

KAWAI

K5000W

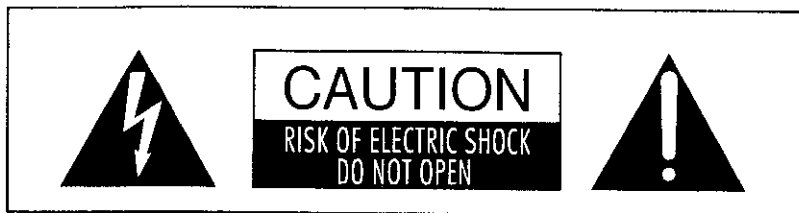
Advanced Additive Workstation

MODE D'EMPLOI

AVERTISSEMENT IMPORTANT (Pour les Etats-Unis et Canada)

DE MESURES SECURITAIRES - Des précautions de base doivent être prises quand vous utilisez des appareils électriques, incluant celles qui suivent:

1. Lisez toutes les instructions avant d'utiliser l'appareil.
2. Ne pas utiliser cet appareil près de l'eau - exemple: près d'une baignoire, dans un sous-sol humide, près d'une piscine ou autres endroits similaires.
3. Cet appareil utilisé seul ou avec un amplificateur, écouteurs ou hauts-parleurs est capable de produire des niveaux sonores pouvant causer une perte permanente de l'ouïe. N'utilisez pas cet appareil pour de longues périodes de temps à volume élevé. Si vous constatez toute perte ou baisse de l'ouïe ou un son de clochettes dans les oreilles, vous devriez consulter un spécialiste en problèmes auditifs.
4. Installez cet appareil de façon à ce que la ventilation se fasse adéquatement.
5. Cet appareil devrait être installé loin des sources de chaleur comme les radiateurs, les plinthes chauffantes, ou tout autres sources produisant de la chaleur.
6. Cet appareil doit être installé loin des moteurs électriques, d'enseignes néons, de fixtures à tubes incandescents, ou de toutes autres sources pouvant produire des bruits électriques.
7. Cet appareil doit être branché seulement au genre d'adaptateur de courant, tel que décrit sur l'appareil.
8. Cet appareil peut être équipé d'une prise de branchement polarisée. Ceci est une mesure de sécurité. Si vous êtes incapable d'insérer la fiche dans la prise murale, nous vous suggérons de contacter un électricien qui remplacera votre prise par une autre plus sécuritaire.
9. Le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise quand vous n'utilisez pas l'appareil pour une longue période de temps.
10. Prenez des précautions pour qu'aucuns objets ou liquides ne s'introduisent dans le cabinet du clavier par les ouvertures.
11. Cet appareil doit être entretenu par un technicien qualifié quand:
 - Le cordon d'alimentation ou la prise sont endommagés; ou
 - Des objets ou du liquide se sont introduits ou ont été renversé dans l'appareil; ou
 - L'appareil a été exposé à la pluie; ou
 - L'appareil ne semble pas opérer normalement; ou
 - L'appareil a été endommagé.
12. Ne pas ouvrir ou essayer de modifier l'appareil.



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

AVIS : RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE - NE PAS OUVRIR.

TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK).
NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



The lightning flash with arrowhead symbol, within an equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electric shock to persons.



The exclamation point within an equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.

Cet appareil peut ne pas être pour utilisation commerciale mais pour utilisation domestique.

INFORMATIONS RELATIVES A LA FCC

Cet appareil a été vérifié et accepté en conformité avec les exigences d'un appareil numérique de Classe B, attendant à la Partie 15 des règlements FCC.

Ces exigences sont conçues pour donner une protection raisonnable contre les interférences dommageables d'une installation résidentielle. Cet appareil génère, utilise et peut émettre des fréquences radio; s'il n'est pas installé et utilisé en suivant les instructions, ces fréquences peuvent causer des interférences dommageables aux communications radio.

Si cet appareil cause des interférences dommageables à la réception des postes de radio et de télévision, pouvant être déterminées en arrêtant ou en mettant l'appareil en marche, nous recommandons à l'utilisateur d'essayer de corriger ces interférences en utilisant une ou plusieurs des mesures suivantes:

- Ré-orientez ou relocalisez l'antenne de réception.
- Eloigner l'appareil du récepteur.
- Branchez l'appareil dans une prise de courant étant alimentée par un circuit différent de celui du récepteur.
- Consultez votre concessionnaire ou un technicien expérimenté en radio/télévision pour obtenir de l'aide.

REGLEMENTS DES INTERFERENCES RADIO CANADIENNES

Cet instrument est conforme aux exigences des appareils numériques de classe B, suivant les Règlements des Interférences Radio, C.R.C., c. 1374.

Table des matières

Bienvenue dans le monde du K5000W	9
Si vous avez besoin d'aide..	10
Face avant du K5000W	11
Face arrière du K5000W	12
Visite guidée	13
Connections	14
Faites jouer la démo	16
Jouer un morceau directement depuis la disquette	16
Mode Performance	17
Sons Single	17
Sons Combi	18
Mode Compose	19
Charger un morceau dans la mémoire	19
Jouer un morceau de la mémoire	20
Effacer un morceau de la mémoire	20
Enregistrement en temps réel	20
Sauvegarder votre morceau sur disquette	21
Auto Phrase Generator (APG)	22
Section Single	25
Jouer un Single	26
Editer un Single	29
Common	30
DCO	31
Enveloppe d'accord du DCO (DCO Pitch Envelope)	32
DCF	33
Enveloppe du DCF/Filtre (DCF/Filter Envelope)	34
DCA	36
Additive	38
Niveau d'harmonique/DHL (Harmonic Level/DHL)	39
Enveloppe d'harmonique/DHE (Harmonic Envelope/DHE)	42
Niveau du filtre Formant/DFL (Formant Filter Level/DFL)	45
Enveloppe Formant/DFE (Formant Envelope/DFE)	48
Morf	51
LFO & Copie (LFO & Copy)	52

Contrôle (Control)	54
Volume, Pitch Bend, Pan	54
Plage de clavier et de vélocité (Key and Velocity Zone)	55
Contrôleurs (Controllers)	56
Ecriture (Write).....	60
Section de Kit (Kit Section)	63
Edition d'un Kit (Kit Edit).....	65
L1 Kit Common	65
L2 Kit Effect	65
L3 Kit Instrument Select	66
R1 Instrument Edit	66
Section Combi	71
Jouer un Combi.....	72
Edition d'un Combi (Combi Edit)	74
Common	74
Section	75
Ecriture (Write).....	77
Section d'effet (Effect Section)	79
Paramètres de la page d'effet.....	80
Algorithmes	83
Algorithme 1	83
Algorithme 2.....	84
Algorithme 3.....	84
Algorithme 4.....	84
Types d'effet	85
Early Reflection 1	
Early Reflection 2	85
Tap Delay 1	
Tap Delay 2	86
Single Delay	87
Dual Delay	88
Stereo Delay	89
Cross Delay	89
Auto Pan	90
Auto Pan & Delay.....	91
Chorus 1	
Chorus 2.....	92
Chorus 1 & Delay	
Chorus 2 & Delay	93
Flanger 1	
Flanger 2	94

Flanger 1 & Delay	
Flanger 2 & Delay	95
Ensemble	96
Ensemble & Delay	96
Celeste	97
Celeste & Delay	98
Tremolo	99
Tremolo & Delay	99
Phaser 1	
Phaser 2	100
Phaser 1 & Delay	
Phaser 2 & Delay	101
Rotary	102
Auto Wah	103
Bandpass	104
Exciter	105
Enhancer	105
Overdrive	106
Distortion	107
Overdrive & Delay	108
Distortion & Delay	109
Types de Reverb	110
Hall 1	
Hall 2	
Hall 3	110
Room 1	
Room 2	
Room 3	111
PLATE 1	
PLATE 2	
PLATE 3	112
Reverse	113
Long Delay	114
Mode Compose	115
Enregistrement d'un morceau	116
Enregistrement en temps réel (Real Time Record)	116
Enregistrement pas à pas (Step Time Record)	119
Edition d'un morceau (Song Edit)	121
L1 Punch In/Out	121
L2 Bar Edit	122
L3 Event Edit	132
L4 Song Common	133
R1 Track Initial	134
R2 Effect	135
Disk Play	136
Auto Phrase Generator (APG)	137
Piste graine (Seed Track)	137
Sélection de piste (Track Selection)	138
Sélection d'un Style (Style Selection)	138
Sélection d'une Variation (Variation Selection)	140

Edition des changements d'accord	141
Mode General MIDI	145
Qu'est ce que le General MIDI?	145
Réglage d'effet du General MIDI	146
Quick MIDI	147
Common	149
Section Système (System Section)	150
System	150
Réinitialisation (Reset)	151
Backup	151
MIDI	151
Dump	152
Section Disquette (Disk Section)	153
L1 Save	153
L2 Load	156
R1 Delete	157
R2 Format	157
Liste des formats de fichier	158
Appendice	159
Liste des ondes PCM	160
Liste des ondes cycliques/bouclées (Cyclical/Looping Wave List)	161
Liste des instruments de percussion	162

BIENVENUE DANS LE MONDE DU K5000W

Le K5000W est une Workstation à synthèse Additive Avancée, qui offre des possibilités de composition musicale et de jeu sur scène dans un seul appareil.

Générateurs de son Performance

Générateur de son Advanced Additive

La série K5000 est une mise à jour du générateur de son du fameux synthétiseur K5, unique par son approche de la synthèse harmonique additive. Le Générateur de son est composé de 32 générateurs source, qui suivant la manière dont ils sont utilisés, peuvent produire 32 voix de polyphonie.

Des échantillons PCM peuvent également être mixés avec les sources additives. Pour faire un son "simple" (Single), on peut utiliser de 1 à 6 sources. On pourra par exemple superposer une onde PCM de marteau de piano sur le son de la corde de piano créé par addition d'harmoniques.

Générateur de son PCM/GM

En plus des possibilités additives, le K5000W contient un second générateur de son qui utilise les techniques traditionnelles de la synthèse soustractive PCM. Ce générateur de son est également entièrement compatible General MIDI, pour lui assurer la compatibilité avec les autres instruments MIDI. Le générateur de son PCM est l'addition de 32 autres générateurs source qui peuvent fournir 32 voix de polyphonie supplémentaires. Il en résulte une capacité polyphonique maximale de 64 voix.

Système numérique d'effets

Le K5000W est équipé d'un processeur numérique avancé d'effets (DSP), qui fournit quatre effets individuels de chorus, delay, distorsion, etc., en plus de la réverb et de l'équaliseur graphique.

Lorsque l'on joue un son simple, les sources individuelles peuvent être dirigées vers des effets individuels. Lorsque l'on joue des sons multiples dans le mode Compose, les sons individuels peuvent être dirigés vers des effets individuels.

Outils de composition.

Séquenceur

Le séquenceur 40 pistes du K5000W peut contrôler 32 sonorités simultanément. Il peut aussi piloter des appareils MIDI en même temps, en utilisant ses deux sorties MIDI.

Outils de composition APG

L'Auto Phrase Generator (APG) utilise une piste du séquenceur pour créer une orchestration à partir d'une centaine de styles musicaux.

General MIDI

Lorsque le K5000W reçoit une commande d'initialisation General MIDI, il passe automatiquement en mode Compose et se configure lui-même comme un synthétiseur General MIDI. Ainsi, si vous voulez jouer vos morceaux favoris, chanter le karaoké, ou surfer sur le Web, le K5000W est votre accompagnateur musical dévoué.

SI VOUS AVEZ BESOIN D'AIDE...

Consultez votre distributeur local Kawai ou contactez le distributeur Kawai de votre pays.

A propos de la mémoire interne du clavier

Le contenu de la mémoire interne du clavier (données de son par exemple) ainsi que les données du système peuvent être perdues si vous éteignez le clavier pendant la sauvegarde, le chargement ou l'écriture de données.

Ne pas éteindre l'appareil pendant la sauvegarde, l'enregistrement, ou l'écriture de données.

Si vous perdez les données du système, suivez la procédure suivante pour installer les données du système à partir de la disquette SYSTEM DISK, fournie avec le K5000W.

1. Insérez la disquette SYSTEM DISK dans le lecteur.
2. Appuyez sur le bouton OCT SHIFT UP.
3. Allumer l'instrument pendant que vous maintenez le bouton OCT SHIFT UP appuyé.
L'installation débutera.
4. L'installation durera environ 8 minutes. Maintenant vous voilà prêt à utiliser le K5000W.

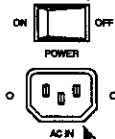
REMARQUE: Si vous installez la disquette système, la totalité de la mémoire sera réinitialisée avec les réglages d'usine, et vos morceaux internes peuvent être perdus lors du chargement des données de la disquette. Vous ne pourrez pas récupérer les données précédentes de la mémoire interne. Nous vous recommandons donc, de sauvegarder vos données importantes sur disquette.

A PROPOS DU KIT D'EXTENSION DE LA MEMOIRE

Le KIT D'EXTENSION MEMOIRE devrait être disponible dans votre pays. Si vous en avez besoin, consultez votre représentant local Kawai ou contactez le distributeur Kawai de votre pays.

FACE ARRIÈRE DU K5000W

POWER SWITCH (INTERRUPTEUR DE MISE SOUS TENSION)
C'est ici que tout commence...



POWER RECEPTICLE (PRISE SECTEUR)
Branchez le câble secteur dans cette prise.

K5000[°]W

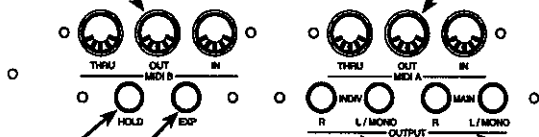
HOLI
Branc

MIDI B
Second port MIDI In/Out/Thru

MIDI A
Premier port MIDI In/Out/Thru
L'horloge et le MIDI Exclusif
sont transmis par ce port.



AVIS : RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE - NE PAS OUVRIR.
WARNING : TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK,
DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.



KAWAI

PEDAL (PEDALE DE SUSTAIN)
Ici, une pédale de sustain.

EXPRESSION PEDAL (PEDALE D'EXPRESSION)
Branchez ici, une pédale d'expression
pour contrôler le volume.

MAIN OUTPUTS (SORTIES GÉNÉRALES)
Mono ou Stéréo

INDIVIDUAL OUTPUTS (SORTIES INDIVIDUELLES)
Mono ou Stéréo, les sons individuels
peuvent être dirigés vers ces sorties.
Si elles ne sont pas utilisées, leurs signaux apparaîtront
sur les sorties Main Output.

Visite guidée

Le K5000W travaille dans deux modes: Mode Performance pour la création de sons, et mode Compose pour la création de musique. Vous pouvez choisir entre ces deux modes en utilisant les boutons Mode de la partie gauche de la face avant.

CONNECTIONS

Evidemment, la première chose à faire est de brancher votre K5000W sur le secteur!

POWER

Utilisez le câble fourni pour relier la prise POWER du K5000W à une prise secteur.

AUDIO

Il y a deux paires de sorties jack audio à l'arrière, plus la prise casque (PHONE) à l'avant (devant la molette de Pitch Bend). Cela vous donne plusieurs choix, en fonction de l'endroit où vous vous connectez:

Jeu solo

Branchez simplement votre casque sur le jack PHONE à l'avant de l'appareil et vous êtes prêts. Vous disposez de toute la puissance nécessaire pour votre casque. Utilisez le réglage de volume MAIN pour contrôler le volume.

Amplificateur pour instrument

Si vous vous connectez à un amplificateur, branchez le jack de sortie MAIN L/MONO de la face arrière à votre amplificateur. Tous les sons seront mixés dans ce câble unique.

Système stéréo

Pour vous connecter à une sonorisation stéréo ou à des enceintes amplifiées, utilisez les deux sorties MAIN (L & R) pour obtenir la stéréo. Vous aurez besoin d'adaptateurs ou de câbles d'adaptation pour convertir les prises jack 6,35 du K5000W en prises RCA pour votre chaîne stéréo. Branchez le K5000W sur les entrées LINE, AUX, ou TAPE de votre chaîne HI-FI.

Table de mixage

Si vous disposez de plus de deux entrées disponibles, vous pouvez brancher les deux sorties MAIN et les deux sorties INDIVIDUELS à votre console. De cette façon, vous pourrez diriger certains sons (piano, strings, caisse claire) vers le dispositif de réverb; et envoyer les autres (grosse caisse, guitare basse) directement vers les sorties INDIVIDUELLES sans réverb, ou pour un traitement spécial adapté.

Lorsque les sorties INDIVIDUELLES sont utilisées, le réglage de volume de la face avant est actif. Vous pouvez ajuster le volume de chaque paire de sorties indépendamment.

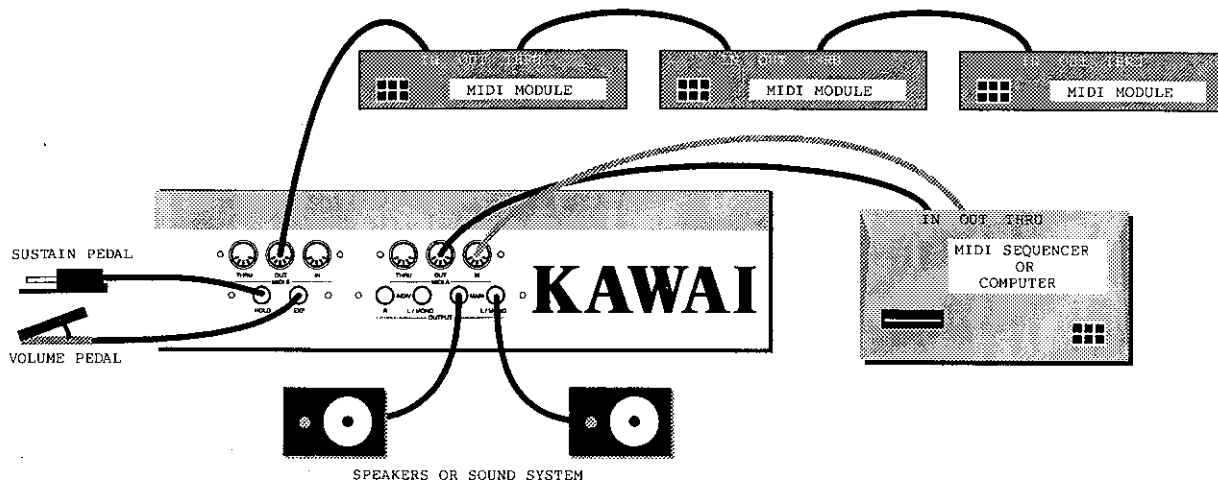
Pédales

Sustain

Connectez une pédale de sustain à la prise HOLD de la face arrière. Utilisez une pédale à contact travail temporaire, comme le modèle F-1 Kawai. Cette pédale permet de maintenir le son après avoir relâché les notes.

Expression

Vous pouvez connecter une pédale de volume (modèle V-20X Kawai) à la prise EXPression sur la face arrière.



MIDI

Il y a six ports MIDI sur la face arrière du K5000W: deux paires de prises IN, OUT, et THRU. Vous n'avez pas besoin de brancher l'une de ces prises pour créer un chef d'oeuvre avec le K5000W, car il possède tout ce dont vous avez besoin pour cela; mais si vous voulez communiquer avec vos autres appareils MIDI, voici comment les connecter:

Modules de son additionnels

Si vous voulez utiliser le K5000W pour piloter d'autres modules de son, branchez un câble, de la prise MIDI OUT du K5000W à la prise MIDI IN de l'autre appareil. Si vous possédez plus d'un module, vous pouvez en brancher un sur chaque prise MIDI OUT, ou les chaîner en branchant le MIDI THRU du premier module avec le MIDI IN du second.

Clavier extérieur ou boîte à rythme

Si vous voulez piloter le K5000W depuis un autre clavier, une boîte à rythme ou une guitare MIDI, connectez-le à une des prises MIDI IN.

Vous devrez régler le canal Unit Channel du K5000W en accord avec la prise et le canal MIDI de transmission utilisés par votre clavier. Appuyez sur SYSTEM, puis MIDI (F5), puis Unit CH (L2).

Piloter une boîte à rythme ou un autre séquenceur

En plus des notes, une boîte à rythme ou un séquenceur a besoin d'échanger des informations d'horloge avec le K5000W. Le K5000W supporte les informations MIDI Beat Clock, qui transmettent aussi les commandes start et stop.

Remarque:

Une boîte à rythme ou un séquenceur doivent être branchés sur la prise MIDI A, car la prise MIDI B ne transmet pas les informations d'horloge.

FAITES JOUER LA DÉMO

Maintenant que tout est bien branché, voyons ce que peut faire le K5000W!

Dans le carton d'emballage de votre K5000W, vous trouverez une disquette de démonstration (disquette supplémentaire). Si vous la faites jouer, cela vous donnera un bon aperçu des possibilités du K5000W.

Jouer un morceau directement depuis la disquette

- Insérez la disquette (disquette supplémentaire) dans le lecteur de disquette, sur le côté gauche de l'instrument.
- Appuyez sur le bouton COMPOSE sur la gauche de l'instrument.
- Dans la section SEQUENCER sur la gauche de l'afficheur LCD, appuyez sur DISK PLAY. La page d'écran suivante apparaîtra.

```
Direct Disk Play
> Song  Interface    04/04  Tempo=100  <
                      REP OFF  CHN OFF  <

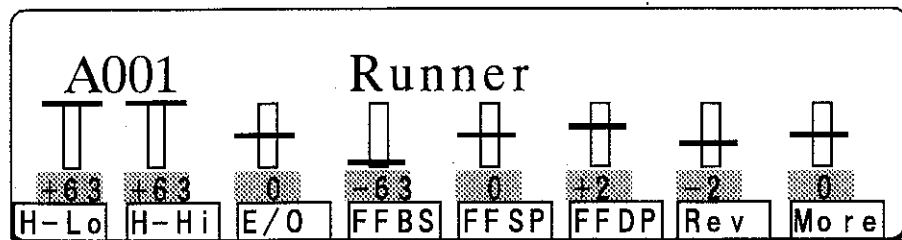
CH01 CH02 CH03 CH04 CH05 CH06 CH07 CH08
ON   ON   ON   ON   ON   ON   ON   ON
```

- Appuyez sur la touche L1 (Song) et tournez la molette Value jusqu'à ce que le morceau choisi soit affiché.
- Appuyez sur le bouton START. Le voyant de la disquette s'allume et après un instant le morceau démarre.

MODE PERFORMANCE

Appuyez sur la touche PERFORM sur la face avant pour entrer dans le mode Performance.

C'est dans le mode Performance du clavier que vous trouverez les sons pour le "live". Le mode Performance est aussi l'endroit où la large gamme des possibilités de synthèse du K5000W est disponible pour votre édition créative de son.



SONS SINGLE

Le K5000W contient trois banques de sons Single. Ces banques sont organisées en groupes de 10 patch. Chaque banque est unique dans son style.

Banque A

C'est la banque de synthèse additive ADD. Jusqu'à 120 patch sont disponibles dans la banque A.

Le nombre de patch est variable, car la mémoire d'un patch peut utiliser plus de place lorsque celui-ci est complexe. Il y a 60 patch "préréglés" (preset) dans cette banque.

Banque B

C'est la banque de synthèse PCM. Dans cette banque il y a toujours 128 patch dont les 12 derniers (B117 à B128) sont dédiés à la batterie. Il y a 48 patch utilisateur (user) programmables dans cette banque.

Banque GM

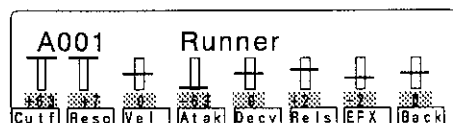
C'est la banque General MIDI. Il y a 128 patch preset dans cette banque.

Choisir un son Single

- Choisissez une banque: A, B, ou GM, en utilisant les boutons SINGLE de la face avant.
 - Choisissez un groupe: appuyez sur un des boutons de la face avant marqués 00 à 12.
- Un menu des patch du groupe apparaît sur l'écran.

Single Bank Menu	
A001 Runner	A005 Driver
A002 Gorgizmo	A006 Reznator
A003 Dist Pulse	A007 Goom
A004 TeImetal	A008 Heaven
	A009 Creaturz

- Choisissez un patch: appuyez sur un des boutons de la face avant marqués 0 à 9.



Le patch Single apparaît sur l'écran.

Modifier un son

Il y a des variateurs sur la page d'écran de chaque patch, comme vous le montre l'illustration ci-dessus. Appuyez sur le bouton en dessous du variateur choisi, puis changez la valeur avec la molette VALUE. L'image du variateur se modifiera aussi, en fonction de votre réglage.

Cela ne changera pas les valeurs pré-réglées du patch, qui ne peuvent être modifiées que par l'édition du patch, dont la description commence page 29.

Les patch de la banque A possèdent deux pages de variateurs. Utilisez les touches More et Back pour changer de page.

SONS COMBI

Les patch Combi sont des combinaisons de quatre (ou moins) patch Single. Ils peuvent être organisés en couches (layers), partages de clavier (key splits), partages de vitesse (velocity splits), ou autre combinaisons.

Peu importe la façon dont ils sont organisés, les Combis sont conçus pour être joués comme un groupe. Le Combi entier répond à un simple canal MIDI. Les arrangements Multi-timbraux / multi-canaux sont fabriqués dans le mode Compose.

Choisir un Combi

Il y a 64 patch Combi, C01 à C64

- Choisissez la banque Combi: appuyez sur le bouton COMBI de la face avant.

Combi Bank Menu	
C10 Komradds	C15 E-Normus
C11 Addalogg	C16 Raunch
C12 Addalogg2	C17 TakeOver
C13 CashFlow	C18 Frostbyt
C14 WINBRASS	C19 Wilder

- Choisissez un groupe: appuyez sur un des bouton de la face avant marqués 00 à 06. Un menu des patch du groupe apparaît sur l'écran.

C07 Moonrise			
Chimera	Runner	SynStrgl	GOOM
1	2	3	4
Trans Vol	Trans Vol	Trans Vol	Trans Vol

- Choisissez un patch: appuyez sur un des boutons de la face avant marqués 0 à 9. Un patch Combi individuel apparaît sur l'écran.

Modification d'un Combi

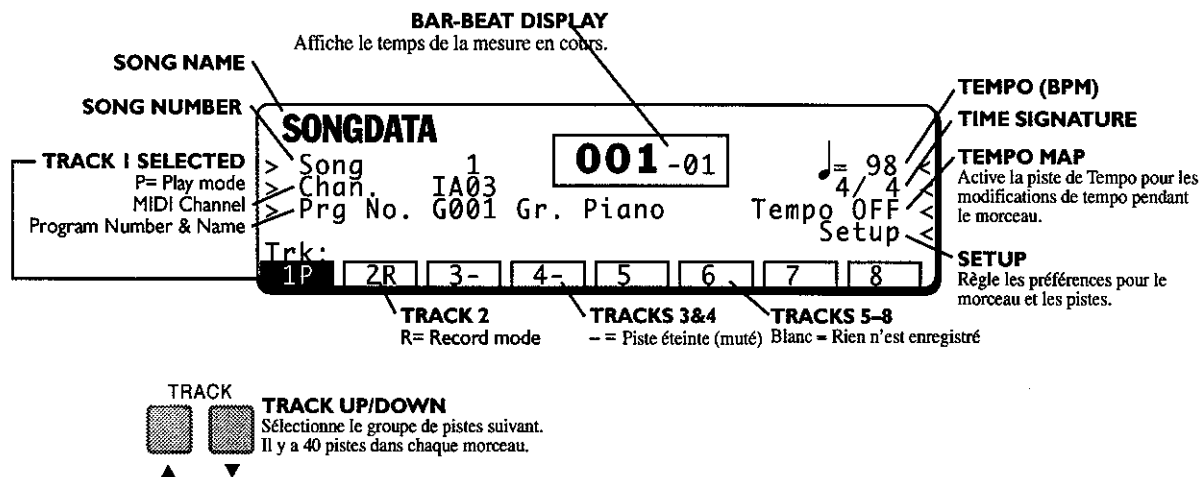
Vous trouverez sur l'écran des variateurs pour le volume et la transposition de chaque section, comme vous l'indique l'illustration ci-dessus. Appuyez sur le bouton sous le variateur désiré, puis changez la valeur avec la molette VALUE. L'image du variateur sera aussi modifiée en relation avec votre réglage.

Cela ne changera pas les valeurs pré-réglées du patch, qui ne peuvent être modifiées que par l'édition du patch Combi, dont la description commence page 71.

MODE COMPOSE

Appuyez sur la touche COMPOSE de la face avant pour entrer dans le mode Compose.

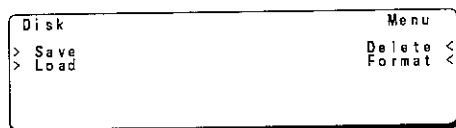
C'est dans le mode Compose que les compositeurs, arrangeurs, et producteurs regrouperont les composantes de leur musique, en orchestrant des patch de sons Single en un canevas multi-timbral coloré. C'est aussi dans le mode Compose que se déroulent l'enregistrement musical, l'édition, et la lecture; aussi bien avec les sons internes qu'avec les appareils externes contrôlés par MIDI. Le K5000W est aussi un générateur de son compatible General MIDI, qui passe dans le mode Compose chaque fois qu'il reçoit le message "General MIDI System On".



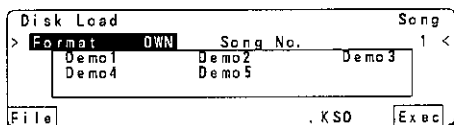
CHARGER UN MORCEAU DANS LA MÉMOIRE

A la page 16 nous avons fait jouer un morceau de démo directement depuis la disquette. Si vous chargez le morceau dans la mémoire, vous pourrez le modifier ou lui ajouter des parties supplémentaires.

- Insérez la disquette (disquette supplémentaire) dans le lecteur de disquette sur la gauche de l'instrument.
- Dans la section COMMON à gauche de l'afficheur LCD, appuyez sur DISK. L'écran suivant apparaîtra.



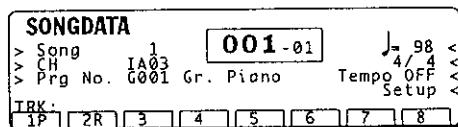
- Appuyez sur la touche L2 (Load), puis sur la touche R1 (Song). L'écran suivant apparaîtra.



- Appuyez sur la touche L1 (Format), et tournez la molette Value jusqu'à la lecture du format SMF.
- Appuyez sur la touche F1 (File), et tournez la molette Value jusqu'à ce que le morceau désiré soit surligné.
- Appuyez sur la touche F8 (Exec). Sure? Appuyez sur la touche F8 (Yes) pour continuer.
- L'écran affiche EXECUTING... pendant que le morceau est chargé depuis la disquette. Lorsque le chargement est terminé, l'écran affiche COMPLETED!

JOUER UN MORCEAU DE LA MÉMOIRE

- Appuyez sur la touche EXIT, puis sur le bouton COMPOSE sur la gauche de la face avant. Cela fera apparaître le séquenceur du K5000W.



- Appuyez sur le bouton START dans la section séquenceur de la face avant. Le bouton START s'éclairera en vert et le morceau jouera. Lorsque le morceau sera terminé le bouton s'éteindra.

Informations sur le morceau

Pendant que le morceau joue, vous verrez les mesures et les temps défilier au centre de l'écran.

En bas de l'écran, il y a une information pour chaque piste. Appuyez sur les touche de fonction (F1 à F8) pour sélectionner une piste. La couleur de la piste sélectionnée s'inversera. Une fois qu'une piste est sélectionnée, vous pouvez l'éteindre (mute) ou la rallumer en appuyant encore une fois sur la touche fonction. Vous pouvez éteindre et rallumer les pistes pendant que le morceau joue.

Changer les patch de son

Alors que vous sélectionnez différentes pistes, le canal et le programme seront affichés sur l'écran (voir le dessin de la page précédente). Vous pouvez changer temporairement de patch de son pour une piste en appuyant sur le bouton L3 sur la gauche de l'écran, et en tournant la molette Value.

EFFACER UN MORCEAU DE LA MÉMOIRE

C'est très facile. Les morceaux ne sont pas conservés en mémoire lorsque l'on éteint le K5000W. Il vous suffira donc d'éteindre le K5000W pour effacer tous les morceaux.

Naturellement, vous aimeriez apprendre à sauvegarder votre nouveau morceau sur la disquette avant d'éteindre l'instrument. Pour cela lisez la page suivante.

ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL

Commençons avec un nouveau morceau, et enregistrons une piste.

Depuis la page d'écran principale du mode Compose:

- Appuyez sur le bouton REC. Il s'allume en rouge.
- Appuyez sur la touche F1 pour mettre la piste 1 en enregistrement. L'inscription au dessus de la touche F1 doit être "1R".
- Appuyez sur le bouton START, à côté du bouton REC. Cela démarrera l'enregistrement. Le bouton START s'allumera en vert (les boutons REC et START doivent être allumés tous les deux), et la cloche du métronome commence à marquer les temps.
- Jouez sur le clavier.
- Lorsque vous avez terminé votre enregistrement, appuyez sur STOP.
- Pour écouter, appuyez sur RESET puis sur PLAY.

Réglage du décompte

Peu de gens peuvent appuyer sur START avec leur main gauche, alors qu'il commence simultanément l'enregistrement de leur main droite. Laissons nous donc deux mesures, pour nous préparer à l'enregistrement.

Depuis la page d'écran principale du mode Compose:

- Appuyez sur Setup (R4), puis sur Count In (L1).
- Tournez la molette value pour afficher un décompte de 2 mesures.
- Appuyez sur le bouton EXIT pour revenir à la page principale.

Si vous voulez réenregistrer votre première piste, répétez les étapes du paragraphe précédent. Cette fois la cloche du métronome décomptera deux mesures avant que ne démarre l'enregistrement.

Modification du Tempo

Vous pouvez modifier le tempo sans changer la hauteur des notes. C'est une des grosses différences entre l'enregistrement MIDI et l'enregistrement audio.

Appuyez sur R1 pour surligner le réglage de tempo, puis utilisez la molette Value pour le modifier.

Overdubbing

L'enregistrement d'une nouvelle piste, en synchro avec la première, se passe de façon identique, et suit les mêmes règles que l'enregistrement de la première piste.

Depuis la page principale d'écran du mode Compose:

- Appuyez sur le bouton REC. Il s'allume en rouge.
- Appuyez sur la touche F2 pour surligner la piste 2. Appuyer encore sur cette touche pour mettre la piste 2 en enregistrement. L'inscription au dessus de la touche F2 doit être " 2R ". L'inscription au dessus de la touche F1 doit être " 1P ", pour indiquer que la piste 1 jouera. Si ce n'est pas le cas, appuyez plusieurs fois sur la touche F1 jusqu'à ce que l'indication voulue apparaisse.
- Vous pourriez vouloir changer de son pour l'enregistrement de la piste 2. Vérifiez que la piste 2 (F2) soit bien sélectionnée, puis appuyez sur L3, et tournez la molette Value pour changer de programme. Vous pouvez jouer sur le clavier pour écouter le son.
- Appuyez sur le bouton START, à côté du bouton REC. Cela démarrera l'enregistrement. Le bouton START s'allumera en vert (les boutons REC et START doivent être allumés tous les deux), et la cloche du métronome commence à marquer les temps. Vous devriez aussi entendre la piste 1.
- Jouez sur le clavier.
- Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, appuyez sur STOP.
- Pour écouter, appuyez sur RESET puis sur PLAY.

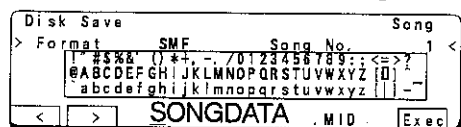
SAUVEGARDER VOTRE MORCEAU SUR DISQUETTE

Le K5000W ne maintient pas les morceaux dans sa mémoire lorsqu'il est éteint. Il est donc impératif de sauvegarder vos données sur disquette avant de l'éteindre.

Le K5000W utilise des disquettes 2HD et 2DD standard, au format DOS, qui peuvent être lues sous windows et par les ordinateurs Mac.

Procédure:

- Appuyer sur DISK, puis Save (L1), puis Song (R1). L'écran suivant apparaîtra:



- Donnez un nom à votre morceau en utilisant les flèches (F1 & F2) et la molette Value.
- Si vous voulez sauvegarder votre morceau comme un fichier Standard MIDI plutôt que comme un fichier au format personnel du K5000W, appuyez sur Format (L1), et tournez la molette Value jusqu'à ce que le format soit réglé sur SMF.
- Appuyez sur Exec (F8). Sure? Appuyez sur Yes (F8) pour continuer.
- Le morceau est sauvegardé sur la disquette.

AUTO PHRASE GENERATOR (APG)

L'Auto Phrase Generator, ou APG, crée de nouvelles parties musicales basées sur une piste enregistrée du séquenceur.

L'APG prend une de vos pistes enregistrées, analyse les changements d'accord, et crée ensuite des nouvelles parties basées sur votre progression d'accords, dans le style musical de votre choix. Lorsque les nouvelles parties, basées sur vos accords et sur le motif choisi, sont calculées, l'APG copie ces parties sur pas moins de 8 pistes de votre morceau existant. Ensuite, vous pouvez piocher, choisir et les modifier, juste comme des pistes que vous auriez créé vous même.

Création d'une phrase

Enregistrement de la piste d'origine

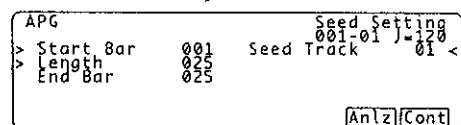
Utilisez le séquenceur pour enregistrer une nouvelle piste, comme d'habitude:

- Appuyez sur le bouton REC. Il s'allume en rouge.
- Appuyez sur la touche F1 pour mettre la piste 1 en enregistrement. L'inscription au dessus de F1 doit indiquer "1R".
- Appuyez sur le bouton START à côté du bouton REC. Cela démarrera l'enregistrement. Le bouton START s'allumera également en vert (les boutons START et REC doivent être allumés tous les deux), et la cloche du métronome commencera à marquer les temps.
- Jouez sur le clavier.
- Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, appuyez sur STOP.
- Pour écouter, appuyez sur RESET puis sur PLAY.

Analyse de la piste

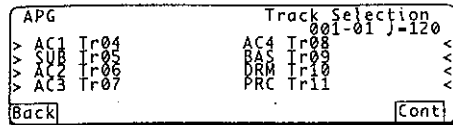
Une fois votre piste génératrice enregistrée, nous devons analyser sa structure d'accord.

- Appuyez sur le bouton APG. L'écran APG Seed Setting apparaît.



- Appuyez sur Length (L2), puis tournez la molette Value dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que le nombre arrête de changer. Ainsi, la longueur totale de votre piste sera analysée.

- Appuyez sur Analyze (F7). L'écran affichera EXECUTING pendant quelques secondes, puis la page d'écran de sélection de piste apparaîtra.



- Appuyez deux fois sur chaque bouton de piste (L1 à L4, et R1 à R4), pour que chaque partie ait un numéro de piste, et qu'aucune d'entre elles ne soit éteinte.

Choix du Style et de la Variation

107 modèles rythmiques sont disponibles, dont deux que vous pouvez créer vous-même.

- Appuyez sur le bouton Next (F8), pour accéder à l'écran de sélection des données de l'APG.
- Appuyez sur le bouton START pour faire jouer la Phrase APG sélectionnée. Pendant que la phrase joue, vous pouvez sélectionner différents modèles en utilisant la molette Value.

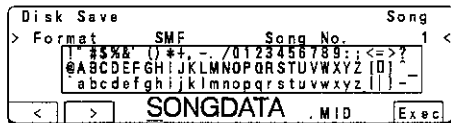
Collage dans un morceau

Si vous voulez coller la phrase de l'APG dans votre morceau, appuyez sur Continue (F8), puis Paste (R4). L'écran affichera EXECUTING pendant un instant, puis COMPLETED!

Sauvegarde

Sauvegarder votre nouveau morceau en utilisant la procédure habituelle:

- Appuyez sur DISK, puis Save (L1), puis Song (R1). L'écran suivant apparaîtra:

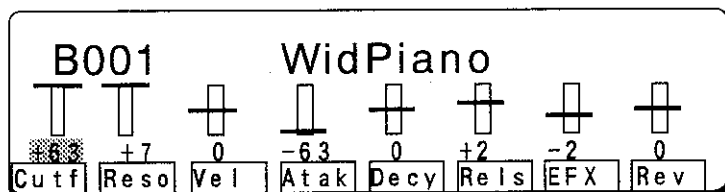


- Donnez un nom à votre morceau, en utilisant les flèches (F1 & F2) et la molette Value.
- Si vous voulez sauvegarder votre morceau comme un fichier Standard MIDI plutôt que comme un fichier au format personnel du K5000W, appuyez sur Format (L1), et tournez la molette Value jusqu'à ce que le format soit réglé sur SMF.
- Appuyez sur Exec (F8). Sure? Appuyez sur Yes (F8) pour continuer.
- Le morceau est sauvegardé sur la disquette.

Section Single

JOUER UN SINGLE (SINGLE PLAY)

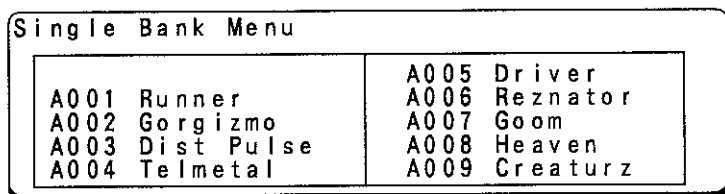
Appuyez sur la touche PERFORM sur la gauche du clavier, pour faire apparaître la fenêtre Single Play.



Le nom du patch est affiché, ainsi que les paramètres qui sont décrits ci-dessous.

Changer de patch Single

Pour sélectionner un autre patch, utilisez les touches de sélection de patch 0 à 9 sur la droite de la console. Pour changer de banque, utilisez les touches de sélection de patch 00 à 12. La page d'écran du menu de la banque apparaîtra, comme vous le montre le dessin ci-dessous.



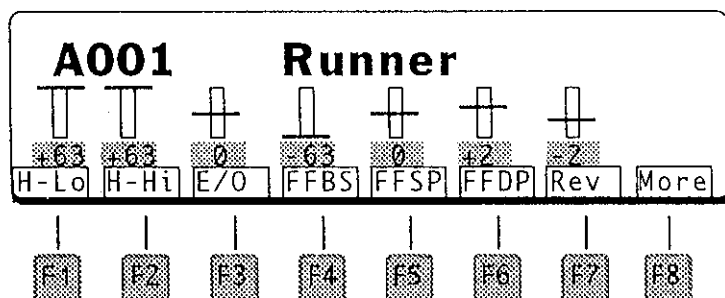
L'écran affiche la liste des patch de la banque sélectionnée. Pour sélectionner l'un d'entre eux, appuyez sur la touche 0 à 9 correspondante au dernier chiffre du numéro de patch désiré. Le nouveau patch peut maintenant être joué depuis le clavier, et l'affichage sera semblable à celui qui est reproduit au début de ce paragraphe.

Remarque:

Dans la Bank A, le nombre de patch n'est pas fixe. C'est la quantité de mémoire utilisée pour les patch qui est fixe. Si vos patch sont simples, vous pourrez en sauvegarder plus, que si ils sont complexes. Les emplacements de patch peuvent donc ne pas être tous disponibles.

Modifier des patch

En mode Single Play, quatorze paramètres sont disponibles pour une édition instantanée. Appuyez sur une des touche F qui sont décrites ci-dessous, puis utilisez la molette Value pour changer le réglage.



Remarque:

Ces paramètres modifient les valeurs d'origine contenues dans le patch, et affectent toutes les sources.

Les banques B et GM ne possèdent qu'une page de paramètres, comme vous pouvez le voir au dessus de ce paragraphe.

F1 H-Lo (Harmoniques basses) (seulement pour la banque A)

Dans un patch qui utilise le générateur de son additif, cela contrôle le niveau des harmoniques graves. Cela ne règle pas le niveau des notes graves, mais plutôt le niveau de grave dans chaque note.

F2 H-Hi (Harmoniques hautes) (seulement pour la banque A)

Dans un patch qui utilise le générateur de son additif, cela contrôle le niveau des harmoniques hautes. Cela ne règle pas le niveau des notes hautes, mais plutôt le niveau d'aigus dans chaque note.

F3 E/O (Harmoniques paires/impaires) (seulement pour la banque A)

Dans un patch qui utilise le générateur de son additif, cela contrôle la balance entre harmoniques paires et impaires. Une valeur positive renforce les harmoniques paires et réduit les impaires; une valeur négative réduit les harmoniques paires et renforce les harmoniques impaires.

F4 FFBS (Influence du Filtre Formant) (seulement pour la banque A)

Dans un patch qui utilise le générateur de son additif, cela contrôle l'influence du Filtre Formant.

F5 FFSP (Vitesse du Filtre Formant)

Dans un patch qui utilise le générateur de son additif, cela contrôle la vitesse du Filtre Formant.

F6 FFDP (Profondeur du Filtre Formant) (seulement pour la banque A)

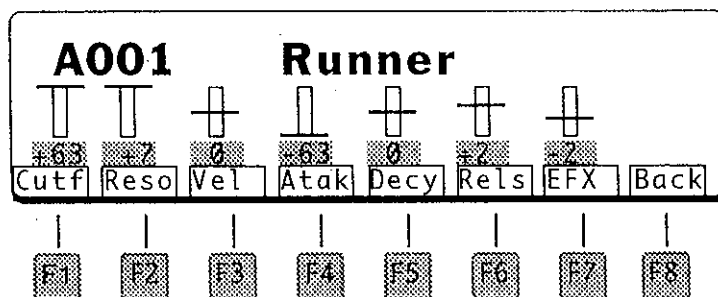
Dans un patch qui utilise le générateur de son additif, cela contrôle la profondeur du Filtre Formant.

F7 Rev (Dosage Réverb)

Dosage du niveau de réverb. Augmenter ce paramètre pour ajouter plus d'ambiance.

