Punch	102	Empty
55	Heart	103	Empty
56	Foot_Splash	104	Empty
57	Steps	105	Empty
58	Applause	106	Empty
59	Door_Slam	107	Empty
60	Door_Bell	108	Empty
61	Scratch_Fx	109	Empty

<b>Orchestra Gm2</b>		Program Change 48	
14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Stick02	75	Claves01
28	Close01	76	W_Block_Hi
29	Open01	77	W_Block_Lo
30	Ride01	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick41	83	Shaker02
36	Kick37	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare031	86	Kick40
39	Castagnet	87	Kick39
40	Snare014	88	Applause
41	Timpani01	89	Empty
42	Timpani02	90	Empty
43	Timpani03	91	Empty
44	Timpani04	92	Empty
45	Timpani05	93	Empty
46	Timpani06	94	Empty

# Drum Set

47	Timpani07	95	Empty
48	Timpani08	96	Empty
49	Timpani09	97	Empty
50	Timpani10	98	Empty
51	Timpani11	99	Empty
52	Timpani12	100	Empty
53	Timpani13	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash09	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Crash07	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

<b>Orchestra</b>		Program Change 49	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Stick02	75	Claves01
28	Close01	76	W_Block_Hi
29	Open01	77	W_Block_Lo
30	Ride01	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick41	83	Shaker02
36	Kick37	84	Sticks02
37	Rimshot18	85	Castagnet
38	Snare031	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot01
40	Snare014	88	Snare013
41	Timpani01	89	Snare094
42	Timpani02	90	Snare009
43	Timpani03	91	Middle01
44	Timpani04	92	Stick02
45	Timpani05	93	Close02
46	Timpani06	94	Open01
47	Timpani07	95	Reverse
48	Timpani08	96	Applause
49	Timpani09	97	Belltree
50	Timpani10	98	Empty
51	Timpani11	99	Empty
52	Timpani12	100	Empty
53	Timpani13	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Crash07	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty
<b>Studio</b>		Program Change 57	

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick03	83	Shaker02
36	Kick04	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare083	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot04
40	Snare082	88	Snare009
41	Tom01	89	Snare010
42	Stick02	90	Snare012
43	Tom02	91	Middle01
44	Close01	92	Stick01
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open01
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

<b>Lightpop</b>		Program Change 58	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02

32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick36	83	Shaker02
36	Kick02	84	Sticks02
37	Rimshot12	85	Clap01
38	Snare078	86	Tambourine1
39	Clap03	87	Rimshot02
40	Snare091	88	Snare011
41	Tom07	89	Snare012
42	Stick12	90	Snare013
43	Tom08	91	Stick02
44	Close09	92	Open04
45	Tom09	93	Open02
46	Open03	94	Close02
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Rap

Program Change 59

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick34	83	Shaker02
36	Kick23	84	Sticks02
37	Rimshot15	85	Clap03
38	Snare077	86	Tambourine1
39	Clap02	87	Rimshot12
40	Snare074	88	Snare039
41	Tom07	89	Snare071
42	Stick08	90	Snare041
43	Tom08	91	Middle08
44	Stick16	92	Stick07
45	Tom09	93	Stick18
46	Middle05	94	Middle06
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause

49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Hip Box

Program Change 60

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick27	83	Shaker02
36	Kick15	84	Sticks02
37	Rimshot11	85	Clap02
38	Snare076	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot20
40	Snare077	88	Snare087
41	Tom07	89	Snare045
42	Stick06	90	Snare061
43	Tom08	91	Kick22
44	Stick18	92	Kick02
45	Tom09	93	Stick10
46	Middle01	94	Stick18
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash13	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

# Drum Set

<b>Modern</b>		Program Change 62	
14 Snare001	62 Conga Slap		
15 Roll01	63 Conga_Hi		
16 Roll02	64 Conga_Low		
17 Snare002	65 Timbales_Hi		
18 Snare003	66 Timbales_Lo		
19 Snare004	67 Agogo_Hi		
20 Snare005	68 Agogo_Low		
21 Snare006	69 Cabasa		
22 Tom Flam01	70 Maracas01		
23 Tom Flam02	71 Whistle01		
24 Crash10	72 Whistle02		
25 Snare055	73 Guiro01		
26 Fingsnap03	74 Guiro02		
27 Slap	75 Claves01		
28 Snare008	76 W_Block_Hi		
29 Scratch Up	77 W_Block_Lo		
30 Scratch Down	78 Cuica01		
31 Sticks01	79 Cuica02		
32 Click	80 Triangle01		
33 Metronome01	81 Triangle02		
34 Metronome02	82 Shaker01		
35 Kick50	83 Shaker02		
36 Kick11	84 Sticks02		
37 Rimshot22	85 Castagnet		
38 Snare050	86 Tambourine01		
39 Clap03	87 Rimshot02		
40 Snare090	88 Snare066		
41 Tom38	89 Snare067		
42 Stick02	90 Snare088		
43 Tom41	91 Middle01		
44 Close01	92 Stick02		
45 Tom40	93 Close02		
46 Open01	94 Open02		
47 Tom40	95 Reverse		
48 Tom39	96 Applause		
49 Crash10	97 Belltree		
50 Tom39	98 Empty		
51 Ride04	99 Empty		
52 Crash02	100 Empty		
53 Ridebell03	101 Empty		
54 Tambourine01	102 Empty		
55 Crash10	103 Empty		
56 Cowbell01	104 Empty		
57 Crash10	105 Empty		
58 Vibraslap	106 Empty		
59 Ride03	107 Empty		
60 Bongo_Hi	108 Empty		
61 Bongo_Low	109 Empty		

<b>Custom</b>		Program Change 65	
14 Snare001	62 Conga Slap		
15 Roll01	63 Conga_Hi		
16 Roll02	64 Conga_Low		
17 Snare002	65 Timbales_Hi		
18 Snare003	66 Timbales_Lo		
19 Snare004	67 Agogo_Hi		
20 Snare005	68 Agogo_Low		
21 Snare006	69 Cabasa		
22 Tom Flam01	70 Maracas01		
23 Tom Flam02	71 Whistle01		
24 Crash01	72 Whistle02		
25 Snare007	73 Guiro01		
26 Fingsnap 01	74 Guiro02		
27 Slap	75 Claves02		
28 Snare008	76 Wood_Hi		

29 Scratch Up	77 Wood
30 Scratch Down	78 Cuica01
31 Sticks01	79 Cuica02
32 Click	80 Triangle01
33 Metronome01	81 Triangle02
34 Metronome02	82 Shaker03
35 Kick03	83 Shaker04
36 Kick02	84 Sticks02
37 Rimshot02	85 Clap01
38 Snare081	86 Tambourine1
39 Clap02	87 Rimshot11
40 Snare017	88 Snare010
41 Tom01	89 Snare013
42 Stick01	90 Snare028
43 Tom02	91 Stick05
44 Close01	92 Stick02
45 Tom03	93 Close02
46 Open01	94 Open01
47 Tom04	95 Cowbell02
48 Tom05	96 Applause
49 Crash02	97 Belltree
50 Tom06	98 Empty
51 Ride01	99 Empty
52 Crash03	100 Empty
53 Ridebell01	101 Empty
54 Tambourine01	102 Empty
55 Crash04	103 Empty
56 Cowbell01	104 Empty
57 Crash05	105 Empty
58 Vibraslap	106 Empty
59 Ride03	107 Empty
60 Bongo_Hi	108 Empty
61 Bongo_Low	109 Empty

<b>Latin</b>		Program Change 66	
14 Snare001	62 Conga Slap		
15 Roll01	63 Conga_Hi		
16 Roll02	64 Conga_Low		
17 Snare002	65 Timbales_Hi		
18 Snare003	66 Timbales_Lo		
19 Snare004	67 Agogo_Hi		
20 Snare005	68 Agogo_Low		
21 Snare006	69 Cabasa		
22 Tom Flam01	70 Maracas03		
23 Tom Flam02	71 Whistle01		
24 Crash01	72 Whistle02		
25 Snare007	73 Guiro01		
26 Maracas02	74 Guiro02		
27 Tom42	75 Claves01		
28 Pandero01	76 W_Block_Hi		
29 Pandero02	77 W_Block_Lo		
30 Pandero03	78 Cuica01		
31 Kick40	79 Cuica02		
32 Kick39	80 Triangle01		
33 Tom19	81 Triangle02		
34 Metronome02	82 Shaker01		
35 Kick32	83 Shaker02		
36 Kick04	84 Sticks02		
37 Rimshot11	85 Castagnet		
38 Snare009	86 Tambourine1		
39 Clap01	87 Rimshot03		
40 Snare011	88 Snare009		
41 Tom07	89 Snare012		
42 Stick02	90 Snare028		
43 Tom08	91 Guira01		
44 Close01	92 Guira02		
45 Tom09	93 Tambora01		
46 Open01	94 Tambora02		

47	Tom10	95	Tambora03
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Cowbell03
50	Tom12	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Clap07
53	Ridebell01	101	Clap08
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

<b>Pop Jazz</b>		Program Change 73	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick02	83	Shaker02
36	Kick16	84	Sticks02
37	Rimshot09	85	Castagnet
38	Snare021	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot18
40	Snare028	88	Snare012
41	Tom01	89	Snare016
42	Stick04	90	Snare013
43	Tom02	91	Close06
44	Close02	92	Stick02
45	Tom03	93	Close01
46	Open02	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty

59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty
<b>Street</b>		Program Change 74	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick24	83	Shaker02
36	Kick25	84	Sticks02
37	Rimshot14	85	Clap04
38	Snare041	86	Tambourinel
39	Clap05	87	Rimshot12
40	Snare042	88	Snare039
41	Tom07	89	Snare030
42	Close11	90	Kick42
43	Tom08	91	Kick17
44	Close10	92	Kick18
45	Tom09	93	Stick25
46	Open08	94	Middle03
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

<b>Analog</b>		Program Change 75	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi

# Drum Set

20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick23	83	Shaker02
36	Kick24	84	Sticks02
37	Rimshot20	85	Clap01
38	Snare087	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot01
40	Snare037	88	Snare059
41	Tom01	89	Snare074
42	Stick16	90	Snare034
43	Tom02	91	Kick17
44	Stick11	92	Kick15
45	Tom03	93	Middle05
46	Open06	94	Stick13
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Open06	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty
<b>Citypop</b> Program Change 76			
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01

31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick02	83	Shaker02
36	Kick35	84	Sticks02
37	Rimshot25	85	Clap03
38	Snare019	86	Tambourine01
39	Clap03	87	Rimshot08
40	Snare062	88	Snare034
41	Tom07	89	Snare077
42	Stick12	90	Kick08
43	Tom08	91	Kick13
44	Close06	92	Kick10
45	Tom09	93	Stick07
46	Open04	94	Middle06
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Smooth Program Change 77

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick35	83	Shaker02
36	Kick32	84	Sticks02
37	Rimshot16	85	Clap02
38	Snare083	86	Tambourine01
39	Clap06	87	Rimshot12
40	Snare081	88	Snare077
41	Tom07	89	Snare060