F8 More

Passe à la page suivante, ci-dessous.



F1 CTOF (Coupure Filtre)

Réglage de la fréquence de coupure du Filtre. Augmentez ce paramètre pour rendre le son plus brillant.

F2 Reso (Résonance Filtre)

Réglage de la résonance du filtre. La valeur varie entre -7 et +7.

F3 Vel (Vélocité)

Réglage de la vélocité. Utilisez ce paramètre pour régler la façon dont répondra votre patch à la dynamique de votre jeu.

F4 Atak (Temps d'attaque)

Réglage du temps d'attaque pour le DCA et le DCF. Diminuez ce temps pour obtenir une attaque plus incisive, ou augmentez le pour obtenir une attaque plus moelleuse.

F5 Decy (Temps de déclin)

Règle le temps initial de déclin des enveloppes du DCA et du DCF. Diminuez ce temps pour obtenir un déclin plus incisif, ou augmentez le pour un déclin plus moelleux.

F6 Rels (Temps de Release)

Réglage du temps final de déclin des enveloppes du DCA et du DCF. Augmentez ce temps, pour que le son se coupe longtemps après que vous ayez relâché les touches du clavier.

F7 EFX (Dosage d'Effets)

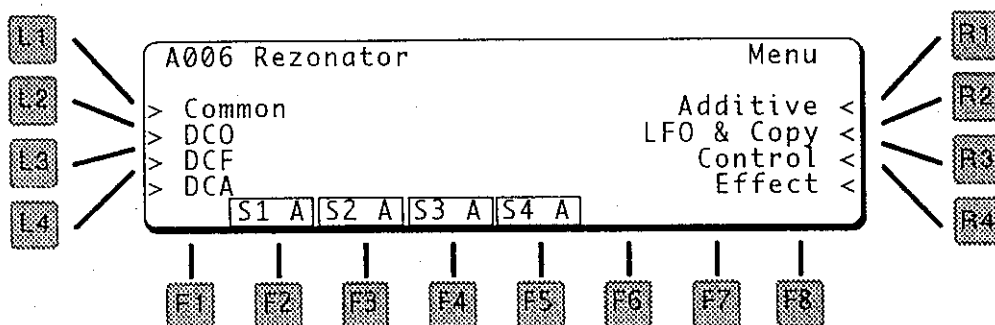
Réglage du niveau des effets, tels que le chorus ou la distorsion.

F8 Back

Retour à la page précédente, ci-dessus.

EDITER UN SINGLE

Pour afficher le menu d'édition, appuyez sur le bouton EDIT. Toutes les pages d'édition sont accessibles depuis cette page, ou en utilisant les boutons de sélection de patch sur la droite de l'afficheur. Lisez les inscriptions en dessous des boutons.



L1 Common

Passer à la section Common, voir page 30.

L2 DCO

Passer à la section DCO, voir page 31.

L3 DCF

Passer à la section DCF, voir page 33.

L4 DCA

Passer à la section DCA, voir page 36.

R1 Additive

Passer à la section ADD, voir page 38.

Remarque:

Ces éditions ne sont possibles que pour les sons additifs de la banque A.

R2 LFO & Copy

Passer à la section LFO, voir page 52.

R3 Control

Passer à la section Control, voir page 54.

R4 Effect

Passer à la section Effect, voir page 79.

Remarque:

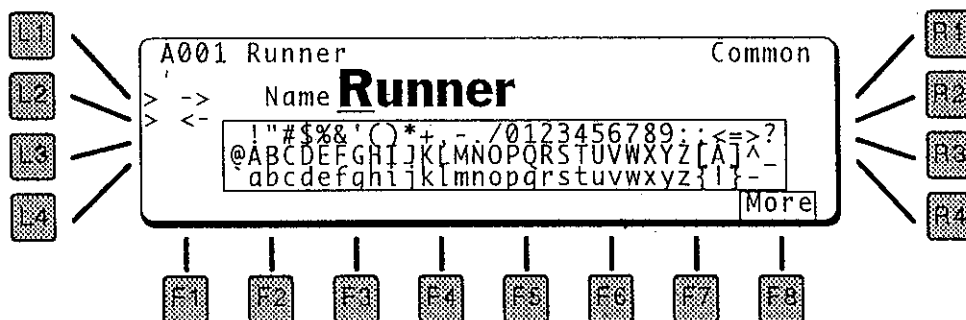
Dans toutes les pages du mode Single Edit, les touches F2 à F7 peuvent être utilisées pour couper ou allumer, les sources individuelles de son.

Sortir du mode Edit

Appuyer sur EXIT pour revenir dans le mode de jeu. Suivant la page qui est affichée, il se peut que vous deviez appuyer plusieurs fois sur la touche EXIT. Si vous avez fait une modification quelconque dans le patch, un message d'alerte apparaîtra pour vous demander si vous voulez sauvegarder. Appuyez sur WRITE pour sauvegarder, ou sur F8 (Quit) pour quitter sans sauvegarder. Pour continuer l'édition, appuyez sur EDIT.

COMMON

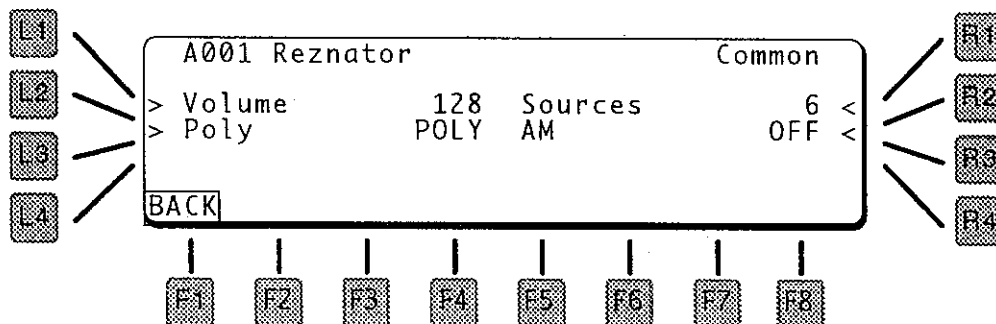
La section Common est composée de plusieurs pages de paramètres de base, comme le nom du patch. Voir ci-dessous.



L1 et L2 permettent respectivement le déplacement avant ou arrière dans le nom. Utilisez la molette Value pour sélectionner une lettre.

F8 More

Passer à la page suivante des paramètres Common. Voir ci-dessous.



L1 Volume

Règle le volume général pour le programme.

L2 Poly

Règle le mode polyphonique pour le patch.

POLY MODE POLYPHONIQUE STANDARD

SOLO1 MODE MONOPHONIQUE. CHAQUE NOTE JOUÉE REDÉCLENCHE LES ENVELOPPES.

SOLO2 MODE MONOPHONIQUE. LES NOTES JOUÉES AVEC SUSTAIN NE REDÉCLENCHENT PAS LES ENVELOPPES.

R1 Sources

Choix du nombre de sources pour le patch. Les patch additif (banque A) peuvent avoir jusqu'à six sources. Le nombre de sources est fixé à 2 pour les autres banques. Souvenez vous que plus vous utilisez de sources dans un patch, moins vous pourrez jouer de notes simultanément.

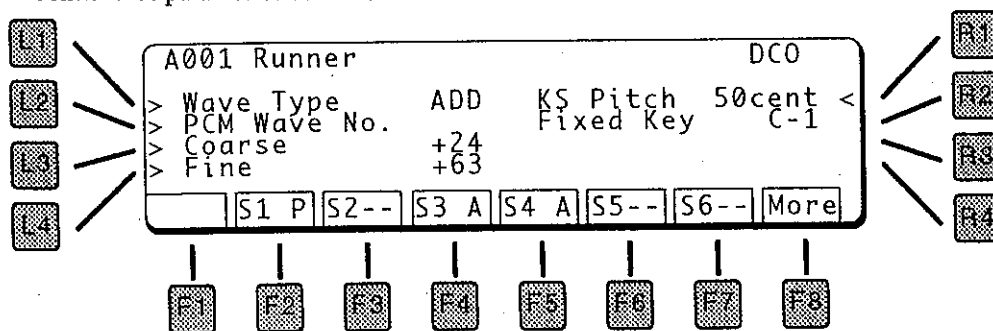
R2 AM

Sélection des sources pour la modulation d'amplitude. Une source peut être configurée pour moduler une source adjacente (ex: 1>2).

F1 Back

Retour à la page précédente du mode Common, ci-dessus.

Si vous appuyez sur DCO dans le menu Single Edit, vous serez conduit à la page suivante, qui contient les paramètres du DCO.



L1 Wave Type

Sélection du type d'onde pour la source: ADD pour le synthétiseur additif, PCM pour les ondes échantillonnées.

L2 PCM Wave Number

Sélection de l'onde PCM à utiliser. Voir la liste des ondes, page 160.

Remarque:

Ce réglage n'a pas d'effet si le type d'onde sélectionnée est ADD.

L3 Coarse

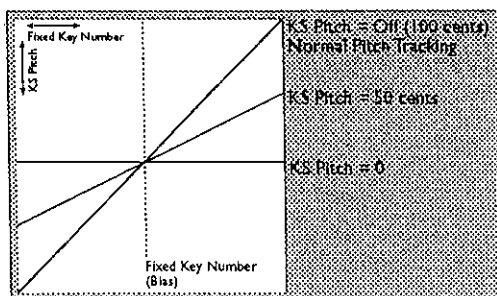
Réglage de la fréquence, par demi-tons. L'excursion maximale est de deux octaves vers le haut ou vers le bas.

L4 Fine

Réglage fin de la fréquence. Utilisez le pour désaccorder l'onde afin de créer un battement, ou pour donner de l'épaisseur.

R1 KS Pitch

Lorsque Fixed Key est utilisé (pas sur Off, voir ci-dessous), ce paramètre ajoute la valeur de la touche pour contrôler l'accord. Cela peut être utilisé pour jouer en quart de tons, ou pour ajouter du "stretch" à l'accord. Le point de référence est la valeur Fixed Key.



R2 Fixed Key

Règle la hauteur (accord) fixe de la source. La valeur est comprise entre A-1 et C7. Si ce réglage est positionné sur Off, la correspondance habituelle de note sera appliquée.

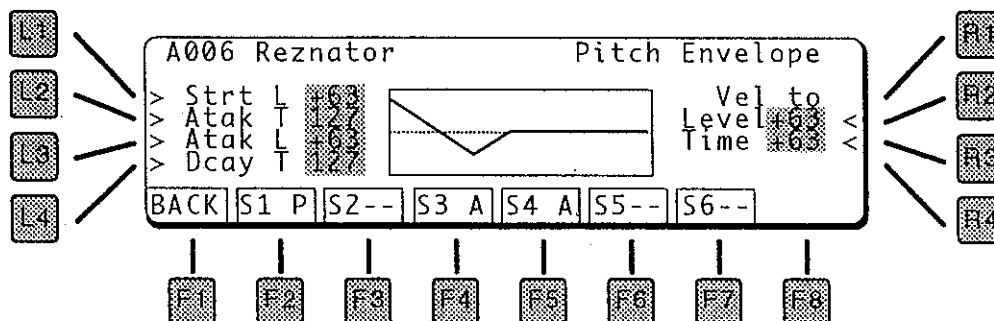
F8 More

Passer à la page DCO Pitch Envelope, ci-dessous.

ENVELOPPE D'ACCORD DU DCO (DCO PITCH ENVELOPE)

DCO Pitch Envelope modifie la hauteur du son dans le temps. Beaucoup d'instruments acoustiques subissent un petit changement de hauteur pendant l'attaque initiale (corde de guitare tirée et instruments à vent), qui peut être simulé en utilisant DCO Pitch Envelope.

En raison de son utilisation pendant la phase d'attaque du son, DCO Pitch Envelope possède seulement les fonctions d'attaque et de déclin (decay). Il n'y a pas de sustain.



L1 Strt L (Niveau de départ)

Réglage du niveau de départ pour l'enveloppe.

L2 Atak T (Temps d'attaque)

Lorsqu'une note est jouée (note on), l'enveloppe passera du niveau de départ au niveau d'attaque dans ce laps de temps.

L3 Atak L (Niveau d'attaque)

Règle le niveau après l'attaque initiale.

L4 Decy T (Temps de déclin)

Après qu'elle ait atteint le niveau d'attaque, l'enveloppe retournera à zéro dans ce laps de temps.

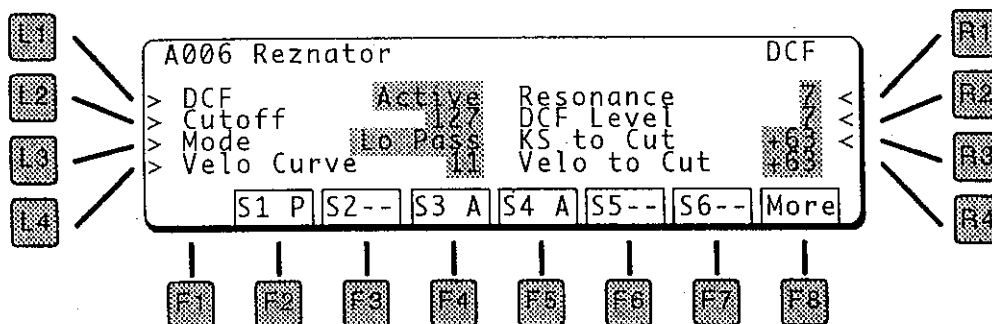
R1 Level (Vélocité à niveau)

Réglage de l'influence de la vélocité de note sur la quantité de Pitch Envelope.

R2 Time (Vélocité à temps)

Réglage de l'influence de la vélocité de note sur le temps total de Pitch Envelope.

Si vous appuyez sur DCF dans le menu Single, vous serez conduit à la page d'écran suivante qui contient les paramètres du DCF.



L1 DCF

Ce réglage active le DCF. Si il est positionné sur Active, le son est dirigé à travers le DCF. Si il est positionné sur Bypass, le son ne passera pas par le DCF.

L2 Cutoff

Réglage de la fréquence de coupure de base du filtre.

L3 Mode

Réglage du type de filtre. Les choix possibles sont:

Lo Pass Filtre passe-bas. Supprime les fréquences hautes (laisse passer les fréquences basses)

Hi Pass Filtre passe-haut. Supprime les fréquences basses (laisse passer les fréquences hautes)

L4 Velo Curve

Sélection d'une courbe de réponse à la vitesse. Façon dont la coupure du filtre sera affectée par la vitesse de note.

R1 Resonance

Réglage de l'importance de la résonance du filtre. Plus le réglage sera élevé, plus le son sera nasillard.

R2 DCF Level

Réglage du niveau d'entrée du filtre.

R3 KS to CUT

Niveau d'influence de l'échelle des notes (Key Scale) sur la fréquence de coupure du filtre.

R4 Velocity to Cut

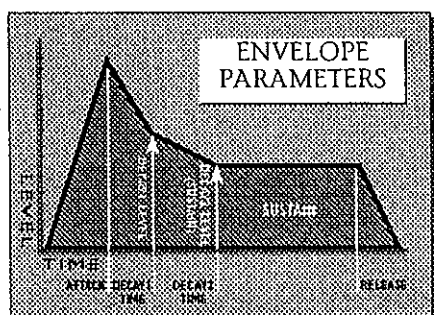
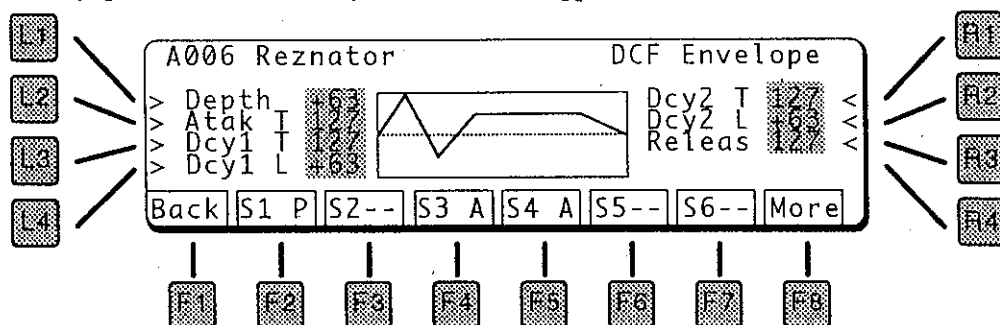
Niveau d'influence de la vitesse sur la fréquence de coupure du filtre.

F8 More

Passe à la page DCF Envelope, ci-dessous.

ENVELOPPE DU DCF/FILTRE (DCF/FILTER ENVELOPE)

Cette page permet de contrôler le générateur d'enveloppe du filtre.



L1 Depth

Profondeur de la totalité de l'enveloppe.

L2 Atak T (Temps d'attaque)

Lorsqu'une note est jouée (note on), l'enveloppe passera du niveau zéro au niveau maximum dans ce laps de temps. Un temps d'attaque court donnera un front abrupte au départ du son, comme pour un son de piano. Un temps d'attaque long donnera un effet plus legato.

L3 Dcy1 T (Temps de déclin)

Après qu'elle ait atteint son maximum, l'enveloppe rejoindra le niveau de déclin (decay) dans ce laps de temps.

L4 Dcy1 L (Niveau de Decay1)

Après qu'elle ait atteint le maximum, l'enveloppe rejoindra ce niveau.

R1 Dcy2 T (Temps de Decay2)

Après qu'elle ait atteint le niveau de decay1, l'enveloppe rejoindra le niveau de decay2 dans ce laps de temps.

R2 Dcy2 L (Niveau de Decay2)

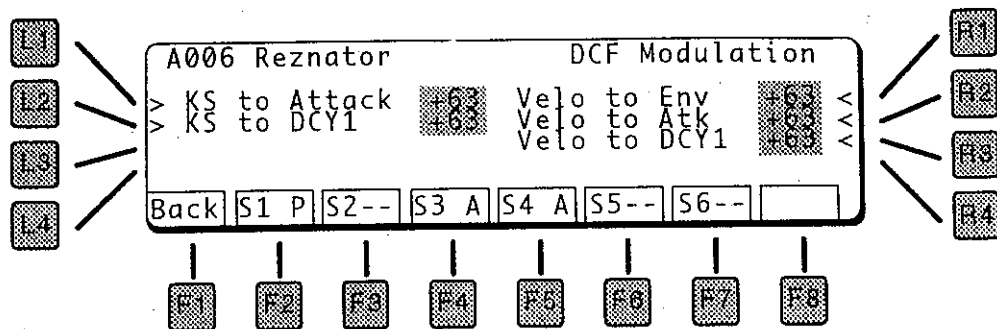
Le niveau du sustain. Si une note est maintenue après l'Attaque, le Decay1, et le Decay2, elle sera prolongée avec ce niveau.

R3 Rels T (Temps de Release)

Lorsqu'une note est relâchée, l'enveloppe retournera à zéro dans ce laps de temps.

F8 More

Passer à la page suivante des paramètres qui modulent l'enveloppe.



L1 KS to Attack

Contrôle du temps d'attaque par l'échelle des notes (Key Scale).

L2 KS to Dcy1

Contrôle du temps de Decay1 par l'échelle des notes.

R1 Velo to Env

Contrôle de la totalité de l'enveloppe par la vitesse. Plus la vitesse sera importante, plus le filtre s'ouvrira.

R2 Velo to Atk

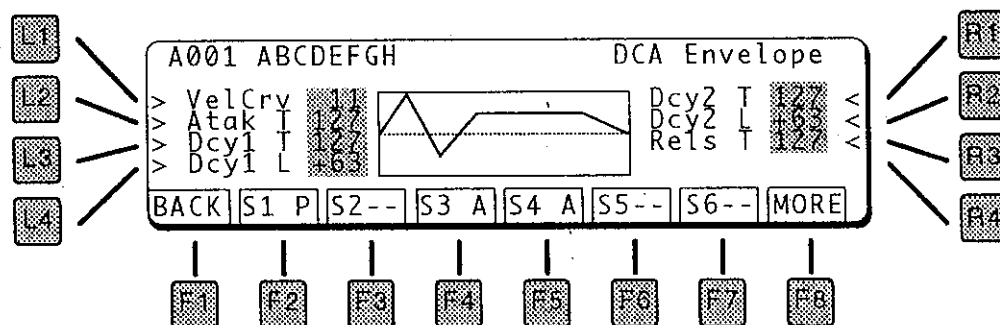
Contrôle du temps d'attaque par la vitesse.

R3 Velo to Dcy1

Contrôle du temps de Decay1 par la vitesse.

L'amplificateur piloté numériquement (DCA) règle le volume du son. Il est piloté par une enveloppe qui façonne les caractéristiques transitoires de la globalité du son.

La page d'écran de l'enveloppe du DCA donne une représentation visuelle de l'enveloppe.



L1 Velocity Curve

Choix d'une courbe de réponse à la vélocité. Façon dont dépendra la réponse du DCA, de la vélocité de note.

L2 Attack Time

Lorsqu'une note est jouée (note on), l'enveloppe passera du niveau zéro au niveau maximum dans ce laps de temps. Un temps d'attaque court donnera un front abrupte au départ du son (son de piano par ex.). Un long temps d'attaque donnera un effet plus legato.

L3 Decay1 Time

Après qu'elle ait atteint le maximum, l'enveloppe rejoindra le niveau de decay1 dans ce laps de temps.

L4 Decay1 Level

Après quelle ait atteint le maximum, l'enveloppe rejoindra ce niveau.

R1 Decay2 Time

Après qu'elle ait atteint le niveau de decay1, l'enveloppe rejoindra le niveau de decay2 dans ce laps de temps.

R2 Decay2 Level

Le niveau du sustain. Si une note est maintenue après l'Attaque, le Decay1, et le Decay2, elle sera prolongée avec ce niveau.

R3 Release Time

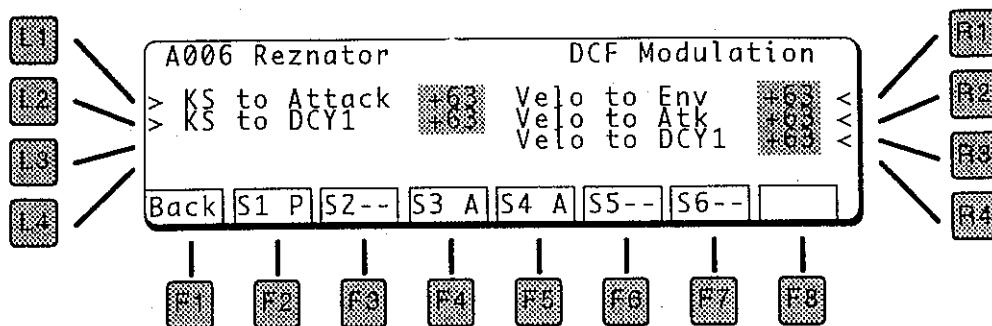
Lorsqu'une note est relâchée, l'enveloppe rejoindra le niveau zéro dans ce laps de temps.

F8 More

Passé à la page de modulation du DCA, ci-dessous.

MODULATION DU DCA

Cette page vous donne la possibilité de modifier l'enveloppe du DCA par l'échelle de note (suivant la note jouée), ou par la vélocité (la vitesse d'enfoncement d'une note). L'utilisation parcimonieuse de ces paramètres peut donner de la vie et de l'expression à n'importe quel son.



Modulation par l'échelle de note (Key Scale):

L1 Envelope Level

Contrôle de la quantité maximale de l'enveloppe, par l'échelle de note. Avec une valeur positive, une note haute aura une enveloppe plus dynamique, et une note basse aura une enveloppe moins dynamique.

L2 Attack Time

Contrôle du temps d'attaque, par l'échelle de note. Avec une valeur positive, une note haute aura un temps d'attaque plus long, et une note basse aura un temps d'attaque plus court.

Dans la réalité, les instruments graves (sax baryton, par exemple) ont un temps d'attaque plus long que les instruments aigus (sax alto). Une valeur négative de ce paramètre simulerait ceci.

L3 Decay1 Time

Contrôle du temps de decay1, par l'échelle de note. Avec une valeur positive, une note haute aura un temps de decay plus long, et une note basse aura un temps de decay plus court.

L4 Release Time

Contrôle du temps de release, par l'échelle de note. Avec une valeur positive, une note haute aura un temps de release plus long, et une note basse aura un temps de release plus court.

Modulation par la vélocité:

R1 Envelope Level

Contrôle de la quantité maximale de l'enveloppe, par la vélocité. Avec une valeur positive, une note jouée plus rapidement aura une enveloppe plus dynamique et une note jouée avec moins de vélocité aura moins de dynamique.

R2 Attack Time

Contrôle du temps d'attaque, par la vélocité. Avec une valeur positive, une note jouée plus rapidement aura un temps d'attaque plus long, et une note jouée avec moins de vélocité aura un temps d'attaque plus court.

Dans la réalité, les notes jouées avec une faible vélocité ont souvent une attaque plus longue que les notes jouées avec une plus vélocité importante. Pour simuler cela, utilisez une valeur négative pour ce paramètre.

R3 Decay1 Time

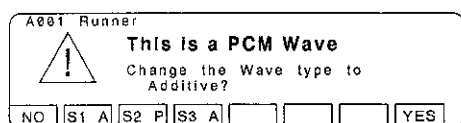
Contrôle du temps de decay1, par la vélocité. Avec une valeur positive, une note jouée plus rapidement aura un temps de decay plus long, et une note jouée avec moins de vélocité aura un temps de decay plus court.

R4 Release Time

Contrôle du temps de release, par la vélocité. Avec une valeur positive, une note jouée plus rapidement aura un temps de release plus long, et une note jouée avec une faible vélocité aura un temps de release plus court.

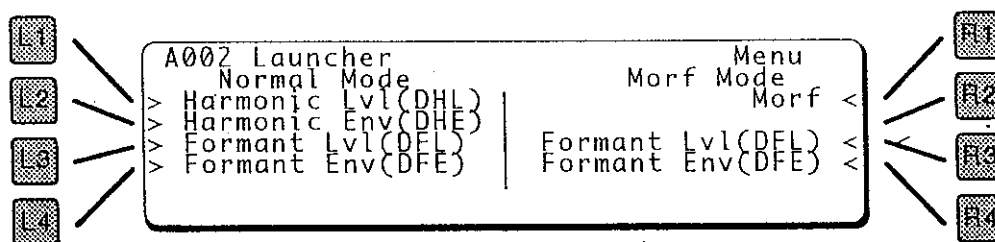
ADDITIVE

Cette section présente les paramètres d'édition du synthétiseur harmonique ADD Kawai. Ces paramètres ne sont disponibles que pour l'édition des sources additives des patch de la banque A. Si vous essayez d'éditer une onde PCM dans un patch de la banque A, le message suivant apparaît:



Si vous continuez, la source PCM sera convertie en une source additive.

La première page d'écran ADD propose sept sous-menus pour vous diriger.



L1 Harmonic Level

Aller à la page DHL, où le niveau de chaque harmonique peut être réglé individuellement.

L2 Harmonic Envelope

Aller à la page DHE, où l'enveloppe des harmonique peut être définie.

L3 Formant Level

Aller à la page DFL, où peut être réglé le filtre Formant.

L4 Formant Envelope

Aller à la page DFE, où l'enveloppe du filtre Formant peut être définie.

R1 Morf

Aller à la page Morfing, qui est un assistant à la programmation harmonique.

Normal vs Morf

Il y a deux modes de programmation: Normal et Morf. Chaque source additive utilise l'un ou l'autre. La différence principale est la manière dont sont utilisées les enveloppe des harmoniques. Pour cette raison, si vous passez en mode Morf, les paramètres DHE sont remplacés par des nouveaux réglages Morf. Les autres sections ne sont pas affectées.

R3 Formant Level

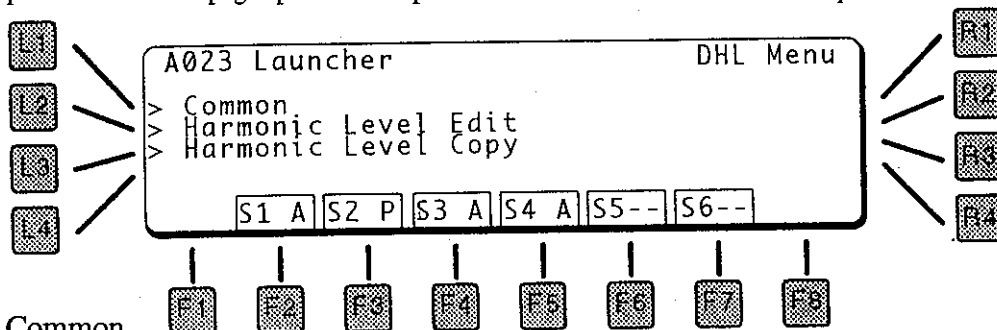
Aller à la page DFL, où le filtre Formant peut être réglé.

R4 Formant Envelope

Aller à la page DFE, où l'enveloppe du filtre Formant peut être définie.

NIVEAU D'HARMONIQUE/DHL (HARMONIC LEVEL/DHL)

La sélection d'Harmonic Level dans la page précédente vous conduit à la page DHL Menu , où vous pouvez choisir les pages pour la manipulation directe du niveau des harmoniques.



L1 Common

Paramètres d'édition communs à toutes les harmoniques.

L2 Harmonic Level Edit

Conduit à une page de visualisation des harmoniques, où les harmoniques peuvent être réglées individuellement.

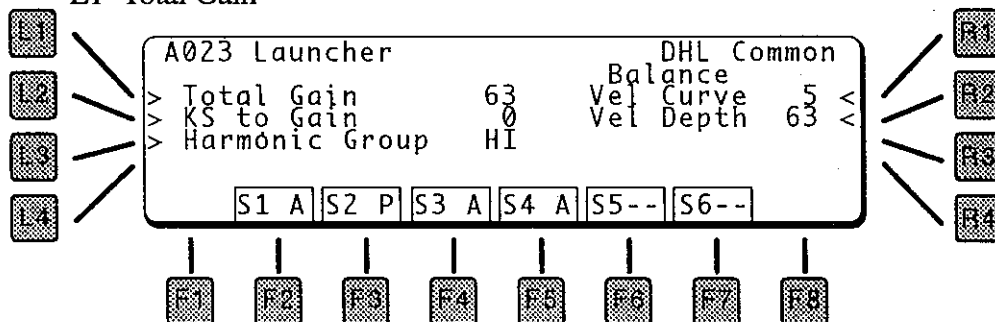
L3 Harmonic Level Copy

Pour copier le réglage des harmonique d'un patch vers un autre.

Common

Paramètres d'édition communs à toutes les harmoniques.

L1 Total Gain



C'est le niveau général de ce groupe d'harmoniques.

L2 KS to Gain

Niveau d'influence de l'échelle de note sur le gain du groupe d'harmoniques. Avec une valeur positive, les notes hautes auront un gain plus élevé que les notes basses.

L3 Harmonic Group

Dans le K5000W, Chaque source peut utiliser une banque de 64 harmoniques. Ce paramètre permet de définir si ce sont les 64 premières harmoniques (1 à 64, en commençant par la fondamentale), ou les 64 suivantes (65 à 128) qui seront utilisées.

Le groupe d'harmoniques hautes (Hi harmonics) génère un son semblable à celui d'un instrument de percussion métallique.

R1 Velocity Curve

12 courbes de vélocité sont disponibles pour contrôler la balance entre le jeu doux et le jeu fort. Cette courbe est utilisée pour toutes les sections du patch. La Courbe #5 (ci-dessous) correspond à une corrélation exact de 1:1. Les autres courbes influencent la réponse de différentes manières.

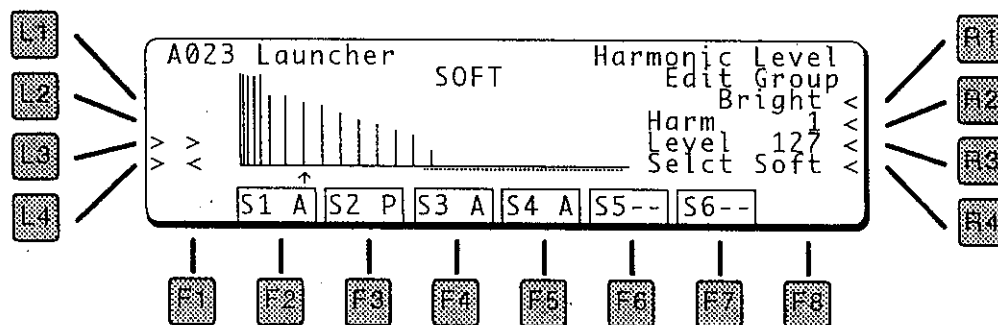
Remarque: Le graphique 11 indique que le niveau est maximum, quelque soit la vitesse.

R2 Velocity Depth

Réglage du passage de vitesse entre les groupes d'harmoniques douces et d'harmoniques faibles.

Harmonic Level Edit

Conduit à une page d'affichage de visualisation des harmoniques, où les harmoniques peuvent être réglées individuellement.



L3 Next Harmonic

L4 Previous Harmonic

Ces boutons sélectionnent une harmonique individuellement. La petite flèche dessous les harmoniques indique l'harmonique sélectionnée, dont le numéro et la valeur sont inscrits dans la partie droite de l'écran (R2 et R3).

R1 Edit Group

Comme l'édition "une par une" des harmoniques peut devenir longue et répétitive, les fonctions Edit Group vous permettent de sélectionner plusieurs harmoniques, que vous modifierez en tant que groupe.

Harmonic Groups

Les harmoniques peuvent être groupées dans les catégories suivantes. Les points sous les barres des harmoniques indiquent celles qui sont sélectionnées.

Bright

Les 32 harmoniques les plus hautes.

Dark

Les 32 harmoniques les plus basses.

Odd

Les harmoniques de rang impair.

Even

Les harmoniques de rang pair.

Oct

Chaque harmonique accordée à l'octave de la fondamentale: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 (lorsque lo est sélectionné) / 128 (lorsque hi est sélectionné).

5th

Chaque harmonique accordée à la quinte au dessus de la fondamentale: 3, 6, 12, 24, 48 (lorsque lo est sélectionné) / 96 (lorsque hi est sélectionné).

All

Les 64 harmoniques.

Each

Seulement les harmoniques sélectionnées. Celles qui sont pointées par la flèche sous l'affichage de l'harmonique.

R2 Harmonic Number

Utilisez la molette Value pour choisir l'harmonique à afficher. La petite flèche, sous les représentations des harmoniques, indique l'harmonique qui est sélectionnée.

R3 Level

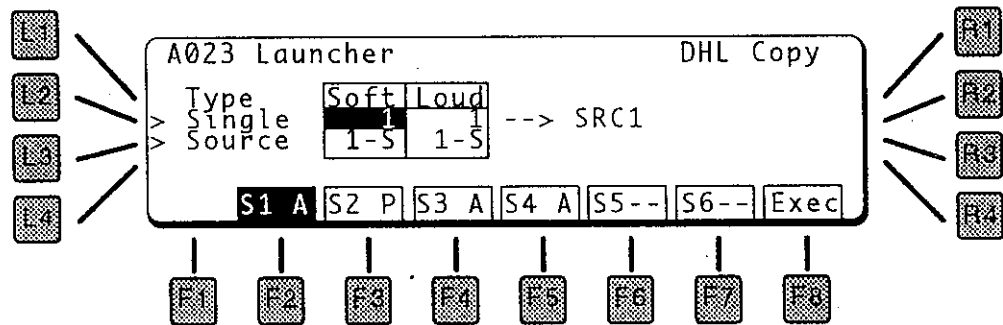
Règle le niveau de l'harmonique ou des harmoniques sélectionnées.

R4 Select

Sélectionne un groupe d'harmoniques à éditer (soft ou loud). On peut faire un fondu-enchaîné par vitesse entre ces deux réglages.

HARMONIC LEVEL COPY

Depuis cette page d'écran, vous pouvez copier un réglage d'harmoniques d'un patch vers un autre. Comme il y a beaucoup de paramètres dans une série d'harmoniques, cela permet de créer et de modifier des patch plus rapidement.



L2 Single

Sélectionner le patch d'origine de la copie. Appuyez sur L2 pour choisir entre Soft et Loud.

L3 Source

Choisissez la source à copier, à l'intérieur du patch d'origine de la copie (1à6). Pour choisir entre Soft et Loud, appuyez sur L3.

*** = no copy. Cela signifie que cet ensemble (soft ou loud) ne sera pas copié.

F2~F7 Destination

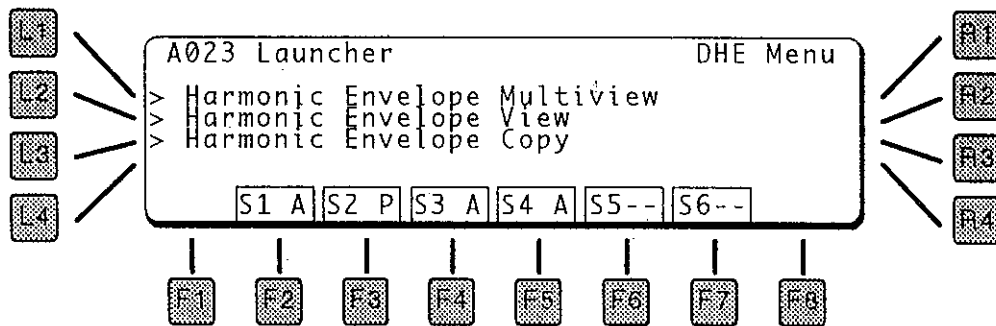
Appuyez sur les boutons F2~F7 pour indiquer dans quelle source (du patch en cours) sera faite la copie.

F8 Execute

Appuyez pour faire la copie.

ENVELOPPE D'HARMONIQUE/DHE (HARMONIC ENVELOPE/DHE)

Cette page d'écran donne le menu des fonctions concernant les enveloppes des harmoniques.



L1 Harmonics Envelope Multiview

Affichage simultané des paramètres individuels pour les enveloppes des 64 harmoniques.

L2 Harmonics Envelope View

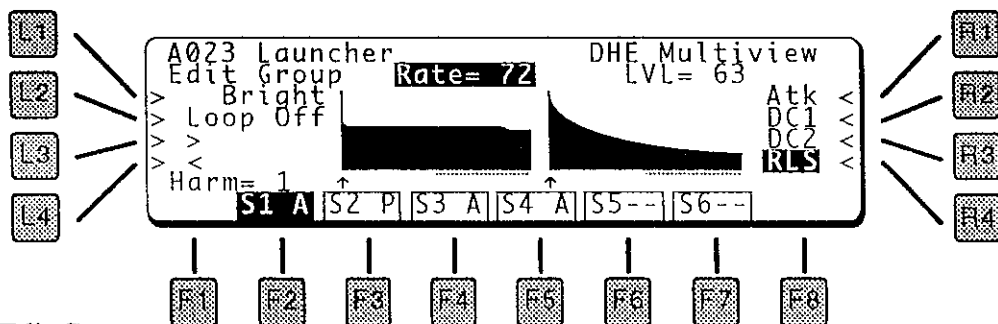
Affichage de tous les paramètres de l'enveloppe d'une seule harmonique.

L3 Harmonics Envelope Copy

Copie des enveloppes harmonique issue d'un patch Single, vers la patch en cours d'édition.

HARMONIC ENVELOPE MULTIVIEW

La page d'écran Harmonic Envelope Multiview, montre des segments individuels de l'enveloppe harmonique, pour toutes les harmoniques, morceau par morceau. Le pourcentage est indiqué sur la gauche, et le niveau sur la droite. Les harmoniques sélectionnées pour l'édition, sont indiquées par les points et par les flèches sous les graphiques. Comparez cette page d'écran avec la page Harmonic Envelope View (décrite à la page 44), qui montre tous les segments d'une seule enveloppe.



L1 Edit Group

Comme l'édition "une par une" des harmoniques peut devenir longue et répétitive, les fonctions Edit Group vous permettent de sélectionner plusieurs harmoniques que vous modifierez en tant que groupe.

Harmonic Groups

Les harmoniques peuvent être groupées dans les catégories suivantes. Les points sous les barres des harmoniques, indiquent celles qui sont sélectionnées.

Bright

Les 32 harmoniques les plus hautes.

Dark

Les 32 harmoniques les plus basses.

Odd

Les harmoniques de rang impair.

Even

Les harmoniques de rang pair.

Oct

Chaque harmonique accordée à l'octave de la fondamentale: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 (lorsque lo est sélectionné) / 128 (lorsque hi est sélectionné).

5th

Chaque harmonique accordée à la quinte au dessus de la fondamentale: 3, 6, 12, 24, 48 (lorsque lo est sélectionné) / 96 (lorsque hi est sélectionné).

All

Les 64 harmoniques.

Each

Seulement les harmoniques sélectionnées. Celles qui sont pointées par la flèche sous l'affichage de l'harmonique.

L2 Loop

Pour mettre en valeur le mouvement dans le son, les enveloppes des harmoniques peuvent boucler de plusieurs façons pendant le sustain du son.

OFF

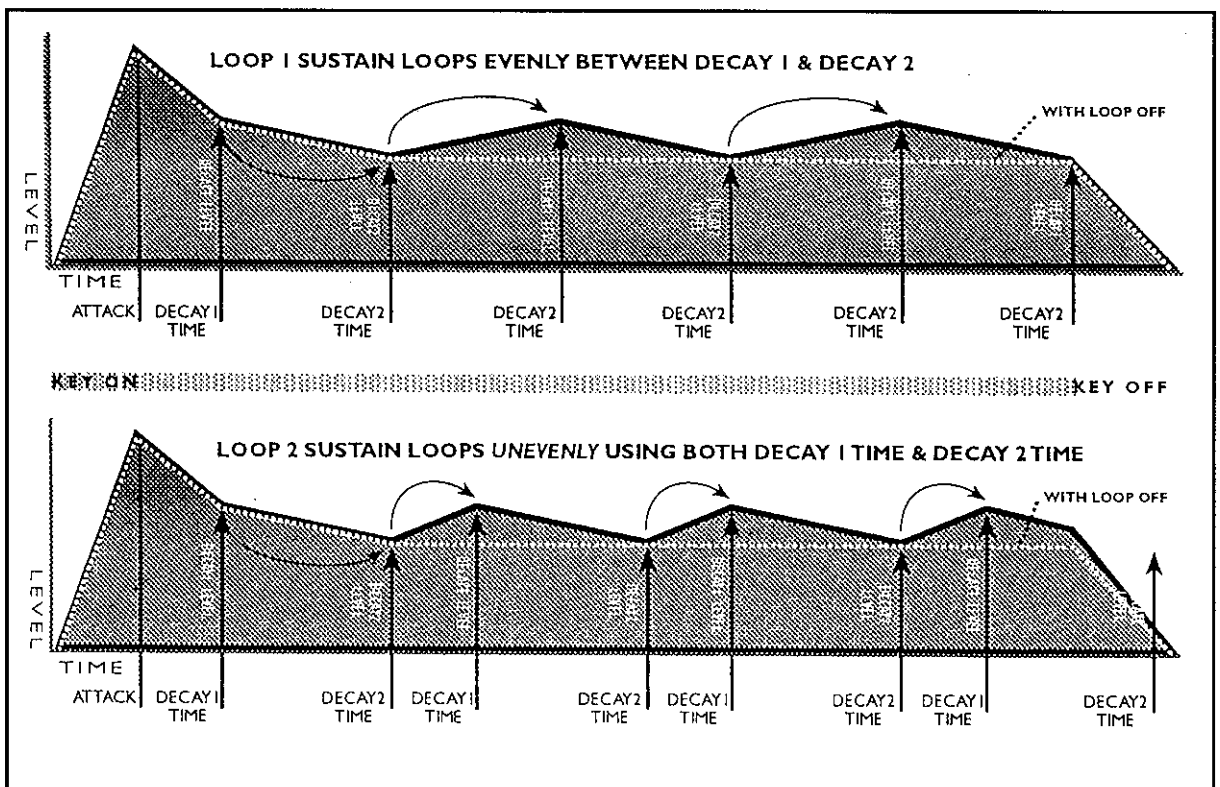
Pas de boucle. Les enveloppes vont au niveau de Decay 2 et se prolongent ici, de même manière que les enveloppes pour le DCF et le DCA.

LP1

Bouclage entre le niveau Decay 1 et le niveau Decay 2, avec la pente du Decay 2.

LP2

Bouclage entre le niveau Decay 1 et le niveau Decay 2, mais en utilisant la pente de Decay 1 et celle de Decay L3 Next Harmonic



L3 Next Harmonic

L4 Previous Harmonic

Ces boutons permettent de sélectionner une harmonique individuelle. La petite flèche, sous les harmoniques, indique l'harmonique qui est sélectionnée.

R1 Attack (Rate & Level)

Appuyez sur R1 pour commuter entre Attack Rate et Attack Level. Utilisez la molette Value pour modifier le réglage.

R2 Decay 1 (Rate & Level)

Appuyez sur R2 pour commuter entre Decay 1 Rate et Level. Utilisez la molette Value pour modifier le réglage.

R3 Decay 2 (Rate & Level)

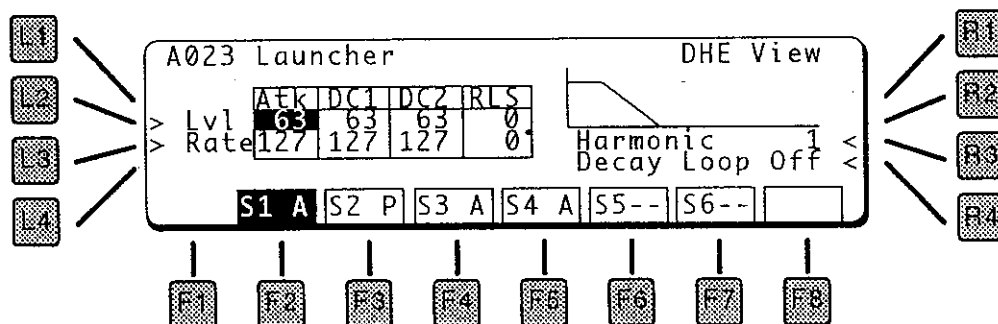
Appuyez sur R3 pour commuter entre Decay 2 Rate et Level. Utilisez la molette Value pour modifier le réglage.

R4 Release (Rate & Level)

Appuyez sur R4 pour commuter entre Release Rate et Level. Utilisez la molette pour modifier le réglage.

Harmonic Envelope View

Cet affichage montre tous les paramètres de l'enveloppe d'une seule harmonique sur une page d'écran. C'est une autre possibilité de visualiser les enveloppes des harmoniques.



L2 Level

Appuyez sur L2 pour faire apparaître cycliquement les réglages de niveau de l'Attaque, du Decay 1, du Decay 2, et du Release. Utilisez la molette Value pour modifier le réglage.

L3 Rate

Appuyez sur L3 pour faire apparaître cycliquement les réglages de la pente de l'Attaque, du Decay 1, du Decay 2, et du Release. Utilisez la molette Value pour modifier le réglage.

R3 Harmonic

Choix de l'harmonique à modifier. Chacune des 64 harmoniques possède sa propre enveloppe.

R4 Decay Loop

Pour mettre en valeur le mouvement dans le son, les enveloppes des harmoniques peuvent boucler de plusieurs façons pendant le sustain du son.

OFF

Pas de boucle. Les enveloppes vont au niveau de Decay 2 et se prolongent ici, de même manière que les enveloppes pour le DCF et le DCA.

LP1

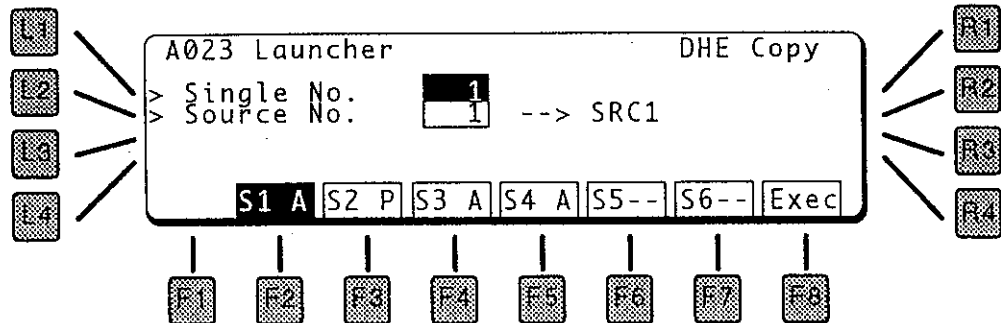
Bouclage entre le niveau Decay 1 et le niveau Decay 2, avec la pente du Decay 2.

LP2

Bouclage entre le niveau Decay 1 Level et le niveau Decay 2, mais en utilisant la pente de Decay 1 et celle de Decay 2.

Harmonic Envelope Copy

Depuis cette page d'écran, vous pouvez copier des ensembles de réglages des enveloppes des harmoniques d'un patch, dans la patch en cours. Comme les paramètres d'une enveloppe d'harmonique sont nombreux, cela permet de créer et de modifier des patch dans un temps minimum.



L1 Single Number

Choix du patch, d'où sera issue la copie de l'enveloppe d'harmonique.

L2 Source Number

Numéro de la source du patch Single ci-dessus, d'où sera issue la copie.

F2 à F7 Destination Source

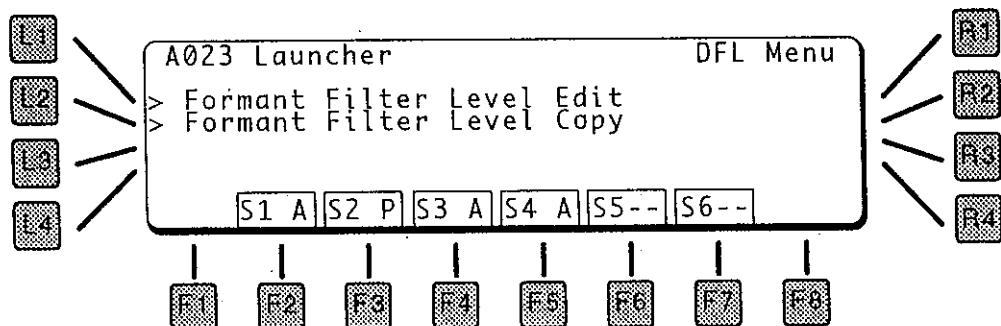
Appuyez sur la touche fonction de la Source où devra être copiée l'enveloppe. L'afficheur indique la destination comme suit. —> SRC#.

F8 Execute

Appuyez pour faire la copie. Formant Filter Level (DFL)

NIVEAU DU FILTRE FORMANT/DFL (FORMANT FILTER LEVEL/DFL)

Le filtre Formant du K5000W est un égaliseur graphique 128 bandes, qui peut être utilisé pour créer des effets additifs supplémentaires.



Le graphique ci-dessous indique la hauteur et la fréquence de chaque bande d'égalisation. Le réglage Bias control peut être utilisé pour déplacer la plage entière vers le haut ou vers le bas.

FREQUENCE CENTRALE DU FILTRE FORMANT A 128 BANDES (BIAS = 0)

BANDE 70 = 440 HZ

SI LE BIAS EST REGLE SUR + 12, BANDE 70 = 220 HZ

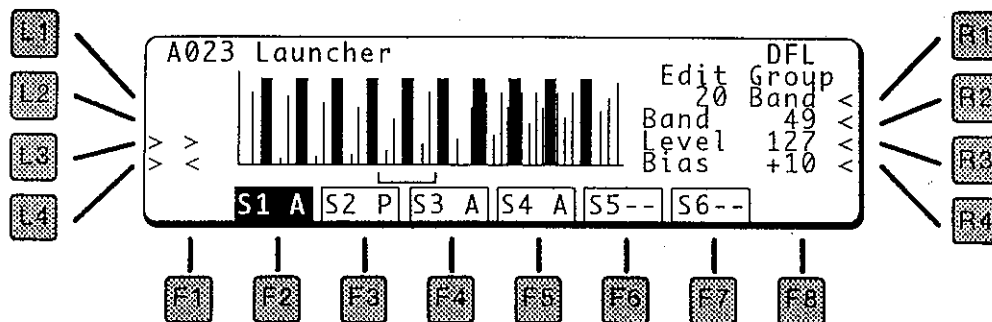
SI LE BIAS EST REGLE SUR - 12, BANDE 70 = 880 HZ

La valeur de l'enveloppe du filtre formant travail comme le BIAS.

Si l'enveloppe du filtre formant est réglée sur une valeur négative, le filtre se déplacera vers la droite.

Band	Freq.- Hz.	Key	Band	Freq.- Hz.	Key	Band	Freq.- Hz.	Key	Band	Freq.- Hz.	Key
1	8	C	33	52	G#	65	330	E	97	2093	C
2	9	C#	34	55	A	66	349	F	98	2217	C#
3	9	D	35	58	A#	67	370	F#	99	2349	D
4	10	D#	36	62	B	68	392	G	100	2489	D#
5	10	E	37	65	C	69	415	G#	101	2637	E
6	11	F	38	69	C#	70	440	A	102	2794	F
7	12	F#	39	73	D	71	466	A#	103	2960	F#
8	12	G	40	78	D#	72	494	B	104	3136	G
9	13	G#	41	82	E	73	523	C	105	3322	G#
10	14	A	42	87	F	74	554	C#	106	3520	A
11	15	A#	43	92	F#	75	587	D	107	3729	A#
12	15	B	44	98	G	76	622	D#	108	3951	B
13	16	C	45	104	G#	77	659	E	109	4186	C
14	17	C#	46	110	A	78	698	F	110	4435	C#
15	18	D	47	117	A#	79	740	F#	111	4699	D
16	19	D#	48	123	B	80	784	G	112	4978	D#
17	21	E	49	131	C	81	831	G#	113	5274	E
18	22	F	50	139	C#	82	880	A	114	5588	F
19	23	F#	51	147	D	83	932	A#	115	5920	F#
20	24	G	52	156	D#	84	988	B	116	6272	G
21	26	G#	53	165	E	85	1047	C	117	6645	G#
22	28	A	54	175	F	86	1109	C#	118	7040	A
23	29	A#	55	185	F#	87	1175	D	119	7459	A#
24	31	B	56	196	G	88	1245	D#	120	7902	B
25	33	C	57	208	G#	89	1319	E	121	8372	C
26	35	C#	58	220	A	90	1397	F	122	8870	C#
27	37	D	59	233	A#	91	1480	F#	123	9397	D
28	39	D#	60	247	B	92	1568	G	124	9956	D#
29	41	E	61	262	C	93	1661	G#	125	10548	E
30	44	F	62	277	C#	94	1760	A	126	11175	F
31	46	F#	63	294	D	95	1865	A#	127	11840	F#
32	49	G	64	311	D#	96	1976	B	128	12544	G

L1 Formant Filter Level Edit



L3 Next

L4 Previous

Ces boutons sélectionnent le groupe suivant ou précédent.

R1 Edit Group

Les bandes du filtre peuvent être groupées dans les catégories suivantes. Le crochet sous les barres indiquent quelles sont les bandes du filtre qui sont sélectionnées. L'étendue peut être réglée avec le paramètre Band, et le volume de la bande choisie peut être ajusté avec le paramètre Level.

Graphic EQ

Un égaliseur graphique huit bandes, qui crée le modèle d'équalisation elliptique typique dans chaque bande.

20 Band

Travaille simultanément sur 20 des 128 bandes du filtre Formant.

15 Band

Travaille simultanément sur 15 des 128 bandes du filtre Formant.

10 Band

Travaille simultanément sur 10 des 128 bandes du filtre Formant.

5 Band

Travaille simultanément sur 5 des 128 bandes du filtre Formant.

All

Toutes les bandes (128).

Each

Seulement les bandes de fréquence sélectionnées, repérées par la flèche sous l'affichage.R2

Band

R2 Band

L'étendue de la bande du filtre peut être définie en utilisant le réglage Band. Le crochet indique la zone sélectionnée.

R3 Level

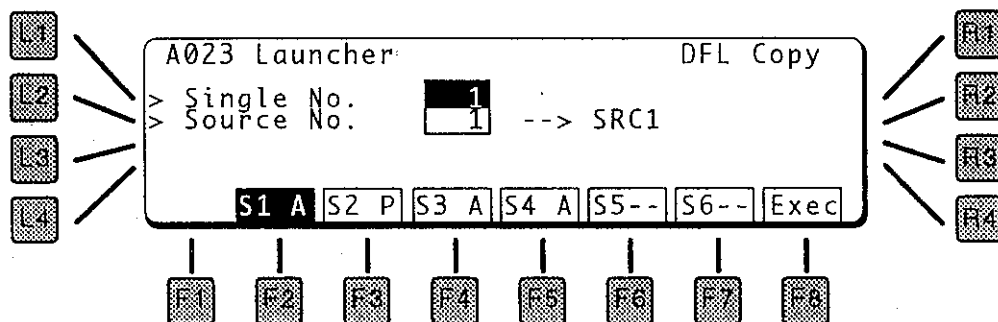
Réglage du niveau de la bande sélectionnée.

R4 Bias

Les fréquences de la totalité du filtre Formant peuvent être déplacées vers le haut ou vers le bas en utilisant le réglage Bias.

L2 Formant Filter Level Copy

Cette fonction copie les réglages du filtre Formant issus d'un patch Single de la mémoire, dans le patch Single en cours.



L1 Single Number

Choix du patch d'où seront issus les réglages de niveau du filtre Formant, à copier.

L2 Source Number

Choix de la source du patch Single ci-dessus, d'où sera issue la copie.

F2 à F7 Destination Source

Appuyez sur la touche fonction de la Source, où devront être copiés les réglages du filtre.

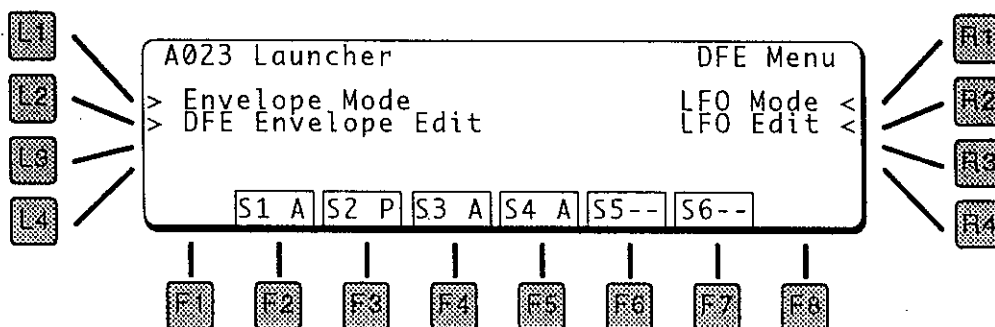
L'afficheur indique la destination comme suit. —> SRC#.

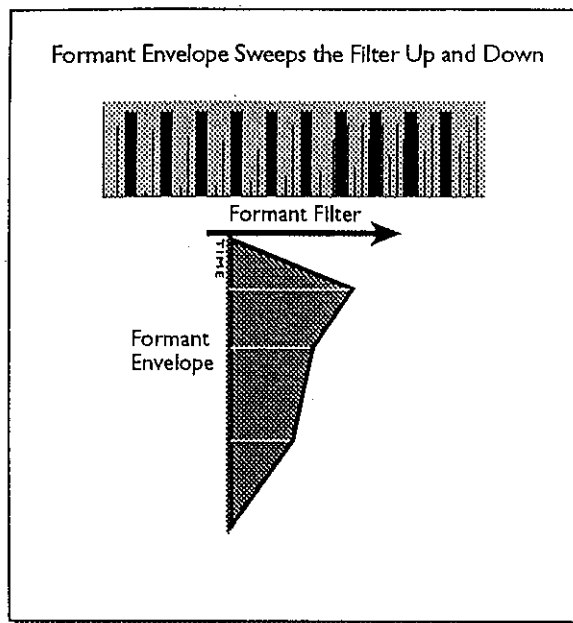
F8 Execute

Appuyez ici, pour faire la copie.

ENVELOPPE FORMANT/DFE (FORMANT ENVELOPE/DFE)

Le filtre Formant peut être modulé en utilisant un générateur d'enveloppe ou LFO, sélectionné depuis cette page d'écran.

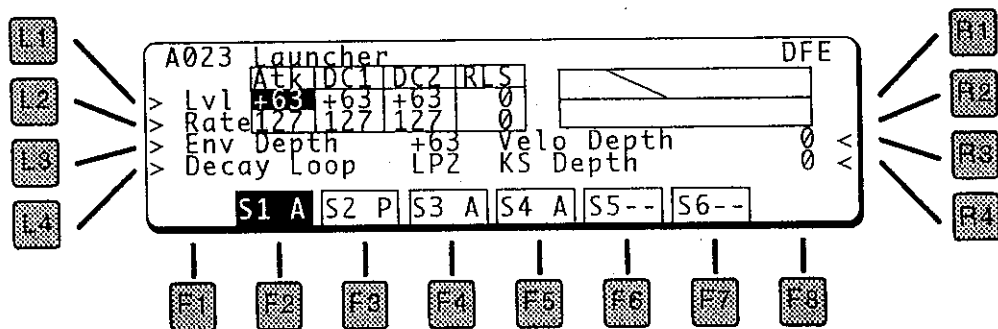




L2 DFE Envelope Edit

Cette page contient les paramètres de l'enveloppe du filtre Formant. Il y a une enveloppe par source.

Le diagramme de l'enveloppe montre le résultat visuel des réglages de l'enveloppe.



L1 Level

Appuyez sur L1 pour faire apparaître cycliquement les réglages de niveau de l'Attaque, du Decay 1, du Decay 2, et du Release. Utilisez la molette Value pour modifier le réglage.

L2 Rate

Appuyez sur L2 pour faire apparaître cycliquement les réglages de la pente de l'Attaque, du Decay 1, du Decay 2, et du Release. Utilisez la molette Value pour modifier le réglage.

L3 Env Depth

C'est le contrôle général de la profondeur de l'enveloppe. Il détermine le niveau d'influence de l'enveloppe sur le filtre.

L4 Decay Loop

Pour mettre en valeur le mouvement dans le son, les enveloppes des harmoniques peuvent boucler de plusieurs façons pendant le sustain du son. Voir le diagramme de la page 43.

OFF

Pas de boucle. Les enveloppes vont au niveau de Decay 2 et se prolongent ici, de même manière que les enveloppes pour le DCF et le DCA.

LP1

Bouclage entre le niveau Decay 1 et le niveau Decay 2, avec la pente du Decay 2.

LP2

Bouclage entre le niveau Decay 1 et le niveau Decay 2, mais en utilisant la pente de Decay 1 et celle de Decay 2.

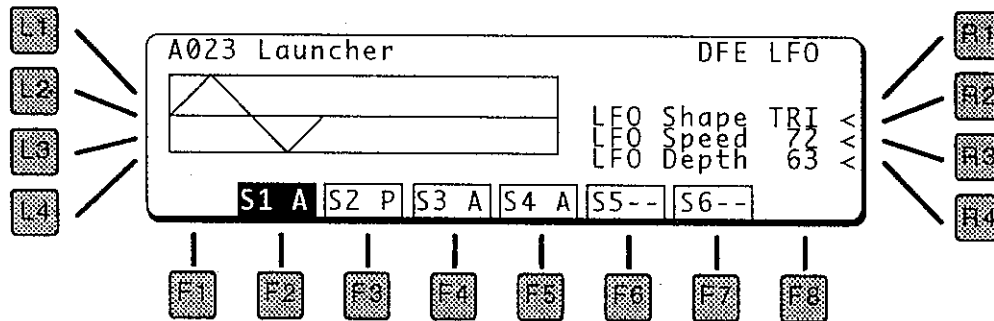
R3 Velo Depth

La vélocité de touche peut être utilisée pour piloter le niveau de modulation du filtre par l'enveloppe. Avec une valeur positive, plus le jeu sera incisif, plus le filtre sera modulé par l'enveloppe.

R4 KS Depth

L'échelle de note (l'emplacement de la note jouée) peut aussi être utilisée pour piloter le niveau de modulation du filtre par l'enveloppe. Avec une valeur positive, plus la note jouée sera haute, plus le filtre sera modulé par l'enveloppe.

R2 LFO Edit



R2 LFO Shape

Sélection du type de forme d'onde du LFO:

TRI

Triangle

SAW

Dents de scie

RND

Aléatoire

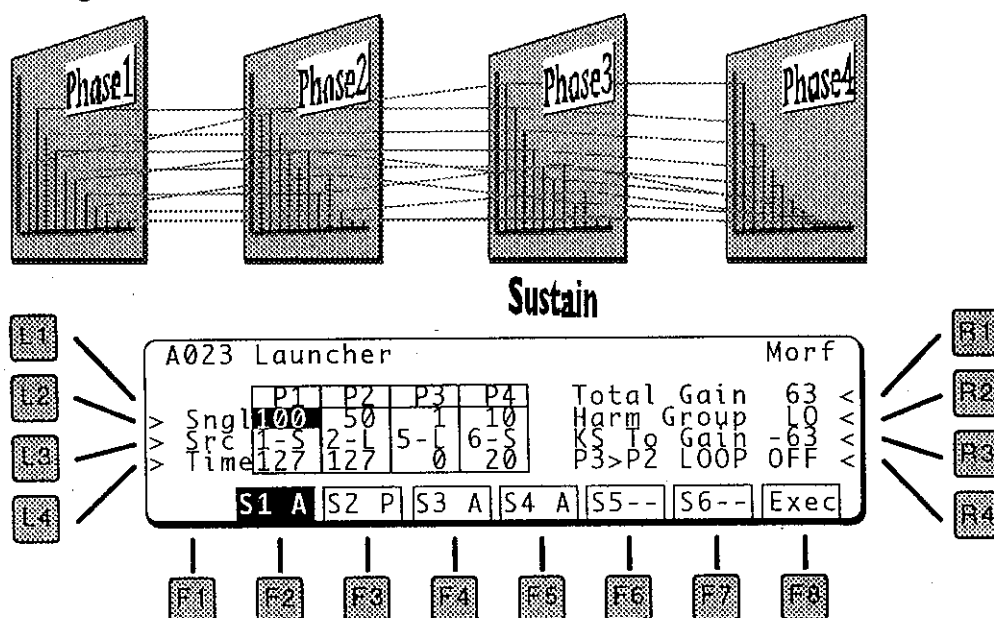
R3 LFO Speed

Réglage de la vitesse du LFO.

R4 LFO Depth

Réglage de la profondeur initiale du LFO.

Le Morfing vous permet de créer de nouvelles formes harmoniques par dissolution entre quatre photos d'harmonique différentes. Pour faire cela, il faut copier quatre sources issues de patch enregistrés dans le K5000W.



L2 Single

Sélection du patch d'où est issue la source qui sera copiée. Appuyez sur cette touche pour vous déplacer cycliquement parmi les quatre phases (P1 à P4).

L3 Source

Sélection de la source, à l'intérieur du patch Single (sélectionné par L2), qui sera copiée. Il peut y avoir jusqu'à six sources. Chacune d'elles contient un ensemble d'harmoniques douces (S), et un ensemble d'harmoniques fortes (L). Appuyez sur cette touche pour vous déplacer cycliquement parmi les quatre phases (P1 à P4).

L4 Time

La transition entre les phases.

R1 Total Gain

Niveau de l'harmonique la plus forte. Cela fonctionne donc comme un volume général.

R2 Harmonic Group

Sélection de la zone des harmoniques (1 à 64 ou 65 à 128).

R3 KS to Gain

Contrôle du niveau, par l'échelle de note (Key Scale). Avec une valeur positive, les harmoniques seront plus fortes lorsqu'une note du haut du clavier sera jouée.

R4 P3>P2 Loop

Si ce réglage est sur OFF, les harmoniques se déplaceront en fonction des sélections de cette page, et s'immobiliseront de toute façon lorsque le point de sustain sera atteint. Si vous choisissez ON, les harmoniques continueront le morphing, en boucle entre les phases 2 et 3 pendant le sustain. Ainsi, le mouvement sera constant, et le son plus animé.

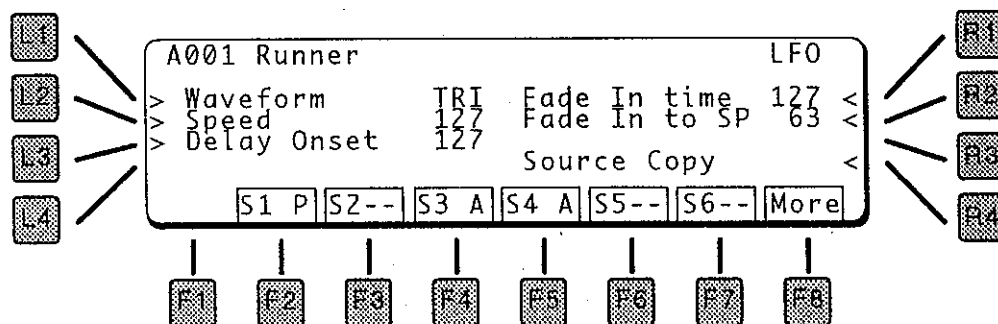
F8 Execute

Création du Morfing.

LFO & COPIE (LFO & COPY)

L'oscillateur basse fréquence est un oscillateur à déplacement lent, qui est utilisé pour modifier le DCO, le DCF, ou le DCA, pour donner les effets de vibrato et de trémolo.

Une fonction de copie de source est également incluse sur cette page.



L1 Waveform

Sélection du type de forme d'onde du LFO:

SIN

Sinusoidal

TRI

Triangle

SAW

Dent de scie

SQR

Carré

RND

Aléatoire

L2 Speed

Réglage de la vitesse initiale du LFO. Elle peut être choisie entre 0.1Hz et 18Hz.

L3 Delay Onset

Ceci ajoute un délai avant le démarrage du LFO. Ce délai peut aller jusqu'à 2 secondes.

R1 Fade In Time

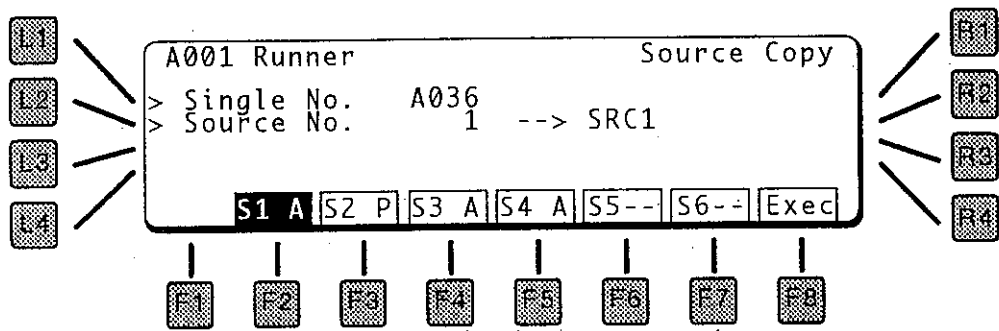
Réglage du temps que mettra le LFO pour atteindre son effet maximum, après le délai.

R2 Fade In To Speed

Après le délai, le LFO accélère graduellement jusqu'au réglage initial de vitesse.

R3 Source Copy

Ceci vous permet de copier la totalité d'une source issue d'un autre patch.



L1 Single Number

Sélection du patch d'origine de la copie.

L2 Source Number

Sélection, à l'intérieur du patch d'origine, de la source qui sera copié (1 à 6).

F2 à F6 sélectionnent la source destination (dans la patch en cours) pour la copie.

F8 More

Passé à la page de modulation du LFO, ci-dessous.

LFO Modulation

L1 Vibrato (DCO)

Réglage de la quantité de LFO dirigée vers le DCO, qui générera du vibrato.

L2 Growl (DCF)

Réglage de la quantité de LFO dirigée vers le DCF, qui générera du "growl".

L3 Tremolo (DCA)

Réglage de la quantité de LFO dirigée vers le DCA, qui générera du trémolo.

R1 Key Scale to Vibrato

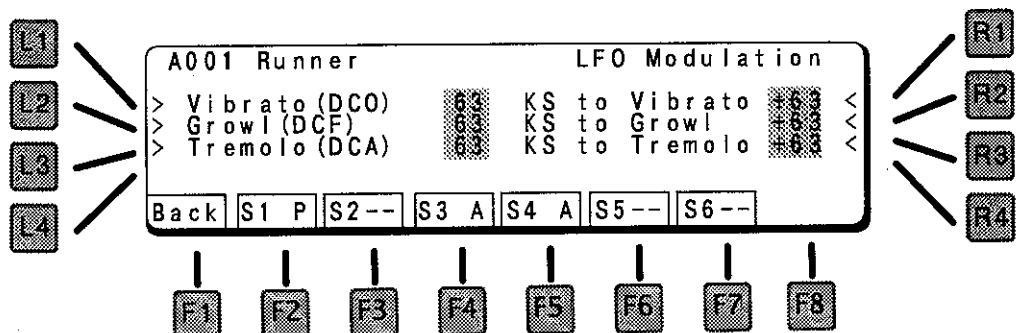
Asservissement de la profondeur du vibrato à l'emplacement, sur le clavier, de la note jouée. Avec une valeur positive, plus la note sera haute, plus le vibrato sera profond.

R2 Key Scale to Growl

Asservissement du "growl" du DCF à l'emplacement, sur le clavier, de la note jouée. Avec une valeur positive, plus la note sera haute, plus le "growl" sera important.

R3 Key Scale to Tremolo

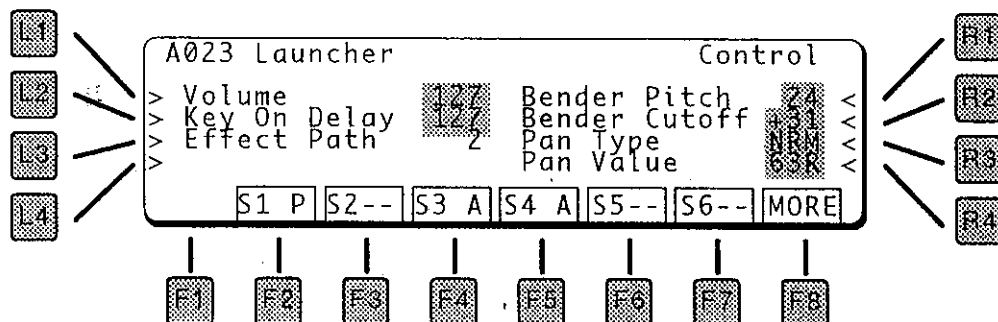
Asservissement de la profondeur du trémolo à l'emplacement, sur le clavier, de la note jouée. Avec une valeur positive, plus la note sera haute, plus le trémolo sera profond.



CONTRÔLE (CONTROL)

Les pages Control contiennent les réglages pour le contrôle en temps réel du son.

VOLUME, PITCH BEND, PAN



L1 Volume

Volume général de la source de son.

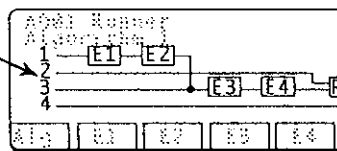
L2 Key On Delay

Réglage du délai entre l'enfoncement de la note, et le démarrage du son

L3 Effect Path

Aiguillage de cette source vers l'une des quatre entrées de la section d'effets. Pour plus d'information sur les effets, voir page 79.

Effect Path routes the source to one of these Effect inputs



R1 Bender Pitch

Valeur maximale du Pitch Bend, en demi-tons.

R2 Bender Cutoff

La molette de Pitch Bend peut aussi agir sur le filtre. Si vous la tournez vers le haut, la valeur de la coupure du filtre augmentera, et le son deviendra plus brillant. Si vous la tournez vers le bas, la valeur de la coupure du filtre diminuera, et le son deviendra plus sombre.

R3 Pan Type

Réglage du type de panoramique.

NRM (Normal). Panoramique de gauche à droite standard, contrôlé par Pan Value, ci-dessous.

RND (Random). Changement aléatoire du panoramique pour chaque note jouée. Très utile pour créer la sensation d'un "ensemble de musiciens" lorsque l'on utilise un patch de cordes, par exemple.

KS & -KS (Key Scale et Key Scale négatif). Modification du panoramique, en fonction de l'emplacement sur le clavier de la note jouée. KS: panoramique de gauche à droite. -KS panoramique de droite à gauche. Utilisez KS pour simuler le panoramique naturel des cordes d'un piano.

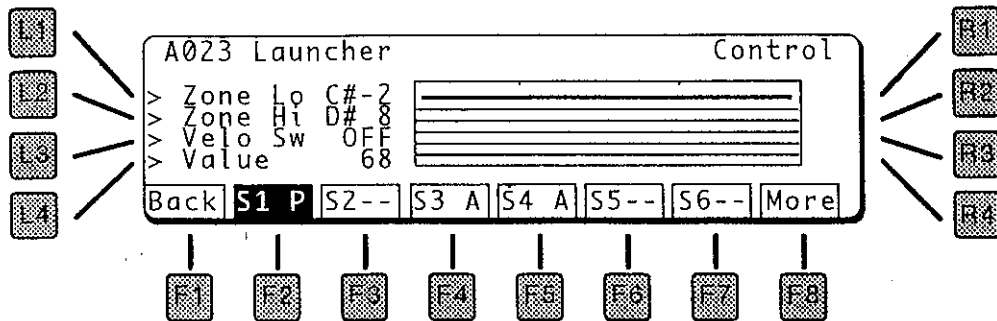
R4 Pan Value

Positionne le son de gauche à droite dans le champ stéréo.

F8 More

Appuyez ici pour passer à la page d'écran, ci-dessous.

PLAGE DE CLAVIER ET DE VÉLOCITÉ (KEY AND VELOCITY ZONE)



Cette page propose les paramètres pour les plages de note et de vélocité. En utilisant ces paramètres vous pouvez limiter la reproduction d'un son à une certaine zone de clavier, ou à une certaine vélocité de jeu. En créant plusieurs sources, par exemple, et en décidant que l'une d'entre elle ne jouera que les notes douces et qu'une autres ne jouera que les notes fortes, on peut créer un son avec plus de variation.

L1 Zone Lo

Réglage de la note la plus basse qui sera jouée. Le dessin de clavier visualise la zone de reproduction du son.

L2 Zone Hi

Réglage de la note la plus haute qui sera jouée.

L3 Velocity Switch

Réglage de la plage de vélocité. Avec Loud, seule les notes jouées rapidement déclencheront le son. Avec Soft, seules les notes jouées doucement déclencheront le son. Lorsque le réglage est sur OFF, toutes les notes déclencheront le son, quelque soit leur vélocité.

L4 Value

Réglage du seuil entre la vélocité forte et la vélocité faible. C'est le nombre de la vélocité MIDI.

F1 Back

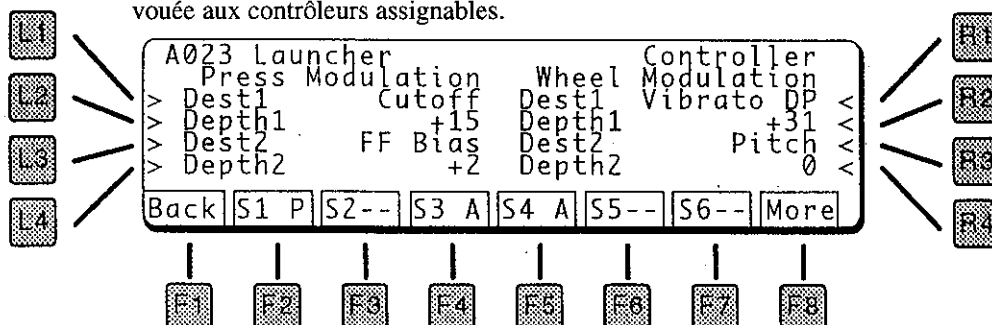
Appuyez ici pour revenir à la page d'écran précédente.

F8 More

Appuyez ici pour passer à la page d'écran Controllers, ci-dessous.

CONTRÔLEURS (CONTROLLERS)

Les deux pages d'écran suivantes contiennent les réglages du second toucher, de la molette de modulation, et du contrôle du son par la pédale d'expression. Ensuite, c'est une page d'écran vouée aux contrôleurs assignables.



Pressure Modulation

Le second toucher, ou aftertouch, peut être dirigé vers deux destination simultanément. Une troisième est possible en utilisant les contrôleurs assignables (voir page 59).

L1 Destination 1

Choix de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui sont sur la liste ci-dessous.

L2 Depth 1

Réglage de la quantité de modulation. Il peut être positif ou négatif.

L3 Destination 2

Choix de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui sont sur la liste ci-dessous.

L4 Depth 2

Réglage de la quantité de modulation. Il peut être positif ou négatif.

Wheel Modulation

La molette de modulation peut être dirigée vers deux destinations simultanément. Une troisième destination est possible en utilisant les contrôleur assignables (voir page 59). La molette de modulation est le contrôleur MIDI 1.

R1 Destination 1

Choix de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui sont sur la liste ci-dessous.

R2 Depth 1

Réglage de la quantité de modulation. Il peut être positif ou négatif.

R3 Destination 2

Choix de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui sont sur la liste ci-dessous.

R4 Depth 2

Réglage de la quantité de modulation. Il peut être positif ou négatif.

F1 Back

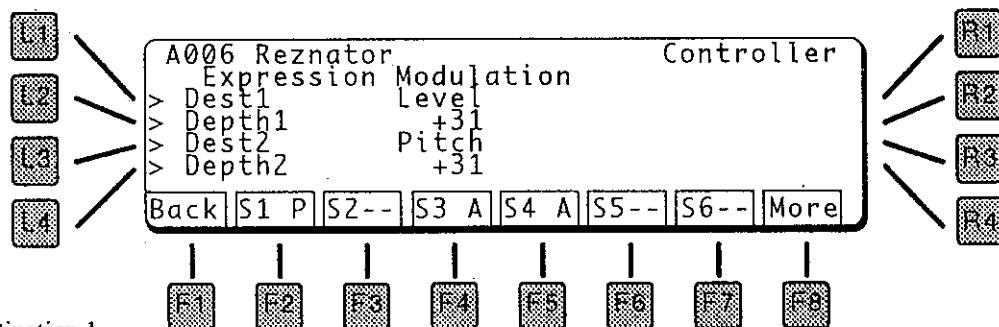
Appuyez ici pour revenir à la page d'écran précédente.

F8 More

Appuyez ici pour passer à la page d'écran de la modulation par la pédale d'expression, ci-dessous.

Expression Pedal

Cette page d'écran contient les réglages pour le contrôle du son à l'aide de la pédale d'expression (contrôleur MIDI n° 11).



L1 Destination 1

Choix de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui sont sur la liste ci-dessous.

L2 Depth 1

Réglage de la quantité de modulation. Il peut être positif ou négatif.

L3 Destination 2

Choix de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui sont sur la liste ci-dessous.

L4 Depth 2

Réglage de la quantité de modulation. Il peut être positif ou négatif.

F1 Back

Appuyez ici pour revenir à la page d'écran précédente.

F8 More

Appuyez ici pour passer à la page des contrôleurs assignables, ci-dessous.

Modulation Destinations

Chacune des sources de modulation de ces pages, peut être dirigée vers une des destinations suivantes:

Pitch

Modification de l'accord (pitch). Avec une valeur positive, le pitch augmentera si la valeur du contrôleur augmente. Avec une valeur négative, l'accord diminuera si la valeur du contrôleur augmente.

Cutoff

Modification de la fréquence de coupure du filtre. Avec une valeur positive, le son sera plus brillant lorsque la valeur du contrôleur augmentera. Avec une valeur négative, le son sera plus sombre lorsque la valeur du contrôleur augmentera.

Level

Modification du volume. Avec une valeur positive, le volume du son augmentera lorsque la valeur du contrôleur augmentera. Avec une valeur négative, le volume du son diminuera lorsque la valeur du contrôleur augmentera.

Vibrato Depth

Addition de Vibrato (le LFO contrôle le pitch). Ce paramètre règle la quantité de vibrato.

Growl Depth

Addition de Growl (le LFO contrôle le filtre). Ce paramètre règle la quantité de Growl.

Tremolo Depth

Addition de Tremolo (le LFO contrôle le volume). Ce paramètre règle la quantité de trémolo.

LFO Speed

Modification de la vitesse du LFO. Avec une valeur positive, le LFO sera plus rapide lorsque la valeur du contrôleur augmentera. Avec une valeur négative, le LFO sera moins rapide lorsque la valeur du contrôleur augmentera.

Attack Time

Contrôle du temps d'attaque du DCF et du DCA. Avec une valeur positive, une note aiguë aura un temps d'attaque plus long, et une note grave aura un temps d'attaque plus court.

Decay1 Time

Contrôle du temps de Decay1 du DCA et du DCF. Avec une valeur positive, une note aiguë aura un temps de decay plus long, et une note grave aura un temps de decay plus court.

Release TIME

Contrôle du temps de Release du DCA et du DCF. Avec une valeur positive, une note aiguë aura un temps de release plus long, et une note grave aura un temps de release plus court.

Velocity Offset

Décale la vitesse (augmentation ou diminution).

Resonance

Contrôle du niveau de résonance du filtre.

Panpot

Contrôle du panoramique gauche/droite du son.

Formant Filter Bias

Dans un patch qui utilise le générateur de son additif, ce réglage ajuste le décalage (Bias) du filtre formant.

Formant Filter Env/LFO Depth

Dans un patch qui utilise le générateur de son additif, ce réglage ajuste la profondeur du filtre Formant.

Formant Filter Env/LFO Speed

Dans un patch qui utilise le générateur de son additif, ce réglage ajuste la vitesse du filtre Formant.

Harmonics Lo

Contrôle du niveau des harmoniques basses. Cela ne règle pas les notes basses, mais plutôt le niveau de grave dans chaque note.

Harmonics Hi

Contrôle du niveau des harmoniques hautes. Cela ne règle pas les notes hautes, mais plutôt le niveau des aigus dans chaque note.

Harmonics Even

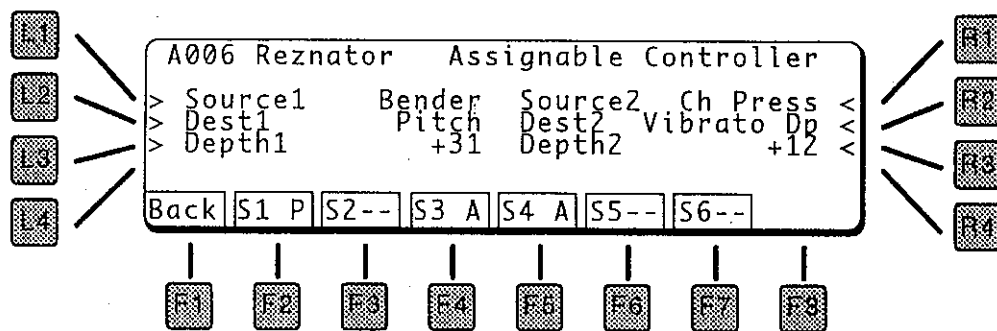
Contrôle du niveau des harmoniques paires.

Harmonics Odd

Contrôle du niveau des harmoniques impaires, incluant la fondamentale.

Assignable Controller

Deux contrôleurs supplémentaires peuvent être utilisés pour la modulation. Les contrôleurs sont assignés depuis l'écran suivant.



L1 Source1

Sélection de la source pour la modulation. Cette source peut être n'importe laquelle de celles qui figurent sur la liste ci-dessus.

L2 Destination1

Sélection de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui figurent sur la liste de la page 57.

L3 Depth1

Dosage de la modulation. Il peut être positif ou négatif.

R1 Source2

Sélection de la source pour la modulation. Cette source peut être n'importe laquelle de celles qui figurent sur la liste ci-dessus.

R2 Destination2

Sélection de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui figurent sur la liste de la page 57.

R3 Depth2

Dosage de la modulation. Il peut être positif ou négatif.

Sources des contrôleurs assignables

Les sources suivantes peuvent être utilisées pour la modulation:

Bender

La molette de Pitch Bend.

CH Press (Channel Pressure)

Second toucher (Aftertouch).

Wheel

La molette de modulation.

Express

La pédale d'expression (contrôleur MIDI 11).

MIDI Volume

La commande de volume (contrôleur MIDI 7).

Panpot

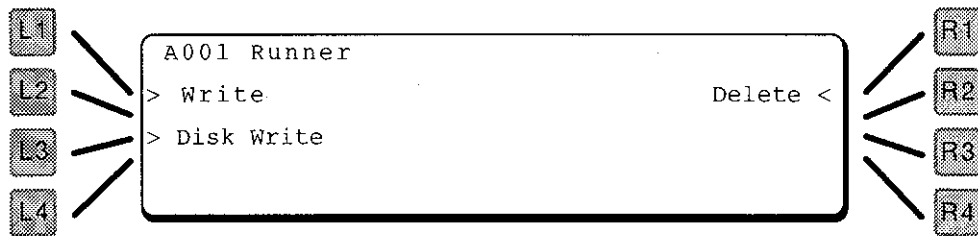
La commande du panoramique MIDI (contrôleur MIDI 10).

G Cont 1 ~ 8 (General Controllers 1~ 8)

Les huit contrôleurs MIDI à usage général (numéros de contrôleur 16 à 19 et 80 à 83).

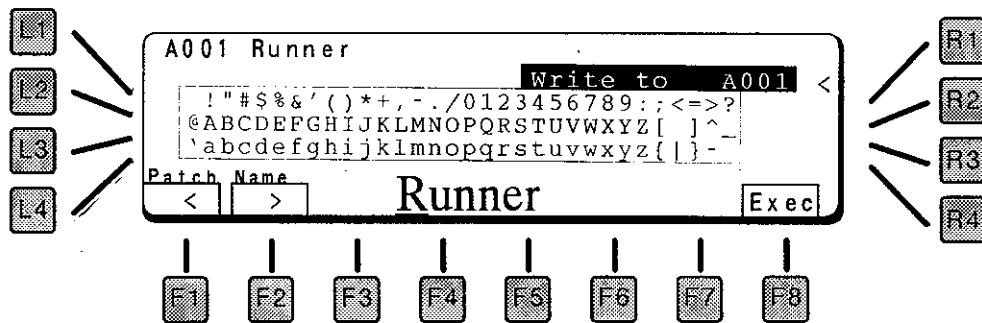
ECRITURE (WRITE)

Après l'édition, sauvegardez votre son en appuyant sur le bouton WRITE, dans la section COMMON de la face avant. La page d'écran suivante apparaît.



L1 Write

Sauvegarde de votre patch dans la mémoire interne.



R1 Write Location

Utilisez la molette Value pour sélectionner un emplacement pour la sauvegarde de votre patch.

F1/F2 Character

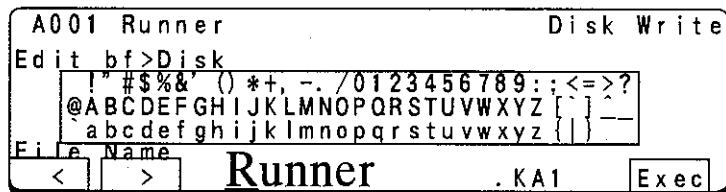
Permet de donner un nom au patch. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner un caractère dans le nom (déplacement du curseur), et la molette Value pour choisir la lettre.

F8 Execute

Enregistre le patch

L2 Disk Write (Banque A seulement)

Vous pouvez aussi sauvegarder les patch ADD sur la disquette. C'est pratique lorsque la mémoire interne est pleine.



F1/F2 Character

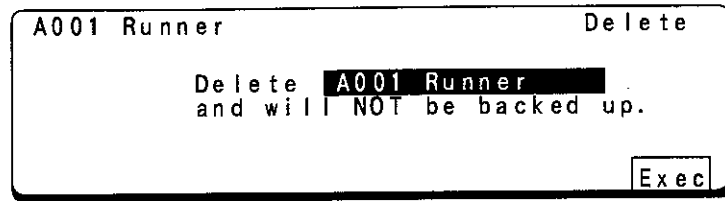
Permet de donner un nom au fichier de la disquette. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner un caractère dans le nom (déplacement du curseur), et la molette Value pour choisir la lettre.