42	Stick13	90	Snare061
43	Tom08	91	Kick11
44	Close01	92	Kick09
45	Tom09	93	Middle06
46	Open01	94	Stick08
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty
<b>Acid</b> Program Change 78			
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick25	83	Shaker02
36	Kick27	84	Sticks02
37	Rimshot05	85	Clap01
38	Snare059	86	Tambourine1
39	Clap07	87	Rimshot03
40	Snare077	88	Snare059
41	Tom38	89	Snare041
42	Stick26	90	Snare034
43	Tom41	91	Kick17
44	Close13	92	Kick15
45	Tom40	93	Middle05
46	Open05	94	Close04
47	Tom40	95	Reverse
48	Tom39	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom39	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty

53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Kick&Snare Program Change 79

14	Empty	62	Kick42
15	Empty	63	Kick22
16	Empty	64	Kick34
17	Empty	65	Kick38
18	Empty	66	Kick27
19	Empty	67	Kick43
20	Empty	68	Snare009
21	Empty	69	Snare010
22	Empty	70	Snare014
23	Empty	71	Snare012
24	Empty	72	Snare013
25	Empty	73	Snare016
26	Empty	74	Snare017
27	Empty	75	Snare077
28	Empty	76	Snare034
29	Empty	77	Snare033
30	Empty	78	Snare056
31	Empty	79	Snare023
32	Empty	80	Snare024
33	Empty	81	Snare032
34	Empty	82	Snare029
35	Empty	83	Snare030
36	Empty	84	Snare070
37	Kick02	85	Snare071
38	Kick03	86	Snare035
39	Kick04	87	Snare058
40	Kick05	88	Snare031
41	Kick06	89	Snare021
42	Kick07	90	Snare060
43	Kick19	91	Snare074
44	Kick12	92	Snare037
45	Kick13	93	Snare36
46	Kick08	94	Snare38
47	Kick14	95	Snare022
48	Kick15	96	Snare011
49	Kick17	97	Snare039
50	Kick29	98	Snare040
51	Kick28	99	Snare059
52	Kick30	100	Snare061
53	Kick31	101	Snare076
54	Kick35	102	Snare019
55	Kick16	103	Snare041
56	Kick32	104	Snare020
57	Kick01	105	Snare042
58	Kick25	106	Snare045
59	Kick09	107	Snare069
60	Kick51	108	Empty
61	Kick36	109	Empty

## Jazz Brush Program Change 80

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo

# Drum Set

19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick06	83	Shaker02
36	Kick13	84	Sticks02
37	Rimshot02	85	Castagnet
38	Snare043	86	Tambourine01
39	Snare024	87	Rimshot05
40	Snare025	88	Snare026
41	Tom13	89	Snare043
42	Stick02	90	Snare023
43	Tom14	91	Middle04
44	Close01	92	Stick02
45	Tom15	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom16	95	Reverse
48	Tom17	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom18	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride04	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Swing

Program Change 81

14	Empty	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash09	72	Whistle02
25	Snare065	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks03	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome1	81	Triangle02

34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick37	83	Shaker02
36	Kick35	84	Sticks02
37	Rimshot10	85	Castagnet
38	Snare024	86	Tambourine01
39	Snare023	87	Rimshot07
40	Snare044	88	Snare016
41	Tom37	89	Snare022
42	Stick02	90	Snare026
43	Tom36	91	Middle01
44	Close01	92	Stick17
45	Tom35	93	Close02
46	Open01	94	Open01
47	Tom34	95	Reverse
48	Tom33	96	Applause
49	Crash08	97	Belltree
50	Tom32	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash11	100	Empty
53	Ridebell02	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Splash01	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash06	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride07	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Garage

Program Change 82

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick18	83	Shaker02
36	Kick09	84	Sticks02
37	Rimshot17	85	Castagnet
38	Snare019	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot02
40	Snare020	88	Snare011
41	Tom01	89	Snare012
42	Stick08	90	Snare013
43	Tom02	91	Middle01
44	Stick10	92	Stick02



45	Tom03	93	Close02
46	Open03	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## U.S. Pop

Program Change 83

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Stick05	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick19	83	Shaker02
36	Klck01	84	Sticks02
37	Rimshot26	85	Clap04
38	Snare079	86	Tambourine1
39	Clap09	87	Rimshot12
40	Snare091	88	Snare019
41	Tom07	89	Snare020
42	Stick04	90	Snare035
43	Tom08	91	Kick03
44	Middle04	92	Kick08
45	Tom09	93	Stick02
46	Open01	94	Open02
47	Tom10	95	Close01
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Clap07
51	Ride01	99	Clap08
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty

58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Melorap

Program Change 84

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Klck33	83	Shaker02
36	Kick26	84	Sticks02
37	Rimshot16	85	Clap01
38	Snare040	86	Tambourine1
39	Clap02	87	Rimshot03
40	Snare029	88	Snare042
41	Tom07	89	Snare045
42	Stick07	90	Snare046
43	Tom08	91	Kick17
44	Stick08	92	Kick15
45	Tom09	93	Middle05
46	Middle06	94	Close04
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash12	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Grunge

Program Change 85

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low

# Drum Set

21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Stick07	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick03	83	Shaker02
36	Kick16	84	Stick07
37	Rimshot12	85	Clap02
38	Snare095	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot01
40	Snare096	88	Snare028
41	Tom07	89	Snare009
42	Stick02	90	Snare085
43	Tom08	91	Kick02
44	Close01	92	Kick08
45	Tom09	93	Stick02
46	Open01	94	Stick10
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Contemporary Program Change 86

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Stick21	79	Cuica02

32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick21	83	Shaker02
36	Kick22	84	Stick21
37	Rimshot16	85	Clap09
38	Snare087	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot05
40	Snare033	88	Snare039
41	Tom01	89	Snare040
42	Stick27	90	Snare041
43	Tom02	91	Kick17
44	Close14	92	Kick15
45	Tom03	93	Middle08
46	Open05	94	Stick13
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Urban

## Program Change 87

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick14	83	Shaker02
36	Kick45	84	Sticks02
37	Rimshot06	85	Castagnet
38	Snare039	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot12
40	Snare030	88	Snare046
41	Tom38	89	Snare058
42	Stick24	90	Snare059
43	Tom41	91	Stick07
44	Stick22	92	Stick11

45	Tom40	93	Stick18
46	Open05	94	Close01
47	Tom40	95	Reverse
48	Tom39	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom39	98	Empty
51	Ride02	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Electro

### Program Change 88

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick48	83	Shaker02
36	Kick15	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Clap01
38	Snare030	86	Tambourine1
39	Clap02	87	Rimshot05
40	Snare061	88	Snare045
41	Tom01	89	Snare042
42	Close04	90	Snare074
43	Tom02	91	Stick07
44	Middle05	92	Close05
45	Tom03	93	Close03
46	Open02	94	Middle05
47	Tom04	95	Middle05
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Kick17
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty

59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Country

### Program Change 89

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick16	83	Shaker02
36	Kick06	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Clap02
38	Snare014	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot03
40	Snare012	88	Snare013
41	Tom07	89	Snare011
42	Stick01	90	Snare009
43	Tom08	91	Stick05
44	Close01	92	Stick02
45	Tom09	93	Close06
46	Open01	94	Open01
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## R&B

### Program Change 90

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi

# Drum Set

20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick15	83	Shaker02
36	Kick17	84	Sticks02
37	Rimshot19	85	Clap04
38	Snare074	86	Tambourine1
39	Clap03	87	Rimshot01
40	Snare076	88	Snare016
41	Tom38	89	Snare034
42	Stick07	90	Snare036
43	Tom41	91	Stick08
44	Stick08	92	Stick11
45	Tom40	93	Middle01
46	Middle08	94	Stick06
47	Tom40	95	Middle06
48	Tom39	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom39	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

## Pop Super Kit Program Change 91

14	Empty	62	Whistle01
15	Empty	63	Whistle02
16	Empty	64	Guiro01
17	Empty	65	Guiro02
18	Empty	66	Open07
19	Empty	67	Claves01
20	Empty	68	Open07
21	Empty	69	Tambourine01
22	Empty	70	Close07
23	Empty	71	Clap04
24	Empty	72	Clap02
25	Empty	73	Clap03
26	Empty	74	Clap01
27	Empty	75	Fingsnap02
28	Kick54	76	Fingsnap01
29	Roll03	77	Tambora01
30	Kick53	78	Tambora02

31	Roll04	79	Empty
32	Snare063	80	Empty
33	Roll05	81	Empty
34	Snare057	82	Empty
35	Kick52	83	Empty
36	Kick54	84	Empty
37	Rimshot22	85	Empty
38	Snare055	86	Empty
39	Snare050	87	Empty
40	Snare054	88	Empty
41	Tom38	89	Empty
42	Stick14	90	Empty
43	Tom41	91	Empty
44	Stick03	92	Empty
45	Tom40	93	Empty
46	Open07	94	Empty
47	Tom40	95	Empty
48	Tom39	96	Empty
49	Crash10	97	Empty
50	Tom39	98	Empty
51	Ride04	99	Empty
52	Crash02	100	Empty
53	Ridebell03	101	Empty
54	Middle09	102	Empty
55	Crash10	103	Empty
56	Middle02	104	Empty
57	Crash10	105	Empty
58	Open07	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Maracas01	108	Empty
61	Maracas02	109	Empty

## Funk Super Kit Program Change 92

14	Empty	62	Whistle01
15	Empty	63	Whistle02
16	Empty	64	Guiro01
17	Empty	65	Guiro02
18	Empty	66	Open07
19	Empty	67	Claves01
20	Empty	68	Open07
21	Empty	69	Tambourine01
22	Empty	70	Close07
23	Empty	71	Clap04
24	Empty	72	Clap02
25	Empty	73	Clap03
26	Empty	74	Clap01
27	Empty	75	Fingsnap02
28	Kick54	76	Fingsnap01
29	Roll03	77	Tambora01
30	Kick53	78	Tambora03
31	Roll04	79	Empty
32	Snare075	80	Empty
33	Roll05	81	Empty
34	Snare073	82	Empty
35	Kick52	83	Empty
36	Kick53	84	Empty
37	Rimshot21	85	Empty
38	Snare072	86	Empty
39	Snare068	87	Empty
40	Snare064	88	Empty
41	Tom38	89	Empty

42	Stick14	90	Empty
43	Tom41	91	Empty
44	Stick03	92	Empty
45	Tom40	93	Empty
46	Open07	94	Empty
47	Tom40	95	Empty
48	Tom39	96	Empty
49	Crash10	97	Empty
50	Tom39	98	Empty
51	Ride04	99	Empty
52	Crash02	100	Empty
53	Ridebell03	101	Empty
54	Middle09	102	Empty
55	Crash10	103	Empty
56	Middle02	104	Empty
57	Crash10	105	Empty
58	Open07	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Maracas01	108	Empty
61	Maracas02	109	Empty