F8 Execute

Appuyez sur Execute pour sauvegarder le fichier. Il sera sauvegardé avec son extension de fichier indiquée après le nom.

R1 Delete (A Bank seulement)

Comme le nombre des patch ADD de la banque A n'est pas fixe, il se peut que vous deviez effacer des patch, pour libérer de la mémoire pour vos nouveaux patch.



Utilisez la molette Value pour choisir le patch à effacer, et appuyez sur F8 (Execute). Sure? Appuyez sur F8 pour continuer.

Section de kit (Kit Section)

Les patch Single B117 à B128 sont réservés pour les kit de batterie. B117 est un kit programmable; les autres sont des présélections.

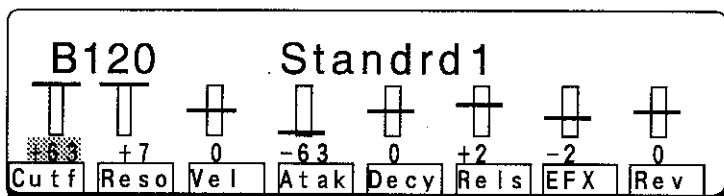
Single Bank Menu	
B120 Standrd1	B125 Bob
B121 Standrd2	B126 Dance
B122 Room	B127 Jazz
B123 Power	B128 Brush
B124 Electric	

MODIFICATION DE PATCH

En mode Kit Play, huit paramètres sont disponibles pour une édition instantanée. Appuyez sur une des touches F décrites ci-dessous, puis utilisez la molette Value pour changer le réglage.

Remarque:

Les valeurs de ces paramètres s'ajoutent et se soustraient aux valeurs d'origine contenues dans les patch d'instrument.



F1 CTOF (Filter Cutoff)

Réglage de la fréquence de coupure du filtre. Augmentez ceci pour rendre le son plus brillant.

F2 Reso (Filter Resonance)

Réglage de la résonance du filtre. La plage de valeur va de -7 à +7.

F3 Vel (Velocity Sensitivity)

Réglage de la sensibilité à la vitesse. Utilisez ce réglage pour ajuster la manière dont va répondre le patch, à la dynamique de votre jeu.

F4 Atak (Attack Time)

Réglage du temps d'attaque de l'enveloppe (DCA). Réduisez le pour obtenir une attaque plus incisive, ou augmentez le pour une attaque plus moelleuse.

F5 Decy (Temps de Decay)

Réglage du decay initial de l'enveloppe (DCA). Réduisez le pour obtenir un decay plus bref, ou augmentez le pour un decay plus moelleux.

F6 Rels (Temps de Release)

Réglage du release ou du decay final de l'enveloppe (DCA). Augmentez le pour que le son s'éteigne plus longtemps après que vous ayez relâché le clavier.

F7 EFX (Dosage d'Effets)

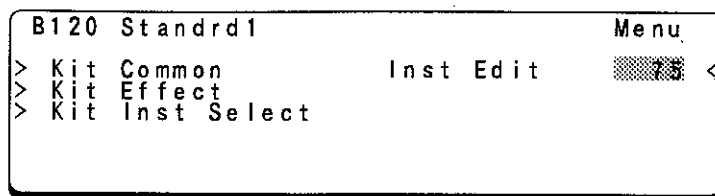
Réglage du niveau d'effets, tels que le chorus ou la distorsion.

F8 Rev (Dosage de Réverb)

Réglage du niveau de réverb. Augmentez le pour plus d'ambiance.

EDITION D'UN KIT

Si vous appuyez sur EDIT, vous accéderez au menu Kit Edit:



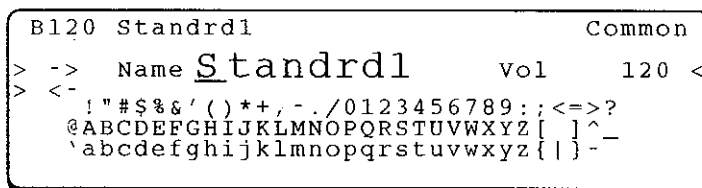
Kit Edit organise les instruments dans un kit. Instrument Edit édite les instruments eux-mêmes.

Sortir du mode Edit

Appuyez sur EXIT pour revenir en mode Play. Un message d'alerte apparaît, vous demandant si vous voulez sauvegarder votre édition avant de continuer. Appuyez sur WRITE pour sauvegarder, ou F8 (Quit) pour sortir sans sauvegarder. Pour continuer l'édition, appuyez sur EDIT.

L1 KIT COMMON

La page Kit Common permet de choisir le nom du patch, et les réglages de volume du kit, comme vous pouvez le voir ci-dessous.



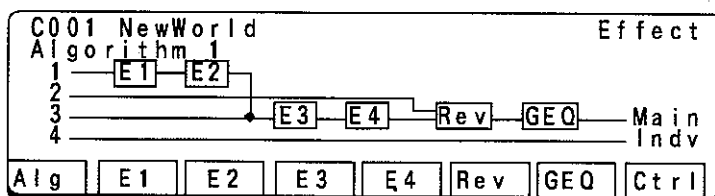
L1 et L2 permettent respectivement de se déplacer en avant et en arrière dans le nom. Utilisez la molette Value pour sélectionner une lettre.

R1 Volume

Réglage du volume général du kit.

L2 KIT EFFECT

Réglage des effets pour le kit de batterie. Voir page 79, pour une explication sur la section d'effets.

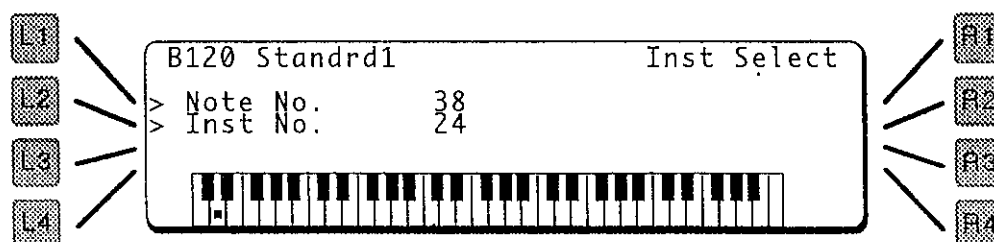


Remarque:

Ces effets ne sont pas utilisés lorsqu'un kit est combiné dans un Combi ou utilisé dans le mode Compose. Les réglages d'effets du Combi ou du morceau sont utilisés à la place. Lorsque le K5000W est utilisé en mode General MIDI, la présélection GM est utilisée.

L3 KIT INSTRUMENT SELECT

Cette page permet d'assigner individuellement les instruments de percussion aux touches du clavier, pour créer un kit de batterie.



Vous disposez, en tout, de 285 instruments percussifs, 253 présélections et 32 sélections programmables (U1 à U32). Ces instruments sont organisés par note, pour créer un kit. Chaque kit peut être composé de 64 instruments, assignés de C#0 (25) à E5 (88).

L1 Note Number

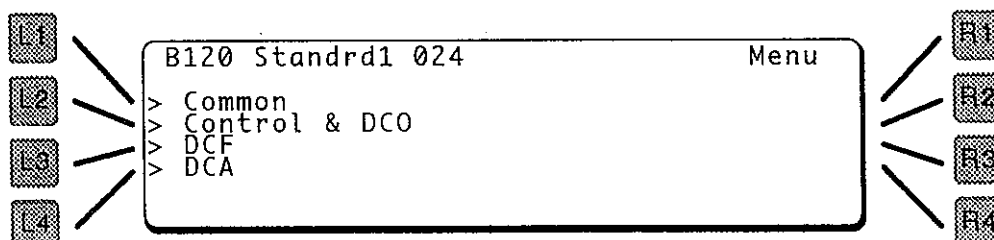
Ce paramètre est piloté par le clavier, ou par l'information MIDI du numéro de la note. Un point ce déplace sur le clavier de l'afficheur pour indiquer la note qui est jouée. Vous pouvez aussi tourner la molette Value pour sélectionner les notes.

L2 Instrument Number

Alors que vous changez les notes, le numéro d'instrument change pour indiquer quel instrument est assigné à la note. Vous pouvez changer l'instrument qui est assigné, en tournant la molette Value.

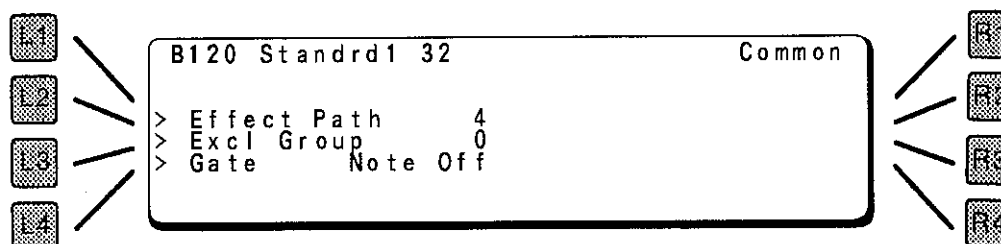
R1 INSTRUMENT EDIT

Cette commande vous conduit à la section d'édition de l'instrument. Utilisez la molette Value ou le clavier, pour sélectionner un numéro d'instrument, puis appuyez sur R1. Le menu d'édition de l'instrument apparaît:



Les menus suivant apparaissent en appuyant sur les boutons L1 à L4.

L1 Common



L2 Effect Path

Par ce paramètre, les instruments sont dirigés vers une des quatre entrées d'effets. Pour plus d'informations, voir la section d'effets à la page 79.

L3 Excl Group

Association d'instruments pour qu'un seul d'entre eux puisse être joué à la fois. Si par exemple, les sons de charley ouvert et fermé sont associés, le son de charley ouvert sera coupé lorsque vous jouerez le charley fermé. Il y a sept Exclusive Groups, numérotés de 1 à 7. Si le réglage est sur OFF, il n'y a pas de groupe assigné.

L4 Gate

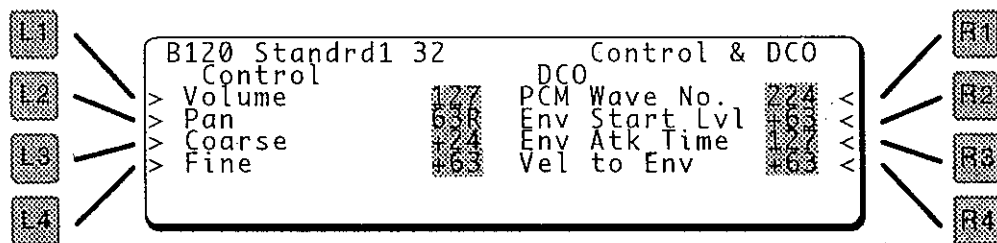
Réglage de la réponse de l'instrument à une Note On et à une Note Off. Le temps de Gate peut être réglé sur une durée plus courte ou plus longue (de 1 à 32), ou peut se prolonger jusqu'à ce que la note soit relâchée (Note Off).

Généralement, les instruments de percussion n'ont pas de fin délibérée. Chaque note percussive est produite par l'attaque instantanée d'un bâton sur une tête, d'un marteau sur une corde... Il n'y a pas de sustain, mais seulement du decay.

Pour les autres familles d'instrument, il y a un début et une fin délibérée pour chaque note jouée (Note On et Note Off). Le saxophoniste commence à souffler pour démarrer la note, et arrête de souffler pour l'achever. La note sera prolongée aussi longtemps que le musicien soufflera.

L2 Control & DCO

Cette page contient les paramètres de réglage du volume, de l'onde, et de l'accord du son.



Paramètres de réglage (Control Parameters):

L1 Volume

Réglage du volume de l'instrument sélectionné. Utilisez ce paramètre pour régler le mixage des instruments du kit entre eux.

L2 Pan

Réglage du panoramique de gauche à droite.

L3 Coarse

Réglage par demi-tons de l'accord du son. 0 correspond à l'accord d'origine de l'échantillon.

L4 Fine

Réglage fin de l'accord du son. 0 correspond à l'accord d'origine de l'échantillon.

DCO Parameters:

R1 PCM Wave Number

Sélection de l'onde PCM à utiliser. Voir la liste des ondes, page 162.

R2 Envelope Start Level

La plupart des instruments percussifs subissent des modifications de leur accord, pendant l'attaque de la note. L'enveloppe peut être utilisée pour créer, accentuer, ou minimiser cela.

Réglage du niveau de départ pour l'enveloppe. Un nombre positif signifie que le son démarrera avec un accord plus haut, puis reviendra à 0 (accord Coarse). Un nombre négatif signifie que le son démarrera avec un accord plus bas, puis reviendra à 0.

R3 Envelope Attack Time

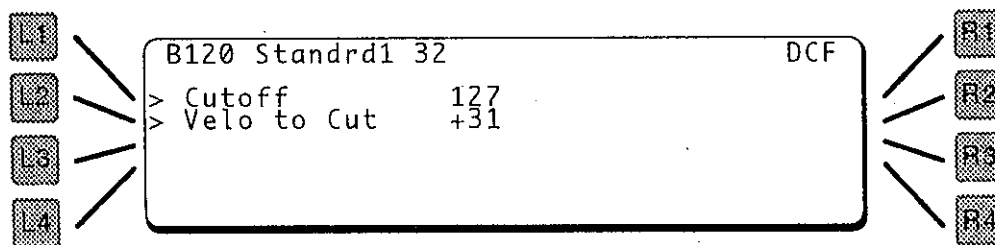
Lorsqu'une note est jouée (note on), l'enveloppe passera du niveau Start level à 0 dans ce laps de temps. R3 Envelope Attack Time

R4 Velocity to Envelope Level

Réglage de l'influence de la vitesse de note, sur le dosage de l'enveloppe DCO.

L3 DCF

Appuyez sur DCF dans le menu Inst Edit, pour obtenir la page d'écran suivante qui contient les paramètres du DCF.



L1 Cutoff

Réglage de la fréquence de coupure du filtre de base.

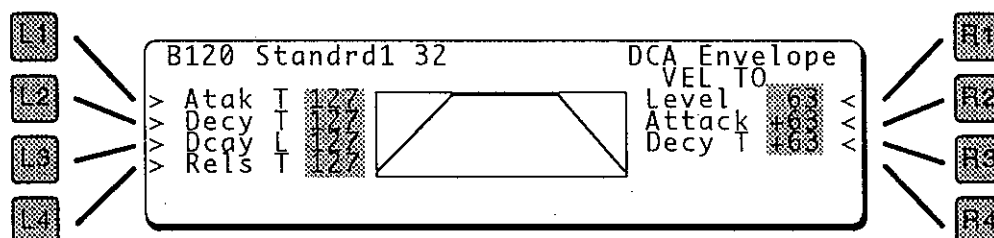
L2 Velocity to Cutoff

Réglage de l'influence de la vitesse sur la fréquence de coupure du filtre.

L4 DCA

Le DCA règle le volume du son. Il est contrôlé par une enveloppe qui donne forme aux caractéristiques transitoires de la totalité du son.

La page d'écran de l'enveloppe du DCA donne une représentation visuelle de l'enveloppe.



L1 Attack Time

Lorsqu'une note est jouée (note on), l'enveloppe passera du niveau zéro au niveau maximum dans ce laps de temps. Un temps d'attaque court donnera un front abrupte au départ du son (son de piano par ex.). Un long temps d'attaque donnera un effet plus legato.

L2 Decay Time

Après qu'elle ait atteint le maximum, l'enveloppe rejoindra le niveau de decay dans ce laps de temps.

L3 Decay Level

Après quelle ait atteint le maximum, l'enveloppe rejoindra ce niveau.

L4 Release Time

Lorsqu'une note est relâchée (gate off) l'enveloppe rejoindra le niveau zéro dans ce laps de temps.

Modulation par la vitesse (Modulation by Velocity):

R1 Envelope Level

Utilisation de la vitesse pour contrôler le dosage maximum de l'enveloppe. Une touche jouée plus fort aura plus de dynamique d'enveloppe, et une note jouée en douceur aura moins de dynamique.

R2 Attack Time

Utilisation de la vélocité pour contrôler le temps d'attaque. Avec une valeur positive, une note jouée plus fort aura un temps d'attaque plus long, et une note jouée en douceur aura un temps d'attaque plus court.

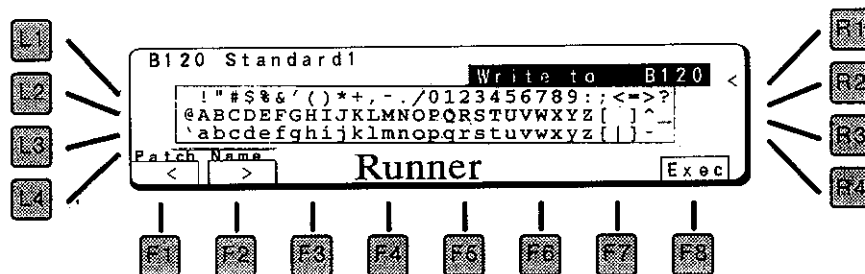
Dans la réalité, les notes jouées plus doucement ont généralement un temps d'attaque plus long que les notes jouées plus fort. Utilisez une valeur négative pour simuler cela.

R3 Decay Time

Utilisation de la vélocité pour contrôler le temps de decay. Avec une valeur positive, une note jouée plus fort aura un temps de decay plus long, et une note jouée en douceur aura un temps de decay plus court.

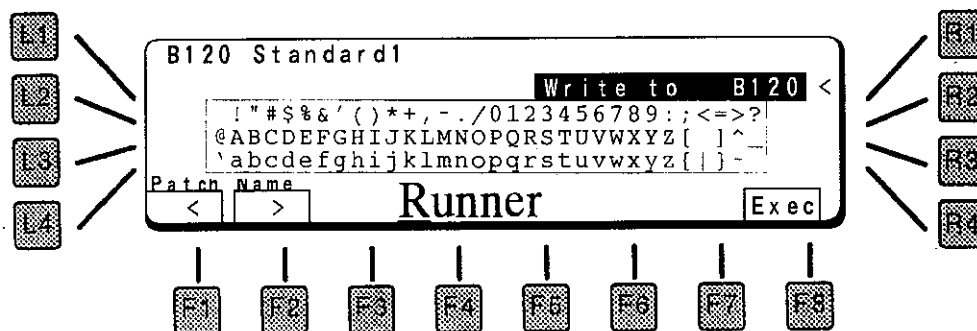
ECRITURE (WRITE)

Après l'avoir édité, vous pouvez sauvegarder votre son en appuyant sur le bouton WRITE, dans la section COMMON de la face avant. L'écran suivant apparaîtra.



L1 Write

Cette commande sauvegarde votre patch dans la mémoire interne.



R1 Write Location

Utilisez la molette Value pour sélectionner l'emplacement où sera sauvegardé votre patch.

F1/F2 Character

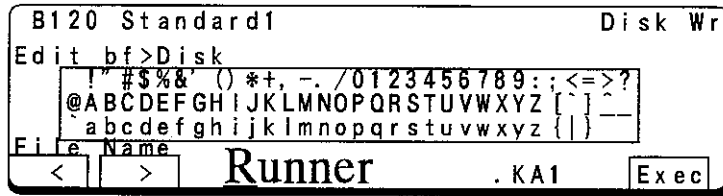
Ces touches permettent de donner un nom au patch. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner un caractère dans le nom (le curseur se déplace), et utilisez la molette Value pour sélectionner une lettre.

F8 Execute

Sauvegarde le patch.

L2 Disk Write

Vous pouvez aussi enregistrer des patch KIT sur la disquette. C'est pratique lorsque la mémoire interne est pleine.



F1/F2 Character

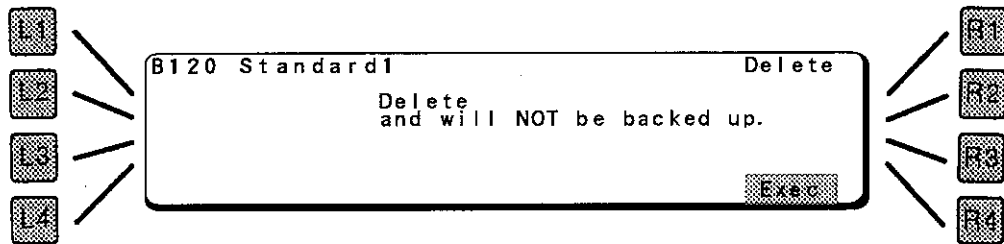
Ces touches permettent de donner un nom au fichier de la disquette. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner un caractère dans le nom (le curseur se déplace), et utilisez la molette Value pour sélectionner une lettre.

F8 Execute

Appuyez sur Execute pour sauvegarder le fichier. Il sera sauvegardé avec l'extension de fichier indiquée après le nom.

R1 Delete

Comme le nombre de patch ADD de la banque à n'est pas fixé, vous pouvez avoir besoin d'effacer des patch pour faire de la place pour un nouveau patch.



Utilisez la molette Value pour choisir le patch à effacer, et appuyez sur F8 (Execute). Sure? Appuyez sur F8 pour continuer.

SECTION COMBI

Les patch Combi sont des combinaisons de quatre (ou moins) patch Single. Ils peuvent être organisés en couches (layers), partages de clavier (key splits), partages de vélocité (velocity splits), ou autre combinaisons.

Peu importe la façon dont ils sont organisés, les Combis sont conçus pour être joués comme un groupe. Le Combi entier répond à un simple canal MIDI.

Les arrangements Multi-timbraux / multi-canaux sont fabriqués dans le mode Compose:

JOUER UN COMBI

Si vous appuyez sur la touche Perform sur la gauche du clavier, vous serez conduit à la page d'écran Single Play. Appuyez sur Combi pour passer dans le mode Combi.

C07		Moonrise	
Chimera	Runner	SynStrg1	GOOM
1	2	3	4
0	+12	0	0
96	97	104	120
Trns	Vol	Trns	Vol

Le nom du patch Combi est affiché, ainsi que le nom, la transposition, et le volume de chaque patch Single qui le compose.

Sélection des patch Combi

Pour sélectionner un des 64 patch Combi, utilisez les touches de sélection de patch (Patch Select) numérotées de 0 à 9 sur la droite de la console. Pour changer de banque, utilisez les touches Patch Select numérotées de 00 à 06. La page d'affichage de menu de banque, apparaît comme ci-dessous.

Combi Bank Menu	
C10 Komradds	C15 E-Normus
C11 Addalogg	C16 Raunch
C12 Addalog2	C17 TakeOver
C13 CashFlow	C18 Frostbyt
C14 WINBRASS	C19 Wilder

Cette page d'écran donne la liste des patch de la banque sélectionnée. Pour en sélectionner un, appuyez sur la touche 0 à 9 correspondante au dernier chiffre du numéro de patch. Le patch sélectionné est en place, avec l'affichage reproduit en haut de ce paragraphe.

Modifier un patch Combi

En mode Combi Play, la transposition et le volume de chaque patch Single peut être ajusté. Appuyez sur une des touches F décrites ci-dessous, puis utilisez la molette Value pour modifier le réglage.

C07		Moonrise	
Chimera	Runner	SynStrg1	GOOM
1	2	3	4
0	+12	0	0
96	97	104	120
Trns	Vol	Trns	Vol

F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8
----	----	----	----	----	----	----	----

F1 Transpose Section 1

Ce paramètre règle l'accord de la Section 1 en demi-tons. Pour augmenter un son de une octave, réglez la transposition à 12. Pour l'abaisser de une octave, réglez la transposition sur -12.

F2 Volume Section 1

Réglage du volume de la Section 1.

F3 Transpose Section 2
Réglage de la hauteur de la Section 2, en demi-tons.

F4 Volume Section 2
Réglage du volume de la Section 2 .

F5 Transpose Section 3
Réglage de la hauteur de la section 3, en demi-tons.

F6 Volume Section 3
Réglage du volume de la Section 3.

F7 Transpose Section 4
Réglage de la hauteur de la Section 4, en demi-tons. Combi Edit

F8 Volume Section 4
Réglage du volume de la Section 4.

EDITION D'UN COMBI (COMBI EDIT)

Appuyez sur EDIT pour obtenir le menu Combi Edit, ci-dessous.

```
C021 K-Hit!                               Menu
> Common
> Section
> Effect
```

L1 Common

Passe à la page d'édition Common, ci-dessous.

L2 Section

Passe à la page d'édition de Section, expliquée à la page suivante de cette notice.

L3 Effect

Passe à la section d'effets (voir page 79).

Remarque:

Appuyez sur EXIT pour revenir au menu Combi Edit.

Sortir du mode d'édition

Depuis le menu Combi Edit, appuyez sur EXIT. Un message d'alerte apparaît pour vous demander si vous voulez sauvegarder et quitter. Appuyez sur WRITE pour sauvegarder, et quitter en passant dans le mode Combi Play mode, ou F8 (Quit) pour revenir en mode Combi Play sans sauvegarder. Pour continuer l'édition, appuyez sur EDIT.

COMMON

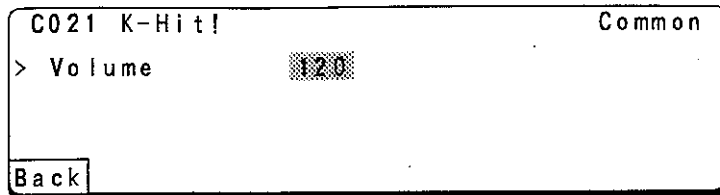
Donnez un nom au patch Combi depuis cette page.

```
C021 K-Hit!                               Common
> -> Name K-Hit!
> <-
! " # $ % & ' ( ) * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ?
@ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [ \ ] ^ _
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { | } ~ -
More
```

L1 et L2 sélectionnent le caractère à modifier, et la molette Value sélectionne la lettre ou le nombre choisi.

F8 More

Permet de passer à la page Volume.



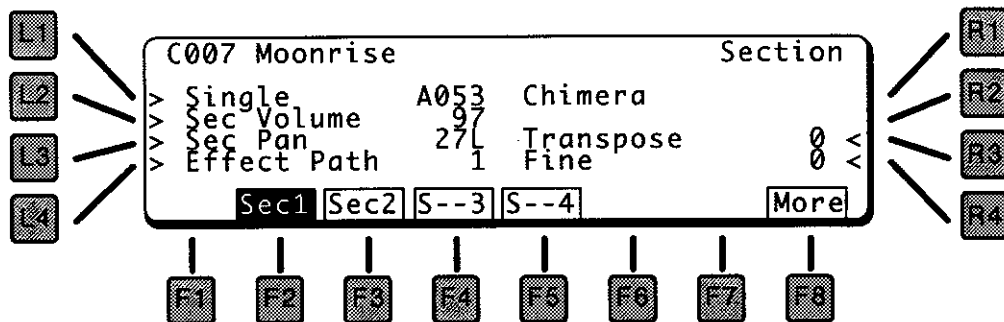
L1 Volume
Réglage du volume général du patch Combi.

F1 Back
Retourne à la page pour le nom.

SECTION

Les pages Section contiennent les paramètres de réglage de chacune des quatre sections d'un patch Combi.

Sélection d'une section



Dans un patch Combi, les paramètres Section existent pour chaque section. Pour sélectionner une section, appuyez sur la touche fonction correspondante à la section désirée (F2 à F5). Dans l'affichage ci-dessous, la Section 1 est sélectionnée.

Activation / Désactivation des Sections

Pour l'édition, il est utile de pouvoir activer ou désactiver individuellement les Sections. De plus, beaucoup de patch Combi n'ont pas besoin de quatre section actives.

Pour la Section sélectionnée (surlignée), appuyez encore une fois sur la touche fonction (F2 à F5). La section sera activée ou désactivée chaque fois que vous appuierez sur le bouton de fonction.

Dans l'affichage ci dessus, les Sections 1 et 2 sont actives (Sec1), alors que les Sections 3 et 4 sont désactivées (S—4). L'indication " ec " se change en " — " lorsqu'une section est désactivée.

Fonctions du menu Section

L1 Single Patch
Sélection du patch Single pour cette Section.

L2 Section Volume
Réglage du volume de la Section.

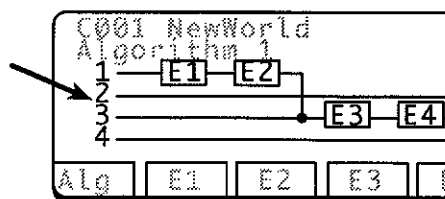
L3 Section Pan

Réglage du panoramique stéréo de la section.

L4 Effect Path

Aiguillage de cette section vers une des quatre entrées de la section d'effets. Pour en savoir plus sur les effets, voir page 79.

Effect Path dirige la Section vers une de ces entrées d'effet.



R3 Transpose

Réglage de la transposition de la section sélectionnée, par pas de un demi-ton. +12 correspond à une transposition de une octave vers le haut.

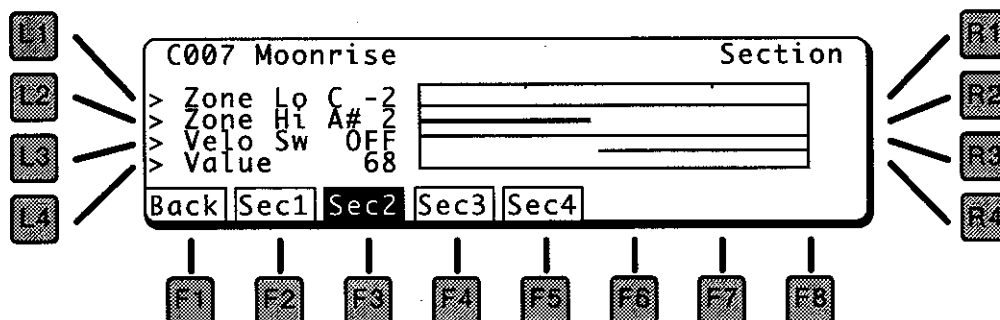
R4 Fine

Réglage fin de l'accord de la section.

F8 More

Passe à la page d'écran Zone, ci-dessous.

Zones de clavier et de vélocité de Section (Section Key and Velocity Zones)



L1 Zone Lo

Réglage de la note la plus basse qui sera jouée. Le dessin de clavier visualise la zone. La Section sélectionnée est surlignée.

L2 Zone Hi

Réglage de la note la plus haute qui sera jouée.

R1 Velocity Switch

Réglage du calibre de vélocité. Avec Loud, seule les notes enfoncées avec force joueront. Avec Soft, seules les notes enfoncées doucement joueront. Lorsque le réglage est sur OFF, le commutateur de vélocité est désactivé, et les notes jouent à tous les niveaux de vélocité.

R2 Value

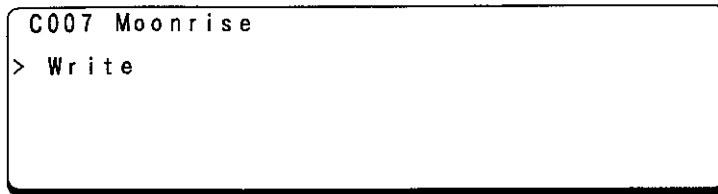
Réglage du seuil entre vélocité haute et vélocité basse. Le nombre indiqué correspond à la valeur MIDI de la vélocité.

F1 Back

Appuyez sur cette touche pour revenir à la page d'écran précédente.

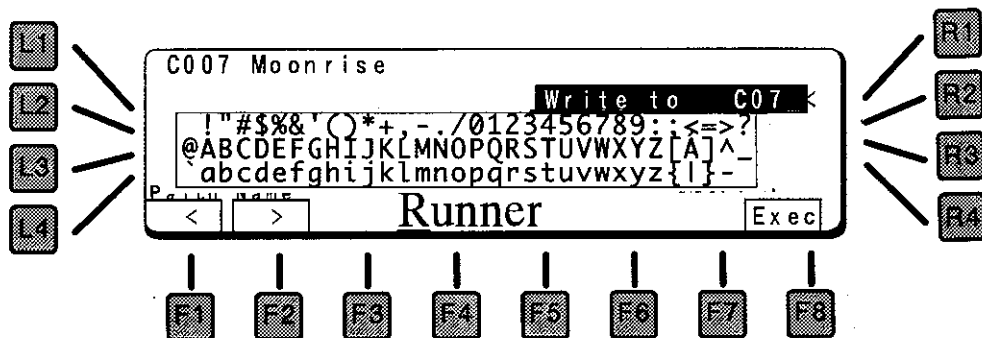
ECRITURE (WRITE)

Lorsque l'édition est terminée, sauvegardez votre Combi en appuyant sur le bouton WRITE, dans la section COMMON de la face avant. La page d'écran suivante apparaît.



L1 Write

Sauvegarde votre patch dans la mémoire interne.



R1 Write Location

Utilisez la molette Value pour sélectionner l'emplacement où sera sauvegardé votre patch.

F1/F2 Character

Utilisez ceci pour donner un nom à votre patch. Les touches F1 et F2 vous permettent de sélectionner un caractère (déplacement du curseur), alors que la molette Value sert à choisir une lettre.

F8 Execute

Enregistrement du patch.

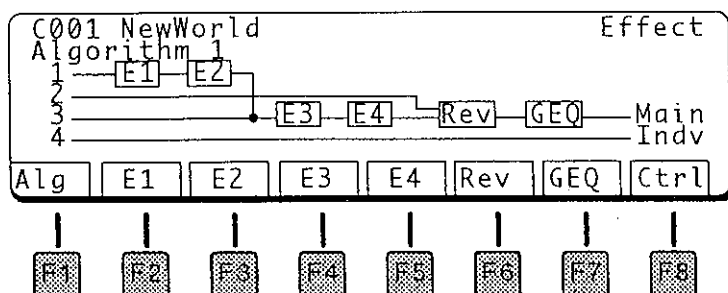
SECTION D'EFFET (EFFECT SECTION)

La section Effect contient les réglages du générateur d'effets numérique.

Il y a un générateur d'effet pour la totalité du K5000W. Lorsque vous êtes en mode Single, l'ensemble du générateur d'effet est disponible pour le son. Lorsque vous êtes en mode Combi ou Compose, les réglages d'effets du patch Single sont ignorés, et les réglages d'effets du Combi ou du morceau sont utilisés à la place.

PARAMÈTRES DE LA PAGE D'EFFET (EFFECT PAGE PARAMETERS)

La page principale d'effets affiche un synoptique de l'algorithme sélectionné.



MOLETTE VALUE ALGORITHM SELECT

L'algorithme peut être sélectionné en tournant la molette Value. En mode Single, appuyez sur R1 pour accéder à la sélection de l'algorithme.

F1 Algorithm Page

Retourne à la page Algorithm Page, depuis les autre pages dédiées aux effets.

F2 E1 (Effect 1)

Passe aux paramètres d'édition pour le bloc d'effet 1. A chacun de ces blocs d'effet, vous pouvez assigner un des 36 effets différents, qui incluent une variété de delay, chorus, flanger et distorsions. Les réglages disponibles varient d'un effet à l'autre.

Voir page 85, pour une description des 36 types d'effets disponibles.

F3 E2 (Effect 2)

Passe aux paramètres d'édition pour le bloc d'effet 2.

F4 E3 (Effect 3)

Passe aux paramètres d'édition pour le bloc d'effet 3.

F5 E4 (Effect 4)

Passe aux paramètres d'édition pour le bloc d'effet 4.

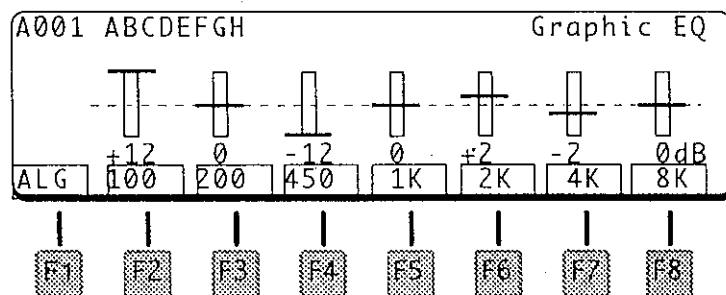
F6 Reverb

Passe aux paramètres d'édition pour le block de réverb. 11 types de réverb différents peuvent être assignés au bloc de réverb. Les réglages disponibles varient d'un type de réverb à l'autre.

Voir page 110 pour une description des types de réverb disponibles.

F7 Graphic EQ

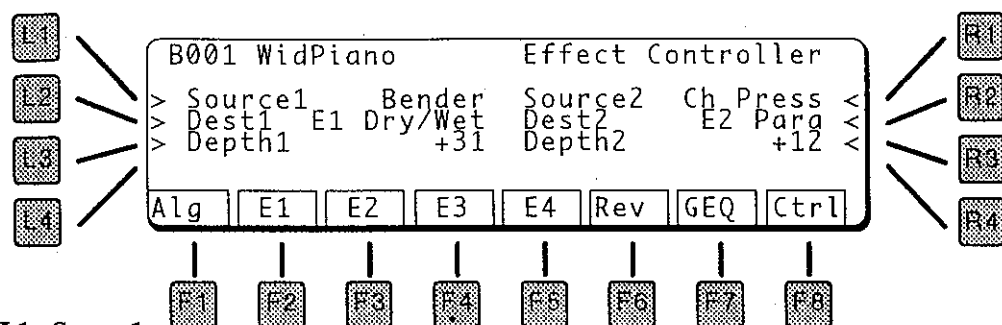
Passe aux paramètres du bloque d'équalisation graphique.F7 Graphic EQ



Utilisez les touches F2 à F8 pour sélectionner une bande d'égalisation, et la molette Value pour modifier son influence. Le curseur se modifiera pour visualiser le réglage, et le nombre en dessous de celui-ci indiquera la valeur exacte.

F8 Control

Passer à la page Effect Controller. Deux contrôleurs peuvent être utilisés pour régler l'effet ou la profondeur de la réverb. Une pédale d'expression pourrait être utilisée pour ajouter de la réverb, ou le second toucher pour ajouter du chorus.



L1 Source1

Sélection de la source de modulation. Elle peut être n'importe laquelle de celles qui figurent sur la liste ci-dessous.

L2 Destination 1

Sélection de la destination pour la modulation. Cela peut être le niveau de réverb, ou un des paramètres modulables de l'un des quatre blocs d'effet (Effect1 à Effect4).

L3 Depth1

Dosage de la modulation. Il peut être positif ou négatif.

R1 Source2

Sélection de la source de modulation. Elle peut être n'importe laquelle de celles qui figurent sur la liste ci-dessous.

R2 Destination2

Sélection de la destination pour la modulation. Cela peut être le niveau de réverb, ou un des paramètres modulables de l'un des quatre blocs d'effet (Effect1 à Effect4).

R3 Depth2

Dosage de la modulation. Il peut être positif ou négatif.

Sources de modulation

Les sources qui peuvent être utilisées pour contrôler les effets sont:

Bender

La molette de Pitch Bend.

CH Press (Channel Pressure)

Le second toucher (par canal)

Wheel

La molette de modulation

Express (Expression Pedal)

La pédale d'expression.

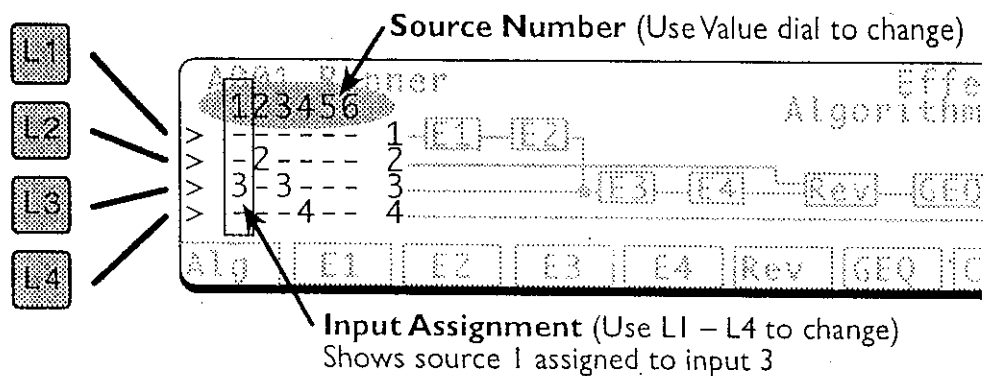
MIDI Volume

La commande de volume MIDI (contrôleur MIDI n°7)

Grille d'assignation des sources (patch Single seulement)

En mode Single, la grille d'assignation des sources sur la gauche de l'écran, est utilisée pour connecter les six sources (ou moins) de chaque patch aux quatre entrées des algorithmes d'effet.

Appuyez sur un des boutons de gauche pour accéder à la grille d'assignation des sources.



Molette Value

Sélectionnez la Source à assigner. Les Sources 1 à 6 sont affichées, mais seules les sources actuellement utilisées dans le patch Single peuvent être assignées.

L1 Input 1 Assign

L2 Input 2 Assign

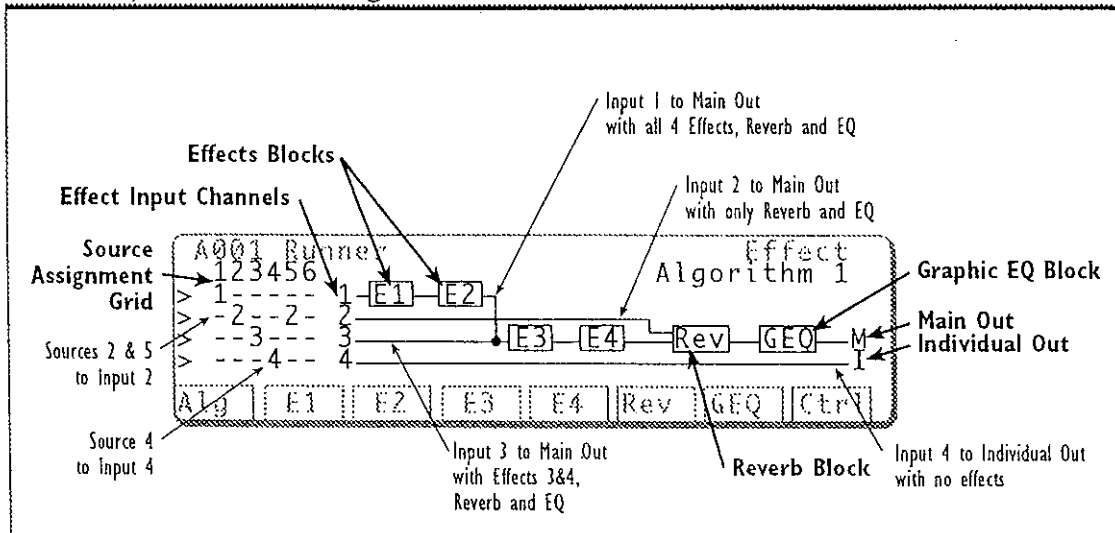
L3 Input 3 Assign

L4 Input 4 Assign

Lorsqu'une source a été sélectionnée avec la molette Value, appuyez sur les boutons L1, L2, L3, ou L4 pour assigner respectivement la source aux entrées 1, 2, 3, or 4. Le nombre 1, 2, 3, ou 4 est inscrit dans la colonne pour indiquer son assignation.

ALGORITHMES

Anatomy of an Effect Algorithm



La molette Value (R1) Sélectionne l'algorithme d'effet à utiliser. Quatre algorithmes différents sont disponibles, et l'organisation des blocs d'effet varie suivant l'algorithme qui est choisi. Algorithms

Il y a quatre canaux d'entrée dans les algorithmes d'effets. En mode Single, la gauche du synoptique montre la grille d'assignation des sources, qui contrôle le routage de chaque source vers les canaux d'entrée. Dans les modes Combi et Compose, l'assignation de chaque section single aux quatre canaux d'entrée est contrôlée par la fonction Effect Path du menu Section.

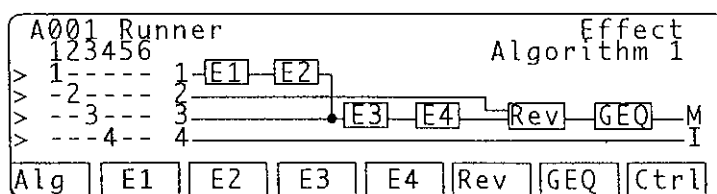
ALGORITHME 1

L'entrée 1 (Input 1) est dirigée à travers les quatre blocs d'effet, puis vers la réverb, l'équaliseur, et les sorties générales. Elle est mélangée avec l'entrée 3 après le deuxième bloc d'effet.

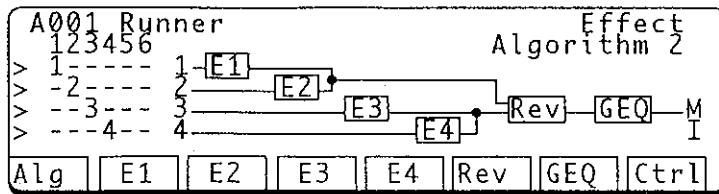
L'entrée 2 (Input 2) est dirigée directement au bloc de réverb, à l'équaliseur, et aux sorties générales. Elle possède son propre mixage wet/dry dans le bloc réverb.

L'entrée 3 (Input 3) est dirigée à travers deux des quatre blocs d'effet, puis vers le réverb, l'équaliseur, et les sorties générales.

L'entrée 4 (Input 4) va directement aux sorties individuelles (Individual) sans aucun effet, réverb ou égalisation. C'est très utile pour sortir directement des sons du K5000W afin de leur faire subir un traitement extérieur.

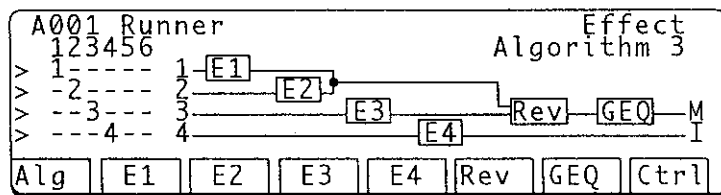


ALGORITHME 2



Dans cet algorithme, chaque entrée passe dans son propre bloc d'effet, puis les quatre sorties des blocs sont regroupées vers la réverb et l'équaliseur.