<b>Power_S.Kit</b>		Program Change 93	
14	Empty	62	Whistle01
15	Empty	63	Whistle02
16	Empty	64	Guiro01
17	Empty	65	Guiro02
18	Empty	66	Open07
19	Empty	67	Claves01
20	Empty	68	Open07
21	Empty	69	Tambourine01
22	Empty	70	Close07
23	Empty	71	Clap04
24	Empty	72	Clap02
25	Empty	73	Clap03
26	Snare052	74	Clap01
27	Snare051	75	Fingsnap02
28	Kick52	76	Fingsnap01
29	Roll03	77	Tambora01
30	Kick53	78	Tambora02
31	Roll04	79	Tambora03
32	Snare053	80	Empty
33	Roll05	81	Empty
34	Snare066	82	Empty
35	Kick54	83	Empty
36	Kick52	84	Empty
37	Rimshot21	85	Empty
38	Snare067	86	Empty
39	Snare088	87	Empty
40	Snare089	88	Empty
41	Tom01	89	Empty
42	Stick14	90	Empty
43	Tom02	91	Empty
44	Stick03	92	Empty
45	Tom03	93	Empty
46	Open07	94	Empty
47	Tom04	95	Empty
48	Tom05	96	Empty
49	Crash10	97	Empty
50	Tom06	98	Empty
51	Ride04	99	Empty
52	Crash02	100	Empty

53	Ridebell03	101	Empty
54	Middle09	102	Empty
55	Crash10	103	Empty
56	Middle02	104	Empty
57	Crash10	105	Empty
58	Open07	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Maracas01	108	Empty
61	Maracas02	109	Empty

## Ms\_100\_Set Program Change 13

14	Snare001	62	Congaslap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	T_Flam01	70	Maracas01
23	T_Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	F_Snap01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch_Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch_Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick50	83	Shaker05
36	Kick47	84	Sticks02
37	Rimshot23	85	Castagnet
38	Snare049	86	Tambourine03
39	Clap01	87	Rimshot24
40	Snare049	88	Snare047
41	Tom01	89	Snare047
42	Stick15	90	Snare048
43	Tom02	91	Middle01
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Close08	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride02	99	Empty
52	Crash05	100	Empty
53	Ride06	101	Empty
54	Tambourine02	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell04	104	Empty
57	Crash03	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride05	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

# Voice Preset

## Voice Preset

PIANOS
CONCERT GRAND
UPRIGHT PIANO
POP GRAND
HONKY TONK
LATIN PIANO
ROMANTIC GRAND
TINE PIANO
DYNAPIANO
HARPSICHORD
CLAVI
RAGTIME
ELECTROMIX
PIANO&STRINGS
OCTAPIANO
JINGLE PIANO
FM&GRAND
R&ROLL
PIANO PAD
DIGIPIANO
HOUSE
EL PIANOS
STAGE_73
SUITECASE
FM_PIANO1
80'S_MODULE
CRISTAL_TX
88_PRO
PHASER
SWEET_MARK
CLAVIMIX
TREMOLO_MARK
HIGH_TINES
FM_PIANO2
ROTOR_E_PIANO
ULTRAFUNK
E_PIANO_PAD
FM_LAYERED
CHORUS_E_PIANO
3_OPERATOR
VINTAGE
DELAY_E_PIANO
CHROM
CELESTA
GLOCKENSPIEL
MUSIC_BOX
VIBRAPHONE
MARIMBA
ORCHEST_BELL
XYLOPHONE
BELL
KALIMBA
STEEL_DRUM
MARKTREE
WINDCHIMES

WOODBLOCK
SHORTY VIBE
TINKLE
GLOCKSTRINGS
XYLOMARIMBA
AIRBELL
TUBULAR
CARILLON
ORGAN
CLASSIC_B3
ROCK_ORGAN
JAZZ_ORGAN
GOSPEL
ROTARY
HAMM_ON
THEATRE
LEAKAGE
16'+1'
BLUES_ORGAN
FOOTAGE
LOWER 8'+4'
VALVE
SPIRITUAL
EVERGREEN
POSITIVE
PRINCIPALE+4'
CHURCH
B3_VIBRATO
760_ROTOR
JAZZ_B3
FULL_FAST
DARK_B3
POP_ROCK
DRY_ORGAN
PIPE1
PIPE2
2ND_PERCUSSION
HAPPY DAY
TWIN FAST
16' 8' 51/3
TONEBARS
JAZZY
SPIN POP
DRAWBARS
ROCKER
CHORUSED
OVERDRIVE
FULL_THEATRE
FUZZ_ORGAN
ACCORDION
MUSETTE
JAZZ_FISA
TANGO
PARISIENNE
MASTER

BLUES_HARP
FISARMONICA
ALPEN
ITALIAN
ORGANETTO
CELESTE
ACCORDION
HARMONICA
BASSOON
CLASSIC
TYROLER
BANDONEON
8' REED
16'+8'
ARGENTINIAN
PIEMONTESE
CASSOTTO
FULL_FISA
FRANCAISE
WIDE_MUSETTE
SMOOKEY_HARP
FOLK_MASTER
MANOUCHE
DYNAFISA
BELLOW
GUITAR
ACOUST_NYLON
COUNTRY&SLIDE
JAZZ_GUIT&SLIDE
FOLK
STRATO
CARLOS DE LUXE
SOLIDBODY
12_STRINGS
DISTORTED
CLEAN
FINGERPICKING
NYLON&SLIDE
MEDIUM STEEL
SHADOW
POWER
PEDAL STEEL
SMOOTH_FOLK
MUTED
JAZZ_OCTAVE
BACHATA_GUIT
PHASE_GUIT
ROCK_LEAD
HUMBUCK
BOTTLENECK
MELLOW_STRAT
WHA_LEAD
ROCK_STRAT
SWEET_NYLON
POP_FUNK
RAY_BLUES

GUITAR
BRAZILIAN
BRONZE_COUNTRY
JAZZ_GUITAR2
TELECAST
CNTRY_FOLK
POP_WHA
AFTERFOLK
METAL
SOFT BLUES
CLASSIC
GUITAR_DUO
FLAMENCO
TREMOLOS
BRIGHT_FOLK
POP_LEAD
STOPPED
PUNK
HOT_TUBE
DARK_LEAD
VINTAGE
BASS
ACOUSTIC
FINGER
POP
FUNK
FRETLESS
PICKED
SLAP
RETRO
PRECISION
BASS&PIANO
SYNBASS 1
SYNBASS 2
SYNBASS 3
SYNBASS 4
SYNBASS 5
HOUSE 1
HOUSE 2
SINUS
BASS&GUIT
OBERBASS
STRINGS
STRINGS_
ENSEMBLE
PHILARMONIC
VIOLIN
CELLOS
VELOSTRINGS
OCTASTRING 1
SLOW STRINGS
WIENER (otm)
HARP
PIZZICATO

CAMERA
DISCO_STRINGS
BAROQUE
OCTASTRING_3
VIOLA
TZIVAGO
SYMPHONY (otm)
OPERA
PRELUDE
STACCATO
<b>CHOIR</b>
POP_AHH
POP_OHH
VOCALS
DAH
TOOH
UHH
CLASSIC CHOIR
SYNVOICE
TREBLE_VOICES
DIGICHOIR
HALOCHOIR
DIGIVOICE
SMOOTH_AHH
TUU_UAA
CHOIRPAD
CHURCH_VOCAL_1
CHURCH_VOCAL_2
SYNTHVOX_1
SYNTHVOX_2
SYNTHVOX_3
<b>BRASS</b>
BRASS_1
BRASS_2
MEXICAN
JAZZ_TROMBONE
DIXIE ®
MUTED_TPT
SWING_TRUMPET
OCTABRASS
GOLDEN_TRUMPET
FLUGHORN
JAZZ_CORNET
TROMBONES
BRASS&FALL
FRENCH_HORN
MARIACHI
BEBOP_MUTED
SOFT_BRASS (otm)
LATIN_BRASS
ALPEN_DUO
MEXICAN_DUET
MELLOW_TPT
GENTLE_HORNS
BRIGHT&BRASS
TIJUANA
T_BONE_SECTION
OCTABRASS_2

BAVARIAN_LIED
GROWBRASS(otm)
SMOOTH_SECTION
DARK_TRUMPET
<b>SAX</b>
BLOWED_TENOR
JAZZ_CONTRALTO
SWEET_ALTO
ROCK&GROWL
CIRCUS_SAX
ALTOSOFT
CLARINET
BARITON
SOPRANO
POP_ALTO
WOODWINDS
GRAFFIATO ®
TENOR
MILLER (otm)
SAX&BRASS
SAXBAND_1
SAXBAND_2 (otm)
SAXBAND_3
SAXBAND_4
SAXBAND_5
<b>FLUTE</b>
CLASSIC_FLUTE
LATIN_FLUTE
ANDES
WHISTLE
SHAKUASHI
CHIFF
PERUVIAN
POP_FLUTE
OCARINA
RECORDER
BOTTLE
ETHNIC
PIPES
PICCOLO
FLUTE&STRING
STEREO_FLUTE
VOICE_FLUTE
OCTAFLUTE
FLUTE&JAZ_GUIT
RAINDROPS
<b>PAD</b>
ACOUSTIC_DREAM
MOVIES
OBX
SWEEP
SPACE
DIGIPAD
NEW_AGE_1
SYNSTRINGS
BRIGHTPAD
EXPLORER

NYLON_PAD
GLASSPAD
SYBER
NEW_ERA (morph)
HALO (morph)
BELL_PAD
WARMNESS
TINEPAD
ANALOGS
NEW_AGE_2
EVOLVING
INNER_PAD
JUMPIN_BRASS
LARGE
INTERLUDE
DRONE
MIXPAD
CHIFFER
MATRIX
VANGELUS
<b>SYNTH</b>
LEAD_1
LEAD_2
LEAD_3
LEAD_4
LEAD_5
SYNTH_1
SYNTH_2
SYNTH_3
SYNTH_4
SYNTH_5
TRANCE
RESO
RAVE
WAVEMIX
BRIGHTSYNTH
MAXSYNTH
SOLOIST
QUADRA
CALLIOPE
SYNTHBRASS_1
MINISOLO
CHORD_SYNTH
SPARKLY
SHINE
PAT_SYNTH
SYNTHBRASS_2
OVERLOAD
SQUARED
FOLLOWSYNTH
SYNTHBRASS_3
<b>ETHNIC</b>
MANDOLIN
BANJO
FIDDLE steel
SITAR
PARAGUAYAN_HARP
DULCIMER
BAG_PIPE
BOUZOUKI

STEEL_BAND
SHAMISEN
FADO
CELTIC_HARP
AFRICAN_MALLET
JUNGLE
HACKBRETT
ZITHER
ETHNO_VIBES
TRES
KOTO
ZURNA
<b>EFFECT_SFX</b>
FRET_NOISE
BREATH
PFIF&JEW_HARP
HUU
HEART
APPLAUSE
LAUGHING
SCREAMING
JET
HELICOPTER
EXPLOSION
GUN_SHOTS
MACHINE_GUN
STAR_SHIPS
ALARMS
DOOR_SLAM&BELL
TELEPHONE
AIRHORN
SCRATCHES
LASERS
<b>EFFECT_SFX</b>
FX_SLAP
BIRD
BUBBLE
DOG&COW
HORSE&GALLOP
CLACKSON
CARS
CAR_PASS
TRAIN
FOOT&SPLASH
RAIN
RIVER
THUNDER
SEASHORE
WIND
BURST
HITS&CRASH
NYLON_SLIDE
COUNTRY_SLIDE
JAZZ_SLIDE