ALGORITHME 3

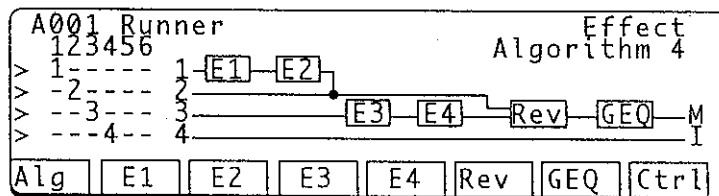


Dans cet algorithme, chaque entrée passe dans son propre bloc d'effet, puis les sorties des blocs 1, 2, et 3 sont associées pour la réverb et l'équalisation.

L'entrée 3 (Input 3) possède son propre mixage wet/dry dans le bloc de réverb.

Après être passé à travers son effet, l'entrée 4 (Input 4) va directement vers les sorties individuelles (Individual). Ceci peut être utilisé pour un son de basse passant par un phaser, mais sans réverb.

ALGORITHME 4



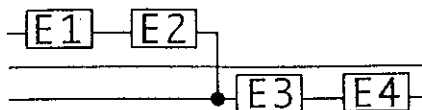
L'entrée 1 (Input 1) est dirigée à travers les blocs d'effet E1 et E2, puis vers la réverb, l'équaliseur, et les sorties générales. Elle est mélangée avec l'entrée 2 (Input 2) après le deuxième bloc d'effet.

L'entrée 2 (Input 2) va directement vers le bloc de réverb, l'équaliseur, et les sorties générales.

L'entrée 3 (Input 3) est dirigée à travers les blocs d'effet E3 et E4, puis vers la réverb, l'équaliseur, et les sorties générales. Elle possède son propre mixage wet/dry dans le bloc de réverb.

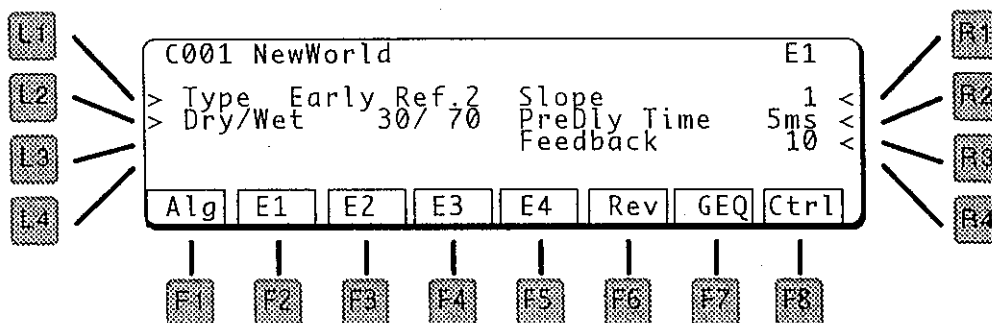
L'entrée 4 (Input 4) va directement vers les sorties individuelles (Individual) sans effet, ni réverb, ni égalisation.

TYPES D'EFFET



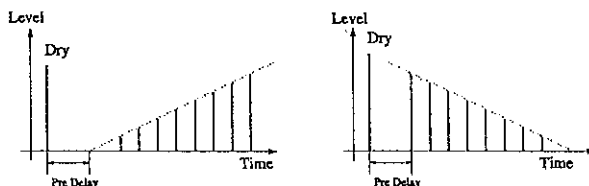
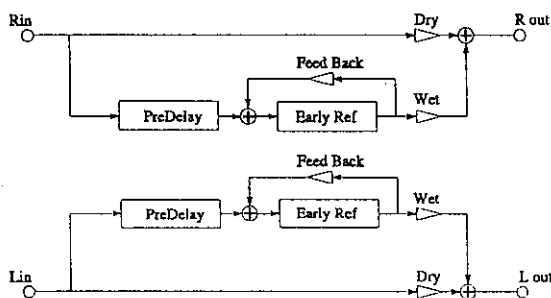
Les quatre blocs d'effet représentent des effets individuels. A chacun de ces blocs d'effet, peut être assigné un des 36 effets possibles (delay, chorus, flanging, distorsion...). Les réglages disponibles varient d'un effet à l'autre.

EARLY REFLECTION 1 EARLY REFLECTION 2



L1 Type

Sélection du type d'effet. Early Reflection 1 possède un temps de réflexion plus court que Early Reflection 2.



L2 Dry/Wet

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son transformé par l'effet (wet).

R1 Slope

Ceci atténue la réflexion en modifiant les amplitude des delay. Voir le diagramme.

R2 Predelay Time

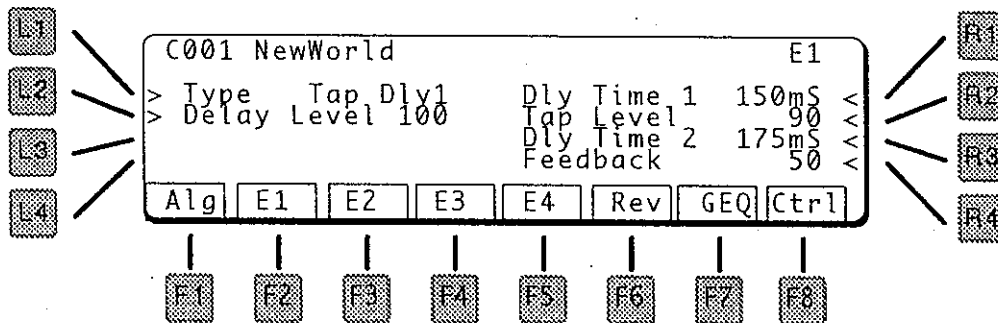
Délai avant l'effet.

R3 Feedback

Quantité de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Ceci crée une répétition du delay.

TAP DELAY 1

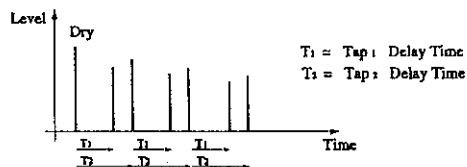
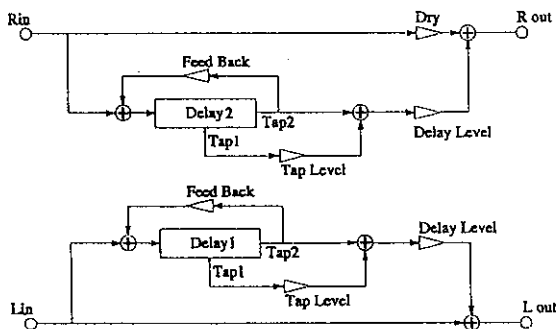
TAP DELAY 2



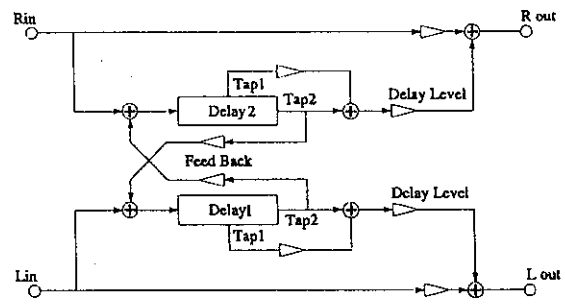
L1 Type

Sélection du type d'effet.

TAP DELAY 1



TAP DELAY 2



L2 Delay Level

Volume général de ce bloc d'effet.

R1 Delay Time 1

Temps de retard pour delay 1.

R2 Tap Level

Niveau de delay 1.

R3 Delay Time 2

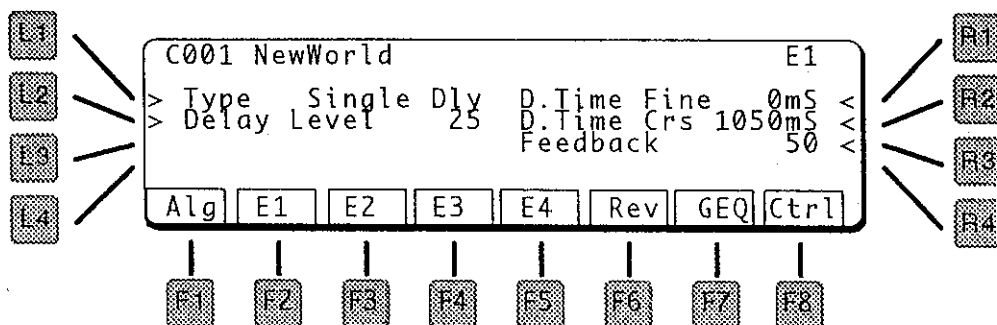
Temps de retard pour delay 2.

R4 Feedback

Quantité de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Ceci crée une répétition du delay. Le son d'origine (entrée) et le Delay 1 sont répétés ensemble avec le temps du delay 2.

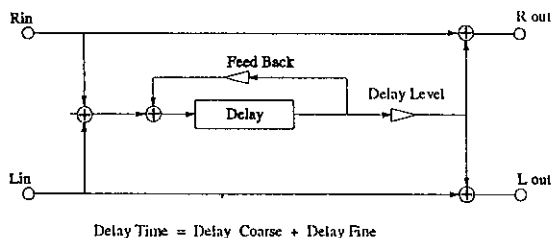
SINGLE DELAY

Cet effet est un delay unique, avec réglage fin du temps de retard pour synchronisation avec le tempo.



L1 Type

Sélection du type d'effet.



L2 Delay Level

Niveau général de ce bloc d'effet.

R1 Delay Time Fine

Réglage du temps de retard par pas de 1 mS, de 0 à 9 mS.

R2 Delay Time Coarse

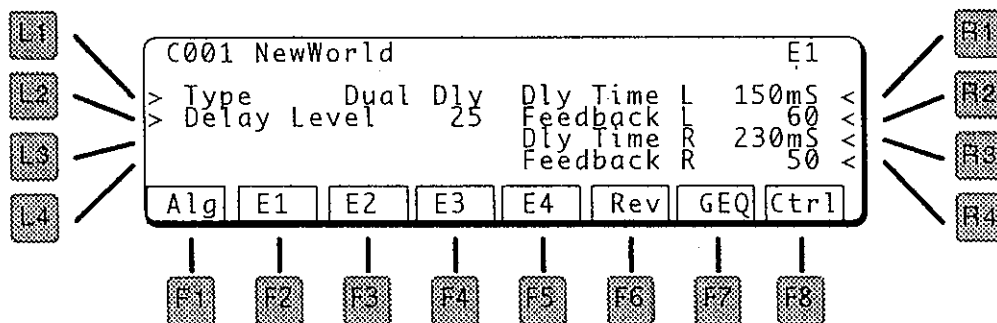
Réglage du temps de retard par pas de 10mS, de 0 à 1270 mS. (1.27 seconds)

R3 Feedback

Quantité de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Ceci crée une répétition du delay.

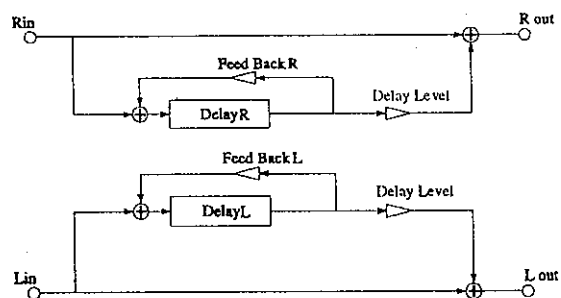
DUAL DELAY

Cet effet possède deux delay: un, avec panoramique tout à gauche; et l'autre, tout à droite



L1 Type

Sélection du type d'effet.



L2 Delay Level

Niveau général de ce bloc d'effet.

R1 Delay Time Left

Réglage du temps de retard de 0 à 720ms.

R2 Feedback Left

Quantité de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Ceci crée une répétition du delay.

R3 Delay Time Right

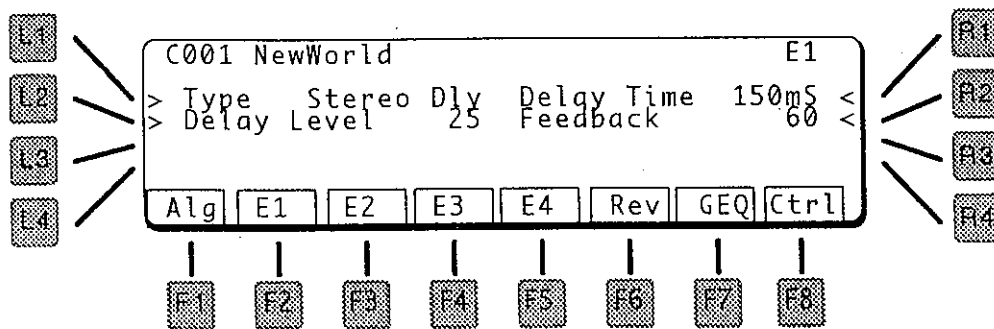
Réglage du temps de retard de 0 à 720ms.

R4 Feedback Right

Quantité de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Ceci crée une répétition du delay.

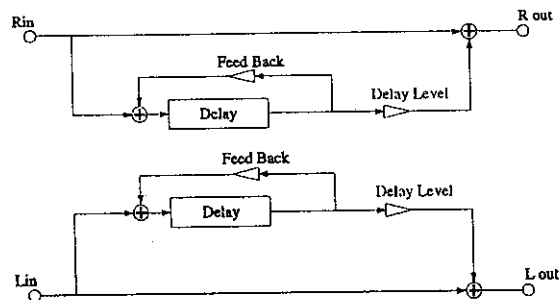
STEREO DELAY

C'est un delay stéréo simple. Les répétitions conservent le même panoramique que le signal original.



L1 Type

Sélection du type d'effet.



L2 Delay Level

Niveau général de ce bloc d'effet.

R1 Delay Time

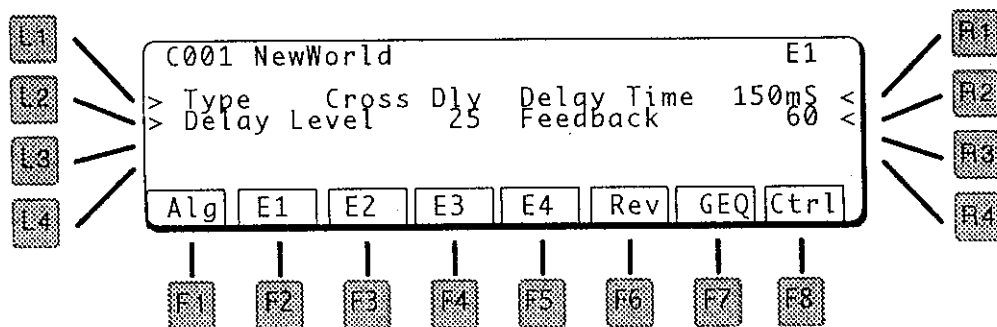
Réglage du temps de retard de 0 à 720 mS.

R2 Feedback

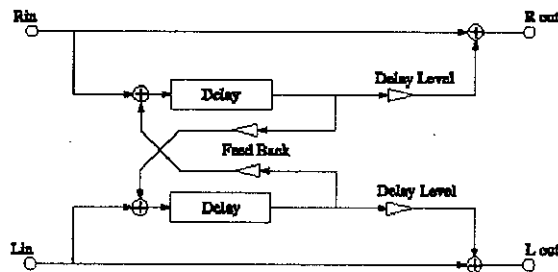
Quantité de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Ceci crée une répétition du delay.

CROSS DELAY

Cross Delay est un delay simple, avec des répétitions qui alterne à droite et à gauche.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



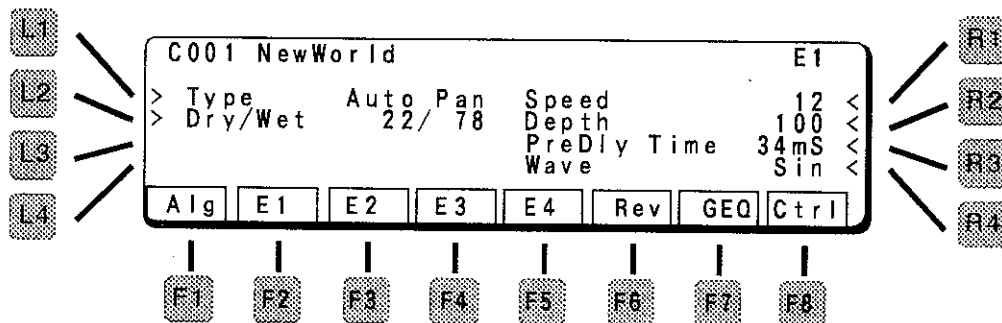
L2 Delay Level
Niveau général de ce bloc d'effet.

R1 Delay Time
Réglage du temps de retard de 0 à 720 mS.

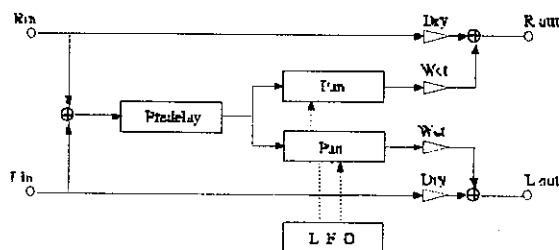
R2 Feedback
Quantité de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Ceci crée une répétition du delay.

AUTO PAN

Auto Pan déplace la source d'entrée d'avant en arrière, dans l'espace stéréo.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son affecté par l'effet de panoramique (wet).

R1 Speed
Réglage de la vitesse du panoramique.

R2 Depth
Contrôle de la largeur du panoramique.

R3 Predelay Time

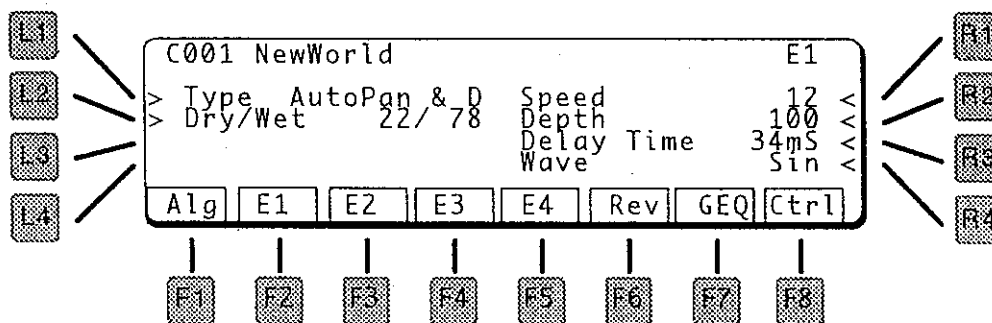
Ajoute un retard (jusqu'à 100ms) avant que le son ne soit affecté par le panoramique.

R4 Wave

Sélection de la forme d'onde du LFO utilisé pour contrôler le panoramique. Les choix possibles sont SINus ou TRIangle.

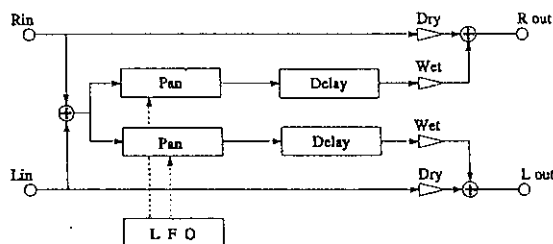
AUTO PAN & DELAY

Auto Pan déplace la source d'entrée d'avant en arrière dans l'espace stéréo, avec adjonction d'un delay.



L1 Type

Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son affecté par l'effet de panoramique (wet).

R1 Speed

Réglage de la vitesse du panoramique.

R2 Depth

Contrôle de la largeur du panoramique.

R3 delay Time

Temps de delay du son affecté par le panoramique (jusqu'à 200ms). La répétition du delay ne sera pas affectée par le panoramique.

R4 Wave

Sélection de la forme d'onde du LFO utilisé pour contrôler le panoramique. Les choix possibles sont SINus ou TRIangle.

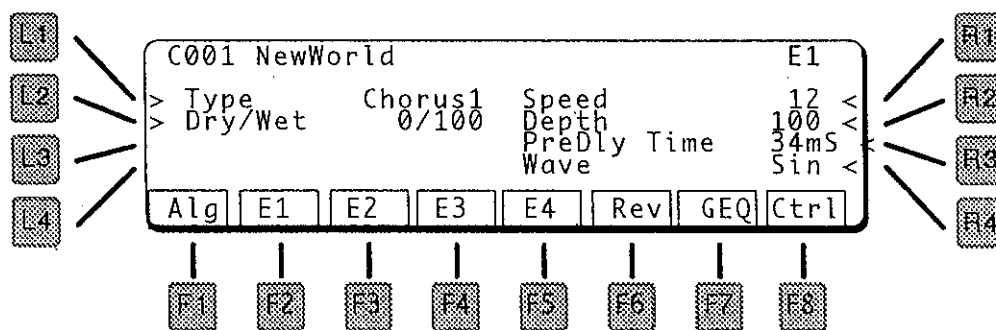
CHORUS 1

CHORUS 2

Le Chorus est un léger désaccord du son, qui ajoute de la profondeur et de la richesse au son. Formidable pour les guitares, les pianos électriques, les orgues, les cordes, les chœurs.

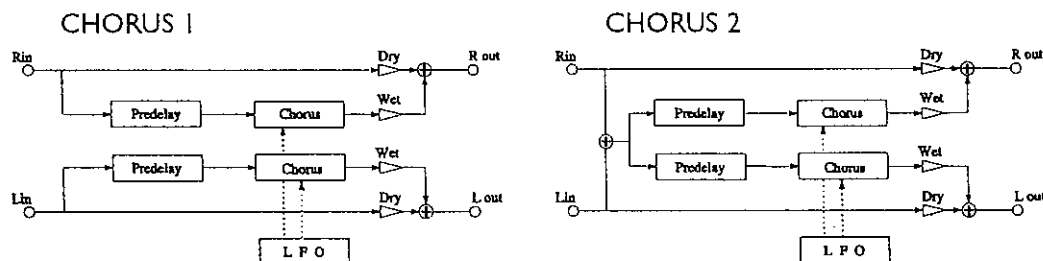
Chorus 1 est un chorus réellement stéréo en entrée et en sortie. Le canal droit et le gauche sont indépendants.

Chorus 2 est un chorus avec entrée mono et sortie stéréo. Le canal droit et le gauche sont additionnés, avant d'être injectés dans l'unité de chorus stéréo.



L1 Type

Sélection du type de l'effet.



L2 Dry/Wet

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son affecté par le chorus (wet).

R1 Speed

Réglage de la vitesse du chorus.

R2 Depth

Réglage de la largeur du désaccord.

R3 Predelay Time

Ajoute un retard (jusqu'à 100mS) avant que le chorus démarre.

R4 Wave

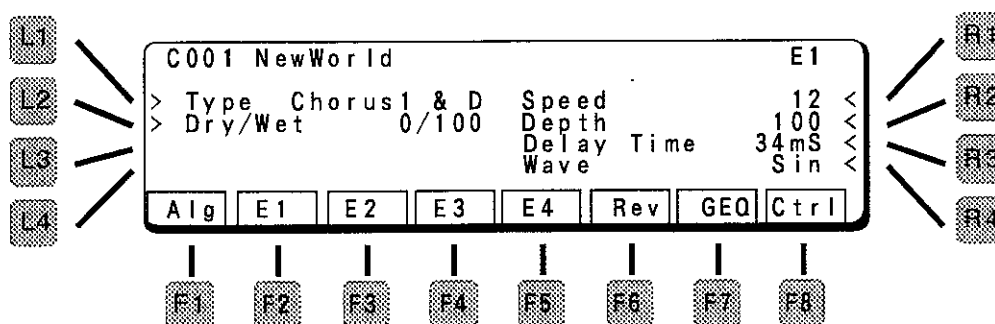
Sélection de la forme d'onde du LFO utilisé pour contrôler le panoramique. Les choix possibles sont SINus ou TRIangle.

CHORUS 1 & DELAY

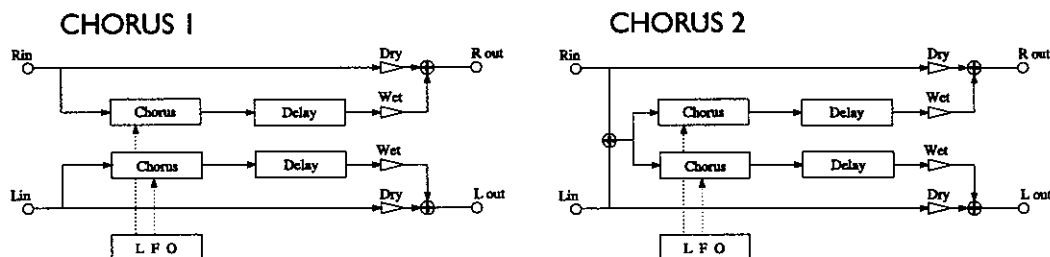
CHORUS 2 & DELAY

Chorus 1 est un chorus réellement stéréo en entrée et en sortie. Le canal droit et le gauche sont indépendants.

Chorus 2 est un chorus avec entrée mono et sortie stéréo. Le canal droit et le gauche sont additionnés avant d'être injectés dans l'unité de chorus stéréo.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son affecté par le chorus (wet).

R1 Speed
Réglage de la vitesse du chorus.

R2 Depth
Réglage de la largeur du désaccord.

R3 Delay Time
Ajoute un delay répété au son traité par le chorus (jusqu'à 200mS).

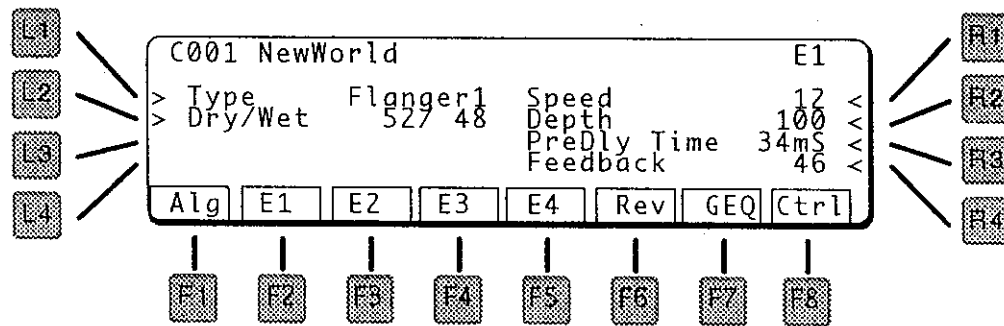
R4 Wave
Sélection de la forme d'onde du LFO utilisé pour contrôler le panoramique. Les choix possibles sont SINus ou TRIangle.

FLANGER 1

FLANGER 2

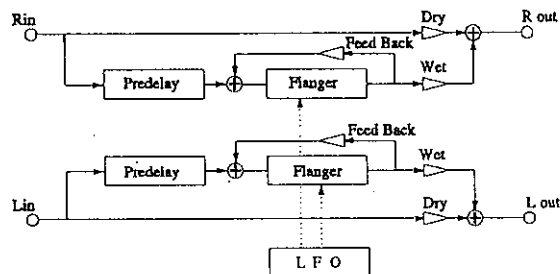
Le Flange est un léger désaccord du son, avec un phasing aéré, qui donne de la profondeur au son. Formidable pour les guitares et les pianos électriques. Flanger 1
Flanger 2

Dans le Flanger 1, le réglage du flange est hors phase de 180° entre le canal droit et le canal gauche. Dans le Flanger 2, le réglage du flange est en phase entre le canal droit et le canal gauche.



L1 Type

Sélection du type d'effet



L2 Dry/Wet

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le flanger (wet).

R1 Speed

Réglage de la vitesse du flanger.

R2 Depth

Réglage de la largeur du désaccord.

R3 Predelay Time

Addition d'un retard (jusqu'à 100mS) avant le démarrage du flanger.

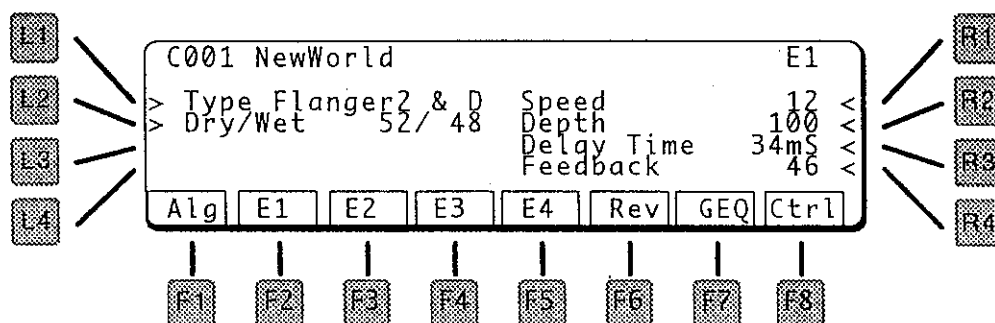
R4 Feedback

Réglage du feedback du son traité par le flanger. Flanger 1 & Delay
Flanger 2 & Delay

FLANGER 1 & DELAY

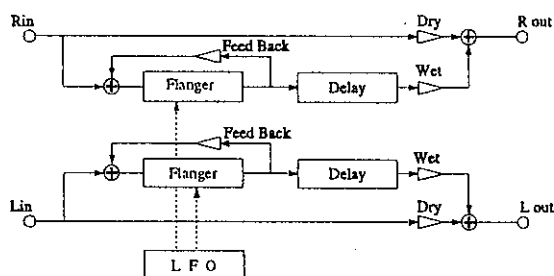
FLANGER 2 & DELAY

Dans le Flanger 1, le réglage du flange est hors phase de 180° entre le canal droit et le canal gauche. Dans le Flanger 2, le réglage du flange est en phase entre le canal droit et le canal gauche.



L1 Type

Sélection du type d'effet



L2 Dry/Wet

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le flanger (wet).

R1 Speed

Réglage de la vitesse du flanger.

R2 Depth

Réglage de la largeur du désaccord.

R3 Delay Time

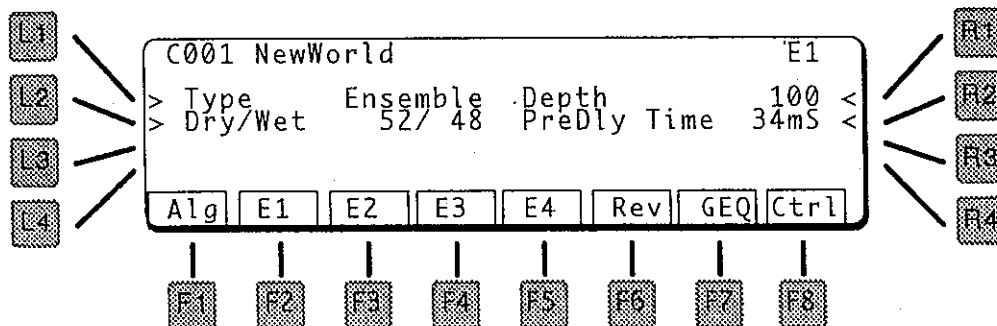
Addition d'un delay répété du son traité par le flanger (jusqu'à 200mS).

R4 Feedback

Réglage du feedback du son traité par le flanger. Il n'affecte pas le delay.

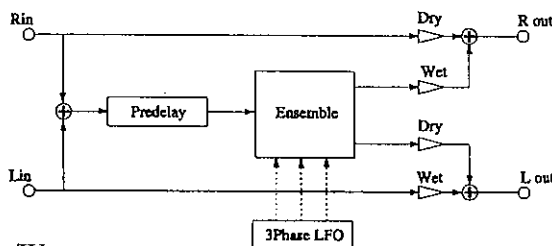
ENSEMBLE

Ensemble est un chorus en trois éléments. Chacune des trois unités de chorus possède une phase et une fréquence différente. Cela donne un son légèrement plus riche qu'avec l'effet Celeste, ci-dessous.



L1 Type

Sélection du type de l'effet.



L2 Dry/Wet

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le chorus (wet).

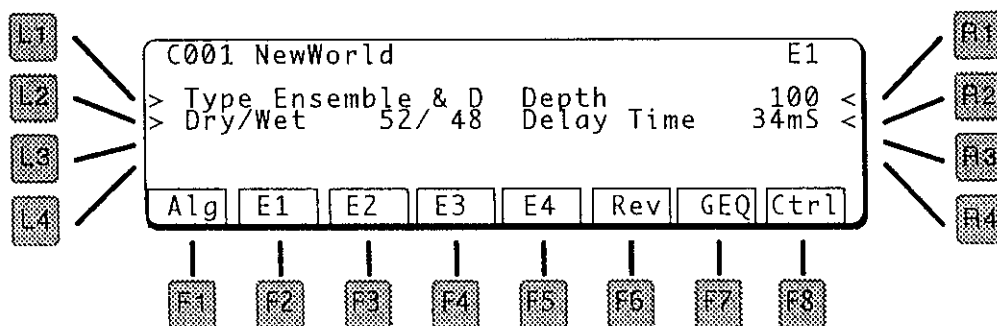
R1 Depth

Réglage de la quantité de l'effet.

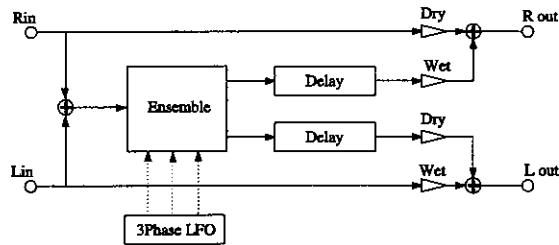
R2 Predelay Time

Addition d'un retard (jusqu'à 100mS) avant que l'effet Ensemble démarre.

ENSEMBLE & DELAY



L1 Type
Sélection du type d'effet.



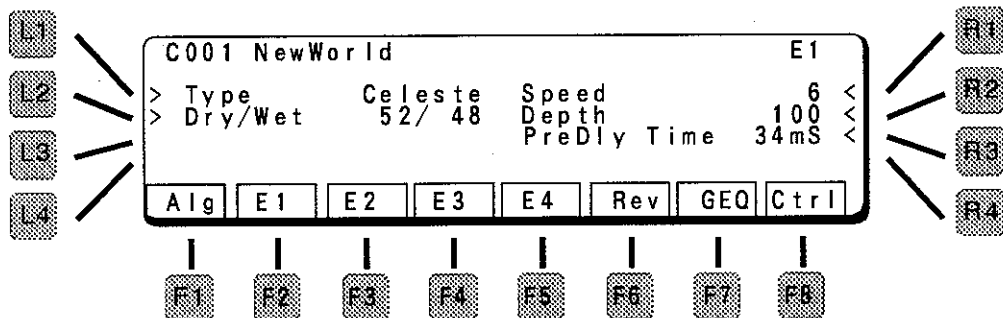
L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le chorus (wet).

R1 Depth
Réglage de la profondeur de l'effet ensemble.

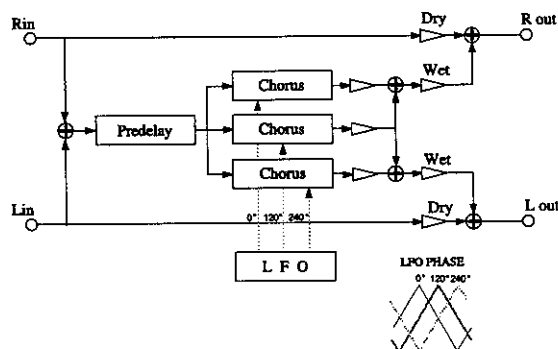
R2 Delay Time
Ajoute un delay répété du son traité par l'effet Ensemble (jusqu'à 200mS).

CELESTE

Celeste est un chorus en trois éléments. Chacune des trois unités de chorus possède une phase différente.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



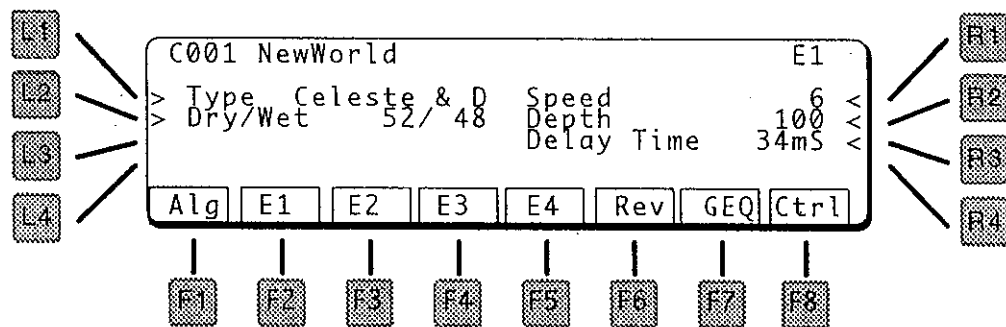
L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le chorus (wet).

R1 Speed
Réglage de la vitesse du chorus Selects the type of effect.

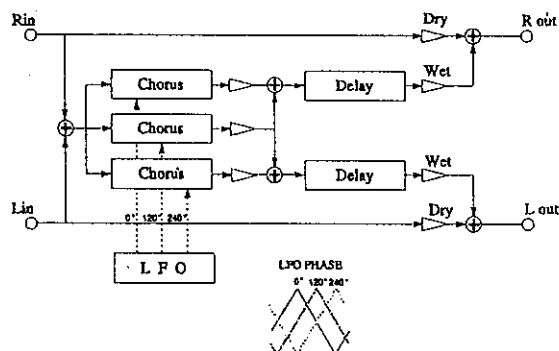
R2 Depth
Réglage de la largeur du désaccord.

R3 Predelay Time
Addition d'un retard (jusqu'à 100mS) avant que l'effet Celeste démarre

CELESTE & DELAY



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le chorus (wet).

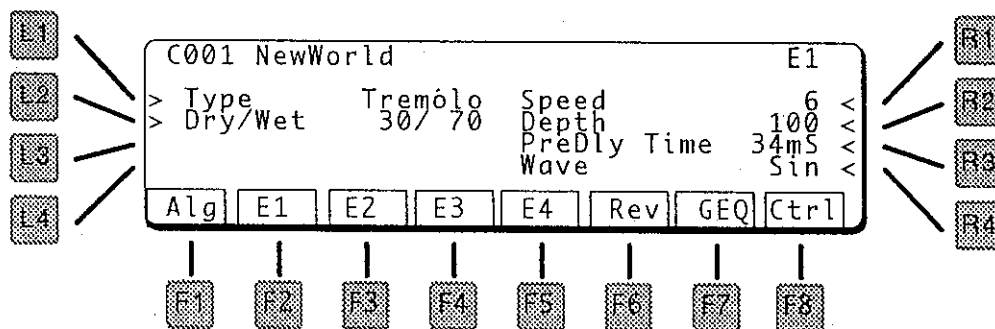
R1 Speed
Réglage de la vitesse du chorus

R2 Depth
Réglage de la largeur du désaccord.

R3 Delay Time
Ajoute un delay répété du son traité par l'effet Celeste (jusqu'à 200mS). Tremolo

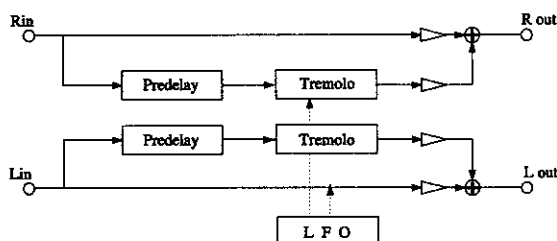
TREMOLO

Le Trémolo modifie le volume du son, en l'augmentant et en le diminuant. Peut être utilisé pour certains sons de guitare.



L1 Type

Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son trémolo (wet).

R1 Speed

Réglage de la vitesse du trémolo.

R2 Depth

Réglage de la profondeur du trémolo.

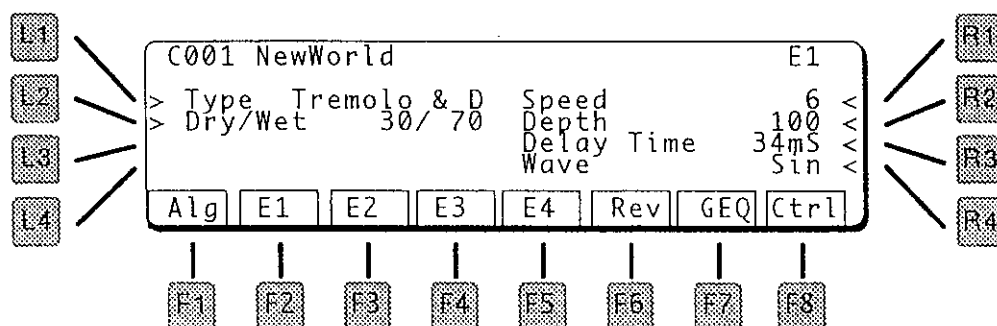
R3 Predelay Time

Ajoute un retard (jusqu'à 100mS) avant le démarrage du trémolo.

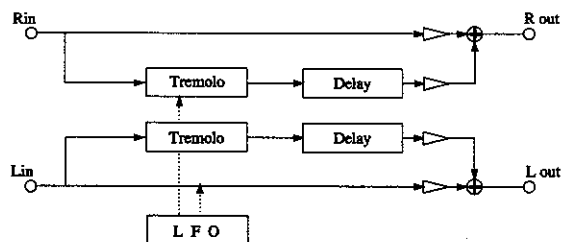
R4 Wave

Sélection de la forme d'onde du LFO utilisé pour contrôler le trémolo. Les choix possibles sont SINus ou TRIangle.

TREMOLO & DELAY



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son trémolo (wet).

R1 Speed
Réglage de la vitesse du trémolo.

R2 Depth
Réglage de la profondeur du trémolo.

R3 Delay Time
Ajoute un delay répété (jusqu'à 200mS) avant le démarrage du trémolo.

R4 Wave
Sélection de la forme d'onde du LFO utilisé pour contrôler le trémolo. Les choix possibles sont SINus ou TRIangle.

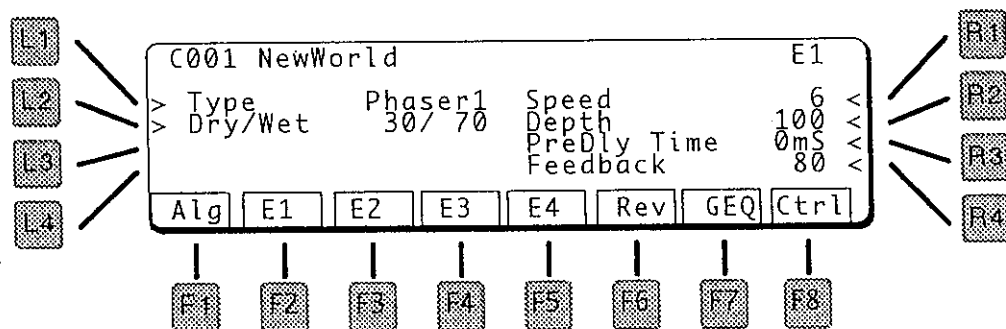
PHASER 1

PHASER 2

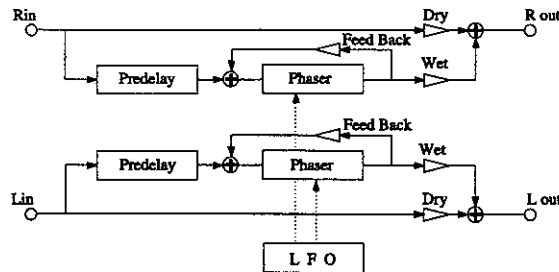
Le phaser crée une modification de phase dans le son, ajoutant ainsi du mouvement au son. Intéressant pour tous les sons tenus comme les cordes et les orgues, ainsi que pour les pianos électriques, et autres sons de guitare vintage.

Le Phaser 1 est réellement stéréo en entrée et en sortie. Le canal droit et le gauche sont indépendants.

Le Phaser 2 possède une entrée mono et des sorties stéréo. Le canal droit et le gauche sont additionnés avant d'être injectés dans le phaser stéréo.



L1 Type
Sélection du type de l'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le phaser (wet).

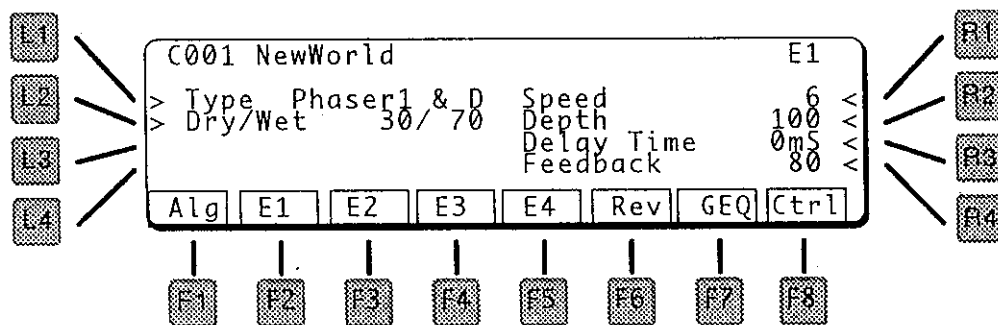
R1 Speed
Réglage de la vitesse du phaser.

R2 Depth
Réglage de la largeur du phasing.

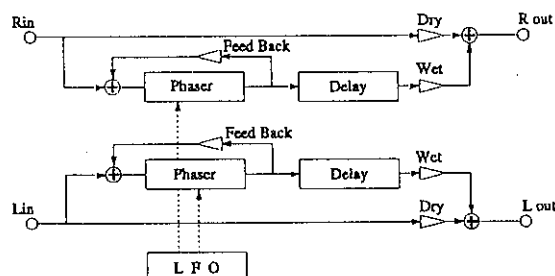
R3 Predelay Time
Addition d'un retard (jusqu'à 100mS) avant le démarrage du phasing.

R4 Feedback
Bouclage du son sur lui-même. Le son est prolongé plus longtemps. Phaser 1 & Delay

PHASER 1 & DELAY PHASER 2 & DELAY



L1 Type
Sélection du type de l'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le phaser (wet).

R1 Speed

Réglage de la vitesse du phaser.

R2 Depth

Réglage de la largeur du phasing.