# MIDI Implementation

NOTE ON	9nH kk vv	n(0-0FH) midi channel, kk(01H-7FH)=NOTE ON vv=velocity(01H-7FH) (vv=0 means NOTE OFF)
NOTE OFF	8nH kk vv 9nH kk 00H	n(0-0FH) midi channel, kk(01H-7FH)=NOTE OFF vv=don't care if command 8nH
PITCH BEND	EnH bl bh	Pitch Bend as specified by bl(low) bh(high), bl=(00H-7FH),bh=(00H-7FH) 14 bit resolution. Maximum swing is +/-1 tone (default). (Can be changed using RPN 0000H) Center position is bl=00H bh=40H Min. bl=00H bh=00H, Max. bl=7FH bh=7FH
PROGRAM CHANGE	CnH pp	Program change. If n=09H Drumset change. Refer to voices or drumset list.
CHANNEL	DnH vv	vv=pressure value(00H-7FH).
CONTROL 00H	BnH 00H cc	Bank select. See voices list for details.
CONTROL 01H	BnH 01H cc	Modulation wheel. Rate, Assignment can be set using System excl.
CONTROL 05H	BnH 05H cc	Portamento time
CONTROL 06H	BnH 06H cc	Data Entry. Provides data to RPN NRPN
CONTROL 07H	BnH 07H cc	Volume
CONTROL 0AH	BnH 0AH cc	Pan. (Default 40H)
CONTROL 0BH	BnH 0BH cc	Expression. (Default 7FH)
CONTROL 40H	BnH 40H cc	Sustain. (Dumper pedal) On=7FH, Off=00H
CONTROL 41H	BnH 41H cc	Portamento. On/Off On=7FH, Off=00H
CONTROL 42H	BnH 42H cc	Sostenuto pedal On=7FH, Off=00H
CONTROL 43H	BnH 43H cc	Soft pedal On=7FH, Off=00H
CONTROL 5BH	BnH 5BH cc	Auxiliary channel1 Reverb send vv=00H-7FH
CONTROL 5DH	BnH 5DH cc	Auxiliary channel2 Effects send vv=00H-7FH (chorus,delay,distorcor)
CONTROL 77H	BnH 77H 00H	Reset all NRPN (see note 1).
CONTROL 78H	BnH 78H 00H	All sound off. (Abrut stop of sound on channel n)
CONTROL 79H	BnH 79H 00H	Reset all controllers
CONTROL 7BH	BnH 7BH 00H	All Notes Off
CONTROL 7EH	BnH 7EH 00H	Mono on
CONTROL 7FH	BnH 7FH 00H	Poly On (default)
CONTROL 54H	BnH 54H cc	Wha-Wha On/Off On=7FH Off=00h
CONTROL 55H	BnH 55H cc	Wha-Wha Amount cc=00H-7FH
CONTROL 10H	BnH 10H 00H	Vocalizer midi mode on
CONTROL 11H	BnH 11H 08H	Vocalizer midi mode on
RPN 0000H	BnH 65H 00H	64H 00H 06H vv Pitch Bend sensivity in semitones (default vv=02H)
RPN 0001H	BnH 65H 00H	64H 01H 06H vv Fine tuning in cents. vv=00H (-100) vv=40h (0) vv=7FH (+100)
RPN 0002H	BnH 65H 00H	64H 02H 06H vv Coarse tuning in half-tones vv=00H (-64) vv=40H (0) vv=7FH (+64)
NRPN 0108H	BnH 63H 01H	62H 08H 06H vv Lfo1 Rate modify (vv=40H no modify)
NRPN 0109H	BnH 63H 01H	62H 09H 06H vv Dco Depth modify (vv=40H no modify)
NRPN 010AH	BnH 63H 01H	62H 0AH 06H vv Lfo1 Delay modify (vv=40H no modify)
NRPN 0110H	BnH 63H 01H	62H 10H 06H vv Lfo2 Rate modify (vv=40H no modify)
NRPN 0111H	BnH 63H 01H	62H 11H 06H vv Lfo2 Delay modify (vv=40H no modify)
NRPN 0112H	BnH 63H 01H	62H 12H 06H vv Dcf Depth modify (vv=40H no modify)
NRPN 0113H	BnH 63H 01H	62H 13H 06H vv Dca Depth modify (vv=40H no modify)
NRPN 0120H	BnH 63H 01H	62H 20H 06H vv TVF cutoff freq. modify (vv=40H no modify)
NRPN 0121H	BnH 63H 01H	62H 21H 06H vv TVF Resonance modify (vv=40H no modify)
NRPN 0130H	BnH 63H 01H	62H 30H 06H vv FM Amplitude1 (vv=40H no modify)
NRPN 0131H	BnH 63H 01H	62H 31H 06H vv FM Amplitude2 (vv=40H no modify)
NRPN 0132H	BnH 63H 01H	62H 32H 06H vv FM Amplitude3 (vv=40H no modify)
NRPN 0133H	BnH 63H 01H	62H 33H 06H vv FM Amplitude4 (vv=40H no modify)
NRPN 0163H	BnH 63H 01H	62H 63H 06H vv Env. attack time modify (vv=40H no modify)
NRPN 0164H	BnH 63H 01H	62H 64H 06H vv Env. decay time modify (vv=40H no modify)
NRPN 0166H	BnH 63H 01H	62H 66H 06H vv Env. release time modify (vv=40H no modify)
NRPN 016BH	BnH 63H 01H	62H 6BH 06H vv Env. sustain time modify (vv=40H no modify)
NRPN 18rrH	BnH 63H 18H	62H rr 06H vv Pitch Course of drum instr. in semitones rr=note vv=40H no modify (see note 2)
NRPN 19rrH	BnH 63H 19H	62H rr 06H vv Pitch Fine of drum instr. in semitones rr=note vv=00h no modify vv=7FH +1/2 tone (see note 2)
NRPN 1ArrH	BnH 63H 1AH	62H rr 06H vv Level of drum instr. note rr. vv=00h to 7FH (see note 2)
NRPN 1CrrH	BnH 63H 1CH	62H rr 06H vv Pan of drum instr. note rr. vv=00h to 7FH (see note 2)
NRPN 1DrrH	BnH 63H 1DH	62H rr 06H vv Reverb send level of drum instr. note rr. vv=00h to 7FH (see note 2)
NRPN 1ErrH	BnH 63H 1EH	62H rr 06H vv Chorus send level of drum instr. note rr. vv=00h to 7FH (see note 2)



---

## Control Change

---

### ■ Modulation wheel

*Status Byte 2 Byte 3*

BnH 01H mmH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)

mm = modulation amount : 00H -7FH

### ■ Portamento time

*Status Byte 2 Byte 3*

BnH 05H ttH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)

tt = portamento time : 00H -7FH (default = 00H)

### ■ Volume

*Status Byte 2 Byte 3*

BnH 07H vvH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)

vv = volume : 00H -7FH (default = 64H = 100)

### ■ Pan

*Status Byte 2 Byte 3*

BnH 0AH ppH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)

pp = pan : 00H -7FH (default = 40H = 64)

0 = full left, 64 = center, 127 = full right

### ■ Expression

*Status Byte 2 Byte 3*

BnH 0BH eeH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)

ee = expression : 00H -7FH (default = 7FH)

### ■ Portamento On/Off

*Status Byte 2 Byte 3*

BnH 41H ppH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)

pp = switch : 00H = off, 01H -7FH = on (default = 00H)

### ■ Reverb/Echo Send Level

*Status Byte 2 Byte 3*

BnH 5BH rrH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)

rr = reverb/echo send level: 00H -7FH (default = 64H)

### ■ Pitch Bend Change

*Status Byte 2 Byte 3*

EnH llH mmH

n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)

ll = value LSB : 00H -7FH (default = 00H)

mm = value MSB : 00H -7FH (default = 40H)

MSB-LSB : 00-00H = -1 octave, 40-00H = no pitch bend, 7F-7FH = +1 octave

### ■ GM VOICE

Control Change 00, value = 0/1/10/11

Program Change 1-128

### ■ PROGRAM VOICE

Control Change 00, value 9 (for old compatibility)/20/21/22

Program Change 1-128

### ■ PRESET VOICE

Control Change 00, value 30/31/32/33

Program Change 00

### ■ DRAWBARS

Control Change 00, value = 5

Program Change 1-128

### ■ INSTRUMENTS

Control Change 00, value = 3/6

Program Change 1-128

### ■ VOICE LIST

Control Change 00, value = 8/35/36

Program Change 1-128

### ■ GROOVE

Control Change 00, value = 4

Program Change 1-128

# MIDI Implementation (Vocalizer)

## Non Registered Parameter Numbers

Note: All NRPN messages are to be sent through harmony or lead MIDI channels (HC or LC).

### ■ System NRPN

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
<b>Main volumes, modes and switches</b>				
96	0	0...127	127	<i>Master volume:</i> affects the whole system output
96	01	0, 1	0	<i>Vocalizer mode:</i> 0 = <b>MIDI Mode:</b> 5 harmony voices driven by MIDI messages sent through the harmony channel. 1 = <b>Auto-Chord Mode:</b> no note on/off decoded, whatever the midi channel is. The vocalizer detects the note sung into the microphone and computes the notes (up to 5) to be synthesized automatically according to a harmony table. This table indicates the transposition amount of each virtual voice (in semitones) depending on the detected note. 96 preset tables are available and can be simply called by NRPN 96-18. See this NRPN for the list of the presets. When such a NRPN is sent, the preset table overwrites the current one. In addition to these presets, you can program your own table and download it into the vocalizer with a System Exclusive message. See the Sysex part for additional information.
96	05	0, 1...127	1	<i>Lead voice switch:</i> 0: off (muted), 1...127: on
96	06	0, 1...127	0	<i>Lead channel processing switch:</i> 0: off = Pitch correction and Voice transform blocks (see synoptic) are bypassed. NRPNs 97-02 to 97-11 have no effect. 1...127: on = full lead channel processing mode.
96 96	07 10	0, 1...127 0...5	1 2	<i>Harmony switch:</i> 0: off (muted), 1...127: on
				<i>MIDI track transpose:</i> -2, -1, 0, +1, +2 (data MSB=0 to 4) octaves or automatic (data MSB=5). Allow the MIDI notes messages to be transposed in octave increments. This parameter is set correctly if the vocalizer synthesizes the same note as the singer in Melody mode and with harmony part muted. In auto mode, the vocalizer dynamically transposes the MIDI notes to the closest octave to the input signal.
96	15	1 ... 16 ≠ LC	16	<i>Harmony MIDI channel:</i> harmony MIDI channel (HC). After you use this command, the harmony MIDI channel will change, so you'll need to send all the following MIDI messages into the new channel. <b>Harmony and melody MIDI channels must be different: if you try set the harmony channel at the current melody channel value, the command will be ignored.</b> You must move the melody to another channel before.
96	16	1 ... 16 ≠ HC	1	<i>Lead MIDI channel:</i> lead voice MIDI channel (LC). After you use this command, the lead voice MIDI channel will change, so you'll need to send all the following MIDI messages to the new channel. <b>Harmony and melody MIDI channels must be different: if you try set the melody channel at the current harmony channel value, the command will be ignored.</b> You must change the harmony to another channel before.