R3 Predelay Time

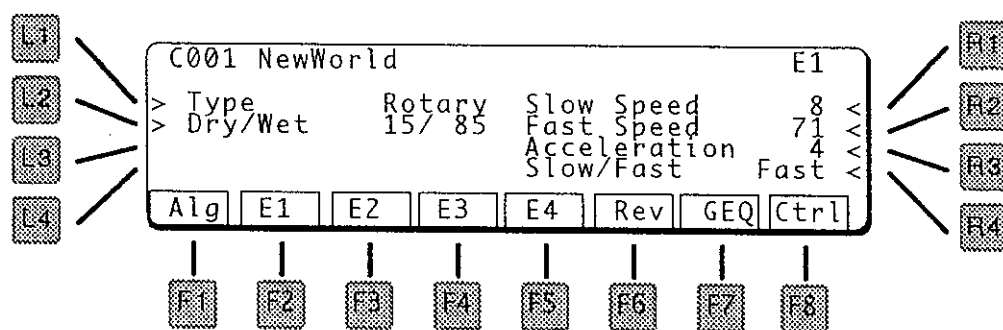
Addition d'un delay répété (jusqu'à 200mS) avant le démarrage du phasing.

R4 Feedback

Bouclage du son sur lui-même. Le son est prolongé plus longtemps.

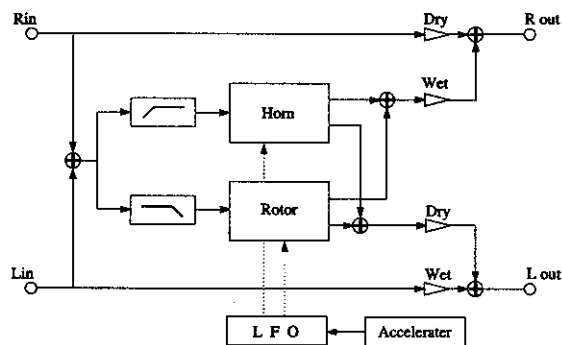
ROTARY

Cet effet propose un phasing à deux vitesses, conçu pour simuler la rotation lente, et rapide, des haut-parleurs rotatifs d'un orgue.



L1 Type

Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son tournant (wet).

R1 Slow Speed

Réglage de la vitesse lente de rotation.

R2 Fast Speed

Réglage de la vitesse rapide de rotation.

R3 Acceleration

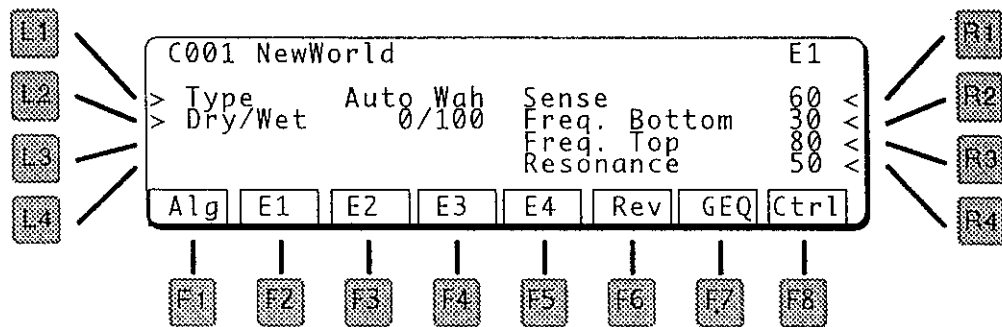
Réglage du temps de passage de la vitesse lente à la vitesse rapide, ou l'inverse.

R4 Slow/Fast Switch

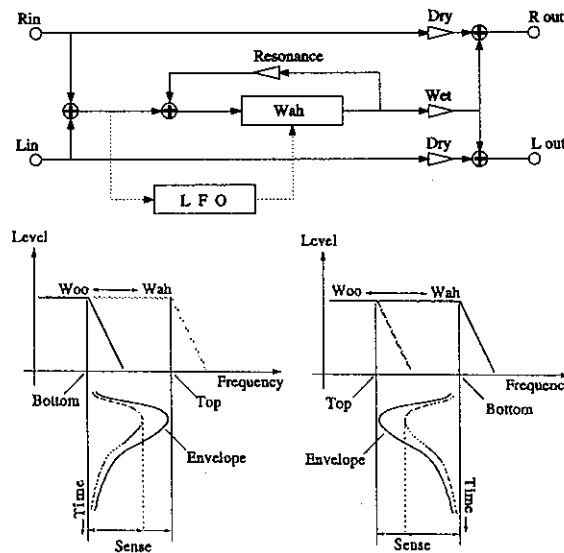
Passage entre lent et rapide. Lorsque ce paramètre est modifié, la rotation change de vitesse dans le temps choisi dans le paramètre Acceleration. Vous pouvez commander ce paramètre en utilisant le contrôleur d'effet (Effect Controller), page 81.

AUTO WAH

L'Auto Wah déplace le filtre vers le haut et vers le bas sur l'attaque de la note pour simuler une pédale wah wah.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet

Réglage de la balance entre le signal original (dry) et le son wah (wet).

R1 Sense

Réglage de la sensibilité de l'effet wah à la vélocité de note. Plus la note sera jouée avec force, plus le wah se déplacera vers les aigus.

R2 Frequency Bottom

Réglage du point de départ et de fin du filtre.

R3 Frequency Top

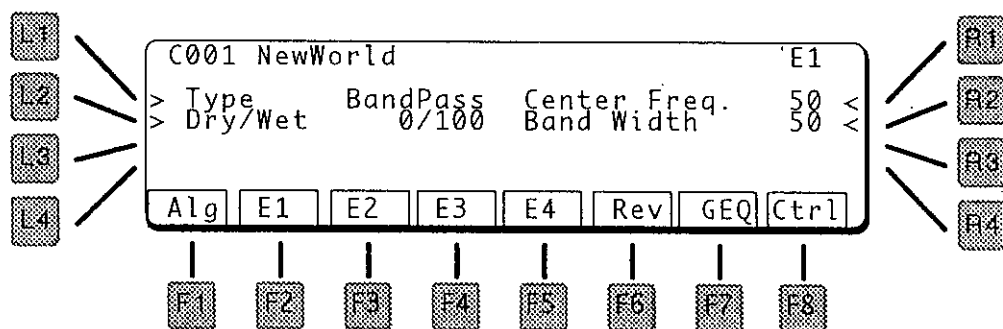
Réglage du point maximum d'excursion du filtre.

R4 Resonance

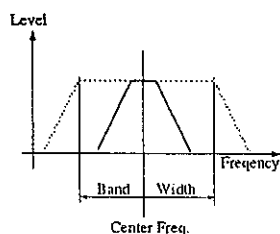
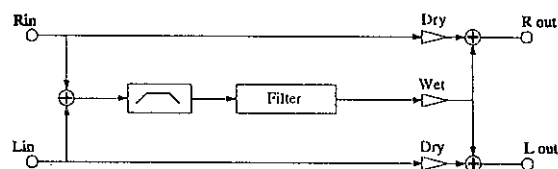
Réglage de la résonance du filtre, pour prononcer plus l'effet "wah".

BANDPASS

L'effet (Bandpass) supprime les sons qui se situent en haut et en bas de la bande passante du filtre. Ceci peut être utilisé pour créer un son "téléphone", par exemple, ou de musique qui sort d'une petite radio.



L1 Type
Sélection du type de l'effet.



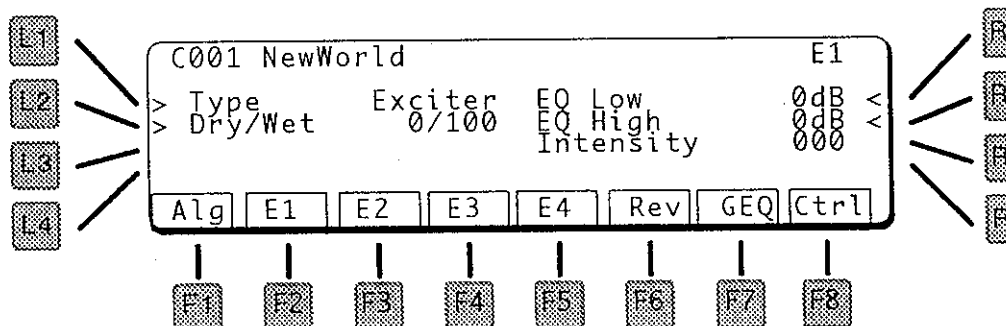
L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son (dry) et le son filtré (wet).

R1 Center Frequency
Réglage de la fréquence centrale du filtre passe-bande.

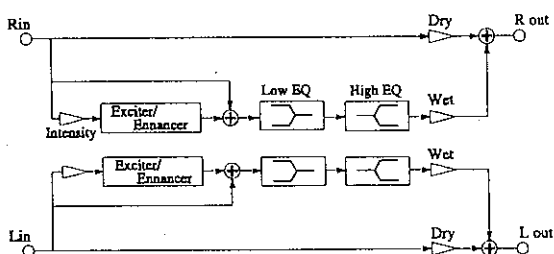
R2 Band Width
Réglage de la largeur du filtre, de chaque côté de la fréquence centrale.

EXCITER

L'Exciter met en valeur les fréquences hautes, pour rendre le son plus facilement discernable dans un mix. L'exciteur utilisé pour la distorsion apportera la touche finale à la mise en valeur de celle-ci.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le signal (dry) et le signal traité par l'exciteur (wet).

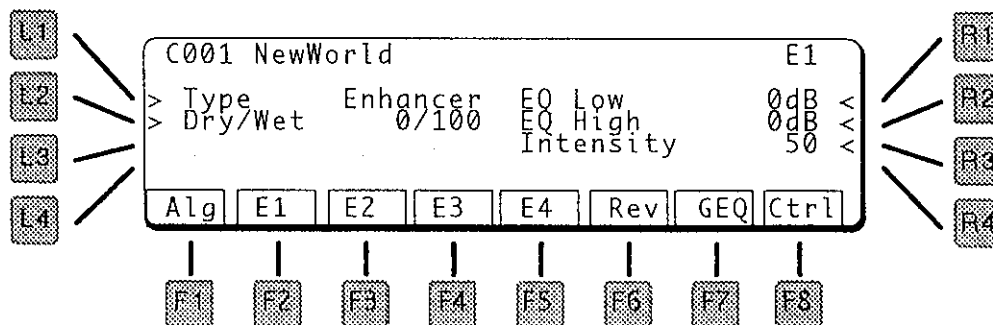
R1 EQ Low
Réglage des fréquences inférieures au point de départ de l'exciteur.

R2 EQ High
Réglage des fréquences supérieures au point de départ de l'exciteur.

R3 Intensity
Réglage de l'influence de l'exciteur.

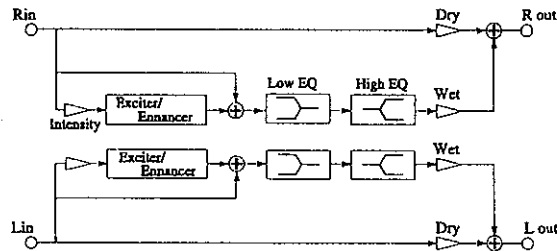
ENHANCER

L'Enhancer met en valeur les fréquences hautes, pour rendre un son plus facilement discernable dans un mix. L'Enhancer peut être utilisé pour finaliser un filtrage ou un phasing.



L1 Type

Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par l'enhancer (wet).

R1 EQ Low

Réglage des fréquences inférieures au point de départ de l'enhancer.

R2 EQ High

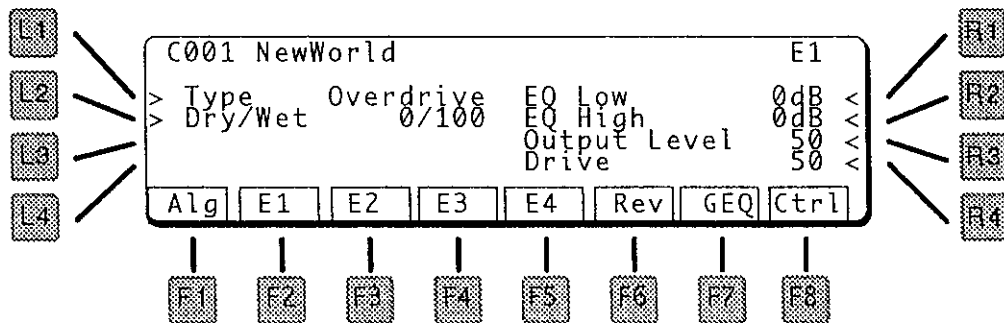
Réglage des fréquences supérieures au point de départ de l'enhancer.

R3 Intensity

Réglage de l'influence de l'enhancer.

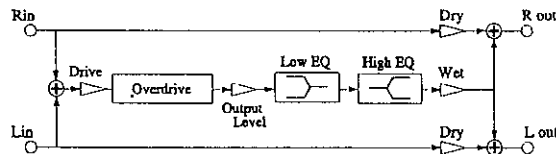
OVERDRIVE

L'effet overdrive ajoute de la distorsion et du sustain pour les sons de guitare électrique de type "fuzz". C'est une sorte de distorsion plus douce que l'effet Distortion, ci-dessous.



L1 Type

Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par la distorsion (wet).

R1 EQ Low

Réglage des fréquences basses de l'effet overdrive.

R2 EQ High

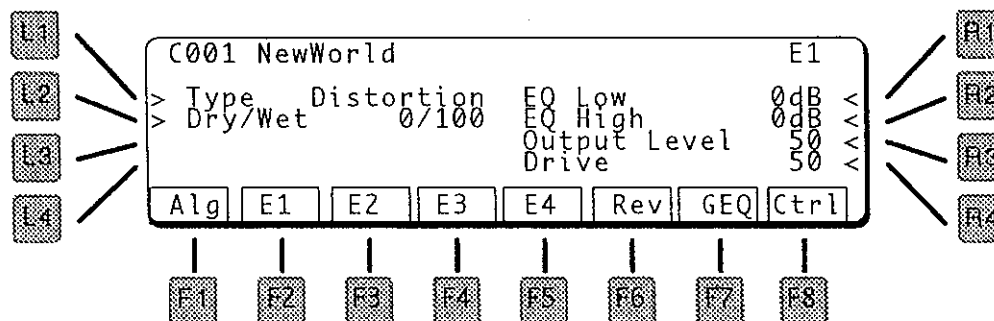
Réglage des fréquences hautes de l'effet overdrive. R4 Drive

R3 Output Level
Dosage de l'effet overdrive.

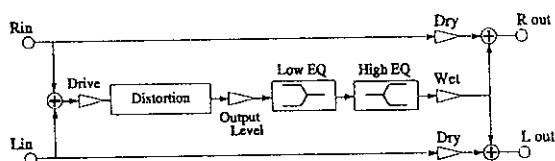
R4 Drive
Réglage du taux de distorsion.

DISTORTION

L'effet de Distortion ajoute une distorsion prononcée et allonge le son, pour les sons de guitare électrique de type " fuzz ".



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par la distorsion (wet).

R1 EQ Low
Réglage des fréquences basses de l'effet de distorsion.

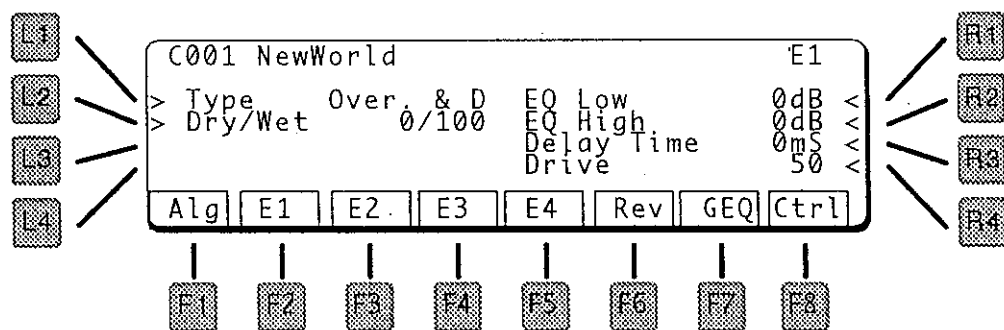
R2 EQ High
Réglage des fréquences hautes de l'effet de distorsion.

R3 Output Level
Dosage de l'effet de distorsion.

R4 Drive
Réglage du taux de distorsion.

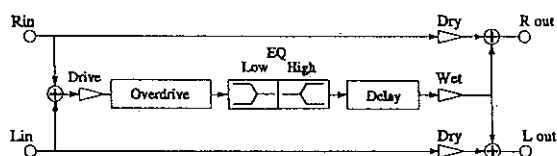
OVERDRIVE & DELAY

Overdrive & Delay ajoute un écho qui claque, au son overdrive. Il en résulte un son distorsionné encore plus long.



L1 Type

Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par la distorsion (wet).

R1 EQ Low

Réglage des fréquences basses de l'effet overdrive.

R2 EQ High

Réglage des fréquences hautes de l'effet overdrive.

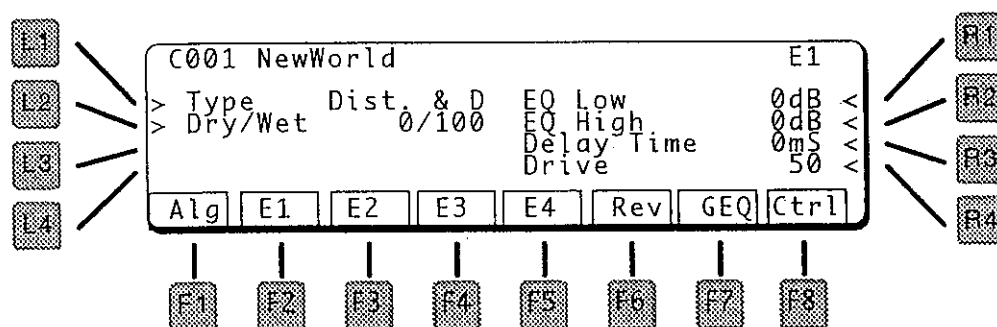
R3 Delay Time

Réglage du temps de delay (jusqu'à 200ms).

R4 Drive

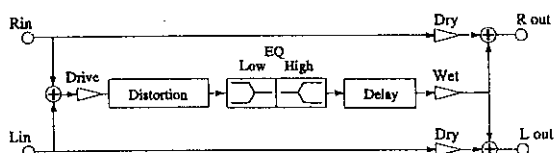
Réglage du taux de distorsion.

DISTORTION & DELAY



L1 Type

Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par la distorsion (wet).

R1 EQ Low

Réglage des fréquences basses de l'effet de distorsion.

R2 EQ High

Réglage des fréquences hautes de l'effet de distorsion.

R3 Delay Time

Réglage du temps de delay (jusqu'à 200mS).

R4 Drive

Réglage du taux de distorsion.

TYPES DE REVERB

—Rev—

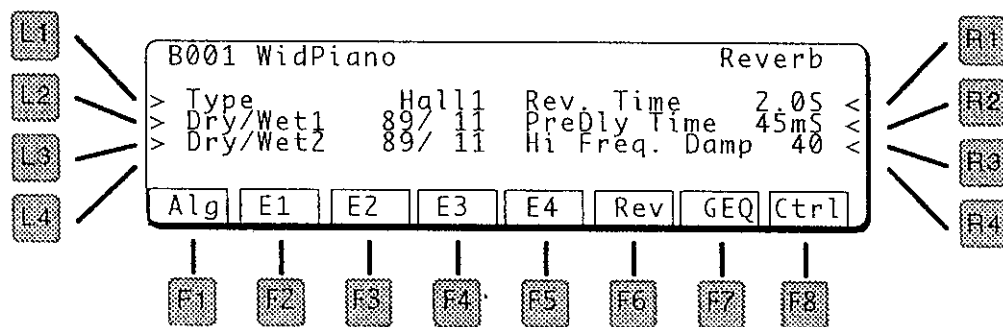
Le bloc Reverb est un bloc d'effet de réverbération. Un des onze types différents de réverb pourra y être assigné. Les réglages disponibles varient d'un type de réverb à l'autre.

Comme vous pouvez le voir sur le synoptique, la section réverb possède deux entrées. Chaque page de réverb possède une paire de paramètre Wet/Dry (une pour chaque entrée). Ces deux entrées de réverb vous permettent de régler indépendamment le niveau de réverb pour chaque entrée

HALL 1

HALL 2

HALL 3



L1 Type

Réglage du type de l'effet.

Hall 1

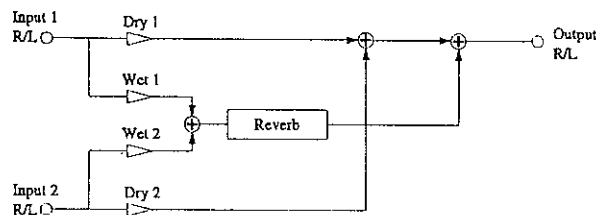
Réverb Hall standard.

HALL 2

Petite réverb Hall

Hall 3

Réverb Hall brillante.



L2 Dry/Wet 1

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du haut de l'algorithme.

L3 Dry/Wet 2

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du bas de l'algorithme.

R1 Reverb Time

Temps total de réverbération, en secondes.

R2 Predelay Time

Temps de retard avant l'effet.

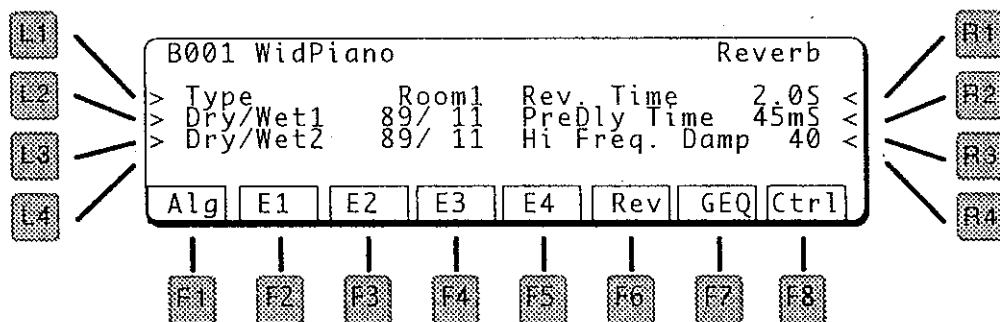
R3 High Frequency Damping

Dans la plupart des espaces acoustiques naturels, les fréquences hautes sont absorbées plus rapidement que les fréquences basses. High Frequency Damping simule ce phénomène, en provoquant une extinction plus rapide des fréquences hautes. Plus le Damping est important, et plus les hautes fréquences s'éteignent rapidement, comme s'il y avait plus de tapis ou de rideaux dans la pièce. Pièce en béton? Réglez le Damping à 1.

ROOM 1

ROOM 2

ROOM 3



L1 Type

Sélection du type de l'effet.

Room 1

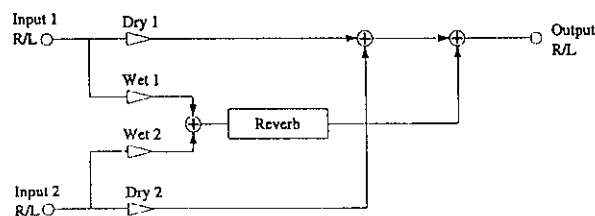
Réverb Room standard

Room 2

Longue réverb Room

Room 3

Réverb Room brillante



L2 Dry/Wet 1

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du haut de l'algorithme.

L3 Dry/Wet 2

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du bas de l'algorithme.

R1 Reverb Time

Temps total de réverbération, en secondes.

R2 Predelay Time

Temps de retard avant l'effet.

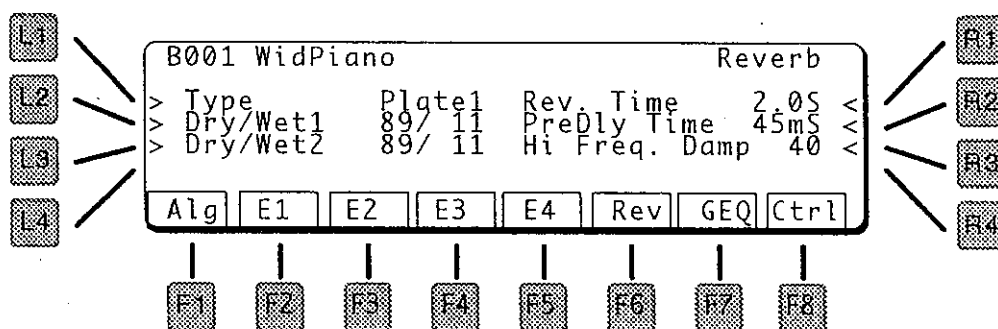
R3 High Frequency Damping

Dans la plupart des espaces acoustiques naturels, les fréquences hautes sont absorbées plus rapidement que les fréquences basses. High Frequency Damping simule ce phénomène, en provoquant une extinction plus rapide des fréquences hautes.

PLATE 1

PLATE 2

PLATE 3



L1 Type

Sélection du type de l'effet.

Plate 1

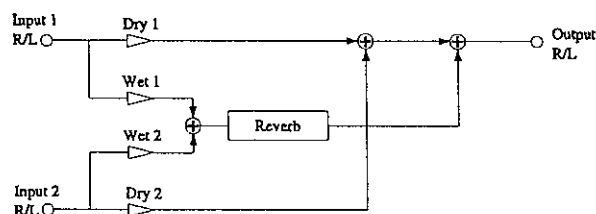
Réverb Plate importante

Plate 2

Petite réverb Plate

Plate 3

Réverb Plate veloutée



L2 Dry/Wet 1

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du haut de l'algorithme.

L3 Dry/Wet 2

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du bas de l'algorithme.

R1 Reverb Time

Temps total de réverbération, en secondes.

R2 Predelay Time

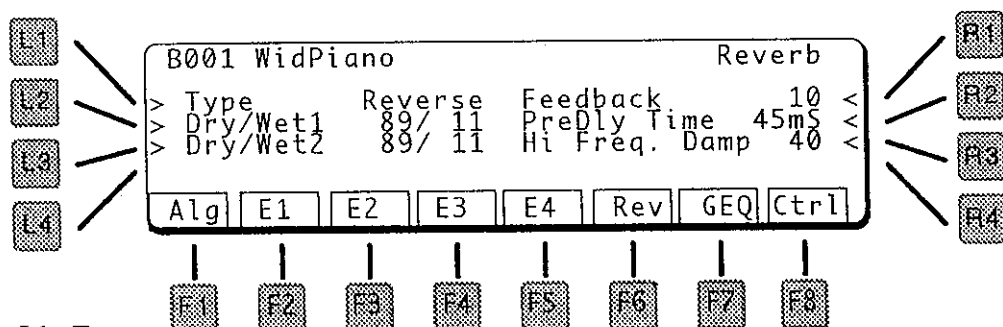
Temps de retard avant l'effet.

R3 High Frequency Damping

Dans la plupart des espaces acoustiques naturels, les fréquences hautes sont absorbées plus rapidement que les fréquences basses. High Frequency Damping simule ce phénomène, en provoquant une extinction plus rapide des fréquences hautes.

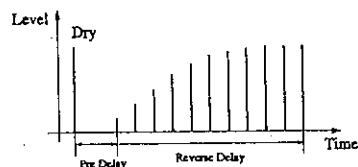
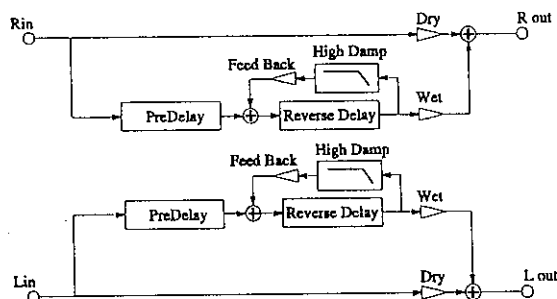
REVERSE

Au lieu de décliner comme une réverb naturelle, la réverb inversée (reverse) progresse de la façon représentée sur le diagramme ci-dessous.



L1 Type

Sélection du type de l'effet.



L2 Dry/Wet 1

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du haut de l'algorithme.

L3 Dry/Wet 2

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du bas de l'algorithme.

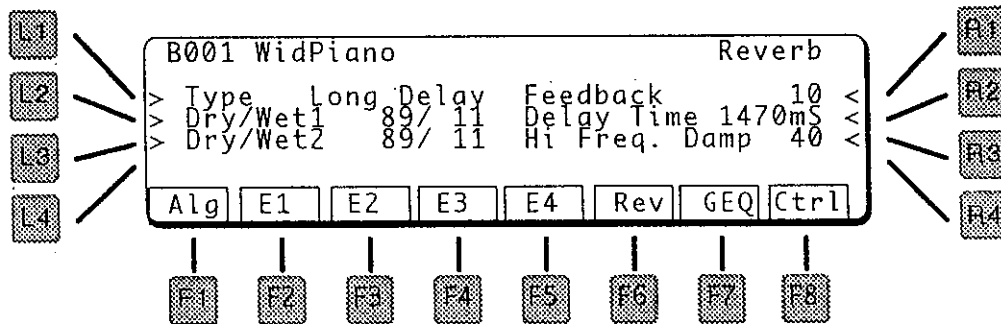
R1 Feedback

Proportion de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Cela crée un delay répété.

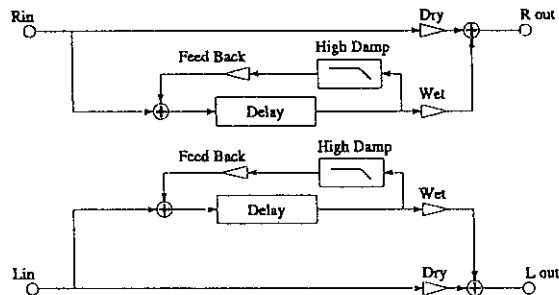
R2 Predelay Time
Durée du retard avant l'effet.

R3 High Frequency Damping
Atténuation des fréquences hautes de chaque répétition.

LONG DELAY



L1 Type
Sélection du type de l'effet.



L2 Dry/Wet 1
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le delay (wet) pour l'entrée du haut de l'algorithme.

L3 Dry/Wet 2
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le delay (wet) pour l'entrée du bas de l'algorithme.

R1 Feedback
Proportion de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Cela crée un delay répété.

R2 Delay Time
Réglage du temps de delay, par pas de 10mS, de 200 à 1470 mS. (1.47 seconde).

R3 High Frequency Damping
Atténuation des fréquences hautes de chaque répétition.

MODE COMPOSE

Le mode Compose permet de créer de la musique en utilisant les sonorités du K5000W.

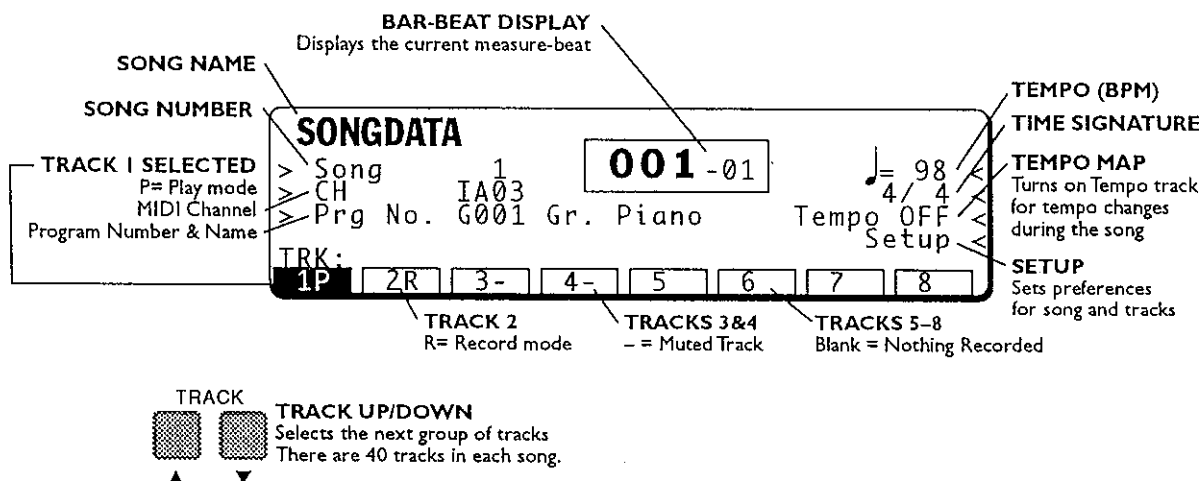
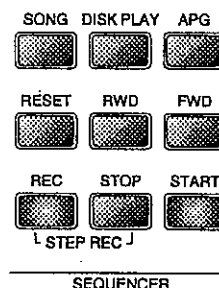
Le séquenceur du K5000W lit et écrit le Standard MIDI Files (SMF). Il est donc compatible avec les fichiers Standard MIDI que vous pouvez vous procurer sur disquette dans les magasins de musique, ou sur Internet. Comme la plupart des séquenceurs musicaux lisent les fichiers SMF sur des disquettes au format PC (même les Mac!), les amateurs, ou professionnels, peuvent jouer la musique composée sur votre K5000W avec leur ordinateur.

Il y a deux fonctions principales dans le mode Compose: L'enregistrement (Recording) and l'édition (Editing). Ces deux fonctions sont décrites en détail dans les pages suivantes.

ENREGISTREMENT D'UN MORCEAU

C'est dans la section enregistrement (Recording Section) que vous enregistrerez et réécoutez vos musiques. Chaque morceau est constitué de 40 (ou moins) pistes indépendantes, qui peuvent contenir jusqu'à 40.000 notes.

Les paramètres sur l'écran contrôlent les réglages pour chaque pistes, alors que les boutons du séquenceur, sur la face avant, contrôlent les mouvements des pistes: lecture, arrêt, enregistrement, etc.



Deux méthodes d'enregistrements sont possibles avec le K5000W: L'enregistrement en temps réel, et l'enregistrement en pas à pas. En enregistrement en temps réel, les notes sont enregistrées dans la séquenceur avec le même timing que lorsqu'elles ont été jouées sur le clavier. En enregistrement en pas à pas, le timing des notes jouées est ignoré. Le timing utilisé est assigné en fonction des réglages de la page d'enregistrement en pas à pas.

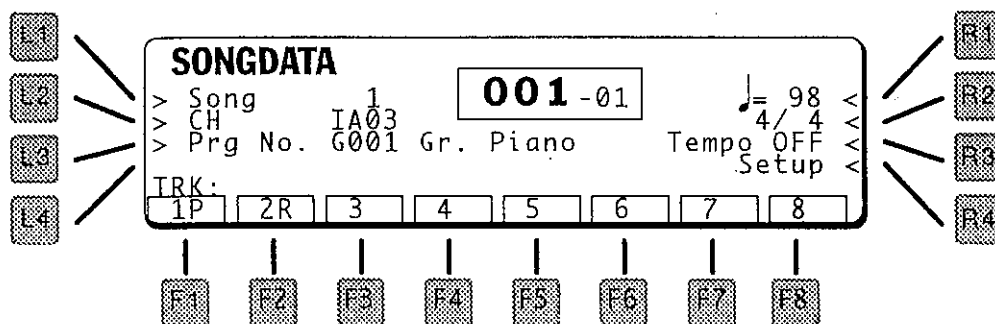
ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL (REAL TIME RECORD)

L'enregistrement en temps réel a lieu sur la, ou les pistes sélectionnées pour l'enregistrement. Pour enregistrer une piste:

1. Appuyez sur le bouton REC. Le bouton s'allume.
2. Utilisez les touches F1 à F8 pour sélectionner les pistes à enregistrer. Appuyez une fois pour sélectionner la piste, puis encore une fois pour ajouter la marque "R" à côté du numéro de la piste. Cela indique que la piste est activée pour l'enregistrement. Voir le diagramme en haut de ce paragraphe.
3. Appuyez sur PLAY. Les boutons REC et PLAY seront allumés tous les deux. Le métronome commencera à compter, et l'enregistrement démarrera.
4. Appuyez sur STOP pour terminer l'enregistrement.
5. Pour réécouter ce que vous avez enregistré, appuyez sur RESET pour revenir au début, puis appuyez sur PLAY pour lancer la lecture.

Remarque:

Chaque morceau est composé de 40 pistes. Chaque piste peut enregistrer sur un seul canal, mais plusieurs pistes peuvent enregistrer simultanément.

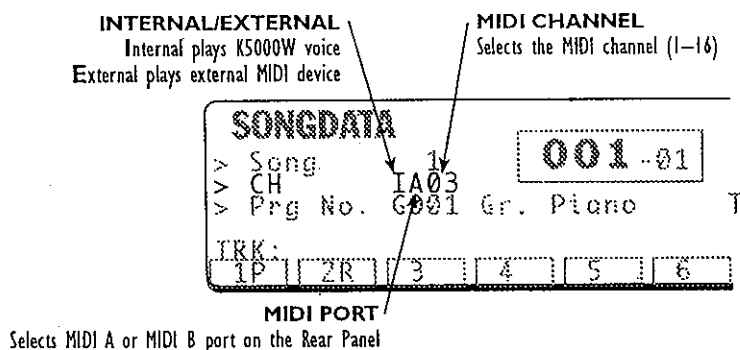


L1 Song Number

Morceau en cours. Dans le K5000W deux morceaux sont disponibles pour l'enregistrement, malgré le fait que beaucoup de morceaux peuvent être joués directement depuis la disquette.

L2 Channel

Réglage du canal MIDI de la piste sélectionnée, que le son soit joué par le K5000W ou par un appareil MIDI externe, et du port MIDI OUT sur lequel jouera la piste.



Remarque:

Les patch ADD (banque A) ne peuvent utiliser que le port MIDI A(IN et OUT). Les patch des banques B et General MIDI peuvent utiliser les deux ports MIDI A et B.

L3 Program Number

Numéro de programme, et nom de la piste sélectionnée.

R1 Tempo

Tempo initial du morceau. Celui-ci peut être modifié au cours du morceau, si la piste de tempo (Tempo Track) est positionnée sur ON (voir ci-dessous)

R2 Time Signature

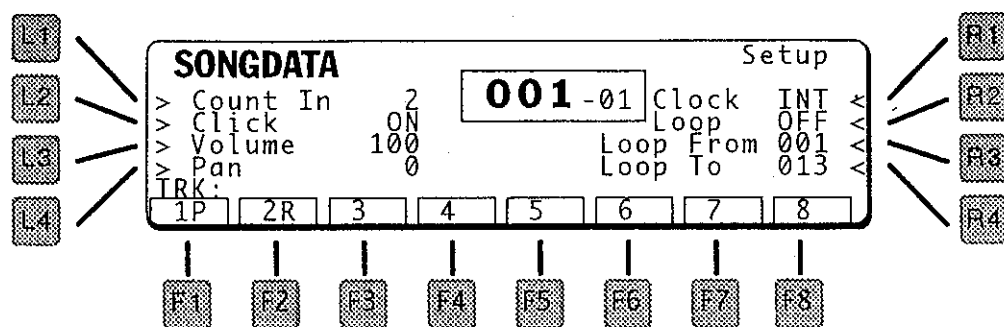
Mesure initiale du morceau.

R3 Tempo Track ON/OFF

La piste de tempo (Tempo Track) autorise les changements de tempo pendant le morceau.

R4 Setup

Conduit à la page Setup, qui contient les paramètres qui seront appliqués au morceau.



L1 Count In

Réglage du décompte avant le démarrage de l'enregistrement. Il peut être de 1 ou 2 mesures, ou même 0 (pas de décompte).

L2 Click

Active (ON) ou désactive (OFF) le son du métronome pendant l'enregistrement.

Remarque:

Si Click est sur OFF, mais Count In est réglé sur 1 or 2 mesures, alors le métronome jouera seulement pendant le décompte avant l'enregistrement.

L3 Volume

Réglage initial du volume de la piste sélectionnée.

L4 Pan

Réglage du panoramique droite/gauche de la piste sélectionnée.

R1 Clock

Sélection de la source d'horloge.

INT

Le K5000W est le générateur de l'horloge. Tous les réglages de tempo du morceau seront suivis et transmis.

EXT

Le MIDI Beat Clock provenant de la prise MIDI A INPUT est la source de l'horloge. Tous les réglages de tempo du morceau seront ignorés au profit de l'horloge MIDI externe.

R2 Loop

Si ce réglage est sur ON, une partie du morceau sera répétée lors de l'écoute. Le réglage des points de début et de fin est décrit ci-dessous.

Remarque:

Si le K5000W est placé en enregistrement, la boucle (Loop) sera désactivée.

R3 Loop From

Lorsque Loop est sur ON, le morceau se répétera depuis cette mesure.

Remarque:

Si le point Loop From est placé à un endroit, autre que le début du morceau, et que le morceau est joué depuis le début, le morceau jouera depuis le début jusqu'au point Loop To, avant de revenir au point Loop From.

R4 Loop To

Lorsque Loop est sur ON, le morceau se répétera à la fin de cette mesure.

Appuyez sur ces boutons pour sélectionner et changer l'état d'une piste. Les choix possibles sont:

- Enregistrée mais éteinte

ENREGISTREMENT PAS À PAS (STEP TIME RECORD)

Pour entrer dans le mode pas à pas

Diagram illustrating a 4-bit shift register configuration. The register is represented by a central box with four input lines (L1, L2, L3, L4) on the left and four output lines (R1, R2, R3, R4) on the right. The internal state or data is shown as follows:

- SEQ
- 001-01 Step Rec
- > Rec Track 01
- > Beat/Meas 4/04

Sélection de la piste à enregistrer. 40 pistes sont disponibles pour chaque morceau. Avant de passer dans cette page d'écran, vous devez avoir choisi un canal MIDI, et un patch de son pour cette piste, dans la page d'écran principale d'enregistrement.

Définition de la mesure pour l'enregistrement pas à pas.

Step Recording

The diagram illustrates the MIDI sequencer screen. On the left, four buttons labeled L1, L2, L3, and L4 are connected to the screen. On the right, four buttons labeled R1, R2, R3, and R4 are connected. The screen itself displays a sequence of notes and a control panel at the bottom.

Sequence Data:

Step	Note	Gate	Velocity
24	Gate	80%	100
25	Event		
26	Note	C	1
27	Note	C	1
28	Note	C	1
29	Note	C	1

Control Panel:

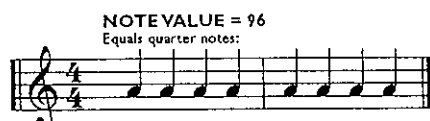
T1	Rest	BRes	Del	Chrd
----	------	------	-----	------

Below the control panel, eight buttons labeled F1 through F8 are shown, each connected to a specific function on the screen.

119

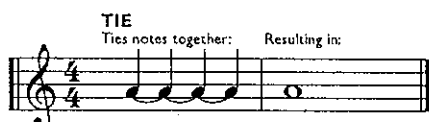
L1 Note/Gate/Velocity

Chaque note jouée sera entrée dans le séquenceur par sa valeur de note. Une durée (Gate) de 80% de la valeur de la note et une vélocité de 100 seront assignées à la note. Vous pouvez régler ces paramètres pendant l'enregistrement pas à pas en appuyant sur L1 pour sélectionner un paramètre, et en utilisant la molette Value pour le modifier.



F1 Tie

Si vous appuyez sur Tie pendant que les notes sont appuyées, elles seront rallongées. Cela signifie qu'elles seront liées ensemble.

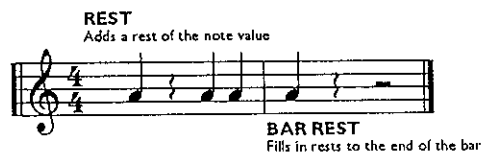


F2 Rest

Si vous appuyez sur le bouton Rest, un silence de la longueur de la note sera enregistré, plutôt qu'une note. Vous pouvez changer la valeur du silence, avec le même paramètre Note value que pour les notes.

F3 Bar Rest

Si vous appuyez sur le bouton Bar Rest le reste de la mesure sera rempli avec des silences. Si vous faites cela au début de la mesure, le silence couvrira la totalité de la mesure.

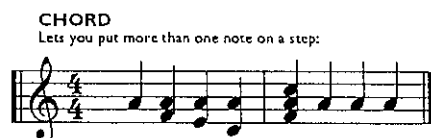


F4 Delete

Delete supprime le dernier événement et revient à l'étape précédente. Cela fonctionne comme une fonction d'annulation pour l'enregistrement en pas à pas.

F5 Chord

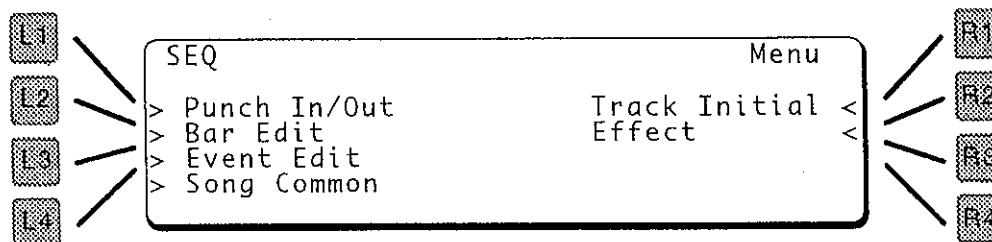
Pour faire un accord, appuyez sur Chord, et maintenez le enfoncé pendant que vous jouerez les notes supplémentaires. Elles seront ajoutées à l'étape en cours.



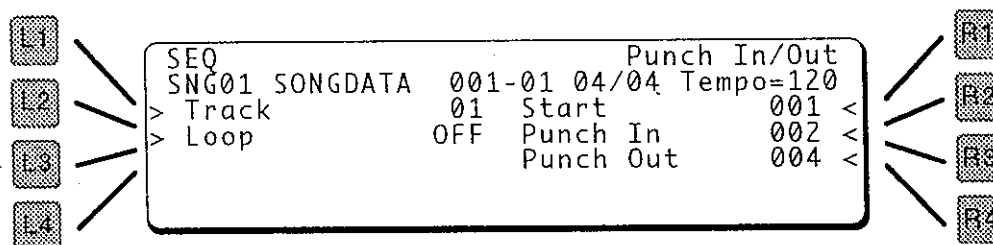
EDITION D'UN MORCEAU (SONG EDIT)

Après l'enregistrement, le K5000W offre une palette d'options pour l'édition de vos morceaux.