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
96	17	0...23	23	<p><i>Virtual voice presets</i>: presets for Virtual voice feature. Calling a preset overwrites the current Voice transform (vibrato, formant, tone...) and EQ parameters of the lead voice. Calling a preset also turns "Lead channel processing switch" (NRPN 96-06) on automatically. Presets are:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>0 -Pop 1 -Mellow</li> <li>2 -Teen pop</li> <li>3 -Soft air</li> <li>4 -Dark</li> <li>5 -Energy 6 -Delicate</li> <li>7 -Opera 8 -Crooner</li> <li>9 -Light 10 -Tremolo</li> <li>11 -Vibrato</li> <li>12 -Breathy 13 -Shaky 14 -Phone</li> <li>15 -Angel</li> <li>16 -Alien</li> <li>17 -Cartoon</li> <li>18 -Nasal</li> <li>19 -Strange 20 -Deep</li> <li>21 -Girl</li> <li>22 -Drunk</li> <li>23 -default</li> </ul>
96	18	0...11, 12...23, 24...35, 36...47, 48...59, 60...71, 72...83, 84...95, 96...107, 108...119	none	<p><i>Auto-Chord presets</i>: preset tables for Auto-Chord mode (NRPN 96-01 data 07). These preset tables are uploaded by the user through a sysex message (sysex ID=1), so you must send such a sysex at least once before using this NRPN. Please refer to the sysex section for more information regarding the content of the preset tables and how to upload them into Voicetron.</p> <p>This NRPN builds a harmony table from a root and one of the 10 stored preset tables. The NRPN value is formatted as follows: Value = 12 * Table number + Root Table number ranges from 0 to 9 and Root from C=0 to B=11.</p> <p>For instance, if you have uploaded the following harmonies in the preset tables: Major, Minor, Major 7th, Minor 7th, ... you can then get a D minor harmony by sending a NRPN value of:</p> $12 * \text{Minor} + D = 12 * 1 + 2 = 14.$ <p>To get an Am7 chord, you will have to send:</p> $12 * \text{Minor 7th} + A = 12 * 3 + 9 = 45$ <p>Note: if you've downloaded a custom harmony table (using a Sysex 0), calling this NRPN will overwrite it.</p>
96	19	0, 1	0	<p><i>Vocalizer output</i>: 0 = Main, 1 = Aux</p>

# MIDI Implementation

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
<b>Pitch to MIDI conversion</b>				
96	11	0, 1...127	0	<i>Pitch to MIDI switch</i> : enables pitch to midi conversion. Refer to “Pitch output” section for more information about this feature.
96	12	0...4	2	<i>Note trigger sensitivity</i> : this parameter affects the responsiveness of the algorithm for triggering a new MIDI note. Lower values makes the algorithm require a more stable pitch before sending a Note On message. Higher values makes the algorithm respond faster on note onsets (lower perceived latency), but increases the likeliness of artifacts. You can also use NRPN 96-14 to mitigate potential artifacts while keeping the latency low enough.
96	13	0...4	2	<i>Pitch transition tolerance</i> : affects the way the algorithm handles pitch transitions between notes, i.e. when the pitch glides from a note to another. The lower the tolerance, the more the algorithm will consider these transitions as a discontinuity: it will therefore send a Note Off to shut down the old note, then a Note On to start a new note after the transient. The higher the tolerance, the more the algorithm will consider these transitions as a glissando: it will keep the current note playing while adjusting its tuning to follow the input pitch.
<b>Note:</b> you must always have “ <i>Note trigger sensitivity</i> ” ≤ “ <i>Pitch transition tolerance</i> ”. By design, it is impossible to have a high “ <i>Note trigger sensitivity</i> ” and a low “ <i>Pitch transition tolerance</i> ” at the same time. Therefore, if you set one of these two parameters, the other may be automatically adjusted to comply with this constraint.				
96	14	0...127	16	<i>Pitch to MIDI level threshold</i> : this parameter adjusts the input signal level under which no MIDI note will be output. You may want to raise this threshold in a noisy environment for instance, to avoid unwanted short MIDI notes to be triggered during silent or low level sections (consonants). This parameter may also be used to reduce artifacts on note onsets, in conjunction with NRPN 96-12. The shift amount to 0, enabling this mode and playing the loop, the developer can tweak the sensitivity parameter by listening to what audio events the algorithm considers as the critical sections to preserve. There must be enough of them but not too many (see warning above). Note: enabling this mode without being in drum mode will result in muting the shifter (no beat is detected when not in drum mode, so no sound will be output)

## ■ Lead voice NRPN

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
97	00	0...127	127	<i>Lead level</i> : input voice output level
97	01	0...64...127	64	<i>Lead pan</i> : same as control 10 on lead MIDI channel (LC)
<b>Voice transform parameters</b>				
97	02	40...64...88	64	<i>Transpose</i> : -24...0...+24 semitones
97	04	0...64...127	64	<i>Formant</i> : formant control
97	05	0...38	38	<i>Tone frequency</i> : low pass filter resonance frequency
97	06	64...71	64	<i>Tone resonance</i> : low pass filter resonance intensity
97	07	0...127	0	<i>Vibrato depth</i> : up to $\pm 1$ semitone
97	08	0...9	0	<i>Vibrato style</i> : 10 different vibrato styles
97	09	0...127	48	<i>Vibrato rate</i> : up to approximately 12Hz
97	10	0...127	100	<i>Vibrato delay</i> : 0...3 seconds

## ■ Harmony voices NRPN

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
99	00	0...127	96	<i>Harmony global level</i> : harmony parts global level (same as Control 7 on channel #HC). Acts on all the harmony voices as a global volume control without overwriting the independent harmony part levels (NRPN 99-06 to 99-10). Harmony voice N volume is: $\text{Harmony Global level} * \text{Harmony voice N volume}$
99	01	0...64...127	64	<i>Voice 1 pan</i> . Warning: a Control 10 message (pan) will overwrite this setting.
99	02	0...64...127	64	<i>Voice 2 pan</i> . Warning: a Control 10 message (pan) will overwrite this setting.
99	03	0...64...127	64	<i>Voice 3 pan</i> . Warning: a Control 10 message (pan) will overwrite this setting.
99	04	0...64...127	64	<i>Voice 4 pan</i> . Warning: a Control 10 message (pan) will overwrite this setting.
99	05	0...64...127	64	<i>Voice 5 pan</i> . Warning: a Control 10 message (pan) will overwrite this setting.
99	06	0...127	127	<i>Voice 1 volume</i>
99	07	0...127	127	<i>Voice 2 volume</i>
99	08	0...127	127	<i>Voice 3 volume</i>
99	09	0...127	127	<i>Voice 4 volume</i>
99	10	0...127	127	<i>Voice 5 volume</i>
99	11	0...64...127	64	<i>Voice 1 formant</i>
99	12	0...64...127	64	<i>Voice 2 formant</i>
99	13	0...64...127	64	<i>Voice 3 formant</i>
99	14	0...64...127	64	<i>Voice 4 formant</i>
99	15	0...64...127	64	<i>Voice 5 formant</i>
99	16	0...38	38	<i>Voice 1 tone frequency</i> : harmony voice low pass filter cutoff frequency

# MIDI Implementation

99	17	0...38	38	<i>Voice 2 tone frequency</i>
99	18	0...38	38	<i>Voice 3 tone frequency</i>
99	19	0...38	38	<i>Voice 4 tone frequency</i>
99	20	0...38	38	<i>Voice 5 tone frequency</i>
99	21	64...71	64	<i>Voice 1 tone resonance: harmony voice low pass filter resonance amount</i>
99	22	64...71	64	<i>Voice 2 tone resonance</i>
99	23	64...71	64	<i>Voice 3 tone resonance</i>
99	24	64...71	64	<i>Voice 4 tone resonance</i>
99	25	64...71	64	<i>Voice 5 tone resonance</i>
99	26	0...64...127	64	<i>Voice 1 detune: -50...0...+50 cents</i>
99	27	0...64...127	64	<i>Voice 2 detune</i>
99	28	0...64...127	64	<i>Voice 3 detune</i>
99	29	0...64...127	64	<i>Voice 4 detune</i>
99	30	0...64...127	64	<i>Voice 5 detune</i>
99	31	0...127	0	<i>Voice 1 vibrato depth: up to <math>\pm 1</math> semitone</i>
99	32	0...127	0	<i>Voice 2 vibrato depth</i>
99	33	0...127	0	<i>Voice 3 vibrato depth</i>
99	34	0...127	0	<i>Voice 4 vibrato depth</i>
99	35	0...127	0	<i>Voice 5 vibrato depth</i>
99	36	0...127	48	<i>Voice 1 vibrato rate: up to approximately 12Hz</i>
99	37	0...127	48	<i>Voice 2 vibrato rate</i>
99	38	0...127	48	<i>Voice 3 vibrato rate</i>
99	39	0...127	48	<i>Voice 4 vibrato rate</i>
99	40	0...127	48	<i>Voice 5 vibrato rate</i>
99	41	0...127	100	<i>Voice 1 vibrato delay: 0...3 seconds</i>
99	42	0...127	100	<i>Voice 2 vibrato delay</i>
99	43	0...127	100	<i>Voice 3 vibrato delay</i>
99	44	0...127	100	<i>Voice 4 vibrato delay</i>
99	45	0...127	100	<i>Voice 5 vibrato delay</i>
99	46	0...127	48	<i>Voice 1 humanization amount: humanization applies small pitch variations extracted from the input signal to make the harmony voices sound more natural</i>
99	47	0...127	48	<i>Voice 2 humanization amount</i>
99	48	0...127	48	<i>Voice 3 humanization amount</i>
99	49	0...127	48	<i>Voice 4 humanization amount</i>
99	50	0...127	48	<i>Voice 5 humanization amount</i>
99	51	0, 1...127	0	<i>Voice 1 portamento switch</i>
99	52	0, 1...127	0	<i>Voice 2 portamento switch</i>
99	53	0, 1...127	0	<i>Voice 3 portamento switch</i>
99	54	0, 1...127	0	<i>Voice 4 portamento switch</i>
99	55	0, 1...127	0	<i>Voice 5 portamento switch</i>
99	56	0...127	32	<i>Voice 1 portamento time</i>
99	57	0...127	32	<i>Voice 2 portamento time</i>
99	58	0...127	32	<i>Voice 3 portamento time</i>
99	59	0...127	32	<i>Voice 4 portamento time</i>
99	60	0...127	32	<i>Voice 5 portamento time</i>