Appuyez sur EDIT alors que vous êtes dans le mode Compose, pour passer dans le menu d'édition du séquenceur.



L1 PUNCH IN/OUT



L1 Track

Choix de la piste pour l'enregistrement Punch In. Cette piste est activée pour l'enregistrement.

L2 Loop

Si ce paramètre est sur ON, le K5000W bouclera entre les points Punch In et Out en enregistrement. Cela signifie que ce qui est joué à chaque répétition s'ajoute à ce qui est déjà enregistré, et ne remplace donc pas l'enregistrement précédent.

R1 Start

Réglage de la mesure de départ pour l'écoute. Cette position peut être la même que le point de Punch In, ou lui être antérieure.

R2 Punch In

Lorsque Loop est sur ON, le morceau se répétera en commençant par cette mesure.

Remarque:

Si le point Start est positionné avant le point Punch In, le morceau jouera depuis le point Start, puis commencera l'enregistrement au point Punch In. Si Loop est sur ON, l'enregistrement reviendra boucler sur le point Punch In, et non pas sur le point Start.

R3 Punch Out

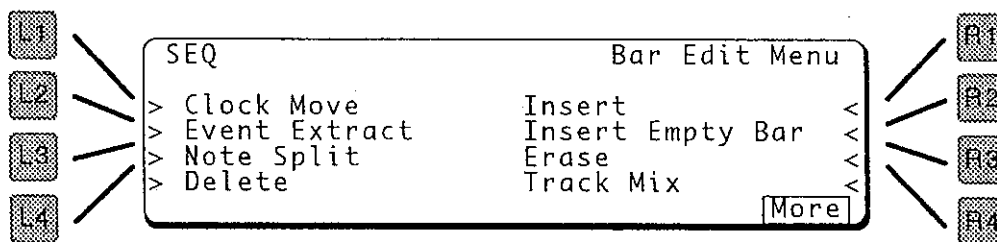
Lorsque Loop est sur OFF, la piste quittera l'enregistrement à la fin de la mesure Punch Out. Lorsque Loop est sur ON, la piste reviendra au point Punch In et continuera l'enregistrement.

L2 BAR EDIT

Cette section contient les fonctions d'édition qui modifient la totalité d'une ou de plusieurs mesures. Il y a trois pages de fonctions: Appuyez sur More (F8) or Back (F1) pour changer de page.

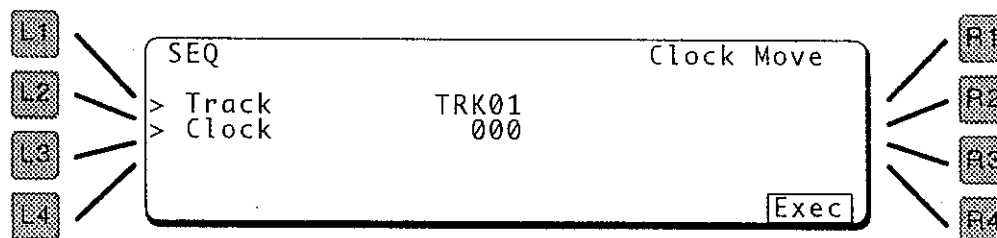
Vous pouvez éditer les pistes d'enregistrement habituelles, ainsi que la piste Tempo et la piste d'accord. Les touches START/STOP sont aussi actives dans les fonctions d'édition de mesure, ce qui vous permet de contrôler vos modifications. Si le résultat ne vous plaît pas, vous pouvez annuler l'édition avec la touche F7 (UNDO).

Première page de fonctions



L1 Clock Move

Cette fonction décale le timing d'une piste relativement aux autres. Une piste peut être déplacée avant ou après le temps, ou décalée pour des effets de delay.



L1 Track

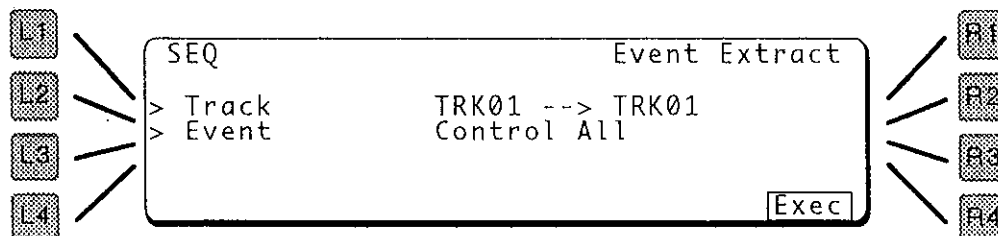
Réglage de la piste à déplacer.

L2 Clock

Réglage du nombre de tops d'horloge de décalage. Une valeur positive ajoute du temps avant le départ des événements, qui seront donc retardés. Une valeur négative soustrait du temps avant le départ des événements, qui seront donc avancés.

L2 Event Extract

Event Extract déplace des notes, ou d'autres données, d'une piste vers une autre. Les données sont enlevées de la piste source. C'est utile pour enlever des données de contrôle indésirées, sans enlever les notes elles-mêmes.



L1 Track From --> To

Sélectionnez la piste source, puis appuyez encore sur le bouton L1 pour passer à la piste de destination.

L2 Event

Sélection des données à déplacer.

Types de données (Data Types)

Control All

Tous les contrôleurs continus, comme le sustain, la molette de modulation, le volume, le panoramique, et l'expression.

Program Change and Bank Select

Program Changes et messages de changement de banque de patch (SingleA, SingleB, et Combi par ex.)

Channel Pressure

Second toucher standard du clavier (aftertouch)

Polyphonic Key Pressure

Messages spéciaux de second toucher pour notes individuelles. Le K5000W ne transmet pas et ne tient pas compte de ces messages.

Pitch Bend

La molette de pitch bend

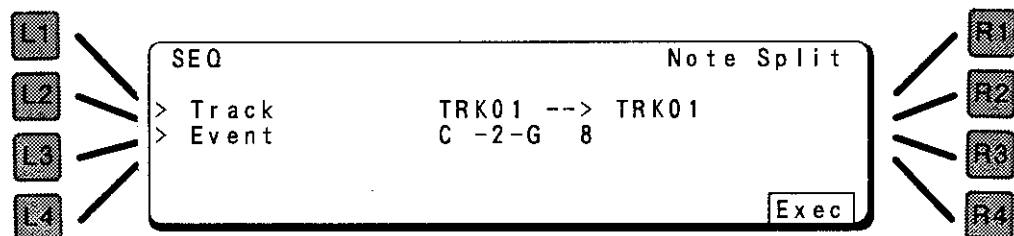
Exclusive

Données du système exclusif, comme les données de patch ou autres informations propres à un instrument en particulier.

Control Each 000 à 127

Contrôleur continu individuel, de 000 à 127. Voyez le tableau d'implémentation MIDI pour les informations à propos des numéros de contrôleur.

L3 Note Split



Note Split déplace une plage de notes d'une piste vers une autre. C'est utile pour séparer une exécution à deux mains sur le clavier, en deux pistes: une pour la main droite, et l'autre pour la gauche.

L1 Track From --> To

Sélectionnez la piste source, puis appuyez encore sur le bouton L1 pour passer à la piste de destination.

L Event Rang

Choix de la plage de notes à déplacer. Vous pouvez commuter entre les plages haute et basse avec la touche L2

L4 Delete

Supprime une plage de mesures dans une des pistes. Le temps est également effacé.



L1 Track

Sélection de la piste où aura lieu la suppression. Si ALL est sélectionné, la plage sélectionnée sera effacée de toutes les pistes du morceau.

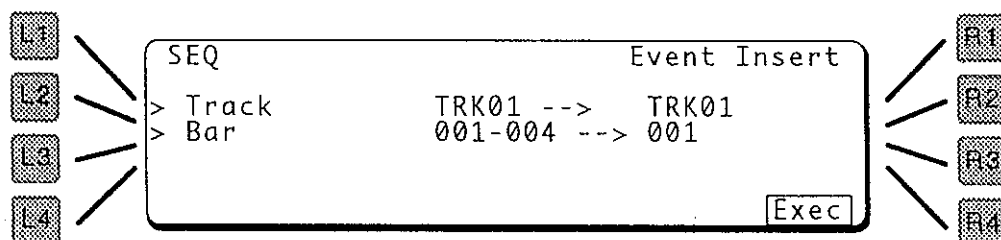
L2 Bar

Sélection de la plage de mesures qui doivent être effacées. Appuyez sur la touche L2 pour passer de la mesure de début à la mesure de fin.

Dans l'affichage ci-dessus, tous ce qui se trouve entre le début de la mesure 1 et la fin de la mesure 4 sera effacé. La mesure 5 sera déplacée à la mesure 1.

R1 Insert

Cette fonction prélève une plage de mesures d'une piste, et l'insère à un point spécifique sur une seconde piste. Les données existantes de la piste de destination seront déplacées pour permettre l'insertion des mesures, et rien ne sera effacé.



L1 Track From —> To

Sélectionnez la piste source, puis appuyez encore sur le bouton L1 pour passer à la piste de destination.

Remarque:

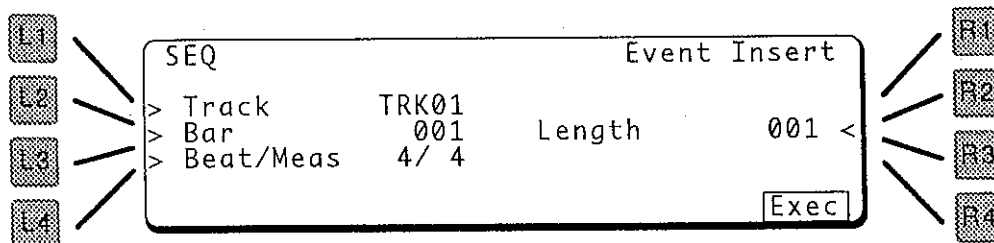
Les piste source et destination peuvent être les mêmes. C'est un bon moyen de répéter une phrase musical plusieurs fois.

L2 Bar

Sélection de la plage de mesures à insérer, et du point d'insertion dans la piste de destination. Appuyez sur la touche L2 pour commuter entre la fin et le début des mesures.

R2 Insert Empty Bar

Cette fonction ajoute un espace vide dans une des pistes.



L1 Track

Choix de la piste où sera ajouté un espace vide. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle piste, y compris la piste d'accords et celle de tempo.

L2 Bar

Sélection du point où commenceront les mesures vides.

L3 Beat/Meas

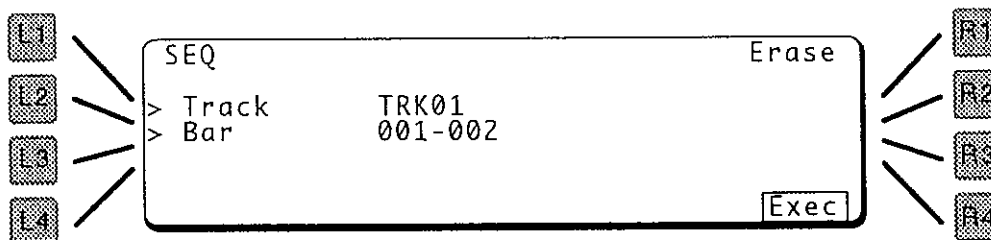
Choix de la mesure des mesures vides qui seront insérées.

R2 Length

Choix du nombre de mesures qui seront insérées.

R3 Erase

Efface une plage de mesures d'une piste. A la différence de Delete (page précédente), le temps n'est pas supprimé et les mesures effacées sont remplacées par un espace vide.



L1 Track

Sélection de la piste où aura lieu l'effacement. Les pistes Tempo et Chord peuvent aussi être effacées.

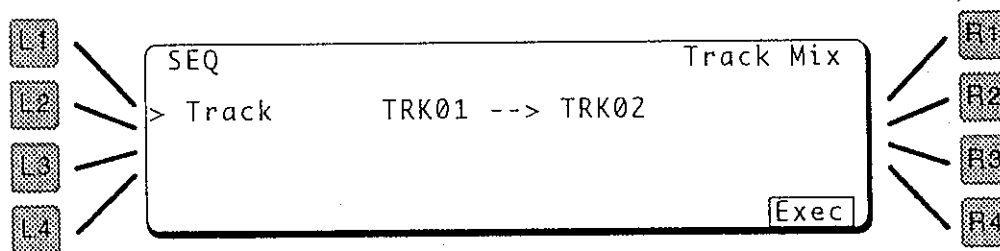
L2 Bar

Sélection de la plage de mesures à effacer. Appuyez sur la touche L2 pour commuter entre la mesure de début et celle de fin.

Dans le cas de l'affichage ci-dessus, tout ce qui se situe entre le début de la mesure 1 et la fin de la mesure 2 sera effacé.

R4 Track Mix

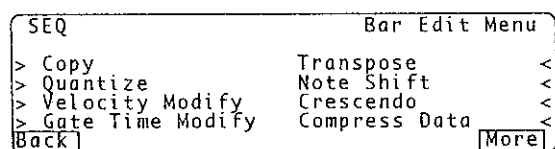
Cette fonction permet d'ajouter la contenu d'une piste à une autre.



L1 Track From —> To

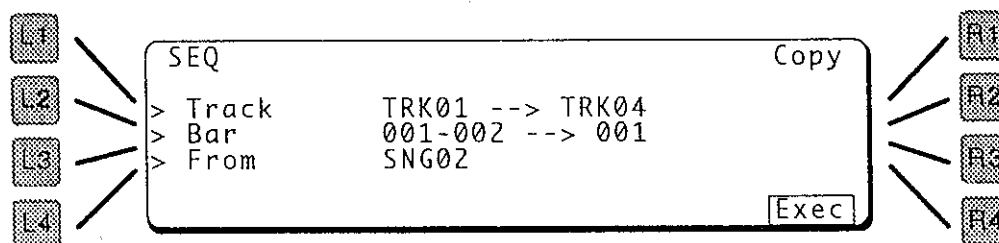
Utilisez la touche L1 pour commuter entre la source et la destination. Dans le cas de l'affichage ci-dessus, toutes les données de la piste 1 seront combinées avec celles de la piste 2.

Deuxième page de fonctions



L1 Copy

Cette fonction prend une plage de mesures d'une piste, et la copie sur une deuxième piste, en un point spécifique. A la différence de Insert (ci-dessus), les données existantes sur la piste de destination ne sont pas déplacées, mais remplacées par la copie.



L1 Track From —> To

Sélection de la piste source, et de la piste de destination après avoir appuyé sur le bouton L1

Remarque:

La piste source et celle de destination peuvent être la même.

L2 Bar

Choix de la plage de mesures qui sera copiée, et du point d'insertion sur la piste de destination. Appuyez sur la touche L2 pour commuter entre la mesure de début et celle de fin.

L3 From

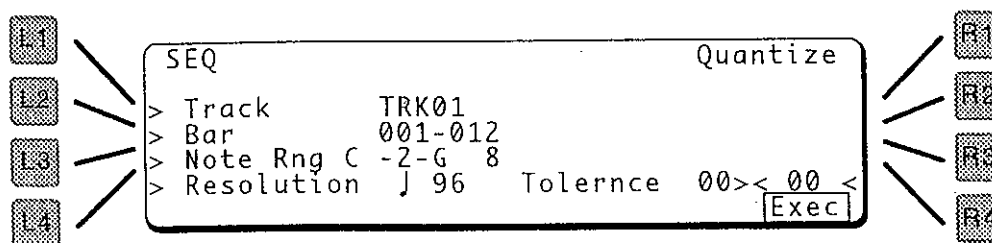
Choix du morceau d'où sera issue la copie.

L2 Quantize

Quantisation des notes placées en dehors des temps. Cela permet de compenser un timing imparfait lors de l'enregistrement. La quantisation peut aussi donner à une piste, un feeling rythmique mécanique.

L1 Track

Sélection de la piste à quantiser.



L2 Bar

Choix de la plage de mesures à quantiser. Appuyez sur la touche L2 pour commuter entre le début et la fin de la plage de mesures.

L3 Note Range

Limitation de la quantisation à une zone particulière. Vous pouvez par exemple quantiser la grosse caisse et la caisse claire, alors que vous laissez le charley inchangé.

L4 Resolution

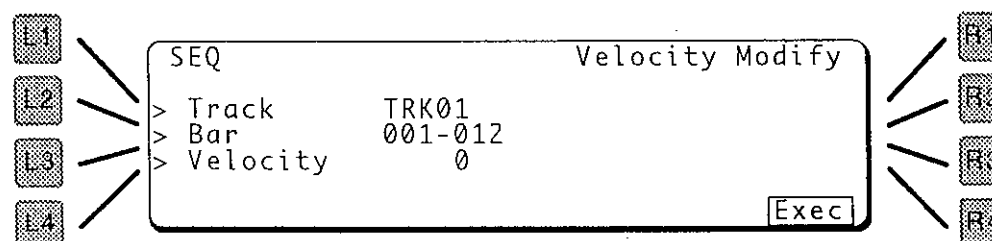
Les notes seront quantisées à la division de note la plus proche de cette valeur. Si vous réglez votre résolution sur 1/4, par exemple, toutes les notes seront déplacées pour jouer sur les temps 1, 2, 3, ou 4. Aucune note ne sera jouée ailleurs.

R4 Tolerance

Ceci ouvre une fenêtre de tolérance autour de la valeur de résolution. Toutes les notes situées en dehors de cette fenêtre seront quantisées, alors que celles qui se trouvent à l'intérieur de la fenêtre seront laissées en place. C'est un bon moyen de recaler les notes qui sont en dehors de la pulsation, tout en conservant celles qui en sont proches.

L3 Velocity Modify

Cette fonction rend les notes plus fortes ou plus faibles, en leurs ajoutant ou en leurs soustrayant de la vélocité. La fonction Velocity Modify est pratique pour un réglage général. Si des notes doivent être modifiées individuellement, il est plus facile d'utiliser Event Edit (voir page 132).



L1 Track

Sélection de la piste à modifier.

L2 Bar

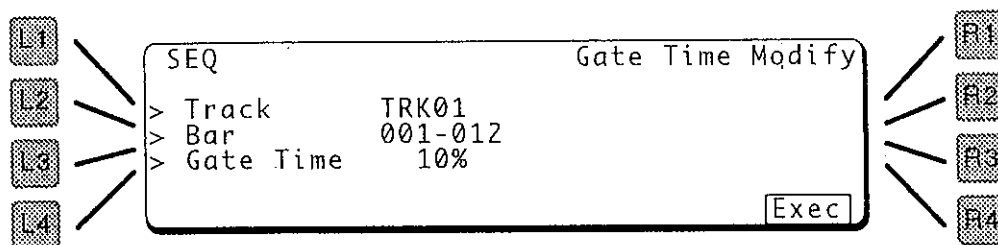
Sélection de la plage de mesures à modifier. Appuyez sur la touche L2 pour commuter entre la mesure de début et celle de fin.

L3 Velocity

Ajoute ou soustrait cette quantité à la vélocité, à chaque note de la plage de mesures sélectionnée.

L4 Gate Time Modify

Cette fonction allonge ou raccourcit les notes en ajoutant ou en soustrayant une valeur à leur durée (gate time). Gate Time Modify est pratique pour un réglage général. Si des notes doivent être modifiées individuellement, il est plus facile d'utiliser Event Edit, (voir page 132).



L1 Track

Sélection de la piste à modifier.

L2 Bar

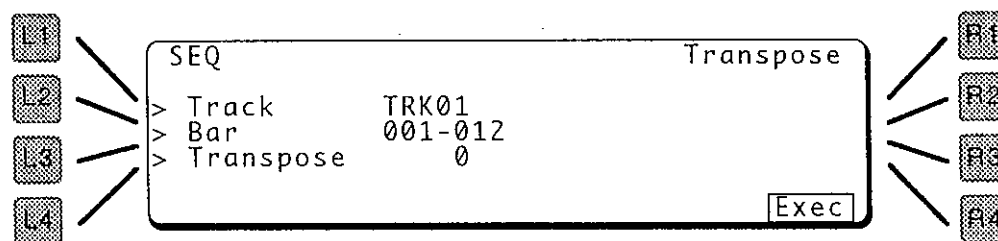
Sélection de la plage de mesures à modifier. Appuyez sur la touche L2 pour commuter entre la mesure de début et celle de fin.

L3 Gate Time

Ajoute ou soustrait ce pourcentage, à la durée de chaque note de la plage de mesures sélectionnée.

R1 Transpose

Cette fonction transpose les notes vers le haut ou vers le bas, en ajoutant ou en soustrayant une valeur à leur numéro de note.



L1 Track

Sélection de la piste à modifier.

L2 Bar

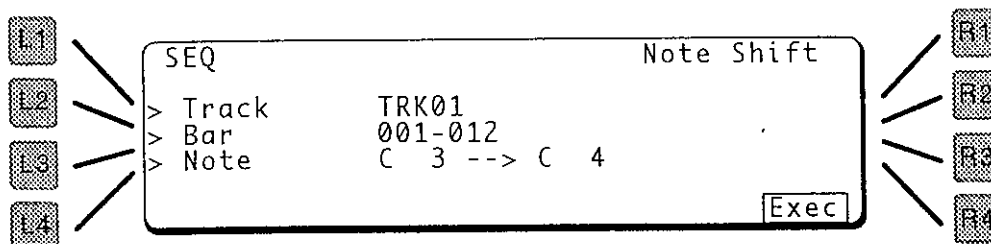
Sélection de la plage de mesures à modifier. Appuyez sur la touche L2 pour commuter entre la mesure de début et celle de fin.

L3 Transpose

Valeur de la transposition. Une valeur de +12 déplacera les notes de une octave vers le haut.

R2 Note Shift

Cette fonction transpose toutes les notes ayant la même hauteur. C'est pratique pour changer les instruments sur la piste rythme, ou pour passer de majeur en mineur.



L1 Track

Sélection de la piste à modifier.

L2 Bar

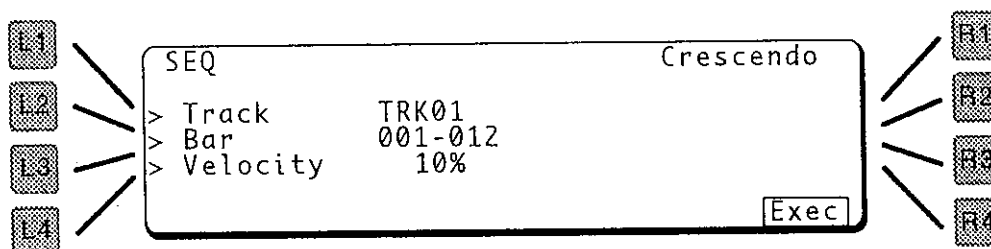
Sélection de la plage de mesures à modifier. Appuyez sur la touche L2 pour commuter entre la mesure de début et celle de fin.

L3 Note From → To

Sélection de la note à modifier. Appuyez sur la touche L2 pour commuter entre la hauteur de départ et la hauteur après modification. Vous pouvez aussi spécifier C** → C#**, qui aura pour effet de transformer tous les Do en Do#.

R3 Crescendo

Cette fonction crée un crescendo ou un decrescendo, en ajoutant ou en soustrayant graduellement une valeur à la vitesse des notes. En commençant par la mesure de départ, la fonction Crescendo modifiera graduellement la vitesse de chaque note en fonction du pourcentage défini dans Velocity. Les dernières notes seront modifiées de la totalité de ce pourcentage.



L1 Track

Sélection de la piste à modifier.

L2 Bar

Sélection de la plage de mesures à modifier. Appuyez sur la touche L2 pour commuter entre la mesure de début et celle de fin.

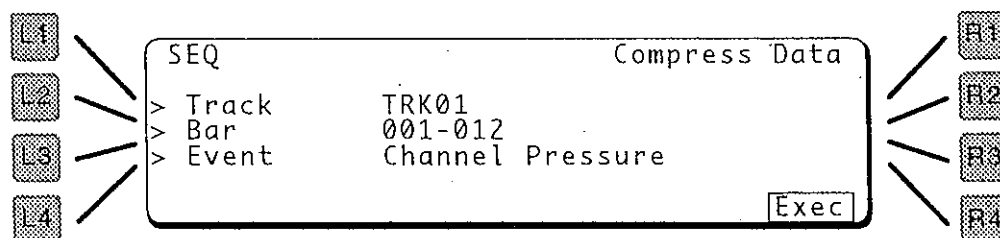
L3 Velocity

La vitesse des notes sera modifiée graduellement depuis 100% (pas de modification), jusqu'à la valeur de pourcentage sélectionnée ici. Le pourcentage est compris entre 10% et 200%.

R4 Compress Data

Cette fonction réduit la quantité des données utilisées par les contrôleurs, en diminuant le nombre de changements individuels pour le contrôleur sélectionné.

Les contrôleurs continus comme le pitch bend, la modulation, ou le second toucher, génèrent un nombre énorme de messages, qui encombre la mémoire, et surcharge la communication MIDI. Vous pouvez souvent améliorer vos enregistrements, sans conséquence audible, en simplifiant les données des contrôleurs.



L1 Track

Sélection de la piste à modifier.

L2 Bar

Sélection de la plage de mesures à modifier. Appuyez sur la touche L2 pour commuter entre la mesure de début et celle de fin.

L3 Event

Choix du contrôleur à modifier.

Contrôleurs disponibles

Channel Pressure

Second toucher (aftertouch) standard du clavier

Polyphonic Key Pressure

Messages spéciaux de second toucher pour notes individuelles

Pitch Bend

La molette de pitch bend

Modulation Depth

La molette de modulation

Volume

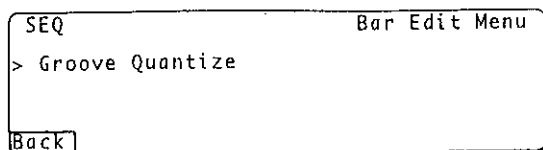
Volume MIDI, contrôleur 7

Pan Pot

Panoramique MIDI, contrôleur 10

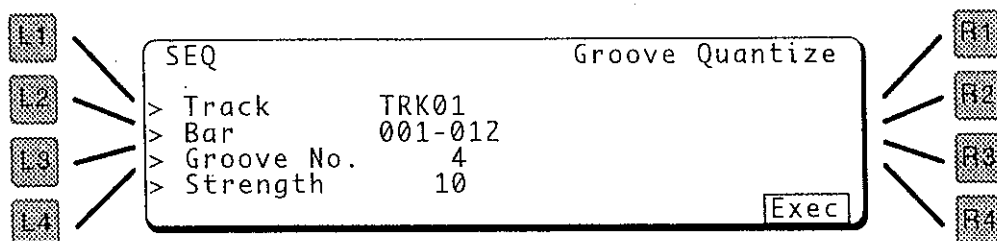
Expression

Pédale d'expression MIDI, controller 11



L1 Groove Quantize

La quantisation standard peut donner un feeling mécanique indésirable à une piste. Pour tenter de réduire ce phénomène, Groove Quantize quantise la piste selon un "groove" présélectionné, plutôt que sur une valeur de division de note absolument parfaite.



L1 Track

Sélection de la piste à quantiser.

L2 Bar

Sélection de la plage de mesures à quantiser. Appuyez sur la touche L2 pour commuter entre la mesure de début et celle de fin.

L3 Groove Number

Sélection du groove à utiliser.

0 Off Pas de groove

1 à 8 1/8 triplet Quantisation basée sur des croches ternaires.

9 1/16 triplet Quantisation basée sur des doubles croches ternaires

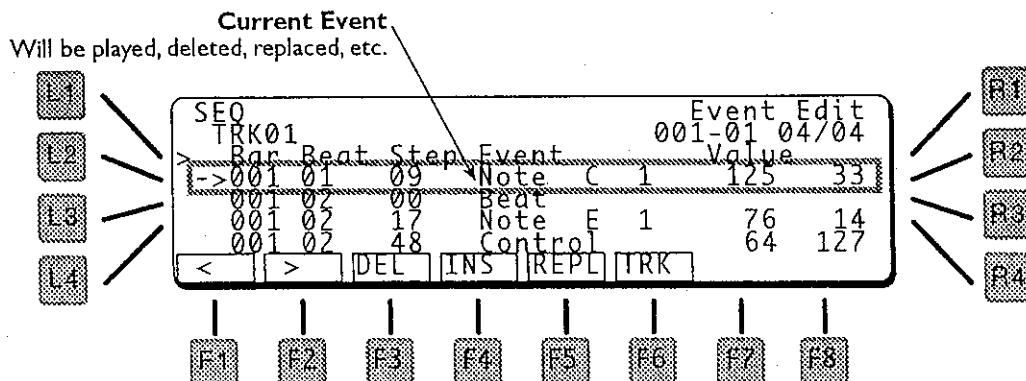
10 Swing quantisation Swing

L4 Strength

Réglage de l'influence de la quantisation. 10 correspond à une quantisation maximale (et plutôt aléatoire). Une petite valeur (inférieure à 4) donne des résultats plus musicaux.

L3 EVENT EDIT

Event Edit vous permet d'examiner votre enregistrement, note par note, pour réparer ou supprimer vos erreurs, ajuster vos timing, ou effectuer d'autres mises au point précises.



L1 Bar Beat Step Event

Appuyez sur cette touche pour déplacer le curseur sur la troisième ligne de l'afficheur, d'où vous pourrez vous déplacer en utilisant les touches F1 et F2.

F1 <

F2 >

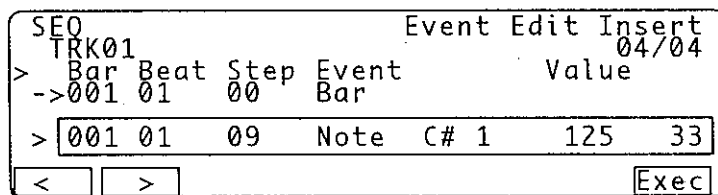
Ces touches déplacent le curseur sur la troisième ligne, entre l'affichage de la mesure, du temps, et de l'événement. Tournez la molette Value pour dérouler la liste d'événements. Si Event est surligné, chaque note jouera lorsqu'elle passera à l'affichage.

F3 Delete

Cette fonction efface l'événement en cours.

F4 Insert

Passes à la page d'écran Insert Event, où vous pouvez ajouter une note, ou un autre événement.



F1 <

F2 >

Ces touches déplacent le curseur sur la ligne d'événement, entre l'affichage de la mesure, du temps, et de l'événement. Tournez la molette Value pour dérouler la liste d'événements.

F8 Execute

Cette fonction insère un événement (vous l'entendrez si il s'agit d'une note) et revient à la page d'écran Event Edit.

F5 Replace

La fonction Replace est similaire à la fonction Insert, excepté le fait que l'événement en cours sera remplacé. Voir Insert, ci-dessus.

F6 Track

Permet d'aller sur l'indication TRK en haut de l'écran, où vous pouvez choisir une autre piste pour l'édition.

Event Types

Remarque

Un événement de note possède une hauteur (pitch), une vélocité, et une durée.

Polyphonic Key Pressure

Message de second toucher (aftertouch) pour notes individuelles. Un événement de Poly Pressure possède une hauteur (pitch) et une valeur de pression.

Le K5000W ne transmet et ne répond pas à ces messages.

Control

C'est un contrôleur continu comme le volume, le panoramique, ou le sustain. Un événement de Control possède un numéro de contrôleur et une valeur.

Program Change

Changement de patch. Un événement de Program Change possède un numéro de programme.

Channel Pressure

Second toucher (aftertouch) standard. Un événement de Channel Pressure possède une valeur.

Pitch Bend

Habituellement généré par la molette de pitch bend, un événement de Pitch Bend possède une valeur.

Exclusive

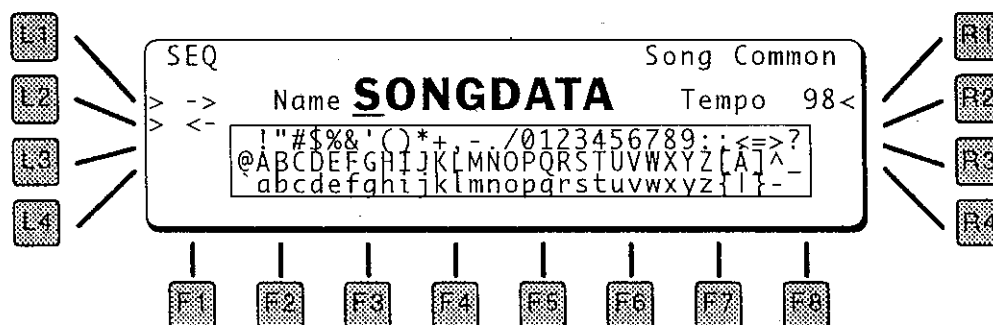
Donnée de système exclusif, telle que donnée de patch ou autre information spécifique à un instrument particulier. Un événement de System Exclusive possède 16 Bytes de donnée, repérés de 2 jusqu'à 16 (le premier est le message exclusif lui-même).

Tempo (Seulement pour la piste Tempo Track)

Changement de tempo. Un événement de Tempo possède une valeur comprise entre 10 et 300 battements par minute.

L4 SONG COMMON

Nommez votre morceau depuis cette page.



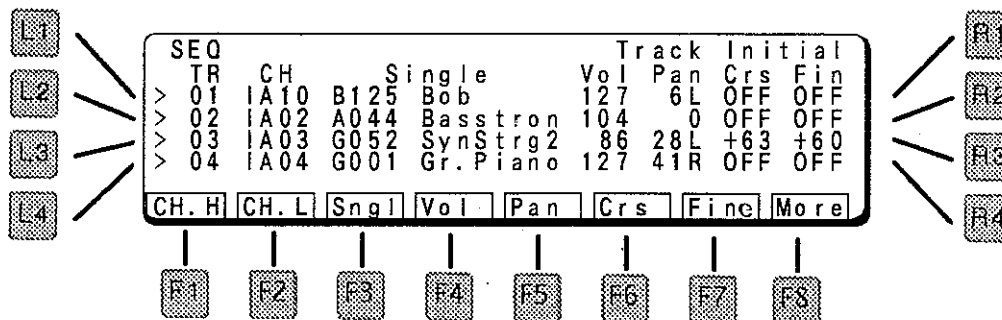
L1 et L2 permettent de sélectionner un caractère, alors que la molette Value permet de choisir la lettre ou le numéro désiré.

R1 Tempo

Réglage du tempo initial du morceau.

R1 TRACK INITIAL

Réglage des valeurs initiales pour chaque piste du morceau.



Les touches L1 à L4 sélectionnent une des quatre pistes visibles. Les touches F1 à F8 sélectionnent un paramètre, et la molette Value permet de le régler. Les flèches TRACK permettent de descendre ou de monter parmi les quarante pistes.

F1 Ch. High

Réglage du canal de jeu, interne pour le K5000W, ou externe pour une connexion avec un appareil MIDI.

F2 CH. Low

Réglage du canal MIDI pour cette piste. A et B représentent les ports MIDI A et MIDI B de la face arrière.

F3 Single

Sélection du numéro de patch et du nom de la piste. Vous pouvez aussi utiliser les boutons de sélection de patch (Patch Select) pour choisir un patch.

Remarque:

Les changements de programme (Program Change) enregistrés sur cette piste, ne modifient pas ce réglage initial.

F4 Volume

Réglage du volume initial de la piste.

F5 Pan

Réglage du panoramique gauche/droite initial de la piste.

F5 Coarse Tune

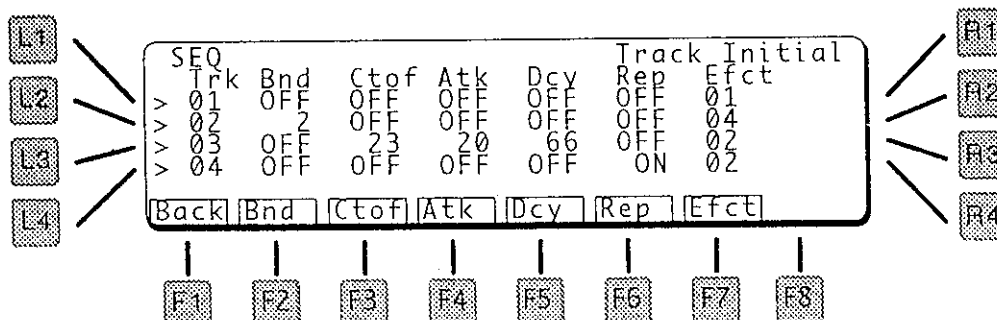
Réglage de la hauteur (pitch) initiale de la piste, en demi-tons.

F7 Fine Tune

Réglage de l'accord fin de la piste.

F8 More

Affichage d'autres réglages...



F1 Back

Retour à la première page.

F2 Bend

Réglage d'une profondeur de pitch bend pour la piste. Cela permet de définir la variation maximale du pitch bend (jusqu'à 24 demi-tons).

F3 Cutoff

Réglage de la coupure initiale du filtre pour la piste. Cela modifie le patch utilisé pour cette piste.

F4 Attack

Réglage d'une attaque initiale d'enveloppe pour la piste.

F5 Decay

Réglage d'un decay initial d'enveloppe pour la piste.

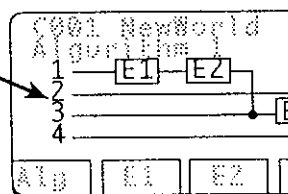
F6 Repeat

Si ce réglage est sur " on ", la piste rejouera en boucle.

F7 Effect Path

Choix du chemin d'accès à l'effet pour la piste.

Effect Path routes the Section
to one of these Effect inputs



R2 EFFECT

Passer à la section d'effet. Voir page 79.

Remarque:

Les réglages d'effet par défaut, pour un nouveau morceau, sont les mêmes que pour le General MIDI. Vous trouverez une liste de ces réglages à la page 155.

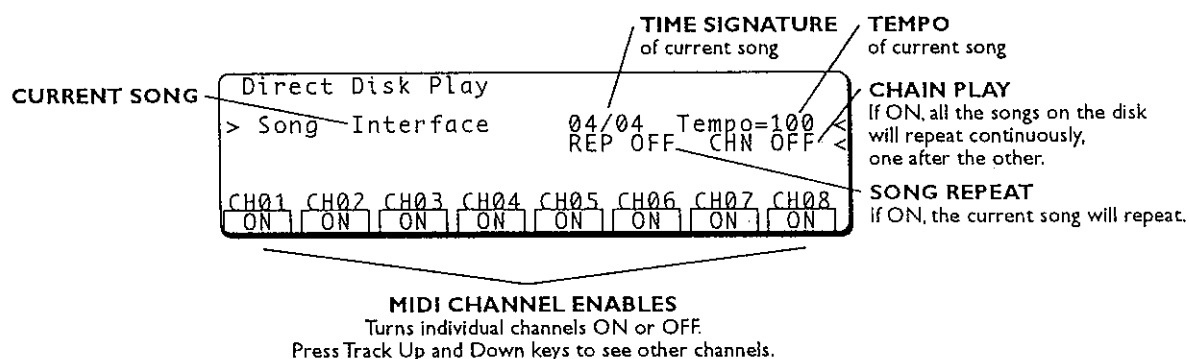
DISK PLAY

La fonction Direct Disk Play vous permet de faire jouer vos morceaux directement depuis la disquette, sans les charger dans le K5000W. Vous pouvez regrouper vos morceaux MIDI favoris sur une disquette, puis les faire jouer les uns après les autres.

Si votre fichier MIDI contient des morceaux avec paroles pour karaoké, elles apparaîtront sur l'écran.

Remarque:

La fonction Disk Play ne lit que les fichiers Standard MIDI Files simple piste (.MID, type 0). La plupart des séquenceurs (dont le K5000W) peuvent sauvegarder dans ce format.



AUTO PHRASE GENERATOR (APG)

L'Auto Phrase Generator, ou APG, crée de nouvelles parties musicales basées sur une piste enregistrée du séquenceur.

Que fait-il?

L'APG prend une de vos pistes enregistrées, analyse les changements d'accord, et impose ensuite ces accords sur un modèle préexistant de rythme et d'accompagnement. Comme résultat, votre morceau est joué par un orchestre plein d'entrain! Lorsque les nouvelles parties, basées sur vos accords et le motif désiré, sont calculées, l'APG copie ces parties sur pas moins de 8 pistes de votre morceau existant. Ensuite, vous pouvez piocher, choisir et les modifier juste comme des pistes que vous auriez créé vous même.

Que ne fait-il pas?

L'APG ne peut pas penser pour vous. Il ne peut pas dire quelles notes vous aviez l'intention de jouer, et où sont les erreurs. Il ne peut pas comprendre quel accord vous jouez, si vous ne jouez pas la fondamentale jusqu'à la moitié de la mesure!

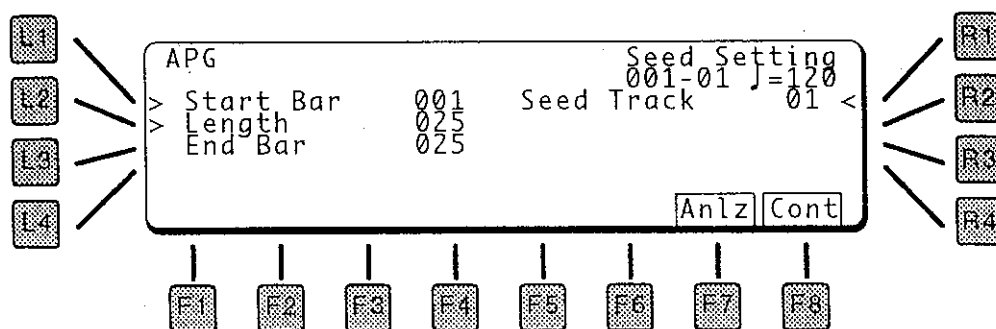
Voyez l'APG comme un orchestre top niveau de quarante musiciens que vous venez juste de rencontrer sur scène. Vous leur donnez une grille d'accord, et leurs demandez de jouer dans le style de Hootie and The Blowfish, pendant que vous chantez votre nouveau morceau. Le résultat? Un petit peu vague, un petit peu décousu, mais vous rejoindrez tous ensemble la fin du morceau. Et avec quelques répétitions...

Stratégies pour les meilleurs résultats

Conservez un jeu simple. Evitez les accords de passage, les trilles et les petites fioritures; l'APG les ajoutera lui-même. Jouez le morceau, comme si vous vouliez l'apprendre à quelqu'un.

PISTE GRAINE (SEED TRACK)

Sélectionnez d'abord la piste qui sera utilisée comme source d'accord. C'est la Seed Track. Vous pouvez utiliser la totalité d'une piste, ou une partie seulement.



L1 Start Bar

Choix de la mesure de départ de la piste Seed Track.

L2 Length

Choix du nombre de mesures de la piste Seed Track qui seront analysées.

R1 Seed Track

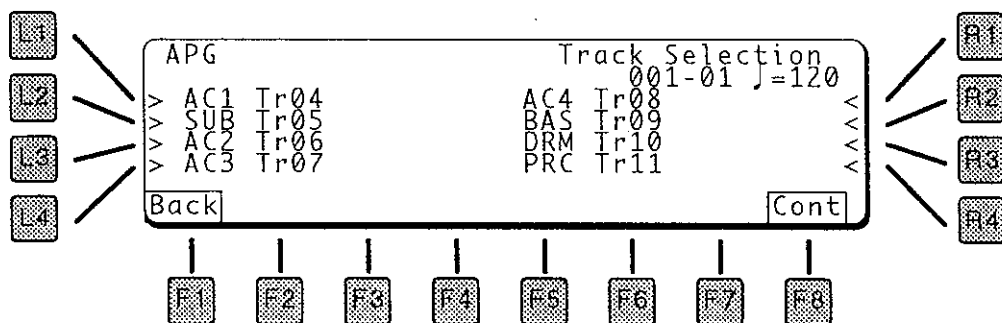
Choix de la piste du morceau en cours, qui sera utilisée comme base pour les accords.

F7 Analyze

Cette fonction extrait les accords de la piste Seed Track. Ce travail dure une minute.

SÉLECTION DE PISTE (TRACK SELECTION)

Cette page d'écran permet d'assigner chaque partie, à une piste du morceau.

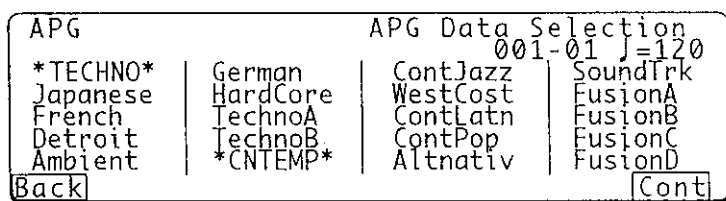


Sélectionnez la piste avec les boutons L et R, puis utilisez la molette Value pour changer le canal. Un “ _ ” apparaîtra sur l'écran si la canal sélectionné contient déjà des données. Dans ce cas vous devriez vouloir sélectionner une autre piste.

Vous pouvez éteindre la piste en appuyant une nouvelle fois sur le bouton. L'affichage indiquera “ Off ”, et aucune phrase ne sera générée pour cette piste.

SÉLECTION D'UN STYLE (STYLE SELECTION)

C'est là que commence le fun. Cette page d'écran propose des modèles de styles. Il y a 107 modèles, dont deux qui peuvent être chargés depuis la disquette. Vous trouverez la liste des styles sur la page suivante. De plus, chaque style possède six variations et six modèles de Fill.



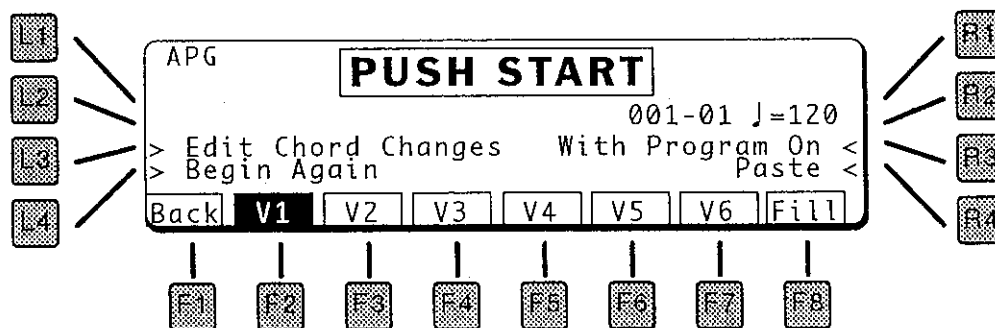
Sélectionnez un modèle en utilisant la molette Value, puis appuyez sur F8 (Continue) pour accéder aux Variations et aux Fill, ci-dessous. Vous pouvez faire jouer la phrase en appuyant sur le bouton START.