## ■ Effects NRPN

NRPN 84H	NRPN 4H	Data MSB	Default value	Parameter
<b>Compressor</b>				
100	00	0,1...127	0	<i>Compressor switch:</i> 0: Off 1...127: On
100	01	0...127	0	<i>Attack time:</i> 0=fast attack (0.1 ms), ... 60=1ms. ... 100=10ms, 127=slow attack (100ms), exp. curve
100	02	0...127	0	<i>Release time:</i> 0=fast release (10ms) , ...60= 100 ms, ... 100=1 s. 127=slow release (5s), exp. curve
100	03	0...127	0	<i>Threshold:</i> 127=0dB, 96=-6dB, 64=-12dB, 45=-18dB, 32=-24dB, 16=-36dB, 8=-48dB , 0=-64dB
100	04	0...127	48	<i>Ratio:</i> 127=1/128 (128:1), 126=2/128 (64:1), 125=3/128, ... 64=64/128 (2:1), ... 0=1:1
100	05	0...127	48	<i>Boost (applied to signal after compression) :</i> 127=x8, 64=x4,32=x2, 16 to 0=x1
100	06	0...7	0	<i>Compressor preset:</i> calls a compressor preset, i.e. overwrites NRPN 100-01 to 100-05 with predefined values. See table below for description of the presets.
<b>Lead EQ</b>				
101	32	40... 64... 76	64	<i>Input gain:</i> -24dB .. 0dB ... +12dB (1 dB step)
101	0-9	50... 64... 78	64	<i>Band gain:</i> -14dB...0dB.. +14dB (1 dB step)
<b>Harmony EQ</b>				
102	32	40...64...76	64	<i>Input gain:</i> -24dB ... 0dB ... +12dB (1 dB step)
102	0-9	50...64...78	64	<i>Band gain:</i> -14dB...0dB.. +14dB (1 dB step) Reverb/Ech0
<b>Reverb/Echo</b>				
103	00	0...127	0	<i>Lead voice reverb send level:</i> same as CC #5Bh on lead channel
103	01	0...127	0	<i>Harmony reverb send level:</i> same as CC #5Bh on harmony channel
103	02	0...127	127	<i>Reverb level</i>
103	03	0...127	127	<i>Echo level</i>
103	04	0...127	-	<i>Reverb time:</i> 0=40ms
103	05	0...127	-	<i>Echo time:</i> 0=40ms to 127=400ms
103	06	0...127	-	<i>Reverb/echo high pass filter on input:</i> 0= no filter
103	07	0...127	-	<i>Reverb damp:</i> high frequency filter on reverb decay
103	08	0...127	-	<i>Echo damp:</i> high frequency filter echo feedback
103	09	0...127	-	<i>Echo feedback</i>
103	10	0...18	0	<i>Reverb preset:</i> calls a reverb preset. See table below for description of the presets.
103	11	0...8	0	<i>Echo preset:</i> calls on echo preset. See table below for description of the presets.
103	12	0...127	127	<i>Reverb input level</i>
103	13	0...127	0	<i>Echo input level</i>
103	14	0...127	0	<i>Send echo to reverb</i>

# MIDI Implementation

Note: EQ band frequencies are fixed to the following values:

Band	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Frequency	100Hz	160Hz	265Hz	430Hz	700Hz	1.1kHz	1.9kHz	3kHz	5kHz	8kHz

## ■ Reset NRPN

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
104	00	0	-	<p><i>Soft reset:</i> sets most of the vocalizer parameters to their default value + all notes off. The following parameters are reset :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-pan (Control 10)</li> <li>-expression (Control 11)</li> <li>-portamento (Controls 5 &amp; 65)</li> <li>-pitch bend</li> <li>-lead / harmony switches (System NRPN 5 to 7)</li> <li>-voice transform controls (System NRPN 17)</li> <li>-harmony formant &amp; tone controls (Harmony NRPN 11 to 25)</li> <li>-vibrato (Harmony NRPN 26 to 45)</li> <li>-humanization (Harmony NRPN 46 to 50)</li> </ul>



# MIDI Implementation

## TABS for compatibility SD series

F0 26H 7CH Code\_tab Status F7H Code\_tab = 00H - 7FH Tab code (see list)

Status = 7FH Tab pressed Status = 00H Tab released

Code\_tab list: ----- = Not Used

00h Piano	10h Drawbar	20h -----	30h -----
01h ElPiano	11h Drumset	21h -----	31h -----
02h Chrom	12h -----	22h Drum Mixer	32h One Touch
03h Organ	13h Voicetron	23h Rewind	33h -----
04h Accordion	14h -----	24h -----	34h Pianist
05h Guitar	15h RamSound	25h -----	35h -----
06h Bass	16h -----	26h -----	36h -----
07h String	17h -----	27h -----	37h -----
08h Choir	18h Program	28h -----	38h Fill In
09h Brass	19h GM_Voice	29h -----	39h Fill2
0ah Sax	1ah -----	2ah -----	3ah Fill3
0bh Flute	1bh #/Ballroom	2bh -----	3bh Break
0ch Pad	1ch Fade	2ch Arr. A	3ch -----
0dh Synth	1dh Intro/End1	2dh Arr. B	3dh -----
0eh Ethnic	1eh Intro/End2	2eh Arr. C	3eh -----
0fh Effect	1fh Intro/End3	2fh Arr. D	3fh -----

40h Bass to lowest	50h Key Start	60h Number 0 (Unplugged)	70h F1
41h Manual Bass	51h Key Stop	61h Number 1 (Pop)	71h F2
42h -----	52h -----	62h Number 2 (Dance)	72h F3
43h -----	53h 2nd Voice	63h Number 3 (Ballad)	73h F4
44h -----	54h -----	64h Number 4 (Swing)	74h F5
45h */Unplugged	55h -----	65h Number 5 (Folk)	75h F6
46h -----	56h -----	66h Number 6 (Country)	76h F7
47h -----	57h -----	67h Number 7 (R&Roll)	77h F8
48h Portamento	58h -----	68h Number 8 (Latin)	78h F9
49h Harmony	59h Transpose -	69h Number 9 (Ballroom)	79h F10
4ah Pause Count/Restart	5ah Transpose +	6ah Save	7ah -----
4bh Tempo-	5bh Rotor On/Off	6bh Value-	7bh -----
4ch Tempo+	5ch -----	6ch Value+	7ch -----
4dh Start/Stop	5dh Split	6dh Page-	7dh -----
4eh -----	5eh Aftertouch	6eh Page+	7eh -----
4fh -----	5fh Exit	6fh Hold	7fh -----

## TABS Audya

F0 26H 7CH 03H Code\_tab Status F7H Code\_tab = 00H - 7FH Tab code (see list)

Status = 7FH Tab pressed Status = 00H Tab released

Code\_tab list: ----- = Not Used

00h Piano	10h User	20h F1	30h Cursor Down
01h ElPiano	11h Program	21h F2	31h Value Down
02h Chrom	12h Touch	22h F3	32h Value Up
03h Organ	13h Preset	23h F4	
33h Page Up			
04h Accordion	14h Style	24h F5	34h Page Down
05h Guitar	15h Ramsound	25h F6	35h SPlit
06h Bass	16h Sec_voice	26h F7	36h MIDIFfile
07h String	17h Transpose Down	27h F8	37h WAVE

# MIDI Implementation

08h Choir	18h Transpose Up	28h F9	38h DJLOOP
09h Brass	19h Stream List	29h F10	39h -----
0ah Sax	1ah Harmony	2ah F11	3ah MP3
0bh Flute	1bh Menu	2bh F12	3bh DISK
0ch Pad	1ch Save	2ch F13	3ch Registration
0dh Synt	1dh Edit	2dh F14	3dh Assignable
0eh Ethnic	1eh Enter	2eh F15	3eh Finder
0fh Effect	1fh Exit	2fh Cursor Up	3fh Drawbar
40h Nu0/Folk	50h TempoSlow	60h Double	70h To Lowest
41h Nu1/Ballad	51h TempoFast	61h Micro	71h Bassist
42h Nu2/Pop	52h GM Voice	62h Intro End1	72h Pianist
43h Nu3/Dance	53h Dial Up	63h Intro End2	73h Left
44h Nu4/Party	54h Dial Down	64h Intro End3	74h Drum Mixer
45h Nu5/RockSoul	55h Fade	65h Key Start	75h Style Mode
46h Nu6/Country	56h FREE2	66h KEy Stop	76h MP32
47h Nu7/SwingJazz	57h Voicetron	67h ARRA	77h -----
48h Nu8/Latin	58h Rot OnOff	68h ARRB	78h Start
49h Nu9/RockRoll	59h Rot SlowFast	69h ARRC	79h Hold
4ah */Unplugged	5ah DrumSet	6ah ARRD	7ah Record
4bh #/Ballroom	5bh Pattern	6bh FILL	7bh Pause
4ch Octave Down	5ch Playlist	6ch BREAK	7ch Cross Fade
4dh Octave Up	5dh Rewind	6dh Portamento	7dh -----
4eh GM Part	5eh Forward	6eh Aftertouch	7eh -----
4fh Style View	5fh Line In	6fh Manual Bass	7fh -----

## REVERB

Reverb Type for compatibility SD series\*

F0 26 7B 00 00 Type F7	Type	00h Club1	04h Theatre1
		01h Studio1	05h Stage2
		02h Club2	06h Church2
			03h Hall1

Reverb Type right

F0 26 7B 10 03 Rev.Type F7

Reverb Type left/gm

F0 26 7B 14 03 Rev.Type F7

Reverb Type style

F0 26 7B 1f 00 Rev.Type F7	Rev.Type:	00h Studio1	0ah Church1
		01h Studio2	0bh Church2
		02h Club1	0ch Hangar
		03h Club2	0dh Galaxy
		04h Hall1	0eh Space
		05h Hall2	0fh User Rev1
		06h Theatre1	10h User Rev2
		07h Theatre2	11h User Rev3
		08h Stage1	12h User Rev4
		09h Stage2	13h User Rev5

Reverb Level\*

F0 26 7B 02 00 Rev.Level F7 Rev.Level: 00h - 7f h

Reverb Level style

F0 26 7B 20 00 Rev.Level F7 Rev.Level: 00h - 7f h

## CHORUS

Chorus	Type for compatibility SD series*		
F0 26 7B 01 00 Type F7	Type:	00h Chorus1	04h Chorus4
		01h Chorus6	05h Phaser1
		02h Chorus2	06h -----
		03h Chorus6	07h Flanger1

Chorus Type Right  
F0 26 7B 11 03 Ch.Type F7

Chorus Type left/gm	Ch.Type:	00h Chorus1	0ah Phaser2
F0 26 7B 15 03 Ch.Type F7		01h Chorus2	0bh Phaser3
		02h Chorus3	0ch Flanger1
		03h Chorus4	0dh Flanger2

\* beside MIDI port used will be drive Right or GM/Left part

04h Chorus5	0eh Flanger3
05h Chorus6	0fh User Cho1
06h Tremolo1	10h User Cho2
07h Tremolo2	11h User Cho3
08h Tremolo3	12h User Cho4
09h Phaser1	13h User Cho5

Chorus Level*	Ch.Level:	00h - 7f h
F0 26 7B 3b 00 Ch.Level F7		

Chorus Delay*	Ch.Delay:	00h - 7f h
F0 26 7B 74 00 Ch.Delay F7		

Chorus Feed*	Ch.Feed:	00h - 7f h
F0 26 7B 75 00 Ch.Feed F7		

Chorus Rate*	Ch.Rate:	00h - 7f h
F0 26 7B 76 00 Ch.Rate F7		

Chorus Depth*	Ch.Depth:	00h - 7f h
F0 26 7B 77 00 Ch.Depth F7		

## ECHO/DELAY

Echo/Delay Type for compatilby SD series*	Type:		
F0 26 7B 06 00 Type F7		00h Stereo Echo1	04h Mono Echo4
		01h Stereo Echo5	05h Stereo Echo3
		02h Stereo Echo2	06h Mono Echo3
		03h Stereo Echo3	07h Triple Echo4

Echo/Delay Type Right/GM  
F0 26 7B 12 03 Ec.Type F7

Echo/Delay Type Left	Ec.Type:	00h Mono Echo1	0ah Triple Echo1
F0 26 7B 16 03 Ec.Type F7		01h Mono Echo2	0bh Triple Echo2
		02h Mono Echo3	0ch Triple Echo3
		03h Mono Echo4	0dh Triple Echo4
		04h Mono Echo5	0eh Triple Echo5
		05h Stereo Echo1	0fh Mono User1
		06h Stereo Echo2	10h Stereo User1

# MIDI Implementation

07h Stereo Echo3      11h Stereo User2  
 08h Stereo Echo4      12h Triple User1  
 09h Stereo Echo5      13h Triple User2

Echo/Delay Time\*  
 F0 26 7B 29 00 Ec.Time F7

Ec.Time:                      00h - 7f h

Echo/Delay Volume\*  
 F0 26 7B 2a 00 Ec.Vol. F7

Ec.Vol.:                      00h - 7f h

\* beside MIDI port used will be drive Right or GM/Left part

Echo/Delay Feed\*  
 F0 26 7B 2b 00 Ec.Feed F7

Ec.Feed:                      00h - 7f h

Echo/Delay Filter\*  
 F0 26 7B 2c 00 Ec.Filter F7

Ec.Filter:                      00h - 7f h

## DISTORSION

Distorsion Type for compatilby SD series\*

F0 26 7B 11 00 Type F7

Type:                      00h Overdrive 3                      04h Distorsion3  
                                  01h Overdrive 1                      05h Distorsion2  
                                  02h Overdrive 1                      06h Grunge

Distorsion Type Right  
 F0 26 7B 13 03 Dist.Type F7

Distorsion Type Left/GM  
 F0 26 7B 17 03 Dist.Type F7 Dist.Type:

00h Overdrive 1	0ah Fuzz
01h Overdrive 2	0bh Hot British
02h Overdrive 3	0ch Org. Over.1
03h Tube 1	0dh Org. Over.2
04h Tube 2	0eh Org. Over.3
05h Distorsion1	0fh Over. User1
06h Distorsion2	10h Over. User2
07h Distorsion3	11h Dist. User1
08h Hyper Dist.	12h Dist. User2
09h Grunge	13h Dist. User3

Distorsion Level\*  
 F0 26 7B 22 00 Dist.Level F7

Dist.Level:                      00h - 7f h

Distorsion Tone\*  
 F0 26 7B 25 00 Dist.Tone F7

Dist.Tone:                      00h - 7f h

Distorsion Resonance\*  
 F0 26 7B 26 00 Dist.Reso F7

Dist.Reso:                      00h - 7f h

## DISK MIDI PORT SET

F0 26 7B 30 00 Set. F7

Set. =                      00h gm                      Set. = 01 keyb

## SPLIT

F0 26 7B 03 00 Split F7

Split:                      01h - 7fh

## GLOBAL TRANSPOSER

F0 26 7B 07 00 Tran F7

Tran =                      28h - 58h; 40h = no transp.

## ARABIC TUNE

F0 26 7B 0a Chan data1 data2 .. data12 F7

Chan: 00h - 0fh data:00h - 7fh                      40h = no detune  
                                  7eh = lower; 7fh = all channels; 00=right

\* beside MIDI port used will be drive Right or GM/Left part

## ARABIC MODE ACTIVE/INACTIVE

F0 26 7B 0F 03 Val F7 Val = 0 disactive; Val != 0 active

## MASTER TUNE

F0 26 7B 0c 00 d1 d2 F7 Data1 00H-0CH high nibble;Data2 00H-0FH low nibble  
Es. Data1=06h Es. Data1=00h Es. Data1=0Ch  
Data2=04h no tune (64h) Data2=00h -100% tune Data2=08h +100% tune

## DRUM/VOICE PART ASS

F0 26 7B 0f 00 GMPart Value F7 GMPart: 00h – 0fh; Value = 0 voice; Value = 1 drum

## GM MIDI RX CHANNEL

F0 26 7B 12 00 GMPart Chan F7 GMPart: 00h – 0fh; Chan: 00h - 0fh; 00h = off

## GM MIDI TX CHANNEL

F0 26 7B 18 00 GMPart Chan F7 GMPart: 00h – 0fh; Chan: 00h - 0fh; 00h = off

## KEYB RX CHANNEL

F0 26 7B 13 00 Keyb-Part chan F7 Chan: 00h - 0fh; 00h = off

## KEYB TX CHANNEL

F0 26 7B 19 00 Keyb-Part chan F7 Chan: 00h - 0fh; 00h = off

Keyb-Part:

MIDI_GM_PART:	00h
MIDI_SECOND_VOI1_PART:	01h
MIDI_SECOND_VOI2_PART:	02h
MIDI_PERCUSSION_PART:	03h
MIDI_CLICK_PART:	04h
MIDI_DRUM2_PART:	08h
MIDI_DRUM1_PART:	09h
MIDI_VOICE1_PART:	0ch
MIDI_VOICE2_PART:	0dh
MIDI_VOICE3_PART:	0eh
MIDI_DRAWBAR_PART:	0f h
MIDI_GLOBAL_PART:	10h
MIDI_LEFT_PART:	11h
MIDI_RIGHT_PART:	12h
MIDI_REGIS_PART:	13h
MIDI_VOCALIZER_PART:	14h
MIDI_LOWER1_PART:	15h
MIDI_LOWER2_PART:	16h
MIDI_BASS_PART:	17h
MIDI_CH1_PART:	18h
MIDI_CH2_PART:	19h
MIDI_CH3_PART:	1ah
MIDI_CH4_PART:	1bh
MIDI_CH5_PART:	1ch
MIDI_LIVEL_PART:	1dh
MIDI_LIVER_PART:	1eh

## VELOCITY CURVE AND FILTER CURVE

F0 26 7B 1B 00 Curve F7 Curve: Velocity 00h - 05h  
Filter 06h- 09h

## FIXED VALUE CURVE

F0 26 7B 16 00 Dyn-Val F7 Dyn-Val : 01h - 7fh

## GM PART KEY-SHIFT

F0 26 7B 1a 00 GMPart Shift F7 GMPart = 00h - 10h; Shift = 10h – 70h; No Shift=40h

# MIDI Implementation

## LEFT LEVEL

F0 26 7B 1c 00 Level F7      Level : 00h - 7fh

## MIDIFILE LEVEL

F0 26 7B 1d 00 Level F7      Level : 00h - 7fh

## GENERAL MIDI VOLUME

F0 26 7B 38 00 Level F7      Level : 00h - 7fh

## DRAWBAR VOLUMES

F0 26 7B 40 00 Drawbar vol F7 Drawbar: 40h - 48h      vol: 00h - 7fh  
Drawbar = 49h percussion  
Drawbar = 4ah click

## MICRO

### Micro Preset

F0 26 7B 00 03 Mic.Preset F7      Mic.Preset:

00h Dry	0ah Girl
01h Reverb Small	0bh Baby
02h Reverb Medium	0ch Vibrato
03h Reverb Large	0dh Phone
04h Reverb Gated	0eh Angel
05h Boost	0f h MICRO01
06h Echo Reverb	10h MICRO02
07h Echo Reverb Tap	11h MICRO03
08h Correction	12h MICRO04
09h Bear	13h MICRO05

### Micro1 Level

F0 26 7B 01 03 Level F7      Level : 00h - 7fh

### Micro1 Pan

F0 26 7B 02 03 Pan F7      Pan: 00h (Left) – 7fh(Right)      40h No Pan

### Micro1 Effect Send

F0 26 7B 03 03 Level F7      Level : 00h - 7fh

### Micro2 Level

F0 26 7B 04 03 Level F7      Level : 00h - 7fh

### Micro2 Pan

F0 26 7B 05 03 Pan F7      Pan: 00h (Left) – 7fh(Right)      40h No Pan

### Micro2 Effect Send

F0 26 7B 06 03 Level F7      Level : 00h - 7fh

### Micro1/2 rev. Type

F0 26 7B 07 03 Rev.Type F7 Rev.Type:

00h Off	07h Church
01h Short Room	08h Cathedral
02h Room	09h Gated Reverb
03h Small Hall	0ah Gated Plate
04h Large Hall	0bh User1
05h Short Plate	0ch User2
06h Vocal Plate	0dh User3

### Micro1/2 echo type

F0 26 7B 08 03 Ech.Type F7      Ech.Type:

00h Off	0ah Stereo Tap
01h Mono	0bh Mono 3/4 Tap
02h Stereo	0ch Stereo 3/4 Tap
03h Mono 3/4	0dh Mono 4/4 Tap

# MIDI Implementation

04h Stereo 3/4	0eh Stereo 4/4 Tap
05h Mono 4/4	0fh Mono Triplet Tap
06h Stereo 4/4	10h St. Triplet Tap
07h Mono Triplet	11h User1
08h Stereo Triplet	12h User2
09h Mono Tap	13h User3

## FOOTSWITCH

F0 26 79 03 footswitch Status F7

Status=0 off Status=127 ON

footswitch:

00h Sustain	20h Tom/Fx Off	30h Dist./Overdr.	
10h Break 3	11h Break 4	21h Rimshot Off	31h Text Page-
01h Soft	12h Tempo+	22h Latin1 Off	32h Text Page+
02h Sostenuto	13h Tempo-	23h Latin2 Off	33h Voicetron
03h Arr.A	14h minor	24h Latin3 Off	34h Arabic_1
04h Arr.B	15h 7th	25h ClapFx Off	35h Arabic_2
05h Arr.C	16h m7th	26h Double	36h Arabic_3
06h Arr.D	17h 5+	27h Midi Reset	37h Arabic_4
07h Int.End.1	18h dim	28h VoicelistToArr.	38h Arabic_5
08h Int.End.2	19h 6th	29h Lyric On/Off,	39h Arabic_6
09h Int.End.3	1ah 7th+	2ah A.play On/Off	3ah Arabic_7
0ah Fill 1	1bh Fill In	2bh Start Stop	
0bh Fill 2			
3bh Arabic_8			
0ch Fill 3	1ch Kick Off	2ch Echo/Delay	3ch Arabic_9
0dh Fill 4	1dh Snare Off	2dh Wha-Wha	3dh Arabic_10
0eh Break 1	1eh HiHat Off	2eh Chorus	3eh Arabic_11
0fh Break 2	1fh Cymbal Off	2fh Reverb	3fh Arabic_12
40h Arabic_13	50h Micro On/Off	60h Auto Fill	70h Exit
41h Micro Talk	51h BasToLowest	61h After Fill	71h Regis Down
42h Fade Out	52h Lead Mute	62h Arr. Mute	72h Regis Up
43h Crash	53h Pianist	63h Swing Bass	73h Play Kick1
44h Voice Down	54h Bassist	64h BassToRoot	74h Play Kick2
45h Voice Up	55h Only Kick	65h Loop On/Off	75h Right Boost
46h Harmony	56h Drum&Bass	66h Lower Mute	76h Break
47h Swell	57h Accordion	67h Low.Off Stop	77h Style Stop
48h Transp-	58h PianistSust.	68h Lower1 Hold	78h DryOnStop
49h Transp+	59h Bass Sust.	69h Lower2 Hold	79h Pause/CountIn/Rest.
4ah 2nd Voice	5ah FillToArr.	6ah Arabic_14	7ah Program/Preset
4bh Hold	5bh Bas Mono/Poly	6bh Arabic_15	7bh Voc. On/Off
4ch Left Drum	5ch Cross Fade	6ch Arabic_16	7ch Aftertouch
4dh Inter.Gtr.	5dh Zoom	6dh Key Start	7dh Portamento
4eh Rotor On/Off	5eh Manual Drum	6eh Key Stop	7eh Not Used1
4fh Rotor Slow/Fast	5fh RelIntro	6fh Manual Bass	7fh Not Used2