Liste des modèles pour l'APG

GROUPE	#	NOM	GROUPE	#	NOM	GROUPE	#	NOM
TECHNO	1	Japanese	ROCK	1	SftRockA	WORLD1	1	CountryA
	2	French		2	SftRockB		2	CountryB
	3	Detroit		3	HrdRockA		3	Modern1
	4	Ambient		4	50sRockA		4	Modern2
	5	German		5	50sRockB		5	Samba1
	6	HardCore		6	60sRockA		6	Mambo1
	7	TechnoA		7	60sRockB		7	Bosanova
	8	TechnoB		8	Boogie1		8	Jamaican
CONTEMPORARY	1	ContJazz		9	R&R1		9	PopRegeA
	2	WestCost		10	BrtsHrkA		10	PopRegeB
	3	ContLatn		11	BrtsHrkB		11	March1
	4	ContPop		12	SuthrnRk		12	Tango1
	5	Altnativ		13	RokBaldA		13	Chacha1
	6	SoundTrk		14	RokBaldB		14	Rhumba1
	7	FusionA	JAZZ	1	ModnJazA		15	ViennaWl
	8	FusionB		2	ModnJazB		16	EnglsWlz
	9	FusionC		3	Swing1		17	FrnchWlz
	10	FusionD		4	Swing2		18	Polka
	11	FusionE		5	BigBandA		19	IrishFlk
DANCE	1	DiscoA		6	BigBandB		20	Oriental
	2	DiscoB		7	JazWltzA		21	Bolero1
	3	DiscoC		8	JazWltzB		22	Salsa1
	4	Acid1		9	DixiLndA		23	Lambada1
	5	Acid2		10	DixiLndB		24	Hawaiana
	6	Acid3		11	LatnJazA	USER	1	
	7	Acid4		12	LatnJazB		2	
	8	Hiphop	BLUES	1	TrdBlusA			
	9	RapA		2	TrdBlusB			
	10	RapB		3	TrdBlusC			
	11	RapC		4	TrdBlusD			
	12	HouseA		5	R&B1			
	13	HouseB		6	R&B2			
	14	HouseC		7	R&B3			
POPS	1	Pops1	SOUL	1	Gospel			
	2	Pops2		2	Motown1			
	3	Pops3		3	Motown2			
	4	Pops4		4	Soul1			
	5	Pops5		5	Soul2			
	6	Pops6		6	Funk1			
	7	PopBaldA		7	Funk2			
	8	PopBaldB						

SÉLECTION D'UNE VARIATION (VARIATION SELECTION)

Chaque modèle de style possède six variations, qui sont parfois assez différentes les unes des autres. Appuyez sur les touches F2 à F7 pour sélectionner une variation.



L3 Edit Chord Changes

Vous pouvez voir ou éditer les accords créés à partir de l'analyse de la piste Seed Track. Voir ci-dessous.

L4 Begin Again

Cette commande vous renvoie à la page d'écran Seed Track, d'où vous pouvez relancer le processus.

R3 With Program

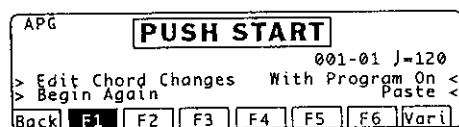
Lorsque ce réglage est sur ON, les modèles utiliseront leurs patch programmés. Si il est sur OFF, les patch ne changeront pas.

R4 Paste

Lorsque vous êtes satisfait des motifs créés, appuyez sur Paste pour les copier dans votre morceau.

F8 Variation

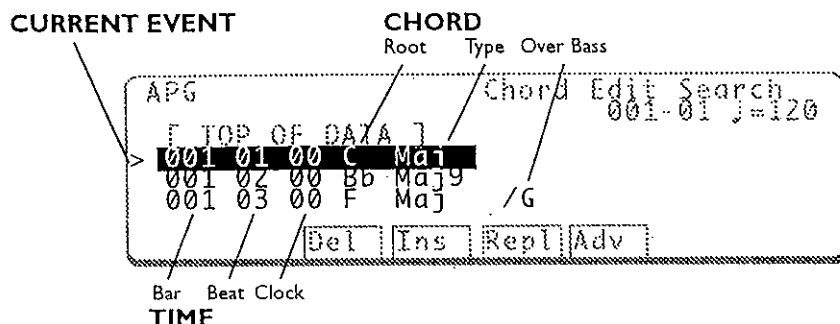
Affiche la page Fill in Page, où vous pouvez sélectionner les différents Fill qui iront avec votre motif.



EDITION DES CHANGEMENTS D'ACCORD (EDIT CHORD CHANGES)

Si le motif APG résultant est harmoniquement trop sinueux, il peut quelquefois être redressé en ajustant les accords.

Appuyez sur L1 et utilisez la molette Value pour vous déplacer dans la liste des accords. Si un accord est mauvais, utilisez les touches fonction pour l'éditer.



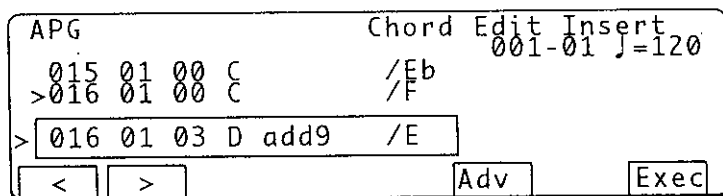
Deux modes d'édition sont possibles: Edit et Advice. Si vous utilisez Advice, le K5000W vous fera des suggestions. F6 permet de passer d'un mode à l'autre. Voir Chord Advice sur la page suivante.

F3 Chord Delete

Efface l'événement d'accord en cours.

F4 Chord Insert

Insertion d'un nouvel accord. La page d'écran suivante apparaît.

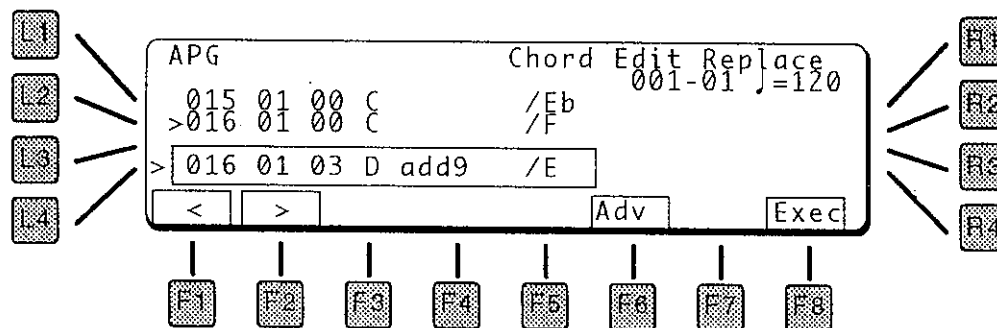


L'accord et la position à l'intérieur de la boîte seront insérés. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner un paramètre, et la molette Value pour le modifier.

Appuyez sur Execute (F8) pour valider l'insertion, ou sur le bouton EXIT pour l'annuler.

F5 Chord Replace

Change l'événement d'accord en cours.



L'accord sera remplacé par les réglages de la boîte. Utilisez les touches F1 and F2 pour sélectionner un paramètre, et la molette Value pour le modifier.

Remarque:

Vous ne pouvez pas changer l'emplacement dans le temps de l'accord. Si vous voulez changer la position temporelle d'un accord, effacez le, puis insérez en un nouveau.

Appuyez sur Execute (F8) pour valider le changement, ou sur le bouton EXIT pour l'annuler.

F6 Chord Advice

Lorsque vous choisissez Chord Advice des suggestions d'accord vous seront faites. Après avoir choisi vos préférences, plusieurs accords vous seront suggérés lors d'une insertion ou d'un remplacement.

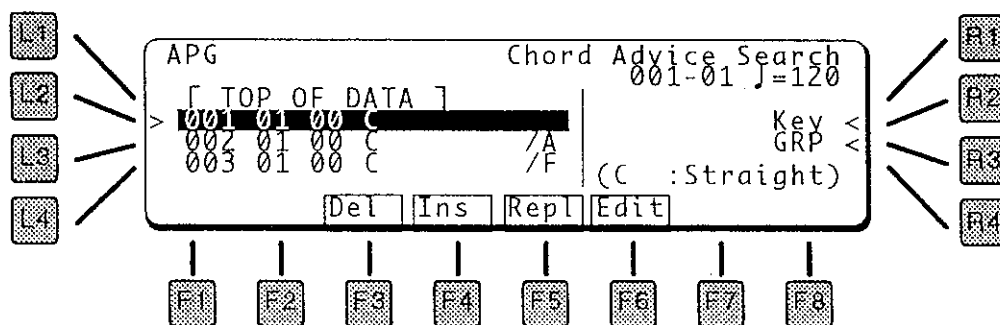
Les suggestions d'accord seront basées sur les préférences suivantes.

R2 Key

Choix de la tonalité de votre morceau: de C à B, majeur ou mineur.

R3 Group

Sélection de votre type d'accord préféré:



Straight

Ce sont les accords les plus simples: majeurs, mineurs, septièmes, etc.

Complex

Les accords qui seront suggérés dans ce cas sont des accords de jazz plus complexes: neuvièmes, douzièmes, septièmes de dominante, etc.

Chord Advice Insert

Lorsque Advice est actif, et que vous appuyez sur Insert (F4), l'affichage suivant apparaîtra:

APG		Chord Advice Insert	
[TOP OF DATA]			
>001 01 00 C		A m	
		A m7	
		E m	
> 002 01 00 A m		(C :Straight)	
< >		Edit Exec	

Une suggestion d'accord est placée dans la boîte d'édition. Utilisez la molette Value pour vous déplacer dans la liste des propositions de la droite de l'écran.

Chord Advice Replace

Lorsque Advice est actif, et que vous appuyez sur Replace (F5) l'affichage suivant apparaîtra:

APG		Chord Advice Replace	
[TOP OF DATA]			
>001 01 00 C		A m	
		A m7	
		E m	
> 002 01 00 A m		(C :Straight)	
< >		Edit Exec	

Une suggestion d'accord est placée dans la boîte d'édition. Utilisez la molette Value pour vous déplacer dans la liste des propositions de la droite de l'écran.

CONVERTISSEUR DE DONNÉES APG (INSTRUCTIONS POUR LA DISQUETTE)

La fonction de conversion de phrase (style) est une caractéristique unique, qui permet au K5000W de jouer les données de phrase (style) qui n'ont pas été faites uniquement pour d'autres instruments Kawai, mais pour beaucoup d'autres claviers de marques différentes. Le logiciel de conversion de style a été développé pour les ordinateurs domestiques par la société EMC Software, qui est le leader actuel de ce type de technologie. En collaboration avec EMC, Kawai a rendu possible l'utilisation de ce logiciel sur la K5000W. Lorsque le logiciel Phrase Convert est installé, le K5000W devient capable de lire la plupart des données des disquettes de phrase disponibles actuellement sur le marché, et de les convertir au format des données Kawai sans perte de qualité musicale. Les données de phrase converties peuvent être éditées et sauvegardées, comme les données des propres phrases du K5000W. Avec cette fonction vous pouvez étendre votre librairie de données de phrase. Lisez la feuille d'instructions, fournie avec la disquette du logiciel Phrase Convert, pour avoir des renseignements sur les formats convertis par le K5000W.

Instructions

Chargement du logiciel APG DATA CONVERT

1. Insérez la disquette du logiciel APG DATA CONVERT.
2. Appuyez sur le bouton DISK.
3. Appuyez sur L2 (LOAD).
4. Appuyez sur R4 (APG DATA CONVERTER).
5. Sélectionnez le type de données à convertir avec la molette Value.
6. Appuyez sur F8 (EXEC). L'écran affiche le message " SURE? ".
7. Appuyez une nouvelle fois sur F8 (YES) pour lancer l'exécution.
8. Retirez la disquette APG DATA CONVERT.

Chargement d'une disquette de STYLE (STYLE DISK)

1. Insérez la disquette de STYLE.
2. Appuyez sur F8 (EXEC). L'écran affiche le message " SURE? ".
3. Appuyez une nouvelle fois sur F8 (YES) pour lancer l'exécution (suivant la disquette de style, vous pouvez ne pas rencontrer cette étape).
4. Sélectionnez le style désiré avec la molette Value.
5. Appuyez sur F8 (EXEC).

MODE GENERAL MIDI

Lorsque le K5000W reçoit un message General MIDI On, il passe dans le mode Compose, et se configure lui-même pour jouer en mode General MIDI

QU'EST-CE QUE LE GENERAL MIDI

Le General MIDI est une configuration multiple, standard, pour les instruments de musique. C'est l'homologue dédié au son, du Standard MIDI Files pour les séquenceurs. Il spécifie que telle sonorité d'instrument sera disponible à tel numéro de programme. De cette façon, vous pouvez composer une musique en utilisant les sons, Grand Piano, Muted Guitar, et Picked Bass; et être sûr que l'auditeur écouterait votre séquence avec ces sonorités que vous avez choisi, et non pas avec un son de flûte.

Avantages du General MIDI

Comme les fichiers SMF sont de très petite taille (taille moyenne de 50K, alors qu'une seconde d'audio de qualité CD utilise un espace déjà quelque fois plus important), ils sont transportables facilement (environ 30 fichiers sur une simple disquette) et peuvent donc être inclus dans un message e-mail, ou utilisés comme musique de fond sur un site web ou sur un CD-ROM.

Il en est ainsi, car c'est le module de son MIDI qui fait tout le travail, en créant l'audio à partir des données d'un enregistrement. Bien qu'il existe de nombreux modèles de modules de son disponibles, ils sont tous compatibles avec le standard General MIDI. Naturellement, ils sonnent tous légèrement différemment (de la même manière que deux bassistes auront un son différent), mais ils auront les mêmes affectations de son.

Inconvénients

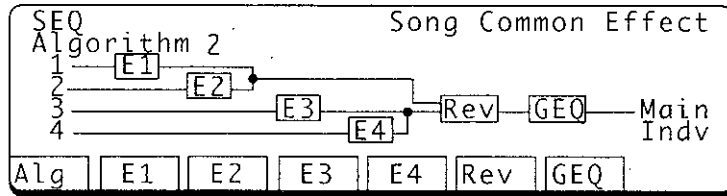
Il y a deux inconvénients majeurs:

- 1) Chaque appareil General MIDI produit un son légèrement différent, et une des plus grosses différences se situe dans les balances subtiles entre les instruments dans un mix.
- 2) Comme les instruments disponibles sont fixés, vous ne pouvez pas utiliser des sons originaux (tout spécialement les sons très originaux de la banque A du K5000W).

Réglage d'effet du General MIDI

Ce réglage est utilisé chaque fois que le mode MIDI est initialisé. Il peut être modifié, mais reviendra à ces valeurs de départ, la prochaine fois que le mode General MIDI sera initialisé.

Algorithme



Effet 1 & 3

SEQ Song Common E1

> Type Chorus2 Speed 11 <
 > Dry/Wet 20/ 80 Depth 45 <
 PreDly Time 5mS <
 Wave Sin <

Alg E1 E2 E3 E4 Rev GEQ

Effet 2 & 4

SEQ Song Common E2

> Type Chorus2 Speed 11 <
 > Dry/Wet 100/ 0 Depth 45 <
 PreDly Time 5mS <
 Wave Sin <

Alg E1 E2 E3 E4 Rev GEQ

Réverb

SEQ Song Common Reverb

> Type Hall1 Rev. Time 1.2S <
 > Dry/Wet1 65/ 35 PreDly Time 60mS <
 > Dry/Wet2 90/ 10 Hi Freq. Damp 35 <

Alg E1 E2 E3 E4 Rev GEQ

Equaliseur Graphique

SEQ Song Common GEQ

0 +2 +4 0 +3 +2 +5dB

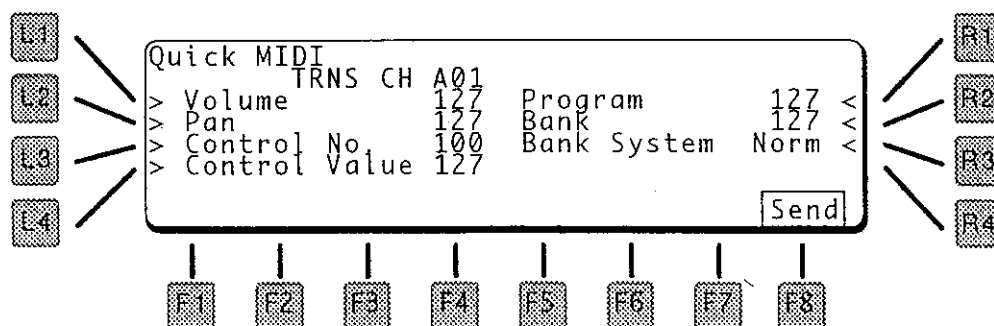
ALG 100 200 450 1K 2K 4K 8K

Le résultat de ces réglages donne quatre séries d'effets utiles pour des instruments:

Type d'instrument	Chemin d'effet	Chorus	Réverb
Cordes	1	Hi	Hi
Piano	2	Lo	Hi
Guitare	3	Hi	Lo
Basse, Batterie	4	Lo	Lo

QUICK MIDI

Les messages MIDI suivants peuvent être envoyés depuis cette page. Les messages sont envoyés sur le canal MIDI System, réglable dans la page System MIDI. Le canal MIDI System est indiqué en haut de l'écran.



L1 Volume

Envoie un message de Volume, en utilisant le contrôleur continu #7.

L2 Pan

Envoie un message de Pan, en utilisant le contrôleur continu #10.

L3 Control Number

Il existe 128 contrôleurs continus MIDI. Certains, comme le volume, le panoramique, la pédale sustain, et les messages de sélection de banque sont utilisés couramment par tous les instruments. D'autres contrôleurs sont plus spécifiques, et sont utilisés pour des tas de choses, depuis les paramètres de synthétiseur, en passant par les paramètres pour console de mixage ou de lumière automatisées.

Ce paramètre sélectionne un des contrôleurs continus (de 0 à 127).

L4 Control Value

Réglage de la valeur du message envoyé par le contrôleur continu, sélectionné ci-dessus.

R1 Program

Envoie un message de changement de programme (Program Change), qui indiquera à un instrument piloté de changer de patch de son. 128 Program Change numérotés de 0 à 127, sont disponibles.

R2 Bank

Les instruments de fabrication récente contiennent plus de 128 patch en mémoire. Le MIDI contourne cette limitation en divisant les patch de son disponibles, en plusieurs banques de patch. Utilisez les messages Bank System pour spécifier la banque que vous voulez utiliser. A l'intérieur d'une banque, les messages de Program Change peuvent être utilisés pour sélectionner des programmes individuels.

R3 Bank System

Le paramètre Bank System permet de sélectionner le type de message de sélection de banque à envoyer.

Normal

Normal. Le message de banque est envoyé sans indication.

1 (MSB)

MSB. Le message de banque est envoyé avec une indication de MSB.

2 (LSB)

LSB. Le message de banque est envoyé avec une indication de LSB.

F8 Send

Cette fonction transmet tous les messages.

COMMON

La partie Common de la face avant, à gauche de l'afficheur, contient les contrôles de paramètres qui concernent la totalité de l'instrument.

SECTION SYSTÈME(SYSTEM SECTION)SYSTEM SECTION

Les pages System offre des réglages de préférences, qui contrôlent le comportement général du K5000W.

Les cinq touches fonction (F3 à F7) permettent de se déplacer entre les quatre sections des paramètres du système.

F3 Reset

Retourne à la page Reset.

F4 Backup

Passe à la page Backup.

F5 MIDI

Passe à la page System MIDI.

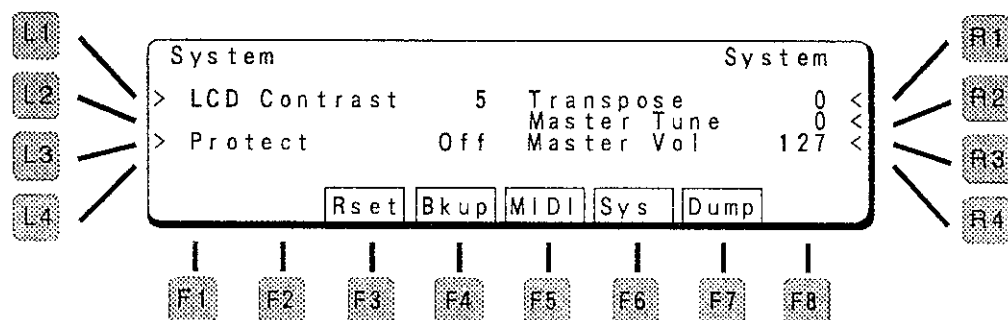
F6 System

Retourne à la page System principale, ci-dessous.

F7 Dump

Passe à la page MIDI Data Dump.

SYSTEM



L1 LCD Contrast

Réglage du contraste de l'afficheur LCD. Réglez le pour que l'afficheur soit lisible clairement.

L3 Protect

Permet d'activer la protection de la mémoire interne. Lorsque Protect est sur " on ", les programmes de son ne peuvent pas être sauvegardés dans la mémoire interne.

R1 Transpose

Transposition générale de l'instrument.

R2 Master Tune

Accord général de l'instrument.

R3 Master Volume

Réglage du volume MIDI général pour l'instrument (Contrôleur MIDI n° 7).

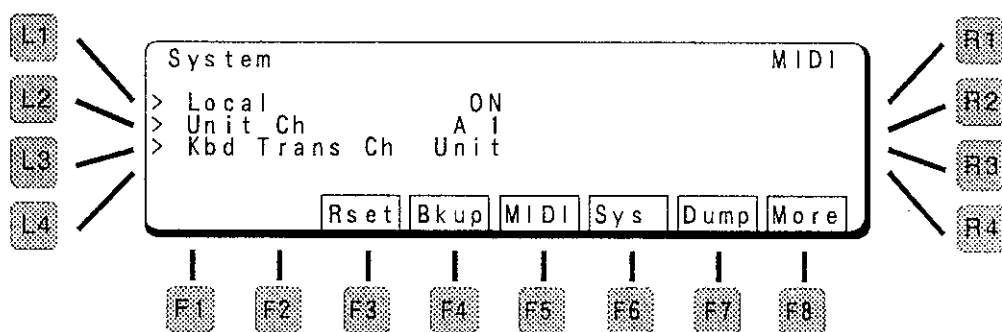
RÉINITIALISATION (RESET)RESET

Cette fonction recharge tous les patch de la mémoire Flash de Backup. Cela ne devrait être utile que pour restaurer les patch originaux après avoir reçu un dump MIDI,I ou après avoir joué une séquence MIDI avec des données MIDI de patch enregistrées.

BACKUP

Cette fonction sauvegarde tous les patch de la mémoire, dans une aire de la mémoire appelée Flash memory area. Il est uniquement nécessaire de sauvegarder un MIDI data dump, étant donné que les données d'un dump de patch sont écrites seulement dans la mémoire RAM de travail.

MIDI



L1 Local

Réglage du Local Control MIDI. Si il est sur ON le clavier et le séquenceur sont reliés au générateur de son. Si il est sur OFF, le clavier et le séquenceur sont séparés du module de son. Le réglage OFF est utile lorsqu'un séquenceur externe est utilisé.

L2 Unit Channel (System Channel)

Réglage du canal MIDI de base pour l'appareil.

L3 Keyboard Transmit Channel

Réglage du canal de transmission du clavier.

Track

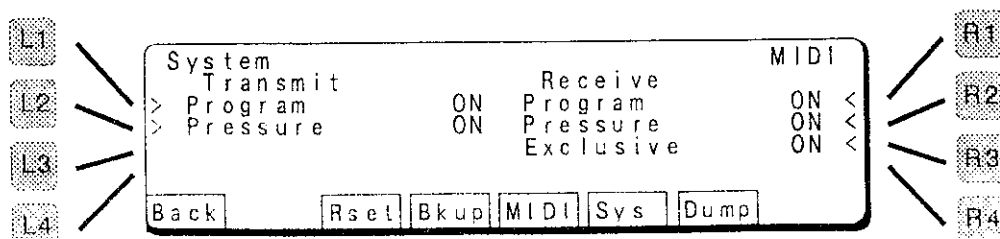
Dans le mode Single ou Combi, le clavier émet sur le canal Unit Channel. Dans le mode Compose, le clavier transmet sur le canal de la piste sélectionnée.

Unit

Si vous choisissez UNIT, le clavier émettra toujours sur le canal Unit Channel.

F8 More

Passé à la page de paramètres suivante.



L1 Transmit Program

Si ce réglage est sur on, le K5000W transmettra les Program Change.

L2 Transmit Pressure

Si ce réglage est sur on, le K5000W transmettra le Second Toucher.

R1 Receive Program

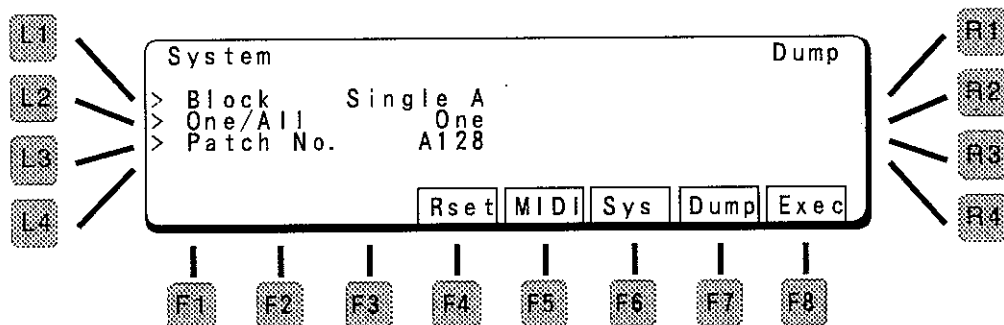
Si ce réglage est sur on, le K5000W recevra les Program Changes.

R2 Receive Pressure

Si ce réglage est sur on, le K5000W recevra les informations de Second Toucher.

R3 Receive Exclusive

Si ce réglage est sur on, le K5000W recevra les messages de Système Exclusif.



DUMP

Cette page est utilisée pour lancer le transfert d'un fichier de Système Exclusif MIDI. Les données du programme sont transmises par le MIDI.

L1 Block

Sélectionne le bloc * transférer.

Blocs

Single A

La banque des sons ADD.

Single B

La banque des sons PCM, qui contient aussi les kit de batterie B120 * B128.

Combi

La banque des sons Combi.

Inst

Les instruments de batterie (les kit sont stockés dans Single B).

L2 One/All

Permet de sélectionner seulement un programme, ou tous les programmes du bloc.

L3 Patch Number

Si "One" est sélectionné ci-dessus, ce paramètre permet de choisir le patch individuel * dumper.

F8 Execute

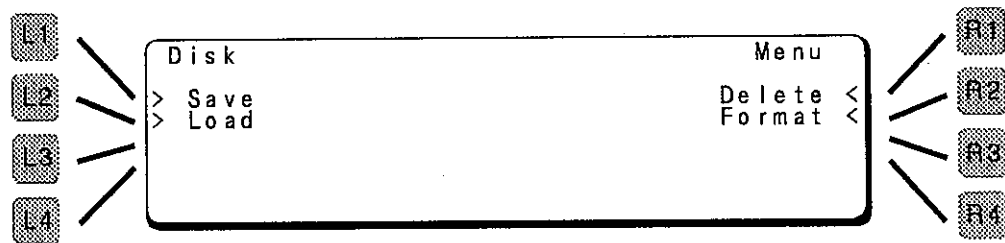
Lance le transfert de données. "Are You Sure?" Appuyez sur YES (F8) pour confirmer, ou NO (F1) pour annuler.

SECTION DISQUETTE (DISK SECTION)

Les pages Disk vous permettent de sauvegarder votre travail sur des disquettes. Que vous veuillez faire une sauvegarde de vos patch, sauvegarder un morceau pour un rendez-vous en studio, charger de nouveaux sons pour un autre projet, ou importer des fichiers MIDI musicaux chargés depuis Internet dans votre PC, vous trouverez que la disquette du K5000W est votre porte de communication avec le monde extérieur.

Le K5000W utilise le format de fichier PC et Compatible. Ses fichiers peuvent donc être échangés avec ceux des PC, des MAC, et de la plupart des autres systèmes. Le séquenceur du K5000W lit et écrit le Standard MIDI Files (SMF, avec l'extension .MID). De cette façon, les séquences musicales peuvent facilement être utilisées, aussi bien par le K5000W, que par d'autres séquenceurs sur ordinateur.

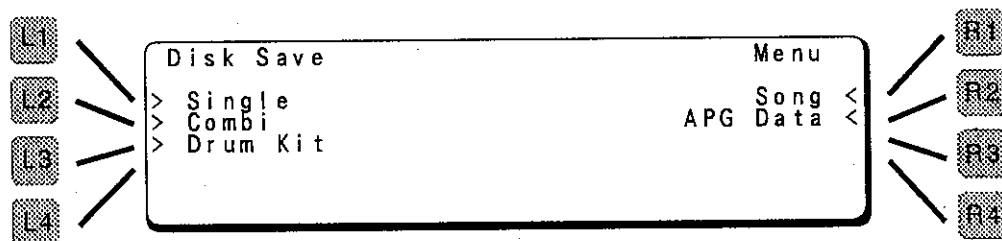
Appuyez sur le bouton DISK de la face avant pour obtenir la page d'écran Disk ci-dessous, dédiée à la disquette.



Vous disposez de quatre options pour sauvegarder, charger, et effacer des fichiers, ainsi que pour formater des disquettes neuves.

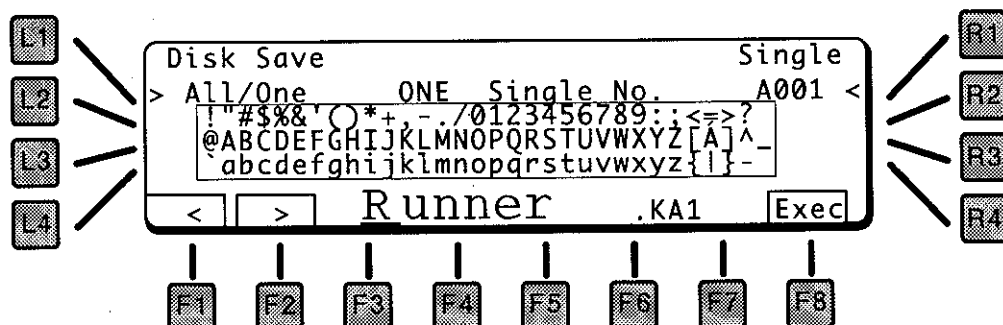
L1 SAVE

Cette section permet de sauvegarder des types de fichier variés sur la disquette du K5000W.



L1 Save Single

Vous pouvez sauvegarder des patch Single individuels, ou une banque complète, sur la disquette.



L1 All/One

Permet de choisir tous (ALL) les patch d'une banque , ou un seul (ONE).

Remarque:

La banque Single sélectionnée avant d'entrer dans la section Disk, sera la seule banque disponible.

R1 Single No.

Si vous voulez sauvegarder un seul patch sur la disquette, sélectionnez le numéro du patch, ici.

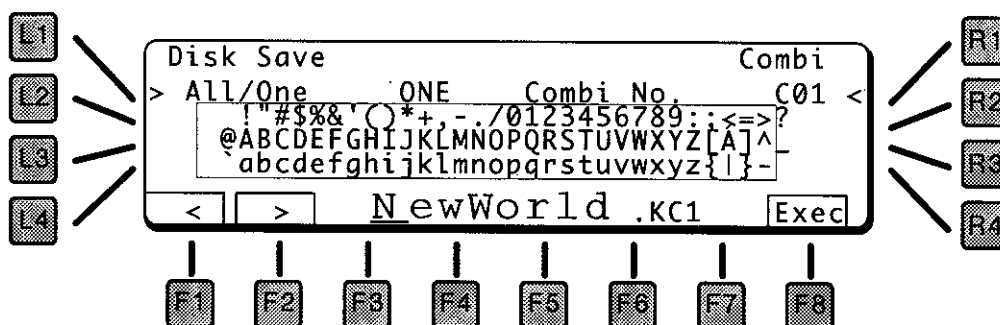
F1/F2 Character

Ici vous pouvez nommer le fichier sur la disquette. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner un caractère dans le nom (déplacement du curseur), et la molette Value pour sélectionner une lettre.

F8 Execute

Appuyez sur Execute pour sauvegarder le fichier. Il sera sauvegardé avec l'extension de fichier indiqué après le nom. Voir page 160 pour la liste des types de fichiers du K5000W.

L2 Save Combi



L1 All/One

Choisissez la totalité de la banque COMBI, ou seulement un patch Combi (ONE).

R1 Combi No.

Si vous voulez sauvegarder seulement un patch sur la disquette, sélectionnez le numéro du patch, ici.

F1/F2 Character

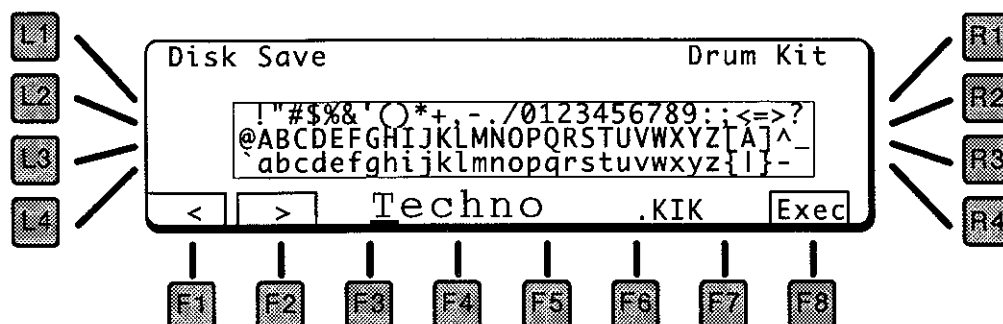
Ici vous pouvez nommer le fichier sur la disquette. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner un caractère dans le nom (déplacement du curseur), et la molette Value pour sélectionner une lettre.

F8 Execute

Appuyez sur Execute pour sauvegarder le fichier. Il sera sauvegardé avec l'extension de fichier indiqué après le nom. Voir page 160 pour la liste des types de fichiers du K5000W.

L3 Save Drum Kit

Cette fonction permet de sauvegarder le Kit de batterie B117 sur la disquette. C'est le seul Kit qui est éditible. Les autres sont des présélections. Les instruments individuels sont également sauvegardés avec le Kit.

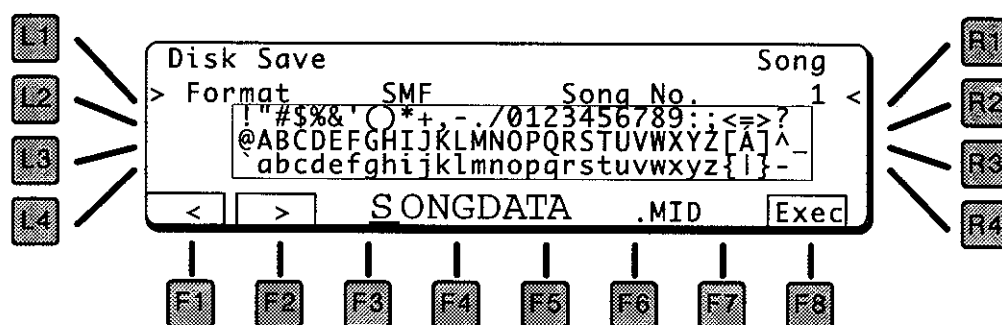


F1/F2	Character
-------	-----------

Ici vous pouvez nommer le fichier sur la disquette. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner un caractère dans le nom (déplacement du curseur), et la molette Value pour sélectionner une lettre.

F8 Execute

Appuyez sur **Exécute** pour sauvegarder le fichier. Il sera sauvegardé avec l'extension de fichier indiqué après le nom. Voir page 160 pour la liste des types de fichiers du K5000W.



R1 Save Song

L1 File Format

Vous pouvez sauvegarder les morceaux du K5000W dans son propre format (.KSO) ou dans le format SMF (Standard MIDI File) (.MID). Sélectionnez le format, ici.

R1 Song No.

Sélection du numéro du morceau.

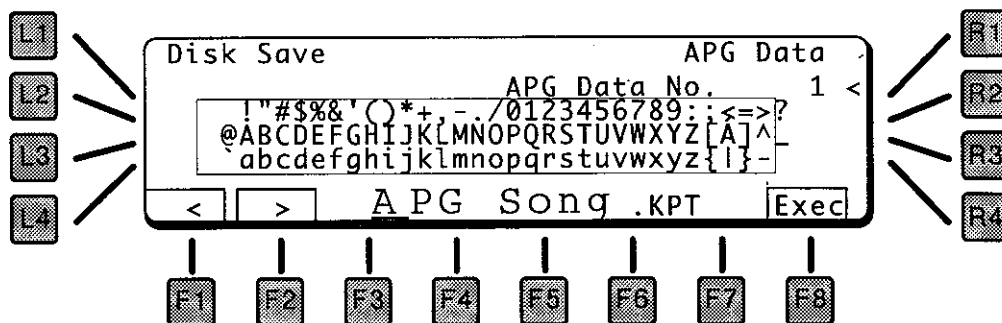
F1/F2	Character
-------	-----------

Ici vous pouvez nommer le fichier sur la disquette. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner un caractère dans le nom (déplacement du curseur), et la molette Value pour sélectionner une lettre.

F8 Execute

Appuyez sur **Exécute** pour sauvegarder le fichier. Il sera sauvegardé avec l'extension de fichier indiqué après le nom. Voir page 160 pour la liste des types de fichiers du K5000W.

R2 Save APG Data



R1 APG Data No.

Sélection du numéro des données APG.

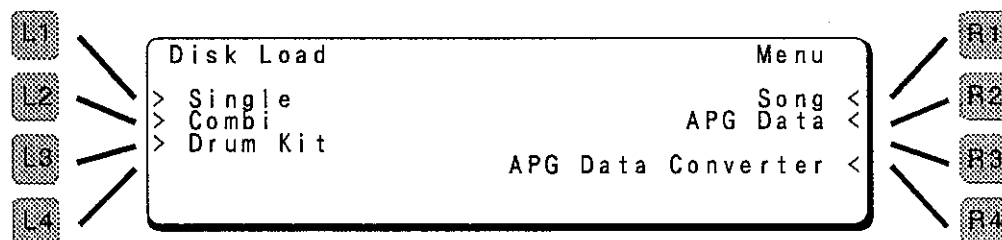
F1/F2 Character

Ici vous pouvez nommer le fichier sur la disquette. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner un caractère dans le nom (déplacement du curseur), et la molette Value pour sélectionner une lettre.

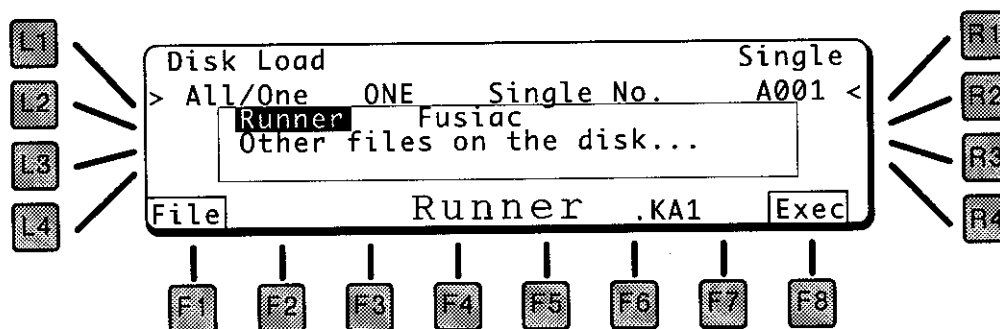
F8 Execute

Appuyez sur Execute pour sauvegarder le fichier. Il sera sauvegardé avec l'extension de fichier indiquée après le nom. Voir page 160 pour la liste des types de fichiers du K5000W.

L2 LOAD



Ceci indique la procédure de chargement pour les Single. Les autres procédures sont identiques.



L1 All/One

Choix d'un fichier de banque de patch (.KAA or .KBA) ou d'un fichier d'un seul patch (.KA1 or KB1).

R1 Single No.

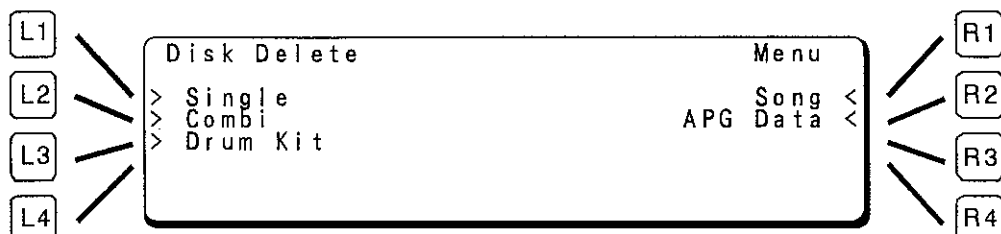
F1 File

Ceci vous permet de choisir parmi les fichiers de la disquette qui correspondent au type de fichier sélectionné. Utilisez la molette Value pour sélectionner le fichier désiré.

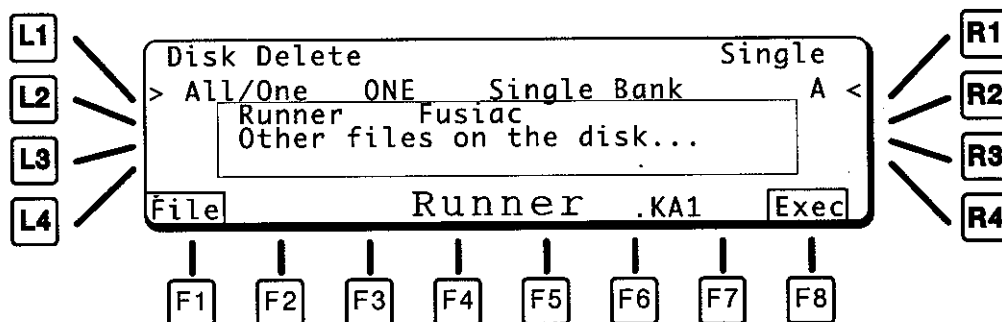
F8 Execute
Appuyez sur Execute pour charger le fichier.

Remarque pour les utilisateurs de Mac / Win 95:
Tous les noms de fichier doivent être au format standard DOS 8+3 lettres. Les fichiers Standard MIDI doivent posséder le suffixe .MID, sinon le K5000W ne les reconnaîtra pas.

R1 DELETE



Ceci indique la procédure d'effacement pour les Single. Les autres procédures sont identiques.



L1 All/One

Choix d'un fichier de banque de patch (.KAA or .KBA) ou d'un fichier d'un seul patch (.KA1 or KB1).

R1 Single Bank

Sélection du type de banque Single: A ou B.

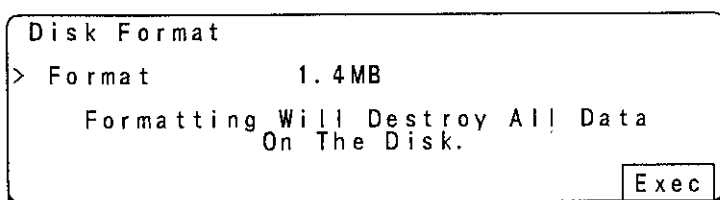
F1 File

Ceci vous permet de choisir parmi les fichiers de la disquette qui correspondent au type de fichier sélectionné. Utilisez la molette Value pour sélectionner le fichier désiré.

F8 Execute

Appuyez sur Execute pour effacer le fichier de la disquette.

R2 FORMAT



Permet de formater une disquette qui sera utilisée par le K5000W. Le K5000W utilise le même format que les PC IBM et compatibles. Si une disquette est déjà formatée au format PC standard, il n'est pas nécessaire de la reformater.

L1 Format Type

Choisissez le type de disquette que vous désirez formater: 1.4MB pour les disquettes Haute Densité (2HD), 720KB pour les disquettes Double Densité plus anciennes (2DD).

F8 Execute

Démarrage du processus de formatage. Are you sure? Appuyez sur F8 pour continuer, F1 pour annuler.

LISTE DES FORMATS DE FICHIER

Les formats de fichier suivants peuvent être lus et écrits par le K5000W:

fonction	données	type du fichier	nom du fichier	exemple	Ecriture/Lecture
Sauvegarde/Chargement	Single PCM	Un	*.KB1	B120	0
		Tout	*.KBA	B70-B116	0
	Single ADD	Un	*.KA1	A32	0
		Tout	*.KAA	A1-A64	0
	Kit de batterie	Un	*.KD1	B117	0
	Combi	Un	*.KC1	C1	0
		Tout	*.KCA	C1-C64	0
	User APG		*.KPT		0
	Morceau	Personnel	*.KSO		0
		Q80	*.SNG		Lecture seulement
		SMF (Type 0 ou 1)	*.MID		Lecture: Type 0 or 1 Ecriture: Type 0 seulement
Direct Disk Play	Song	SMF (Type 0 seulement) *.MID (Vous pouvez charger un MIDI file de type 1, puis le sauvegarder pour créer un fichier de type 0.)			Lecture seulement
Convertisseur de Style			*.KCN		0
Système d'opération Programme			STMATE.SYS		Lecture seulement

Remarque:

Le format du Q-80Ex n'est pas reconnu. Les utilisateurs de Q-80Ex devront sauvegarder leurs fichiers au format Standard MIDI File format avant de pouvoir les utiliser sur le K5000W.