## VOICETRON

Assign GM Part to Voicetron

F0 26 7B 33 00 gmpart value F7

gmpart 0-15  
value=1 to voicetron  
value=0 to voice

Voicetron preset

F0 26 7B 37 00 Voc.Preset F7 Voc.Preset:

00h Vocalizer	0ah User 1
01h AutoTune Vocal.	0bh User 2
02h BlueGrass Duet	0ch User 3

# MIDI Implementation

03h Country Duet	0dh User 4
04h Chained Duet	0eh User 5
05h Standard Trio	0fh User 6
06h Standard Trio 2	10h User 7
07h Chained Trio	11h User 8
08h Stand. Quartet	12h User 9
09h Jazz Quartet	13h MidiMode

Voicetron Lead on/off  
F0 26 7B 6E 00 Status F7    Status >= 1 = On, Status = 0 = off

## EQUALIZER

Equalizer Type  
F0 26 7B 09 03 Type F7    Type: 00h - 04h

Equalizer active/disactive  
F0 26 7B 0a 03 Status F7    Status >= 1 = On, Status = 0 = off

Wave Equalizer type  
F0 26 7B 0b 03 Type F7    Type: 00h - 04h

Wave Equalizer active/disactive  
F0 26 7B 0c 03 Status F7    Status >= 1 = On, Status = 0 = off

## LEAD MUTE

F0 26 7B 0d 03 Status F7    Status >= 1 = On, Status = 0 = off

## SONG NUMBER

F0 26 7B 0B 00 Numc Numd F7    Numc =0-9 Numd=0-99  
Es. song number 1    Numc=0 Numd=1  
Es. song number 50    Numc=0 Numd=50  
Es. song number 120    Numc=1 Numd=20  
Es. song number 9999    Numc=99 Numd=99 (max.)

## KEYB ONLY TRANSPOSER

F0 26 7B 19 03 Val F7    Val = 0    keyb only transp off;  
Val != 0    keyb only transp on;



# Spécifications techniques

<b>CLAVIER</b>	<p><b>Audya:</b> 76 touches semi-lestées, 8 courbes de dynamique. Contrôles de pitch, modulation, aftertouch et portamento. Système d'exploitation pouvant être mis à jour via le port USB. 17 contrôles de volume à slider (avec 1 assignable). 10 fonctions utilisateur assignables.</p> <p><b>Audya 5:</b> 61 touches semi-lestées, 8 courbes de dynamique. Pitch &amp; Modulation Joystick, aftertouch et portamento. Système d'exploitation pouvant être mis à jour via le port USB. 17 contrôles de volume à slider (avec 1 assignable), PFL, 10 User Tab à LED assignables.</p> <p><b>Audya 4:</b> Arrangeur professionnel e Module Sonore Midi. 8 courbes de dynamique, aftertouch et portamento. Système d'exploitation pouvant être mis à jour via le port USB. 17 contrôles de volume à slider (avec 1 assignable), PFL, 10 User Tab à LED assignables.</p> <p><b>Audya 8:</b> Right: 52 boutons. Left: 120 basses. Left et Right avec contrôles séparés de la vitesse. 6 courbes de dynamique. Contrôles de pitch, modulation. Aftertouch et portamento. Système d'exploitation pouvant être mis à jour via le port USB. 17 contrôles de volume à slider (avec 1 assignable). 10 User Tab à LED assignables.</p>
<b>AFFICHEUR</b>	Afficheur graphique TFT couleurs 320x240 pixels.
<b>DISQUE DUR</b>	80 GB ATA 2.5".
<b>HD RECORDING</b>	Enregistrement à 44,1 kHz avec possibilité de synchronisation avec MIDI et WAV. Jusqu'à 2 traces.
<b>MSP</b>	Création de multiéchantillons à partir de fichiers WAV prédéfinis. Jusqu'à 30.
<b>USB</b>	2 USB hôte + 1 dispositif USB.
<b>MÉMOIRES DE MASSE SUPPORTÉES</b>	Clés USB, disquettes USB, player Mp3, CD-ROM, DVD-ROM, disques durs avec alimentation individuelle. Les clés USB et les disques durs doivent être formatés en FAT 32.
<b>GÉNÉRATION SONORE</b>	PCM wavetable 360 MB (32 MB réinscriptibles par l'utilisateur). 384 préréglages orchestraux. Voix stéréo et multi-layer. 512 sons GM2. 32 parties multitimbrales.
<b>POLYPHONIE TOTAL</b>	197 notes.
<b>VOICE LIST</b>	Plus de 320 emplacements de sons personnalisés.
<b>DRAWBARS</b>	9 drawbars numériques, rotor lent/rapide, percussion et overdrive.
<b>PROGRAMS</b>	320 programs. 3 Voices multicouches, 3 splits. Fonctions: sustain, portamento, velocity switch, duo, trio, morphing, steel, slide, harmony. Editing: ADSR, cut off, résonance, effets. 2nd Voice 1 et 2. RAM/Ins: Mémoire Vive de 64 Mo pour les sons chargeable à partir du disque. Chargement rapide dans le mode multitâche.
<b>MULTIPLAYER PROFESSIONNEL</b>	2 x WAV, 2 x MP3, 2 x MIDI. Time stretching et transposition audio en temps réel. Play list, Autoplay. HD recording sur 2 pistes. Encodeur MP3 (avec résolution éditable). Ripper audio à partir de CD avec wave transform et sauvegarde interne.
<b>MIDIFILE PLAYER</b>	Player SMF avec fichier KAR (karaoké) et fichier TXT (texte). Conversion fichiers KAR et MIDI de type 0 au type 1. Jukebox. Transposition intelligente. Enchaînement chanson. Drum & bass. Lead on/off. Possibilité de sauvegarde du nouveau réglage de la chanson.
<b>AUDIO REMIX</b>	Synchronisation fichiers MIDI et batterie audio.
<b>SEQUENCEUR</b>	Enregistrement de la Song en temps réel.
<b>REGISTRATIONS</b>	320 réglages globaux à partir du panneau. Mode Single et block.
<b>DRUM-1</b>	32 drum sets. 24 user drum sets. 10 sections de percussion. Drum mixer. Manual drums.
<b>DRUM-2 (Audio)</b>	62 live drums (loops acoustic, electro, jazz et Latin).
<b>REAL AUDIO ARRANGER</b>	Jusqu'à 300 styles. Séquences de batteries real audio. Pistes d'accompagnement en direct de guitare acoustique et électrique. 4 arrangements par style: A, B, C, D. 3 intro/ending, 4 fill ins, 4 breaks. Basse manuelle. Jump. Tap tempo. Silencieux pour les parties arrangeur. After fill. Tempo slow/fast. Fonctions de pédale basse. Reconnaissance d'accords standards et rootless. Voix assignable à l'Arrangeur. Pianist: mode standard et auto. Bassist.
<b>OCTAVE/DOUBLE</b>	Sélection octave +/- 24 demi-tons. Doublage octave.
<b>HARMONY</b>	Full, jazz, bluegrass, trill, repeat, folk 1, folk 2, 2-hands, echo-tap.
<b>TRANPOSEUR</b>	Transposition de +/- 24 demi-tons.
<b>ECHELLE ARABE</b>	13 réglages pour l'échelle Arabe, assignables au footswitch. Accordage +/- 99 centièmes de note.

# Spécifications techniques

<b>ACCORDEON</b>	Fonctions accordéon avec système international et belge. Dynamique contrôlable sur les basses et sur le chant. Octave sélectionnable sur basse manuelle et accords. Batterie manuelle sur basse et accords.
<b>EFFETS DSP</b>	3 nouveaux DSP multi effet. Réverbération, chorus, flanger, delay, phaser, tremolo, tap delay 4/8, wha-wha, distorsion, overdrive, rotor slow/fast, égaliseur paramétrique à 4 bandes.
<b>MICROPHONE 1&amp;2</b>	2 entrées microphone avec contrôle individuel du gain, égaliseur à 10 bandes, echo, réverbération, pan, pitch shift, talk, transformation de la sonorité.
<b>VOICETRON</b>	Harmoniseur Ketron à 5 voix séparées. Mode vocoder, auto-harmony avec l'arrangeur, piste vocaliseur sur le fichier MIDI, édition avancée sur les 5 voix.
<b>MIDI</b>	In 1, In 2, Out, Thru. 32 voies MIDI. Standard GM2.
<b>SORTIES</b>	left/mono, right. 4 sorties séparées assignables (1 stéréo ou 2 mono). Entrée et sortie numériques S/PDIF (seulement Audya). Casque stéréo.
<b>ENTREES</b>	2 entrées microphone XLR. 2 entrées line in (stéréo). Sustain et pédale volume. Footswitch (6 ou 13 boutons).
<b>INTERFACE VIDEO</b>	Systèmes PAL, NTSC, Super VHS. Ecran VGA, mirror, zoom, karaoké. Contrôle de dimension et positionnement. Résolution: 640x480.
<b>ACCESSOIRES COMPRIS</b>	Interface vidéo, disque dur, vocaliseur voicetron, câble d'alimentation, manuel de l'utilisateur, pupitre.
<b>ACCESSOIRES OPTIONNELS</b>	Boîtier rigide, pédale sustain type piano, pédale volume, commandes à pédale FS6/FS13.
<b>ALIMENTATION</b>	Détection automatique de la tension - 110V/60Hz - 240V/50Hz (prêt à l'emploi).
<b>DIMENSIONS</b>	<b>Audya:</b> L x W x H = 114 cm x 43 cm x 15 cm (45" x 17" x 6"). <b>Audya 5:</b> L x W x H = 100 cm x 43 cm x 15 cm. <b>Audya 4:</b> L x W x H = 52 cm x 32 cm x 11 cm. <b>Audya 8:</b> L x W x H = 105 cm x 43 cm x 15 cm.
<b>POIDS</b>	<b>Audya:</b> 18,5 Kg (40 lbs). <b>Audya 5:</b> 17 Kg (37 lbs). <b>Audya 4:</b> 7 Kg (15 lbs). <b>Audya 8:</b> 18 Kg (39,7 lbs).

Vu que nos efforts sont constamment tournés vers une amélioration des produits, il se peut que les caractéristiques technico/fonctionnelles de l'instrument et son aspect extérieur subissent des modifications sans aucun préavis.

On peut télécharger les éventuelles mises à jour du système d'exploitation et des manuels d'instructions, etc. à partir de notre site web [www.ketron.it](http://www.ketron.it).





**KETRON s.r.l.**  
Via Giuseppe Taliercio n. 7  
60131 Ancona (Italy)  
Tel. +39 071 285771  
Tel. +39 071 2857748  
[www.ketron.it](http://www.ketron.it)  
email: [ketron@ketron.it](mailto:ketron@ketron.it)